

Robert Jordan, Teresa Patterson

KOŁO CZASU

Przewodnik po sadze Roberta Jordana

Przełożyli Ewa i Dariusz Wojtczakowie

Tytuł oryginału

*The World of Robert Jordan's*

*The Wheel of Time*

## Przedmowa

Poniższa kompilacja wiedzy na temat geografii, socjologii i historii świata opiera się na informacjach pochodzących z wszelkich dostępnych zapisków, począwszy od tych najwcześniejszych z Wieku Legend aż po czasy obecne. Liczba wiarygodnych źródeł jest bardzo ograniczona. Prawie wszystkie dokumenty sprzed Wojny Stulecia zachowały się jedynie w postaci kopii, odpisów kopii, odpisów odpisów i tak dalej, mogą zatem zawierać popełnione przez skrybów błędy. Z czasów Wojny Stulecia przetrwały nieliczne kompletne księgi czy rękopisy z wcześniejszego okresu, od zakończenia Wojen z Trollokami do końca Wojny Stulecia, pozostało jeszcze mniej zapisów. Z kolei wszelkie informacje dotyczące okresu od Pęknięcia Świata do końca Wojen z Trollokami uzyskano z różnej długości zniszczonych fragmentów ksiąg, które czasem nie składają się nawet z następujących po sobie stronic. Nie znaleziono natomiast żadnych rękopisów czy kronik pochodzących sprzed Pęknięcia Świata. Wszelkie informacje z Wieku Legend opierają się na materiałach źródłowych z pierwszych kilku stuleci po Pęknięciu Świata, kiedy pisarze mieli jeszcze dostęp do zachowanych archiwów. Wszędzie, gdzie było to możliwe, informacje przynajmniej częściowo weryfikowano z przekazami współczesnymi, jednak

13

im starszy dokument czy rękopis, tym trudniej określić dokładny wiek ocalałych stronic.

Pewne trudności wynikają również nie tyle z wieku czy wiarygodności tekstów, ale z problemów przekładu, gdyż starsze dokumenty spisano głównie lub wyłącznie w Dawnej Mowie. W języku tym, o czym wiedzą wszyscy uczeni, słowa mogły przybierać zmienne znaczenie, zaś sens niektórych wyrazów ewoluował w różnym stopniu wraz z upływem czasu.

Autorzy tej kompilacji żywią nadzieję, iż czytelnicy wybaczą im sporadyczne nieścisłości, które mogą się pojawić na tych stronicach i — pominiawszy je wyrozumiałym milczeniem — będą się raczej rozkoszować ogromną różnorodnością i energią płynącą z dziedzictwa Wzoru i Świata Koła.

Część pierwsza

## KOŁO I MOC

Rozdział pierwszy

### Koło i Wzór

„Koło Czasu obraca się, a Wieki nadchodzą i mijają, pozostawiając wspomnienia, które stają się legendą. Legenda staje się mitem, ale nawet mit jest już dawno zapomniany, kiedy znowu nadchodzi Wiek, który go zrodził”. Tak się rozpoczyna każda saga w Świecie Koła: uniwersum, którego głównym czynnikiem sprawczym jest Koło Czasu i Wielki Wzór, który je obraca. We Wzorze tym, wewnątrz Splotu Przeznaczenia, walczą o dominację światłość i mrok, dobro i zło, życie i śmierć, a równowaga tych przeciwstawnych żywiołów wciąż jest niepewna.

Czym jest Koło Czasu? Wyobraźcie sobie wielkie kosmiczne krosno w kształcie koła o siedmiu szprychach, powoli obracające się przez wieczność i tkające materię wszechświata. Koło, umieszczone na swoim miejscu przez Stwórcę, jest samym czasem, stale się obracającym i powracającym. Materia, którą tką Koło, zbudowana jest z wątków żywotów i zdarzeń, połączonych ze sobą w desień, zwany Wielkim Wzorem, który jest całą egzystencją i rzeczywistością, przeszłością, teraźniejszością i przyszłością.

Pod wszechmocnym wpływem tej Osnowy Wieków znajduje się nie tylko ziemia i kamień materialnego świata, ale także inne światy i wszechświaty, inne wymiary, inne możliwości.

17

koło dotyka tego, co mogłoby się stać, co mogło być i co jest. Dotyka świata snów równie przemożnie jak świata jawy.

W tym świecie nie ma jednego początku ani końca, ponieważ każda szprycha wielkiego Koła uosabia jeden z siedmiu Wieków, cofając się w przeszłość i idąc w przyszłość. Wraz z każdym obrotem Koła struktura poszczególnych Wieków zmienia swój splot i wzór. I za każdym razem zmiany się nasilają. Ponieważ każdy

Wiek jest odrębnym i wyjątkowym wzorem, Wzorem Wieku, który tworzy dla danego stulecia substancję rzeczywistości Ten wzór jest z góry ustalony prze? Koło i tylko częściowo mogą go zmodyfikować żywoty, które tworzą watki wewnątrz splotu

Nikt nie zna nawet przybliżonej długości czasokresu jaki zabiera pełny obrót Koła i nikt nie wie, czy dla Wieków jest w ogóle ustalony jakiś czas Mamy jedynie pewność, że kiedyś wszystko powtórzy się znowu, jednak długo po tym, jak obrót wymaże przeszłe zdarzenia z ludzkiej pamięci a nawet legend Tym niemniej wiedza ta stanowi podstawę filozofii i historii znanego świata Żaden koniec, nawet śmierć, nie musi być ostateczny wewnątrz obrotu Koła Reinkarnacja jest immanent na częścią świata Proroctw się słucha i wierzy w nie gdyż mówią one równie dużo o tym, co było, jak i o tym, co będzie Jedyne pytania to „kiedy” i „w jaki sposób” proroctwo się spełni

W takim świecie zmiana jest po prostu ustaloną z góry częścią planu Za ledwie nieliczne wybrane jednostki, szczególnie duszyczki znane jako *ta \eren*, potrafią sprawić, że struktura Wzoru skęci się wokół nich, zmieniając splot Wspomniani *ta v eren* to kluczowe wątki, wokół których wszystkie mci sąsiednich żywotów, a w niektórych przypadkach nawet nici wszystkich żywotów, tkają się, aby stworzyć zmianę Te kluczowe wątki często powodują większe przeobrażenia we Wzorze Wieku Takie większe zmiany nazywa się Splotem Przeznaczenia lub — w Dawnej Mowie — *ta maral ailen*

Na\vet jednak *ta veren* i Splot Przeznaczenia utkany wokół

20

nich są połączone z Kołem i Wielkim Wzorem Wierzy się, że Koło przyciąga *ta \eren*, ilekroć splot zaczyna się oddalać od Wzoru Zmiany wokół nich, chociaż często drastyczne i niepokojące dla tych, którzy muszą żyć w danym Wieku, są uważane za część samokorygującego się mechanizmu Koła Im bardziej była potrzebna zmiana, by utrzymać Wielki Wzór w równowadze, tym więcej *ta veren* zjawiało się na świecie

Wielkie Koło jest sercem całego czasu Jednakże nawet Koło potrzebuje energii, by utrzymać siebie i swój wzór Ta energia pochodzi z Prawdziwego Źródła, z którego można czerpać Jedyną Moc Zarówno Prawdziwe Źródło, jak i Jedyna Moc składają się z dwóch przeciwstawnych sobie, lecz wzajemnie się uzupełniających części *saidma*, czyli męskiej połowy i *saidara*, czyli połowy żeńskiej Działając równocześnie razem i przeciwko sobie wewnątrz Prawdziwego Źródła, *saidm* i *saidar* stanowią siłę napędową, która obraca Koło Czasu

Jedyne znane poza Kołem i Wzorem siły, to Stwórca, który ukształtował Koło, Jedyna Moc, która nim kieruje i tworzy plan dla Wielkiego Wzoru oraz Czarny, którego Stwórca uwięził poza Wzorem w momencie stworzenia Nikt wewnątrz Wzoru nie może zniszczyć Koła ani zmienić przeznaczenia Wielkiego Wzoru Nawet ci, którzy są *ta veren*, mogająedynie nieco modyfikować splot, nie zdołają go jednakże zmienić całkowicie Wierzy się, że Czarny, jeśli ucieknie z więzienia, będąc stworzeniem czy też siłą egzystującą poza dziełem stworzenia, ma zdolność przerobienia Koła i wszystkich istot na swoje własne mroczne podobieństwo A zatem każda osoba, szczególnie z grona urodzonych *ta veren*, musi się starać wypełnić swoje najlepsze z potencjalnie możliwych przeznaczenie, by zagwarantować równowagę i kontynuację Wielkiego Wzoru

Ro/dział drugi

### Jedyna Moc i Prawdziwe Źródło

Prawdziwe Źródło składa się z dwóch wzajemnie się uzupełniających części: *saidina*, czyli męskiej połowy i *saidara*, czyli połowy żeńskiej. Łączą je podobieństwa, ale też każda ma oddzielne właściwości, działając równocześnie wspólnie i przeciwko sobie. Tylko kobiety mogą dotknąć *saidam*, tylko mężczyźni — *saidina*. Każda z płci jest absolutnie niezdolna wyczuć drugą połowę Źródła, chyba że jej brak albo negację. Nawet metody, za pomocą których mężczyźni i kobiety korzystają z Jedynej Mocy emanującej ze Źródła, są tak zupełnie różne, że żadna kobieta nie zdoła dotknąć mężczyzny, by poprzez niego użyć Mocy, a żaden mężczyzna nie uczyni tego poprzez kobietę.

W niektórych Wiekach, takich choćby jak ten, który nazywamy Wiekem Legend, mężczyźni i kobiety używali tych wzajemnie się uzupełniających, a jednocześnie sprzecznych połówek Mocy wspólnie, dokonując dzięki temu wyczynów, które nie byłyby możliwe oddzielnie. W obecnym Wieku część męskiej połowy została skażona i z tego powodu każdy przenoszący *saidin* mężczyzna w końcu popada w szaleństwo i dokonuje związanych z Mocą spustoszeń, póki nie zostanie zabity bądź poskromiony.

Większość ludzi nie potrafi wyczuć ani dotknąć Prawdziwego Źródła, mimo iż jego energia może się manifestować wszędzie wokół nas. Tylko małeńki fragment populacji — dokładnie rzecz biorąc około dwóch, góra trzech procent — posiada zdolność (rzecz jasna, po przejściu stosownych nauk) do dotykania i czerpania Jedynej Mocy, a i spośród tych nielicznych mało kto dziś potrafi wykorzystać swe umiejętności w skuteczny sposób. Akt czerpania Jedynej Mocy i kontrolowania jej przepływu z Prawdziwego Źródła nazywany jest przenoszeniem Mocy.

Przenoszenie czerpie wątki z Jedynej Mocy i używa ich pojedynczo lub w połączeniu — w splotcie przeznaczonym do wykonania konkretnego zadania. Istnieje pięć różnych wątków Jedynej Mocy, znanych jako Pięć Mocy. Nazwane zostały one według żywiołów, które stymulują ich energie: Ziemia, Powietrze (czasem

zwane Wiatrem), Ogień, Woda i Duch. Do wykonania wielu zadań wystarczy tylko jedna z Mocy. Przykładem splot Ognia, który sam rozpali świecę lub podtrzyma płomień. Jednakże pewne przedsięwzięcia wymagają tkania przepływów więcej niż jednej z Pięciu Mocy. Ten, kto chce oddziaływać na pogodę, musi na przykład łączyć Powietrze, Wodę i Ducha.

Każdy, kto potrafi przenosić Moc, zazwyczaj w większym stopniu panuje nad jedną albo dwiema Mocami, zaś brakuje mu szczególnej umiejętności panowania nad niektórymi spośród pozostałych. Na przykład, ktoś mocny w Wietrze może zupełnie nie umieć tkać Ognia albo może być słaby w Ziemi, tym niemniej mocny w Duchu i Powietrzu. Jeszcze mniej osób potrafi używać trzech Mocy naraz, a już zupełnie nieliczne — czterech. Wiadomo też, że od Wieku Legend nikt nie jest w stanie korzystać ze wszystkich pięciu. Zresztają wtedy takie jednostki zdarzały się niezwykle rzadko.

Poziom siły u poszczególnych osób władających Mocą-  
23

ze może się znacznie różnić Między innymi zależy on od płci przenoszącego W oparciu o zapiski zgromadzone od Wieku Legend (w obecnych dokumentach nie sposób znaleźć zbyt wielu użytecznych informacji na temat zastosowania *saidmd*) można ustalić pewne zależności związane z siłą i podziałem zdolności u przenoszących Moc. Ogólnie rzecz biorąc, mężczyźni byli silniejsi od kobiet jeśli chodzi o korzystanie z Mocy (to znaczy Mocy w zwyczajnym natężeniu), chociaż istniały kobiety o wielkiej sile oraz pojedynczy względnie słabi mężczyźni Z drugiej strony, chociaż niektórzy mężczyźni posiadali wspaniałą sprawność w tkaniu, na ogół kobiety przewyższały ich pod tym względem Mężczyźni mieli zwykle większą zdolność do używania Ziemi i Ognia, kobiety natomiast częściej doskonaliły się w korzystaniu z Wody, Powietrza albo obu tych Mocy jednocześnie. Mniej więcej jednakowy odsetek mężczyzn i kobiet był silny w użyciu Ducha Istniały oczywiście wyjątki od tej reguły, były one jednak na tyle rzadkie, że Ziemię i Ogień zaczęto uważać za Moce męskie, natomiast Powietrze i Wodę za żeńskie Nawet dziś kobiety zwykle wykazują największą siłę w Powietrzu, Wodzie lub obu tych żywiołach Stąd prawdopodobnie wzięło się powiedzenie wśród przenoszących Moc kobiet „Nie ma takiej skały, której woda i wiatr naruszyć nie mogą, nie ma ognia tak dzikiego, by woda nie mogła go ugasić albo wiatr zdmuchnąć” Podobne powiedzonka, ukute przez przenoszących Moc mężczyzn, zaginęły w otchłani czasu Z i tak niewielkiego procentu populacji, który w ogóle posiada potencjał do przenoszenia Mocy, jedynie nielika grupa urodziła się z tą umiejętnością. Zwykle zdolność ta ujawnia się w okresie dojrzewania albo wczesnej dorosłości, chociaż statystycznie rzecz ujmując, u kobiet objawia się ona w młodszym (często znacznie) wieku niż u mężczyzn Te nieliczne utalentowane od urodzenia jednostki będą ostatecznie przenosić Moc dzięki wskazówkom albo i bez nich, czy chcą tego, czy też nie W wielu przypadkach osoby te nie są nawet świadome, co właściwie

24

robią Dla takich ludzi dotykane Prawdziwego Źródła i czerpanie Mocy jest całkowicie naturalne i potencjalnie zabójcze.

O ile wiadomo, Jedyna Moc nie jest czymś w rodzaju osobnego bytu czy nadświadomości, lecz siłą naturalnej energii ograniczonej przez potencjał przenoszącego Moc i zasięg jego czyjej władzy Należy tu podkreślić jedną kwestię, korzystanie z Mocy niezwykle uzależnia przenoszącego Ktoś nieświadom niebezpieczeństwa tkwiącego w przenoszeniu Mocy może łatwo dać się skusić i zaczerpnąć jej więcej, niż jest zdolny znieść. Za takie nieumiejętne obchodzenie się z Mocą zwykle płaci się straszliwą cenę — ciałem i umysłem

Czerpanie *saidara* i przenoszenie go bez odpowiednich wskazówek czy nauk powoduje śmierć u czterech na pięć kobiet urodzonych z tą zdolnością Śmierć często poprzedza długa choroba, która pozbawia jednostkę życiowej energii Osoby, które po raz pierwszy niechcący dotkną Mocy, zazwyczaj nie czują nic niezwykłego w tym czasie, gwałtowna reakcja przychodzi dopiero dziesięć dni później i rzadko trwa dłużej niż przez kilka godzin Bóle głowy, dreszcze, gorączka, na przemian ożywienie i odrętwienie, oszołomienie i brak koordynacji to tylko nieliczne spośród objawów, które często pojawiają się równocześnie bądź szybko następują jedno po drugim. Podobne reakcje pojawiają się po każdorazowym dotknięciu Źródła, coraz szybciej, aż w końcu oba zdarzenia mają miejsce niemal równocześnie W tej fazie widoczne objawy ustępują, jeśli jednak przenoszący Moc nie nauczy się kontrolować swego daru, niechybnie czeka go śmierć. Niektóre kobiety umierają w ciągu roku, mnę przeżywają aż pięć lat, jednak bez kontroli, której prawie nikt nie może się nauczyć bez fachowej porady, wszystkie one kończą swój żywot dość szybko Ich ostatnim dniom zwykle towarzyszą silne konwulsje i męczarnie spowodowane bólem nie do zniesienia. W tej ostatniej fazie nie działa już żadne znane lekarstwo ani nawet kuracja przy wykorzystaniu Jedynej Mocy

Te kobiety (często zwane dzikuskami), które zdolają prze-  
25

żyć i wyszkolić się w wykorzystaniu Mocy, zwykle rozwijają w sobie psychiczną barierę, prawdopodobnie jako mechanizm przetrwania, która utrudnia im osiągnięcie pełnego potencjału. Niektórzy sądzą, że wspomniane blokady są częściowo spowodowane przez społeczne piętno związane z wykorzystaniem Mocy i przez niechęć samej jednostki do wzięcia pod uwagę lub też uznania faktu, że potrafi ona przenosić Moc. Blokady owe można czasami pokonać (choć nie jest to łatwe) z pomocą osób, które przeszły odpowiednie przeszkolenie. Jeśli bariery

zostaną przełamane, dzikuski mają szansę znaleźć się w gronie najpotężniejszych spośród przenoszących Moc. Wiele z tych, które poddały się właściwym naukom, spogląda później z góry na „samouków” i używa określenia „dzikuska” jako pogardliwego przydomku sugerującego nieprzewidywalność samorodnego talentu i okrucieństwo prawie równe temu, jakie cechuje dzikie zwierzęta.

W każdym razie nawet osoby przeszkolone dużo ryzykują w trakcie każdego aktu przenoszenia Mocy. Jeśli kobieta czerpie zbyt dużo *saidara* albo czerpie go zbyt często, może się wypalić albo „przeładować”, tracąc swą zdolność, a nawet — w skrajnych wypadkach — zginąć. Jeśli tka Moce, nad którymi nie potrafi w pełni zapanować, może spowodować własną śmierć, a także skrzywdzić ludzi ze swojego otoczenia. Przed Pęknięciem Świata mężczyźni, którzy rodzili się ze zdolnością do przenoszenia, stawiali czoło tym samym niebezpieczeństwom co kobiety. Po nałożeniu pieczęci na Szyb sytuacja się zmieniła. Czarny, w ostatnim stadium bitwy, dokonał rozstrzygającego przeciwnatarcia, skażając męską połowę Jedynej Mocy. Od Czasu Szaleństwa, który nastąpił później, żaden mężczyzna nie był w stanie przynieść *saidina* bez ostatecznego popadnięcia w nieodwracalny i straszliwy obłąd. Nawet ci, którzy zdołali się nauczyć pewnej kontroli, marli od powolnej wyniszczającej choroby, powodującej gnienie za życia. W każdym z tych przypadków niebezpieczeństwo dla otaczających mężczyznę przenoszącego Moc jest wielkie. Ci, którzy zdołają po-

26

żyć na tyle długo, by oszaleć, zwykle zaczynają korzystać z mocy skażonego *saidina* w przerażający sposób, często niszcząc wszystkich i wszystko wokół siebie. Podczas Pęknięcia właśnie tacy mężczyźni doszczętnie zniszczyli świat i ówczesną cywilizację. Obecnie, z powodu potencjalnego niebezpieczeństwa, mężczyzn nie zachęca się do nauki przenoszenia Mocy. Mało tego: ci, którzy rzeczywiście się szkolą w tej dziedzinie lub choćby próbują się szkolić, są ścigani i unieszkodliwiani albo zabijani.

Od czasu Pęknięcia aż do niedawna wszyscy mężczyźni urodzeni ze zdolnością do przenoszenia byli z definicji „dzikusami”, gdyż nie istniał nikt, kto mógłby ich uczyć. Nawet obecnie, od momentu powstania Czarnej Wieży, jeśli mężczyzna przeżyje pierwszy kontakt z *saidinem*, jest skazany na szaleństwo. Dla pewności, że okropności Pęknięcia Świata już się nigdy nie powtórzą, Aes Sedai z Czerwonych Ajah poświęciły się wyszukiwaniu i poskramianiu wszystkich mężczyzn ze zdolnością do przenoszenia.

W Wieku Legend proces, w trakcie którego odbierano mężczyźnie lub kobiecie zdolność do przenoszenia Mocy, nazywał się „odcięciem od Prawdziwego Źródła”, w skrócie: „odcięciem”. Obecnie temu procesowi nadano różne nazwy zależnie od tego, czy dotyczy kobiety czy mężczyzny.

Odcięcie od Prawdziwego Źródła mężczyzny znane jest jako „poskromienie”. Poskromiony nadal będzie w stanie wyczuwać Moc, lecz zostanie pozbawiony zdolności dotknięcia *saidina* w jakikolwiek sposób. Staje się on tym samym nieszkodliwy dla otoczenia i dla innych „poskromionych”. Jeśli proces odbędzie się wystarczająco szybko, szaleństwo i wyniszczająca choroba również zostaną zatrzymane (choć nie wyleczone), a mężczyzna uniknie śmierci z powodu obłądzenia czy zgnicia ciała. Niestety, większość poskromionych po odcięciu od Prawdziwego Źródła traci wolę życia, toteż szybko wpadają w głęboką depresję i często — jeśli nikt im w tym nie przeszkodzi — popelniają samobójstwo. Ci, którzy się nie zabijają,

27

i tak zwykle umierają w ciągu roku bądź dwóch, ponieważ pozbawione woli życia ciało systematycznie słabnie i w efekcie nadchodzi śmierć na skutek wyniszczenia organizmu.

W przypadku kobiet odebranie zdolności do przenoszenia Mocy nazywa się „ujarzmieniem”. Jeśli któraś z przenoszących utraci swoją zdolność przypadkowo, proces nosi nazwę „wypalenia”, chociaż czasem używa się też terminu „ujarzmienie”, ponieważ odkąd z użycia wyszła Dawna Mowa, język żałośnie stracił na precyzji. Tak czy owak, skutki ujarzmienia i wypalenia są niemal identyczne. Ujarzmiona kobieta, tak jak poskromiony mężczyzna, zostaje odcięta od Prawdziwego Źródła i od tej pory, choć stale wyczuwa *saidara*, nie jest zdolna go ani dotknąć, ani przynieść. Wypalona kobieta nie może natomiast ani przynieść, ani nawet wyczuć Mocy. Ujarzmienie bywa zwykle karą za zbrodnię, zaś wypalenie przydarza się z powodu przeciążenia lub niewłaściwego korzystania z Mocy; może też być rezultatem ataku potężniejszej siły podczas aktu przenoszenia. Przyjmuje się, że mężczyźni także są podatni na wypalenie.

Podobnie jak poskromieni mężczyźni, ujarzmione kobiety tracą wolę przetrwania. W zasadzie jednak znacznie mniej wiemy o nich niż o poskromionych mężczyznach, których więzi się aż do ich śmierci. Ujarzmione bądź wypalone zwykle uciekają jak najdalej przed tymi, które zachowały utraconą przez nie zdolność. Te, które potrafią przynieść Moc, rzadko zadają sobie trud szukania ujarzmionych bądź wypalonych. Ujarzmione traktują obecność przenoszących Moc jako coś w rodzaju drwiny z ich nieszczęścia, z drugiej strony jednak należy zauważyć, że zdolne przynieść Moc kobiety często odczuwają mdłości lub nawet cierpią fizycznie na samą myśl o losie, którego doświadczyły tamte i który także im samym może się przytrafić. Wierzy się, że ujarzmione kobiety przeżyją tylko wówczas, gdy znajdą coś, co wypełni pustkę powstałą z powodu nieobecności Jedynej Mocy. Wyłącznie nieliczne zdołały *znaleźć* tak potężny przedmiot zainteresowania.

Zgodnie ze wszystkimi zapiskami, poskromienia bądź ujarz-

28

mienia nie można uleczyć, chodziły wszakże słuchy o przypadkach częściowego uzdrowienia przy

wykorzystaniu wszystkich wątków Mocy. W sensie historycznym jednakże utrata zdolności do przenoszenia jest nieodwracalna. Najwyraźniej w Wieku Legend, kiedy niewyobrażalne dziś wyczyny były na porządku dziennym, odcięcie od Prawdziwego Źródła uważano za nieodwołalne i niemożliwe do wyleczenia.

Jednym ze sposobów zmniejszenia ryzyka przypadkowego ujarzemia lub wypalenia jest używanie *angreali* i *sa'angre-ali*, stworzonych w Wieku Legend (a może nawet wcześniej) przedmiotów, które wzmacniają zdolność do czerpania Jedynej Mocy i skupiania jej. *Angreal* pozwala przenoszącej czy przenoszącemu na bezpieczne kontrolowanie większej ilości Mocy, niż mogliby oni czerpać bez wspomagania. *Są 'angreale* działają podobnie, lecz są o wiele potężniejsze. Istnieją znaczne różnice między *angrealami* i *są 'angrealami*, ale ogólnie rzecz biorąc, *są 'angreale* mogą pozwolić na przenoszenie o tyleż większej ilości Jedynej Mocy, niż *angreale* pozwalają na przenoszenie Mocy bez żadnego wspomagania. Zarówno *angreale*, jak i *są 'angreale* tworzą pod kątem płci użytkownika, co oznacza, że dany egzemplarz jest ściśle sprofilowany. Kobieta nie może użyć *angreala* czy *są 'angreala* stworzonego dla mężczyzny i vice versa. Krążą wprawdzie pogłoski, że istnieją wszechstronne, czyli użyteczne dla obu płci *angreale* i *są 'angreale*, niestety nie zostały one potwierdzone. Stosunkowo niewiele *angreali* przetrwało od Wieku Legend, a jeszcze mniej, zaledwie garść, potężniejszych *sa'angreali*. Wiedza i umiejętności potrzebne do ich wytworzenia zaniknęły podczas Pęknięcia Świata. Najpotężniejszymi *są 'angrealami*, jakie kiedykolwiek stworzono, były dwa gigantyczne posągi: jeden w kształcie mężczyzny, drugi kobiety. Wykonano je w trakcie Wojny o Moc i przeznaczono do jednoczesnego użycia przez zespół składający się z mężczyzny i kobiety (działających wtedy wspólnie) jako broń przeciwko Cieniowi. Niestety, nigdy nie udało się spraw-

29

dzić ich działania, gdyż wcześniej zostały ukryte. Sądzi się, iż każdy z tych posągów oddzielnie jest potężniejszy niż jakikolwiek inny znany *są 'angreal*, zaś użyte razem mogłyby pozwolić mężczyźnie i kobiecie na przeniesienie dostatecznej ilości Mocy, by zniszczyć świat w stopniu uniemożliwiającym jego odbudowę. Męski *są 'angreal* to posąg kobiety, ubranej w powłóczytą szatę i trzymającą w wysoko podniesionej ręce kryształową kulę. Jest on obecnie zagrzebany w Tremalking. Jego odpowiednik w formie mężczyzny jest także ubrany w powłóczytą szatę i trzyma wzniesioną bliźniaczą kulę. Ostatnio znaleziono go w pobliżu Cairhien i wydobyto z ziemi.

Oba te posągi są niezwykle również z tego względu, że były połączone ze swoimi identycznymi, lecz miniaturowymi wersjami, które podobno działały jedynie jako ogniwa łączące przenoszących Moc i ich *są 'angreale*. Biorąc pod uwagę ogromny rozmiar posągów, zrozumiała staje się konieczność takiego układu. Miniatury pozwalały przenoszącym Moc na dostęp do posągów bez przemieszczania się w miejsce, gdzie się znajdowały, albo — co znacznie trudniejsze — transportowania ogromnych *są 'angreali*.

Innym sposobem czerpania większej ilości Mocy bez wspomagania jest operacja połączenia kilku osób przenoszących Moc. W obecnym wieku czerpanie Jedynej Mocy i jej przenoszenie jest zwykle aktem indywidualnym, jednakże połączenie, częsta technika w Wieku Legend, pozwala zwiększyć ogólną siłę i precyzję przepływu. Grupę połączonych ze sobą jednostek przenoszących Moc nazywa się „kręgiem”, nawet jeśli składa się ona tylko z dwóch osób. Podstawową wartością kręgu jest jego zdolność do skupienia zbiorowej energii. Nie jest możliwa koncentracja dwóch lub więcej pojedynczych przepływów równocześnie na tym samym zadaniu, niezależnie od tego, jak bardzo utalentowani są przenoszący Moc; kiedy wszakże połączą się w krąg, osoba prowadząca go może pokierować połączonymi przepływami i przenieść je z taką samą maksymalną dokładnością, jakby kierowała tylko jednym aktem.

30

Połączone przepływy czerpią większą ilość Mocy, niż jest w stanie przenieść pojedynczy członek kręgu i przekazują ją z większą precyzją niż szereg oddzielnych przepływów, jednakże połączony przepływ nie jest tak silny jak zsumowane siły uczestników. Innymi słowy, więź nie łączy jednostkowych mocy w sposób czysto arytmetyczny. Dwie kobiety w połączeniu mogą zaczerpnąć większą ilość Mocy, niż któraś z nich mogłaby oddzielnie i znacznie lepiej potrafią kontrolować wspólny przepływ niż w przypadku zbiorowych przepływów, jednakże nie mogą czerpać tyle Mocy, ile mogłyby dwie, gdyby ich siły dodać do siebie. To ograniczenie dotyczy wszak tylko potencjału energii kręgów, gdyż precyzja czyni je naprawdę potężnymi. Pojedyncze uderzenie zwykłego dłuta w odpowiedni punkt może przecież czasem rozbić kamień, który opiera się setkom prób przy użyciu solidnego młota.

Połączenie ma także oparte na płci ograniczenia związane z nieodłącznymi różnicami pomiędzy *saidinem* i *saidarem*. Mężczyźni posiadają większą ogólną siłę przenoszenia Mocy, lecz dla połączenia niezbędne są kobiety. Kobiety mogą zainicjować krąg, mężczyźni zaś nie są w stanie tego zrobić, chociaż mogą stanowić jego część, a nawet — w pewnych okolicznościach — go prowadzić.

Łączenia może się nauczyć każda kobieta, która potrafi przynieść Moc, a taką, która nie wie, jak utworzyć więź, może wprowadzić kobieta z tym obeznana. Prowadzenie kręgu wymaga jednakże zarówno siły, jak i talentu, których to atrybutów nie należy z sobą mylić; trzeba także pamiętać, iż nie zawsze idą ze sobą w parze. Im większa kombinacja siły i talentu, tym większy krąg może dana kobieta lub mężczyzna prowadzić.

Osoba tworząca więź niekoniecznie musi później prowadzić krąg. Kontrolę można przekazywać dowolnie, a w

przypadku kręgów mieszanej płci wręcz trzeba ją przekazywać, by tkać przepływy.

Krąg liczący do trzynastu kobiet przenoszących Moc może się łączyć bez obecności mężczyzny. Jeśli doda się mężczyznę

31

do więzi trzynastu kobiet, wtedy mogą one zwiększyć krąg, włączając doń kolejne trzynaście kobiet lub dwadzieścia sześć kobiet i jeszcze jednego mężczyznę. Dwóch mężczyzn może utworzyć krąg obejmujący trzydzieści cztery kobiety, trzech mężczyzn — czterdzieści dwie kobiety (co daje w sumie czterdzieści pięć osób), czterech mężczyzn — pięćdziesiąt kobiet (razem pięćdziesiąt cztery osoby), pięciu mężczyzn — pięćdziesiąt osiem kobiet (razem sześćdziesiąt trzy osoby), sześciu mężczyzn — sześćdziesiąt sześć kobiet (razem siedemdziesiąt dwie osoby). Ten ostatni krąg, złożony z siedemdziesięciu dwóch osób, jest maksymalną możliwą więzią w sensie ilościowym.

Inne proporcje liczbowe mężczyzn do kobiet w kręgach również są możliwe. Ilość mężczyzn w kręgu ogranicza jedynie fakt, że z wyjątkiem więzi jednego mężczyzny i jednej kobiety albo dwóch mężczyzn i jednej kobiety oraz — oczywiście — dwóch mężczyzn i dwóch kobiet, ilość kobiet w kręgu musi przynajmniej o jedną przewyższać liczbę mężczyzn. Zgodnie z powyższą zasadą trzech mężczyzn wymaga czterech kobiet, czterech mężczyzn — pięciu kobiet i tak dalej. Kręgi mogą być więc mniej liczne niż trzynastoosobowe — wyłącznie kobiece bądź mieszane.

Łączna siła kręgu zależy od jego rozmiaru, siły połączonych jednostek, użycia (lub nie) *angreali* czy *sq 'angreali* oraz równowagi między jego męskimi i żeńskimi członkami. Chociaż mężczyźni są silniejsi niż kobiety, najmocniej połączone są kręgi zawierające niemal równą liczbę mężczyzn i kobiet. Mniejszy krąg z bliższą równowagą może być silniejszy niż krąg większy, lecz niezrównoważony.

Biorąc pod uwagę siłę i talenty osób połączonych, potencjalnie najpotężniejszy krąg powinien się składać z trzydziestu pięciu mężczyzn i trzydziestu siedmiu kobiet, osiągając maksymalny możliwy rozmiar siedemdziesięciu dwóch członków oraz największą możliwą równowagę mężczyzn i kobiet.

W większości przypadków więź może kontrolować albo

32

mężczyzna, albo kobieta; ta kontrola nazywa się prowadzeniem, skupianiem albo kierowaniem. Jednakże w przypadku kręgu złożonego z siedemdziesięciu dwóch osób, kręgu jednego mężczyzny i jednej kobiety oraz większości kręgów liczących poniżej trzynastu osób, a zawierających więcej niż jednego mężczyznę, prowadzić musi mężczyzna. Wyjąwszy przykłady podane powyżej oraz inne kręgi złożone z trzynastu lub mniej członków, kobieta musi prowadzić tam, gdzie obecna jest minimalna liczba mężczyzn.

Pewne zdekompletowane archiwalne rękopisy, w wielkiej mierze zapomniane, zawierają niejednoznaczne aluzje co do natury i wykorzystania kręgów w Wieku Legend, niestety zachowały się na ten temat jedynie wzmianki. Zależnie od celów, dla których krąg został stworzony, członków do niego werbowano pod kątem ich siły w Pięciu Mocach, prowadzącego natomiast wybierano raczej ze względu na talent. Wydaje się także, że pewne proporcje ilościowe mężczyzn do kobiet uważano za najlepsze do ściśle określonych zadań i konkretnych rozmiarów kręgów. Krąg złożony z siedemdziesięciu dwóch osób jest największą i najpotężniejszą kombinacją, jednak nie zawsze był najskuteczniejszy do osiągnięcia pożądanego rezultatu. Niektóre zadania najlepiej wykonywał — mimo swego ograniczonego potencjału — krąg złożony z jednego mężczyzny i jednej kobiety, podczas gdy w innych przypadkach skuteczniejsze były kręgi składające się z większej ilości członków. Szczegółowe opisy działalności kręgów zawieruszyły się w ruinach Wieku Legend, chociaż wciąż tli się nadzieja, że biblioteka Białej Wieży skrywa jakieś nieznanne nam źródła.

Rozdział trzeci

**Wiek Legend**

37

nauki i poznawać Jedyną Moc W powietrzu aż gęsto było od śmigających megalotow, po ziemi zaś pędziły jorkarty, przewożąc ludzi i towary z miasta do miasta i pozostawiając zaledwie nikły i nieszkodliwy dla naturalnego środowiska ślad po swoim przejeździe Zbrodni prawie nie znano, a resocjalizacja była szybka i skuteczna Był to czas idyllicznego spokoju i niesamowicie szybkiego ogólnego postępu cywilizacji, zaś wszelkie cuda wszechświata wydawały się tylko czekać na odkrycie

Ludzie żyjący w tej epoce dawno już wyrosli z fascynacji dobrami materialnymi jako celu samego w sobie Liczyli się pozycja i honor, które można było zdobyć jedynie poprzez służbę wobec społeczności Każdy jej członek żywił nadzieję, że pozwoli mu się służyć wedle jego talentów, które okażą się przydatne dla ogółu Szereg źródeł wzmiankuje, iż nawet imiona odzwierciedlały pozycję danej osoby i jej honor Wszyscy wraz z urodzeniem otrzymywali dwa imiona i mogli zyskać trzecie wyłącznie poprzez indywidualne osiągnięcia, najwyraźniej dostępne wówczas na wielu różnych polach

Najbardziej znaczącą pozycję mogły osiągnąć osoby, które potrafiły skutecznie przenosić Jedyńą Moc, chociaż na swoje trzecie imię musieli zasłużyć wyjątkowymi dokonaniem, do których predestynowały ich wrodzone talenty Tych mężczyzn i kobiety nazywano Aes Sedai, co oznacza w Dawnej Mowie „sługi wszystkich” Poświęcili się oni wykorzystaniu pełnego zakresu swego talentu dla dobra całego świata Ich symbolem był krąg, w połowie biały, w połowie czarny (kolory rozdziela falista linia, przedstawiająca doskonałą, a jednocześnie przeciwstawną równowagę *saidma* i *saidara*, które składają się na połówki Źródła)

38

Ponieważ zdolność do przenoszenia Mocy była genetycznie recesywna, dar ten posiadało tylko dwa do trzech procent populacji Większość przenoszących była dość przeciętna, lecz istnieli też nieliczni posiadacze prawdziwej siły, którzy mogli dokonywać wyczynów w dzisiejszych czasach postrzeganych jako cudowne Talent był podzielony równo między mężczyzn i kobiety, przy czym mężczyźni generalnie dysponowali większym potencjałem (jeśli chodzi o korzystanie z Mocy), chociaż indywidualna siła nie miała szczególnego znaczenia, ponieważ większość Aes Sedai pracowała w zespołach

Co zastanawiające, ze strzępów zachowanych dokumentów dotyczących Aes Sedai wynika, że wielu z nich podążało wówczas za swoim wewnętrznym powołaniem, które miało niewiele lub zgoła nic wspólnego z Jedyńą Mocą czy powołaniem do jej przenoszenia Kiedy trzeba było uformować krąg, aby wykonać jakieś zadanie, Komnata Wieży musiała odrywać te Aes Sedai od innych zajęć i wzywać je, by wspomogły krąg swą jednostkową siłą, a przede wszystkim talentem

Pewne zawody były szczególnie zdominowane przez Aes Sedai Na przykład wszystkie Uzdrowicielki potrafiły przenosić Moc Nazywano je też Odnowicielkami i uzdrawiały one bardziej Jedyńą Mocą niż lekami Prawdopodobnie nie istnieje taki specyfik ziołowy czy też zabieg, który by zadziałał równie szybko i skutecznie, jak wpływ Odnowicielki. Żadna choroba ani rana, z wyjątkiem śmierci, nie przerastała możliwości osoby leczącej Jedyńą Mocą Zgon z przyczyn innych niż starość zdarzał się więc tylko wtedy, gdy ofiara znajdowała się poza zasięgiem Odnowicielek Aes Sedai

Górnictwem zajmowały się Aes Sedai władające Ziemią Potrafiły one znaleźć i wydobyć czyste rudy bez uszczerbku dla struktury czy ekologicznej równowagi Ziemi Umiały też przy użyciu Mocy stworzyć stopy znacznie twardsze od wszystkich uzyskanych w sposób tradycyjny, toteż takie substancje były przez to rzadkie i niezwykle cenne, niezastąpione w wielu przeróżnych dziedzinach życia

39

Dzięki wykorzystaniu Jedynej Mocy pola uprawne dawały optymalne ilości plonów Za pomocą metody zwanej „śpiewaniem nasion” ogirowie (odrębna rasa istot obdarowanych zdolnością wspomaganą i uwydatnioną wzrostu roślin), Nym oraz Da sham Aiel pracowali jako zespoły, skupiając Jedyńą Moc dla zapewnienia idealnego rozwoju każdemu polu, któremu „śpiewali” Wyśpiewane plony były odporne na klęski żywiołowe i nieczułe wobec ataku szkodników Skutkiem tego większość roślin uprawnych osiągała swój najlepszy możliwy wzrost i maksymalną zawartość składników odżywczych Aes Sedai manipulowały także pogodą, by była najkorzystniejsza Długotrwałe susze, powodzie i inne naturalne nieszczęścia były oczywiście nieznaną Aes Sedai prowadziły również większość badań technologicznych i głównie dzięki im dokonywał się postęp cywilizacji Całe gałęzie nauki zawdzięczały swoje istnienie wyłącznie wykorzystaniu Jedynej Mocy W jednym szczególnie interesującym, zachowanym z dawnych czasów, fragmencie kronik możemy przeczytać, iż Aes Sedai uczestniczyły w badaniach prowadzących do powstania tak zwanych żywych tworów, konstruowanych przy użyciu Jedynej Mocy bądź ją wykorzystujących Takim żywym tworem były drzewa chora Ich wielkie zielone potrójne liście emitowały aurę spokoju i pomyślności wokół każdego, kto pod nimi przechodził Po upływie stuleci drzewa chora bardziej są znane z legend niż z doświadczenia, gdyż naprawdę niewiele ich przetrwało Pęknięcie Świata oraz jego konsekwencje Drzewa te, nazywane także *Avendesora* (określenie Aielów), są obecnie niesamowicie rzadkie i wysoce cenione Tylko o jednym drzewie chora, zwanym *Avendoralderą*, wiadomo, że rośnie poza Pustkowiec Aiel od czasu Pęknięcia Świata *Avendoraldera* już nie istnieje, ścinał ją bowiem kroi Cairhien, Laman Zniszczenie drzewa rozpoczęło Wojnę z Aielami i ostatecznie doprowadziło do śmierci samego Łamana

Kolejny twór, Nym, to czujące istoty zdolne wykorzystać-

40

wac Jedyńą Moc ku pożytkowi roślin zielonych i nie tylko Jak napisał anonimowy skryba z Paaran Disen „*Tam gdzie Nym dotknie dobrze się rozwija wszelkiego rodzaju zieleń i inna roślinność*”

Pola zainteresowań Aes Sedai obejmowały również projektowanie i tworzenie *angreali*, są *angreah* i *ter'angreah* *An-greale* i *są angreale*, jak wspomniano uprzednio, wzmacniają zdolność do przenoszenia *Ter angreale* natomiast wykonywano w specyficznym celu Jedne trzeba było ożywiać i pobudzać do działania poprzez użycie Jedynej Mocy — te mogły używać tylko Aes Sedai, z innych mógł korzystać każdy Niektóre z tych pozostałości przetrwały po dziś dzień, jednak pierwotny cel szeregu z nich pozostaje meodgadmony Badania w tej dziedzinie ograniczała niebezpieczna natura wielu *ter angreali* Znane są przypadki osób przenoszących Moc, które zostały zabite lub wypaliły się podczas pracy nad tymi tworemi Kilka spośród bardziej niezwykłych, a istniejących po dzień dzisiejszy, *ter angreali* to wejścia bądź łuki Gdy

ktoś w nie wejdzie, zostaje natychmiast przetransportowany w inne miejsce lub nawet świat, choć zagadką pozostają sposób przeniesienia, czas oraz rzeczywistość, w jakiej się znajdzie

Aby uruchomić trzylukowy *ter angreal* w sercu Białej Wieży, potrzeba zdolnych do przenoszenia Mocy kobiet, portal ten pomaga w przetestowaniu nowicjuszek, które mają nadzieję, że zostaną zaakceptowane i trafią w szeregi Przyjętych Łuki — wykonane ze srebrnego matenau i na tyle wysokie, by można było pod nimi przejść — stawiały kandydatkę wobec jej najgorszych lęków Pierwszy luk — przed tymi z przeszłości, drugi — wobec trapiących ją obecnie, a trzeci — przed koszmarami, które dopiero nadejdą Podobny *ter'angeal* znajduje się w mieście Aielow, Rhmdean i podobno ukazuje używającym go Mądrym potencjalną przyszłość Nikt nie był w stanie ustalić, czy obecnie w ogóle używa się ich zgodnie z pierwotnym zastosowaniem

41

Być może najbardziej osobliwe ze wszystkich znanych *ter'-angreah* są dwa wysokie wejścia z czerwonego kamienia, z pozoru podobne do siebie, choć o odmiennej formie i działaniu By z nich korzystać, nie trzeba posiadać zdolności do przenoszenia Mocy Oba stoją samodzielnie, bez żadnych widocznych wsporników, i są dziwnie wykrzywione, tak że trudno dostrzec ich kontury Jeden z nich, ozdobiony trzema falistymi h-mami, biegnącymi od szczytu do podstawy filara, znajduje się w Kamieniu Łzy Każda przechodząca przezeń osoba wkracza do obcego świata, gdzie wolno jej zadać trzy pytania, na które otrzyma zgodne z prawdą odpowiedzi Wedle starożytnej umowy z mieszkańcami drugiej strony istnieje zakaz wnoszenia lamp, pochodni, przedmiotów wykonanych z żelaza oraz instrumentów muzycznych

Drugie wejście, odkryte w Rhuidean, jest także wykonane z czerwonego kamienia i ma zakrzywione rogi, zostało ono przyozdobione rzędami odwróconych trójkątów biegnących przez całą długość filarów Tu również nie wolno wносить żadnych źródeł światła, przedmiotów żelaznych ani instrumentów muzycznych Inaczej niż wejście we Łzie, ten *ter'angreal* spełnia trzy prośby, jednakże za pewną cenę Nieliczni, którzy odważyli się do wejść, odkryli, że cena jest bardzo wysoka

Prawie nic nie wiadomo o światach za tymi dwoma wejściami — tyle tylko, że otrzymane odpowiedzi są nieodmiennie prawdziwe (choć nie zawsze łatwe do zrozumienia), prośby zaś absolutnie spełniane (choć niekoniecznie zgodnie z zamysłem proszącego) Wiele starożytnych legend sugeruje, że z mieszkańcami drugiej strony tych *ter'angreah* trzeba postępować delikatnie, gdyż są niebezpieczni

Łuki i wejścia wydają się mieć jedną cechę wspólną — człowiek może ich użyć tylko raz Z większości innych *ter'angreah* w razie potrzeby można natomiast korzystać ponownie

Według wszelkich dostępnych źródeł, Aes Sedai w Wieku Legend były bardzo luźno zorganizowane W gruncie rzeczy nie wiadomo, w jakim stopniu sterowały światowym porząd-

42

kiem były z pewnością ogromnie wpływowe, dysponowały znaczną władzą (przynajmniej czasami), bez wątplenia jednak nie tworzyły rządu i w nim nie dominowały Miały własną wewnętrzną strukturę władzy — Komnatę Sług, która stanowiła centrum gildii kontrolującej i kierującej wszystkimi osobami ze zdolnością do przenoszenia Mocy Gildia ta posiadała swe oddziały w każdym mieście, miasteczku i wiosce, w których mieszkaly Aes Sedai W wielkich miastach komnata gildii stanowiła zazwyczaj imponujący budynek W miasteczkach lub wioskach członkowie gildii często spotykali się w prywatnym domu, tymczasowo przeznaczonym do tego celu O głównej Komnacie Sług, mieszczącej się w stolicy Paaran Disen, napisano w pewnym dokumencie, że miała *^ohdne kolumnadowe wejścia, wielkie ozdobne drzwi i polerowane podłogi z jarzącego się białego elkamiema"*

Komnata Sług kierowała Aes Sedai, narzucając przenoszącym Moc niemożliwe do podważenia zasady Ponieważ w owym czasie Aes Sedai często działały w zespołach, szczegółowe reguły zachowania i postępowania były dla gildii niezmiernie istotne Wszelkie prawa i kary dla Aes Sedai egzekwowano wewnątrz gildii Przetrawało niewiele zapisków poświęconych detalom ówczesnej biurokracji Wiadomo jedynie, że Komnatą kierował jeden (lub jedna) wybrany Aes Sedai. Nazywany „Pierwszym Wśród Sług”, zasiadał na Wysokim Tronie Istnieją dowody, że pod koniec Wieku Legend Lews Thenn Tela-mon, który był wówczas „Pierwszym Wśród Sług”, nosił Pierścień Tamyrhnu i wzywał Dziewięć Róźdzek Dominium Opis pierścienia i rzeczywistej natury Dziewięciu Róźdzek zaginął, wydaje się wszakże jasne, iż poprzez Komnatę Sług Aes Sedai posiadały wielką władzę i prestiż, a traktowano je z ogromnym szacunkiem Niektórzy historycy (choć nie wszyscy) wierzą, iż *ter'angreal* Aes Sedai zwany Róźdzką Przysięg to jedna z pierwotnych Dziewięciu Róźdzek Dominium, o których wspominają starożytne teksty Róźdzka Przysięg pozostaje obecnie w posiadaniu Aes Sedai z Białej Wieży i używa jej każda Przy-

43

jęta podczas składania przysięgi, będącej częścią ceremonii wstępowania do Aes Sedai Dzięki Róźdzce Przysięg rotę składane są „dogłębnie”, co oznacza, że nie sposób owej przysięgi złamać, póki zaprzysiężona osoba nie zostanie ujarzmiona

„Sługom wszystkich” najprawdopodobniej służyli Da'sham Aiel Ludzie ci przysięgali stać wiernie przy Aes Sedai oraz przestrzegać „Drogi Liścia” — pacyfistycznego kodeksu honorowego Treść i historia tej umowy zaginęła, lecz możemy się domyślać, iż każdy Aiel zobowiązywał się do usługiwania jednej konkretnej Aes



Sedai, chociaż me należały do wyjątków sytuacji, w których daną Aes Sedai obsługiwało kilku Aielów Ich lojalność oraz wierność wobec raz zawartego przymierza zdobyły Da'sham Aiel szacunek niewiele mniejszy niż ten, którym obdarzano Aes Sedai

Da'sham Aiel nosili bardzo specyficzne stroje, które odróżniały ich od pozostałych obywateli Włosy przycinali krótko, jedynie koński ogon opadał im na plecy Zwykle ubierali się w proste płaszcze, spodnie i miękkie sznurowane buty, na ogół w odcieniach brązu lub szarości. Zachowane źródła me są pewne co do tego, czy Da'sham Aiel potrafili przenosić Moc, chociaż są zgodne, że Aielowie często byli w stanie wzmacnić przenoszenie, na przykład dodając swój głos do śpiewającego nasionom ogira

Skoro tak niewiele osób potrafiło przenosić, Moc używano w stopniu ograniczonym. Nikt nie oczekiwał na przykład, że Aes Sedai będą konserwować czy zasilać energią maszyny, raczej koncentrowały one wysiłki na projektowaniu tych maszyn i tworzeniu dla nich technologi. Technicy i ich utalentowani, lecz niezdolni przenosić Moc pracownicy, mogli się wtedy zajmować konstrukcją maszyn i ich naprawą Później każdy mógł je obsługiwać Proces, który umożliwił Sharom (czyli kuli z Collam Daan) unoszenie się wysoko nad uniwersytetem, odkryto i udoskonalono dzięki użyciu Jedynej Mocy, jednakże samą kulę skonstruowali zwykli ludzie, a zawiesili ją z wykorzystaniem pola magnetycznego i ziemskiej grawitacji

44

W dokumentach wyjątkowo często podkreśla się jedną niebagatelną korzyść technologii opartej na Mocy — dzięki niej środowisko naturalne pozostawało absolutnie nieskażone i estetyczne Zanieczyszczenia związane z rafinowaniem, transportem i przemysłem były nieznanne, ponieważ odpady można było utylizować już na poziomie submolekularnym Ta wolna od skutków ubocznych technologia, w połączeniu z wysoką kulturą upraw zapewniającą środowisku harmonię, prowadziła do stylu życia, które obracało się z jednej strony wokół piękna i wygód, z drugiej zaś ceniło sobie funkcjonalną skuteczność

Ten mariaż estetyki i funkcjonalności był szczególnie widoczny w większych miastach Wieku Należały do nich (w hierarchii liczby mieszkańców i znaczenia): Paaran Disen, M'Jmn, Comelle, Adanza, Mar Ruois, V'same, Jalanda, Emar Dal, Parał, Halidar, Kemah, Tsomo Nasalle, Devaille i Tzora. Każde z nich stanowiło dzieło sztuki samo w sobie

Jedno z największych, V'same, było najlepiej znane jako siedziba Collam Daan Wprost porażały wspaniałe kopuły uniwersytetu — srebrna i błękitna — od których doskonalsza była tylko Sharom unosząca się majestatycznie w górze ogromna biała kula o średnicy tysiąca stóp Razem Collam Daan i Sharom stanowiły główne światowe centrum badań i postępu

Sharom należała do klasycznych przykładów funkcjonalnego piękna Zawieszanie budynku wysoko w powietrzu (szczególnie placówki naukowo-badawczej) mogło się wydawać niepraktyczne, gdyż pragnący się doń dostać goście musieli używać transportu powietrznego lub Jedynej Mocy, jednakże konstruktorzy Collam Daan wykonali ją po prostu dlatego, że potrafili i dzięki mm Sharom stała się podniebną perłą, sławiącą doskonałość ich kunsztu

Przybrzeżne miasto Comelle (trzecie co do wielkości na świecie), które cechowało się zapierającą dech w piersiach wspaniałością, spoglądało na morze ze stoku górskiego. Jego ogromne szklane, kryształowe i metalowe budowle trzymały się kurczowo urwistej skały niczym lśniący kwiat wyrastający

45

z kamienia O Adanzie z kolei pisano, że „*rozkwita żywotnym pięknem, któremu dorównuje jedynie żywotność jej mieszkańców*” Nawet Tzora, najmniejsze z wielkich miast, słynęło ze swoich różnokształtnych szklanych wież, które skrzyły się wieloma odcieniami niczym klejnoty w słońcu

W Paaran Disen, głównej siedzibie rządu i klejnocie koronnym wszystkich miast, nie tylko mieściły się cuda geniuszu architektonicznego w postaci iglic i wież, lecz także Komnata Sług ze swoimi kolumnami i błyszczącym elkamiem

W każdym mieście, czy to wielkim, czy małym, wybiórcze zastosowanie Jedynej Mocy pozwalało na taką swobodę w architektonicznym projektowaniu i konstrukcji, że możliwe było spełnienie niemal każdej artystycznej zachcianki Ceniono wszelkie wariacje w kształtach geometrycznych i organicznych, a ogrody, drzewa i fontanny swobodnie wplatały w strukturę miasta Srebrzyste wieże, które pięły się tak wysoko, że wręcz zdawały się dotykać nieba, często urozmaicano kopułami i łukami, które jarzyły się fantastyczną tęczą od wstawionego w nie kolorowego szkła Wąskie koleje jednoszynowe i pasaży wisiły w powietrzu wśród budowli, jakby próbując je ze sobą związać

W każdym mieście wzdłuż chodników i alei rosły wysokie drzewa chora o potrójnych liściach, roztaczając zarówno cień, jak i swoją wyjątkową aurę zadowolenia. Istniało pewne powiedzenie o Wieku Legend że miasto bez drzew chora wydawałoby się ponure niczym pustynia.

Wiele budynków otaczały ogrody, w których rosły kwiaty kalma o czerwonych i białych płatkach oraz kwitnące w nocy lilie dara.

Być może z powodu przyjemnej natury środowiska większość ludzi wołała chodzić z jednego miejsca do drugiego piechotą, chyba że me pozwalała im na to duża odległość, zbyt wielkie ciężary bądź fakt, że niektóre wejścia (tak jak w Sha-rom) znajdowały się wysoko nad ziemią, toteż wymagały specjalnego środka transportu

W tych przypadkach ludzie używali wielu rozmaitych pojazdów

46

Większość publicznej komunikacji na niewielką odległość odbywała się ogromnymi wieloosobowymi wehikulami, które używały jakiegoś typu technologi anty grawitacyjnej Jo-karty, skoczki i koptery mogły pomieścić znacznie mniej pasażerów i towarów Jo-karty miały bardzo skuteczną czterokołową konstrukcję, a w wersji latającej przybierały postać grawitacyjnego wahadłowca Zarówno skoczki, jak i koptery mogły przemieszczać w powietrzu różne dystanse Gładko wybrukowanymi drogami równie dobrze się chodziło, jak i jeździło, a każda podróż zapewniała maksimum efektywności przy minimum energii

Transport na większe odległości odbywał się przeważnie megalotami, powietrznymi pojazdami dostępnymi w licznych typach i rozmiarach Nadawały się zarówno do lotu krótkiego, jak i długiego, a ponieważ były szybkie, korzystano z nich podczas podróży zamorskich Konstrukcja tych pojazdów wywodziła się z zaczerpniętego od natury podstawowego wzoru trójkątnych skrzydeł, dopasowywanego do określonych potrzeb i indywidualnych celów. Jedne megaloty były ogromne i mogły przenosić setki pasażerów, a inne zupełnie małe, toteż służyły jedynie do użytku osobistego.

Aes Sedai, a czasami i ci, którzy im służyli, nie potrzebowali transportu mechanicznego. Wiele osób umiejących skutecznie przenosić Moc potrafiło także Podróżować Była to metoda wymagająca zastosowania Jedynej Mocy, dzięki której otwierało się wejście, pozwalające się przemieścić z jednego punktu w inny na dowolną odległość bez fizycznego aktu przekraczania dzielącej je przestrzeni Każdy mógł przejść przez otwór, jeśli był on wystarczająco duży, lecz tylko Aes Sedai potrafiły tworzyć i utrzymywać stabilność tego typu portali.

Podróżowanie stanowiło bardzo wygodny sposób przemieszczania się po świecie, jednak dla ogółu społeczeństwa było absolutnie niedostępne. Ostatnio ponownie odkryto tę metodę. Jak większość spraw związanych z Mocą, Podróżowanie różniło się zależnie od płci. Mężczyzna musiał użyć Jedynej Mocy, by wywiercić otwór przez Wzór ze swego stanowiska do

47

miejsca, w które chce dotrzeć. Kobieta natomiast tworzyła podobieństwo we Wzorze ze swego miejsca do punktu, w którym pragnęła się znaleźć; kiedy oba miejsca osiągnęły dostateczny stopień identyfikacji, stawały się jednością i Aes Sedai mogła z łatwością przejść przez powstały otwór. Zarówno w przypadku mężczyzn jak i kobiet próba skorzystania z metody przeciwnej płci często kończyła się tragicznie. Mniej biegli używali od czasu do czasu podobnej do Podróżowania metody nazywanej Przemykaniem, która wymagała użycia platform albo stopni w próżni poza Wzorem.

Istnieją zapiski o ludziach Wieku Legend wyprawiających się nawet do innych światów: między gwiazdy albo w inne wymiary. Podobno bramami wejściowymi do alternatywnych rzeczywistości wewnątrz Wzoru są Kamienie Portalu. Kamienie te, uruchamiane przez Jediną Moc, pozwalały użytkownikom i każdemu, kto im towarzyszył, podróżować w inne wymiary i światy wewnątrz wszechświata Koła. Ruiny Kamieni Portalu odkryto w różnych częściach świata. Są to szare kamienne walce, wysokie na około trzy piędzie i grube na pełny krok, pokryte setkami wrytych głęboko diagramów i tajemnych znaków. Wiedza o ich zastosowaniu zaginęła, sądzi się wszakże, iż Aes Sedai w Wieku Legend swobodnie ich używały. Istnieją wskazówki, że pochodzą one jeszcze sprzed Wieku Legend. Wątpliwe, by Kamieni Portalu używał regularnie ktoś inny niż Aes Sedai, ponieważ dla ich uruchomienia niezbędne były umiejętności przenoszenia i odpowiedni potencjał w danej Mocy.

Jeśli wierzyć przechowanym przez stulecia szczątkowym informacjom dotyczącym codziennego życia, nawet zwykli ludzie mieli dostęp do wielkiego bogactwa cudów technologicznych, które wydawały się rywalizować z samą Mocą. Możliwe było na przykład „przeżywanie” przygód we własnym domu za pomocą pewnych nieznanych już urządzeń, a widowiska trafiały również bezpośrednio do mieszkań za sprawą systemu trójwymiarowych obrazów. Transmitowane na żywo czy uprzednio zarejestrowane programy „ożywały” przed samym widzem. Tę meto-

48

de wykorzystywano również w łączności. Dzięki określonemu kodowi istniała możliwość skontaktowania się z każdym, kto posiadał dostęp do urządzenia nadawczo-odbiorczego i możliwość oglądania tej osoby (lub jej graficznego symbolu, jeśli pragnęła zachować prywatność) w postaci małego trójwymiarowego obrazu. Dzięki tej metodzie komunikacji osiągnano złudzenie rozmowy twarzą w twarz, niezależnie od faktycznej odległości dzielącej rozmówców.

Grzejniki utrzymywały we wnętrzach stałą temperaturę bez względu na pogodę. Kule jarzeniowe dostarczały światła bez potrzeby ponownego ładowania czy wymiany. Energię niezbędną do poruszania pojazdów i pracy urządzeń najpierw rozpraszano, a później dostarczano za pomocą procesu przesyłania, dzięki któremu udostępniano ją każdemu posiadaczowi odpowiedniego sprzętu do jej przyjmowania. Odpady z wcześniejszych okresów i bardzo łatwo psujące się towary przechowywano w szkatułach stagnacyjnych, gdzie — jeśli zostały uruchomione — czas dla tych przedmiotów się zatrzymywał.

Podczas gdy wiele materiałów zawierało głównie naturalne włókna, niektóre — takie jak *streith* i *fantkan* — były całkowicie sztuczne. *Streith* był materiałem błyszczącym, zwykle białym, który jednakże zmieniał kolor i poziom przezroczystości, dopasowując się do nastroju noszącego. *Fantkan* tworzył efekt kamuflażu, gdyż

potrafił odtwarzać otoczenie tak wiernie, że noszący strój z tego materiału wydawał się niewidzialny. Oba były wykorzystywane w modnych częściach garderoby. Te materiały istnieją i dziś, lecz są ogromnie rzadkie, a fantkanu używa się do znacznie praktyczniej szych celów. Płaszcz uszyty z fantkanu należy do wzorcowych przykładów nowoczesnej funkcjonalności wywodzącej się ze stylu starożytnego. Zaprojektowane, by zasłaniać noszącego od stóp do głowy, płaszcze te tworzą prawie idealny kamuflaż. Z powodu trudności w uzyskiwaniu fantkanu dziś jest on zarezerwowany wyłącznie do użytku Strażników Aes Sedai. Sądzi się, że wytwarzany jest w Białej Wieży przy użyciu jakiegoś *ter'angreal*.

49

Istnieje pewien dokument — a właściwie zachowały się ledwie jego strzępy — podobno datujący się z tego okresu, który zawiera wiele interesujące dane odnośnie kwestii zdrowia i uzdrawiania w Wieku Legend. Dzięki zastosowaniu Jedynej Mocy w opiece zdrowotnej większość ludzi nie musiała się bać śmierci z powodu choroby czy ran. Średnia długość życia oscylowała między sto pięćdziesiąt a dwieście lat. Aes Sedai żyły nieporównanie dłużej, ponieważ korzystanie z Jedynej Mocy wielokrotnie przedłużając jej (lub jego) życie. Ocalały z tej zamierzonej przeszłości szczątkowe zapiski dotyczące pewnych Aes Sedai, które wydawały się być zaledwie w średnim wieku, choć liczyły sobie już trzysta lat, a niektórzy przenoszący Moc mogli przeżyć siedemset lat albo nawet więcej. Ponieważ długie życie i doskonała opieka medyczna dały w rezultacie wielkie populacje, dobrze się składało, że metody zapobiegania ciąży były niezwykle skuteczne i pozbawione efektów ubocznych. Ówczesną społeczność wspierała silna gospodarka światowa. Wątpliwe, czy bez niej ludzie Wieku Legend byłiby w stanie osiągnąć tak wysoki poziom rozwoju. Globalna ekonomia kapitalistyczna naj sówiej nagradzała pełną poświęcen służbę ogólnemu dobru, a chociaż Aes Sedai pełniły wiele ważnych funkcji, reprezentowały tak niewielki procent społeczeństwa, że większość zajęć pozostawała do dyspozycji osób, które Mocy przenosić nie potrafiły. Zysk finansowy był wówczas bardzo łatwy do osiągnięcia, lecz w zasadzie znaczył niewiele w świecie, gdzie dóbr materialnych było w bród. Jednostki otrzymywały zapłatę na podstawie społecznej przydatności wykonanej przez siebie pracy. Nawet osoba na najmniej istotnym stanowisku zarabiała więc dość pieniędzy, by zapewnić sobie wysoki standard życia. Ubóstwo nie istniało. Na wszystkich chętnych czekały miejsca pracy.

Mimo ogólnej harmonijnej równowagi panującej wewnątrz społeczności przestępczość — łącznie z przemocą i zbrodnią

50

— nie była całkowicie nieznaną. Ludzie generalnie nie akceptowali żadnych ograniczeń, o ile nie były absolutnie konieczne. Kiedy schwytano sprawcę przestępstwa, nie odsyłano go do więzienia, lecz raczej za pomocą perswazji oraz bliżej nieznaną strategii edukacyjnych powstrzymywano przed powtórzeniem uczynku. Obecnie nie jest to metoda w pełni zrozumiała, wówczas była jednakże skuteczna, toteż poważne przestępstwa zdarzały się niezwykle rzadko.

System władzy Wieku Legend był sprawny i trwały. Na nieszczęście dostępnych jest bardzo niewiele szczegółów na temat tego rządu oraz jego współdziałania z ogółem ludności i Aes Sedai. Skąpe fragmentaryczne dokumenty, które się zachowały, wzmiankując światowym parlamencie czy też jakiejś „radzie” demokratycznie wybranych urzędników. Wspominają one także, iż w rządzie zdolność do Przenoszenia zyskiwała przenoszącemu szacunek, ale nie gwarantowała automatycznie znaczącej pozycji. Możemy z tego wywnioskować, że Aes Sedai często wybierano do rady i były one wpływowe, lecz nie tylko one rządziły. Łatwo zrozumieć, dlaczego w Wieku Legend nie dochodziło do poważniejszych konfliktów między lokalnymi grupami interesów czy warstwami społecznymi: nie istniała przecież większość potencjalnych powodów do konfliktu. Gospodarka światowa była stabilna, co rozwiązywało ewentualny problem ubóstwa lub skrajnych rozbieżności w zarobkach. Produkcja żywności i jej dystrybucja funkcjonowały bez zarzutu dzięki wysokiemu poziomowi technologii i użyciu Jedynej Mocy, eliminując głód, a nawet biedę. Status był ważniejszy niż zyski finansowe, zatem takie zachowania jak chciwość czy zawiść po prostu nie miały racji bytu. W dodatku najważniejszą grupę ludzi, Aes Sedai, rzadko kusiło wykorzystywanie własnych zdolności jedynie dla osobistego zysku, gdyż doskonale wiedzieli, iż praca dla innych zapewni im wystarczającą gratyfikację moralną i przede wszystkim wyższy status niż jakiegokolwiek manipulacje polityczne czy finansowe.

51

Bez motywów ekonomicznych czy związanych z przetrwaniem konfliktu rzadko wykraczały poza zwyczajne spory, przeważnie rozwiązywane zresztą za pomocą mediacji. W efekcie pojęcie wojny praktycznie nie istniało. Przynajmniej do końca Wieku Legend.

#### **TESTOWANIE ZDOLNOŚCI W WIEKU LEGEND**

Wielkim honorem był wybór danej jednostki do szkolenia i służby jako Aes Sedai. Jednakże tylko dwa czy trzy procent populacji, które posiadało zdolność do nauki przenoszenia Mocy, mogło wstąpić w elitarną szereg „sług wszystkich”. By znaleźć osoby utalentowane, Aes Sedai regularnie poddawały sprawdzianom młodych ludzi, szukając w nich iskry, dzięki której mogli się stać Aes Sedai.

Próby nie były obowiązkowe, chociaż jedynie nieliczni przepuszczali sposobność poddania się im, szczególnie

że sprawdzian nie wymagał żadnego konkretnego przygotowania ani wysiłku. Jak w przypadku wszystkiego, co miało związek z Mocą i jej odrębnymi połówkami, zdolności męskie i żeńskie funkcjonowały inaczej i ujawniały się w innym wieku.

Kobiety na ogół wykazywały zdolność do przenoszenia Mocy lub zdolność do nauki przenoszenia w znacznie młodszym wieku niż mężczyźni. U kobiet te zdolności objawiały się mniej więcej w momencie dojrzewania płciowego, czyli około dwunastego, trzynastego roku życia lub później, aż do ukończenia dwudziestu jeden lat. Jeśli kobietę poddano próbie, gdy miała dwadzieścia jeden lat i ciągle nie dostrzeżono w niej iskry, wiadomo było, że nigdy jej już się u niej nie znajdzie. Mężczyzna zazwyczaj nie ujawniał zdolności do nauki przenoszenia przed szesnastym rokiem życia, natomiast zdolność do samego przenoszenia Mocy mogła się u niego ujawnić aż do ukończenia mniej więcej dwudziestu pięciu lat. W przypadku obu płci zdolność do nauki (jako przeciwstawna wobec iskry wrodzo-

52

nej) tkwiła uśpiona i mogła zostać odkryta w każdym wieku. Chociaż stosunkowo niewiele osób poddawano sprawdzianowi po dwudziestym czy dwudziestym piątym roku życia, niektórzy z powodzeniem przechodzili próbę w znacznie dojrzałym wieku. Były to najczęściej osoby, które albo wcale nie zdawały sprawdzianu w młodszym wieku, albo zrezygnowały po jednym czy dwóch zakończonych niepowodzeniem podejściach. Ponieważ zdolność do nauki przenoszenia mogła się ujawnić w każdym wieku podczas prawie dziesięcioletniego okresu, kandydatów zachęcano do poddawania się sprawdzianowi częściej niż raz, chociaż wielu zrezygnowało po pierwszej nieudanej próbie. U osób posiadających wrodzoną zdolność do przenoszenia uchylenie się od ponownego sprawdzianu niewiele dawało, ponieważ koniec końców i bez prób osoby te będą przynosić Moc. Ci zaś ze zdolnością do nauki przenoszenia, lecz bez wrodzonego talentu, mogli nigdy nie zdać sobie sprawy z własnych umiejętności, jeśli przed ujawnieniem się zdolności zrezygnowali z testów. Osoba ze zdolnością do nauki przenoszenia Mocy mogła ją przynieść jedynie wówczas, gdy instruktorzy Aes Sedai odnaleźli u niej iskry nauki, ożywili ją i troskliwie pielęgnowali.

Sprawdziany wymagały wyszkolonego Aes Sedai w roli prowadzącego. Ze względu na naturę *saidina* i *saidara*, Aes Sedai poddające próbie kobietę musiały być kobietami, a ci, którzy poddawali sprawdzianowi mężczyznę — mężczyznami. Żadna kobieta nie była w stanie zweryfikować zdolności mężczyzny, a żaden mężczyzna — zdolności kobiety, chyba że po ich dziełach.

Mężczyzna ze zdolnością do nauki rezonował, ilekroć w bliskiej odległości od niego ktoś inny przynosił *saidin*. Ten rezonans mógł wyczuć tylko inny mężczyzna i jedynie wtedy, gdy sam akurat obejmował Moc. Osoba bez zdolności do przenoszenia Mocy lub osoba z tą zdolnością, lecz nie dotykająca w tym momencie *saidina*, nie czuła nic. Sam kandydat zwykle również niczego nie odczuwał. Prowadzący sprawdzian Aes

53

Sedai przynosił zazwyczaj bardzo małe płomienie i czekał na rezonans kandydata. Jeśli poczuł „echo”, wiedział, że testowany osobnik posiada iskry, oznaczające zdolność do nauki przenoszenia. Jeśli kandydat skupił się na ogniu, próba trwała zazwyczaj około dziesięciu, piętnastu minut, jeśli się nie skupił — do trzydziestu minut. Nawet gdy kandydat wydawał się bardzo oporny, do rezonansu i tak dochodziło, choć czasami dopiero po godzinie.

W przypadku mężczyzn etap ten był zaledwie początkiem. Próba ustalała tylko możliwość dotknięcia Prawdziwego Źródła, nie sposób było natomiast powiedzieć, jak wiele potencjalnych zdolności dany osobnik rzeczywiście posiada. Jedynie poprzez szkolenie i doświadczenia można było odkryć rzeczywistą siłę i ograniczenia mężczyzny, gdyż dopiero dzięki prawidłowym wskazówkom zdolność męska rozwijała się aż do osiągnięcia granic.

W przypadku kobiet sprawdzian nie był aż tak skomplikowany. Kobieta Aes Sedai potrafiła wyczuć wrodzoną zdolność do przenoszenia i względną siłę drugiej kobiety z odległości pięciu czy nawet dziesięciu stóp. By wyczuć „bratnią duszę”, nie trzeba było nawet brać w objęcia Mocy.

Z kolei wykrycie kobiet, które nie potrafiły jeszcze przynieść Mocy, ale cechowały się zdolnością do nauki, wymagało stworzenia rezonansu. Tak jak mężczyzna Aes Sedai, kobieta Aes Sedai czerpała Jedyną Moc, by przynieść mały płomień, zaś kandydatka starała się poczuć przepływ przenoszonej przez Aes Sedai Mocy. Jeśli kandydatka miała w sobie zdolność do nauki, wyczuwała w Aes Sedai rezonans przepływu Mocy. W tym momencie prowadząca sprawdzian również była w stanie wyczuć kandydatkę i natychmiast poznawała jej potencjalną siłę. Czasami kobieta poddawana próbie była nawet nieświadomie doprowadzana do przenoszenia przepływu Mocy, chociaż jedynie przez bardzo krótki czas. Był to wówczas sygnał wielkiego potencjału do szybkiej nauki.

W obu przypadkach prowadzący próby musieli się ogrom-

54

nie starać, by użyć tylko mikroskopijnej ilości Mocy, w przeciwnym razie mogli wyrządzić kandydatce krzywdę lub nawet doprowadzić do jej wypalenia.

Mężczyźni i kobiety, którzy pozytywnie przeszli sprawdzian, wysyłano do specjalnych szkół, gdzie byli szkoleni na Aes Sedai. Nauka szkolna obejmowała także program „normalnych” przedmiotów, spośród których uczeń

mógł dowolnie wybierać.

Rozdział czwarty

### Zwycięstwo Cienia

*W momencie stworzenia Stwórcą uwięził Czarnego poza czasem.*

Aż do fatalnego projektu badawczego, którego efektem był Szyb, nawet nie podejrzewano prawdy o Czarnym.

Podczas Wieku Legend nikt o Czarnym nie wiedział ani nie czuł jego dotyku.

Z dzisiejszej perspektywy osiągnięcia Wieku Legend wydają się ogromne, jednakże w owym czasie wiele Aes Sedai irytowało się na surowe reguły narzucane przez naturalne ograniczenia *saidina* i *saidara*. Niektórzy marzyli o źródle mocy, które by te ograniczenia wyeliminowało.

Pewien zespół badaczy w Collam Daan (wśród których była para Aes Sedai: Mierin Eronaile i Beidomon) sądził, iż rzeczywiście znalazł takie źródło. (Zespół z pewnością składał się z wielu wartościowych osób, lecz imiona pozostałych nie przetrwały. Zapiski nie mówią nam również nic o pozycji Mierin w zespole, chociaż przynajmniej jedno źródło wspomina, że Beidomon jej „asystował”).

Badacze ci odkryli rozluźnienie we Wzorze, które wydawało się przykrywać niepodzielne źródło Jedynej Mocy odrębne od Prawdziwego Źródła. Energia ta najwyraźniej nie podlegała standardowym ograniczeniom Jedynej Mocy, powinna

56

więc być użyteczna zarówno dla mężczyzn, jak i dla kobiet. Takie źródło, dostępne bez ograniczeń, pozwoliłoby mężczyznom i kobietom łączyć się w sposób uprzednio niemożliwy, a wtedy Aes Sedai byłyby zdolne do wyczynów, które do tamtej pory znacznie przekraczały ich możliwości. Z pozoru dostęp do tej energii wyglądał na niemożliwy, wystarczyło jednakże wywiercić mały otwór we Wzorze, by do niej dotrzeć. Zespół Mierin miał nadzieję, że po raz ostatni używa Jedynej Mocy w postaci rozdzielonych *saidina* i *saidara* tak czy owak przy jej pomocy przewiercił się przez źródło niezwykłych emanacji Mocy.

W wyniku gwałtownej reakcji doszło do zniszczenia Sha-rom — kula roztrzaskała się niczym jajko, które przypominała — i utworzenia zmarszczek w strukturze rzeczywistości w postaci fal uderzeniowych od wyłomu, który wstrząsnął Wzorem. Okazało się, że zespół nie odkrył wcale niepodzielnego źródła Jedynej Mocy, lecz miejsce poza Wzorem, w którym od momentu stworzenia świata tkwił uwięziony Czarny. Pełne nadziei emanacje, które odczuwali Mierin i inni, były jedynie mroczną energią, zamkniętą tuż za rozluźnieniem we Wzorze, tam gdzie znajdowało się więzienie Czarnego. Wybity przez zespół badawczy otwór zaraz potem zaczęto nazywać Szybem.

Jedno z najważniejszych odkryć ostatnich lat, może najbardziej znaczące od czasu Pęknięcia Świata, to — niestety zaledwie fragmentaryczna — historia świata od wywiercenia Szybu w więzieniu Czarnego aż do końca Pęknięcia Świata. Oryginał dokumentu pochodził prawdopodobnie z początku pierwszego stulecia OP, chociaż nie udało się znaleźć zapisków co do daty publikacji i prawie na pewno przetrwał on jedynie w pojedynczych kopiach. Strony, odkryte w zakurzonej magazynie w Chachin, leżały w kufrze pełnym starych rachunków i pokwitowań, uczniowskich zeszytów i osobistych dzienników, a większość była tak zniszczona przez czas i zapisana atramentem tak wyblakłym, że okazały się zupełnie nieczytelne. Jeden fragment był w miarę czytelny, choć oczywiście naukowcy nie

57

ustrzegli się zwykłych problemów związanych między innymi z trudnością przekładu i mnóstwem błędów, które poczynili przez stulecia przepisujący go skrybowie. Poza tym historia świata bez wątplenia była pierwotnie olbrzymim, wielotomowym dziełem, niestety z dwustu dwunastu znalezionych kartek największa ilość kolejnych stron równała się sześciu, a spośród innych rzadko było więcej niż dwie. Umieszczone daty są zupełnie niezrozumiałe, ponieważ nigdy nie znaleziono żadnego kalendarza pochodzącego z Wieku Legend. Wiele stron odnosi się do kataklizmów (miasta zniszczone przez płomień stosu podczas Wojny z Cieniem; całe obszary połknięte przez trzęsienia ziemi albo zalane przez morze prawie z dnia na dzień), zazwyczaj jednak brakuje stron, które by precyzowały, gdzie dokładnie doszło do tych zdarzeń i jakie było ich szczególne znaczenie, stron, które dokonywałyby analizy katastrof bądź omawiały ich końcowe rezultaty. Dlaczego ten zbiór jest taki ważny? Mimo iż szczątkowy, mieści w sobie więcej informacji na temat Wojny z Cieniem niż jakiegokolwiek inne znane źródła, może nawet więcej niż wszystkie pozostałe ocalałe teksty razem wzięte. W dodatku sześć następujących po sobie kart i kilka dalszych zawiera jedyną znaną relację z wydarzeń dotyczących najważniejszego zdarzenia w historii świata (czyli we wszystkich Wiekach): nałożenia pieczęci na Szyb przez Lewsa Therina Telamona i Stu Towarzyszy.

Kiedyś mieszkańcy świata musieli radzić sobie tylko ze złem tkwiącym w nich samych. Skoro nie było powodów do wojny i nie istniała nienawiść, nie było też żołnierzy. Szyb wszystko zmienił. Przez ten mały wąski otwór Czarny nie zdołał wprawdzie uciec, lecz mógł dotknąć świata. A jego dotyk odmienił wszystko, na co Czarny miał wpływ. Wszelkie podstawowe motywacje zachowania oraz emocjonalne problemy ludzkości uwydatniły się i wzmocniły, co spowodowało wzrost nienawiści, zachłanność i gniew, mimo braku prawdziwych czynników motywujących. Każda niezadowolona ze swego lo-

58

su istota poczuła nagle, że jej frustracja wynika nie z jej winy, lecz ze złego porządku świata, a co za tym idzie, globalny poziom frustracji, gniewu i złości wzrósł w niepokojąco szybkim tempie. Coraz częściej zaczęło dochodzić do kradzieży, napaści, morderstw, a nawet wojen.

W obliczu tych nowych kłopotów zupełnie nieadekwatne okazały się dotychczasowe środki przeznaczone do radzenia sobie ze sporadycznymi problemami pokojowej struktury społecznej. Struktura ta zaczęła słabnąć wobec zacieklego ataku Czarnego. Przerazenie wypływało częściowo z faktu, że przez wiele lat nikt nie wiedział, z jakiego powodu właściwie doszło to tego nieszczęścia: chaos wydawał się pochodzić znikąd, nie znajdowano żadnej racjonalnej przyczyny.

Niektórzy ludzie zaczęli jednak podejrzewać, skąd rozprzestrzenia się ta nieznana dotąd epidemia negatywnych emocji, a w końcu domyślili się jej źródła, niestety większość z nich dostrzegła dla siebie możliwe korzyści w uwolnieniu Czarnego. Zanim reszta świata nabrała pewności, czemu właściwie stawia czoło, wszędzie zaczęły się organizować stale rosnące masy zwolenników Czarnego; może nawet już wtedy się z nim skontaktowały. Z pewnością zrobiły to później.

Osoby niezadowolone ze swego życia lub pragnące większej władzy miały teraz wybór. Każdy, kto uważał się za nieodpowiednio traktowanego lub pominiętego, a także ci, którzy po prostu szukali odmiany, mogli teraz stanąć po stronie Ciemności. Czarny oferował korzyści i lepszy status, niemożliwy do osiągnięcia dla przeciętnego obywatela w inny sposób. Tym, którzy służyli jego sprawie, obiecywał nieśmiertelność — mieli ją otrzymać natychmiast, gdy go uwolnią. Władca Ciemności zamierzał od razu po opuszczeniu więzienia przerebić świat na własny obraz i podobieństwo. Wszyscy stojący u jego boku mieli zostać nagrodzeni za pomoc. Nawet niektóre spośród Aes Sedai, skuszone obietnicami mocy, nieśmiertelności i — niezbyt często, ale jednak również — zemsty, dołączyły do szeregów osób życzliwych Czarnemu, znacząco

59

wzmacniając jego potęgę. Te Aes Sedai zaczęto nazywać „Władcami Strachu”.

Zastępy stronników Ciemności zasiały ziarna spisków i intryg w już znękanym społeczeństwie.

Właśnie wtedy stały się modne tak brutalne dyscypliny sportu, jak pojedynki shaje. Odbywały się one w Qal i wymagały użycia nasączonych działającą powoli trucizną lewo- i praworęcznych sztyletów, zwanych *osan 'gar* i *aran 'gar*. Z tych pojedynków trudno było wyłonić jednoznacznego zwycięzcę, gdyż wszyscy uczestnicy walk ginęli zazwyczaj albo od ran, albo od trucizny. A jednak istniały rzeczy gorsze. W pewnych częściach świata, w latach tuż przed ostatecznym wybuchem wojny, stałymi elementami wielu widowiskowych sportów stały się morderstwa, gwałty, a nawet tortury.

Sprzymierzeńcy Ciemności, jak sami siebie nazywali, energicznie werbowali nowych stronników. W pewnych przypadkach podobno zupełnie planowo zmuszali do współpracy osoby z rządu. W tym celu używali tortur, przymusu bądź innej formy przemocy, dzięki której osoby umiejące przenosić Moc zwracały się ku Ciemności, nawet wbrew swojej woli.

Ten okres rosnącego mrocznego chaosu trwał między setnym a sto dziesiątym rokiem po wywierceniu Szybu i w wielu bardzo wczesnych źródłach nosi nazwę „Upadku”. Nazwa była z pewnością adekwatna, gdyż cywilizacja znalazła się wtedy na krok od upadku, a porządek i spokój świata Wieku Legend bezpowrotnie zniknął.

Ostatecznie poplecznicy Czarnego poczuli się na tyle silni, że zaczęli otwarcie działać. Podczas błyskawicznego uderzenia spróbowali całkowicie uwolnić Czarnego i przejąć władzę. Zdarzenie to było faktycznym początkiem Wojny z Cieniem, w której zwolennicy i słudzy Ciemności stanęli przeciwko Światłości, wojny, która wkrótce później ogarnęła cały świat. Podczas dziesięcioletnich walk ponownie odkryto wszystkie zapomniane już elementy wojny, w wielu przypadkach zdeformowane przez Ciemność.

60

Czarny nasłał na nieprzygotowaną ludzkość przerażające twory, stworzenia z koszmaru i straszliwą broń. Pod zaciekłym atakiem mocy Ciemności obrońcy starego porządku musieli wykorzystać swoją technologię do budowania machin wojennych i broni. Jo-karty opancerzono i uzbrojono, koptery zmieniono w mordercze latające maszyny zdolne uderzać z nieba. Lance udarowe i inne typy broni dalekiego zasięgu konstruowano wraz z odpowiednimi rodzajami zbroi. Fantkan, dotąd używany jako tkanina ozdobna, stał się materiałem do produkcji kamuflujących peleryn bitewnych i jako taki okazywał się na polu bitwy wręcz nieoceniony.

Niektóre sporty, jak choćby szermierka, którą uważano dotąd za łagodną formę ćwiczeń, ponownie odkryto jako morderczą sztukę walki. Dzieci, gdy ukończyły dziesięć lat, szkolono na żołnierzy. Mężczyźni i kobiety, którzy przed wojną studiowali sztukę czy muzykę, teraz uczyli się bitewnej taktyki i strategii obronnych. Cały świat — tak jak kiedyś żył w pokoju, tak obecnie nastawił się na wojnę.

Jedyna Moc, poprzednio używana wyłącznie w dobrych intencjach, stała się nagle śmiertelnością bronią. Może z tego powodu batalię tę znano również pod nazwą Wojny o Moc. Powietrze, Woda, Ziemia, Ogień i Duch zaczęły nagle powodować straszne kataklizmy. Przepływy te stanowiły jednakże łagodną broń w porównaniu ze straszliwą niszczycielską siłą, która się rozpętała, gdy przenoszący Moc po obu stronach odkryli płomień stosu. Przed tym płynnym, rozpalonym do białości ogniem nie sposób było się uchronić, gdyż spalał na popiół wszystko, czego dotknął.

Broni tej obie strony używały bez opamiętania przez rok, aż dostrzegły jej ukrytą cenę. Piekąca energia

plamienia stosu nie tylko zabijała czy niweczyła plany, lecz także paliła wątki Wzoru. Przedmioty przezeń zniszczone naprawdę przestawały istnieć tuż przed momentem unicestwienia, pozostawiając po sobie jedynie wspomnienie o czynach już nie istniejących i duszach na zawsze wymazanych z Wzoru. Mało tego: wszystko,

61

co nastąpiło w wyniku tych „spalonych” działań, również zniknęło. Im większa była moc plamienia stosu, tym głębiej wstecz rozciągało się „nieistnienie” ofiar. Podczas roku nieograniczonego używania plamienia stosu całe miasta zostały wypalone z Wzoru, a światu groziło popękanie i poluznienie wątków. Zaistniało niebezpieczeństwo, że cała rzeczywistość zupełnie się rozpląta.

Wobec potencjalnego rozpadu świata obie strony konfliktu — bez formalnego układu czy rozejmu — po prostu przestały używać tej broni. Jaki sens miałyby zwycięstwo, gdyby jego ceną była całkowita zagłada świata? Nawet zwolennicy Władcy Ciemności chcieli mieć czym rządzić po wojnie.

Mimo rezygnacji z używania zabójczej siły plamienia stosu Czarny ciągle był w stanie wykorzystać inne straszliwe środki. Jego armie, złożone z okrutnych nieludzkich stworów, często uzbrojonych w śmiertcioną broń wykonaną kosztem ludzkich dusz i połączonych z tymi spośród potężnych Aes Sedai, które stały po jego stronie, stałe kierowały moc przeciwko obrońcom starego porządku. Chociaż uwięziony poza Wzorem, Czarny wzbudzał bezwarunkową lojalność i strach wśród osób, które poczuły jego dotyk.

Na początku wojny ludzie zwrócili się do Aes Sedai po pomoc i wskazówki. W owym czasie na Wysokim Tronie Komnaty Sług zasiadał Lews Therin Telamon, Pan Poranka, którego zaczęto nazywać Smokiem. Był najpotężniejszym człowiekiem swojej epoki, wybranym, by poprowadzić do walki ogirów (którzy okazali się równie zawziętymi wojownikami, co utalentowanymi pieśniarzami podczas pokoju), armię zwykłych ludzi uzbrojonych w nową technologię oraz Aes Sedai. Mieli uniemożliwić uwolnienie Czarnego z więzienia. Stracili już bezpowrotnie sielankowy spokój oraz niewinność Wieku Legend, ruszyli więc do boju pod dowództwem Smoka, by ocalić przed ostatecznym zniszczeniem to, co jeszcze pozostało.

Tylko Da'shain Aiel, którzy służyli Aes Sedai, oraz sam dowodzący nimi Lord Smok trzymali się z dala od bitewnego

62

zgiełku. Kodeks Aielów, zwany Drogą Liścia, nie zezwalał im na używanie broni, nawet w obliczu śmierci. Aes Sedai, którym Da'shain Aiel zagorzale służyli, chroniły ich i ich kodeks, równocześnie akceptując ich usługi we wszystkich sprawach niewojskowych. Na wiele sposobów Da'shain Aiel uosabiali dla Aes Sedai najlepsze z tego, co świat utracił po otwarciu Szybu. Może dzięki tej wzajemnej służbie i opiece ze strony Lewsa Therina Da'shain Aiel zasłużyli sobie na określenie „Ludu Smoka”.

W Wojnie z Cieniem szala zwycięstwa przechylała się raz na jedną, raz na drugą stronę. W pierwszych trzech latach Czarny zawładnął większą częścią świata, choć nie bezpośrednio, lecz poprzez zastępy swoich wyznawców. W następnych czterech latach obrońcy starego porządku, pod przywództwem Lewsa Therina, odzyskali większość terytoriów, jednakże nie bez strat. W tym momencie batalii osiągnięto sytuację patową, która trwała niemal rok. Później Cień znowu zaczął napierać, najpierw powoli, potem coraz szybciej.

Przytoczmy w tym momencie szczątkowe kroniki spisane przez nieznanego autora: *Wydawało się, jakby z każdym krokiem Cienia rosło zamieszanie i chaos, a karmiąc się nimi, Cień zyskiwał na sile, toteż jego następny krok był dłuższy, a kolejny zapowiadał się na jeszcze dłuższy.*

Wojna ogarnęła ostatecznie cały świat. Ogromne jego połacie zostały zniszczone przez konflikt, choć niewiele przetrwało informacji na temat poszczególnych bitew. Istnieją wzmianki, że Smok dotkliwie pobił Elana Morina Tedronai, zwanego „Zdrajcą Nadziei”, przy bramach Paaran Disen, jednakże szczegóły związane z tą potyczką nie są znane; wiadomo jedynie, że Elan Morin przeżył klęskę. Najwyraźniej jednak Lews Therin walczył o straconą sprawę. Niektórzy z jego najbardziej zaufanych generałów, łącznie z faworyzowanym Tel Janinem Aellinsarem i Baridem Bel Medarem, zdradzili go i przyłączyli się do Ciemności, używając swych niezwykłych talentów i siły przeciwko dotychczasowemu wodzowi.

Podobno jeden z najpotężniejszych męskich *sa'angreali*,

63

jakie kiedykolwiek wykonano, czyli *Callendor*, skonstruowano właśnie podczas Wojny o Moc. Ten kryształowy miecz z łukowatym ostrzem jest jedynym znanym *sa'angrealem* w formie broni. Uważa się, że można dzięki niemu przenieść niemal tyle samo Mocy, co poprzez wcześniej wspomniane gigantyczne męskie i kobiece posągi, w każdym razie wystarczająco, by zrównać z ziemią miasto. Być może właśnie dlatego twórcy tej broni, świadomi jej śmiertcionej potęgi, umieścili miecz w Kamieniu Łzy i pieczołowicie chronili podczas Pęknięcia Świata, prawdopodobnie starając się go ukryć przed oszalałymi Aes Sedai płci męskiej.

W ostatnich latach wojny Cień kroczył po ścieżce nieuchronnie prowadzącej do zwycięstwa. By wprowadzić swe rządy, zagłodził lub wymordował większą część populacji podbitych terytoriów, zaś siły Światłości nie były już w stanie kontynuować dalej wyniszczającej wojny. Klęska wydawała się nieunikniona. Pozostała zatem tylko ostateczna strategia, od której sukcesu zależało ocalenie świata: przedstawiciele Światłości musieli przeprowadzić jedną rozstrzygającą ofensywę, która szybko zakończyłaby wojnę.

Do najsmielszych planów zaproponowanych przez Lewsa Therina należał bezpośredni atak na Szyb, a później

ponowne nałożenie nań pieczęci i tym samym odcięcie Czarnemu dostępu do świata. Świat pozbawiony dotyku Czarnego miałby szansę wrócić do normalności. Przygotowano zatem siedem niezniszczalnych dysków *cuendillara*, wykonanych dzięki Jedynej Mocy i oznaczonych pieczęcią Aes Sedai. Miały funkcjonować jako „ogniskowe” (prawdopodobnie nie istnieje lepsze tłumaczenie słowa w Dawnej Mowie). Atak miał zostać przeprowadzony w Shayol Ghul, jedynym miejscu na ziemi, gdzie „rozluźnienie Wzoru” pozwalało wyczuć Szyb. Oddział uderzeniowy składałby się z żołnierzy, który powinni zapewnić bezpieczeństwo przybyłemu w celu założenia pieczęci z przyniesionych dysków *cuendillara* kręgowi siedmiu kobiet i sześciu mężczyzn Aes Sedai.

64

Plan był ryzykowny z wielu powodów. Wszyscy wiedzieli, że Czarny wywiera swoisty wpływ na teren wokół Shayol Ghul — jego dotyk już przekształcił tę sielankową, oblaną chłodnymi wodami morza wysepkę w niegościnnie pustkowie — istniało zatem niebezpieczeństwo, że wszelkie próby przenoszenia Mocy zostaną tam natychmiast wykryte, oddział szturmowy zaś rozbity w pył. Co gorsza, liczni eksperci twierdzili, że jeśli Aes Sedai nie założą pieczęci z odpowiednią precyzją, powstała energia, zamiast zapieczętować Szyb, rozerwie go, całkowicie uwalniając Czarnego.

Większość wzmianek dotyczących pieczęci opisuje je jako siedem dysków wielkości ludzkiej dłoni, oznaczonych starożytnym symbolem Aes Sedai: oddzielnymi falistą linią dwiema połówkami, z których jedna jest czarna jak węgiel, druga zaś biała jak śnieg. Każdy z tych dysków służy jedynie jako ogniskowa dla prawdziwych pieczęci na więzieniu Czarnego, które są splotami Mocy. Same dyski to *ter'angreal* wykonane z *cuendillara* czy też „prakamienia”, przeznaczonego do wchłaniania wszelkiej mocy użytej przeciw niemu (łącznie z Jediną Mocą) i rosnącego w siłę raczej podczas ataku niż w okresie spokoju. W ostatnich latach pieczęcie te zaczęły słabnąć. Te, które dotąd odkryto, nie są już niezniszczalne. Gdy rozważymy kwestię fizycznego stanu dysków i szczelność rzeczywistych pieczęci na więzieniu Czarnego, wnioski okażą się przerażające.

Drugi plan koncentrował się wokół dwóch olbrzymich *sq'an-greali*, jednego nastrojonego na *saidina* i jednego na *saidara*. Oba miały być tak potężne, że bezpieczne ich użycie wymagałoby szczególnych, sporządzonych specjalnie do tego celu *ter'angreali*, czyli miniaturowych wersji wielkich posągów. Ten projekt także miał swoich krytyków, ponieważ potężne *sq'angreal* zaprojektowano tak, że każdy z nich pozwalał jednej osobie na przeniesienie dostatecznej ilości Jedynej Mocy, by zrujnować świat, zaś oba razem z pewnością starłyby go na proch. Niektórzy wątpili, czy można bezpiecznie dotknąć tak

65

dużej dawki Jedynej Mocy Zwolennicy planu sugerowali, że użyte razem *sq'angreal* zapewnią ilość Mocy wystarczającą na całkowite pokonanie sił Cienia i wzniesienie bariery dokoła Shayol Ghul do czasu, aż znaleziony zostanie bezpieczny sposób poradzenia sobie z Szybem Wielu rzeczników tego projektu nieufnie podchodziło do planu związanego z nałożeniem pieczęci przy pomocy dysków *cuendillara*, obawiali się też błędu podczas ich umieszczania

W Komnacie Sług zwolennicy tego drugiego planu i przeciwnicy pierwszego skupili się wokół kobiety nazwiskiem Latra Posae Decume Zapewne była mówczynią o znacznej charyzmie i darze przekonywania, gdyż zebrała wokół siebie licznych stronników, lecz zwycięstwo zapewniły jej jednostkowe umowy, które zawarła ze wszystkimi ważnymi kobietami Aes Sedai stojącymi po stronie Światłości (W rękopisach układ ten nazywany jest „Pamiętną Ugodą”, wątpliwe jednak, by tej nazwy używano na jego określenie najczęściej) Plan Lewsa Therina wydawał się zbyt pochopny i zbyt niebezpieczny, toteż żadna z tych kobiet nie zamierzała przyczynić się do jego wypełnienia A ponieważ do precyzyjnego umieszczenia pieczęci potrzeba było kręgu złożonego z siedmiu kobiet i sześciu mężczyzn o po-nadprzeciętnej zdolności do przenoszenia Mocy, Ugoda wyraźnie zniweczyła ten projekt Przyspieszyła natomiast prace nad konstrukcją dwóch ogromnych *sq'angreah* w formie posągów

Dokładnie w momencie ukończenia *sq'angreah* doszło do katastrofy *Ter'angreal* potrzebne do ich użycia zostały skonstruowane w miejscu dość odległym od *sq'angreah*, ponieważ starano się uniknąć niebezpieczeństwa spowodowanego „niekontrolowanymi rezonansami podczas ostatniej fazy” i ten właśnie obszar opanowały wojska Cienia dowodzone przez Sam-maela Na szczęście same *ter'angreal* zostały wcześniej dobrze ukryte, a miejsce ich wykonania zniszczono tuż przed inwazją (od samego początku zresztą trzymano je w tajemnicy), więc ani Sammael, ani żaden inny zwolennik Cienia nie wiedzieli, że w ich zasięgu znajduje się jakieś narzędzie Mocy

66

Strona Światłości nadal posiadała *sq'angreal*, niestety nie istniał bezpieczny sposób ich użycia, bez *ter'angreah* ogromny przepływ Jedynej Mocy wypaliłby nawet najsilniejsze Aes Se-dai i to zapewne w przeciągu kilku minut

Lews Therm znowu zaczął przekonywać do swojego planu Przyznawał, że istnieje ryzyko, lecz dodawał, iż jest to jedyna szansa na zwycięstwo Latra Posae trwała wszakże w swoim sprzeciwie Lęk przed niebezpieczeństwem spowodowanym źle ulokowanymi pieczęciami szybko się rozprzestrzenił i kolejne kobiety Aes Sedai



przylączyły się do Pamiętnej Ugody, nawet te, które ze względu na słabsze zdolności i tak me miały najmniejszych szans na przydział do kręgu Latra Posae wysłała też agentów, którzy mieli przemycie *ter'angreale* z kontrolowanego przez Cienia terytorium

Prawie natychmiast po natarciu Sammaela i na długo zanim agenci Latry Posae dotarli do celu, armie dowodzone przez De-mandreda i Be'lala przeprowadziły potężny atak, który zagrażał (choć nieświadomie, gdyż siły Ciemności nie miały pojęcia o ich istnieniu) wielkim *sq'angrealom* W tym momencie wojny najważniejsze było powstrzymanie natarcia Cienia Wojska Światłości me odzyskały żadnego podbitego przez wroga terytorium od ponad dwóch lat Siły Lewsa Thenna ledwie zdołały się przeciwstawić tym dwóm akcjom, a Demandred i Be'lal nadal naciskali Sammael rozpoczął kolejną ofensywę, którą także z trudem powstrzymano Z zapisków wynika, że w owym czasie wszędzie dochodziło do poważnych starć Jasne było, że Światłości grozi ostateczna klęska Jeśli któraś z trzech wielkich ofensyw zorganizowanych przez Przeklętych zakończyłaby się powodzeniem, koniec byłby jedynie kwestią czasu, może zaledwie kilku miesięcy W wielu miastach nadal należących do Światłości wybuchły niebezpieczne rozruchy, ponieważ ludzie obawiali się zwycięstwa Cienia. W samej Komnacie Sług lojalni wobec Lewsa Thenna buntowali się przeciwko reszcie Pojawiła się też „frakcja pokojowa”, która sugerowała potrzebę negocjacji z Przekłętymi

67

Dostępne dowody nie pozwalają ocenie, czy podczas wojny istniało kilka frakcji pokojowych czy też jedna, której liczebność to się zwiększała, to malała Nie pierwszy raz przedstawiciele frakcji naciskali na zawarcie pokoju z Przekłętymi, ponieważ — tak wynika z rękopisu — ta oderwana grupa co jakiś czas wysłała przedstawicieli do Przeklętych z propozycją porozumienia Zresztą, co odkryto znacznie później, członkowie tych delegacji w gruncie *rzeczy* wspomagali sprawę Cienia Widocznie nie zważali na powiedzenie, które prawdopodobnie pochodzi właśnie z tego okresu „Nie można zawrzeć pokoju z Cieniem”

Opór Latry Posae wobec planu Smoka trwał mimo tych zdarzeń, a kobiety Aes Sedai — niczym stado zwierząt, które na widok pędzącego po zboczach głazu zamiera w szoku i niechybnie ginie — trzymały się Ugody, uniemożliwiając utworzenie kręgu Lews Thenn doskonale wiedział, że niemożliwa będzie obrona ogromnych *sa'angreah* na tyle długo, by przemycie *ter'angreale*, nawet gdyby przemyt się udał Z jego punktu widzenia jedyną szansą stało się przeprowadzenie pierwotnego planu bez udziału kobiet

Nikt nie wiedział, że wszyscy agenci odpowiedzialni za odzyskanie *ter'angreah* zostali schwytani przez Cień i zabici, zaś same *ter'angreale* zaginęły gdzieś na terenach okupowanych przez Czarnego Nowiny o tej tragedii dotarły do Komnaty Sług znacznie później

Grupa potężnych młodych mężczyzn Aes Sedai, tak hałaśliwych, że stale przerywali zebrania w Komnacie Sług, wsparła Lewsa Thenna podczas jego słownej potyczki z Latrą Posae Grupę tę popularnie nazwano Stoma Towarzyszami, chociaż faktycznie było ich wtedy stu trzynastu Wraz z nimi i około dziesięcioma tysiącami wojowników Lews Therm rozpoczął zaplanowany atak na Szyb

Chociaż dokładnego przebiegu zdarzeń nie sposób dziś odtworzyć, jednakże zachowały się zapiski o niektórych szczegółach akcji Po przybyciu do Shayol Ghul Smok i jego towa-

68

rzysze odkryli dodatkową okazję w Szczelinie Zagłady, głęboko pod górą, odbywało się właśnie zgromadzenie trzynastu najpotężniejszych przywódców Przeklętych Aes Sedai, być może wezwanych na naradę przez Czarnego Towarzysze pokonali zebranych szybko i bezlitośnie, po czym bezpiecznie zapieczętowali Szyb, nie otwierając bynajmniej więzienia Czarnego, jak obawiało się wielu przeciwników tego planu Czterdziestu pięciu Towarzyszy zginęło w bitwie, a procent zabitych wśród wojowników był jeszcze większy Akcja uwięziła wszystkich biorących udział w naradzie Przeklętych za pieczęciami, więc jednym posunięciem odebrano Cieniowi możliwość dotyku świata i pozbawiono jego zastępy przywódców Po bezpiecznym założeniu pieczęci starannie ukryto dyski *cuendillara*

I tak po mniej więcej stu latach Upadku i dziesięciu latach krwawych bojów zakończyła się Wojna z Cieniem Chociaż większa część terenów znajdowała się nadal pod okupacją Cienia, ludzie wierzyli, że bez swoich przywódców zwolennicy Cienia załamią się, wszystkie posiadane przezeń ziemie łatwo da się odzyskać, sam Cień zaś całkowicie zniszczyć Czarny me miał już wszak dostępu do świata Lews Thenn, czyli Smok, oraz wojska Światłości odniosły zwycięstwo Tak się w każdym razie wówczas wydawało

Nikt się bowiem nie spodziewał kontrataku Czarnego

Rozdział piąty

### **Czarny i Przekłęci**

#### **SHATTAN**

Kiedy Szyb został wybity w pewnym miejscu poza Wzorem, mroczna istota wykorzystwała powstały otwór, by dotknąć świata Istotę tę, która sama siebie nazywała Shai'tanem, Stwórca wszechświata uwięził poza czasem i wszelkim stworzeniem Odkąd świat poczuł dotyk Shai'tana, nadano Cieniowi wiele imion Ojciec Kłamstw, Ten Który Odbiera Wzrok, Władca Grobu, Pasterz Nocy, Zmora Serc, Zmora Dusz, Jad Serca, Stary Okrutnik, Zguba Traw, Ten Który Zabija Liść i — najbardziej powszechne — Czarny Nawet dziś tylko nieliczni używają jego prawdziwego imienia, lękając się, że wymówiwszy je, ściągną na siebie uwagę Shai'tana Wzywanie

Czarnego jest uważane za najgorsze z przekleństw

Chociaż wedle uznanych standardów Shai'tan nie jest ani mężczyzną, ani kobietą, zwykle mówi się o nim jako o mężczyźnie Nie posiada on realnej formy fizycznej, będąc czymś na zewnątrz wszechświata i poza nim, a jednak potrafi wpływać na fizyczny świat Przypisuje mu się często ludzkie pobudki, mimo faktu, że skoro Czarny nie jest istotą ludzką, nie umiemy w pełni pojąć jego motywacji Tym niemniej istnieje

70

pewne „ludzkie” słowo, które wydaje się w pełni ucieleśniać cechy Shai'tana Słowo to brzmi „zło”

Stronnicy Czarnego przyznają, że on sam narzucił im pragnienie uwolnienia go z więzienia i wkroczenia do znanego nam świata Później Czarny zamierzał przekształcić cały świat i wszystkie stworzenia według własnego wzoru. Ucieczka miała nastąpić po Tarmon Gai'don, czyli Ostatniej Bitwie Nikt nie ma wątpliwości, że Czarny dysponuje mocą wystarczającą do przeprowadzenia tych planów, ponieważ jest istotą o boskich zdolnościach, może nawet równą Stwórcy Wielu uczonych uważa go za dokładną antytezę Stwórcy Czarny nie jest jednakże w stanie bez niczyjej pomocy wyrwać się z miejsca uwięzienia. Dowodem tego ograniczenia jest fakt, że początkiem Wojny z Cieniem stała się dokonana przez zwolenników Czarnego próba uwolnienia go poprzez Szyb Zwolennicy byli i są niezbędni do przeprowadzenia ucieczki, a od chwili wybicia Szybu wiadomo, że zawsze znajdą się osoby chętne stanąć po stronie Ciemności

Kiedy Shai'tan po raz pierwszy dotknął świata, jego dotyk niósł w sobie obietnicę mocy i władzy, o jakiej człowiek nawet nie marzył Czarny przyrzekł przekształcić świat, a tym, którzy przygotowują mu drogę, obiecał rządy w swoim imieniu Najwierniej mu służący mieli otrzymać dar nieśmiertelności

#### **WŁADCY STRACHU**

Niektórzy spośród Aes Sedai okazali się niezwykle podatni na te obietnice władzy i chwały. Nie miało dla nich znaczenia, że świat, którym mieli rządzić, byłby światem Cienia Liczyła się dla nich tylko sama władza, a dzięki nieśmiertelności ich rządy mogłyby trwać wiecznie Ci Aes Sedai porzucili Światłość, swe przysięgi i służbę i postanowili podporządkować się hegemonii Wielkiego Władcy Ciemności Nigdy nie wymie-

71

mali jego prawdziwego imienia, uważając wypowiedzenie go za bluźnierstwo Nazywali go więc „Wielkim Władcą Ciemności” Wyruszyli oni (a nazywano ich Władcami Strachu) do Szczeliny Zagłady w Shayol Ghul, by poświęcić swe dusze Czarnemu Najsilniejsi z nich otrzymali wielką władzę i niewyczerpane możliwości, czyniące ich niemal półbogami Sami nazywali się „Wybranymi Do Wiecznego Panowania Nad Światem” lub po prostu „Wybranymi” Wszyscy pozostali określali ich mianem „Przeklętych”

#### **PRZEKŁĘCI**

Jeden szczegół potwierdza się w szeregu źródłach Przekłęci knuh jeden przeciw drugiemu prawie z równym zapałem, z jakim spiskowali wspólnie, by doprowadzić do zwycięstwa Cienia Każdy z Wybranych pragnął po Ostatniej Bitwie zyskać epitet „Nae'blis”, czyli „tego, który stoi ponad wszystkimi innymi”, a zatem jedynie pół kroku za samym Wielkim Władcą Przekłęci rywalizowali o tę pozycję najwyższej łaski od dnia, w którym złożyli przysięgę na wierność Ciemności, mając nadzieję wykazać swoją wartość wobec Wielkiego Władcy Chociaż inni Aes Sedai również przeszli na stronę Cienia, nikt równie potężny lub choćby bliski w tym względzie Przekłętym nie pojawił się aż do ostatniego roku Wojny o Moc Brak jakichkolwiek przekazów, by któryś z nich zmarł w wyniku działań wojennych Ludzie ci ponad wszystko pragnęli władzy i pragnienie to stało się dla nich obsesją Jest też prawie pewne, że Czarny popierał ich mordercze współzawodnictwo Bez wątpienia chciał, by służyli mu tylko najsilniejsi i prowokował swoje sługi, by sami dokonali selekcji we własnym gronie Ci, którzy ową selekcję przeżyli — trzynastka najpotężniejszych Wybranych, których później uwięziono za pieczęciami Szybu — znani są (we wszystkich przypadkach z wyjątkiem jednego) pod imionami w Dawnej Mowie, które ludzie nadali

72

im z pogardy Oto om Aginor, Asmodean, Balthamel, Be'lal, Demandred, Graendal, Ishamael, Lanfear, Mesaana, Moghe-dien, Rahvin, Sammael i Semirhage Wybrani dumnie przyjęli nowe imiona jako symbole swego odrodzenia się w Cieniu, wyrzekając się równocześnie nazwisk noszonych od urodzenia Od czasu Wojny o Moc po dzień dzisiejszy ich imiona przywołuje się, by straszyć dzieci, chociaż najbardziej ponure z opowieści o Wybranych to tylko blade refleksy okrucieństw, które tamci rzeczywiście popełnili

Wiele drobnych informacji dotyczących ich żywotów i pochodzenia zaginęło w czasie i historii, odkąd ich ciała uwięził za pieczęciami Lews Thenn, jednakże znakomita większość wiedzy na ich temat przetrwała trzy czy cztery tysiące lat, które młody od tamtego pamiętnego wydarzenia Ciekawe jednak, że tak niewiele wiadomo o czynach trzynastki po ich powrocie z pieczęci Może Przekłęci zniszczyli dane z tego okresu, gdyż mogłyby one ujawnić ich słabości<sup>7</sup> W każdym razie należy brać taką ewentualność pod uwagę Zresztą, zasób informacji dostępnych na temat konkretnego Przekłętego czy Przekłętej znacznie się od siebie różni

#### **ISHAMAEL**

Najważniejszym z tej trzynastki Aes Sedai, którzy stworzyli wysoką radę sił Cienia, był Ishamael, którego imię można przetłumaczyć z Dawnej Mowy jako „Zdrajca Nadziei”. Znany także jako Ba'alzamon, Serce Mroku i Dusza Cienia, był on z pewnością głównym kapitanem-generałem Czarnego, mimo iż nigdy bezpośrednio me

dowodził w polu podczas bitwy Uważany był za najpotężniejszego z Wybranych, jeśli chodzi o zdolności do przenoszenia Jedynej Mocy i nikt nie mógł się z nim pod tym względem równać poza samym Lewsem Thenem Telamonem

Jako Elan Morm Tedronai, Ishamael należał do czołowych

73

filozofów swoich czasów, a może nawet był najwybitniejszym Jego książki (wśród nich *Analiza postrzeganego sensu*, *Obecność i nieobecność sensu* oraz *Analiza rozumu*), chociaż zbyt ezoteryczne, by zyskać szerszą popularność, miały niesamowity wpływ na wiele dziedzin poza filozofią, szczególnie zaś na sztuki piękne. Żadne kopie tych dzieł nie przetrwały i — biorąc pod uwagę okoliczności — może to lepiej dla świata. Pewne zachowane fragmenty pism po przejściu ich autora na stronę Cienia — prawdopodobnie listy — sugerują, że Ishamael wierzył, iż wojna między Cieniem i duszą Lewsa Therma toczyła się w pewnym sensie od dnia stworzenia jako niekończąca się batalia między Wielkim Władcą Ciemności i Stwórcą używającym jako substytutów ludzi. Według Ismaela Lews Therm uległ już niegdyś Ciemności podczas wcześniejszych obrotów Koła i stał się mistrzem Wielkiego Władcy W trakcie wojny Ishamael równie intensywnie starał się przeciągnąć Lewsa Therma na stronę Cienia, jak usiłował go pokonać.

Elan Monn niezawodnie znalazł się wśród pierwszych, którzy zaprzysięgli służbę Cieniowi, może nawet był absolutnie pierwszym. Publiczne złożenie przysięgi Cieniowi przez tak powszechnie szanowaną osobę w czasie, gdy głód, zarazy i poważne rozruchy nękały nieprzygotowany na te nieszczęścia świat (w dodatku w samym środku narady zwołanej dla przedyskutowania metody rozwiązania kryzysu), wywołało jeszcze większe rozruchy. Równocześnie to właśnie Elan Morin jako pierwszy oznajmił światu, z czym ma do czynienia.

Domagał się całkowitego zburzenia starego porządku — a w gruncie rzeczy, zupełnego zniszczenia wszystkiego. Kiedy Smok poprowadził ostateczny atak przeciw Ciemności w Shayol Ghul, Ishamael został jedynie częściowo uwięziony przez pieczęcie przy wejściu do Szybu, zachował bowiem świadomość i zdolność dotykania świata, podczas gdy pozostali spali w niewoli za pieczęciami — takie przynajmniej są ostatnie znane doniesienia, odkryte we fragmentarycznym rękopisie przypisywanym Aranowi, synowi Malana, syna Sena-

74

ra (urodzonemu około roku 50 OP). Rękopis, który był najwyraźniej niekompletny już w dniu śmierci Arana, opiera się w dużym stopniu na listach i pamiętnikach, które Aran przypisuje Aes Sedai żyjącym podczas Pęknięcia Świata. Przekazy te (niestety dziś reprezentowane tylko przez niewielkie cytaty wewnątrz rękopisu) głoszą, że Ishamaela widywano, a nawet spotykano się z nim już po nałożeniu pieczęci na Szyb, a ściśle rzecz ujmując, aż czterdzieści lat po tym zdarzeniu. Wprawdzie nie widziała go żadna z autorek tych pamiętników, lecz Aran widocznie zaufał ich informacjom.

Takie sugestie można by uznać za śmieszne, gdyby nie reputacja Arana jako pisarza o bezwzględnej uczciwości, który nigdy nie cytował źródeł, jeśli nie mógł go zweryfikować (choć zarówno dostęp do jego źródeł, jak i tym bardziej ich weryfikacja nie są już od dawna możliwe). Aran podejrzewał (cytując inne zaginione źródła), że może Ishamael dopiero po kilku latach dał się całkowicie schwytać w pułapkę wraz z innymi Przekłętymi. Jeśli tak, może więc co pewien czas jakoś „opuszczał” więzienie, w którym utknęli pozostali, po czym znowu do mego wracał. Za swego życia Aran szczegółowo studiował tamten okres, niestety nie odkrył przekonywającego dowodu, że jeden z Przekłętych faktycznie potrafił się co jakiś cykliczny okres uwalniać z więzienia i przenikać do naszego świata.

Z ostatnich stron rękopisu wynika, że w Aranie zrodziły się wątpliwości co do wcześniejszej tezy, obecnie sądzimy jednakże, iż mógł mieć on rację. Rozmowy z uwięzionymi Sprzymierzeńcami Ciemności ujawniły, że wielu z nich otrzymało od Ishamaela rozmaite instrukcje, na długo zanim inni Przekłęci się uwolnili (istnieje ogólne przekonanie, że wydarzenie to miało miejsce w roku 997 albo 998 NE i zostało spowodowane stopniowym słabnięciem szczelności pieczęci). Niektórzy twierdzą, że dostali od mego wiadomości już w roku 983 NE, kiedy pieczęcie na pewno były nadal dość solidne, by utrzymać w niewoli pozostałych Przekłętych.

Wydaje się zupełnie prawdopodobne, że Ishamael uwolnił

75

się jeszcze wcześniej, niż zaobserwował Aran. Bez wątpienia okresy dwu największych wstrząsów, jakich zaznała ludzkość od czasu Pęknięcia Świata — Wojny z Trollokami i Wojna Stu Lat — byłyby dogodnymi momentami, by uwolnić jednego z Przekłętych i wykorzystać jego potęgę. Podczas Wojen z Trollokami imienia Ba'alzamon, do którego później rościł sobie prawo Ishamael, używał główny przywódca, a następnie inni Władcy Strachu. Nic nie wiadomo o działalności Ishamaela w trakcie Wojny Stu Lat, nie sposób wszakże wykluczyć jego w niej udziału. Może jakiś przyszły badacz zdoła ustalić, czy Ishamael był faktycznie osobiście odpowiedzialny za te dwie tragedie ludzkości.

Kolejne potwierdzenia tej ewentualności pochodzą z relacji osób utrzymujących, iż widziały Ishamaela tuż przed jego śmiercią. Twierdzą one zgodnie, że zapomniał swego prawdziwego imienia i był bardziej niż na wpół oszalały, nawet nie w połowie „ludzki”, co przynajmniej częściowo wyjaśniła teoria Arana. Ishamael zwykle ubierał się na czarno, zaś w miejscowego oczu i ust palił się płomiem. Nikt nie wiedział, czy była to jakaś sztuczka Mocy, czy wynik wcześniejszego uwięzienia. Ishamaela zabił Rand al'Thor w Kamieniu Łzy w roku

999 NE, choć w przypadku Władcy Grobu śmierć nie zawsze jest ostatecznym końcem.

### **AGINOR**

Drugi najpotężniejszy mężczyzna spośród Przeklętych, znany pod imieniem Aginora, mógł z powodzeniem rywalizować w kwestii siły z Lewsem Therinem i Ishamaelem. Zanim się zwrócił ku Ciemności, nazywał się Ishar Morrad Chuain i był jednym z głównych biologów Wieku Legend. Jeśli wierzyć dostępnym źródłom, Aginor lepiej niż ktokolwiek inny w Wieku Legend rozumiał „najbardziej podstawowe szczegóły budowy wszelkich żywych organizmów”. Pewne jest, że irtowała go

76

rozpowszechniona wiara, że nie zostało już nic do odkrycia, poza drobnymi detalami uzupełniającymi obraz całości. Jego zainteresowania z pewnością obejmowały odkrywanie nowych odmian roślin, od czasu do czasu jednakże zajmowały go również zwierzęta.

Ishar Morrad należał do tych Przeklętych, którzy najwcześniej przeszli na stronę Cienia, prawdopodobnie podczas pierwszych trzech dekad Upadku. Jako Przeklęty poświęcił swoją energię na stworzenie „Pomiotu Cienia”, czyli żywych tworów, które miały służyć Czarnemu. Najpierw powołał do życia trolloki, istoty powstałe z połączenia tkanki zwierzęcej i ludzkiej. Jest pewne, że trolloki stworzono na długo przed Wojną o Moc, ponieważ w jej pierwszych dniach pojawiły się już całe ich masy. Ponieważ były płodne, do końca wojny stanowiły wielką i potężną armię Cienia. Wkrótce po nich powstały inne stworzenia; niektóre z nich nadal istnieją (na przykład dragh-kar), inne zaś — takie jak gholam i jumara — znane są dziś tylko z kronik historycznych.

O ile wiadomo, Aginor nie dowodził w polu i nigdy nie służył jako gubernator. Cieszył się jednakże pełnią władzy, dzięki której otrzymywał materiał do swoich eksperymentów. Szacowano, że przez cały okres Wojny o Moc trafiało do niego powyżej dziesięciu tysięcy mężczyzn, kobiet i dzieci dziennie, a w ostatnich pięciu latach wojny liczba ta mogła być ponad dwukrotnie większa.

Zapisano, że Aginor przeszedł na stronę Cienia, ponieważ tylko jako jeden z Zaprzysiężonych Cieniowi mógł prowadzić takie badania, jakich pragnął.

Podczas pieczętowania Szybu został schwytany i uwięziony tuż pod powierzchnią pieczęci. Na skutek bliskości ze światem zewnętrznym Aginor należał do pierwszych, którzy się przebudzili i uciekli z więzienia tylko po to, by odkryć, że po wielu latach niewoli utknęli w ciele nieprawdopodobnie starym

i pomarszczonym od upływu czasu. Z powodu otrzymanej od Ciemnego Władcy nieśmiertelności Aginor pozostał przy *żyli*

ciu, lecz — być może w skutek długiego uwięzienia — jego ciało straszliwie cierpiało od spustoszeń poczynionych przez starość. Umarł jako jeden z pierwszych Przeklętych, zabity przez Randa alThora w pobliżu Oka Świata w roku 998 NE.

### **BALTHAMEL**

Balthamel, urodzony jako Eval Ramman, był historykiem specjalizującym się w badaniu zaginionych cywilizacji. Chociaż posiadał ogromne zdolności do przenoszenia Mocy, nie wyróżnił się na tyle, by zdobyć pożądane trzecie imię. Niektóre źródła sugerują, że nie najwyższa jakość jego pracy była jedyną przyczyną, dla której nie zyskał odpowiedniej pozycji. Mówiono, że miał dziki temperament i często nie potrafił go kontrolować. Podobno bywał brutalny, w dodatku wykorzystując wtedy swoje zdolności do przenoszenia Mocy. Był atrakcyjnym mężczyzną, który lubił towarzystwo kobiet i miał u nich duże powodzenie, a mimo swego eksponowanego stanowiska w Instytucie Wyższego Nauczania w M'Jinn, spędzał sporo czasu w przybytkach, które dziś można by określić tawernami najniższej kategorii. Balthamelowi sprawiały bowiem zaskakująco dużą przyjemność kontakty z dość prymitywnymi przedstawicielami społeczeństwa, a nawet przestępcami. Nie zwolniono go z posady podobno jedynie dzięki jego ogromnemu talentowi do przenoszenia Jedynej Mocy. Cień skusił Evala obietnicą nieśmiertelności. Balthamel pragnął bowiem żyć wiecznie i nigdy się nie zestarzeć, ot tak po prostu. Odbył podróż do Shayol Ghul, by zaprzysiąc posłuszeństwo Cieniowi w latach przypadających mniej więcej na środkową część Upadku.

Chociaż pełnił podczas wojny wysokie funkcje w radzie Cienia, jego właściwa rola jest już trudna, a nawet niemożliwa do ustalenia. Może kierował swego rodzaju siatką wywiadowczą, która współzawodniczyła z drugą, dowodzoną przez

78

Moghedien? Z pewnością nigdy nie dowodził w polu, chociaż możliwe, że służył jako gubernator. Wiadomo, że — niezależnie od swojej pozycji — uczestniczył w wielu okrutnych zbrodniach na masową skalę, łącznie z zakładaniem obozów, w których hodowano ludzi na paszę dla trolloków.

Po nałożeniu pieczęci na Szyb Balthamel utknął uwięziony jeszcze bliżej powierzchni pieczęci niż Aginor i uwolnił się w tym samym czasie. Podobnie jak Aginor — lecz zdecydowanie dotkliwiej — cierpiał z powodu upływu czasu i starości. Jego dusza i charakter nadal pozostały żywotne, lecz niegdyś przystojne ciało zgniło tak strasznie, że Balthamel nie mógł znieść własnego widoku. Zakrywał więc każdy kawałek swego ciała, a ponieważ nie potrafił się zmusić do mówienia, w jego imieniu przemawiał Aginor. Zginał jako pierwszy z trzynastki, zabity przy Oku Świata przez ostatniego z Nym, Zielonego Człowieka.

## **SAMMAEL**

Większość z pozostałych Przeklętych utknęła na tyle głęboko pod pieczęciami, że nie tknął ich i nie zniszczył wpływ czasu, chociaż uwolnili się nieco później niż Aginor i Balthamel. Nie mieli nawet blizn, z wyjątkiem tej, którą nosił Wybrany imieniem Sammael.

Blizna Sammaela była sinym rowkiem, przebiegającym ukośnie w poprzek jego całkiem przystojnej twarzy; wyglądała, jakby ktoś smagnął go rozgrzanym do czerwoności pogrzebaczem od nasady włosów do linii szczęki. W Wieku Legend takie szramy można było łatwo Uzdrożyć, jednakże Sammael nie zgodził się na usunięcie swojej, gdyż nosił ją na pamiątkę poniżającej porażki, podczas której ją zyskał. Blizna miała mu też przypominać o nienawiści i zemście. Był energicznym, masywnym, atrakcyjnym mężczyzną o złotych włosach, błękitnych oczach i obcesowych manierach. Z powodu solidnej bu-

79

dowy wydawał się wyższy, niż był w rzeczywistości, choć porównywany z innymi mężczyznami okazywał się zaledwie przeciętnego wzrostu. Niski wzrost napełniał go zresztą dodatkową goryczą, ponieważ sądził, że częściej jest oceniany ze względu na wygląd niż na umiejętności i czuł się zwyczajnie niedoceniany.

Przed wojną jako Tel Janin Aellinsar był sławnym na cały świat sportowcem, który startował w wielu konkurencjach, między innymi w łucznictwie i w pewnego rodzaju bezkrwawych pojedynków przy użyciu mieczy; w tej ostatniej dyscyplinie zdobył nawet mistrzostwo świata. Podobno przyjaźnił się z Lewsem Therinem Telamonem, chociaż trudno dziś ustalić, jak bliska zażyłość ich łączyła. Na początku Wojny o Moc Sammael ujawnił inne swoje talenty i wkrótce dzięki nim został jednym z najwybitniejszych generałów Lewsa Therina. Bez wątplenia zakochał się w wojaczce i — co bardzo prawdopodobne — w honorach i przywilejach, które towarzyszyły pozycji jednego z najbardziej znanych i najważniejszych generałów. Szczególny talent przejawiał w strategii obrony, a walki z Cieniem były często defensywne.

W czwartym roku wojny Sammael niespodziewanie przeszedł na stronę Cienia. Jednym z powodów jego decyzji była wiara w nieuchronne zwycięstwo Czarnego, a Sammael — mimo iż utalentowany taktyk i wojownik — lubił prowadzić wojsko do boju, w którym zwycięstwo było pewne. Drugim powodem była nienawiść do Lewsa Therina, gdyż uważał się za lepszego generała i sądził, że on, a nie Smok powinien zostać dowódcą wszystkich sił. To właśnie Lews Therin Telamon przeciął mu twarz i Sammael postanowił nosić bliznę, póki Smok nie padnie pokonany u jego stóp.

Sammael preferował taktykę osiągnięcia zwycięstwa środkami militarnymi, a nie za pomocą intryg politycznych czy zabiegów dyplomatycznych i wołał służbę połową nad pracą gubernatora. Ilekroć to było możliwe, wracał do działalności wojskowej, a mieszkańcy podległych mu terytoriów za każdym

80

razem cieszyli się z jego odejścia. Oprócz zwykłych dla zastępów Czarnego okrucieństw, jego gubernatorstwo charakteryzowało się bowiem czymś, co można by nazwać „roztargnionym okrucieństwem”. Jego terytoria szybko się degenerowały do stanu, w którym Sammael ledwie był w stanie podtrzymywać wojenne przedsięwzięcia Cienia. Na rządzonych przez Ciemnego Władcę terenach choroby i głód były niezwykle częste — właściwie to ich brak był niezwykle — a używanie Mocy dla leczenia czy utrzymywania w dobrej kondycji i zdrowiu cywilów było nieznanne. Jednakże na terytoriach Sammaela zdarzały się niezliczone wprost ilości zgonów z powodu wycieńczenia organizmu i chorób, najwyraźniej dlatego, że Sammael nie zwracał nawet minimalnej uwagi na system sanitarny czy właściwy rozdział żywności. Zapisał się też w historii jako miłośnik wielce ambitnych projektów, których wykonanie jako gubernator natychmiast narzucał ludziom związanym z jego poprzednikiem na tym stanowisku.

Dla kontrastu wobec cywilnej populacji, żołnierze dowodzeni przez Sammaela — zarówno ludzie, jak i Pomiot Cienia — byli traktowani dobrze i z troską, chociaż bezosobowo. Mówiło się, że Sammael dba o nich, tak jak przed laty jako sportowiec dbał o swój sprzęt, by go nie zawiódł.

Jeszcze gorzej niż cywile cierpieli pod rządami Sammaela jeńcy wojenni. Ci, których nie rzucił na pożarcie trollokom (a był to najczęstszy los wojowników ujętych przez Cienia), często musieli się zadowolić niewielkimi ilościami jedzenia i wody, a przeważnie głodowali. Wiadomo, że pewnego dnia, gdy go poinformowano, iż dostarczono zaledwie tyle jedzenia, by utrzymać przy życiu połowę więźniów, Sammael rozkazał natychmiastową egzekucję co drugiego jeńca.

Jeszcze niedawno krążyły pogłoski, że Sammael — pod imieniem Lorda Brenta — rządzi w Illian, jednakże obecne miejsce jego pobytu nie jest znane.

81

## **RAHYIN**

Sammael nienawidził politycznych intryg, natomiast Rałwin ponad otwarty konflikt przedkładał właśnie dyplomację i knowania. Ten wysoki smagły mężczyzna potężnej budowy byłby całkiem przystojny, gdyby nie białe włosy pokrywające jego skronie.

Nie posiadamy żadnej wiedzy na temat działalności Are-da Mosinela sprzed Upadku, czyli zanim się pojawił wśród przedstawicieli najwyższej rady wojsk Czarnego, i po prawdzie niewiele wiadomo także o jego późniejszym życiu. Nie ma wątpliwości, że ponad wszystko pragnął władzy i przeszedł na stronę Czarnego, by

zaspokoić swoje pragnienie. Sądzi się, że Rałwin roztropnie używał Przymusu, naginając umysły i wolę ludzi, dzięki czemu zapewniał sobie pełną kontrolę nad każdą sytuacją.

U Cienia był dowódcą wojskowym, prowadził też biuro polityczne i chociaż był dobrym generałem, jego talenty błyszczały szczególnie w sferze politycznej i dyplomatycznej; najbardziej zaś lubił manipulować innymi.

Podobno bez militarnej inwazji skłonił szereg regionów do poddania się wojskom Czarnego. Tereny, którymi sam rządził dla Cienia, były administrowane skutecznie, choć twardo, czasem jednak nie zwracał dostatecznej uwagi na sprawy codzienne.

Kalwin miał dwie wielkie słabości: łatwo ulegał pochlebstwom i lubił kobiety. Sporo ludzi zyskało w jego administracji wysokie pozycje wyłącznie dzięki pochlebstwom, chociaż równie szybko ich usuwał, gdy odkrywał, że się na dane stanowisko nie nadają. A chociaż był przystojnym mężczyzną, nie potrafił znieść odrzucenia. Jego kochanki rzadko miały wybór w tej kwestii. Spędzał z nimi mnóstwo czasu, na czym cierpiała nieco sprawność jego rządów.

Kiedy uwolnił się z Szybu, przyjął imię Gaebрила, po czym — używając Przymusu — uwiódł i omamił królową Andoru, przywiązał do siebie i aż do śmierci rządził tym państwem jako szara eminencja. Zabił go Rand al'Thor płomieniem stosu.

82

### **BE'LAL**

Rahvin preferował intrygi i manipulację, natomiast Przekłety znany jako Be'lal, czyli Zazdrosny, był wręcz jej mistrzem, dzięki czemu zyskał sobie przydomek Tkacza Sieci. Jako Du-ram Laddel Cham był w Wieku Legend odpowiednikiem adwokata i reprezentował ludzi w sądach. Prawdopodobnie był dobry w swojej profesji, gdyż zdobył honorowe trzecie imię, nie zachowały się jednakże dokładniejsze dane. Be'lal jest Przekłym, o którym wiadomo najmniej.

Pewne źródła sugerują, że — podobnie jak Sammael — należał on do grona przywódców walczących przeciwko Cieniowi, zanim zwrócili się ku Ciemności i że zazdrościł pozycji Lewsowi Therinowi, a później go znienawidził. Ten wysoki, atletycznie zbudowany mężczyzna o krótko przyszytych srebrnych włosach, łączył w sobie najlepsze cechy Rahvina i Sammaela, przewyższając ich obu jako cierpliwy i przebiegły planista, a równocześnie uzdolniony wojownik, który chętnie osobiście stawał do walki z wrogiem.

Przeszedł na stronę Cienia podczas Upadku, ale nie wiadomo, czy na początku czy też na końcu tego okresu, gdyż nie zachowały się żadne zapiski na ten temat. Podczas wojny często dowodził w bitwach, najwidoczniej sprawdzivszy się jako więcej niż przeciętny, a może nawet wybitny generał, jako gubernator zaś rządził przynajmniej jednym podbitym regionem. Jego kampanie oraz działalność gubernatorską cechuje skrajna przemoc i okrucieństwo, to samo można jednak powiedzieć o władzy każdego z Przekłych. Niektóre szczątkowe zapiski sugerują, że Be'lal był wśród tych, którzy zburzyli Komnatę Sług, niszcząc ją zaledwie na kilka dni przed akcją nałożenia pieczęci na Szyb, która uwięziła go wraz z pozostałymi Przekłętymi.

Po ucieczce z Szybu zbliżył się do arystokracji Łzy i jako Wysoki Lord Samon rządził nią, aż w Kamieniu Łzy zabiła go Moiraine Sedai płomieniem stosu.

83

### **DEMANDRED**

Demandred był kolejnym z Przekłych, który — tak jak Sam-mael — w Wojnie z Cieniem zwrócił się przeciwko Lewsowi Therinowi z powodu nienawiści. Nienawidził Smoka jeszcze bardziej niż Sammael, chociaż miał ku temu znacznie mniej bezpośrednich powodów.

Zanim przeszedł na stronę Ciemności, nazywał się Barid Bel Medar i był drugim po Lewsie Therinie Telamonie najbardziej szanowanym i wpływowym człowiekiem swojej epoki. Był wysoki i dość atrakcyjny, choć nie tak wysoki jak Lews Therin, a z powodu haczykowatego nosa wydawał się prawie przystojny.

To „prawie” prześladowało go przez całe życie. Urodzony w dzień po Lewsie Therinie, posiadał niemal tyle samo siły i prawie tak dużo talentu. Spędził wiele lat, „prawie” dorównując w dokonaniach i sławie Lewsowi Therinowi. Gdyby nie Smok, byłby bez wątpienia najbardziej wychwalanym mężczyzną Wieku Legend. Pełnił wiele wysokich publicznych funkcji i napisał sporo książek na cały szereg tematów, a dzieła te podobały się nie tylko krytykom, lecz również ogółowi czytelników i były niezwykle popularne. Jego nieszczęściem był fakt, że Lews Therin pełnił jeszcze wyższe funkcje z jeszcze większymi sukcesami i napisał książki, które osiągnęły jeszcze większą popularność i jeszcze większe uznanie u krytyki.

Na początku Wojny o Moc Barid Bel szybko został jednym z głównych generałów w walce przeciwko Cieniowi. Świat, który nie znał wojny i nie posiadał armii, musiał dopiero stworzyć swoich generałów, a talenty wojenne odkrywali w sobie ludzie, których często nikt by o to nie podejrzewał. Barid Bel posiadał strategiczną przenikliwość i zmysł taktyczny. W końcu znalazł dziedzinę, w której mógł jeśli nie przewyższyć Lewsa Therina, to przynajmniej mu dorównać. Istnieją powody, by przypuszczać, że Barid Bel uważał siebie za znacznie

84

bardziej mądrzejszego od Lewsa Therina. Smok był według niego nazbyt ostrożnym, przygłupim przywódcą, podczas gdy on sam bywał hazardzistą i często ryzykował. Dlatego rozwścieczyło go, gdy Lews Therin został

mianowany głównym wodzem wojsk walczących z Cieniem.

Co ciekawe, jego nienawiść do Lewsa Therina Telamona i zazdrość o jego pozycję wzrastały z każdym honorem, którym Lews go nagradzał. W końcu Barid Bel najwyraźniej wykalku-lował na zimno, że skoro dowodzi Smok, szansę na pokonanie Cienia są mizerne, wobec tego zwrócił się ku potencjalnemu zwycięzcy. W trzecim roku wojny ostatecznie przeszedł na stronę Ciemnego Władcy i przekształcił w straszliwe czyny przytłaczającą go nienawiść do Smoka. Właśnie wtedy otrzymał miano Demandreda.

U Cienia Demandred był równie dobrym generałem jak wcześniej, gdy walczył przeciwko niemu. Zwyciężył w wielu potyczkach. Wielokrotnie piastował urząd gubernatora podbitych terytoriów, lecz okresy jego rządów były stosunkowo krótkie. Za każdym razem szybko wracał na pole bitwy, nie tyle z powodu miłości do wojny, lecz dlatego, że chciał przypisać sobie jako osobistą zasługę zgubę Lewsa Therina. Istnieją pewne dane wskazujące, że nie najlepiej mu się współpracowało z niektórymi Przekłętymi, a szczególnie oschle traktował Sam-maela, może ze względu na rywalizację na płaszczyźnie kompetencji wojskowych; poza tym każdy z nich równie mocno pragnął być tym, który zniszczy Smoka.

Podobno Demandred uważał, że wszyscy, którzy go zhańbili, zasłużyli na karę i z równą powagą podchodził zarówno do własnego honoru, jak i do kwestii odpowiedniego ukarania winnych. Mówiono, że podczas wojny przejął dwa miasta i wszystkich jeńców bez względu na płeć i wiek rzucił na pożarcie trollom tylko dlatego, iż sądził, że go urazili, gdy jeszcze nosił imię Barida Bela Medara.

Gdy się przebudził w Szybie i odkrył, że Lews Therin od

85

dawna nie żyje, jego nienawiść nie osłabła, lecz po prostu przeniósł ją na nowy obiekt — Randa alThora.

Demandred nadal żyje i przebywa na wolności.

### **ASMODEAN**

Spośród Przeklętych mężczyzn, którzy przeszli na stronę Cienia, najbardziej niezwykle powody miał chyba Asmodean. Ciem-nooki, ciemnowłosa, przystojny mężczyzna nazwiskiem Joar Addam Nessosin był przed Wojną z Cieniem uznanym kompozytorem. Urodził się w małym portowym mieście Shorelle (położenie nieznane) i był cudownym dzieckiem zarówno w dziedzinie kompozycji, jak i w grze na wielu instrumentach, z których znane są obecnie jedynie harfa i kilka rodzajów fletu (grał także na shamie, balfone, corei i obaenie, jednakże po tych instrumentach pozostały dziś jedynie nazwy).

Joar Addam nie wyrósł na geniusza, na jakiego się zapowiadał, w każdym razie ludzie spodziewali się po nim czegoś więcej. Dzieła, które skomponował jako piętnastolatek, wykonywano w wielu miastach świata, jednakże Nessosin nigdy nie wspiął się na wyżyny, które mu przepowiadano i nie trafił między szeregi najwybitniejszych kompozytorów Wieku Legend. Z zachowanych zapisków na jego temat można wywnioskować, iż zaprzedał swą duszę Cieniowi w zamian za obietnicę nieśmiertelności. Sądził zapewne, że mając do dyspozycji wieczność, w końcu osiągnie wielkość, którą mu wróżono i — co być może nawet ważniejsze — odkryje, gdzie popełnił błąd w dotychczasowym życiu.

Sądzi się, że Asmodean nigdy nie dowodził w polu, chociaż wziął udział w wielu bitwach i służył jako gubernator na podbitych terenach. W porównaniu z innymi Przekłętymi rządził w sposób niespecjalnie okrutny, chociaż należy pamiętać, że wszyscy Przekłęci popełniali straszliwe czyny — na przykład dając wolną rękę tłumom „Dzieci Mesaany” lub pomagając się-

86

paczom Aginora, którzy zapewniali „dostawy” mężczyzn, kobiet i dzieci na pokarm dla garnizonów trollaków. Asmodean miał jednakże na swoim sumieniu pewne szczególne okrucieństwo, na które wielu historyków często przymyka oczy, ponieważ sprawa dotyczyła niewielkiej grupy ludzi. W tym miejscu trzeba wskazać o nim wspomnieć. Otóż Asmodean oslepił lub okaleczał artystów (wszystkich profesji), których nie lubił. Każdy artysta mógł się stać obiektem jego gniewu, przede wszystkim jednak nienawidził muzyków i kompozytorów, których przed wojną uważano za jego rywali. Ten aspekt jego działalności jest tym bardziej przerażający, że nie poddając wcześniej nieszczęśników żadnym przesłuchaniom czy torturom, po prostu czynił ich niezdolnymi do dalszego tworzenia dzieł sztuki, a następnie puszczał wolno.

Po ucieczce z Szybu Asmodean pod zmienionym imieniem barda Jasina Nataela sprzymierzył się z Lanfear, która uczyniła go nauczycielem Randa alThora. Zginął w Caemlyn, jego zabójca jest nieznan.

Rozdział szósty

### **Przekłęte i Sprzymierzeńcy Ciemności**

#### **LANFEAR**

Najpotężniejszą z Przeklętych kobiet, a może najpotężniejszą ze wszystkich Przeklętych obu płci, obok Ishamaela, była Lanfear, co w Dawnej Mowie oznacza „Córkę Nocy”. Jako jedyna z Przeklętych sama wybrała sobie imię, twierdząc, że należy do niej terytorium Świata Snów, czyli *Tel'aran'rhiod* oraz sny innych ludzi. Wysoka i gibka, o bladej cerze i falistych czarnych włosach, była zwykle widywana odziana w białe jak śnieg suknie, często podkreślone plecionym srebrnym pasem i biżuterią z motywami księżyca i gwiazd. Bezsprzecznie najatrakcyjniejsza i najbardziej kusząca z Wybranych, Lanfear była prawdopodobnie jedną z najpiękniejszych kobiet Wieku Legend, a może i w całej historii świata.

Urodzona jako Mierin Eronaile, początkowo nie była powszechnie znana, chociaż niezwykle szanowali ją współpracownicy. Pracowała w V'saine w Collam Daan, prastarym centrum badań związanych z Jedyną Mocą. Należała do zespołu, który odkrył więzienie Czarnego i wybił Szyb podczas poszukiwania nowego źródła mocy pozbawionego rozdziału na *saidina* i *sai-*

*dara*, toteż pozornie dostępnego zarówno dla kobiet, jak i dla mężczyzn.

Bez wątpienia Mierin równie mocno jak resztę świata zaskoczyło odkrycie, co faktycznie znajduje się w Szybie, który pomogła wybić. Miała też szczęście należeć do tych nielicznych, którzy przetrwali wybuch, jaki zniszczył Sharom i większość Collam Daan.

Z różnych szczątkowych dowodów można odnieść wrażenie, iż Mierin nie znajdowała się w grupie pierwszych Aes Se-dai, którzy przeszli na stronę Cienia, jednakże gdy w końcu ofiarowała swą duszę Czarnemu, zrobiła to z najbardziej podstawowych powodów: z miłości i nienawiści.

Pewne jest, że Lews Therin był przez krótki czas związany z Mierin. Romans ten Smok przerwał na kilka lat przed wybiciem Szybu, ponieważ uznał, że Mierin kocha go przede wszystkim za jego pozycję i stara się dzięki związkowi z nim zyskać większą władzę. Mierin nie chciała przyjąć do wiadomości zerwania i nie przestała się uganiać za Smokiem. A gdy ten w końcu (mniej więcej pięćdziesiąt lat przed początkiem Wojny z Cieniem) postanowił poślubić Ilyenę Moerelle Dali-sar, Mierin po prostu wpadła w szał. Próbowwała przerwać ceremonię ślubną, a przez następny rok wielokrotnie naskakiwała na Lewsa Therina w miejscach publicznych i głośno winiła Ilyenę za utratę kochanka. Krótko później przeszła na stronę Cienia, nigdy jednak ostatecznie nie zrezygnowała ze swoich „praw” do Smoka. W szeregu przeprowadzonych przez Przeklętych akcji mających na celu pojmanie i pokonanie Lewsa Therina Mierin stała w pierwszej linii.

Chociaż ani razu nie dowodziła na polu bitwy, była bardzo użyteczna dla Czarnego zarówno przed, jak i w trakcie Wojny z Cieniem. Wykorzystując sny, kierowała masą operacji, które zwracały ludzi przeciwko oficjalnym władzom i powodowały potężne rozruchy. Dzięki tym umiejętnościom przypisuje się jej wielki udział w wielu zwycięstwach Cienia. Podobno doprowadziła mnóstwo osób do szaleństwa bądź

89

samobójstwa, innych zaś skłoniła do popełniania zabójstw w *Tel'aran'rhiod*.

Oprócz nadzorowania wspomnianych destrukcyjnych operacji Lanfear przynajmniej raz pełniła funkcję gubernatora jednego z podbitych terytoriów. Brała udział w wielu okrucieństwach, może nawet w większej liczbie niż pozostali Przeklęci, w dodatku ludzie, którymi rządziła, bali się jej bardziej niż innych przedstawicieli Cienia, gdyż jej władza rozciągała się również na ich sny. Współczynnik samobójstw na jej terytorium był skrajnie wysoki, nawet jeśli weźmie się pod uwagę fakt, iż samobójstwo było bardzo powszechne na wszystkich podbitych terenach.

Lanfear stanowiła cenny nabytek dla Cienia nie tylko ze względu na swe ogromne zdolności do przenoszenia Mocy oraz inne umiejętności, lecz także z powodu wiedzy o Lewsie Therinie, którego „studiowała” niczym ofiarny myśliwy, drobiazgowo śledzący życie i zwyczaje swej ofiary.

Kiedy Lews Therin nałożył pieczęcie na Szyb, Lanfear u-tknęła bardzo głęboko pod powierzchnią i trwała tam we „śnie bez snów” poza zasięgiem czasu. Długie lata snu nie wpłynęły ani na jej urodę, ani na intensywność jej pragnienia władzy i miłości Lewsa Therina. Gdy po przebudzeniu wróciła do świata, przyjęła pseudonim Selene i odszukała Randa alThora, wierząc, że jest on w jakiś sposób powiązany z Lewsem Therinem, a może nawet stanowi bezpośrednią reinkarnację Smoka. Od tej pory skupiła większość swej energii na próbie zdobycia serca Randa i zwrócenia go ku sobie oraz ku Cieniowi. Najprawdopodobniej zabiła ją Moiraine Sedai, gdy obie spadły przez wejście *ter'angreal* do Cairhien.

## **GRAENDAL**

Najbardziej krzykliwa i afektowana ze wszystkich Przeklętych była Graendal. Chociaż nie tak piękna jak Lanfear, była na

90

swój sposób oszałamiająca. Nieco pulchniejsza od swej ciemnowłosej rywalki, oblekała swe zmysłowe ciało w obcisłe suknie, które niewiele pozostawiały miejsca dla wyobraźni, natomiast rudozłote włosy układała w misterne, ozdobione paciorkami loki. Otaczała się posagowymi, półnagimi sługami, którzy spełniali każdy jej kaprys.

Chociaż jako jedna z Wybranych poświęciła się zmysłowej przyjemności, niegdyś, przed odkryciem Szybu, była zupełnie inną osobą. Kamarile Maradim Nindar była wówczas znaną ascetką, która nie tylko prowadziła skromny i prosty żywot, ale też publicznie propagowała taki styl życia. Kamarile Maradim była sławna i kochana na całym świecie, choć bardziej przez tych, którzy tylko o niej słyszeli niż przez osoby, które znały ją osobiście. Angażowała się też w leczenie chorych umysłowo, którym Jedyna Moc i Uzdrawianie nie mogły pomóc i była przypuszczalnie najlepszą adeptką subtelných manipulacji na ludzkim umyśle, jaka kiedykolwiek się narodziła. Osoby, które poznały ją dobrze, często jej nie lubiły, ponieważ — choć jej publiczne apele o skromne życie były zawsze umiarkowane — prywatnie bywała irytująca i kąśliwa wobec każdego, kto nie spełniał jej standardów prostoty, czyli wobec wszystkich.

W ciągu dziesięciu lat od wybicia Szybu Kamarile Maradim przeszła całkowitą metamorfozę, aż stała się swoim



absolutnym przeciwieństwem. Skrajny hedonizm zastąpił jej uprzedni asce-tyzm. Proste stroje zastąpiła najmodniejszymi i najśmielszymi, tak skrojonymi, by uwydatniały jej wdzięki. W jej życiu najważniejsze miejsce zajęły przyjemności zmysłowe i seksualne.

Nie ma dowodów, iż przemianę tę spowodował Czarny, raczej wydawała się mieć ona źródło w przekonaniu Kamarile, że świat nigdy nie zdoła spełnić jej standardów. Niewykluczone także, że chciała *okazać* światu pogardę poprzez wyolbrzymienie i posunięcie do najdalszych skrajności tego, co postrzegała jako sposób bycia tegoż świata. Jednak zachowane przekazy głoszą, iż świeżo odkryte rozkosze sprawiały jej wielką przyjemność.

91

Ze względu na problemy wstrząsające światem w owym czasie, osobliwe zachowanie tej powszechnie znanej kobiety przyciągnęło niewielką uwagę, fakt ten jest wszakże raczej niefortunny. Istnieje poważny dowód, że Kamarile Maradim mogła należeć do pierwszych osób, które odkryły, co zagraża światu, chociaż zdecydowała się służyć Czarnemu dopiero w kilka lat po zmianie swojego zachowania. Pojechała do Shayol Ghul, by przyrzec swą duszę Cieniowi w ciągu pierwszego ćwierćwiecza, jakie upłynęło od Upadku.

Nawet po metamorfozie Graendal nie straciła powszechnej sławy i nadal z niej korzystała, ponieważ jej związek z Czarnym nie był znany, póki sama go nie ogłosiła. W pewnym sensie jej oświadczenie rozpoczęło wojnę, gdyż zanim upłynął dzień, Devaille przejęli „ludczy” poplecznicy Cienia wspierani przez pierwszą armię trolloków i musiała się ujawnić.

Zarówno przed, jak i po wygłoszonym oświadczeniu Graendal okazała się biegłą w intrygach i potrafiła dla sprawy Czarnego zrobić odpowiedni użytek ze swych umiejętności oraz rozległej wiedzy na temat umysłu człowieka. Prawdopodobnie ponosi odpowiedzialność nie tylko za ogólne niepokoje przed wojną, lecz także za masę ówczesnych niebezpiecznych rozruchów, a może również za osobliwe i szkodliwe zachowanie wielu ludzi na wysokich stanowiskach oraz za liczne samobójstwa znanych osób.

W czasie wojny, chociaż nie dowodziła w polu, dzięki niej podbijano nowe regiony, a próby działalności wywrotowej kończyły się sukcesem. W jednym z dokumentów czytamy: „*Graendal podbijała terytoria tak jak inni generałowie Cienia, tyle że dla niej polem bitwy były umysły jej wrogów*”.

Po przebudzeniu z długiego snu pod pieczęciami Graendal przejęła pewien pałac w Arad Doman, obsadziła go sługami podebranymi z bogatych i potężnych rodzin i rządziła z niego, podając się za niedomagającą Lady Basene.

Nadal żyje i prawdopodobnie przebywa na wolności.

92

## **SEMIRHAGE**

Podczas gdy Graendal była niezrównaną uzdrowicielką umysłów, kobieta znana jako Semirhage, czyli Nemene Damendar Boann, była równie sławną uzdrowicielką ciał. Niezwykle wysoka, ciemnooka, cechowała się nadzwyczajnym spokojem i wdziękiem. Nemene Damendar była znana dzięki swej zdolności uleczenia wszelkich obrażeń. Potrafiła nawet zawrócić ludzi znad krawędzi śmierci, gdy wszystkie inne środki zawiodły. Często wzywano ją do różnych miejsc świata, by radziła sobie z najtrudniejszymi sprawami, szczególnie gdy uszkodzony był mózg chorego.

Była Odnowicielką, lecz także sadystką.

Często podczas uzdrawiania dręczyła ofiary, zapewniając sobie w ten sposób rozkosz. Dodatkowy ból fizyczny i psychiczny stanowił małą cenę dla kogoś, kto chciał dalej żyć. Większość pacjentów była jej tak wdzięczna za uratowanie życia, że nawet nie wspominali o cierpieniu, którego przez nią doświadczyli. Nie mieli jednak tyle szczęścia ci, bez których jej zdaniem społeczność mogła się obyć. Jeśli nie umarli podczas tortur, zabijała ich po ich zakończeniu. Znajdowała przyjemność w ranieniu ludzi, uważając w dodatku, że zasłużyli sobie na taki los. W końcu jednak Komnata Sług odkryła jej perwersję.

Sekret Nemene Damendar wydał się w czas jakiś po wybiciu Szybu, chociaż oddawała się swoim upodobaniom z pewnością na długo przed momentem, gdy Czarny dotknął świata. Postawiona przed delegacją Komnaty, Nemene otrzymała alternatywę: albo opowie się przeciwko przemocy i na zawsze zrezygnuje z perwersyjnych przyjemności, albo zostanie odcięta od Jedynej Mocy i wyrzucona w niełasce z szeregów Aes Sedai. Nemene uznała, że nie ma wyboru. Należała do pierwszych osób, które wyprawiły się w podróż do Shayol Ghul i oddały duszę Wielkiemu Władcy Ciemności.

Pewne jest, że Semirhage przyczyniła się do zamieszania

93

panującego podczas ostatniego okresu Upadku. Wielu zaszokowało odkrycie, że ktoś tak sławny jak ona przechodzi na stronę Cienia. Semirhage okrutnie potraktowała porwanych członków Komnaty Wieży. Wściekła na Komnatę, że ośmieliła się wytknąć jej słabości, wykorzystwała przymierze z Ciemnym Władcą dla prywatnej zemsty. Użyła swej wiedzy o ludzkim ciele oraz talentu manipulowania przyjemnością i bólem jako niezwykle skutecznej metody tortur. Jej zemsta skłaniała kolejnych członków Komnaty do publicznej deklaracji i przejścia na stronę Cienia. Zaledwie nieliczni odwołali tę przysięgę, a później długo się leczyli u Odnowicielek. Nawet ci, których w końcu uzdrowiono, przez resztę życia bardziej niż czegokolwiek innego na świecie bali się ponownego wpadnięcia w jej ręce.

Podczas wojny Semirhage wielokrotnie dowodziła na polu bitwy, okazując się generałem o zaledwie przeciętnych umiejętnościach. Rządziła też szeregiem podbitych terytoriów, a jej administracja słynęła z tak wielkiego poziomu przemocy i okrucieństw, do jakiego daleko było wszystkim pozostałym Przekłętym. Zmusiła mieszkańców wielu opanowanych miast do torturowania siebie nawzajem aż do spowodowania śmierci. Wprawdzie tych brutalnych zgonów było mnóstwo, jednak niektóre inne „działania” Semirhage znacznie je przewyższały okrucieństwem. Eksperymentowała na małych grupkach lub jednostkach, czyniąc z zadawania bólu sztukę. Spędziła szereg godzin, praktycznie studiując metody, dzięki którym ból łamał ludzką wolę i odbierał godność, sprawdzała też, do jakich czynów można zmusić człowieka, który pragnie uniknąć dalszego bólu. Twierdziła, że nie istnieją granice, bo przed nią można uciec jedynie w śmierć. Używała doskonalonych na członkach Komnaty Sług podczas Upadku technik w stosunku do pojmanych żołnierzy i cywilów. Wysyłała ich na przykład na misje przeciwko dawnym towarzyszom. Wyprawy te zawsze kończyły się sukcesem, chyba że zdrajca został wcześniej schwyty. Co sławniejsi jeńcy zawsze trafiali do niej, by mogła ich „namówić” do sprzymierzenia się z Cieniem. Właśnie Semir-

94

hage odkryła, iż krąg trzynastu, używający trzynastu Myrddra-ali jako swego rodzaju filtra, mógł zmusić każdego, kto potrafił przenosić Moc, do przejścia na stronę Cienia, chociaż sama niezmiennie preferowała osobisty kontakt z danym czy daną Aes Sedai. Nienawidziła wszystkich osób posiadających zdolność do przenoszenia Mocy i czerpała największą przyjemność z osobistego naginania ich woli poprzez powolną intensyfikację bólu, tak by do końca pozostawały one w pełni świadome, co się im przydarza.

Semirhage kierowała także grupą skupioną na zadaniu wyplenienia zdrajców i szpiegów — nie tylko na opanowanych ziemiach, lecz także wśród stronników Czarnego. Miała tak straszliwą reputację, że gdy więźniowie (niezależnie od tego, czy służyli Cieniowi czy Światłości) dowiadywali się, iż trafiają w jej ręce, natychmiast usiłowali popełnić samobójstwo, toteż trzeba było ich strzec w szczególny sposób.

Semirhage lubiła skrywać swe idealnie proporcjonalne kształty w czerni, zapewne dlatego, iż Lanfear nosiła się na białe. Czern przerażała też jej „pacjentów”. Semirhage bywała odpychająca, lecz potrafiła też udawać matczyną i łagodną. Gdy pieczęcie osłabły, zbudziła się i ruszyła w świat pełen ludzi jeszcze bardziej podatnych na jej umiejętności niż ci z Wieku Legend. Obecnie żyje i przebywa na wolności.

#### **MESAANA**

W przeciwieństwie do Semirhage czy Graendal, Wybrana imieniem Mesaana zwróciła się ku Ciemnemu Władcy, gdyż nie była zbyt dobra w swoim zawodzie. Saine Tarasind — kobieta o przeciętnym wyglądzie i wroście — była wyrachowana, praktyczna i inteligentna. Ponieważ często się zamyślała, brano ją za marzycielkę. Mówiono, że zawsze się interesowała rzeczywistą mocą, a nie jej pozorami. Pozory nigdy nie były dla niej ważne. Rozpaczliwie pragnęła odnieść sukces jako ba-

95

daczka, toteż przez całą młodość usiłowała się wykazać, niestety jej starania zdały się na nic. Odmówiono jej miejsca w Collam Daan, co zniweczyło jej marzenia. Rada określiła ją mianem osoby „nieodpowiedniej do prac badawczych”, chociaż pozwolono jej szkolić studentów.

Saine na swych wykładach opowiadała o odkryciach dokonanych przez innych. Rozpowszechniała starą wiedzę, chociaż pragnęła odkrywać nową. Była jedynie skromną nauczycielką — aż do czasu, gdy przeszła na stronę Cienia i jako Mesaana znalazła sposób, by dać wszystkim nauczkę.

Podczas wojny wielokrotnie dowodziła w imieniu Cienia w polu i okazała się generałem — w najlepszym razie — przeciętnym, jednakże jako gubernator podbitych terytoriów rozkwitła. Jej rządy były metodyczne i sprawne, co wśród Przekłębionych oznaczało, że okrucieństwa były tam tak samo uregulowane, jak podatki i wywóz śmieci. Do zwykłych okrucieństw Mesaana dodała własne, udoskonalone. Wykorzystując umiejętności nabyte w pracy nauczycielskiej, utworzyła system edukacyjny, który skopiowali pozostali Przekłęci. Możliwe też, że zarządzała szkolnictwem nie tylko na własnych terytoriach.

Jej szkoły zdemoralizowały lub zepsuły wiele pokoleń dzieci w uzależnionych od Cienia krajach. Od najwcześniejszego wieku wymagano od nich szpiegowania i donoszenia — nie tylko na siebie nawzajem, lecz także na rodziców i sąsiadów. Była to zresztą najmniejsza ze szkód. Pod kierownictwem Me-saany tłumy dzieci i młodzieży zachęcane do dewastowania wszystkiego, co ich zdaniem mogło umniejszać sławę Czarnego, szczególnie muzeów, bibliotek i placówek badawczych. Stary porządek i stary świat miały zostać zniszczone i wymazane z pamięci. Dziecięce hordy ścigały nauczycieli z dawnych szkół i instytucji wyższego nauczania, naukowców z centrów badawczych, bibliotekarzy i kuratorów muzeów, urzędników poprzedniego rządu. Wiele dzieci donosiło na własnych rodziców i krewnych, a w drugiej połowie wojny samodzielnie wykonywały one nawet egzekucje, często improwizowane. Cza-

96

sem „sądy” wydające taki wyrok składały się całkowicie z dzieci. W pamięci ludzkości odcisnęła się nazwa „Dzieci Me-saany”, którą później — podczas Pęknięcia Świata — otrzymały bandy rozbójników łupiących, zabijających i dewastujących wszystko niemal na wyścigi. Bandy te próbowały wówczas sprawdzić, czy zdołają rozbić świat, zanim uczynią to mężczyźni Aes Sedai.

W czasie nakładania pieczęci na Szyb Mesaana była prawdopodobnie zaledwie w średnim wieku, gdyż liczyła sobie nieco ponad trzysta lat. Wymknąwszy się spod pieczęci, potajemnie ulokowała się w Białej Wieży, gdzie podobno przebywa do dnia dzisiejszego.

### **MOGHEDIEN**

Moghedien unikała hazardu czy wszelkiego ryzyka, choć nie z powodu wrodzonej ostrożności. Tę solidnie zbudowaną, przystojną, ciemnowłosą kobietę nazywano Pajęczycą, gdyż nie lubiła otwartych konfrontacji; wolała niewidoczna czaić się w cieniu, aż schwytała zdobycz trafiała spokojnie w jej sieć.

Zanim się sprzymierzyła z Cieniem, Lillen Moiral była kimś w rodzaju „doradcy inwestycyjnego”, uprawiając zawód, którego nie wyjaśniają żadne źródła. Nie wiemy do końca, czym się zajmowała, zapisano jednakże, iż Lillen szereg razy ostrzegano, a nawet karano za naruszanie etyki zawodowej i związanych z profesją zasad. Sprzymierzyła się z Cieniem na długo przed wybuchem Wojny o Moc, lecz zdołała utrzymać swój sojusz w sekrecie do chwili, gdy wojna szalała już dobre kilka lat. W tym okresie działała jako szpieg i *agent provocateur*, zachowując dość znaczną pozycję w strukturach dowódczych Lewsa Therina. Wiele poważniejszych nieszczęść we wczesnych latach wojny można bezpośrednio przypisać jej machinacjom.

Moghedien lubiła działać w ukryciu, więc opisywano ją

97

jako osobę tchórzliwą, drwiącą z tych, którzy wybierali jawne ryzyko, lecz z drugiej strony zazdrościła tamtym osiągnięć i nienawidziła ich, gdyż była przekonana, że gardzą nią za jej metody. Wiadomo, że inni Przeklęci rzeczywiście patrzyli na nią z góry, tym niemniej ci, którzy zbyt otwarcie ją lekceważyli, zwykle kiedyś tego żałowali. Niektórzy nawet nie żyli tak długo, by zacząć żałować swej pogardy. Chociaż Moghedien nigdy nie stawiała twarzą w twarz z wrogiem (chyba że miała wyraźną przewagę lub ktoś ją zmusił do konfrontacji), podobno potrafiłaby zapamiętać uczyniony jej afront do momentu, aż Koło Czasu przestanie się kręcić.

Nie wiadomo, w jaki sposób ujawniła się jako stronniczka Cienia, odnotowano wszakże, iż ledwie uniknęła schwymania i że podczas jej ucieczki wiele tysięcy osób (niektóre z nich były w jakiś sposób związane z próbą jej zatrzymania) zginęło dla odwrócenia uwagi w wyniku sabotażu publicznych środków transportu.

Wiadomo, że Moghedien kierowała — prawdopodobnie od długiego czasu — bardzo skuteczną siecią wywiadowczą i sabotażową. Pewne źródła obarczają ją odpowiedzialnością za równie dużą ilość zgonów co innych generałów Cienia, tyle że jedynie nieliczne spośród jej ofiar były żołnierzami.

Największym atutem Moghedien była umiejętność działania wewnątrz Świata Snów, czyli *Tel'aran'rhiod*. W Niewidzialnym Świecie jej talent przewyższał nawet zdolności Lan-fear, chociaż ta nigdy by się z tym stwierdzeniem nie zgodziła. Zresztą, Moghedien nigdy nie ośmieliła się na konfrontację czy wyzwanie Lanfear w świecie materialnym, ponieważ tu nie miała na jej pokonanie najmniejszych szans.

Po ucieczce z Szybu była widywana jako fałszywa służąca w Tanchico i Amadorze. Schwyciła ją Nynaeve i uwięziła (trzymając ją pod pseudonimem Mangan). Uwolniła ją Aes Se-dai znana jako Aran'gar. Podobno przebywa na wolności.

98

### **OSAN'GAR I ARAN'GAR**

Ta para nie należała do trzynaściorga Przeklętych. Zostali zabici, a później otrzymali od Wielkiego Władcy Ciemności nowe życie i nowe ciała. Ich tożsamości sprzed odrodzenia nie są znane, wiadomo jedynie, że obaj byli mężczyznami. Po wyrwaniu ze śmiertelnego snu i umieszczeniu w ciałach skradzionych z Ziemi Granicznych osobnik w ciele mężczyzny otrzymał imię Osan'gara, zaś osobnik w ciele kobiety — imię Aran'gar. Swym istnieniem udowodnili, że Władca Grobu to trafne imię dla Czarnego, który potrafi pokonać nawet śmierć, o ile nie spowodował jej płomień stosu.

Imiona pary to nazwy dwóch sztyletów (leworęcznego i praworęcznego) używanych w starożytnej, morderczej formie pojedynku popularnej tuż przed Wojną o Moc. Osan'gar wyglądał na dość przeciętnego mężczyznę w średnim wieku, Aran'gar jednakże była prawdziwą pięknoscią. Miała owalną twarz o mieniących się zielonych oczach i lśniących czarnych włosach oraz bujne, gibkie ciało typowe dla tancerki *daien*.

Oboje byli pierwszymi Przeklętymi, którym imiona nadał sam Ciemny Władca. Mieli stanowić narzędzia do jego użytku, tak jak ich imiennicze zatrute sztylety.

### **SPRZYMIERZEŃCY CIEMNOŚCI**

Mężczyźni i kobiety, którzy nie potrafili przenieść Mocy, również bywali podatni na obietnice potęgi i nieśmiertelności. Wielu z nich pod wpływem dotyku Ciemności, podsycającego najprymitywniejsze emocje, takie jak chciwość czy zazdrość, także przysięgło duszę Czarnemu. Nazwali się Sprzymierzeńcami Ciemności i tak są znani po dzień dzisiejszy. Podobnie jak Przeklęci zawdzięczają s woj e istnienie dotykowi Czarnego poprzez Szyb. W przeciwieństwie jednak do Przeklętych, Sprzymierzeńcy Ciemności nie zaznali nieśmiertelności, choć prze-

99

żyli jako społeczność ponad trzy tysiące lat, służąc w tym czasie Czarnemu i czekając na Tarmon Gai'don, czyli Ostatnią Bitwę.

Sprzymierzeńcy Ciemności byli zaangażowani w wydarzenia w różnym stopniu. Istnieli ekstremiści, całkowicie

skoncentrowani na uwolnieniu Czarnego, a przy okazji zdobyciu dla siebie nieśmiertelności i władzy, byli jednak i tacy, którzy po prostu pragnęli się *znaleźć* w gronie ludzi wspanialszych od nich samych; pociągał ich świat mrocznego zła. Spośród tych mniej zaangażowanych wielu właściwie nie wierzyło, że trzeba będzie dotrzymać złożonych przysiąg, a niektórzy z nich może nawet w ogóle nie wierzyli w istnienie Czarnego. Do obecnego Wieku dożyło stosunkowo niewielu prawdziwie zaangażowanych Sprzymierzeńców Ciemności, tym niemniej ciągle stanowią oni mały, lecz znaczący procent populacji. Każde większe miasto posiada komórki Sprzymierzeńców Ciemności, a w mieście stutysięcznym prawdopodobnie ich liczba oscyluje między pięciuset a tysiącem. Każde miasteczko czy wioska odwiedzana przez kupieckie karawany posiada zapewne przynajmniej jedną komórkę. Poza sympatią dla Ciemności Sprzymierzeńcy mogą mieć ze sobą bardzo mało wspólnego. Są wśród nich zarówno osoby ważne i potężne, jak i śludzy czy nawet żebracy. Ranga w grupie Sprzymierzeńców Ciemności nie przekłada się na pozycję w świecie, co oznacza, że najpotężniejszy szlachcic powinien okazać posłuszeństwo żebrakowi, jeśli ów żebrak da mu odpowiedni znak. Nawet Synowie Światłości, którzy na pozór całkowicie poświęcają się eliminacji wszystkich Sprzymierzeńców Ciemności, a także współczesne Aes Sedai nie są całkowicie niewrażliwi na wpływ sprzymierzonych z Czarnym. Dla ochrony przed wykryciem większość Sprzymierzeńców Ciemności zna tylko jednego albo dwóch innych, a i tych rzadko pod prawdziwym imieniem. Ci najbardziej niepewni przychodzą na zebrania szczelnie skryci pod pelerynami i woalami, tak by ich nie rozpoznano.

Podczas Wojny o Moc znacznie więcej Sprzymierzeńców

100

cierpliwie służyło Wielkiemu Władcy niż obecnie, choćby dlatego, że publicznie przeszli na stronę Cienia również potężni Przekłeci i mnóstwo innych wysoko postawionych osób. Nie istniała zatem potrzeba dyskrecji w tej materii i tylko szpiedzy musieli wtedy pozostawać w całkowitym ukryciu. Sprzymierzeńcy Ciemności działali jako wojownicy, informatorzy i śludzy Ciemnego Władcy oraz jego dowódców.

Chociaż wiadomo, że Sprzymierzeńcy Ciemności mogli się wypierać własnych przysiąg, gdyż „nikt nie stoi w Cieniu tak długo, by nie mógł na powrót odnaleźć Światłości”, to jednak tylko nieliczni szukali odkupienia. Strach przed zemstą ze strony Cienia i jego popleczników za złamanie przysiąg stanowił najpoważniejszy czynnik odstrasżający. Kary za niepowodzenia albo za źle wykonane zadania były wystarczająco bolesne, toteż nawet ci najodważniejsi nie mieli ochoty choćby pomyśleć o karach za złamanie przysięgi. Trolloki i inne twory trzeba było karmić, a ciała wyklętych Sprzymierzeńców Ciemności mogły napełnić brzuchy Pomiotowi Cienia równie dobrze jak zwłoki innych ludzi.

Wyrzeczenie się Ciemności nie dawało automatycznie przebaczenia za zbrodnie popełnione podczas służby Cieniowi. Sprzymierzeńcy Ciemności mogli *znaleźć* duchowe odkupienie, lecz za zbrodnie prawdopodobnie czekały też na nich kary, a często i wyrok śmierci. Dla większości Sprzymierzeńców myśl o zyskaniu odkupienia tylko po to, by trafić do grobu, zwykle stanowiła bodziec do pozostania po stronie Cienia. Życie w Ciemności nadal było przeciwieństwem.

Rozdział siódmy

### **Pmiot Cienia**

Wojna o Cień zaczęła się jako konflikt ludzi. Jednakże Lews Thenn i jego stronnicy szybko odkryli, że Czarny znacznie chętniej używa w swoich bitwach „niehumanicznych” żołnierzy. Już na początku wojny grupy stawiające opór Cieniowi zauważyły, że walczą nie tylko przeciw ludziom, ale też hordom ponurych i przerażających stworzeń rodem z najstraszliwszego koszmaru, których liczba w miarę rozwoju wojny rosła. Twory te, zwane ogólnie Pmiotem Cienia, miały często wiele ludzkich cech, lecz charakteryzowały je anatomiczne szczegóły zrodzone z mroku, toteż stworzenia bywały czasem mniejsze od ludzi, ale nieodmiennie bardziej mordercze. Wiele z tych istot powołał do życia (na bazie istniejącego materiału genetycznego) Przekłety imieniem Aginor i inni. Ich przeznaczeniem była maksymalnie szybka reprodukcja, ponieważ naturalna prokreacja stanowiła pewniejszą i mniej kosztowną metodę hodowli wielkich populacji niż laboratoryjne kadzie.

102

### **TROLLOKI**

Czarny nade wszystko potrzebował żołnierzy. Przed wojną jego naukowcy przystąpili do łączenia materiału genetycznego żywych ludzi i zwierząt z zamiarem stworzenia najwspanialszego z możliwych wojownika, istoty potężnej i dzikiej w bitwie, szybkiej, trudnej do zabicia oraz na tyle inteligentnej, by skutecznie walczyła i wykonywała rozkazy. Do stworzenia tego idealnego żołnierza użyli zwierząt z natury agresywnych, takich jak dziki, niedźwiedzie, wilki, kozły, zbiki, barany i orły, po czym połączyli ich tkanki z ludzkim materiałem. Powstałe bestie o pyskach i innych cechach charakterystycznych wykorzystanego zwierzęcia nazwano trollokami.

Trolloki były i są bez wątpienia wielkie i potężne. Licząc sobie osiem do dziesięciu stóp wzrostu, mają posturę bardzo rosłego i ogromnie muskularnego mężczyzny, są silniejsze zarówno od ludzi, jak i od zwierząt, stanowiących część ich dziedzictwa, oraz prawie tak szybkie jak konie Złośliwe z natury, manifestowały okrucieństwo, zabijając bez żadnego powodu poza czystą przyjemnością. A dzięki swemu rozmiarowi i sile stawały się skrajnie trudne do zabicia.

Początkowo jednak nie sprawdziły się jako doskonałe „żywe maszyny wojenne”, gdyż po prostu nie posiadały decydującej o powodzeniu podczas bitew karności ani zdolności do wypełniania rozkazów, która cechuje dobrego żołnierza. Zamiast tego miały zwierzęce instynkty i popędy oraz najgorsze ludzkie cechy i bardzo ograniczony (wedle ludzkich standardów) poziom inteligencji. Potrafiły wypełniać jedynie stosunkowo proste zadania i miały niezwykle kłamliwe i chwiejne osobowości. Jako żołnierze zwykle nie umiały bądź nie chciały wykonywać rozkazów, chyba że pchał je do tego strach. Zresztą nawet w takim przypadku — gdy bardziej się obawiały wroga niż dowódców — odwracały się i uciekały, czasami trując lub zabijając przy tym swoich oficerów.

103

Mężczyźni i kobiety, którzy jako pierwsi stawiali czoło troll-loom, byli nimi przerażeni. Ich gigantyczne ciała porośnięte szorstkim futrem górowały nad każdym człowiekiem, podczas gdy inteligentne ludzkie oczy stworów błyskały złowrogo w twarzach, z których często wyrastały rogi albo kły. Do tego dodać jeszcze trzeba zwierzęce ryje pełne zgrzytających, ostrych zębów czy też kłapiące, zaostrome dzioby. Niektóre trolloki miały nawet tylne łapy zwierząt, które przypominały, z kopytami albo szponami zamiast stóp, prawie wszystkie posiadały jednak podobne do ludzkich dłonie o grubych, ciężkich pazurach; w nich lepiej nosiło się śmiertcioną broń. Chociaż trolloom brakowało żołnierskiej karności, samą swoją masą potrafiły pokonać niejednego ludzki oddział. Stwory te charakteryzowała tak wielka *żądza* zabijania, że dowódcy mieli problemy, gdy chcieli brać żywych jeńców bądź używać trolloom w sytuacjach wymagających odróżnienia przyjaciela od wroga. Łatwiej było puścić te bestie samopas, by zabijały i często zjadały na miejscu wszystkie żywe istoty, które napotkały na swojej drodze, niż wykorzystać je tam, gdzie potrzebna była choć odrobina powściągliwości czy odpowiednie rozeznanie. Trolloki były wszystkożerne, lecz wyraźnie preferowały mięso: ciała mogły być zwierzęce, ludzkie lub nawet należeć do innych trolloom — rodzaj nie miał znaczenia.

Zaprzysiężeni Cieniowi badacze usiłowali znaleźć sposób zrobienia użytku z nielicznych atutów bestii. Uznali, że musi istnieć jakiś sposób umotywowania trolloom i poprowadzenia tych żywych morderczych maszyn ku chwale Wielkiego Władcy. Jak na ironię, same trolloki dostarczyły rozwiązania tego problemu, dzięki spłodzonemu przez siebie atawistycznemu potomkowi: Myrddraalowi.

104

#### MYRDDRAALE

Potomkowie trolloom nie zawsze byli identyczni, często rodziły się istoty atawistyczne, czyli posiadające znaczną przewagę cech bądź to zwierzęcych, bądź to ludzkich. Te „bardziej zwierzęce” istoty szybko umierały, lecz te z przewagą cech ludzkich zazwyczaj przeżywały, chociaż ich umysły zniekształcało zło przepelniające ich pierwotnych twórców. Nazywano je Myrddraalami.

Znane również jako Ludzie Cienie, Półludzie, Zaczajeni, Sobowtóry, Pomory i Niezrodzeni, Myrddraale znacznie bardziej od trolloom przypominają ludzi zarówno rozmiarem i wyglądem, jak i poziomem inteligencji. Chociaż ich imiona pochodzą zawsze z języka trolloom, one same znacznie się różnią i od ludzi, i od trolloom, ponieważ deformuje ich mroczno-noś charakteru. Dzięki wysokim, muskularnym, złowrogo atrakcyjnym ciałom wszystkie Myrddraale wydają się jakby odlane według jednego szablonu. Poruszają się z osobliwą gracją niedostępną dla żadnego człowieka, a atakują z szybkością węża. Ich skóra, zamiast różowa, brązowa, czarna czy choćby złota, jest matowo biała niczym ciało robaka znalezione pod kamieniem, tym niemniej w ich ciałach płynie krew żrąca i czarna jak Władca, któremu Myrddraale służą. Czarne włosy, pozbawione jakiegokolwiek ludzkiego połysku czy struktury, porastają tylko ich głowy, pozostawiając bezwłosymi blade twarze.

Myrddraali najbardziej odróżniają od ludzi ich oblicza, podobne do ludzkich, tyle że pozbawione oczu. Nawet cienkie wgłębienie czy zmarszczka nie żłobi okrutnych, gładkich lic Myrddraali w miejscu, gdzie powinny się znajdować oczy, a jednak stworzenia te widzą tak doskonale jak orły, i to zarówno w najjaskrawszym świetle słonecznym, jak i w najmroczniejszym cieniu. Z powodu tej cechy Myrddraale bywają też nazywane Bezokimi. Wzrok mimo braku oczu nie jest ich jedynym nieludzkim darem — umieją też znikać w cieniu, a po wejściu w każdą za-

105

ciemną strefę przemierzają ogromne odległości i pojawiają się nagle w innej dalekiej strefie cienia. Nawet Aginor, który wyhodował trolloki, a zatem — pośrednio — również Myrddraale, nie był w stanie określić natury tej metody podróżowania przy użyciu cienia.

Niewykluczone, że sposób ich stworzenia spowodował, iż istnieją one tylko częściowo w naszym świecie, ponieważ lustra nie odbijają ich ciał (z wyjątkiem mglistej formy), płaszcze zaś zawsze zwisają Myrddraalom z ramion nieruchomo, niezależnie od gwałtowności szalejącego wokół nich wiatru. Można odnieść wrażenie, że wiatr naszego świata nie ośmiela się tych stworzeń tknąć. Ich jedyną znaną słabością jest strach przed płynącą wodą, ze wszystkich sił starają się więc unikać przekraczania czy przepływania wszelkiego rodzaju strumieni, rzek czy kanałów. Wyłącznie największa potrzeba jest ich w stanie zmusić do przewyciężenia tej niechęci. Ich strach nie ocali osoby, będącej dla nich bezpośrednim celem, często jednak uchroni przed przypadkowym pościgiem.

Prawdopodobnie najpotężniejszą bronią Myrddraali jest ich bezoki wzrok. Spojrzenie jednej z tych zimnych,

bezlitosnych twarzy wyzwala w ofierze paraliżujący strach Nawet najdzielniejszy wojownik będzie się czołgać pod utkwionym w m m wzrokiem Człowieka Cienia

Właśnie zdolność wyzwala strachu przez Myrddraale pomogła rozwiązać problem trolloków, gdyż nawet te stwory czują przerażenie w obliczu Półludzi, którzy z kolei niemal bez problemów potrafią wypełniać zadania i wykonywać rozkazy Wyznaczono więc Myrddraale na dowódców trolloków i od tej pory bestie zaczęły się sprawdzać jako przyzwoici żołnierze, ponieważ Półludzie pędzą je do bitwy i panują nad nimi, wyzwalając w nich strach

W tym samym czasie odkryto, że Myrddraale mogą się bez przeszkód krzyżować z trollokami, kompletnie eliminując ich zwierzęcą naturę i przejmując kontrolę nad ich umysłami i wolą, tworząc morderczego, doskonale zdyscyplinowanego

106

wojownika, niemal tak skutecznego, jak pierwotnie zamierzono Niestety, Myrddraale okazały się równocześnie słabym ogniwem Kiedy bowiem przywódca ginął na polu bitwy, wszystkie połączone z nim więzi trolloki również umierały

Trolloki i Myrddraale wspólnie tworzyły przerażającego przeciwnika Zorganizowane w bojowe jednostki, zwane taranami, liczące od stu do dwustu trolloków, zwykle pod komendą jednego Myrddraala, spadały na rejony zamieszkane przez niczego nie podejrzewających ludzi i niszczyły wszystko, co spotkały na swojej drodze Dla populacji, która nie zaznała wojny, armie trolloków wydawały się uosobieniem samego Czarnego

Wiadomo, że w Wieku Legend trolloki były wyposażane przez ludzi, obecnie natomiast same wytwarzają dla siebie zarówno bron, jak i zbroje Ich wytwory wyglądają na surowe i jakby niedokończone w porównaniu z produktami ludzkich zbrojarzy, lecz są równie śmiertcionośne Trolloki nie noszą hełmów, ponieważ trudno byłoby wymyślić właściwą ochronę dla tak rozmaitych, zniekształconych zwierzęcych pysków Niektóre trolloki manifestują indywidualne gusta poprzez tatuaże, rzeźbione ozdoby z kości i dziwaczne fryzury

Poza wojskowymi jednostkami, czyli taranami, trolloki dzielą się na grupy plemienne Znane plemiona to Ahf frait, Al'ghol, Bhansheen, Dhjm'nen, Ghar'ghael, Ghob'hnn, Gho'hlem, Ghraem'lan, Ko'bal, Kno'mon, Dha'vol i Dhai'mon Trolloki to jedyne znane twory Wojny z Cieniem, które rozwinęły społeczną strukturę i system plemienny

Już od Wieku Legend walczą bądź polują jedynie osobniki męskie Kobięce trolloki żyją w izolacji i ich niemal jedynym zadaniem jest rodzenie dzieci Na szczęście dla nich żeńskie osobniki lubią stan ciąży i macierzyństwa Trolloki mogą się krzyżować z ludźmi, wyraźnie jednak preferują ich jako pożywienie Zresztą nawet jeśli ludzka matka dożyje do rozwiązania, rodzi zwykle martwe potomstwo, a te nieliczne osobniki, które urodzą się żywe, wkrótce i tak umierają

Chociaż Myrddraale są potomkami trolloków, me są do

107

nich zbyt podobne, noszą jedynie imiona w ich języku Do chwili obecnej — o ile wiadomo — wszystkie Myrddraale są płci męskiej, prawdopodobnie nieplodne wskutek swej mieszanej natury i kompletnie pozbawione indywidualnej ekspresji, takiej jak choćby ozdoby, różne rodzaje zbroi czy ubrania Trolloki mają wstrętne, złośliwe poczucie humoru, Myrddraale zaś w ogóle go me posiadają Ludzie Cienie preferują względnie samotny byt i rzadko są widywane w większych grupach, unikają też wszelkich czysto społecznych interakcji Zazwyczaj trzymają się też nieco z dala od trolloków, którymi dowodzą W przeciwieństwie do trolloków potrafią działać samodzielnie, ostrożnie i z ogromną przebiegłością osiągają wyznaczony cel Są także trudniejsze do zabicia Nawet gdy zostaną śmiertelnie zranione, nigdy nie umierają przed zachodem słońca

Podobno wszystkie Myrddraale są w zasadzie do siebie podobne, choć dostrzeżono przynajmniej jednego odmiennego od pozostałych Samo imię tego odmieńca — Shaidar Haran, oznaczające „Rękę Ciemności” — jest w Dawnej Mowie, a nie w języku trolloków jak imiona pozostałych Półludzi Większość Myrddraah jest wzrostu wysokiego mężczyzny, Shaidar Haran natomiast przewyższa takiego o dobre kilka stóp, góruje więc nad ludźmi i Półludźmi głową i ramionami Jego zachowanie me jest wiernopoddancze, lecz wręcz aroganckie, toteż posuwa się on do rozkazywania Przeklętym, objawia też wyraźnie mroczne poczucie humoru, które dotąd me było znane wśród Myrddraah

Broń, zbroja i styl bitewny Myrddraah są znacznie bardziej skomplikowane niż w przypadku trolloków Zamiast szorstkiej kolczugi i skór, noszą łączone przegubowo czarne płyty ułożone w liczne, zachodzące na siebie warstwy, pod tę zbroję wkładają czarne koszule i spodnie, dające maksimum ochrony i swobody ruchów, a równocześnie uwydatniające węzowaty sposób poruszania się Myrddraah Na zbroi noszą czarny płaszcz z wielkim kapturem, strój ten skrywa często również miecz — ich podstawową broń

108

Miecze Myrddraah są bardzo wyspecjalizowane, niepodobne do surowych ostrzy trolloków, za to wykute z wszelkich nadających się do tego celu metali Broń tę wykonuje się tylko w jednym miejscu na świecie — ukrytej pod szarym dachem kuźni na zboczach Shayol Ghul w Thakan'dar, kilka jardów od wejścia do samej Szczeliny Zagłady Żaden śmiertelny kowal nie jest w stanie wykuć tak straszliwego ostrza Tylko kowale z Cienia, ożywione człekokształtne istoty stworzone z górskiego kamienia, mogą obrabiać tak śmiertcionośną stal

Chociaż nie są właściwie żywi, kowale ci wypełniają swe jedyne zadanie z wielką zręcznością. Każdy czarny miecz jest starannie fa-sonowany, gaszony w ciemnych jak atrament skażonych strumieniach Shayol Ghul i „doprawiany” ludzką duszą.

Najmniejsza rana zadana tym strasliwym ostrzem powoduje śmierć. Rany ropieją i nie goją się bez pomocy Jedynej Mocy. Posiadając taką broń, nie potrzeba wiele umiejętności, tym niemniej Póllandzie są zręcznymi wojownikami i byłiby groźnymi przeciwnikami nawet uzbrojeni jedynie w zwykłą stal. Czarne miecze czynią ich (i czyniły) prawie niepokonanymi dla przeciętnego żołnierza. Jednakże ostrza Myrddraah zdzierają się po pewnym czasie i trzeba je zastępować nowymi, zaś popyt na nie nie zawsze dorównuje (i dorównywał) podaży, czyli dostępności materiałów i kowali.

### **DRAGHKAR**

Myrddraale to przypadkowi potomkowie trolloków, natomiast inne stworzenia — równie niebezpieczne — zostały rozmyślnie powołane do życia na bazie ludzkich genów. Najbardziej przerażający z nich jest draghkar, niebezpieczny nie z powodu jakiejś szczególnej bitewnej umiejętności (istota ta nawet nie walczy specjalnie dobrze, gdyż posiada zbyt cienkie, wątłe ramiona i ręce, które nie potrafią utrzymać broma), ale ze względu na zdolność przywoływania swej ofiary, którą następnie chwyt-

109

ta w śmiercionośny uścisk. Główna siła draghkara tkwi w jego pieśni, cichym, lecz porwijącym nuceniu, które przykuwa uwagę ofiary i skłania do podejścia. Dotyk draghkara nie powoduje natychmiastowej śmierci, jednak stan ofiar, które przeżyją, jest zwykle daleko gorszy, niż gdyby były martwe.

Draghkara w spoczynku łatwo wziąć za wyjątkowo wysokiego, bladokórego mężczyznę, owiniętego w wielki czarny płaszcz. Złudzenie zwiększają ciemne, długie do ramion włosy, często splecione w elegancki warkocz. W rzeczywistości płaszcz jest parą wielkich, nietoperzowatych skrzydeł, zdolnych utrzymać ciężar stworzenia w locie. Smukłe ciało pod skrzydłami wydaje się ludzkie, tyle że jest zbyt blade, o prawie białej skórze i ostrych szponach u dłoni, które poza tym szczególnie przypominają ludzkie. Twarz jednakże posiada niewiele ludzkich cech. Wychudzone policzki uwydatniają wielkie ciemne oczy — znacznie większe, niż ma jakikolwiek człowiek — i wąskie usta o jaskrawych, krwistoczerwonych, wydętych wargach, skrywających ostre spiczaste zęby.

Mimo tych groźnie wyglądających zębów, niebezpieczne jest nie ugryzienie draghkara, ale jego pocałunek.

Kiedy stwor wciągnie wybraną ofiarę w swój uścisk, przykleja zniekształcone usta do warg nieszczęśnika w pocałunku, którym powoli wysysa całą duszę. Dopiero gdy pochłonie duszę i osobowość nieszczęśnika, odbiera mu życie. Ci, których zabija, nie mają żadnych śladów na ciele, a jednak w momencie padania na ziemię są równie zimni, jakby nie żyli od wielu dni. Pechowcy, których draghkar pocałował, lecz cudem ocalono ich przed śmiercią, wyglądają jak puste, bezduszne muszle, stanowiące ledwie parodię życia. Wielu uważa, że lepiej nie być uratowanym przed draghkarem, niż zostać uratowanym zbyt późno. Nawet ci, którzy doznali jedynie chwilowego muśnięcia jego warg, zmieniają się na zawsze, gdyż wyssano im część duszy.

Podczas Wojny z Cieniem, tak jak i dziś, draghkary wykorzystywano przede wszystkim jako zabójców działających na otwartej przestrzeni, wysyłając je często wraz z odwra-

110

cającą uwagę grupą Myrddraali i trolloków. Draghkary używały skrzydeł, toteż nagle niewidoczne spadały obok ofiary, najczęściej wybierając noc i odosobniony cel, a po wylądowaniu za pomocą pieśni przyzywały do siebie ofiarę i zadawały jej śmierć. Mniej skuteczne bywają draghkary jako zabójcy we wnętrzach budynków lub za dnia, gdyż mają trudności w zdobyciu dostępu do powierzchni szczelnie zamkniętych. Nie radzą też sobie za bardzo z grupami ludzi i w świetle słonecznym.

### **PSY CZARNEGO**

Nie cały Pomiot Cienia miał wyglądać mniej czy bardziej ludzko. Psy Czarnego stworzono na bazie genów psich, zniekształconych przez Cień. Przypominając zwykle psy tylko w ich podstawowym kształcie, Psy Czarnego są ciemniejsze niż noc i wielkie niczym kuce. Ich głos w pełnym szczeku bardziej przypomina wilcze wycie, a dodatkowo przepełniony jest niesamowitym, zawodzącym, sugerującym krew i śmierć tonem, który nigdy nie mógłby się wydobyć z gardła naturalnie narodzonego stworzenia.

Pomyślane jako zwierzęta stróżujące podczas Wojny o Moc, później używane były do ścigania wrogów Czarnego. Ważyły dwieście pięćdziesiąt do trzystu funtów każdy i zwykle biegały w stadach po dziesięć czy dwanaście. Używano tylko pojedynczych stad, ponieważ w większych grupach często zwracały się przeciwko sobie, zamiast atakować wyznaczoną ofiarę.

Niektórzy twierdzą, że Psy Czarnego nie są do końca rzeczywiste. W ten sposób można by wyjaśnić fakt, że — mimo wielkiego rozmiaru — nie zostawiają śladów nawet na najmniejszym gruncie, a jednak pozostawiają je na choćby najtwardszym kamieniu. Często też towarzyszy im zapach spalonej siarki.

Być może Psy Czarnego dały początek legendzie o Okrutniku czy Starym Okrutniku (jest to inne określenie Czarnego)

111

i o jego „Dzikim Gonie”. Według tej legendy w bezchmurnej, oświetlonej księżycem nocy Stary Okrutnik wychodzi ze swymi „czarnymi psami” polować na dusze; szlak znaczący zapach palącej się siarki. Czarne psy — o

błyszczących niczym srebro oczach i zgrzytając zębami lśniącymi jak wypolerowany metal — ścigają swoje ofiary aż do końca. Deszcz może powstrzymać Dzikiego Gon przed wyjściem w noc, jednak gdy psy raz podążą tropem jakiejś duszy, nie spoczną, póki nie zabiją ofiary, chyba że zostaną wcześniej pokonane i wybite. Niektórzy wierzyli, że samo zobaczenie przebiegającego Dzikiego Gona *oznacza* bliską śmierć: albo dla patrzącego, albo dla kogoś mu bliskiego. Za szczególnie niebezpieczne uważano spotkanie Psów na skrzyżowaniu dróg tuż po zachodzie słońca lub tuż przed samym wschodem.

Prawdą jest, że Psy Czarne nie rezygnują łatwo z pościgu. Nie lubią deszczu ani burzy z piorunami i zwykle nie będą ryzykować pogoni w taką pogodę, jeśli jednak są już na tropie, często nawet deszcz ich nie powstrzyma. Przemierzają się szybciej niż galopujący koń i bez wytchnienia potrafią biec znacznie od niego dłużej. Czasami wszakże można zakończyć pościg, stając za rzeką, ponieważ psy nie wejdą do płynącej wody. W innym razie trzeba je zabić albo samemu zginąć, a Dzikiego Gon nie umiera łatwo. Od czasu Pęknięcia Świata i zaginięcia technologii Wieku Legend ma szansę je pokonać tylko czyjaś absolutnie niezawodna ręka z hakiem bądź mieczem, choć pewnie niedługo trzeba będzie czegoś więcej.

Psy Czarne ciężko zabić, jednakże same z ogromną łatwością pozbawiają życia swe ofiary. Najmniejsze ugryzienie ich straszliwych szczęk równa się śmierci, równie niezawodnie, jakby ofiara otrzymała cios sztylblem w serce. Ich krew i ślina to trucizny. Jedna kropla na skórze może zabić, a zwykle umiera się bardzo powoli i w wielkim bólu.

W ostatnich czasach doniesiono o pojawieniu się nowej rasy Psów Czarne, które prawdopodobnie można zgładzić wyłącznie przy użyciu Jedynej Mocy. Najnowsza historia

112

wspomina o bestiach, które po pocięciu ich na kawałki mieczem rekonstruowały się w całe i zdrowe psy, a te natychmiast ruszały do ataku. Nie wiadomo, czy te opowieści są prawdziwe, lecz na pewno złowieszcze.

### **SZARZY LUDZIE**

Pomiot Cienia nie składał się wyłącznie ze sztucznie wyhodowanych tworów. Były wśród nich pewne istoty, nazywane Szarymi Ludźmi, które były zwykłymi żywymi mężczyznami i kobietami. Osoby te nie tylko przyrzekły swe dusze Cieniowi (tak jak Sprzymierzeńcy Ciemności), ale rzeczywiście mu je oddały. Praktycznie rzecz biorąc, chociaż nadal się poruszali i myśleli, byli już martwi. Ci „Bezdušní” okazali się niezwykle skutecznymi zabójcami, gdyż z powodu braku duszy wyglądali na tak przeciętnych ludzi, że najbardziej dociekliwe oko się na nich nie zatrzymywało. Stawali się zatem dosłownie niezauważalni. Ta cecha pozwalała im bez trudu infiltrować nawet naj-ruchliwsze miejsca publiczne. W wielu przypadkach ofiara nie dostrzegała w ogóle momentu ataku, a zdarzały się sytuacje, gdy przechodnie obserwujący padające ciało zabitego nie byli w stanie zidentyfikować sprawy.

Szarzy Ludzie są głównie mężczyznami, chociaż od czasu do czasu pojawiają się wśród nich także kobiety. Z tego, co dziś wiadomo, już w czasie Wojny z Cieniem nie znajdowano dla nich innych zajęć poza zabójstwem. Trudno powiedzieć, co obiecał tym ludziom Ciemny Władca, by ich skłonić do oddania dusz, chociaż ich liczba sugeruje, że zachęta musiała być doprawdy potężna.

113

### **ZWIERZĘTA I PTAKI**

Czarny wykorzystywał także naturalne zwierzęta i ptaki, których tryb życia wiązał się z gniciem, padliną i śmiercią. Podobnie jak dziś, kruki i wrony często bywały szpiegami i zabójcami Ciemności, na przykład donosząc o tym, co widziały Myrd-draalom, które potrafiły odczytać informacje z ich umysłów i przekazać je swojemu Władcy. W miastach identyczną funkcję pełniły szczury i inne szkodniki. Gdy ludzie uprzytomnili sobie ten fakt, w pewnych regionach wyznaczono nagrodę za wybitcie tych stworzeń. Obecnie (tak jak i dawniej) nie każdy szczur czy kruk służy Cieniowi, jednakże nie istnieje sposób sprawdzenia, które ze zwierząt znajduje się po właściwej stronie. Najlepiej starać się wybić je wszystkie.

Rozdział ósmy

### **Pęknięcie Świata**

Chociaż w sensie technicznym kampania Lewsa Therina w celu nałożenia pieczęci na Szyb zakończyła się powodzeniem, równocześnie zwiastowała ona katastrofę większą niż którekolwiek ze zdarzeń Wojny z Cieniem, ponieważ w momencie pieczętowania więzienia, gdy Towarzysze czerpali Moc, ostatni cios Czarnego skaził *saidina*. Nigdy się nie dowiemy, czy było to umyślne działanie ze strony Czarnego czy też skutek uboczny jego prób przeszkodzenia akcji. W każdym razie zdarzenie to doprowadziło do największego kataklizmu w znanej historii, czyli do Pęknięcia Świata.

Lews Therin i sześćdziesięciu ośmiu ocalałych z setki Towarzyszy natychmiast oszalało i może nawet nie mieli świadomości, iż udało im się nałożyć pieczęć na Szyb. W przeciągu kilku dni ci potężni, uzbrojeni w Jedyne Moc mężczyźni, kompletnie nad sobą nie panując, skierowali swą potęgę przeciwko wszystkim osobom i przedmiotom, jakie stały na ich drodze bądź przyciągnęły ich uwagę. Towarzysze zostawiali za sobą szlak śmierci i niczym nie usprawiedliwionego zniszczenia. Wtedy właśnie rozpoczął się Czas Szaleństwa.

Nigdy przedtem nikt nie korzystał w ten sposób z Jedynej Mocy. Skaza uwięziła umysły wszystkich ocalałych Towarzyszy w zdeformowanych szalonych snach, natomiast *sa-*



*idm* dawał im siłę do błyskawicznej przemiany tych snów w rzeczywistość Absolutnie niemożliwe jest dziś ustalenie, ile pojedynczych aktów zniszczenia dokonała większość Towarzyszy, wiadomo jedynie, że doszło do tragedii na skalę uprzednio nieznaną Natomiast wyczyny Lewsa Thenna zapisano i pamięć o nich przetrwała Pęknięcie, by żyć dalej w legendzie Z zapisków wynika, że Smok nie tylko siał wielkie spustoszenie na całym świecie, lecz zabijał również każdą osobę, w której żyłach płynęła jego krew, a także wszystkich, których wcześniej kochał Z tego właśnie względu zaczęto go później nazywać „Zabójcą Rodu” Jest niezwykle prawdopodobne, że mm Towarzysze w ferworze szaleństwa poczynali sobie w podobny sposób, jednakże właśnie imię Lewsa Theri-na, najlepszego z nich i przywódcy całej grupy, zapamiętano w niesławie Nawet teraz o tych, którzy narażają innych na niebezpieczeństwo, grozą swemu otoczeniu albo są tego bliscy, mówi się, iż „nawiedził ich Smok” lub że zostali „opętani przez Smoka”

Niestety, niefortunne zdarzenie wpłynęło nie tylko na Towarzyszy Inni mężczyźni Aes Sedai nadal dotykali z różnych powodów Prawdziwego Źródła i chociaż od razu zauważyli skazę, żaden z nich nie potrafił wyjaśnić jej natury Mimo iż skaza pokryła cały *saidin* niczym warstwa zjełczonego oleju, z pozoru me zakłócała ona przenoszenia Jedynej Mocy ani w niczym me zmieniała metod korzystania z niej W przeciwieństwie do Stu Towarzyszy, na większość mężczyzn Aes Sedai skaza nie miała natychmiastowego wpływu Minęło nieco czasu, zanim kolejni mężczyźni zaczęli również popadać w szaleństwo, a jeszcze więcej go upłynęło, nim wreszcie ktoś uświadomił sobie przyczyny tego zjawiska Chociaż pewne źródła datują Pęknięcie Świata od momentu dokonania przez Lewsa Thenna i Towarzyszy ocalałych z setki poważniejszych zniszczeń, mm upatrują prawdziwego początku tego okresu dopiero dziesięć lat później, gdy tak wielu mężczyzn Aes Sedai poddało się skazie, dodając swe koszarne czyny do ogólnego

116

chaosu Wtedy bowiem me było już nadziei na powstrzymanie szaleństwa Jeśli w ogóle kiedyś jakaś była Cywilizacja zachowała oczywiście pewną spójność jeszcze wiele lat po akcji w Shayol Ghul, choć świat nieuchronnie popadał w stan barbarzyństwa Jednakże w gruncie *rzeczy Zaprzysiężeni* Cieniowi stanowili wówczas gorsze zagrożenie niż oszaleli mężczyźni Aes Sedai. Pozbawieni przywódców, utraciwszy kontakt z Czarnym, pozostali przy życiu Zaprzysiężeni Cieniowi zaczęli między sobą walczyć o władzę Rzecz jasna, wojna toczyła się dalej, szczególnie ze wciąż rosły zastępy płodnych trolloków i Myrddraah, lecz i tak coraz więcej oddziałów zwracało się przeciwko sobie — jak kiedyś przeciwko mocom Światłości Z tymi podzielonymi wojskami znacznie łatwiej można było sobie poradzić niż z wcześniejszą armią Cienia, jednak pozostawały one na tyle silne, by dręczyć świat coraz to bardziej niszczonej przez rosnące szeregi szalonych mężczyzn Aes Sedai Po odejściu Lewsa Therina dawna przywódczyni Pamiętnej Ugody, Latra Posae, zyskała wysoką pozycję, a za mężną walkę przeciwko Zaprzysiężonym Cieniowi otrzymała imię Shadar Nor, co można najwierniej przetłumaczyć jako „Krojca Cienia” czy też może „Siekąca Cień”. Latra umarła podczas Pęknięcia, choć dokładna data i okoliczności tego zdarzenia me są znane

W końcu właśnie Pęknięcie spowodowało koniec wojny. Z powodu rosnącego spustoszenia zarówno Zaprzysiężeni Cieniowi, jak i ci, którzy pozostali po stronie Światłości, musieli się skoncentrować na przetrwaniu Coraz więcej mężczyzn Aes Sedai ulegało szaleństwu, niszcząc przed swój a śmiercią świat wokół siebie, a ponieważ ich rzesze rosły, wzrastał się też chaos, a cywilizacja zanikała Podczas najgorszego okresu mężczyźni ze zdolnością do władania Jediną Mocą spowodowali, że nawet pogoda się zbuntowała Światem zawładnęły burze o niewyobrażalnej wściekłości, wulkany strzelały w powietrze fontannami popiołu, gruntem zaś wstrząsały potężne trzęsienia ziemi Schwytani w zasadzkę własnych złudzeń Aes

117

Sedai zrównali z ziemią górskie pasma, wzniesli nowe góry, stworzyli płaskowyże w miejscach, które wcześniej pokrywało morze i sprawili, że ocean wpłynął tam, gdzie wcześniej znajdował się suchy ląd Miasta runęły w gruzach, a ich ocalali mieszkańcy rozpierzchli się w poszukiwaniu bezpiecznego schronienia w świecie owładniętym szaleństwem.

W końcu wszyscy mężczyźni Aes Sedai kompletnie oszaleli i zmieniło to oblicze ziemi Wiele części świata całkowicie się wyludniło Narody rozproszyły się na osiem stron Chaos rządził do momentu, aż umarł ostatni mężczyzna, który potrafił przenosić Moc

Różne szczałkowe źródła historyczne sytuują faktyczny czas trwania Pęknięcia — czyli poważniejszych wstrząsów geologicznych i anomalii klimatycznych — od 239 do 344 lat Ponieważ zapiski te powstały w różnym okresie od Pęknięcia Świata aż do stworzenia Konwencji Dziesięciu Narodów, istnieje możliwość, że niektórzy z tych pisarzy mieli dostęp do jeszcze wcześniejszych materiałów źródłowych, jednakże żadnej daty me można uznać za rozstrzygającą

Trudno jest wyobrazić sobie okropności tych lat, szczególnie okrutnych dla mężczyzn, którzy potrafili przenosić Moc, wiedzących, że czeka ich nieuchronna śmierć i nie mają przed sobą innej drogi Ilekroć dotykali om Prawdziwego Źródła, dotykali również „zjełczonej” skazy i znacznie przybliżali czekające ich szaleństwo Kiedy skaza przejmowała kontrolę nad człowiekiem, zaczynał on powoli gnić. Ciało wędło, umysł coraz bardziej zawodził, aż niszczycielskie koszmary w końcu całkowicie pozerwały jego samego i otaczające go osoby Czasami

rozkład umysłu i ciała postępował bardzo szybko, innymi razy boleśnie wolno. W zapiskach znajdujemy sugestie, że wiele ofiar wiedziało, co się z nimi dzieje, nie miało wszakże siły powstrzymać tego straszliwego zjawiska. Sporo osób, próbując uniknąć swego losu, odbierało sobie życie, zanim ogarnęło ich szaleństwo.

118

Jeszcze inni usiłowali za wszelką cenę uniknąć kontaktu ze skazą na *saidime*. Istniały na to trzy sposoby. Pierwszym było po prostu medytowanie Prawdziwego Źródła. Jednakże, choć to rozwiązanie wydawało się najprostsze, było też prawie niewykonalne. Raz wyszkolony w przenoszeniu Jedynej Mocy mężczyzna, gdy usiłował się uchylić od kontaktu z nią, czuł się jak człowiek starający się przestać oddychać. Drugim rozwiązaniem miało być całkowite odcięcie od Prawdziwego Źródła. Nieliczni mężczyźni wybierali tak drastyczne rozwiązanie, zwłaszcza ze ofiary odcięcia — skazane na wyczuwanie Mocy, lecz na zawsze niezdolne do jej dotknięcia — zwykle wkrótce później umierały. Trzecim rozwiązaniem było ukrycie się gdzieś poza zasięgiem Jedynej Mocy, czyli w miejscu, w którym dany mężczyzna nie był świadom działania Prawdziwego Źródła. Jedynymi miejscami, gdzie Moc nie działała i nie wyczuwało się Prawdziwego Źródła, były *steddmg* ogirów. W miejscach, które ogi-rowie wybrali sobie na dom, Aes Sedai byli kompletnie odseparowani od Prawdziwego Źródła, za to bez nieodwracalności odcięcia czy „drwiącej” obecności Źródła. Wewnątrz *steddmg* Aes Sedai czuli się tak, jakby nigdy nie posiadali zdolności do przenoszenia Mocy. Czyli że w *steddmg* żadnego mężczyzny nie mogło dotknąć szaleństwo. Mężczyźni Aes Sedai zaczęli się ukrywać w *steddmg* podczas kilku lat od odkrycia skazy i jej skutków. Początkowo przychodzili, by spróbować w spokoju znaleźć sposób ominięcia lub usunięcia skazy, później natomiast już tylko starali się ratować przed szaleństwem. Ich liczba wzrosła wraz z większą ilością masowych zniszczeń, bowiem mężczyźni usiłowali nie popełniać straszliwych czynów, ale ponieważ nie mieli kontaktu z Prawdziwym Źródłem, wraz z upływem czasu rosło w nich coraz potężniejsze poczucie utraty związku z Mocą, aż w końcu czuli się zmuszeni wrócić do niebezpiecznego świata. Niektórzy odchodzili w nadziei, że skaza się zmniejszyła; tak w każdym

119

razie twierdzili. Inni przyznawali się, że nie potrafią dłużej znieść nie tylko braku możliwości przenoszenia Mocy, ale nawet wyczuwania Źródła. Do końca Pęknięcia wszyscy mężczyźni Aes Sedai, którzy wcześniej szukali schronienia u ogi-rów, opuścili *stedding* i padli ofiarą skazy. Niektórzy uczeni sądzili, że być może mężczyźni ci wydłużyli czas trwania Pęknięcia i zwiększyli jego intensywność. Inni natomiast twierdzili, że usuwając się w pierwszym okresie spustoszenia, mężczyźni Aes Sedai mogli zmniejszyć skalę nieszczęść, choć rozciągając je w czasie.

Wiele *stedding* doznało poważnych zniszczeń w trakcie Pęknięcia Świata, bo chociaż uniemożliwiały one korzystanie z Jedynej Mocy albo wyczuwanie jej, nie były w żaden sposób zabezpieczone przed wstrząsami otaczającego terenu. Kiedy *stedding* się przesuwało, nawet ogi-rowie rzucali się do ucieczki. Podczas lat Pęknięcia nie istniały absolutnie bezpieczne miejsca, nie było zatem żadnych osiadłych populacji. Wszyscy stali się uchodźcami, skupionymi jedynie na sprawie przeżycia kolejnego dnia. Niezależnie od tego, jak idealnie bezpieczne wyglądało miejsce ewentualnego odpoczynku, nie istniała gwarancja, że pod wpływem kaprysu jakiegось oszalałego Aes Sedai lita skała nagle nie stopi się pod stopami osób, którym udzieliła schronienia. Wielkie miasta popadły w ruinę bądź zrównano je z ziemią. Morza przesunęły się bądź wyparowały. Populacja stała się ułamkiem swej dawnej wielkości. Największe dzieła ludzkości bezpowrotnie zniknęły. Ludzkość powróciła do prymitywnej egzystencji. Mnóstwo ludzi zmarło, nie wytrzymały bowiem niewygód życia. Najtrudniej było ogirom, gdyż były mocno związane ze swoimi *stedding* (w sposób, którego nadal nie pojmujemy), a teraz nie wiedziały, gdzie swoich *stedding* szukać. W trakcie Długiego Wygnania ta więź stawała się coraz silniejsza, aż w końcu ogirów wypełniła Tęsknota. Wielu z tej Tęsknoty umarło, zanim ponownie odnaleźli pierwsze *stedding*, a jeszcze więcej, nim znaleźli ich tyle, by dały schronie-

120

nie wszystkim osobnikom ocalałym z rasy niegdyś niemal tak licznej jak ludzkość.

W wynikłym chaosie niedobitki Aes Sedai ukryły siedem nałożonych na Szyb pieczęci *cuendillara*, by nie znalazł ich któryś z oszalałych Aes Sedai czy też spośród Zaprzysiężonych Cieniowi. Tylko kilka osób wiedziało, gdzie są schowane. Później, w trakcie Wojen z Trollokami, posiadacze tej wiedzy zaginęli, a wraz z nimi rozmieszczenie pieczęci.

Gdy ostatni mężczyźni Aes Sedai wreszcie umarli i struktura geologiczna oraz klimat wróciły do swego rodzaju normalności, ocalali ludzie znaleźli się w zupełnie zmienionym świecie, pozbawionym narodów i rządów. Społeczna organizacja zmknęła na wiele setek lat niewyobrażalnego chaosu. Geograficzne właściwości większości terenów kompletnie się zmieniły, a niektóre rejony po prostu przestały istnieć lub skaził je Cień, tak jak te, które nazwano później Ugorem i Przeklętymi Ziemiami.

Cywilizacja cofnęła się do najprymitywniejszych stadiów koczownictwa. Tylko nieliczne grupy zdołały zachować swoją kulturę czy tradycje. Grupy Aes Sedai, teraz wyłącznie kobiet, zostały rozbite i rozproszone, a ich liczebność poważnie zredukowana podczas walk z oszalałymi mężczyznami lub prób pohamowania ich niszczycielskich instynktów. Przez następne kilkaset lat wszyscy starali się z popiołów i ruin swego potras-

kanego świata stworzyć małe społeczności, później plemiona i koniec końców nowe narody i nowe metody rządzenia

125

### **KALENDARZE**

Od Pęknięcia Świata popularność zdobyły sobie trzy systemy zapisywania dat, powstały więc trzy różne kalendarze. Jako pierwszego po Pęknięciu zaczęto używać systemu znanego jako Kalendarz Tomański, nazwanego tak na cześć swego twórcy, Tomy dur Ahmida. Kalendarz ten używał określenia OP (czyli Od Pęknięcia) i zaczynał się od roku 1 OP. Z powodu zamieszania panującego w tym okresie, kalendarz ów faktycznie przyjęto dopiero w jakieś dwieście lat po śmierci ostatniego mężczyzny Aes Sedai (która oficjalnie zakończyła Pęknięcie Świata). Ze względu na straszliwy chaos, w jakim upłynęły lata Pęknięcia, a także okres bezpośrednio po nim, początek Kalendarza Tomańskiego został wyznaczony arbitralnie. Pozostał w użyciu aż do końca Wojen z Trollokami.

Pod koniec tych wojen zniszczeniu uległo tak wiele zapisów, że wybuchł spór o poszczególne daty liczone według starego systemu. Opracowano zatem nowy kalendarz, który zaproponował Tiam z Gazar. Daty zaczęto liczyć od końca Wojen z Trollokami i w tym sensie kalendarz ów uświetniał likwidację zagrożenia ze strony trolloków. Każdy odnotowany w nim rok określano jako Wolny Rok (w skrócie WR). Kalendarz Gazar-kański zyskał pełną akceptację w ciągu dwudziestu lat po zakończeniu wojny i pozostał w szerokim użyciu aż do końca Wojny Stulecia. Wśród historyków nadal toczy się dyskusja, który właściwie rok Kalendarza Tomańskiego powinien być uważany według Kalendarza Gazarańskiego za Wolny Rok 1.

Wojna Stulecia przyniosła ze sobą śmierć i zniszczenia, a po niej pojawił się trzeci kalendarz, zwany Kalendarzem Faredańskim, opracowany przez Uren dm Jubai, Szybującą Mewę, uczoną Ludu Morza. Kalendarz Faredański zapisuje lata Nowej Ery, liczone od arbitralnie przyjętego końca Wojny Stulecia, zaczynając od roku 1 NE. Kalendarz Uren dm Jubai otrzymał swoją nazwę na cześć Faredy, pierwszej Panarch Tarabonu, która go upowszechniła podczas próby uczynienia Tanchico intelektual-

126

nym centrum znanego świata. Do 50 roku NE Kalendarz Faredański był już w powszechnym użyciu i jest używany do dziś. Z powodu utraty historycznych zapisów ponownie rozgorzał spór (wśród uczonych, którzy chętnie spierają się o takie szczegóły), w którym dokładnie roku Kalendarza Gazarańskiego powinien przypadać rok 1 NE.

Artur Jastrzębie Skrzydło próbował ustanowić własny kalendarz, oparty na dacie założenia jego imperium (OZ, czyli Od Założenia), lecz kalendarz ów nigdy się powszechnie nie przyjął i obecnie tylko historycy czasem się nań powołują.

Rozdział dziewiąty

### **Utworzenie Białej Wieży**

Żadna kronika świata nie byłaby kompletna bez przeanalizowania historii Aes Sedai i ich Białej Wieży, ponieważ Aes Sedai, a poprzez nie i Biała Wieża, odegrały ogromną rolę w niemal każdym znaczącym wydarzeniu w utrwalonych społecznej pamięcią czasach. Nie ma wątpliwości, że Aes Sedai, mimo swych zdolności, doświadczyły tyleż samo kłopotów z powodu Pęknięcia Świata co wszyscy inni. Poważne dowody wskazują, iż powszechna organizacja Aes Sedai rozpadła się na długo przed końcem Pęknięcia. Bez swej struktury Aes Sedai były zmuszone wypełniać swoje zadania samotnie albo w małych grupach. Takie funkcje, jak wyszukiwanie i szkolenie dziewcząt ze zdolnością do przenoszenia Mocy czy też radzenie sobie z mężczyznami Aes Sedai, podejmowała samodzielnie ta spośród nich, która przypadkiem *znalazła* się w pobliżu, bez wsparcia ze strony innych.

Biorąc pod uwagę niezmiernie długi okres życia Aes Sedai podczas Wieku Legend, wydaje się możliwe, że zakończenia Pęknięcia dożyły przynajmniej te, które egzystowały na początku Pęknięcia Świata, a nawet niektóre spośród żyjących w momencie wybijania Szybu. W ciągu kolejnych stuleci wiele na ten temat spekulowano. Jednakże coraz większy chaos, który panował od momentu wybicia Szybu do wybuchu Wojny

128

z Cieniem, sama wojna, a także wieki Pęknięcia Świata sugerują, że żadna żyjąca po Pęknięciu Aes Sedai nie przetrwała całego tego wcześniejszego okresu ani nawet jego znaczącej części. Jedynym możliwym wyjątkiem mogą być Aes Sedai, które zaangażowały się w budowę Rhuidean na Pustkowiu Aiel. Podobno Mądre Aielów i wodzowie klanów mogą mieć na ten temat pewną wiedzę, ale nawet gdyby udało się skłonić te osoby do rozmowy (jak dotąd zawzięcie milczą), jest mało prawdopodobne, czy powiedziałyby one coś więcej poza potwierdzeniem faktu, iż Aes Sedai rzeczywiście brały udział w owej budowie.

Listy jednoznacznie przypisywane Aes Sedai, a pochodzące jeszcze sprzed pierwszego stulecia OP, już mówią o *napomnianych Talentach* lub *potraconych zdolnościach* i oplakują „rozległą wiedzę na temat Mocy, która zniknęła, a jej ponowne odkrycie może zabrać całe wieki”. Gdyby jakaś Aes Sedai przeżyła cały okres albo dożyłyby tych czasów kobiety wychowane we wczesnych latach Pęknięcia Świata, wówczas nie zaginęłyby żadne zdolności, a przynajmniej ocalałyby ich większość i nie byłoby potrzeby „ponownego ich odkrywania”. Biała Wieża zawsze zachowywała w tej materii lodowate milczenie — przynajmniej wobec obcych — tym

niemniej jasne jest, że gdy centralna organizacja Aes Sedai rozpadła się podczas Pęknięcia Świata, wiele mniejszych, powstałych przypadkowo, prowizorycznych zespołów umocniło się wtedy i przetrwało. Do końca Pęknięcia każda z tych grup uważała się za niezależną od pozostałych. Należy odnotować, że jest to kolejny argument przeciwko tezie, że choćby jedna Aes Sedai przeżyła całe Pęknięcie Świata, gdyby bowiem tak się stało, z pewnością byłaby w stanie przewyciężyć wszelkie podziały.

Prawie nic nie wiadomo o organizacji Aes Sedai z Wieku Legend, ogólnie jednakże przyjmuje się, że w niczym nie przypominały one obecnych Ajah. Na ocalałych dwudziestu trzech kolejnych stronicach słownika pochodzącego z około 50 roku OP, termin *ajah* (w Dawnej Mowie) zdefiniowany został jako

129

*„nieformalna i tymczasowa grupa osób zebranych dla wspólnego zadania lub celu bądź ze względu na jednolity zbiór przekonań”*. Na umieszczonych w Królewskiej Bibliotece w Cairhien trzydziestu jeden kartach, które wyglądają na fragment większego rękopisu datującego się na pewno z tego samego okresu, organizacja Aes Sedai w Wieku Legend (czy też po prostu sposób ich funkcjonowania) opisana jest jako *„rozległe morze ajah (w nawiasie dodano, że to ostatnie słowo rozmyślnie pozostawiono bez tłumaczenia) stale się kurczące, rosące, dzielące, łączące, topniejące, by ponownie się zrodzić w nowym układzie i zacząć cały proces jeszcze raz”*. W pierwszych stuleciach po Pęknięciu natura ajah — zwanych później Ajah — zmieniła się. Nie możemy mieć pewności, kiedy dokładnie doszło do zmiany, jednak kolejny słownik (pochodzący mniej więcej z roku 200 OP; ocalało dwieście dziewiętnaście przypadkowych stronic) definiuje Ajah jako *„wspólnotę siostr Aes Sedai”* i w żadnym miejscu nie pojawia się już forma pisana kursywą i z małej litery.

Kiedy w 47 roku OP Aes Sedai zdecydowały się zbudować nowe miasto jako centrum swej potęgi, nikt rozsądny nie mógł wątpić, że decyzję osiągnięto dzięki negocjacom między niezależnymi grupami. Znaczący jest następujący fragment ówczesnego listu, odkrytego niedawno wśród nie skatalogowanych dokumentów Królewskiej Biblioteki w Cairhien:

*„Ajah siedziały obok siebie, a wśród nich: Elisane Tishar, Mitsora Caal, Karelia Fanway, Azille Narof, Saraline Amera-no, Dumera Alman, Salindi Casolan, Catlynde Artein, Biran-ca Hasad, Mailaine Harvole, Nemaira Eldros, Lideine Rajan i szereg innych”*.

Dwanaście kobiet, nie wspominając o „szeregu innych”, niewątpliwie reprezentowało grupy mniejsze i mało znaczące. Jeszcze nie Ajah, lecz już coś więcej niż ajah. Gdy do tych dwóch definicji dodamy nasze obecne informacje na temat Ajah, najważniejsza wyda nam się zmiana z „tymczasowy” na „trwały”. Inne szczątkowe dokumenty mówią o różnych kobietach od-

130

grażających się, że opuszczą „spotkanie”, z czego wynika, że chodziło o zebranie niezależnych dotąd grup. Późniejsze zdarzenia niemal jednoznacznie wskazują, że chociaż w wyniku narady podjęto przede wszystkim decyzję o budowie Tar Valon, prawdziwym celem spotkania mogło być równie dobrze zjednoczenie funkcjonujących dotąd odrębnych struktur.

Budowa Tar Yalon, zaplanowanego jako stolica potęgi Aes Sedai i ulokowanego na wyspie o tej samej nazwie, nie rozpoczęła się przed rokiem 98 OP. W tym czasie ogirowie, którzy po Pęknięciu zajęli się kamieniarstwem, stali się prawdziwymi mistrzami tego rzemiosła. Aes Sedai potrafiły rozpoznać świetność cudownie organicznych form, które ogirowie tworzyli prawdopodobnie z powodu swej naturalnej więzi z roślinami, ponieważ dały kamieniarzom ogirów wolną rękę przy konstruowaniu wielu budynków. Sporo tych budowli nadal stoi, stanowiąc prawdziwe pomniki sztuki ogirów. Konstrukcja Tar Yalon zajęła sto cztery lata bez przerwy, toteż miasto ukończono dopiero w roku 202 OP. Jest ono uważane za pierwszą metropolię powstałą po Pęknięciu. Na pewno jest pierwszym z istniejących po dziś dzień.

Tar Yalon został zaprojektowany przyszłościowo: nawet najstarsze dzielnice były znacznie przestronniejsze, niż wynikało z potrzeb ówczesnej populacji. Całą wyspę, którą przecinały ulice i parki, otoczono obronnym murem. Właśnie wtedy zbudowano Północną Przystań i Południową Przystań (choć nie skonstruowali ich ogirowie), które oddzielono od miasta dużymi obszarami otwartego terenu.

Do 98 roku OP nazwy Biała Wieża używano przez jakiś czas dla zaplanowanej budowli centralnej, może aż przez trzydzieści lat, chociaż samej Wieży nie ukończono jeszcze przez kolejne sto lat. W tymże roku (czyli 98 OP) funkcję Zasiadającej na Tronie Amyrlin przyjęła Elisane Tishar. Była ona pierwszą osobą noszącą ten tytuł i piastowała go przez wiele lat. Wybrano też Komnatę Wieży, lecz zapisano, iż rada siedmiu „z bliska doradzała Zasiadającej na Tronie Amyrlin”.

131

W radzie zasiadały następujące kobiety: Mitsora Caal, Karelia Fanway, Azille Narof, Saraline Amerano, Dumera Alman, Sa-lindi Casolan i Kiam Lopiang.

Chociaż w owym czasie termin „Ajah” nie był jeszcze używany, fakt istnienia siedmiu doradczyń jest niewątpliwie znaczący w obliczu późniejszego utworzenia grupy siedmiu Ajah. Nazwiska sześciu z tych siedmiu kobiet znajdują się w liście przechowywanym w cairhieniańskiej Bibliotece Królewskiej.

Pod koniec drugiego stulecia OP zgromadzenie siedmiu Ajah z pewnością już istniało. Każda z kobiet skupiała się na jakimś szczególnym celu. Wiadomo to na pewno z szeregu źródeł. Nie wiemy natomiast, jaką formę miała

pierwotnie Komnata Wieży, teraz jednak składała się z dwudziestu jeden Zasiadających w Komnacie, po trzy z każdej Ajah. Fakt, że każda Ajah obecnie wybiera wedle woli swoje Zasiadające oraz to, że wewnętrzna struktura i zasady każdej Ajah znacznie się od siebie różnią (choćby szczegóły nie są całkowicie jasne), podkreślają ich początkową niezależną naturę.

Kiedy postanowiono zbudować Tar Valon i zjednoczyć potęgę Aes Sedai, one same zapoczątkowały i przeprowadziły (mniej więcej między 50 a 100 rokiem OP) niezwykle energicznie kampanię przeciw kobietom „udającym Aes Sedai”. Najwyraźniej w owym czasie liczba takich kobiet była spora. Wtedy, wkrótce po Pęknięciu, z pewnością więcej kobiet niż obecnie manifestowało zdolność do przenoszenia Mocy i wielkie masy tych „dzikusek” wierzyły, że mogą sobie rościć prawo do tytułu Aes Sedai. A może wiele z tych „fałszywych Aes Sedai” było prawdziwymi Aes Sedai, które nie chciały się pogodzić z utratą niezależności poszczególnych grup i nie zamierzały współdziałać z jedną, wynikłą z połączenia nadrzędną organizacją? Istnieją poważne dowody, że sporo tych kobiet „zmuszono do klęknienia przed Zasiadającą na Tronie Amyrlin i Białą Wieżą”, przynajmniej niektóre z nich ujarzmiono, większość jednakże przyłączyła się do Wieży i została oficjalnie

132  
przyjęta do grona Aes Sedai. Wiemy, iż w przeszłości przedstawicielki Wieży bardzo szorstko postępowały z kobietami udającymi Aes Sedai, nie ma jednakże żadnych zapisów poświadczających, że w późniejszym okresie przyjmowano takie kobiety w szeregi Białej Wieży.

Udzielić nam odpowiedzi może pewien dokument — fragment listu, datującego się z 77 roku OP (własność osoby, która z oczywistych powodów pragnie pozostać anonimowa). Wynika z niego, że *^ideine Rajan i szereg jej stronniczek ujarzmiono, po czym reszta poddała się, a wówczas Mailaine Harvole przestała się opierać i skłoniła swoje zwolenniczki do klęknienia. Resztę trzeba było przywołać do posłuszeństwa*”. Wśród kobiet wymienionych na spotkaniu, na którym podjęto decyzję w sprawie budowy Tar Valon, były zarówno Lideine Rajan, jak i Mailaine Harvole. Choćby powyższego tekstu nie można uważać za ostateczny dowód, wyraźnie sugeruje on, że te dwie kobiety działały jeszcze w dwadzieścia lat po tym zebraniu. Prośby o komentarz Białej Wieży spotkały się oczywiście z milczeniem.

Sama Biała Wieża to jedna z najbardziej imponujących budowli w historii świata. Piszącemu te słowa nic nie wiadomo, by obecnie mogła się z nią równać jakakolwiek inna. Zaprojektowaną przez Aes Sedai, a zatem pozbawioną organiczności, jaką dostrzegamy w wielu najwspanialszych budynkach zaplanowanych przez ogirow, Wieżę zbudowali ogirowie wspomagani przez Aes Sedai władające Jedyńą Mocą. Główną iglicę skonstruowano wyłącznie z białego kamienia i wznosi się ona pięćset stóp nad ziemię. Wieża ma trzysta stóp średnicy przy podstawie i wydaje się największym gmachem, jaki wzniesiono od Wieku Legend. Jest nieco szersza u podstawy niż przy wierzchołku, a jej górną część przeznaczono na siedzibę Ajah, podczas gdy dolna, szersza połowa Wieży ma służyć do celów ogólnych. Za głównym budynkiem dobudowano mniejszą budowlę pałacową dla nowicjuszek i Przyjętych, a jeszcze dalej wielki gmach, który miał służyć jako biblioteka. Solidne fron-

133  
towe drzwi Wieży wychodziły na duże, szerokie stopnie, którymi schodziło się na wielki publiczny plac. Cały teren otaczał kamienny mur, przerywany od czasu do czasu kolumnami i balustradami. Z placem graniczyły różne budynki publiczne, z których wiele nie tylko skonstruowali, ale i zaprojektowali ogirowie, toteż wyglądały one jak ożywione, zadając kłam kamieniowi, z którego zostały zbudowane. Dziś Biała Wieża i plac nadal robią niesamowite wrażenie.

Nie ma chyba wątpliwości, że Aes Sedai pragnęły wzrostu liczebnego swojej organizacji, ponieważ Wieża i sąsiednie budowle były o wiele za duże na potrzeby Ajah w owym czasie. Kwater mieszkalnych i miejsc do pracy zawsze było więcej niż Aes Sedai w którymkolwiek momencie od Pęknięcia Świata. Bibliotekę wyraźnie pomyślano na miejsce dla największej w znanym świecie kolekcji książek i rękopisów, toteż z pewnością może ona zasługiwać na miano najważniejszej z bibliotek — choćby ze względu na rangę swoich sekretów.

Godne pożałowania jest, że oficjalna historia Białej Wieży nie jest dostępna dla nikogo poza Aes Sedai. (Autor tego kompendium nie zamierza w żaden sposób komentować powodów, dla których prawo Białej Wieży zakazuje udostępniania zgromadzonych tam tekstów osobom spoza Aes Sedai). Oprócz częściowego zniszczenia Tar Valon podczas czwartej próby przejęcia stolicy przez trolloki w trakcie Wojen z Trollokami (około 1290 roku OP), pomniejszych szkód doznała biblioteka Wieży w Wielkim Pożarze (WR 642), a nieco większe spustoszenia przypisano podpaleniu (a może ktoś usiłował nie dopuścić Artura Jastrzębie Skrzydło do pewnych zapisków) w WR 993. Mimo to na pewno w bibliotece nadal istnieją nieszkodzone dzieła, omawiające oficjalną historię, licząc wstecz od dnia obecnego po okres Pęknięcia Świata, a może również dotyczące wcześniejszych faktów.

Solidną wiedzę na temat wielu epok historycznych trudno uzyskać także dlatego, że od czasu budowy Tar Valon Aes Sedai starają się gromadzić wszystkie informacje na temat włas-

134  
nej historii wewnątrz Białej Wieży, twierdząc, że usiłują jedynie „zachować historię Białej Wieży i Aes Sedai”. Uwagę tę można odczytać na dwa sposoby: albo Aes Sedai próbują uchronić własną historię przed

zapomnieniem czy zniszczeniem, albo pragną one podkreślić, że tylko posiadana przez nie wersja ich historii może być uważana za oficjalną. Na wiele dotyczących historii pytań Aes Sedai odpowiadają tylko lodowatym spojrzeniem bądź stwierdzeniem, że podczas analizy można dojść do różnych, czasem sprzecznych ze sobą wniosków. Tym niemniej poza posiadanymi przez Wieżę dokumentami istnieją inne, a dane w nich zawarte składają się na swego rodzaju obraz wczesnych zdarzeń. Często tego typu „obrazy” nie podobają się Aes Sedai. Budując Tar Valon i Białą Wieżę oraz tworząc Komnatę Wieży, Aes Sedai poczyniły wielkie kroki ku powołaniu do życia nowej, scentralizowanej organizacji, która miała zastąpić wcześniej utraconą. A ponieważ Aes Sedai posiadały wpływy i władzę, ich pozycja w świecie młodych, walczących ze sobą narodów była doprawdy wyjątkowa.

Rozdział dziesiąty

### **Powstanie i upadek Dziesięciu Narodów**

Po Pęknięciu Świata minęło prawie dwieście lat, zanim pojawiły się narody. Niestety, wiele osób stojących po stronie Czarnego oraz sporo kreatur stworzonych w jego imieniu podczas Wojny z Cieniem polowało na przedstawicieli tych narodów. Pomiot Cienia oddalił się do Ugoru, lecz nadal obawiano się tych istot, podobnie jak Sprzymierzeńców Ciemności. Wkrótce stało się oczywiste, że wobec takich zagrożeń żaden naród nie może egzystować samotnie; konieczne było zjednoczenie nacji, lecz takie, dzięki któremu państwa nie musiałyby rezygnować ze swej suwerenności.

W roku 209 OP (Kalendarz Tomański powszechnie przyjęto mniej więcej dziesięć lat wcześniej) utworzono Konwencję Dziesięciu Narodów, zwaną także Drugą Konwencją. Była ona w wielkiej mierze dziełem Mabriam, królowej Aramaelle, która podobno była Aes Sedai (przypuszczalnie tak jak wiele innych królowych w okresie od Pęknięcia do końca Wojen z Trolloka-mi), toteż jest prawdopodobne, że Biała Wieża odegrała wielką rolę przy jej powstaniu.

Chociaż mnóstwo informacji na temat Dziesięciu Narodów zaginęło, znamy nazwy wszystkich nacji i władców, którzy

136

podpisali Drugą Konwencję. Oto kraje i ich władcy: Aelgar, rządony przez króla Remedana Złotoustego, Almoren, rządony przez króla Coerida Nosara, Aramaelle, rządona przez królową Mabriam en Shareed, Aridhol, rządony przez królową Doreille Torghin, Coremanda, rządona przez króla Ladoma-na, Eharon, rządony przez króla Temanina, Essenia, rządona przez Pierwszego Lorda Cristola, Jaramide, rządona przez Wysoką Królową Egoridin, Manetheren, rządona przez królową Sorelle ay Marene i Safer, rządony przez króla Eawynnda.

Każdy z Dziesięciu Narodów chwalił się szeregiem miast zbudowanych przez ogirów i mimo iż żaden z pierwotnej dziesiątki nie przetrwał do dziś, na ruinach ich metropolii powstały fundamenty dla wielu współczesnych. Poniżej krótki opis każdego z Dziesięciu Narodów wraz ze stolicą, innymi zbudowanymi przez ogirów miastami oraz (ilekroć to możliwe) nazwą współczesnego miasta, które zajęło jego miejsce:

**Aelgar** stolica: Ancohima; inne miasta zbudowane przez ogirów: Condaris, Mainelle (w miejscu obecnego Tan-chico), Shar Honelle.

**Almoren** stolica: Al'cair'rahienallen (stało się Ca-irhien), także Jennshain.

**Aramaelle** stolica: Mafal Dadaranell; inne miasta: Anolle'sanna, Cuebiyarsande, Rhahime Naille.

**Aridhol** stolica: Aridhol (aktualnie Shadar Logoth); inne miasta: Abor'maseleine, Cyrendemar'naille.

**Coremanda** stolica: Shaemal; inne miasta: Braem (blisko obecnego Nowego Braem), Hai Caemlyn (*jego* centrum utworzyło wewnętrzne miasto Caemlyn), Nailine Samfara.

**Eharon** stolica: Londaren Cór; inne miasta: Barashta (obecnie Ebou Dar), Dorelle Caromon (obecnie Illian).

137

**Essenia** stolica: Aren Mador (w miejscu obecnego Far Madding); inne miasta: Dalsande, Łza.

**Jaramide** stolica: Deranbar (obecnie Maradon); inne miasta: Barsine, Allorallen (w miejscu obecnego Bandar Eban), Canaire'somelle, Nashebar.

**Manetheren** stolica: Manetheren; inne miasta: Corarthe-ren; Jara'copan, Shanaine (w miejscu obecnego Jehannah).

**Safer** stolica: Iman (w miejscu obecnego Kataru); inne miasta: Miereallen (w miejscu obecnego Falme), Shainra-hien.

Druga Konwencja przetrwała mniej więcej osiemset lat, chroniąc w tym czasie wszystkich swoich członków przed stworami Cienia. Podczas tego okresu narody kwitły w sensie kulturowym i społecznym, ponieważ wspomnienia Wieku Legend nie zostały całkowicie zatracone. Ciągle istniała nadzieja, że można przywrócić i odbudować wspólności minionego Wieku.

Większość tych nadziei spełzła na niczym, gdy około 1000 roku OP z Ugoru wyruszyły nagle na południe wielkie masy trolloków, zaczynając serię wojen, które rozbiły Konwencję. Okres ten, znany jako Wojny z Trollokami, obejmował w przybliżeniu trzysta pięćdziesiąt lat i spowodował zniszczenie większej części kontynentu.

Powody inwazji trolloków nie są znane. Zazwyczaj ich wojskami dowodzili Władcy Strachu (Zaprzysiężeni Cieniowi, którzy potrafili przenosić Moc), przeważnie kobiety, często (tak przynajmniej powszechnie uważano) zbuntowane Aes Se-dai, czyli Czarne Ajah, chociaż wśród Władców Strachu było też wielu mężczyzn. Bez wątplenia niektórzy mężczyźni byli również Sprzymierzeńcami Ciemności, możliwe jednak, że niektórzy zwrócili się do Cienia, by uniknąć poskromienia czy śmierci.

138

Piechurzy trolloków byli zwykle uzbrojeni we włócznie i zaostrzone toporki. Trolloki prawie nigdy nie używały broni palnej, chociaż było wśród nich nieco łuczników, strzelających pociskami z grubsza o średnicy kciuka mężczyzny potężnej postury. Oficerowie, czyli Myrddraale, pędzili trolloki do bitwy, aż żołnierzy owładnęło pragnienie zabijania. Inni przedstawiciele Pomiotu Cienia działali w oddziałach posiłkowych albo komandach zabójców.

Do wojsk trolloków i Władców Strachu często dołączały armie ludzkich Sprzymierzeńców Ciemności, którzy, choć nie tak dzicy czy silni jak trolloki, znacznie przewyższali ich przebiegłością.

Dzięki Konwencji każdy naród otrzymywał wsparcie w walce, z drugiej strony jednakże umowa je osłabiała, ponieważ zmuszała poszczególne nacje do posiadania oddzielnych wojsk. Biała Wieża wysyłała armiom Konwencji na pomoc w walce z Władcami Strachu Aes Sedai, jednakże wypełniały one przede wszystkim rozkazy samej Wieży.

W tym czasie podstawowe jednostki militarne nazywane były „sztandarami” i składały się z mniej więcej tysiąca pięciuset konnych, głównie łuczników albo trzech tysięcy piechoty. Te „sztandary” łączono w armię, którą dowodził generał, często szlachetnie urodzony; armii towarzyszyła zwykle niewielka grupka Aes Sedai.

Niestety, wojska trolloków zalewały świat tak wielkimi masami, że nic nie pomagało — prawie każda utarczka kończyła się klęską przewyższanych liczebnie sztandarów. Już na początku wojny stało się oczywiste, że żadna ludzka armia nie zdoła długo znieść otwartej walki z ogromnymi masami trolloków. Trzeba było znaleźć inną taktykę, która wykorzystałaby słabe punkty trolloków, ich zwierzęcą naturę i nieumiejętność wyciągania wniosków w trudnej sytuacji.

Przede wszystkim, po długich zacepnych akcjach kawalerii, ludzka piechota przyjmowała pozycję obronną i utrzymywała ją na tyle długo, by konni łucznicy zdołali nadjechać z bo-

139

ków i wystrzelać wrogów z bezpiecznego dystansu. Trolloki, które nie zginęły w tej pułapce, załamywały się i uciekały. Zarówno kawaleria, jak i piechota musiały działać szybko, a stawiający czoło zaciekłemu atakowi potworów piechurzy dodatkowo wykazać się odwagą. Jeśli potęga trolloków była w danym momencie zbyt wielka, armia ludzi wycofywała się, a później uderzała z boków i z tyłu.

Taka taktyka dość często się sprawdzała, chociaż nie bez ciężkich strat wśród piechoty. Gdy ludzie zwyciężali, ginęły trolloki, kiedy ludzie przegrywali, trolloki wycinały ich w pień.

Podczas Wojen z Trollokami organizacja wojskowa ulegała wielu przeobrażeniom, przede wszystkim zmieniała się liczba sztandarów zgrupowanych w „legion”, zazwyczaj łączący piechotę i konnych (choć czasem składał się tylko z jednej formacji). Sztandary mogły być „ciężkie” bądź „lekkie”, zależnie od broni i zbroi ich żołnierzy, legion zaś mógł być „ciężki”, „lekki” lub — najczęściej — mieszany. Sztandar artylerii (mniejszy liczebnie niż sztandar konny, chociaż prawdopodobnie nie istniały stałe wielkości) obejmował katapulty i kuszników z ogromnymi kuszami, z których wystrzelivano włócznie, i również często wchodził w skład legionu.

Przez całe Wojny z Trollokami i pierwszą część Wojny Stu Lat, kiedy sztuka wojowania osiągnęła (wedle wielu opinii) apogeum, legiony połączyły się w „wielkie legiony”. Armia składała się zwykle z czterech wielkich legionów, z których jeden zazwyczaj nazywano rezerwowym.

W tym okresie dołączyły do armii inne grupy, między innymi muzycy, gdyż każdy sztandar posiadał zawsze swoich doboszów (choć rodzaj bębnow się zmieniał), czasem także kobziarzy, flecistów i (albo) trębaczy, którzy po bitwie chwyтали nosze i zanosili rannych do uzdrawiających Aes Sedai lub pod ich nieobecność sami się nimi opiekowali, niekiedy z pomocą znachorów i Wiedzących.

Armia nieodmiennie składała się również ze sztandaru zaopatrzeniowego i korpusu logistycznego, które nierzadko li-

142

czyły równie dużo osób jak sam wielki legion. Poza tym był sztandar górników, który odpowiadał aż do Wojny Stu Lat za wszelkie operacje budowlane od stawiania mostów po drażnienie tuneli pod fortyfikacjami. Mężczyźni z tego sztandaru otrzymywali często indywidualne przydziały do rozmaitych legionów z wyraźnie określonym zakresem obowiązków. Podobnie członkowie sztandaru sygnałowego, który do przesyłania wiadomości używał flag sygnalizacyjnych, wież semaforowych, gołębi pocztowych i heliografów.

Struktura „sztandar plus legion” zaniknęła podczas ostatniego etapu Wojny Stu Lat.

Podczas wypadów na południe w pewnym momencie trol-loki zdołały dotrzeć aż do obecnych Illian i Łzy. Wiele razy oblegały wtedy Kamień. Łza nigdy nie upadła, lecz szereg innych miast nie miało tyle szczęścia. Każdy należący do Konwencji naród był zdany na łaskę sojuszników wspierających go podczas zagrożenia. Niektóre znosiły odpowiedzialność z honorem. Na przykład dzicy i odważni wojownicy Manetheren, którzy przez ponad dwa stulecia pod sztandarem z Czerwonym Orłem walczyli tak żarliwie, że zaczęto ich nazywać „ciemniem dla stopy Czarnego”, „kolcem dla jego dłoni”, a samo Manetheren „mieczem, którego nie można złamać”. Kiedy jednak w końcu Cień wysłał skoncentrowane siły, które miały zniszczyć ich siedzibę, czyli Górski Dom Manetheren, nikt nie przyszedł im z pomocą.

Król Aemon i jego ludzie, po zwycięstwie w Bitwie o Bek-kar, znanym jako Pole Krwi, odpierali przytłaczające masy trolloków i Pomiotu Cienia przez ponad dziesięć dni, czekając na obiecane posiłki, które nigdy nie przybyły. Mówiono, że okrzyk bitewny króla: „*Carai an Ellisande!* („Za honor Róży Słońca!”) odbijał się echem po całym kontynencie, aż Róża Słońca, czyli sama królowa Eldrene, usłyszała go z miasta. Koniec końców miecz, którego nie można było złamać, został roztrzaskany na kawałki przez siły Ciemności; pośrednio z powodu wiarołomstwa sojuszników. Historia notuje, że serce królo-

143

wej Eldrene pękło w tej samej chwili, w której umarł Aemon. Jako Aes Sedai, wyciągnęła rękę ku Prawdziwemu Źródłu i zapewne wspomagana przez jakiś *sa'angreal* wysłała płomień stosu, który miał strawić Władców Strachu, Myrddraale i Sprzymierzeńców Ciemności. Niestety, zadanie wymagało więcej Mocy, niż ktokolwiek mógłby przenieść bez wsparcia innych, więc Eldrene zginęła w płomieniach wraz z miastem Manethe-ren. Ci, którzy zdradzili Górski Dom, pozostawiając go bez wsparcia wobec przeważających sił wroga, uciekli i pozostali bezkarni.

Inne narody załamywały się z powodów wewnętrznych: był wśród nich Aridhol, niegdyś sprzymierzony z Manetheren. Jego stolica, także o nazwie Aridhol, popadła w mrok, który nie miał związku z Cieniem. Król Balwen Mayel, znany jako Bal-wen Żelazna Dłoń, rozpaczając nad przebiegiem wojny, chętnie powitał na swoim dworze mężczyznę imieniem Mordeth. Ów Mordeth szybko zdobył posłuch Balwena i zawładnął jego umysłem. Aridhol miał użyć przeciwko Cieniowi taktyki tego drugiego. Podobno kraj zmienił się z powodu „trucizny” Mor-detha, a ludzie nabrali odporności, ale i srogości. Mieszkańcy mówili o Światłości, a równocześnie od Światłości odchodzili. Ostatecznie ich podejrzania i nienawiść stworzyły jakieś niewymowne zło, które strawiło Aridhol od środka. Obecnie nie ma już po tym narodzie nawet śladu. Zrujnowane miasto, kiedyś znane jako Aridhol, nadal stoi, lecz nosi nową nazwę: Shadar Logoth, czyli Miejsce W Którym Przyciał Sie Cień. Zrodzone niegdyś zło ciągle tam żyje i zamknięte w skalnym podłożu pod miastem łaknie krnąbrnych dusz. To zło nazwano Masha-dar. Pod koniec Wojen z Trollokami armia trolloków, Myrd-draali, Władców Strachu i Sprzymierzeńców Ciemności obozowała wewnątrz ruin. A ponieważ nigdy z nich nie wyszli, od tego dnia żaden trollok ani Pomiot Cienia dobrowolnie nie postawi stopy w Shadar Logoth.

Nie było narodu, który nie odczuł negatywnego wpływu Wojny z Trollokami. Jedne zostały zwyciężone w bitwach,

144

inne strawione od wewnątrz, jeszcze inne po prostu osłabiły wysiłki wojenne. Krótkie okresy spokoju nigdy nie pozwoliły narodom na odbudowanie postępujących zniszczeń zarówno w sferze materialnej, jak i duchowej, aż w końcu wojny doszczętnie zrujnowały większość cywilizacji, którą z takim trudem przywrócono po Pęknięciu Świata.

Po prawie trzystu latach walk trolloki poniosły dotkliwą klęskę w Bitwie o Maighande. Porażka zmusiła trolloki do odwrotu, aż ostatecznie wycofały się z powrotem w Ugór. I tak skończyły się Wojny z Trollokami.

Jako że wiele narodów doznało straszliwych zniszczeń podczas tych wojen, doszło do ogromnych zmian populacyjnych. Całkowity poziom populacji spadł drastycznie, zarówno na skutek konfrontacji, jak i malejącego tempa urodzeń. Aelgar, Eha-ron, Essenia, Jaramide i Safer jako tako przetrwały, choć znacznie osłabione i zubożałe. A w ciągu pięćdziesięciu lat od Wojen z Trollokami na zrujnowanych ziemiach nowe narody powstały z połączenia tych wcześniej przetrzebionych.

Podczas stulecia tuż po wojnach panowało wielkie zamieszanie. Pięć narodów, które przeżyły, dogorywało z powodu własnych wewnętrznych słabości, nowe narody tymczasem walczyły o powiększenie swych granic.

Tylko Tar Yalon i Biała Wieża Aes Sedai pozostały nienaruszone; wręcz przeciwnie: Biała Wieża powiększała wówczas swe terytorium, a jej wpływy rosły.

Rozdział jedenasty

## **Drugi Smok**

### **i wzrost znaczenia**

#### **Artura Jastrzębie Skrzydło**

Do Wolnego Roku 100 na gruzach świata zniszczonego Wojnami z Trollokami pojawiły się zupełnie nowe narody. Były to: Aldeshar, Aba-yan, Balasun, Basharande, Caembarin, Dal Ca-lain, Darmovan, Dhowlan, Elan Dapor, Elsalam, Esandara, Farashelle, Fergansea, Hamarea, Ileande, Indrahar, Kharendor, Khodomar, Masenashar, Moreina, Nerevan, Obu-run, Oman Dahar, Roemalle, Rhamdashar, Shandalle, Shiota, Talmour i



Tova.

Od czasu wojen Ugór rozrósł się aż do Gór Przeznaczenia, chociaż i tak był daleko mniejszy, niż jest obecnie. Pomocna granica Rhamdasharu znajdowała się właściwie w górach, lecz nie tak głęboko jak granice leżącego tu wcześniej królestwa. Elsalam miało góry od północnego wschodu i północnego zachodu, z lekkim wzniesieniem w centrum. Basharande od północy dotykało gór w wielu miejscach i posiadało szereg różnego rodzaju wypukłości. W tym sensie wszystkie miejsca graniczne, które nie sięgały gór, nadal pozostawały w zasięgu wzroku.

146

Bez zagrożenia ze strony trolloków nowe narody całkiem dobrze prosperowały. Z odnalezionych zapisów wynika, że przez prawie osiemset lat nie było żadnych większych konfliktów poza zwyczajnymi sprzeczkami politycznymi i potyczkami granicznymi. Zmiana nastąpiła, gdy we wczesnych latach dziewięćsetnych urodzili się dwaj mężczyźni. Pierwszy z nich to Artur, księżę Shandalle, który był *ta 'veren*, drugi zaś to zrodzony w ciemności osobnik ze zdolnością do przenoszenia Mocy i przepelniony marzeniami o wielkości.

Artur Paendrag Tanreall urodził się w WR 912 z Myrdina Paendraga Maregore i Mailinde Paendrag Lyndhal, króla i królowej Shandalle. W WR 937, w wieku dwudziestu pięciu lat, poślubił swoją pierwszą żonę, Lady Amaline Tagora. Jako dwu-dziesięcioletek, po epidemii Czarnej Gorączki, która zabrała około jednej dziesiątej populacji (wraz z jego matką i ojcem), Artur wstąpił na tron.

Nie sposób właściwie opowiedzieć historii Jastrzębiego Skrzydła, nie rozpoczynając od Guaire Amalasana. Na początku WR 939, podczas gdy śniegi nadal padały, Amalasan mianował się w Darmovanie Smokiem Odrodzonym. Przyjął sztandar ze starożytnym symbolem Aes Sedai na błękitnym tle, a tych, którzy poszli za nim, nazwał Synami Smoka.

Z pewnością był wykształconym mężczyzną, który posiadał znaczną wiedzę o Proroctwach Smoka, lecz poza tym — co dziwi, jako że przecież wstrząsnął fundamentami świata — prawie nic o nim nie wiadomo. W 939 ukończył dwadzieścia siedem lat. Miał ciemne, głęboko osadzone oczy o hipnotyzującym spojrzeniu, interesującą powierzchowność i podobno nie potrzebował wiele, by pociągnąć za sobą ludzi. Tyle wiemy o mężczyźnie, który wstrząsnął filarami ziemi.

W ciągu pół roku Darmovan był jego. Epidemia Czarnej Gorączki akurat dosięgała wtedy ów kraj, wyraźnie przyczyniając się do wzrostu popularności Amalasana, jednakże Guaire bez wątpienia był nie tylko charyzmatycznym przywódcą, ale i jednym z wielkich kapitanów swego czasu. W niecały rok

147

po ogłoszeniu się władcą Darmovanu przejął Balasun i Elan Dapor.

Podczas następnych trzech lat podbijał świat w coraz szybszym tempie, a dziesiątki tysięcy przedstawicieli wielu narodów gromadziły się tłumnie pod jego sztandarem. Do WR 943 powiększył swoje terytorium o Kharendor, Dhowlan, Farashel-le, Shiotę, Nerevan, Esandare, Ferganseę i Moreinę. Oblegał też Kamień Łzy, który stawiał mu opór tylko dlatego, że po upadku Moreiny w twierdzy schroniło się aż trzydzieści Aes Sedai. Obecność tych kobiet w Łzie, której historia wiąże się z przenoszonymi Moc, jest interesująca sama w sobie.

Talmour i Khodomar o mało nie wpadły w ręce Amalasana, zaś o Masenashar, Dal Calain i Aldeshar toczyły się zawzięte boje. W wielu miastach, które przejął Guaire, wzburzone tłumy ogłosiły go Smokiem Odrodzonym. Żaden naród nie lubi, gdy inny ingeruje w jego wewnętrzne sprawy i żaden nie miał ochoty poświęcać swoich żołnierzy w walce z fałszywym Smokiem, szczególnie jeśli ten akurat był daleko, jednak szybkość podbojów Amalasana przekonała władców, że Guaire naprawdę jest niebezpieczny, toteż do lata 941 roku wszystkie narody wysłały przeciwko niemu swoje wojska.

Shandalle była małą krainą i chociaż dotąd z powodzeniem zwalczała wszelkie najazdy ze strony sąsiadów, nie mogła się mierzyć z narodami najpotężniejszymi, takimi jak Basharande, Elsalam, Rhamdashar, Hamarea, Caembarin i Aldeshar. Tym niemniej właśnie Shandalle, dowodzona przez młodego króla Artura Paendraga, który nie zdobył sobie wtedy jeszcze przydomku Jastrzębie Skrzydło, należała do pierwszych narodów, które wysłały armie wiosną 940 WR.

Potężniejsi władcy i generałowie zauważyli wkrótce (niektóre źródła dodają, że zauważyli „z niechęcią” bądź „z irytacją”), że Artur Paendrag doskonale sobie radzi z Amalasanem podczas bezpośrednich potyczek.

Rzeczywiście, Artur nie przegrał ani jednej bitwy z Amalasanem, w najgorszym razie do-

150

prowadzając do rozejmu. Około WR 942 nazwano go Jastrzębim Skrzydłem. Jego osobistym godłem był Złoty Jastrząb, zaś na sztandarze Shandalle znajdowały się trzy złote jastrzębie w locie, choć wszystkie źródła zgadzają się, iż swój przydomek Artur zawdzięcza raczej szybkości, z jaką prowadził swoje oddziały. Tym niemniej Shandalle wciąż miała stosunkowo niewielką armię, a Artur w owym czasie nie dowodził jeszcze wszystkimi siłami skierowanymi do walki z Guaire'em.

Rozstrzygający okres wojny, już wtedy nazywanej Wojną Drugiego Smoka, rozpoczął się wiosną WR 943. Nagle dwie armie, nieświadome siebie nawzajem, znalazły się w takiej bliskości, że po prostu musiały stoczyć bój. Artur Jastrzębie Skrzydło przemieszczał się wówczas z Tovy na południe, przez Góry Maraside (wzdłuż obecnej południowej granicy Cairhien), by połączyć się z oddziałami walczącymi w Khodomarze. Rozmaite

źródła co do tej kwestii tylko nieznacznie różnią się w szczegółach. Jastrzębie Skrzydło miał w przybliżeniu dwadzieścia trzy tysiące piechurów i dwanaście tysięcy konnych, wśród nich prawdopodobnie wielu żołnierzy z Tar Valon, oraz nieokreśloną liczbę Aes Sedai. Amalasan, który dysponował mniej więcej czterdziestoma jeden tysiącami pieszych i dwudziestoma sześcioma tysiącami konnych, najwyraźniej pragnął przekroczyć Góry Maraside i uderzyć na Tovę. Guaire był znany z tego, że otaczał wroga na polu bitwy i atakował jego tyły. Jastrzębie Skrzydło właśnie opuścił Góry Maraside przez Przełęcz Jolvaine, niedaleko małego miasta Endersole, gdy wrócili jego zwiadowcy i donieśli, że Amalasan zbliża się do przełęczy od południa. Bitwa o Endersole, zwana też Bitwą o Przełęcz Jolvaine, trwała ledwie dwa dni, a z przejściem analizowana była przez wojskowych przez następne tysiąc lat.

Region był — podobnie jak i teraz — zalesiony, pagórkowaty i surowy, co dotkliwie ograniczało użyteczność kawalerii, toteż Amalasan kazał wielu kawalerzystom zsiąść z koni i walczyć jako piechota. Pierwszy dzień bitwy potoczył się w dużej mierze po myśli Amalasana. Obie armie doznały ciężkich strat,

151

lecz Amalasan mógł sobie pozwolić na więcej ofiar Jastrzębie Skrzydło dwukrotnie — i to tylko dzięki szybkiemu przegrupowaniu sił — uniknął oskrzydlenia Aes Sedai, mimo iż dość liczne, z trudem były w stanie przeciwdziałać posunięciom wykorzystującego w bitwie Jedyńą Moc Amalasana. A jednak gdy zapadł zmrok, Jastrzębie Skrzydło jakimś cudem nadal posiadał armię. (Napisał jakiś anonimowy współczesny „*Stało się to jedynie z Łaski Światłości, w przeciwnym razie Guaire pociągnąłby za sobą wszystkich, a ci poszliby za nim nawet na pewną śmierć*”)

Każdy inny generał nakazałby w tym momencie resztkom swojej armii odwrót pod osłoną ciemności przez przełęcz Jastrzębie Skrzydło jednakże nie był byle jakim generałem. Z pozoru rozpoczął odwrót na północ ku przełęczy, lecz kiedy się upewnił, że zwiadowcy Amalasana zauważyli jego ruch, polecił swej tylnej straży zwrot i zawziętą potyczkę, jakby dla ochrony uciekającej i rozbitej armii, w gruncie rzeczy zaś dla zmylenia przeciwnika. Kiedy walka rozgorzała na dobre, Jastrzębie Skrzydło podzielił oddziały, naruszając ustaloną dotąd strategię militarną, po czym wysłał je na wschód i zachód.

Amalasan najwyraźniej uwierzył w relacje swoich zwiadowców i tylko najbardziej fanatycznie nieprzyjaźm mu współcześni komentatorzy uważają go za złego przywódcę. Szybki odwrót przez przełęcz wydawał się najlepszym wyjściem dla znacznie mniejszej i prawie pokonanej armii przeciwnika, tylko szalenie mógłby w takiej sytuacji planować atak oskrzydający na tak strasznym terenie, w dodatku w nocy. Szalenie albo generał, którego wojsko podąży za nim nawet w Szczelinę Zagłady.

Kiedy przez chmury przedarło się pierwsze szare światło świtu, armia Amalasana przygotowywała się właśnie do przejścia przez przełęcz, toteż żołnierze kierowali całą uwagę na północ i właśnie wtedy uderzył Jastrzębie Skrzydło. Jego podzielona piechota spadła na obozowisko Amalasana ze wschodu i zachodu, podczas gdy kawaleria Artura przejechała około pięćdziesięciu mil i zaatakowała z południa.

152

Zaskoczone siły Amalasana już w pierwszej godzinie znalazły się o krok od klęski. Amalasan zamierzał zgrupować rozproszone oddziały i skierować je klinem na wroga (postępował tak wcześniej wielokrotnie), jednakże Jastrzębie Skrzydło wraz z konnymi oraz Aes Sedai ruszył prosto ku sztandarowi Amalasana i Guaire został pokonany (Biorąc pod uwagę jego zdolność do przenoszenia Mocy, opowieści o jego pojedynku z Arturem nie mogą być prawdziwe, Jastrzębie Skrzydło zawsze je dementował). Kiedy rozeszła się nowina o klęsce dowódcy, armia Amalasana szybko się załamała.

Wojskowa doktryna tego czasu nakazywała pogoń za żołnierzami pokonanej armii, nie tylko w celu powstrzymania jej przed powrotem, lecz po to, by zadać jej możliwie największe straty i pozbawić ją wartości bojowej. Jastrzębie Skrzydło zazwyczaj ignorował „to, co wypada robić”, więc gdy tylko zebrał swoich wojowników, pospieszył na północ przez Przełęcz Jolvaine i skierował się ku Tar Valon.

Do pierwszego zapisanego konfliktu między Arturem i Aes Sedai doszło przy granicy z Tar Valon. Według prawa Białej Wieży nikt nie mógł wejść na tereny Aes Sedai z większą liczbą uzbrojonych sług niż dwudziestka ani z podobną liczbą nieuzbrojonych, zaś Jastrzębie Skrzydło wprowadził całą swoją armię i dotarł z nią aż do mostów nad rzeką Osendrelle En-mn, czyli o kilka mil od samego Tar Valon. Nie ma pewności, czy zrobił to ze względu na sprzeciw ze strony towarzyszących mu Aes Sedai, czy też część jego armii, która pochodziła z Tar Valon, ucierpiała tak wielce, że Aes Sedai same poprosiły Artura o eskortę do samego Tar Valon. Wiadomo tylko, że Aes Sedai, które osłaniały w bitwie Guaire'a Amalasana, zostały za to ukarane i fakt ten Wieża trzymała w sekrecie przez szereg lat.

Jeszcze w dniu przybycia Artura Jastrzębie Skrzydło otrzymał lakoniczną wiadomość od Amyrhn, Bonwhin Meraighd m dała pięć dni na odpoczynek jemu i jego wojsku, po czym bezzwłocznie miał wyprowadzić żołnierzy poza granice Tar Valon.

153

Nowiny o schwytaniu Amalasana rozeszły się ze zdumiewającą szybkością, jednak chociaż stały się przyczyną natychmiastowego upadku jego armii, efekt tej klęski w innych miejscach był zgoła odmienny. W ciągu trzech dni od Bitwy o Przełęcz Jolvaine, Sawyn Maculhene wyruszył z Khodomaru wraz z oddziałami liczącymi około

pięćdziesięciu tysięcy mężczyzn, a Elinde Motheneos wymaszerowała z północnej Esandary z jeszcze większą siłą zbrojnych. Oboje pragnęli uwolnić Amalasanę. Maculhene był śmiałym i zręcznym dowódcą kawalerii, Motheneos natomiast (niektóre zapisy określają ją jako zbuntowaną Aes Sedai, choć tego typu pogłoski często towarzyszą największym wydarzeniom historycznym i nie sposób ich sprawdzić) była ekspertem w sprawach oblężeń. Jedno ze źródeł sugeruje, że Elinde przywiozła na wozach rozłożone na części maszyny oblężnicze i wieże, jednak szczegóły ich pogoni za Jastrzębim Skrzydłem prawie się nie zachowały, upamiętniono jedynie jej koniec, a odpowiedni zapis znajduje się — między innymi — w bibliotece Białej Wieży.

Amalasanę zabrano do Tar Valon natychmiast po jego przybyciu do Białej Wieży, gdzie przesłuchiowano go przez wiele dni, a później skazano na ujarzmienie. Tymczasem Artur Jastrzębie Skrzydło obozował z armią tam, gdzie żadnemu wojsku nie zaprzysiężonemu Białej Wieży nigdy przedtem nie wolno było przebywać. Aes Sedai próbowały ukryć prawdę, jest wszakże jasne, że atak Maculhene'a i Motheneos kompletnie je zaskoczył.

Najeźdźcy przejechali przynajmniej dwa z mostów na Alindrelle Erinin, dotarli pod samą Białą Wieżę i dopiero tu zostali powstrzymani.

Niektóre źródła nie związane z Aes Sedai mówią, że Jastrzębiemu Skrzydłu pozwolono na wprowadzenie armii do Tar Valon (a może nawet go o to poproszono), aby pomógł odeprzeć atak. Wśród wszystkich dokumentów Białej Wieży dostępnych historykom spoza Aes Sedai (w bibliotece Białej Wieży istnieją oczywiście takie, do których dostęp mają jedynie nieliczne Aes Sedai) żadne nie wspominają o obecności Artura

154

Jastrzębie Skrzydło czy jakiegokolwiek wojska nie zaprzysiężonego Tar Valon, które by obozowało w obrębie Lśniących Murów. Fakt ten już sam w sobie jest bardzo interesujący.

W każdym razie napastników pokonano. Zarówno Sawyn Maculhene, jak i Elinde Motheneos zginęli:

Maculhene w walce, Motheneos — albo w bitwie, albo skazana na śmierć po schwytaniu. Ich żołnierzy boleśnie torturowano. Razem wzięwszy, poległo przynajmniej czterdzieści tysięcy zwolenników Amalasanę.

Do początku lata WR 943 Artur Jastrzębie Skrzydło znalazł się z powrotem w Shandalle i rozpoczął pierwszy rok swoich rządów jako Artur, Wysoki Król. W tymże roku ustaliła się jego przyszłość, ale może stało się to już wcześniej, owego dnia, gdy przekroczył granicę z Tar Valon. Albo wtedy, gdy przekroczył Przełęcz Jolvaine.

Roli, jaką Bonwhin odegrała w następnych zdarzeniach, można się tylko domyślać. (Dane dostępne dla nie-Aes Sedai, a dotyczące jej późniejszego obalenia i ujarzmienia, ujawniają niewiele poza niejasnymi zarzutami o nadużycia. Zapiski z sądu Amyrlin przed Komnatą Wieży nie są najwyraźniej dostępne dla oczu nie-Aes Sedai). Wiadomo na pewno jednak, iż Bonwhin nigdy nie zapomniała Jastrzębiemu Skrzydłu, że wkroczył na terytorium Tar Valon z armią. Zapewne miała do Artura żal, że przyszedł z odsieczą Białej Wieży przeciwko Maculhene'owi i Motheneos, Bonwhin była bowiem kobietą ogromnie władczą (nawet jak na Amyrlin) i jest mało prawdopodobne, że zapomniałaby, iż potrzebowała pomocy lub by wybaczyła pomocnikom.

Latem WR 943 królowa Caembarinu, Nesaline, król Kho-domaru, Tefan oraz Pierwsza Doradczyni Tovy, Almindhra wysłali równocześnie armie przeciwko Shandalle. Byłoby zaskakujące, gdyby wybrali wspólnie ten właśnie moment na taki ruch bez namowy Tar Valon. Niektóre źródła twierdzą, że tych troje władców przeraziła reputacja Jastrzębiego Skrzydła jako niepokonanego generała oraz zamiary człowieka, który nie tyl-

155

ko przeciwstawił się prawu Białej Wieży na ziemi Tar Valon, ale też odmówił Amyrlin posłuchania. Choć z pewnych dokumentów wynika, że to raczej Bonwhin odmówiła mu audiencji. Amyrlin były znane z tego, że odrzucały prośby rozmaitych monarchów o rozmowę, natomiast o przeciwnej sytuacji nikt praktycznie nie słyszał.

Na świecie nadal było niespokojnie. Trolloki ponownie zaatakowały. Bój był krótki, lecz gwałtowny. Odkąd poskromiono Amalasanę, grupy jego zwolenników zaczęły się rozpadać, lecz na wielu jego ziemiach — łącznie z Khodomarem — wybuchły walki o utrzymanie władzy. A wśród zwykłych ludzi Jastrzębie Skrzydło był uważany za zbawcę, który schwytał fałszywego Smoka. Mieszkańcy wielu terenów zaczęli mniej lub bardziej jawnie mówić, że właśnie on powinien rządzić ich narodami. Władcy Caembarinu, Tovy i Khodomaru nie zamierzali brać pod uwagę żądań swego ludu. A jednak Artur, który objawił się jako jeden z wielkich kapitanów tego Wieku, został ostatecznie jednym z największych dowódców wszech czasów. Wskutek tego okres od WR 943 do WR 963 nazywa się Wojnami o Konsolidację albo — prościej — Konsolidacją.

Jastrzębie Skrzydło od razu po powrocie do kraju zaczął rozwiązywać swoją armię, musiał jednak walczyć ze wspomnianą trójką sojuszników, toteż zaskakująco szybko ponownie powołał wysłanych do domu żołnierzy. Do czasu, aż śniegi wymusiły przerwanie walk, w WR 943, Artur zajął już prawie połowę Tovy i znaczne części Caembarinu i Khodomaru. Nie przegrał żadnej bitwy, choć często wojska przeciwnika przewyższały liczebnie jego siły. Tysiące ludzi z tych trzech krain gromadziło się pod jego sztandarem i z każdym dniem przybywało ich coraz więcej. Po raz pierwszy takie masy opuszczały miejsce swego urodzenia, by podążyć za Guaire'em Amalasa-nem. Teraz podobnie szli za Arturem.

Już w tamtym momencie wojna mogła się zakończyć. W owej epoce zazwyczaj negocjacje prowadziło Tar Valon, przy czym zwycięzca zyskiwał więcej niż przegrani. Nie ma jednak żad-

156

nych zapisów, by Biała Wieża w tym przypadku prowadziła jakiegokolwiek rozmowy rozjemcze. Dostępne dokumenty z Tar Yalon milczą na ten temat. Tak czy owak, wraz z nadejściem odwilży w WR 944, Aldeshar wysłał swoich ludzi na pomoc Caembarinowi, Ileande wysłało ludzi do Tovy, a Talmour do Khodomaru. Przez następne dziewiętnaście lat niemal nieprzerwanie toczyły się działania wojenne, gdyż okresy wytchnienia były bardzo krótkie, nigdy dłuższe niż rok, a najczęściej znacznie krótsze. Narody, które wystąpiły przeciwko Arturowi, zostały pokonane. Do WR 963 Jastrzębie Skrzydło stał się bezdyskusyjnym władcą każdej mili od Grzbietu Świata po Ocean Aryth, z wyjątkiem terytorium rządzonego przez Tar Yalon i poza Moreiną, gdzie Wysoki Gubernator Kamienia Łzy opowiedział się za Arturem i mimo buntu protestującej szlachty bez walki oddał mu większą część kraju. Cały naród podbił zaś Artur później.

Do tamtej chwili nie przegrał ani jednej bitwy.

Rozdział dwunasty

### **Rządy Wysokiego Króla**

Następne dwadzieścia lat, oprócz zdarzeń w okolicy Tar Valon (spisanych później), było bardzo spokojne, gdyż doszło podczas tego okresu jedynie do dziewięciu (zanotowanych) powstań. Chociaż brało w nich udział dość sporo osób, żadne nie zdobyło sobie większego poparcia wśród ludu. Organizowała je wyłącznie rozczarowana szlachta podbitych ziem, a większość z tych zrywów załamywała się natychmiast, gdy Jastrzębie Skrzydło wysłał przeciwko nim wojska; czasem upadały nawet na samą wieść o nadchodzących siłach Artura. Ostatnie osiem lat życia Jastrzębiego Skrzydła przybrało jednakże inny obrót. Na początku WR 986 potężna inwazja trolloków uderzyła na północne prowincje w trzech miejscach. Siedemdziesięcioczeroletni Artur wyruszył równie szybko i zdecydowanie jak w młodości. W siedmiu kolejnych dużych bitwach, zakończonych w Talidarze latem WR 987, zgniółł najeźdźców tak całkowicie, że wstrzymał tego typu akcje ze strony trolloków na następne pięćdziesiąt lat.

Może ta krótka wojna z trollokami spowodowała, że w Arturze Jastrzębie Skrzydło ponownie się zagotowała żołnierska krew, a może śmierć drugiej żony, Tarniki, zmarłej z niewiadomych

158

przyczyn tej jesieni przypomniała mu o własnej śmiertelności. Istnieje dowód, że zimą WR 989 Artur zaczął intensywnie planować kampanię. W WR 992 wojsko o nieprawdopodobnych rozmiarach (źródła różnią się znacznie co do szczegółów, ale na ogół podaje się dwa tysiące różnego rodzaju statków wiozących ponad trzy tysiące żołnierzy i osadników) pod komendą syna Jastrzębiego Skrzydła, Luthaira Paendraga Mondwina wpłynęło na Ocean Aryth z zachodnich portów. Jego celem było Seanchan. Świat z pewnością nigdy nie widział takiej floty, a jednak w ciągu następnego roku Jastrzębie Skrzydło wysłał kolejną, podobno tego samego rozmiaru, tym razem z portów południowych. Dużo mniej wiadomo o tej flocie niż o pierwszej, dowodzonej przez Luthaira Paendraga — tyle tylko, że jej celem były z kolei ziemie znane jako Shara (to jedna z nazw) i że dowodziła nią córka Jastrzębiego Skrzydła. Los seanchańskiej ekspedycji jest obecnie doskonale znany, natomiast sharańską otacza niemal całkowite milczenie; istnieje jedynie kilka opowieści z rodzaju tych, jakie krążą po wioskowych tawernach, zgodnie z którymi Jastrzębie Skrzydło zdobył „ziemię poza Pustkowiec Aiel”. Z dzienników pokładowych statków Ludu Morza tego okresu wynika, że w WR 993 obserwowano lądowania na wybrzeżu Shary. Inne dzienniki donoszą, że pod koniec WR 994 widziano wielkie ilości płonących okrętów — w tych samych zatokach, w których wcześniej zanotowano lądowania. Może Jastrzębie Skrzydło otrzymał złowieszcze raporty od członków tych ekspedycji — znajdujemy wzmianki o tych raportach, niestety żaden z nich się nie zachował — a może wysłanie ekspedycji było jak ostatnie kwitnienie drzewa przed obumarciem.

Wczesnym latem WR 994 Artura Jastrzębie Skrzydło dotknęła nagła choroba, a jego stan szybko się pogarszał. Przez większą część następnego miesiąca władcę trawiła gorączka i majaczył, często żądając przyniesienia swego miecza zwanego Sprawiedliwością. Według wielu źródeł Artur często przemawiał w taki sposób, jakby w pokoju przebywała Amaline, Tamika lub nawet obie. Ostatnie słowa skie-

159

rował właśnie do nich: „Nie mogę jeszcze odejść. Dzieło nie zostało ukończone. Przede mną ciągle bitwy, które muszę stoczyć”. W wieku osiemdziesięciu dwóch lat Artur Paendrag Tanreall, Artur Jastrzębie Skrzydło, Wysoki Król, zmarł. W ciągu następnych kilku miesięcy doszło do pierwszych starć, które potem złożyły się na batalię nazwaną Wojną Stu Lat.

Nie ma wątpliwości, że Artura kochali i szanowali zwykli ludzie. Jeden z dokumentów informuje, że wysłał on wojska przeciwko rzekomo ogólnonarodowemu powstaniu w Safer, które po przybyciu odkryły, że mieszkańcy tego regionu sami już powstali przeciwko rewolucjonistom i uwięzili ich przywódców, by ich przekazać pod osąd Wysokiemu Królowi. Ponieważ (co odnotowuje szereg źródeł) Artur nigdy nie nakładał żadnych kar na kraj, w którym doszło do rewolty, a tylko na osoby, które faktycznie wzięły w niej udział (przeciwni Arturowi autorzy milczą na ten temat, a niezawodnie wykorzystaliby skwapliwie najłżejszą wzmiankę o ucisku), należy przyjąć, iż wspomnianą powyżej kontrrewolucję ludzie rozpoczęli z własnej inicjatywy i z zamiarem wsparcia swego króla. Chociaż Artur nigdy nie wznosił ku swojej czci żadnego pomnika (nawet wielki pomnik zbudowany w Talidarze nie został ozdobiony jego nazwiskiem ani podobizną; są na nim jedynie nazwiska poległych w bitwie), prawdopodobnie każde miasto i każda wioska stawiały Wysokiemu Królowi swego rodzaju

statuę lub posąg. Niestety, pamiątki te zostały zniszczone podczas Wojny Stu Lat, podobnie jak wszystko inne, co miało choćby najmniejszy związek z Wysokim Królem bądź jego rządami. Gdy Artur wznosił pomnik w Talidarze, lud zaczął zbierać fundusze na budowę wielkiej statuy ku czci króla w nowej stolicy, którą sam zaprojektował. Nawet zapiski raczej krytyczne wobec Jastrzębiego Skrzydła zgadzają się, że pomysł owego pomnika spontanicznie zrodził się w umysłach zwykłych ludzi. Sam Jastrzębie Skrzydło usiłował swój lud zniechęcić, początkowo nawet zakazał budowy, ustępując dopiero, gdy sobie uprzytomnił, że tej jednej rewolty nie jest w stanie stłumić.

160

Jasne zatem jest, iż Artur Jastrzębie Skrzydło był władcą dobrym i bardzo przez swój lud kochanym. Źródła, które twierdzą inaczej, z pewnością ujawniają niczym nie uzasadnione nieprzychylnie nastawienie. Ich autorzy, niemal bez wyjątku, okazują się blisko powiązani ze szlachtą podbitych ziem. Zrozumiały zdaje się fakt, iż wielu szlachetnie urodzonych z podbitych ziem nie kochało Wysokiego Króla. Artur wykorzystywał ich zdolności (jeśli takowe posiadali), toteż wielu spośród nich służyło jako gubernatorzy albo inni urzędnicy w imperium, ale nawet ta działalność często była im nie w smak. Mężczyźni i kobiety, którzy bez hegemonii Jastrzębiego Skrzydła byłiby władcami i władczyniami, musieli zamiast tego zarządzać prowincjami w jego imieniu bądź nadzorować budowę rozmaitych projektów. W pewnym sensie ich tytuły straciły znaczenie; bywało, że ci z wyższą pozycją w dotychczasowej hierarchii społecznej byli teraz zmuszani do służby osobom znacznie od nich mniej utytułowanym lub nawet przedstawicielom ludu, ponieważ Jastrzębie Skrzydło mianował wyłącznie według zasług. W dodatku podzielił wszystkie narody na prowincje, które częstokroć pokrywały się z granicami starych narodów. Podczas gdy urzędnicy niższego szczebla w każdej prowincji zawsze pochodzili z danego regionu, Artur nigdy nie wyznaczał na gubernatora prowincji, leżącej na terenie danego kraju, przedstawiciela tegoż narodu. Starał się też, by żołnierze stacjonujący w danej prowincji zawsze pochodzili z jeszcze innego regionu imperium. Taki przemyślny system rządzenia uniemożliwiał gubernatorom tworzenie prywatnej armii. Jastrzębie Skrzydło awansował za zasługi i na tej samej podstawie degradował. Miał niewielką tolerancję dla niekompetencji, a żadnej dla nadużyć czy wykorzystywania urzędu do osobistych celów. Niezależnie od swego pochodzenia, urzędnicy winni nadużyć byli natychmiast usuwani, jeśli zaś wykorzystywali urząd do własnych celów, groziły im ciężkie roboty (pospolita kara dla przestępców w owym czasie, król był bowiem przeciwnikiem więzień) i utrata posiadłości i tytułów. Co gorsza — z punktu

161

widzenia szlachty — Jastrzębie Skrzydło odwoływał także specjalne przywileje, których ci ludzie domagali się w stosunku do różnych ziem. W obliczu prawa Wysokiego Króla wszyscy się zrównali.

Detale dotyczące systemu prawnego w czasach Artura w dużym stopniu zaginęły, wiadomo jednak, iż Wysoki Król założył szkoły, które kształciły sędziów i adwokatów. Wszyscy — wysoko czy nisko urodzeni — mieli wówczas prawo do adwokata, gdy musieli stanąć przed trzyosobowym zespołem sędziów i wybraną z ludu ławą przysięgłych. Fakt ten oznaczał oczywiście, że szlachetnie urodzonych mogli sądzić nie tylko równi im stanem i urodzeniem, lecz nawet przedstawiciele ludu. Sędziowie i adwokaci prawdopodobnie nigdy nie służyli w jednym miejscu przez okres dłuższy niż sześć lat i zmuszeni byli przestrzegać surowego kodeksu etycznego. Można się było odwołać od decyzji sądu, a ostatnią instancją apelacji był sam Jastrzębie Skrzydło. Tylko tyle wiadomo, lecz większość historyków przyznaje, iż był to najbardziej wyszukany i naj-precyzyjniej uregulowany system sądowy, jaki świat kiedykolwiek widział, system, w którym farmer mógł wygrać sprawę przeciwko eks-królowi, jeśli tylko fakty świadczyły na jego rzecz.

W tym systemie „każda panna, nawet przystrojona klejnotami, mogła przejechać sama konno z jednego końca królestwa Jastrzębiego Skrzydła na drugi bez strachu, że stanie jej się jakaś krzywda”. Stwierdzenie to powtarzano tak często, że stało się komunałem, tym niemniej było naprawdę bardzo bliskie prawdy. Artur stworzył też Gwardię Obywatelską — dobrze wyszkoloną, zdyscyplinowaną, ściśle przestrzegającą kodeksu postępowania organizację, która patrolowała większe i mniejsze miasta, a także drogi. Małe grupy patrolowe jeździły regularnie nawet drogami łączącymi najmniejsze wioski.

Na temat osobistego życia Jastrzębiego Skrzydła również wiemy bardzo niewiele. Z Amaline Paendrag Tagora prawdopodobnie ożenił się z miłości. Dowodem mogą być tak zwane

162

*Wiersze dla Amaline*, które w dużym stopniu przetrwały próby zniszczenia wszystkiego, co miało związek z Arturem podczas pierwszych trzech dekad Wojny Stu Lat. Zbiorek stanowi dzieło kiepskiego poety, lecz człowieka z pewnością czule zakochanego w kobiecie, dla której wiersze te napisał. Najprawdopodobniej tworzył je przez cały okres ich małżeństwa.

Pewne jest, że w WR 942 Amaline urodziła bliźnięta, Ami-rę i Modaira. Wiadomo też, że Artur miał z Amaline jeszcze jednego syna i jedną córkę, niestety nie przetrwały na ich temat żadne dane, nawet imiona. W WR 959 Modair zginął w bitwie i chociaż Jastrzębie Skrzydło na pewno z tego powodu rozpaczał (napisał w tym czasie *Stratę*, jedyny niemiłosny utwór, jaki znajduje się w cyklu *Wiersze dla Amaline*), prawdziwą tragedię przeżył wiele lat później, w WR 961, gdy z powodu otrucia umarła zarówno Amaline, jak i pozostała trójka ich dzieci. Liczne źródła używają takich terminów, jak: „Czarne Lata” czy „Lata Milczącej Furii” dla okresu od WR 961 do

965, ostatnich lat Konsolidacji oraz katastrofalnego najazdu na Pustkowie Aiel (w WR 964). O Jastrzębim Skrzydle mówi się, że zamknął się wtedy w sobie, nie dopuszczając do siebie żadnych ludzkich emocji, „a szczególnie miłości i litości, które zagrzebał bardzo głęboko w swoim wnętrzu”. Nawet autorzy wyraźnie sprzyjający Arturowi przyznają zgodnie, że karał morderców w sposób surowy i bezlitosny; wspominają też o ponad stu egzekucjach. Przy okazji potraktował również z okrucieństwem Aldeshar, ostatni naród, który mu uległ: w licznych bitwach nie brał żadnych jeńców, przesiedlił prawie całą ludność w inne części swego imperium, skonfiskował wszystkie posiadłości, zaś szlachtę i klasę kupiecką doprowadził do absolutnej ruiny, po czym rozpędził na wszystkie strony państwa. Gdyby nie zaprzestał takiego postępowania, objęłoby ono zapewne resztę imperium i pod koniec swych rządów musiałby bez wątpienia stawić czoło tysiącom powstań, a nie zaledwie garstce, które udokumentowano.

Zbawienie dla imperium i — co bardzo prawdopodobne —

163

także osobiście dla Jastrzębiego Skrzydła przyszło w osobie kobiety imieniem Tamika. Poza imieniem wiemy o niej niezwykle mało. Wszystkie źródła zgadzają się, że była prawie trzydzieści lat młodsza od Artura. Z wielu zapisów wynika, że potrafiła przenosić Moc, niektórzy autorzy twierdzą nawet, że była ona zbuntowaną Aes Sedai, chociaż fakt ten nijak nie przystaje do dokumentów wspominających o jej młodości. Pewne jest, że Tamika wyzwoliła Artura z Czarnych Lat. Na jej życzenie Wysoki Król zaczął łagodniej traktować Aldeshar, pozwolił wrócić ludowi tego narodu, oddał skonfiskowane majątki i tytuły. Dzięki Tamice okrucieństwo rozpoczęte w Alde-sharze nie zdołało się rozprzestrzenić na inne podbite ziemie, znikając niczym lód podczas wiosennej odwilży.

Jastrzębie Skrzydło spotkał Tamikę pod koniec WR 964 w drodze powrotnej z Pustkowie Aiel i poślubił ją rok później. Szereg dokumentów wspomina o *Wierszach dla Tarniki*, które podobno także ukazywały zakochanego poete; niestety żaden z tekstów nie przetrwał. To Tamice z pewnością należy przypisywać powrót Jastrzębiego Skrzydła do wcześniejszej polityki wobec podbitych ziem, możliwe, że za namową ostatniej żony Artur usprawnił też administrację i regulacje podatkowe, co miało miejsce po WR 965, a zatem właśnie Tamice zawdzięcza Jastrzębie Skrzydło sporą część swej reputacji dobrego i wielkiego władcy. Ich pierwszy syn, Luthair Paendrag Mondwin, urodził się w WR 967. Mieli też troje czy czworo innych dzieci, lecz prawie nic o nich nie wiemy. Wśród tych dzieci były przynajmniej dwie córki, z których jedna dowodziła „ekspedycją sharańską”, a pewien częściowo zachowany dokument — przechowywany w Królewskiej Bibliotece w Cairhien — sugeruje, iż „*wielki król Jastrzębie Skrzydło zmarł w niecałą godzinę przed przybyciem nowin o tragicznej śmierci jego córki, Laiwynde i jej syna, ostatnich z krwi Artura po tej stronie oceanów*”. Sama Tamika umarła w WR 987. Nie posiadamy żadnych informacji na temat przyczyn jej śmierci.

Kontakty Tarniki z Białą Wieżą były lodowate i rzadkie,

164

choć na pewno nie wrogie. Przynajmniej otwarcie. Jednakże w WR 968 czy 969 albo Bonwhin odmówiła jej audiencji, albo Tamika nie stawiała się na wezwanie Bonwhin. Ten drugi powód jest raczej mało prawdopodobny, ponieważ w tym okresie nawet sam Jastrzębie Skrzydło nie zlekceważyłby wezwania Białej Wieży. A jednak czy Bonwhin mogłaby odmówić posłuchania królowej i żonie niekwestionowanego władcy każdej cząstki ziemi poza Tar Yalon? Chyba że Tamika rzeczywiście była zbuntowaną Aes Sedai. Pogłoski związane z tą sprawą wydają się jednakże mniej ważnym szczegółem tej historii (zresztą żadna z nich nigdy nie została potwierdzona) i należy odnotować, że poza tym jednym ewentualnym wyjątkiem ze wszystkich źródeł wynika, że Biała Wieża srodze karała każdą zbuntowaną Aes Sedai. Przypomnijmy choćby powszechnie znaną opowieść o porwaniu królowej Masenasharu, Sulmary (około 450 OP). Dokumenty różnią się w szczegółach, lecz koniec we wszystkich wersjach jest ten sam: schwytana Sulmara spędziła resztę swego życia na pracy w stajniach Białej Wieży.

Podczas gdy Pierwsi z Mayene utrzymują, że pochodzą od Artura Jastrzębie Skrzydło poprzez jego wnuka imieniem Tyrn, nie ma dowodów, iż ktokolwiek z krwi Jastrzębiego Skrzydła przeżył go, a wszystkie zachowane do współczesności zapisy poświadczają jasno i z całym przekonaniem, że cały ród wymarł. Z drugiej strony, biorąc pod uwagę przebieg wypadków po śmierci Jastrzębiego Skrzydła, każdego jego żyjącego potomka z pewnością dla bezpieczeństwa gdzieś by ukryto.

Mówiąc o Arturze Jastrzębie Skrzydło, nie wolno pominąć jego stosunków z Białą Wieżą. Napięcie między nimi raz rosło, raz malało, co sugerują szczątkowe zapiski, choć trudno o pełny obraz sytuacji ze względu na brak dokumentów z tego okresu w bibliotece Wieży. Nie ma ich przynajmniej wśród tekstów dostępnych dla osób spoza grona Aes Sedai.

Początkowo Jastrzębie Skrzydło nie okazywał wrogości Białej Wieży. Wyraźnie zbliżył się do Tar Yalon w WR 944, szukając pomocy w negocjacjach z różnymi przeciwnikami, nie-

165

stety bez rezultatu. Chociaż Wieża otwarcie nie wzięła udziału w żadnej z wojen przeciwko Jastrzębiemu Skrzydłu, każdy władca, który wysłał wojska przeciwko niemu, otrzymywał doradcynie spośród Aes Sedai, często aż cztery lub pięć, zanim jeszcze ów władca zrobił jakikolwiek ruch przeciw Arturowi. Nie znamy

prawdy, ale wiemy, że Artur szczerze wierzył, iż Tar Valon — nawet jeśli nie podburzało do buntu przeciw niemu — z pewnością wspomagało jego osobistych wrogów.

Wedle wszelkich źródeł podczas Konsolidacji Wysoki Król nie wykonał żadnych jawnych ruchów przeciw Tar Yalon. Z pewnością miała z tym coś wspólnego Amaline. Chociaż nie ma pewności, czy była ona Aes Sedai i nie istnieją dowody, że potrafiła przenosić Moc, w zapiskach można odnaleźć sugestie, że jako bardzo młoda kobieta udała się do Białej Wieży, by się poddać szkoleniu, a wiele źródeł wspomina o jej przyjaznym nastawieniu wobec Aes Sedai i Tar Yalon. Jastrzębie Skrzydło zawarł ostatecznie pokój z Białą Wieżą, choć nie w postaci spisanego traktatu, gdyż Tar Yalon nie mogło się przyznać, że kiedykolwiek było mu przeciwnie. W WR 954 Artur przyjął doradczynię Aes Sedai, Chowin Tsao z Zielonych Ajah, jednakże władcy walczący z nim oczywiście także nadal korzystali z usług doradczyń Białej Wieży, oficjalnie wszak Tar Yalon niezmiennie zachowywało pozycję neutralną. Wydaje się, że Jastrzębie Skrzydło akceptował tę postawę — w każdym razie publicznie.

Podczas Czarnych Lat prawdopodobnie doszło na krótki czas do zerwania stosunków. Chowin Tsao pozostała doradczynią Artura (według szczątkowego dokumentu datowanego z WR 962), jednak fragment innego listu (wnosząc z zawartych w nim informacji, prawdopodobnie pochodził z WR 967) stwierdza, iż „*po pięciu latach Wysoki Król pojednal się z Tar Yalon i zgodził się jeszcze raz przyjąć do siebie doradczynię spośród sióstr*”.

Niezależnie od powodów chwilowego kryzysu, pojednanie było pełne (póki trwało). Do WR 974 Jastrzębie Skrzydło wie-

166

lokrotnie wykorzystywał Aes Sedai w swoim imperium. Pełniły one szereg stanowisk, które dawały im sporą władzę i odpowiedzialność. Służyły nawet jako gubernatorzy prowincji. I wtedy, jesienią WR 974, Artur Jastrzębie Skrzydło szorstko odprawił nie tylko swoją doradczynię Aes Sedai (imię nieznane), lecz wszystkie Aes Sedai pełniące jakiegokolwiek funkcje w królestwie. Wczesną jesienią WR 975 wyznaczył cenę za głowy tych Aes Sedai, które odmówiły wyrzeczenia się wierności wobec Tar Valon — chociaż nie ma wiarygodnych dowodów, iż kazał im przenieść swoje hołdy na niego. Do lata tego roku jego generałowie nie tylko zalali wojskiem całe terytorium Tar Yalon, ale oblegali samo miasto.

To oblężenie potrwa zresztą do końca życia Jastrzębiego Skrzydła i jeszcze kilka miesięcy po jego śmierci.

Ogólnie uważa się, iż nawet z Aes Sedai używającymi Jedynej Mocy Tar Yalon w końcu by upadło, gdyby nie powszechna (choć nie zorganizowana) sympatia, przekładająca się w rezultacie na naprawdę solidny i nieprzerwany strumień ochotników, przekradających się do miasta przez rzekę. Chociaż sam Jastrzębie Skrzydło był ogromnie popularny, wielu ludzi nie żywiło też antypatii wobec Aes Sedai, a w dodatku czuli oni, że występowanie przeciw Tar Yalon jest rzeczą niewłaściwą, a może i niebezpieczną. Ponadto wielu szlachetnie urodzonych potajemnie wspierało Białą Wieżę, nawet jeśli nie zawsze ośmielali się to czynić otwarcie.

Dlaczego Artur zwrócił się przeciw Tar Yalon nagle i tak gwałtownie? Szereg źródeł *zgadza* się co do tego, iż w WR 974 w Wysokim Królu zrodziło się przekonanie, że Biała Wieża go wykorzystuje, by dzięki niemu powiększyć swoją władzę. W owym czasie Aes Sedai rządziły ponad jedną trzecią prowincji imperium i nie ma wątpliwości, że kobiety te wykonywały raczej rozkazy Bonwhin niż Jastrzębiego Skrzydła. Wydaje się bardzo prawdopodobne, iż Bonwhin przez pewien czas usiłowała kierować decyzjami Artura lub je kontrolować, a zważywszy na jej koniec (została usunięta ze stanowiska przez

167

Komnatę Wieży w WR 992, ujarzmiona i aż do swej śmierci w WR 996 zmuszona do pracy wśród pomywaczek, chociaż ten ostatni szczegół znany jest jedynie ze źródeł spoza Wieży), możliwe, iż przekroczyła pewne granice, które Aes Sedai nakładały na takie manipulacje. Są to jednakże wyłącznie domysły.

Według szeregu dokumentów Artur Jastrzębie Skrzydło znalazł dowody, że właśnie Wieża stała za niektórymi (bądź wszystkimi) powstaniem, którym musiał stawić czoło w owym czasie, choć do tamtej pory miał przecież z Tar Valon do czynienia wystarczająco długo, by takie machinacje go nie zaskoczyły. Pewne źródła twierdzą, że Artur odkrył, iż sama Bonwhin brała udział w spisku, w wyniku którego zginęła Amaline i dzieci. Ta ostatnia spekulacja wyjaśniałaby okrucieństwo, z jakim Wysoki Król zwrócił się nagle przeciwko Białej Wieży i Tar Valon. A wojna ta trwała do końca jego życia, bez szans na ro-zejm. Na łożu śmierci Artur odrzucił propozycję Uzdrawienia ze strony Aes Sedai, które mogłyby go ocalić.

Potencjalna rola Tarniki w stosunkach z Tar Valon była analizowana niezliczoną ilość razy. „Potencjalna”, ponieważ mimo jawnej władzy Tarniki w imperium, nie ma dowodów, iż była blisko związana z Aes Sedai. Z pewnością jednak kontaktowała się z Bonwhin i Wieżę i już same ten kontakty — mimo pozornego chłodu i wyraźnie ostentacyjnego dystansu po obu stronach — mogą dawać do myślenia.

Inne domysły na temat przyczyn konfliktu z Tar Yalon wahają się od hipotez z grubsza logicznych (Jastrzębie Skrzydło po prostu zdecydował, że pragnie sprawować pełną władzę nad swoim imperium) po zupełnie dziwaczne (skomplikowana intryga Białej Wieży — opinię tę wspierają głównie autorzy twierdzący, że Aes Sedai spiskują zawsze i wszędzie, chociaż cele przypuszczalnego planu zmieniają się szaleńczo zależnie od danego skryby). Wśród tych, którzy odrzucają oczywiste powody, popularna jest teoria Jalwina Moerada.

O Moeradzie wiadomo bardzo mało, mimo iż jego nazwisko pojawia się w szeregu źródeł, szczególnie w listach

zebra-  
168

nych w Bibliotece Terhana w Bandar Eban. W WR 973 Jal-win zjawiał się na dworze Jastrzębiego Skrzydła i równocześnie w historii. Sporo osób w tamtym czasie zastanawiało się nad jego przeszłością, a tym, którzy szukali zbyt dokładnie, często przydarzał się nieszczęśliwy wypadek. Zanotowano, że Tami-ka traktowała Moerada lodowato (jakkolwiek ich oficjalne stosunki zawsze były poprawne), a chociaż Jastrzębie Skrzydło zazwyczaj ufał jej radom, późnym latem WR 974 właśnie Mo-erad został jednym z jego najbliższych doradców. Utrzymał tę pozycję aż do śmierci Wysokiego Króla, mimo swych częstych i długich nieobecności oraz zmiennego usposobienia i temperamentu, który wielu ówczesnych kronikarzy opisało jako „*bardziej niż w połowie szalony*”.

Wszystkie teorie związane ze znaczeniem Moerada opierają się na tej zbieżności dat (późnym latem Moerad został doradcą, wczesną jesienią Jastrzębie Skrzydło odprawił ze swej służby Aes Sedai) i na zaskakującym fakcie, że Moerad okazywał Aes Sedai jawną pogardę. A pogarda to dość osobliwe nastawienie wobec Aes Sedai, gdyż nawet ci, którzy szczerze ich nienawidzą, są na tyle mądrzy, by zachować rezerwę. Z drugiej strony, z dzisiejszej perspektywy takiego uczucia nie sposób potępić.

Częściowo zachowany rękopis (pochodzący z prywatnej kolekcji w Andorze), datowany mniej więcej dwadzieścia trzy lata po śmierci Jastrzębiego Skrzydła, dotyczy właśnie tych kontrowersyjnych kwestii. Według jego autora, w kilka dni po zgonie Jastrzębiego Skrzydła, Moread został doradcą Marithel-le Camaelaine. Gdy została zamordowana, podobno zaczął doradzać Norodim Nosokawie (znowu przez kilka dni), a natychmiast po śmierci Nosokawy w bitwie pojawił się u boku Elfra-ed Guitamy. Ponieważ te trzy osoby były najbliższe zdobycia władzy nad całym imperium po Jastrzębim Skrzydle w dwadzieścia lat po jego śmierci, Moerad najwyraźniej albo był wielce utalentowanym doradcą, albo po prostu potrafił dostrzec w kimś zwycięzcę. Nie wiemy, jak te późniejsze wybory miały się do

169

niespodziewanego negatywnego zwrotu w stosunkach Jastrzębiego Skrzydła z Aes Sedai, ponieważ część rękopisu opisująca to nastawienie zaginęła. Tu mała uwaga: autor twierdzi, że Mo-erad w ogóle się nie zestarzał — od dnia, kiedy pojawił się po raz pierwszy aż po dzień, w którym nagle przepadł, jakieś czterdzieści lat później. Ocenę prawdziwości źródła pozostawiamy czytelnikowi.

Wróćmy jednak do żywota Artura Jastrzębie Skrzydło, Artura Wysokiego Króla. Czego mógłby dokonać ten wielki człowiek, gdyby nie zwrócił się przeciwko Aes Sedai? Zjednoczyć cały świat? Niektórzy sugerują, że gdyby nie tracił tyle energii na kłótnie z Tar Yalon, zdołałby szybciej dokonać najazdu na Seanchan i Sharę; może poprowadziłby te ekspedycje osobiście, a wtedy zapewne odniósłby sukces. Kogo obwiniać o niesnaski? Samego Artura? Bonwhin? Osoby, których imiona rozwiały się na zawsze we mgle historii? Niektórzy wytykają mu, że to co zbudował, nie przeżyło go, lecz jeśli jest to niepowodzenie, któż nie marzyłby o takowym? Niewielu bowiem osiągnęło w życiu choćby dziesiątą część tego, co Wysoki Król.

Rozdział trzynasty

### **Wojna Stu Lat**

Po śmierci Artura Jastrzębie Skrzydło powstał wielki chaos. Nie dożyli tego wydarzenia żadni jego spadkobiercy, którzy przejęliby schedę w postaci imperium (w każdym razie nikt taki się nie zgłosił) i nikt spośród przywódców nie miał najmniejszych szans na rządzenie całą krainą. Najpotężniejsi szlachcice od razu zaczęli rywalizować ze sobą o władzę nad imperium, podczas gdy inni wykorzystywali okazję, starając się wykroić dla siebie choćby jego skrawki. Prawie natychmiast wybuchła wojna o poszczególne regiony dominium Wysokiego Króla. Walki te wyludniły wielkie partie terenów między Oceanem Aryth i Pustkowiec Aiel, od Morza Sztormów po Wielki Ugór, a ponieważ toczyły się przez ponad stulecie, otrzymały później nazwę Wojny Stu Lat. Pod koniec tej wojny państwo Artura Jastrzębie Skrzydło było straszliwie zniszczone, a na jego gruzach powstały obecnie istniejące narody oraz takie, które nie przetrwały do dnia dzisiejszego.

Biała Wieża wyszła z tego dziejowego kataklizmu bez szwanku, chociaż tym razem jedynie dzięki interwencji z zewnątrz. Mimo śmierci Jastrzębiego Skrzydła, jego generał Souran Ma-ravaile kontynuował oblężenie Białej Wieży, usiłując dokończyć to, co rozpoczął Wysoki Król. Gdyby Souran miał do swojej dyspozycji większe siły, choćby połowę armii nieży-

171

jącego władcy, mógłby odnieść sukces i obalić Wieżę, lecz z wielu tekstów wynika, iż Deane Aryman, kolejna po detronizacji Bonwhin Zasiadająca na Tronie Amyrlin, ocaliła Wieżę, odwodząc Sourana od kontynuacji oblężenia. Pewne jest, że Deane spotkała się z generałem i szczerze próbowała naprawić szkody, do których przyczyniła się Bonwhin, gdy usiłowała kontrolować Artura Jastrzębie Skrzydło. Z drugiej strony obecnie pojawiają się nowe dowody, zgodnie z którymi Sourana przekonała do odstąpienia od Wieży nie Deane, lecz Ishara, jego kochanka i córka wyznaczonej przez Jastrzębie Skrzydło gubernator Andoru. Deane z pewnością jednakże zdołała odbudować prestiż Wieży i podobno przekonała wojujących szlachciców do akceptacji przywództwa Tar Valon, w ten sposób przywracając jedność swoich ziem. Jakiś czas później zginęła, spadłszy z konia. Wojny między szlachetnie urodzonymi i różnymi frakcjami trwały do czasu, aż poszczególne narody



stały się wystarczająco silne, by stanąć przeciwko nim.

Niektóre prowincje bez problemów przekształcały się w państwa, pod warunkiem wszakże, iż rządząca rodzina była na tyle mocna, by utrzymać swój teren i obronić go przed zakusami sąsiadów. Do takich narodów należał Andor. Ishara ogłosiła go suwerennym narodem monarszym i przyjęła tytuł królowej, należała bowiem do rodziny królewskiej, gdyż jej matka, eks-gubernator, była córką ostatniego króla Aldesharu, rządzącego, zanim Jastrzębie Skrzydło ten naród podbił.

Gdy Souran wycofał swoją armię z Tar Yalon, przyłączył się do Ishary w Caemlyn, stolicy Andoru. Wiele osób wierzy, iż to Ishara namówiła generała do przerwania oblężenia, gdyż wiedziała, że będzie potrzebowała wsparcia Wieży dla zapewnienia ochrony Andoru podczas nadchodzących wojen. Biała Wieża wspierała ten naród także dlatego, że Ishara obiecała wysłać swą pierwszą córkę na szkolenie do Wieży, niezależnie od tego, czy dziewczynka będzie umiała przenosić Moc. Aby scementować poparcie Wieży, Ishara zmieniła w prawo zasadę, iż najstarsza córka każdego władcy Andoru będzie się szko-

172

lic w Tar Valon, a sam władca będzie zatrudniał doradczynię Aes Sedai. W tym czasie nie ustanowiono jeszcze, że władcą Andoru zawsze będzie kobieta.

Sourana zamordowali zabójcy w dwudziestym trzecim roku wojny, a po Isharze miał dziedziczyć syn. Niestety, wszyscy jej synowie również zginęli, więc tron Andoru objęła jej córka Alesinde. Synowie Alesinde także zginęli w bitwach, zostawiając ją z córką, która wstąpiła na Tron Lwa. Andor należał do nielicznych narodów, którym udało się w trakcie Wojny Stu Lat zachować zarówno suwerenność, jak i stabilność. Wielkie zasługi za to trzeba przypisać pierwszym dziewięciu królowym Andoru, które rządziły państwem podczas Wojny Stu Lat (poniższe daty uważa się za najbardziej wiarogodne):

- 1) Ishara; rządziła od WR 994 do WR 1020
- 2) Alesinde; rządziła od WR 1020 do WR 1035
- 3) Melasune; rządziła od WR 1035 do WR 1046
- 4) Termylle; rządziła od WR 1046 do WR 1054
- 5) Maragain; rządziła od WR 1054 do WR 1073
- 6) Astara; rządziła od WR 1073 do WR 1085
- 7) Telaisien; rządziła od WR 1085 do WR 1103
- 8) Morrigan; rządziła od WR 1103 do WR 1114
- 9) Lyndelle wstąpiła na tron w WR 1114 i rządziła przez pięćdziesiąt jeden lat.

Do końca wojny zrodziła się niepodważalna tradycja, że tylko królowa będzie rządzić, jej synowie zaś zostaną żołnierzami, a najstarszy syn — dowódcą armii. Dzięki roztropności Ishary Andor był jednym z pierwszych narodów utworzonych z potrzaskanego imperium Jastrzębiego Skrzydła, a także jednym z najsilniejszych. Podczas wojny wiele państw powstało, zreformowało się, rozpadło i powstało ponownie. Koniec końców po ponad stuleciu walk nastąpił pokój — ostatecznie około WR 1117.

Z chaosu zrodziły się nie tylko narody, lecz również organi-

173

zacja Synów Światłości, założona w WR 1021 przez Lotha-ira Mantelara, by głosić kazania przeciwko Sprzymierzeńcom Ciemności. Ich także zmieniła gwałtowna natura tych czasów. Przez następne dziwaczne dziewięćdziesiąt lat zakon przekształcił się z grupy ascetycznych kaznodziejów, którzy w razie potrzeby potrafili walczyć, w dobrze uzbrojoną i zdyscyplinowaną organizację wojskową, której głównym celem była eliminacja wszelkich Sprzymierzeńców Ciemności. Nikt nie wie, kiedy zakon otrzymał nazwę Białych Płaszczy, lecz nie ma wątpliwości, że było to określenie pogardliwe, z czego zresztą Synowie Światłości doskonale zdawali sobie sprawę.

Z okresu Wojny Stu Lat zachowały się jedynie szczątkowe zapiski. Ogólnie przyjęto, że toczyła się od WR 994 do WR 1117, lecz nie ma kompetentnego historyka, który by tych dat nie kwestionował. Powodem obrania obecnego kalendarza było zaginięcie tak wielu informacji, że pod koniec wojny ludzie spierali się co do tego, który właściwie jest rok. Podczas gdy większość dokumentów zdecydowanie ustala początek wojny, jej koniec mógłby w zasadzie przypadać w każdym momencie pomiędzy WR 1115 a WR 1119, zależnie od tego, na którego autora powoła się dany historyk.

Nikt nie ma pewności, kiedy zaczęły się pojawiać błędy. Już w trzeciej dekadzie wojny w różnych źródłach zjawiają się odmienne daty w związku z tym samym zdarzeniem, chociaż najprawdopodobniej początkowo dochodziło do pomyłek podczas obliczeń czy kopiowania rękopisów. Pod koniec wojny wszakże autorzy w tym samym kraju zapisują zupełnie inne daty przy okresach rządów poszczególnych lokalnych królów. Rozsądni historycy przyjęli więc bezsprzecznie arbitralny zbiór zasad, wedle których daty pierwszych trzech dekad wojny są niemal całkowicie ściśle, daty drugich trzech dekad są tematem spornym, zaś daty ostatnich dziesięcioleci są w zasadzie tylko szacunkowe. Z powodu tych rozbieżności upowszechnił się Kalendarz Faredański, który przyjęto po wojnie, czyniąc WR 1135 (tak sądzimy) pierwszym rokiem Nowej Ery.

174

W trakcie wojny i tuż po niej powstały dwadzieścia cztery narody (z których czternaście istnieje do dziś). Te

narody to: Almoth, Altara, Amadicia, Andor, Arad Doman, Arafel, Ca-irhien, Caralain, Ghealdan, Goaban, Hardan, Illian, Irenvelle, Kandor, Kintara, Mar Haddon, Maredo, Malkier, Mosara, Mu-randy, Saldaea, Shienar, Łza i Tarabon.

Na Malkier, którego godłem był złoty żuraw w locie, jesienią roku 955 NE najechały trolloki i do 957 roku NE Ugór całkowicie pokrył tę krainę, która od tej pory znana jest jako Królestwo Siedmiu Wież.

Chociaż podczas tego okresu Malkier był jedynym narodem, którego ziemie przejął Ugór, na pewno nie był to jedyny naród, który zniknął. Podobnie zniknęły Almoth, Caralain, Goaban, Hardan, Irenvelle, Kintara, Mar Haddon, Maredo i Mosara, a do 600 roku NE przeżyły tylko nieliczne niedobitki tych ludów, roszcząc sobie prawo do tego, co już niestety nie istniało. Pewnych części ich ziem zażądały w różnych momentach inne narody, a do roku 800 NE nawet duchy upadłych nacji zagubiły się w pomroce dziejów i pozostała wyłącznie nazwa na oznaczenie ziem, na których ich mieszkańcy niegdyś nieźle prosperowali. Far Madding to jedyna osada (większa niż małe miasteczko czy wioska) pozostała po tych dawnych narodach.

Rozdział czternasty

### **Nowa Era**

Wraz z końcem Wojny Stu Lat rozpoczął się stosunkowo spokojny okres, który trwał prawie tysiąclecie. Ciągłe jeszcze dochodziło wprawdzie do konfliktów między narodami, lecz poziom populacji tak bardzo spadł, że w potyczkach rzadko brały udział całe nacje. Większość władców koncentrowała się teraz na próbie utrzymania posiadanych ziem. Społeczność jako całość po raz kolejny zaczęła odbudowę świata z gruzów wojny. Miejsce podbojów zajął handel.

W 509 roku NE Aielowie, znani jako skryci, lecz zawzięci ludzie, którzy trzymają się osobno, udzielili narodowi Cairhien prawa do przekroczenia Pustkowiec Aiel, którego to prawa od dawna odmawiali wszystkim z wyjątkiem Druciarzy i handlarzy. Dla przypieczętowania umowy Aielowie dali Cairhienianom sadzonkę zwaną *Avendoralderą*, czyli gałązkę bajecznej *Avendesory* (potomka drzew chora). Na swoich ziemiach Aielowie pozwolili Cairhienianom nieść jedynie sztandar z potrójnym liściem *Avendesory* i tylko tyle broni, ile potrzeba do obrony własnej. Swobodne przejście przez Pustkowiec dało ca-irhienianom handlarzom dostęp do jedwabów i innych rzad-

176

kich towarów dostępnych wyłącznie na ziemiach za Pustkowiec Aiel.

W ostatnich latach odkryto, że Aielowie dali Cairhienianom *Avendoralderę* z zupełnie zrozumiałych powodów, podczas Pęknięcia Świata bowiem przodkowie Cairhienian pomogli przodkom Aielów i teraz, gdy Aielowie dowiedzieli się, kim są Cairhienianie, spłacili po prostu dług honorowy. Tyle że Aielowie nie odczuwali potrzeby tłumaczenia się „ludziom z bagien”, z jakiego powodu ich nagradzają.

Napływ towarów z Shary nie tylko Cairhienianom zapewnił bogactwa, wzbogacił też ich sąsiadów. Po raz pierwszy na tych ziemiach pojawiły się produkty, które mogły konkurować z dostarczonymi przez handlarzy Ludu Morza. Dobra passa wydawała się — przynajmniej dla Cairhienian — obwieszczać nową epokę wspaniałej koniunktury. Nikt nie wiedział, że dar Aielów zawiera w sobie zarzewie kolejnego krwawego konfliktu.

Narody wprawdzie nadal toczyły wojny, lecz niemal żadna z nich nie trwała dłużej niż rok czy dwa. Państwa leżące wzdłuż granicy z Ugorem rzadko najeżdżały sąsiadów, ponieważ i tak musiały bronić się przed Ugorem i trollokami. Inne nacje czasem walczyły wszakże między sobą w „małych”, lokalnych konfliktach zbrojnych, szczególnie Andor z Cairhien, Łza z Illian, Cairhien, Arad Doman czy Tarabonem.

Przez te lata Synowie Światłości zyskali kontrolę nad Amadicią. Rządzili nią, choć formalnie kraj ten pozostawał królestwem, na którego tronie wciąż zasiadali królowie i królowe (w gruncie rzeczy jedynym zadaniem tych władców było składanie hołdu kolejnemu Lordowi Kapitanowi Komandorowi Synów Światłości). W roku 957 Synowie zwrócili wzrok na Altarę. Nie wiadomo, czy interesowały ich także dalsze ziemie — Murandy i Illian, ale oba te narody natychmiast doszły do takich właśnie wniosków. Efekt tego znany jest Synom jako „Kłopoty”, a reszcie świata jako Wojna Białych Płaszczy. Lord Kapitan Pedron Niall (później wybrany Lordem Kapitanem

177

Komandorem) objął przywództwo Synów Światłości, podczas gdy Mattin Stepaneos, król Illian, kierował przeciwnym obozem. Chociaż prawdą jest, że Niall wygrał większość bitew i pojmał Mattina Stepaneosa w Bitwie o Soremaine (gdzie cała armia Illian tylko dzięki dzielności illiańskich Towarzyszy uniknęła zasadzki), ostatecznie Synowie ponieśli klęskę. Mattin Stepaneos, którego wykupiła Rada Dziewięciu w Illian, zmusił w końcu Synów do przyjęcia traktatu zatwierdzającego przedwojenne granice między Amadicią i Altarą.

W roku 965 NE tron Cairhien objął Laman Damodred. Wtedy też wybuchła ponownie wojna między Andorem i Cairhien, która z krótkimi przerwami trwała aż do 968.

Pod koniec milenium również inne narody miały problemy. Illian i Łza rozpoczęły kolejną wojnę w 970 roku i przez prawie sześć lat toczyły boje, chociaż niektórzy autorzy dzielą ich przerywaną wojnę na trzy oddzielne. W dodatku wrogie stosunki podzieliły Cairhien i Andor. Nawet małżeństwo Taringaila Damodreda, bratanka cairhienianckiego króla Łamana, z Tigraine, Dziedziczką Tronu Andom zapewniło jedynie tymczasowy pokój. To polityczne małżeństwo było podobno nieszczęśliwe, szczególnie dla Tigraine. W 972 Tigraine zniknęła, a

rzządzająca królowa, Mor-drellen, zmarła bez spadkobierczyni. Jej śmierć rozpętała wewnętrzne walki o sukcesję, które zakończyły się objęciem tronu przez Morgase Trakand. Starając się nie dopuścić do kolejnej wojny z Cairhien, Morgase poślubiła wdowca po Tigraine, Taringaila, lecz w przeciwieństwie do Tigraine, dała mu do zrozumienia, że nigdy nie będzie mógł współrządzić Andorem.

Kamyk spadający po górskim zboczu może wywołać lawinę, nawet jeśli został ciśnięty z dobrej woli i potrzeby. Niepowodzenie Morgase, która usiłowała ułagodzić Taringaila, okazało się właśnie takim kamykiem. W Cairhien powszechnie wiadomo, że Laman pragnie zobaczyć swego bratanka nie tylko współwładcą, ale jedynym władcą Andoru. Takie uczucia trudno ukryć w kraju, w którym dzieci lalkami i ołowianymi żołnierzami grają w Grę Domów. Szybko też rozeszło się po

178

Cairhien, że Taringail nie jest w żaden sposób równy Morgase jako władca, a wśród tych, którzy grają w Grę Domów, takie małe, może nawet chwilowe niepowodzenie postrzegane jest jako słabość. Laman starał się zachować władzę i walczyć z intrygami, które miały na celu jego zdetronizowanie. Między innymi uknuł plan, który wymagał ścięcia *Avendoraldery*, zamierzał z niej bowiem wyrzeźbić niemożliwy do skopiowania tron. Ścięcie drzewa zapoczątkowało „prawdziwą lawinę”.

### WOJNA Z AIELAMI

Zniszczenie *Avendoraldery* spowodowało wojnę, o jakiej nie śnili ludzie w najgorszych koszmarach. Późną wiosną roku 976 dziesiątki tysięcy Aielów przekroczyły Mur Smoka i uderzyły na Cairhien. Mieszkańcy Cairhien odnieśli wrażenie, że zaatakował ich cały naród Aielów. W rzeczywistości napadły na nich tylko cztery klany: Nakai, Reyn, Taardad i Shaarad. Dowodził nimi Janduin, Żelazna Góra Taardad i wódz klanu Taardad Aiel. Aielowie usłyszeli o uczynku Łamana i chcieli ukarać „Zabójcę Drzew” za jego zbrodnię, chociaż świat o powodach ataku dowiedział się dopiero wiele lat później. Przez Cairhien przetoczyła się „inwazja Aielów”, którzy zaledwie kilka miesięcy po przekroczeniu Muru Smoka zdobyli stolicę i puścili ją w dym, oszczędzając tylko bibliotekę. Wojna z Aielami (jak szybko nazwano tę batalię) objęła wkrótce tereny na południe od Cairhien — najpierw Łzę, potem obszar wzdłuż rzeki Erinin do Andoru, a wreszcie, po trzech latach, nawet samo Tar Yalon. Do tego czasu prawie każdy naród wysłał żołnierzy przeciwko najeźdźcom, aby zaciekle atak nie dosięgnął ich własnych ziem. Dopiero znacznie później odkryto, że Aielowie tak naprawdę podążali w pościgu za Łamanem „Zabójcą Drzew”. Ludziom i władcom mokradła wydawało się, że Aielowie oddają się wyłącznie plądrowaniu. Wiele miasteczek i miast rzeczywiście złupili, chociaż zabrali tylko jedną piątą zdobyczy

179

— w zgodzie z prawem Aielów. Oczywiście ci, którzy stracili mienie bądź ukochanych, czuli się po prostu ofiarami zawziętych dzikusów i nie zastanawiali się nad tym, ile mogliby wziąć zwycięzcy, gdyby nie respektowali żadnych zasad.

Bitwa o Tar Yalon, zwana także Bitwą o Lśniące Mury, Bitwą Narodów, Bitwą Czerwonych Śniegów bądź Bitwą Krwawych Śniegów, zaczęła się rankiem na dzień przed Danshu w Roku Łaski 978 Nowej Ery, kiedy Aielom wypowiedziała bitwę luźna koalicja najczęściej nazywana „Wielką Koalicją” albo „Wielkim Sojuszem”, chociaż nieliczni zwą ją także „Trzecią Konwencją”, terminem, dla którego nie istnieją właściwie żadne podstawy.

Co istotne dla ocalałych wojsk Cairhien, tymczasowy Sojusz składał się z armii utworzonej przez Tar Yalon i dziesięć innych nacji, łącznie z Synami Światłości. Chociaż Synowie Światłości byli zdeustowani, że wojna, która miała ocalić cywilizację, zmieniła się w bitwę w obronie „wiedźm” z Tar Yalon, dzielnie walczyli wraz z sojusznikami. Aes Sedai wzięły udział w bitwie, lecz związane Trzema Przysięgami, były praktycznie ograniczone do obrony Tar Yalon przed napaścią. Aielowie mimo wszystko nie byli ani Pomiotem Cienia, ani Sprzymierzeńcami Ciemności, chociaż nie można ich też oczywiście nazwać ludem spokojnym. Narody, by się bronić przez nimi, wybrały jak najściślejszą współpracę już w momencie rozpadu imperium Artura Jastrzębie Skrzydło, koalicja ta rozsypała się jednakże pod koniec Wojny z Aielami.

Sojusz dał narodom ogromną siłę, dzięki niemu mogły wystawić wojsko składające się w przybliżeniu ze stu siedemdziesięciu tysięcy ludzi. Tak wielkiej armii nie widziano od czasów Artura Wysokiego Króla. Niektórzy historycy twierdzą, że wojsko Aielów dwukrotnie liczebnie przewyższało armię Sojuszu, lecz — wedle solidniejszych źródeł historycznych — w rzeczywistości żołnierzy tych było około stu tysięcy, a może i mniej. Ostatnio pojawiła się możliwość wypymania o tę kwestię samych Aielów. Twierdzą oni, że w żadnym momencie

180

konfliktu cztery klany nie miały na zachód od Muru Smoka więcej niż stu tysięcy włóczników, a wtedy pod Tar Yalon stało ponoć jedynie siedemdziesiąt do osiemdziesięciu tysięcy wojowników, co stanowiło zaledwie połowę armii Sojuszu albo i mniej. Biorąc pod uwagę potwierdzoną reputację Aielów jako wspaniałych żołnierzy i świetnego dowódcę w osobie Jandu-ina, dwukrotnie większa siła armii Sojuszu w żaden sposób nie stoi w sprzeczności z faktycznym wynikiem tej bitwy.

Przytacza się następujące dane w związku ze składem Wielkiego Sojuszu: Shienar z dwudziestoma dziewięcioma tysiącami ludzi, Andor z dwudziestoma ośmioma tysiącami, Illian z dwudziestoma sześcioma tysiącami, Łza z dwudziestoma czterema tysiącami, Arafel z dwudziestoma jeden tysiącami, Cairhien z

sześcioma do siedmiu tysięcy, Ghealdan z pięcioma tysiącami, Amadicia z czterema tysiącami, Murandy z trzema do czterech tysięcy i Altara z wojskiem w sile niecałych trzystu pięćdziesięciu żołnierzy. Tar Yalon wniósł wkład w postaci dwunastu tysięcy osób, natomiast Synowie Światłości wystawili cztery tysiące mężczyzn. Oddziały każdego narodu miały własnego dowódcę: władcę lub lorda, uważanego za najlepszego generała danej nacji.

Początkowo przynajmniej niektóre państwa skłonne były zaakceptować jednego kapitana-generała — Agelmara z Shienaru, jednakże król Laman z Cairhien upierał się przy swoim prawie do dowodzenia, jakby nieprzerwany ciąg klęsk doświadczonych przez cairhieniańską armię stanowił dla niego jakąkolwiek rekomendację. A aktualna Zasiadająca na Tronie Amyrlin, Tamra Ospenya, pragnęła, by za sznurki pociągała Biała Wieża. Taire-nianie (między innymi) sprzeciwili się temu pomysłowi równie gorąco jak Synowie Światłości, którzy pozostali zresztą w tej kwestii nieugięci. Dowodzić chciał zarówno Mattin Stepaneos, jak i Pedron Niall. Inne narody także zaczęły się głośno domagać nadrzędnej pozycji, uznając to żądanie za sprawę narodowej dumy, aż wszyscy zrozumieli, że nie sposób wybrać jednego przywódcy.

181

Ostatecznie zatem każdy naród otrzymał jedno miejsce w podejmującej decyzje radzie, niezależnie od rozmiaru swego kontyngentu. Jedno miejsce dostali także Synowie Światłości. Miejsce przyznane Wieży zajęła Marya Somares, wielce doświadczona w negocjacjach siostra z Szarych Ajah; doradzał jej Azil Mareed, od lat pozostający na służbie Wieży domkański kapitan, dowodzący Strażą Wieży. Polowe dowództwo armii mieli przejmować kolejni członkowie rady, oprócz Maryi Se-dai i oczywiście Mareeda, który do rady nie należał. Pierwsze spotkanie rada zorganizowała na dwanaście dni przed Danshu w 978 roku NE.

Rada prawdopodobnie szczęśliwie wybrała kolejność dowódców — a może celowo na początek dała szansę najlepszym generałom. Tak czy owak, porządek miał wyglądać następująco: 1. Lord Agelmar Jagad z Shienar. 2. Pedron Niall, Lord Kapitan Komandor Synów Światłości. 3. Lord Aranvor Nald-winn, Kapitan-Generał Gwardii Królowej Andoru (zabity trzeciego dnia walki). 4. Lord Hirare Nachiman z Arafel (zabity w potyczce podczas pościgu po bitwie). 5. Król Illian, Mattin Stepaneos. 6. Wysoki Lord Łzy, Astoril. 7. Lord Aleshin Tal-vaen z Ghealdan. 8. Lord Aeman Senhold z Amadicii. 9. Król Cairhien, Laman Damodred (zabity trzeciego dnia). 10. Wybrany przedstawiciel Altary. 11. Wybrany przedstawiciel Mu-randy.

Żaden Altaranin czy Murandianin nigdy nie dowodził. Al-tara i Murandy przysłały całe zresze przedstawicieli arystokracji (obu płci), którzy dysponowali własną służbą. Natomiast ani jeden, ani drugi naród nie posiadał prawdziwego przywódcy. Podobno szlachcice wypracowali wśród siebie rotację, dzięki której każdego dnia ktoś inny miał reprezentować dany naród przed radą. W rzeczywistości aż po dziewięciu czy dziesięciu szlachciców z tych narodów pojawiała się na zebraniach, a każdy z nich twierdził, że to jego dzień na zasiadanie w radzie. Rada nie miała z nich zresztą żadnego pożytku, gdyż cała grupa spędzała zebrania na kłótniach. Pewna ilość przedstawi-

182

cieli arystokracji obu wspomnianych narodów zginęła w wynikłych z tych kłótni pojedynkach. Plotkowano nawet, iż alta-rańskie szlachcianki stoczyły między sobą szereg pojedynków, z których przynajmniej jeden zakończył się wypadkiem śmiertelnym. Altaranie i Murandianie nie walczyli też skutecznie w bitwach, gdyż każdy szlachetnie urodzony sam decydował, gdzie i kiedy walczyć. Dlatego właśnie zanotowali tak wysoki procent strat, a nie — jak twierdzili — ponieważż zawsze rzucali się w najgorętszy bój.

Długość bitwy pozostaje kwestią sporną. Po pierwsze należy odnotować, że bitwy tej wielkości nieuchronnie mogą się rozbić na masę mniejszych potyczek, z których każda jest niemal tak poważna, że można by ją nazwać bitwą. Każda z tych oddzielnych, często zachodzących na siebie w czasie, potyczek wpływa na wynik innych.

Dzień przed Danshu (27 dnia Nesan) był pierwszym z trzech dni toczonych na obu brzegach rzeki Erinin ciężkich walk, które miały powstrzymać najazd Aielów na Tar Valon. Do walk doszło w okolicy mostów na Alindrelle Erinin, gdzie szczególnie w pierwsze dwie noce doszło do gwałtownych potyczek. Zaczął się już okres pierwszych śniegów, toteż obu stronom przeszkadzał nie tylko gęsty puch zalegający ziemię, lecz również — podczas pierwszych dwóch dni walki — kilka krótkich śnieżyc. Przed przekroczeniem Muru Smoka Aielowie nigdy nie widzieli śniegu i nie musieli sobie z nim radzić, a jednak w żaden sposób nie osłabiło to ich srogości w walce. Ich natarcia ze skrzydeł i szarpane ataki podjazdowe zmusiły Sojusz do defensywy. Rankiem drugiego dnia śnieżyce były intensywne, lecz do późnego popołudnia pogoda się wyklarowała i pozostała część bitwy odbyła się w głębokim śniegu, ale pod pogodnym, bezchmurnym niebem.

Wieczorem trzeciego dnia Aielowie osiągnęli w końcu swój cel i zabili Łamana, króla Cairhien, nocą zaś zdołali skoncentrować siły na wschodnim brzegu rzeki Erinin. Podczas tego typu bitew rzeczne statki kupieckie zawsze trzymały się na

183

bezpieczny dystans, by nie *narażać* się na przypadkowe trafienia z katapult i wielkich, strzelających ogniem łuków. Tak było i tym razem — statki zebrały się ponad Tar Yalon i poniżej, gdzie oczekiwały na zakończenie potyczki. Wiedząc o tym, Aielowie na zabranych z brzegu łodziach wiosłowych i nawet na kłodach dopłynęli do

tych statków i przejęli je po cichu, nie podnosząc alarmu. Później, za pomocą im ciągniętych przez ogromne zespoły mężczyzn, ustawili te statki między brzegami rzeki niczym barki, załadowane prawie do poziomu zatonięcia. Wyczyn był to prawdziwie niezwykle, szczególnie jeśli weźmie się pod uwagę, że Aielowie dotąd praktycznie nie znali ani rzek, ani statków. Tak czy owak, rankiem czwartego dnia szli już ku wschodowi. Ten manewr całkowicie zaskoczył sprzymierzone armie. Konnica założyła, że pokonani Aielowie się wycofują i natychmiast rozpoczęła pościg, wciągając tylne straż Aielów w masę bitew, które trwały do popołudnia drugiego dnia po Danshu. Niektóre z tych potyczek były całkiem poważne i powtarzały się w nieregularnych odstępach przez dwadzieścia dni, toteż dopiero w sześć dni po Święcie Świąteł, gdy Aielowie wycofali się na Sztylet Zabójcy Rodu, siły Sojuszu zaniechały pogoni (choć kilka większych oddziałów wkroczyło do Cairhien na południe od Sztyletu Zabójcy Rodu, by strzec kraju przed ewentualnym powrotem Aielów). Większość historyków notuje, że Bitwa pod Lśniącymi Murami trwała trzy lub cztery dni (niektórzy włączają ją w ten okres również pierwszy dzień pościgu). Nieliczni (pisarze pozbawieni jakiegokolwiek wiedzy o wojnach czy bitwach) twierdzą, że bitwa toczyła się do czasu, aż Aielowie „zostali zapędzeni” na Sztylet Zabójcy Rodu. Opinie tych ostatnich autorów nie mają zbytnej wartości, zwłaszcza że pisarze ci utrzymują także, iż Aielowie „ledwo zdołali uciec przed zmasowanym atakiem Sojuszu, który zapewne by ich unicestwił”. Każdy kompetentny wojskowy historyk dostrzeże natychmiast, iż gdyby Sojusz naprawdę był w stanie zorganizować taki atak, uczyniłby to pod-

184

czas pierwszych dni pogoni, później bowiem jego piechota została wyraźnie w tyle i Aielów goniła sama konnica. Podczas pościgu dochodziło do bitew, które wciągały w bój tysiąc lub więcej osób z każdej strony, a czasami nawet dziesięć razy tyle; trzeba też zauważyć, że wszyscy dowódcy Sojuszu przede wszystkim dążyli do wypchnięcia Aielów z powrotem za Grzbiet Świata.

Do wiosny roku 979 Cairhien, straciwszy w Wojnie z Aie-lami swojego króla i sporo potencjału militarnego, przeszło wewnętrzne polityczne przegrupowanie Domów, zwane także Czwartą Cairhieniańską Wojną o Sukcesję, w trakcie której Dom Damodred stracił tron na rzecz Domu Riatin. Konflikt rozegrał się głównie na poziomie Wielkiej Gry Domów i nigdy nie przekształcił się w wojnę domową, co oczywiście nie znaczy, że nie doszło do rozlewu krwi; na szczęście żadna z licznych bitew nie spowodowała strat większych niż kilkuset ludzi po każdej stronie. Ta polityczna reorganizacja zakończyła także niesnaski z Andorem, równocześnie jednak przekreśliła marzenie Taringaila Damodreda, który pragnął mieć syna na tronie Cairhien i córkę na tronie Andoru. Bliskie Taringailowi osoby twierdziły, że taki rozwój wypadków napawał go rozgorzyczeniem, a niektórzy sądzili, że planował osobiście zasiać na Tronie Lwa Andoru. Zginął w roku 984, niczego nie osiągnąwszy. Z większości źródeł wynika, iż skrytobójstwo zlecił cairhieniański Dom Riatin, starając się w ten sposób nie dopuścić do próby obalenia władzy przez spadkobiercę Domu Damodred; krążyły też pogłoski, iż morderstwa dopuścił się ktoś lojalny wobec Morgase, by uchronić ją przed ambicjami Taringaila.

Jesienią roku 997 w Ghealdan mężczyzna znany jako Loga-in Ablar ogłosił się Smokiem Odrodzonym. Logain potrafił przenosić Moc. Gdy wiadomość o tym nowym „Smoku” się rozeszła, ludzkość się przeraziła, przypominając sobie opowieści o Guaire Amalasanie. Do pokonania Amalasana potrzeba było ogromnego taktycznego talentu Artura Jastrzębie Skrzydło.

185

Kto potrafiłby powstrzymać lub pojmać nowego fałszywego Smoka? Na szczęście, kiedy wojna objęła Ghealdan, Altare i Murandy, Ablara schwytało luźne przymierze południowych narodów. Zabrano go do Białej Wieży, gdzie został poskromiony.

Pojawienie się fałszywego Smoka, który posiadał zdolność do przenoszenia Mocy, wydawało się swego rodzaju ostrzeżeniem i zapowiedzią nadejścia okresu dziwnych zjawisk, ponieważ w roku 998 w Polu Emonda, małej farmerskiej wiosce w Andorze (niegdyś w Manetheren) zjawily się nagle trollo-ki, nie widziane poza Ziemiemi Granicznymi od czasu Wojen z Trollokami. Przytoczmy w tym momencie słowa jednego z komentatorów: „Wszystko to stało się, zanim się potoczyły po górskim stoku kamyki, zapowiadające potężną lawinę”.

Rozdział piętnasty

### **Świat po Pęknięciu**

Studenci geografii doskonale wiedzą, że wiatr, pogoda i czas mogą zmienić kształt kontynentu czy rozmiar linii brzegowej oceanu. Zmiany te są absolutnie naturalne. Nasz świat jednakże w gruncie rzeczy miał z powodu Pęknięcia dwie odrębne historie.

Żadne ocalałe mapy nie ukazują, jak dokładnie wyglądał świat, zanim kontynenty rozdarła Jedyna Moc, nie ma wszak wątpliwości, że prezentował się zupełnie inaczej niż dziś. Zniszczenie promieniowało najprawdopodobniej od Shayol Ghul — co zrozumiałe, skoro właśnie tam popadło w szaleństwo Stu Towarzyszy — toteż w bardzo odległych częściach świata Pęknięcie mogło nie być tak katastrofalne w skutkach. Nasza obecna wiedza ogranicza się do sporadycznych śladów odkrytych przez badaczy i studentów geografii historycznej: ruin, które ewidentnie zostały dawno temu „przetransportowane” ze swego pierwotnego otoczenia oraz materialnych szczątków, które nijak nie sugerują miejsca swego pochodzenia.

189

## **MIARY I WAGI: Jednostki miary:**

**mila** miara odległości równa tysiącowi pędzi;  
cztery mile tworzą jedną ligę; **hajd** jednostka powierzchni równa kwadratowi  
o boku stu kroków; **piędź** miara odległości równa dwóm krokom; tysiąc  
piędzi daje milę.

### **Jednostki wagi:**

10 uncji = 1 funt; 10 funtów = 1 kamień; 10 kamieni = 1 cetnar; 10 cetnarów = 1 tona.

## **ŚWIAT**

Geografowie nowoczesnego świata zaczynają dopiero odkrywać jego prawdziwe wymiary i właściwości. Badacze i kupcy co rusz przynoszą nową wiedzę o ziemiach położonych za morzem i poza Pustkowie, jednak spora część terytorium nadal pozostaje nieznaną.

Istnieją trzy główne kontynenty i strefa lodu w każdym z regionów polarnych. Nasza ziemia, Pustkowie Aiel oraz kraina zwana Sharą zajmują jeden kontynent, Seanchanie natomiast drugi, znacznie większy, który leży na zachodzie daleko za Oceanem Aryth. Hen na południu leży zaś bezimienny kontynent, znany jedynie z eksploracji Ludu Morza. Być może pod grubą warstwą lodu południowych regionów polarnych skrywa się czwarty kontynent, nie jest on wszakże znany i prawdopodobnie takim pozostanie.

192

## **GLÓWNY KONTYMENT**

Jedyną częścią tego kontynentu, która została kompletnie ob-mapowana, są nasze ziemie, ograniczone przez Góry Przeznaczenia na północy, Ocean Aryth na zachodzie, Morze Sztormów na południu i góry Grzbietu Świata (nazywane także Murem Smoka) na wschodzie.

Góry Przeznaczenia wznoszą się bezpośrednio ze wschodniego morza, po czym ciągną się przez Pustkowie Aiel i Sharę aż do morza na zachodzie, a może nawet dalej, pod wodą, jeśli — tak jak się podejrzewa — zostały wypiętrzone podczas Pęknięcia Świata. Na północ i na południe od Gór Przeznaczenia leżą nieużytki znane jako Wielki Ugór. Jest to region straszliwie zniszczony przez Czarne, gdzie dobrze się czują trolloki, Myrddraale i inne złe stworzenia Cienia. Głęboko wewnątrz Ugoru leży mroczna wulkaniczna góra Shayol Ghul, miejsce uwięzienia Czarne. Niektóre starożytne zapiski sugerują, że być może góra była kiedyś wyspą na jakimś zimnym morzu. Pod posępnymi zboczami Shayol Ghul leży spowita w mgłę dolina o nazwie Thakan'dar. Mimo mgły i położenia w odległości zaledwie kilkuset lig na północ od lodów, ta zimna dolina jest sucha niczym pustynia.

Wszędzie wokół Shayol Ghul i na północ od Ugoru rozciąga się bezmiar nazywany Przekłętymi Ziemiemi. Tego pozbawionego życia pustkowiec unikają a nawet paskudne stworzenia Ugoru. Historycy sądzą, iż teren ów najbardziej odczuł Wojnę o Moc, która spowodowała jego całkowite wyjałowienie. Do jego dewastacji przyczyniła się zapewne również bliskość z Shayol Ghul i niszczącym wpływem Cienia. Nikt nie wie, czy na północ od Przeklętych Ziemi znajduje się cokolwiek poza zamrożonym lodem północnego oceanu. O Jainie Farstriderze mówiono, że chętnie tam podróżował, jednakże jeśli zyskał o tym obszarze jakąś wiedzę, zniknęła ona wraz z nim w tej dziewiczej strefie.

Na zachodzie leży wielki Ocean Aryth, na południu zaś

193

Morze Sztormów i — w pewnej odległości od południowego wybrzeża — Wyspy Ludu Morza. Mniej więcej na południe od Illian i Mayene wyspy te są rozproszone po całym Morzu Sztormów. Oprócz jednej wielkiej, znajdziemy tam nieznaną masę wysepek od średnich do zupełnie małych. Tylko Lud Morza zna dokładną liczbę i położenie wszystkich.

Na wschód od naszych ziem, oddzielając je od Pustkowiec Aiel, ciągnie się gigantyczne górskie pasmo Grzbietu Świata, zwane też Murem Smoka. Znajdują się w nim tylko cztery nadające się do użytku przełęcze oraz jedna trasa południowa przez góry. Najdalej wysunięta na północ z przełęczy, Przełęcz Tarwina, leży w dolinie między Górami Przeznaczenia i Murem Smoka, na krawędzi krainy, którą niegdyś zajmowało Królestwo Malkier; teraz jest to część Ugoru. Z kolei na południu, przy granicy z Shienarem, góry poprzecinane są Przełęczami Niamh, będącymi właściwie serią ścieżek, które przechodzą przez pasmo i sięgają aż do Pustkowiec Aiel.

Najbardziej znane przejście, Przełęcz Jangai, znajduje się w Cairhien, tuż na południe od Sztyletu Zabójcy Rodu, głównego szczytu pasma. Właśnie przez Jangai Aielowie weszli do Cairhien podczas Wojny z Aielami. Przed tą wojną Jangai stanowiła najważniejszy szlak kupiecki łączący Cairhien z Sharą. Obecnie używają jej Druciarze i kupcy handlujący z Aielami.

Jest jeszcze jeden bezimienny wyłom w górach, przy wschodnim brzegu Haddon Mirk, na południe od źródeł rzeki Iralell. Prowadzi on jedynie do *stedding* ogirów o nazwie Shangtai.

Przejście lądem na południe od Muru Smoka jest możliwe, lecz wymaga przekroczenia niebezpiecznych Zatopionych Ziemi leżących na północ od Mayene i prowadzi tylko do Bezwodnych Piasków, położonych w południowej części Pustkowiec Aiel.

Zatopione Ziemi to ogromne zdradzieckie słonowodne moczary, gęsta dżungla liściastej roślinności urozmaiconej wielkimi płycznymi porośniętymi przez wysokie trawy. Są na nich nieliczne otwarte kanały i

jeszcze mniej suchego łądu. Kawa-  
196

łek stałego łądu o długości stu kroków jest tam uważany za ogromny.

Moczary zaludnia mnóstwo rozmaitych stworzeń latających i pływających. Do najniebezpieczniejszych zwierząt pływających należą wodne jaszczurki, które dorastają do dwudziestu stóp długości i mają niezwykle ostre zęby.

Na Zatopionych Ziemiach żyje również wielka ilość śmiertelnie jadowitych gatunków węży. Do mniej niebezpiecznych stworzeń zaliczyć można szereg wielobarwnych ptaków, *nedara*, czyli świnię wodną z długimi kłami, która może ważyć nawet do trzystu funtów, *soetama*, czyli wielkiego szczura, ważącego dziesięć kamieni oraz bagiennego kota o przeciętnej wadze półtora cetnara. Ten cętkowany, zielonkawo-szary kot bagienny, w przeciwieństwie do swoich łądowych kuzynów, uwielbia pływać. Na mokradłach żyją też dwa gatunki bardzo małych jeleni: kolcorożny, który sięga mężczyźnie ledwie do kolan i widłorożny, dorastający do wysokości męskiej talii. Jak wszystkie inne ssaki Zatopionych Ziem, oba gatunki bardzo dobrze pływają.

Na wschód od Zatopionych Ziem aż do wybrzeża ciągną się *Termool*, czyli Bezwodne Piaski. Na tym terenie leżącym na południe od Pustkowiec nawet twardzi Aielowie nie potrafią znaleźć wody. Jest to piaszczysta pustynia dryfujących wdm, które mogą dochodzić do dwustu albo i trzystu stóp wysokości; nie mieści ona w sobie żadnych oaz, strumieni ani żadnego znanego życia. Przerażające huragany zrywają się tu nagle i nie słabną przez wiele dni. Przechodząc, pozostawiają po sobie rozległe tereny kompletnie zmienionego surowego krajobrazu. Nawet Aielowie tędy nie podróżują.

Na północ od Bezwodnych Piasków znajduje się Pustkowiec Aiel, rodzinna ziemia olbrzymich klanów Aielów, którzy nazywają je Ziemią Trzech Sfer. Bardzo niewiele wiadomo o tej krainie, chyba że od samych jej mieszkańców. Większa część Pustkowiec to bezdrożne, dzikie nieużytki i spieczone od słońca równiny, ze sporadycznymi oazami lub górskimi pasmami.

197

Znane są trzy małe pasma odchodzące od Grzbietu i ciągnące się ku Pustkowiecu.

Gdzieś głęboko wewnątrz Pustkowiec leży starożytne miasto Rhuidean, ale tylko Aielowie potrafią wskazać jego dokładną lokalizację.

Wzdłuż północno-wschodniego brzegu Pustkowiec wznoszą się skalne ściany o wysokości od stu do pięciuset stóp. Ta przeogromna przestrzeń, nazywana przez Aielów Zboczami Świtu (istniejąca bez wątpienia już od Pęknięcia Świata), rozciąga się na południe od Gór Przeznaczenia przez około dwieście pięćdziesiąt lig i jest zwieńczona serią górskich pasm o różnej wysokości. Pozostałą część wschodniej krawędzi Pustkowiec ograniczają solidne szczeliny w ziemi, których głębokość waha się od jednej do trzech mil. Wielka Rozpadlina biegnie przez ponad czterysta pięćdziesiąt lig od końca Zboczy Świtu aż do Morza Sztormów. Graniczy ona po obu stronach z nieużytkami i górami, lecz na jej wschodniej ścianie (z dala od Pustkowiec) można znaleźć o wiele więcej wody.

Trudno powiedzieć, jak daleko na wschód ciągną się te nieużytki, zresztą na temat wschodnich terenów w ogóle niewiele wiadomo. Obszar ten (obok innych określeń) nazywany Sha-rą przez mieszkańców, którzy zawzięcie chronią s woj ą prywatność, graniczy z Morzem Sztormów na południu i Oceanem Morenowym na wschodzie. Wiadomo, że na południowym brzegu znajduje się pięć otoczonych warownymi murami portów morskich, w których odbywa się cały handel zamorski. Tylko nieliczne mapy ukazują ą linię brzegową Shary, a wiele jest niekompletnych, ponieważ odchodząc kilka mil od wschodniego wybrzeża, można się natknąć na dzikich i często morderczych tubylców. Pięć otoczonych obronnym murem portów na południu to jedyne miejsca, do których wolno zawinąć obcym statkom, a przedstawiciele Ludu Morza (przynajmniej oni) są na tyle mądrzy, że unikają ryzyka katastrofy, czym niechybnie grozi poruszanie się dalej wzdłuż tego wybrzeża morskiego.

198

### **KONTYNET SEANCHAN**

Daleko za Oceanem Aryth leży kontynent Seanchan. Ograniczony przez Ocean Morenowy na zachodzie i Ocean Aryth na wschodzie, ma prawdopodobnie około tysiąca pięciuset lig szerokości w swoim najszerszym miejscu na południowej półkuli. Odległość od Gór Przeznaczenia na pomocy do najbardziej południowego punktu kontynentu wynosi w przybliżeniu cztery tysiące lig.

W skład pociętego rzekami i górskimi pasmami kontynentu wchodzi także cztery większe wyspy na południu, wschodzie i zachodzie oraz trzy wysepki umiejscowione w przecinającym kontynent kanale.

Góry Przeznaczenia na Seanchan zostały tak nazwane przez ludzi z najeźdźczej armii Artura Jastrzębie Skrzydło, którzy natychmiast dostrzegli podobieństwo między nimi a naszymi górami o tej samej nazwie.

Kontynent Seanchan posiada również Ugór, chociaż tamtejszy jest mniej niebezpieczny, ponieważ na kontynencie Seanchan podczas milenium po Pęknięciu Świata kompletnie zmieciono z powierzchni ziemi trolloki i Myrddraale. Chociaż Seanchanie twierdzą, że doszczętnie zniszczyli wszelki Pomiot Cienia, na terenie ich Ugoru nadal można spotkać kilka tego typu stworzeń, na przykład draghka-ra. Miejsce to jest w podobnym stanie rozkładu co nasz Ugór, choć tam przejawia się on w mniej złośliwej formie.

Najeźdźcy Artura Jastrzębie Skrzydło z pewnością zauważyli relatywne „bezpieczeństwo” tego miejsca, ponieważ nazwali ten teren „Mniejszym Ugorem”, mimo faktu, iż mógł on — i nadal może — zabić każdego

człowieka dwadzieścia razy szybciej niż jakiegokolwiek inne środowisko w Imperium Seanchan. Sami Seanchanie nazywają go po prostu Ugorem.

199

## ZIEMIA SZALEŃCÓW

Na Morzu Sztormów leży trzeci kontynent, mniej więcej równo oddalony od granic kontynentu Seanchan i (w kierunku z grubsza południowym) od naszej ziemi. Ten bezimienny ląd (nie wiemy, jak go nazywającego mieszkańcy) odkryli przedstawiciele Ludu Morza, którzy określają go mianem „Ziemi Szaleńców” i ze wszystkich sił starają się go unikać. Aż do tej publikacji tylko oni byli w ogóle świadomi jego istnienia. Lud Morza nawet nie próbował nanosić na mapy linii brzegowej Ziemi, chociaż jego przedstawiciele twierdzą, iż kontynent ma około siedmuset pięćdziesięciu lig szerokości i pięciuset lig długości mierzonej od północy do południa, z południowym wybrzeżem rozciągającym się jeszcze pięćset mil na czapie lodowej.

Wzdłuż linii brzegowej znajduje wiele aktywnych wulkanów, dobrze widocznych z morza. Trzęsienia ziemi i wielkie sztormy są częste na tych morzach, góry lodowe zaś stanowią stałe niebezpieczeństwo dla wszelkich statków, które zapuszczają się daleko na południe od północnego skraju kontynentu; możliwe, że wspomniane góry powstały w efekcie licznych wstrząsów tektonicznych, nękających brzegi lodowej czapy.

Lud Morza opowiada przerażające historie o osobach, które przypadkiem wysiadły na brzegu Ziemi Szaleńców, a później wróciły na pokłady swoich statków. Tubylcy najwyraźniej nie „wyzdrowieli” od czasu Pęknięcia i nie zdołali nigdy przywrócić tam żadnego rodzaju porządku. Podobno mieszkają w nędznych chałupach w małych, prymitywnych wioskach. Żaden cudzoziemiec nie zaryzykuje spotkania z osobnikiem potrafiącym przenosić Moc, mężczyzną albo kobietą. Mężczyźni przenoszący Moc często są oczywiście szaleni (z powodu skazy), jednak kobiety bywają równie niebezpieczne i nieprzewidywalne. Jeśli obcy nie spotka żadnych osób przenoszących Moc, może go zabić tłum wieśniaków, którzy atakują każdą nieznaną im osobę. Prawdopodobnie nie istnieją żadne możliwości pokojowego kontaktu z mieszkańcami tych ziem.

Rozdział szesnasty

### Shara

*„Tylko ostrożni ośmielają się handlować z krainą ruchomych piasków”.*

— powiedzenie Ludu Morza na temat Shary

Shara stanowi zagadkę dla wszystkich badających historię od Pęknięcia Świata. Ukryci przed wzrokiem wścibskich intruzów dzięki stromym urwiskom i warownym murom przybrzeżnych miast, mieszkańcy Shary wyraźnie chronią swoją krainę i kulturę przed wszelkimi ewentualnymi kontaktami z obcymi. Nie wiadomo, czy Shara obawia się ich ujemnego wpływu, czy też rządzący starają się uniemożliwić własnej ludności (poza kupcami) zdobycie wiedzy o zewnętrznym świecie. Większość posiadanych przez nas obecnie informacji na temat tego miejsca pochodzi z pism Jaina Farstridera, przedstawicieli Ludu Morza i Aielów. Te trzy źródła często bywają ze sobą sprzeczne, czasem nawet w ramach jednego dokumentu, a jednak wyłania się z nich — prawda, że dość ogólnikowy — portret mieszkańców Shary, niekiedy rozmyślnie dwulico-wych. Z *Podróży* Farstridera wynika jednoznacznie, że dla kultury Shary okłamywanie obcych wydaje się czymś jak najbardziej normalnym i powszechnym. Zresztą niewiele faktów na temat mieszkańców tej krainy można uznać za absolutnie prawdziwe, z wyjątkiem relacji kupców i badaczy, którzy pro-

201

bowali nawiązać z nimi kontakt. Nawet nazwa ich ziemi wydaje się od czasu do czasu zmieniać. Dla celów tych zapisków jednak pozostaniemy przy określeniu „Shara”, ponieważ jest najczęściej stosowane i najłatwiejsze do wymówienia.

### KRAINA BARIER

Z oceanem po dwóch stronach oraz górami, urwiskami i przepaściami z pozostałych, Shara bez trudu jest w stanie skutecznie się izolować przed cudzoziemcami. Cały handel z obcymi ogranicza się właściwie do sześciu specjalnie wyznaczonych kupieckich miast, rozproszonych wzdłuż Zboczy Świtu, oraz pięciu kupieckich portów położonych na południowym wybrzeżu.

Wspomniane porty i miasta otoczone są grubymi i wysokimi murami, w sposób uniemożliwiający jakikolwiek widok zarówno ze środka na zewnątrz, jak i na odwrót. W miastach portowych owe solidne mury ciągną się aż do samego morza. Żaden z budynków za murami nie jest na tyle wysoki, by nad nimi górować, a obcym — pod karą śmierci — zabrania się wchodzić na mury. Wzdłuż wschodniego wybrzeża natomiast nie ma żadnych portów kupieckich, a wszelkie statki, które zaryzykują rejs w tamtym kierunku, narażają się na bezpardonowe traktowanie ze strony tubylców posiadających zdolność do przenoszenia Mocy. Nieszczęśnicy, którzy przybili do brzegu Shary w jakimś miejscu poza wyznaczonymi strefami (czy to umyślnie, czy to z powodu katastrofy morskiej), znikają bezpowrotnie: są zabijani natychmiast po wykryciu albo trafiają do niewoli.

### RYZYKOWNY HANDEL

Nawet wewnątrz wyznaczonych stref bezpiecznego handlu wspomnianych portów i miast Sharianie nie mówią obcym prawdy

202

— często nawet o towarach, które tamci kupują. Klienci szybko się uczą, że nowe nabytki należy bardzo



starannie sprawdzić. Kiedy kupują materiał, nawet w wielkich ilościach, powinni odwinąć każdą zakupioną belę i sprawdzić ją od początku do końca, tylko wtedy bowiem będą mieć pewność, że cała składa się z identycznego materiału. Sharańscy kupcy nie chcą nawet ujawniać przed obcymi swego wyglądu, toteż chodzą wśród nich szczelnie okryci płaszczami i zawoalowani. Na skutek tych kaprysów handel z nimi jest niezwykle uciążliwy i odstręczający, toteż interesy z nimi prowadzi się wyłącznie dlatego, że towary z Shary są wciąż niezwykle cenione na rynku: tamtejszy jedwab i kość słoniowa nie są niemal nigdzie indziej osiągalne (z wyjątkiem może krainy Seanchan), a cieszą się stale wielkim popytem.

W portowych miastach kupują przeważnie przedstawiciele Ludu Morza, chociaż zawijają tam czasem również statki z Il-lian, Mayene i innych dalekomorskich krajów. Handel lądowy natomiast zmonopolizowało w swoim czasie Cairhien (dzięki udzielonemu przez Aielów prawu do bezpiecznego przejścia przez ich terytorium), jednakże od czasu Wojny z Aielami handlem lądowym zajmują się prawie wyłącznie Aielowie i zaprzyjaźnieni z nimi kupcy innych nacji. Ludzie zazwyczaj są zadowoleni, że to Lud Morza ma do czynienia z Shara, nawet jeśli z tego powodu muszą zapłacić wyższą cenę, niż gdyby kupowali bezpośrednio od Sharan.

### **WŁADCY I RZĄDY**

Mieszkańcy Shary utrzymują, iż posiadają monolityczne imperium, składające się z jednego pokojowego narodu, więc od czasu Pęknięcia Świata nie dochodziło w tym rejonie do żadnych wojen czy rebelii. Sharanie powtarzają często, że nawet Wojny z Trollokami bezpośrednio ich nie dotknęły (nie zgadzają się z tym Aielowie), mimo iż Góry Przeznaczenia i Wiel-

203  
ki Ugór przecinają północną część ich krainy w identyczny sposób, jak na naszej ziemi. Sporadycznie Sharanie przyznają, że trolloki stanowiły kiedyś dla nich problem — choć niezbyt poważny — konsekwentnie natomiast wypierają się wszelkiej wiedzy o ataku floty Artura Jastrzębie Skrzydło, wbrew relacjom naocznych świadków spośród Ludu Morza.

Ostatnio odkryto dokumenty, które, o ile są autentyczne, zawierają pewne wcześniej nieznanne informacje na temat Sha-ry. Nie wiadomo, czy dokumenty te sporządził jakiś Sharanin, czy też ktoś z zewnątrz, komu udało się zinfiltrować niezwykle szczelny system społeczny, nadzorowany przez organa bezpieczeństwa narodowego. Jeśli napisał je tubylec, musiał zajmować w Sharze bardzo wysoką pozycję i *narażał* się na ogromne ryzyko. Według tychże dokumentów krajem rządzi jeden monarcha absolutny, zwany Sh'boan (jeśli jest kobietą) bądź Sh'botay (jeśli jest mężczyzną). Monarcha ów, którym w okresie sporządzania tych dokumentów była akurat Sh'boan, wybiera sobie partnera, w tym przypadku Sh'botay, po czym sprawuje rządy absolutne przez siedem lat. Przy końcu siódmego roku rządów monarcha umiera i władza przechodzi na jego współmałżonka, który wybiera sobie nowego partnera i rządzi aż do swojej śmierci przez następne siedem lat. Wzorec ten najwyraźniej przetrwał bez zmian od czasu Pęknięcia Świata, które miało miejsce przed trzema tysiącami lat. Sharanie wierzą, że śmierć władcy odbywa się z „Woli Wzoru”, choć nieznanym nam twórcą przytaczanego dokumentu wyraźnie ma na ten temat inne zdanie.

### **AYYADOWIE**

Omawiany dokument sugeruje istnienie w Sharze osób ze zdolnością do przenoszenia Mocy. Zarówno tacy mężczyźni, jak i kobiety nazywani są Ayyadami. Mieszkają w wioskach odcie-

206  
tych od świata zewnętrznego, otoczonych wysokimi murami. Nikt z wyjątkiem Ayyadów nie może do nich wejść i podobno żaden Ayyad również nie może opuścić przypisanej mu wioski bez pozwolenia, chociaż z dokumentu nie wynika, kto miałby tego pozwolenia udzielać; prawdopodobnie autor rozmyślnie pominął tę kwestię. Każdy nie-Ayyad, który w jakiś sposób dotrze do jednej z wiosek, zostaje natychmiast uśmiercony. Wszyscy Sharanie doskonale wiedzą, że żaden Ayyad nie odważy się przenieść Mocy bez szkolenia ani pozwolenia udzielonego przez aktualnie rządzącą Sh'boan czy Sh'botay. Wierzą zatem, że każdy Ayyad, który znajduje się poza wioskami, takie pozwolenie otrzymał.

Ayyadowie tuż po urodzeniu mają tatuowane twarze. Ci, u których dopiero później odkrywa się zdolność do przenoszenia Mocy (przypuszczalnie mają w sobie domieszkę krwi jakiegoś przodka nie-Ayyada z zamierzchłych czasów), zostają również naznaczeni tatuażem i zamknięci w wiosce Ayyadów na resztę swojego życia.

Kontakty seksualne Ayyadów z osobami nie potrafiącymi przenieść Mocy są karane śmiercią nie-Ayyada, ale także Ayy-ada, jeśli udowodni się mu (czy jej), że zmusił partnera (lub partnerkę) do zbliżenia. Dzieci zrodzone z takich związków są zabijane poprzez wystawienie na działanie żywiołów.

Zgodnie z prawem wyłącznie Ayyadki mają prawo do opuszczenia wioski, chociaż w przypadku mężczyzn istnieją od tej zasady dwa wyjątki. Męscy Ayyadowie są trzymeni w kompletnym odosobnieniu. Nie wolno ich uczyć czytania i pisania, toteż potrafią niewiele więcej poza samodzielnym jedzeniem, ubieraniem się i wykonywaniem prostych prac domowych. Traktuje się ich przede wszystkim jako reproduktorów dla obdarzonych Mocą kobiet. Ayyadowie prowadzą szczegółowe akta, w niemal identyczny sposób, w jaki Cairhienianie zapisują rodowody swoich koni czystej krwi, w których zapisywane są wszelkie związki i imiona potomków rodzących się z tych związków.

Córki wychowywane są przez matki, synowie — przez całą społeczność. Prawdopodobnie chłopcy ci nigdy nie są przez Ayyadów nazywani „synami”, a tylko „osobnikami płci męskiej”. Kiedy chłopiec osiąga wiek szesnastu lat, zabiera się go z miejsca, w którym się wychował. Opatulony płaszczem z nisko opuszczonym kapturem, zostaje umieszczony w zamkniętym wozie i przewieziony do którejś z odległych wiosek. Nie widzi drogi, którą przemierza. W swojej nowej wiosce zaspokaja jedną lub więcej kobiet, które pragną mieć dzieci. Około dwudziestego pierwszego roku życia — lub wcześniej, jeśli zaczyna wykazywać zdolności do przenoszenia Mocy — ponownie jest opatulany płaszczem z kapturem i zabierany z wioski. Nie jedzie jednakże do kolejnej, lecz zostaje zabity, a jego ciało poddane kremacji.

### **OBJAWIONE PRZEZNACZENIE**

Autor dokumentu wysuwa pewne zadziwiające oskarżenia, twierdząc, że nie Wola Wzoru jest odpowiedzialna za śmierć monarchów co siedem lat i że tak naprawdę zabijają ich Ayyadowie. W gruncie rzeczy dokument ów otwarcie i przekonująco stawia tezę, że (choć społeczeństwo nie ma o tym pojęcia) w Sharze prawdziwą władzę sprawują właśnie osobnicy przenoszący Moc, a ściślej rzecz biorąc — kobiety.

Władca jest otoczony Ayyadkami, które mu służą. Do Sh'bo-an czy Sh'botay można się zbliżyć i uzyskać odpowiedź na pytanie bądź jakąś łaskę jedynie poprzez te kobiety. Również one dostarczają proszącemu odpowiedź. Rozmowa normalnego obywatela ze Sh'boan albo Sh'botay jest traktowana jako ogromny zaszczyt, rzadko zresztą przyznawany.

Niektórym władcom nie udało się przeżyć nawet wyznaczonych siedmiu lat. Ich przedwczesną śmierć uważa się za oznakę niezadowolenia ze strony Stwórcy, nakładającego pokutę zarówno na wysoko, jak i na nisko urodzonych. Autor do-

208

kumentu znajduje jednak bardziej prawdopodobne uzasadnienie tych zgonów. Jego zdaniem władcy musieli wcześniej zginąć, gdyż odkryli, że tak naprawdę to Ayyadowie dzierżą w swoich rękach władzę, rządząc poprzez „kobiety służebne” otaczające władcę.

### **NIEWOLNICTWO**

Przy tak dziwacznej strukturze władzy nie zaskakuje odkrycie, iż Sharanie posiadają także niewolników. Ich kultura wydaje się całkowicie oparta na niewłaściwym traktowaniu i ciemieniu większości obywateli przez nieliczną kastę uprzywilejowanych. Jeśli choćby część tego dokumentu jest prawdziwa, maluje on bardzo ponury obraz i chyba powinniśmy być wdzięczni Sharanom, że trzymają swoje sekrety za murami, zamiast ujawniać je swoim sąsiadom.

Rozdział siedemnasty

### **Seanchanie**

*„Ścieżki na wysokościach wyłożone są sztyletami”.* — powiedzenie seanchańskie

Chociaż ich ziemia leży znacznie dalej od naszej niż Shara — prawie trzy tysiące lig przez Ocean Aryth — mieszkańcy Seanchan należy (w świetle ostatnich zdarzeń) traktować bardzo poważnie. Aby ich pojąć, trzeba uprzednio poznać i zrozumieć ich historię oraz udział w niej naszych przodków. Podobnie bowiem jak Artur Jastrzębie Skrzydło jest w wielkiej mierze odpowiedzialny za powstanie mnóstwa obecnie istniejących u nas narodów i naszych aktualnych zwyczajów, tak — w jeszcze większym stopniu — jego syn Luthair Paendrag Mondwin odpowiada za teraźniejszą codzienność Seanchan. W przeciwieństwie do imperium jego ojca, dziedzictwo Lutha-ira nadal trwa i trzyma się mocno, stanowiąc pomnik świetności swego twórcy.

Imperialnym godłem Seanchan jest złoty jastrząb w locie, zaciskający w szponach trzy błyskawice, na sztandarze zaś godło to wpisane jest w otoczoną szeroką, szafirową obwódką białą szkatułę. W obecności Cesarzowej (lub Cesarza) wnosi się sztandar ozdobiony złotymi frędzlami, zaś w obecności spadkobiercy tronu — ozdobiony frędzlami barwy błękitnej. Sztandar ten przywiózł podczas podboju Seanchan syn Artura

210

Jastrzębie Skrzydło, Luthair Paendrag i pozostaje on niezmienny od dnia jego zwycięstwa.

Zanim Artur Jastrzębie Skrzydło wysłał Luthaira wraz z armią za ocean, teren Seanchan zamieszkiwała mieszanina nacji o różnej liczebności, przeważnie rządzonych przez Aes Sedai. Jakakolwiek próba nakreślenia historycznych map Seanchan doprowadziłaby kartografa do szaleństwa, ponieważ granice krajów zmieniały się tu wraz z częstymi wojnami, w wyniku których jedno państwo przejmowało terytoria sąsiadów w całości lub dokonywały ich rozbioru wespół z innymi, a do tego jeszcze niezliczone powstania skutkowały odrywaniem się pojedynczych prowincji przeróżnych krajów, które czasem zyskiwały samodzielność jako naród, a czasem były przyłączane do innych. Dziś zarówno Wieża Kruków, jak i Sąd Dziewięciu Księżyców znajdują się w Seandar, stolicy Imperium, położonej na północnym wschodzie kontynentu Seanchan. Seandar jest największym miastem Imperium. Inne znaczniejsze miasta to (uporządkowane malejąco według rozmiaru): Kirendad, No-ren M'Shar, Asinbajar, Qirat, Imfalar (siedziba Wież Północy), Sohima, Tzura, Anangore, Shon Kifar i Rampore.

Aes Sedai, które otwarcie używały swych zdolności, tworzyły między sobą doraźne przymierza, kiedy obejmowały trony, jednak w rzeczywistości każda działała wyłącznie we własnym interesie. Nieustannie spiskowały i knuły przeciwko sobie. Zresztą postępowali tak wszyscy w Seanchan, nie tylko Aes Sedai. Tych

nielicznych, którzy dotrzymywali danego słowa, uważano za głupców. Najczęstszą przyczyną śmierci Aes Sedai i wszystkich, którzy zdobyli władzę, było zabójstwo.

Niemal od samego Pęknięcia Świata Seanchan było krainą intryg i prawie nieprzerwanych działań wojennych. Wszelkie tutejsze sojusze zawsze okazywały się tymczasowe: zwykle zawierano je na czas trwania wojny, a często nawet nie utrzymywały się do jej końca. Nie było niczym niezwykłym, gdy naród sprzymierzony z drugim na początku wojny, na jej końcu lądował już w sojuszu z trzecim, a w kilku przypadkach nacje za-

211 wierały podczas wojny wiele różnych zmiennych sojuszków. Żaden kraj nie ufał innemu.

I właśnie ta skłonność do intryg i spisków głównie sprawiła, iż Luthair Paendrag i jego potomkowie mogli podbić cały kontynent Seanchan. Niektóre państwa sprzymierzyły się z Lu-thairem przeciwko innym, żadne z nich jednakże nie wytrzymało długo w tym sojuszu. Ostatecznie Paendrag, którego Seancha-nie zaczęli nazywać Młotem, przestał ufać zarówno tubylcom

212

i ich potomkom, jak i potomkom własnych żołnierzy i służby. Przywiózł ze sobą, opartą na przemysłeniach związanych z kłopotami jego ojca, głęboką podejrzliwość wobec wszystkiego, co wiązało się z Aes Sedai. Kiedy odkrył okrutną naturę Aes Sedai rządzących Seanchan, ta nieufność urosła do otwartej nienawiści.

### **JEDEN NARÓD**

Koniec końców państwa, które sprzymierzyły się z potomkami Luthaira, trwały przy nich, ponieważ stało się już jasne, że dynastia Luthaira stanowi największą siłę w Seanchan. Pierwsza arystokracja Imperium Seanchan w całości wywodziła się spośród następców Luthaira Paendraga i minęły stulecia, zanim inni trafili do tej warstwy społecznej, zwanej „Krwia”.

Jednakże podbój, nazywany też Konsolidacją, zajął prawie trzysta lat, a kolejne dwa stulecia minęły, zanim zostało złamane ostatnie ognisko oporu i potomkowie Luthaira mogli zacząć rządzić tą ziemią w sposób całkowicie bezkonfliktowy. O ile, rzecz jasna, jakiegokolwiek imperium może być nastawione pokojowo.

Drugą okoliczność, która umożliwiła Luthairowi Paendra-gowi podbicie tak rozległego terenu, w dodatku zamieszkałego przez niezdyscyplinowane Aes Sedai, było odkrycie *a'dam*, umożliwiającego przymuszenie do służby schwytych Aes Sedai. Następnie odkrył *sul'dam*, dzięki którym Luthair w ogóle nie potrzebował już Aes Sedai jako sojuszników.

*A'dam to ter'angreal* uważany przez Seanchan za unikalny, używany do kontroli kobiety ze zdolnością do przenoszenia Mocy. Najczęściej ma on formę srebrnego metalowego kołnierza i bransolety połączonych smyczą z tego samego materiału. *A'dam* może używać tylko inna kobieta, która dysponuje przynajmniej potencjałem do przenoszenia Mocy i nie ma on żadnego wpływu na kobietę, która Mocy przenosić nie potrafi. *Ter'angreal* ten tworzy więź między dwiema kobietami, tak że

213

ta z bransoletą może narzucić swoje pragnienia i życzenia tej w kołnierzu. Jeśli poprzez *a'dam* połączymy potrafiącego przenosić Moc mężczyznę z jakąś kobietą, oboje czeka straszliwa śmierć. Dotknięcie *a'dam* może wywołać ból u zdolnego przenosić Moc mężczyzny, jeśli *a'dam* nosi akurat kobieta, która również potrafi przenosić Moc.

Pierwszą *a'dam* wykonała Aes Sedai imieniem Deain, po czym przyniosła go Luthairowi Paendragowi, ponieważ chciała mu się przypodobać. Wiedziała, że Luthair nie ma żadnej Aes Sedai w swojej armii i z tego powodu kobiety te go nienawidzą. Deain wierzyła, że Luthair w końcu zwycięży i czuła, że zostanie sowiec wynagrodzona za dar, który może mu podać na tacy Moc Aes Sedai, niezależnie od ich chęci. Szereg lat później znaleziono pierwsze *sul'dam* — kobiety z umiejętnością do nauki przenoszenia Mocy i iskrą, które jednakże nie potrafiły przenosić Mocy bez szkolenia. Kobiety te uznano za idealne kontrolerki *damane*, czyli Wziętych Na Smycz. Za swe wysiłki Deain została „nagrodzona” więzieniem. Była, mimo wszystko, Aes Sedai, a zatem Luthair nie zamierzał jej ufać. Podobno jej krzyki „wstrząsnęły Wieżami Północy”.

Odkąd zaczęto regularnie stosować *a'dam*, nazwę „Aes Sedai” kompletnie zapomniano w Seanchan, zaś kobiety, które potrafiły przenosić Moc, przemianowano na *marath'damane*, czyli Te Które Należy Wziąć Na Smycz.

Nie ma wątpliwości, że obecne niepodzielne panowanie rodziny cesarskiej nad całym kontynentem jest bezpośrednim efektem ujarzżenia wszystkich seanchańskich Aes Sedai i kontroli nad nimi. Jest wręcz pewne, że Luthair wiedział od początku, iż *sul'dam* to kobiety, które można wyszkolić w używaniu Jedynej Mocy, jednak zataił tę informację z powodu swojej antypatii do Aes Sedai. A na przestrzeni stu kolejnych lat zupełnie zapomniano o tym fakcie.

214

### **KONTROLA MOCY ZA POMOCĄ SMYCZY**

We współczesnym Seanchan każdego roku młode kobiety poddaje się sprawdzianowi na zdolność do przenoszenia Mocy albo na zdolność do noszenia bransolety — do czasu, aż przekroczą wiek ujawniania się tych zdolności. Te ze zdolnością wrodzoną stają się *damane*, po czym natychmiast brane są „na smycz” i rozpoczynają służbę. Ich imiona skreśla się z akt rodzinnych i obywatelskich, ponieważ *damane* to nawet mniej

niż osoba ludzka. Jako wartościowe niewolnice, *damane* rzadko są zabijane, nawet za wykroczenia, które karze się śmiercią w przypadku zwyczajnych niewolników. Czasem *damane* spotyka kara w postaci straszliwego okaleczenia, gdyż istnieje możliwość przenoszenia Mocy bez udziału rąk, stóp czy języka.

Młode kobiety, które wykazują zdolność używania *a' dam*, lecz nie potrafią przenieść Mocy, stają się *sul' dam*, czyli „dzierżącymi smycz” i honorowane są za swe zdolności, często zyskując prestiż również dla swoich rodzin. *Sul' dam* uczy się opieki i traktowania *damane* mniej więcej w taki sposób, w jaki myśliwego szkoli się w panowaniu nad psami, tyle że w przypadku tych kobiet więź jest znacznie bardziej osobista. Rozpoznawalne po granatowych sukniach zdobionych na bokach i piersi czerwonymi wstawkami z rozszczepioną srebrną błyskawicą, *sul' dam* są odpowiedzialne za każdy ruch kierowanych przez nie *damane*. Zawsze było i będzie o wiele więcej *sul' dam* niż *damane*, nie dziwi zatem, że jedna *damane* miewa podczas swego życia wiele różnych *sul' dam*.

*Damane* używa się nie tylko jako swego rodzaju broni, pomagają one też w budowie wielkich mostów czy innych konstrukcji, których trudno albo wręcz nie sposób ukończyć bez zastosowania Jedynej Mocy. Te nieliczne *damane*, które są silne w Ziemi (Mocy niegdyś przeważnie męskiej), wyszukują i oczyszczają ą metale oraz rzadkie rudy i są za swą pracę wysoce cenione. Niektórych *damane* używa się też, by uzdrawiały chorych i rannych, chociaż tylko mających bądź z wyższej

215

klasy społecznej. Często jednakże ludzie nie przyjmują uzdrowienia, nie uważają bowiem Aes Sedai za istoty ludzkie — to tak, jakby pozwolić się uzdrowić psu. Może z tego właśnie względu zdolność ta jest raczej rzadka. Zdolności przejawiane przez *damane* wielce się różnią od tych manifestowanych przez Aes Sedai w innych rejonach.

Mężczyźni zdolni przenosić Moc są zabijani i wykreślani ze wszystkich akt.

### **STRUKTURA KLASOWA**

Od czasu podboju przez Luthaira Seanchanie rozwinęli się w społeczeństwo klasowe, a przynależność do danej klasy jest niemal stała. Zdarzają się oczywiście walki o władzę, jednakże toczą się one prawie wyłącznie między członkami tej samej klasy. Struktura społeczna opiera się na koncepcji, że każdy ma swoje miejsce i nie powinien go zmieniać.

Najniższa klasa w Seanchan to zwykle *da' covale*, czyli „ci, którzy są własnością”, nazywani też po prostu *covale*, czyli „własność”. Luthaira bez wątpienia zaskoczyła kultura, która pozwala na kupowanie i sprzedawanie ludzi, dokładnie tak samo jak zwierząt i towarów, ale jeśli zdobywcy kiedykolwiek próbowali wykorzenić niewolnictwo, doznali w tej kwestii całkowitego niepowodzenia. W gruncie rzeczy większa część zasadniczych zrębów dawnej kultury i zwyczajów Seanchan najprawdopodobniej przetrwała inwazję w postaci nienaruszonej. Ktoś mógłby powiedzieć, że Seanchan po prostu wchłonął swoich najeźdźców.

Być może właśnie z powodu rozpowszechnionego niewolnictwa Seanchanin niekoniecznie utożsamia honor i władzę z wolnością, jak to się dzieje w większości innych krajów.

Osoby z ludu i kupcy sytuują się jako warstwa społeczna tuż ponad skromnymi niewolnikami, jednakże wielu niewolników wyższej klasy, tacy choćby jak *so'jhin* (czyli dziedziczeni

216

wyżsi urzędnicy Krwi) przewyższają rangą wolnych mężczyzn i kobiety. Niektórzy z najbardziej szanowanych i potężnych członków społeczności Seanchan należą właściwie do rodziny cesarskiej. Dla urodzonej jako wolny człowiek osoby z ludu jest rzadkim honorem wybór na urzędnika wyższego szczebla, a posada to bardzo pożądana, gdyż stanowi jeden z nielicznych sposobów przejścia do wyższej klasy. Utrata wolności (łącznie z narażeniem na egzystencję w niewolniczym stanie przyszłych pokoleń) jest dla Seanchan bardzo małą ceną za ten awans społeczny.

Najwyższe miejsce w hierarchii społecznej Seanchan jest niekwestionowane i zajmuje je arystokracja, ograniczona do osób z Krwi. Początkowo do Krwi należeli tylko potomkowie samego Luthaira Paendraga oraz członków jego armii, w późniejszych latach jednakże sytuacja się zmieniła. Dzisiaj (choć jest to niezwykle rzadkie) nawet najprostszy żołnierz może zostać nagrodzony przynależnością do tej klasy, a jego potomkowie również będą członkami Krwi.

Imperium rządzi aktualnie Cesarzowa z Sądu Dziewięciu Księżyców, gdzie zasiada na sławnym Kryształowym Tronie. Uważana za bezpośredniego potomka Luthaira Paendraga, jest absolutną monarchinią wszystkich Seanchan i uważa się ją za ucieleśnienie Imperium.

Kolejność do tronu nie jest *zależna* od płci ani nie przechodzi na pierworodne dziecko, jak w wielu innych królestwach. Cesarzowa (lub Cesarz) wybiera swego sukcesora spośród najbliższej rodziny królewskiej. Jak łatwo sobie wyobrazić, członkowie tej rodziny wściekle rywalizując względy władcy. Spisków i intryg wśród pretendentów nie tylko się oczekuje, lecz w gruncie *rzeczy* wręcz się do nich zachęca. Seanchanie wierzą, że takie postępowanie — jeśli przynosi efekty — ukazuje siłę i zdolności przywódcze, w każdym razie w rodzaju przez ten naród cenionym. W pewnym sensie wszelkie typowe dla Seanchan przed epoką Luthaira Paendraga walki o dominację między rywalizującymi ze sobą państwami i władca-

217

mi przybrały obecnie formę wewnętrznych sporów pomiędzy przedstawicielami klasy rządzącej. Wygląd i etykieta są dla Seanchan niezwykle ważne, zaś fizyczne manifestacje przynależności do określonej klasy społecznej stanowią wręcz sprawę zasadniczą. Niech zilustruje tę kwestię sposób, w jaki Seanchanie gołą sobie głowy.

Członkowie Krwi gołą boki głowy, zostawiając na czubku nieco włosów, które często spływają im falą aż na plecy. Przedstawiciele Głosu Krwi noszą ogolony lewy bok głowy, prawy zaś spleciony w warkocz, a przedstawiciele Głosu Tronu — dokładnie na odwrót: gołą prawy bok, w warkocz zaś splatają włosy na boku lewym. Członkowie rodziny cesarskiej gołą głowy całkowicie, a prosty lud w ogóle ich nie goli. Wśród Seanchan nikt publicznie nie odsłania naturalnej łysiny. Mężczyźni, którzy wyłysieją, zwykle noszą peruki albo przynajmniej przykrywają głowę czapką.

Inną widoczną oznaką przynależności do danej klasy są długie, polakierowane paznokcie. Im intensywniejszy kolor lakieru, tym wyższa ranga danej osoby. Wszyscy szlachcice, poczynając od najniżej urodzonych, noszą przesadnie długie paznokcie, lakierując przynajmniej małe palce. Wysocy przedstawiciele arystokracji malują także paznokcie palców serdecznych, członkowie rodziny królewskiej — trzy długie paznokcie na każdej ręce: małego palca, serdecznego i środkowego, zostawiają nie pomalowane jedynie paznokcie palców wskazujących i kciuków. Władca ma pomalowane wszystkie paznokcie. Arystokracja lakieruje paznokcie na kolory charakterystyczne dla swoich domów.

### **WŁADZA CESARSKA**

Rodzina cesarska utrzymuje władzę głównie za pomocą zastraszania i manipulacji. Kryształowy Tron jest wielkim *ter'angre-alem*, który wyzwała u każdego zbliżającego się doń obywatela

218

ogromny respekt i zadziwienie. Oczywiście, siadać na nim może jedynie rządzący monarcha.

Członkowie rodziny cesarskiej i członkowie Krwi rzadko zwracają się bezpośrednio do przedstawicieli niższej niż własna klasy, chyba że ogromnie kogoś cenią. Porozumienie między osobami z różnych klas odbywa się przeważnie przez „Głosy”, czyli służących (zwykle funkcja dziedziczna), którzy przemawiają za swojego pana czy panią. Głos otrzymuje instrukcje od pana (lub pani) poprzez mnóstwo subtelnych niewerbalnych gestów. Zakazany jest kontakt wzrokowy osoby niższej klasy z osobą klasy wyższej. Nawet Głos, obserwując sygnały czy komendy, nigdy nie może patrzeć panu prosto w oczy.

### **HONOR SEANCHANINA**

Mimo politycznych machinacji związanych z życiem Sean-chan, honor jest dla nich niezwykle ważny. Praktykują oni wyidealizowaną formę rycerskości, opartą na wartości danego słowa. Raz dane słowo honoru uważają za absolutne. Sytuacja ta dotyczy wszystkich — mężczyzn, kobiet, niewolników i szlachetnie urodzonych.

Honor i pozycja wiążą się dla Seanchan bezpośrednio z możliwością patrzenia w oczy. Słowo *sei 'taer* znaczy w Dawnej Mowie: „prosto w oczy” albo „patrzeć sobie w oczy”. Wśród Seanchan powiedzenie, że ktoś „ma *sei'taer*” lub „jest *sei'taer*” oznacza, iż dana osoba zachowała „twarz” albo honor. „Twarz” może być spuszczone lub zachowana. Można też stracić twarz. Seanchanie mówią też, że ktoś „*jest sei'mosiev*” albo „stał się *sei 'mosiev*”, co oznacza, że „stracił twarz”. W Dawnej Mowie *sei'mosiev* znaczyło dosłownie „spuszczony wzrok” bądź „spuszczone oczy”. Można się stać *sei 'mosiev* bądź z powodu własnych działań czy beczynności, bądź z powodu działania czy beczynności innych osób.

219

### **CESARSKIE BEZPIECZEŃSTWO**

Do najbardziej szanowanych cesarskich służących należą Straże Skazańców, osobista straż cesarskiej rodziny. Strażnicy ci słyną z jednakowej, koniecznej zresztą, chęci do zabijania i umierania, a są łatwo rozpoznawalni dzięki włóczniom ozdobionym czarnymi chwostami i lakierowanym na czarno tarczom. Chociaż straż w rzeczywistości są własnością monarchy, często je wypożyczano; jest to znak cesarskiej łaski. Najbardziej elitarny oddział Straży Skazańców zapewnia bezpieczeństwo Cesarzowej i jej najbliższej rodzinie. Tych strażników nigdy się nie wypożycza. Nie wszyscy oni są ludźmi. Jest wśród nich sporo ogirów, którzy jako jedyni do nikogo nie należą, a w dodatku uważani są za nieprawdopodobnie dzikich i bardziej morderczych niż ludzie. Ogirowie ze Straży Skazańców są znacznie sroźsi w zachowaniu i działaniu niż ich bracia i siostry zza oceanu.

Za bezpieczeństwo władcy odpowiadają także Poszukujący Prawdy, organizacja policyjno-szpiegowska, również własność monarchy. Poszukujący posiadają niemal nieograniczoną władzę, toteż budzą ogromny szacunek, a jeszcze większy strach. Wybierani są ze wszystkich warstw społeczeństwa, chociaż zwykle nie z Krwi. Być Poszukującym to wielki honor i droga do wielkiej pozycji. Chociaż należą oni do władcy, mogą aresztować każdego, kto nie odpowiada na ich pytania lub w pełni z nimi nie współpracuje, nawet przedstawiciele Krwi. Odmowa współpracy z Poszukującymi traktowana jest jak zdrada. Poszukujący sami określają poziom wymaganej współpracy, który zrewidować może jedynie monarcha. Pozostają lojalni wyłącznie jemu.

Poszukujący Prawdy tropią Sprzymierzeńców Ciemności i działają jako tajna policja. Wykorzystanie

Poszukujących pozwoliło lepiej niż w innych królestwach zorganizować polowanie na Sprzymierzeńców Ciemności, jednak liczba tych ostatnich nie wydaje się mniejsza niż w okresie sprzed rozpoczęcia

220

działalności Poszukujących. Jako tajna policja eliminują też zdradę, a często funkcjonują również dla zdrajców jako kaci.

Większość swoich więźniów Poszukujący trzymają w sekretnej Wieży Kruków, centralnym więzieniu imperium. Wielu znajdujących się tam więźniów pochodzi z Krwi. Ponieważ nikomu nie wolno wyrządzić krzywdy przedstawicieli Krwi, oprawcy musieli wymyślić dla więzionej arystokracji nieinwazyjne, lecz nieznośne bolesne metody przesłuchiwania. Celem jest „złamanie” podejrzanego bez ranienia go. Spory odsetek więźniów, którzy wiedzą, że są wiezieni do Wieży Kruków, próbuje popełnić samobójstwo.

Miecze seanchańskich wojowników i szlachty mają grube, zakrzywione ostrza z tylnym ostrzem od jednej czwartej do jednej trzeciej długości, oburęczną rękojeścią i jęlcem ukształtowanym w literę „C” lub półksiężyc. Garda mieczy szlachetnie urodzonych bywa uformowana w kształt głowy zwierzęcia, rękojeść zaś przybiera postać kobiety bądź jakiegoś dziwnego stworzenia; miecz i pochwa są ozdobione złotem i klejnotami.

Seanchańscy wojownicy używają także włóczni, ozdobionych frędzlami w kolorach swych domów oraz lakierowanych tarcz tej samej barwy. Wyjątek stanowią włócznie i tarcze Straży Skazańców, które zawsze są czarne.

## **POWRÓT**

W początkowych dniach podboju Luthair Paendrag nie ukrywał planu dodania kontynentu Seanchan do leżącego za morzem imperium swego ojca. Gdy nadeszła wiadomość o śmierci Artura Jastrzębiego Skrzydło, a nie doniesiono o żadnych innych zgonach, Luthair wyciągnął oczywisty wniosek: coś się stało. Postanowił zatem, że nie „doda” kontynentu Seanchan do ziem ojca, lecz raczej wykorzysta ten teren jako zaplecze, z którego w razie konieczności wyruszy, by pomścić śmierć Ja-

221

strzębiego Skrzydła. W Seanchan miała powstać flota zwana *Corenne*, czyli Powrót.

Dopiero długo po śmierci Luthaira wypłynęły w końcu pierwsze okręty na Ocean Aryth i ruszyły do Falme.

Seanchanie na ponad pięciuset statkach różnego rozmiaru nazwali się *Ha-ilene*, co w Dawnej Mowie oznacza „Tych Którzy Byli Wcześniej” albo „Zwiastunów”. Stanowili oni oddział zwiadowczy głównej najeźdźczej siły Seanchan. Gdyby zastali imperium Artura w całości, mieli cieszyć się zasłużonym powitaniem i wysłać radosną wiadomość na kontynent. Jeśliby jednak odkryli, że od czasów Jastrzębiego Skrzydła zbyt wiele się na głównym kontynencie zmieniło, ich zadaniem byłoby przygotowanie drogi dla Powrotu, który — w razie konieczności — oznaczał inwazję wojskową.

Główna flota składała się z wielu okrętów różnego typu (od Wielkich Statków do różnych mniejszych jednostek pływających). Tworzono ją przez wiele lat i teraz jej jednostki stały w każdym porcie i w każdej zatoce wschodniego wybrzeża Seanchan. Flota *Corenne* liczyła tysiące okrętów i setki tysięcy ludzi. Planowano ją od ponad stulecia, czekając jedynie na wydany przez Cesarzową rozkaz wypłynięcia na Ocean Aryth i odebrania ziemi ojczystej pierwszego cesarza Seanchan.

Rozdział osiemnasty

## **Egzotyczne zwierzęta Seanchan**

Rozpoczynając podbój kontynentu Seanchan, żołnierze Luthaira Paendraga stanęli nie tylko wobec przerażających Aes Sedai, które swobodnie używały Mocy jako broni militarnej, ale także wobec dziwnych, koszmarnych bestii, spadających na nich z góry, atakujących szponami i zębami, często zrywając ludzi z siodeł i na miejscu ich pożerając. Stworzenia te — od rogatych żab rozmiaru wielkich niedźwiedzi po koto-wate ssaki wielkości koni — wyglądały jak zrodzone ze zła Cienia. W takie ich pochodzenie wierzyły zarówno Aes Sedai, jak i same istoty, które uważały się za nowy rodzaj Pomiotu Cienia. A ich oddziały ludzie Luthaira zaczęli nazywać Armiami Nocy.

Te dziwne nowe stworzenia nie były jednak wcale Pomiotem Cienia, lecz potomkami bestii przybyłych podczas pierwszego tysiąca lat po Pęknięciu Świata przez Kamienie Portalu z równoległych światów; prawdopodobnie szukały tu pomocy przeciwko prawdziwemu Pomiotowi Cienia. Chociaż niewiele wiemy o ich skuteczności w walce, mniej więcej w tym samym okresie wszelki Pomiot Cienia na kontynencie Seanchan rzeczywiście wyginął. Istoty natomiast przetrwały wszystkie polityczne wstrząsy aż do

223

przybycia Luthaira. Niestety informacje, czy naprawdę dotarły na Seanchan przez Kamienie Portalu, zaginęły. Do czasu inwazji Luthaira wojska tego obszaru używały takich stworzenia jak *grolmy*, *tormy*, *lopary*, *corlmy*, *rakeny* i *to 'ra-keny*, zaś po udanym podboju Luthair przyjął je w szeregi własnej armii, tak jak wzięte na smycz *damcme*. Potomkowie Luthaira kontynuują tę tradycję, opiekując się zwierzętami i szkoląc je, toteż bestie stanowią obecnie istotną część sił zbrojnych (wraz z ich opiekunami i treserami, którzy mają zapewnione miejsce w hierarchii społecznej).

Opiekunowie zwierząt albo osoby ich dosiadające są w Seanchan znani jako *morat*, czyli „ci, którzy sprawują opiekę”. *Morat'grolm* jest na przykład opiekunem *grolma*. Mistrzów tresury natomiast nazywa się *der 'morat*, a

zatem treser *grolma* to *der 'morat 'grolm*. Słowo „*der*” oznacza „doświadczonego” lub „mistrza” i często sugeruje też przynależność do określonej warstwy społecznej.

Aby zostać mistrzem zwierząt i tym samym zdobyć dla siebie przedrostek *der*, trzeba pewnego poziomu starszeństwa. Starszeństwo to liczy się wewnątrz każdej dyscypliny i ogólnej społecznej klasyfikacji. Na przykład *der 'morat 'corlm* o najdłuższym nawet stażu nigdy nie dorówna w sensie społecznym *morat 'lopar*, który i tak ma mniej znaczącą pozycję od *der'sul-dama*. Opiekunowie (czy też *morat*) zwykleszych stworzeń, takich jak *s 'redit* czyli konie, sytuują się poniżej opiekunów zwierząt egzotycznych.

Zauważmy, że włącza się do tej grupy także *der'sul'dam* i *sul'dam* (choć są one najbardziej poważane spośród opiekunów „zwierząt egzotycznych”), gdyż Seanchanie uważają *da-mane* nie za osoby ludzkie, lecz za niebezpieczne bestie.

Spółeczny porządek wśród opiekunów zwierząt egzotycznych jest następujący:

*der 'sul 'dam sul 'dam*

224

*der 'morat 'raken der 'morat 'to 'raken morat 'raken der 'morat 'torm morat 'to 'raken der 'morat 'lopar morat 'torm der 'morat 'grolm morat 'lopar der 'morat 'corlm morat 'grolm morat 'corlm*.

### **TORM**

Najbardziej inteligentne z seanchańskich zwierząt egzotycznych (oczywiście po *damane*) są *tormy*.

Przypominają krzyżówkę kota wielkości konia z jaszczurką, mają brązowe łuski, sześćszponiaste stopy, którymi potrafią wyrwać z drogi kamienie, oraz troje oczu. Torm jest głównie mięsożerny, ale, jeśli musi, utrzyma się przy życiu na diecie roślinnej nawet przez trzy czy cztery dni. Kiedy pozbawi się go mięsa na dłużej, staje się coraz trudniejszy do opanowania i szuka okazji, by zapolować.

Mimo gadziego wyglądu *tormy* rodzą młode (zawsze jedno) i karmią je. Nie występują zbyt często, co spowodowane jest głównie wysoką śmiertelnością przed osiągnięciem dorosłości. Zanim zostaną wytresowane, czasem walczą zawzięcie ze sobą o dominację i walki te nierzadko kończą się śmiercią jednego z osobników.

Wiele osób, które widziało *torma*, zdenerwowało się pod jego spojrzeniem. Nie chodzi o liczbę oczu stworzenia, lecz o emanującą z nich niezwykłą inteligencję, znacznie wyższą od inteligencji bardzo bystrego psa. Chociaż ogólnie rzecz biorąc, mają niższy iloraz od ludzkiego, w niektórych dziedzinach

225

dorównują nam bystrością, co widać na przykład podczas prób w labiryncie.

Z powodu ich doskonałych zdolności łowieckich pierwsi opiekunowie próbowali użyć *tormów* jako tropicieli i myśliwych. Odkryli jednak, że *torm* tylko poluje na to, co sam sobie wybierze, więc nie jest zbyt przydatny.

Niektórzy uważają to zachowanie za symptom inteligencji.

Jako zwierzęta jeździeckie *tormy* cechują się większą szybkością i wytrzymałością niż konie, ale mają wyjątkowe wymagania co do jeźdźców. Nie każdy może dosiadać *torma*; właściwie trudniej znaleźć odpowiedniego kandydata na *morat 'torma* niż *morata* dla każdej innej egzotycznej bestii. Bez żadnego szczególnego powodu *torm* może się zwrócić przeciwko potencjalnym jeźdźcom, zanim w końcu zaakceptuje „właściwego”. Kiedy *torm* znajdzie odpowiedniego jeźdźcę, nie pozwoli się dosiąść żadnemu innemu. W przypadku śmierci jeźdźca trzeba bardzo dużo czasu, aby skłonić *torma* do przyjęcia kolejnego.

Tak jak końmi, *formami* kieruje się za pomocą lejców i nacisku nóg.

Jeżdżą na nich przede wszystkim oddziały zwiadowcze, ale *tormy* są także okrutnymi wojownikami. Chociaż ich szpony i łuski sugerują nawet większą przydatność jako wierzchowca w bitwie od konia, *tormy* okazują się niezdadne podczas przedłużających się walk. W porównaniu z końmi jest ich stosunkowo niewiele — zarówno z powodu niskiego współczynnika dożywania wieku dorosłego, jak i z powodu długiego wymaganego okresu szkolenia, toteż trudniej je zastąpić. Poza tym, co zapewne najważniejsze, *torm* jest wielce podatny na bitewne szaleństwo. Może ono ogarnąć nawet najlepiej wytresowanego osobnika, jeśli każe mu się walczyć zbyt długo.

Kiedy dojdzie do ataku, *morat* danego *torma* nie jest w stanie nic poradzić, może tylko przeczekać szaleństwo, gdyż *torma* nie sposób okiełznać: porusza się w wybranym przez siebie kierunku i chaotycznie zabija, przystając jedynie, by pokiereszować zwłoki lub się nimi pożywić. Czasem nie uspokaja się jeszcze przez wiele go-

226

dzin po zakończeniu bitwy. Co charakterystyczne, podczas napadu szału *torm* rzadko zwraca się przeciwko swojemu jeźdźcowi, choć atakuje wszystkie inne osoby, które dostrzeże.

*Torm* zawsze atakuje przebywającego w pobliżu *corlma* i chociaż *morat* potrafi odwieść *torma* od walki z *corlmem*, raczej nie używa się tych zwierząt razem.

### **CORLM**

Na pierwszy rzut oka *corlm* wygląda na nielota. Dorasta do ośmiu stóp, ma długą szyję, a na głowie niezwykle podwójny grzebień, jednak zamiast piórami, porośnięty jest długim pasiastym bądź cętkowanym włosiem, przypominającym kolorowy wzór sierści pewnych kotów domowych. Futro to, zwykle szare, czarne lub brązowe, pokrywa zwierzę do samego ogona, który (dla równowagi w trakcie biegu) jest spłaszczony. Podwójny grzebień to w rzeczywistości para stojących uszu, w dodatku bardzo ruchliwych. Dojrzałe *corlmy* osiągają przeciętnie trzysta funtów wagi, posiadają czteropalczaste tylne łapy o małych szponach i maleńkie przedramiona,

które zwykle trzymają blisko tułowia i których rzadko używają do budowy gniazd i karmienia, mimo długich szponiastych „palców”. Dziób *corlm* ma tak wielki, że niemal wydaje się większy niż długa, prostokątna głowa i — jak u ptaków drapieżnych — jest on haczykowaty. Podobnie też do drapieżników *corlm* wykorzystuje dziób do zabijania. Inaczej niż *torm*, *corlm* ma jedynie dwoje oczu, umieszczonych po bokach głowy.

Jest mięsożernym i niezwykle skuteczną drapieżcą, zdolnym wytropić ofiarę zarówno węchem, jak i słuchem. Bywa niezrównanym tropicielem, na krótki dystans potrafi prześcignąć człowieka, a na dłuższy — dorównuje mu szybkością i wytrzymałością. Reaguje na wymówione polecenia, a także na gwizdy, przy czym słuch ma lepszy od ludzkiego.

We własnym środowisku *corlmy* były prawdopodobnie sa-  
227

motnikami, toteż obecnie używa się ich zawsze pojedynczo, ponieważ z wyjątkiem okresu godowego nie tolerują innych osobników swojego gatunku. Samica składa jedno jajko, z którego często nic się nie wykluwa.

### **LOPAR**

Główny „wojownik” spośród zwierząt egzotycznych, *lopar*, jest stworzeniem olbrzymim, gdyż dojrzały osobnik może ważyć od tysiąca pięciuset do dwóch tysięcy funtów. Posiada tylko dwoje oczu, wielkich i ciemnych, otoczonych zrogowa-ciałymi krawędziami i umieszczonych w ogromnej okrągłej głowie pozbawionej jakichkolwiek zewnętrznych uszu. Łapy *lopara* są dłuższe niż niedźwiedzie (w proporcji do rozmiaru), lecz ze względu na ich grubość i rozmiar reszty zwierzęcia i tak wydają się krótkie, a gdy *lopar* stoi na wszystkich czterech kończynach, wyglądają na ugięte. Stworzenie ma skórzastą, bezwłosą skórę, w odcieniach od ciemnego brązu do jasnej czerwieni. Posiada sześć palców zarówno na przednich, jak i na tylnych łapach, a każdy palec kończy się wielkimi wysuwającymi się szponami. Obu tylnych łap zwierzę używa do chwytania i trzymania. Czasem, gdy walczy, staje na tylnych kończynach, a wówczas jego wysokość dochodzi aż do dziesięciu stóp. Może łatwo porwać człowieka z końskiego grzbietu.

Inteligencja *lopara* jest wyższa niż psia i prawdopodobnie równa się inteligencji *torma*. Tak jak w przypadku *torma*, niektórych ludzi niepokoi wzrok *lopara*, lecz w jego spojrzeniu nie ma zimnej wrogości, którą dostrzec można u *torma*. *Lopar* potrafi biegać równie szybko bądź nawet szybciej niż koń, jednak na długich dystansach łatwo się męczy.

Mimo przerażającego wyglądu *loparem* może kierować każda odpowiednio wyszkolona osoba i jest on zwykle spokojny, a nawet przyjazny, chyba że *morat* rozkaże mu walczyć. Gody *loparów* przypominają bitwę, w której oba osobniki odnoszą

228

zazwyczaj rany. W porodzie uczestniczą oboje rodzice. Zarówno męskie, jak i żeńskie osobniki angażują się czasem w swego rodzaju „grę dominacyjną”. Każde ze zwierząt staje wówczas na tylnych łapach, prostuje się do pełnego wzrostu i głośno ryczy. Niższy z dwóch przegrywa, spadając prawie natychmiast płasko na brzuch. Jeśli są tego samego rozmiaru, może dojść do pojedynku, chyba że nad zwierzętami zapanuje *morat*.

*Lopara* używa się jako zwierzęcia stróżującego i srogiego wojownika w bitwie. Na okres walki nakłada mu się skórzaną okrywę albo czaprak pokryty zachodzącymi na siebie metalowymi płytami, które chronią kręgosłup, środkową część klatki piersiowej i brzuch zwierzęcia. Z powodu zwykle zrównoważonej natury i doskonałych umiejętności bitewnych, Krew często wykorzystuje *lopary* jako opiekunów dla swoich dzieci. *Lopary*-ochroniarze nierzadko ogromnie się przywiązują i potrafią dziko bronić swoich podopiecznych. Niechętnie wtedy opuszczają osoby, którym służą, a zwolnione ze służby odmawiają przez pewien czas przyjmowania pokarmu.

### **GROLM**

Ważące od trzystu do pięciuset funtów *grolmy* są rozmiaru wielkich niedźwiedzi, mają jednakże szarozieloną, bardzo wytrzymałą skórę podobną do żabiej. Tak jak *tormy*, posiadają troje oczu, ale małych, dzikich, pozbawionych inteligencji *forma* i otoczonych twardymi krawędziami. Zrogowaciałe, haczykowate dzioby służą im do rozdzierania ciał.

Kiedy chodzą, *grolmy* wydają się niemal niezdarne, jakby człapały, lecz wszystkie oznaki niezdatności znikają, ilekroć stworzenie zrywa się do biegu. Poruszając się wielkimi susami i skokami, jest zdolne pędzić po terenie z wielką prędkością. *Grolmy* mają bardzo dobry wzrok, wyostrozony węch i bardzo się przywiązują do miejsc. Ze względu na te cechy są doskonałymi zwierzętami stróżującymi. Szybko się uczą, komu wól-

229

no wejść na dany teren i używają swego zmysłu zapachu, by rozpoznać osobę zdenerwowaną lub przerażoną ich widokiem.

Używano ich w bitwach, chociaż tylko przeciwko lekko uzbrojonym przeciwnikom. Najczęściej tworzyły w linii wroga wyłomy, które później wykorzystywali ludzcy żołnierze. Można też je wystawić przeciw kawalerii, ponieważ konie często na ich widok panikują, chyba że wcześniej przyzwyczajono je do kontaktu z tymi wielkimi stworzeniami. *Grolmy* bardzo trudno zabić. Mają wystarczająco grubą skórę, by znieść większość ciosów od miecza, toporka czy włóczni. Nawet strzały nie są w stanie przebić tej skóry, chyba że trafią w podatne na zranienie miejsca albo w oko. Niewiele ran czyni *grolmy* niezdolnymi do dalszej walki. Nawet



poważne obrażenia goją się zresztą na nich szybko. Na szczęście, gdyż wśród młodych, choć rodzi ich się sporo, zauważyć można bardzo wysokie tempo śmiertelności. Z „miotłu” rzadko przeżywa więcej niż jeden osobnik. W swoim naturalnym środowisku *grolmy* są prawdopodobnie stworzeniami stadnymi, tym niemniej w niewoli zwracają się czasem przeciwko sobie, o ile się nad nimi odpowiednio nie panuje. Zdarza się nawet, że rozdzierają na strzępy i zjadają innego *grolma*, na przykład ciężko rannego.

*Grolmy* kontroluje się za pomocą wypowiadanych rozkazów oraz przy użyciu małego fletu, z którego wydobywają się przeszywające gwizdy. Dla *morat'grolmów* kwestią dumy jest stosowanie tylko sygnałów ręką i fletu; być może starają się w jakiś odległy sposób imitować postępowanie przedstawicieli Krwi.

### **RAKEN**

*Raken* to wielkie latające zwierzę, o ciele znacznie dłuższym niż końskie i mniej więcej równym końskiemu w obwodzie, a także twardej szarej skórze i wielkich, potężnych skrzydłach,

230

przypominających skrzydła nietoperza. Inteligencję również ma *raken* z grubsza podobną do końskiej. Jego długi, rogaty pysk zakończony jest twardymi krawędziami, które służą jako wargi i zęby, tak jak potężne szczęki, które bez trudu są w stanie zmiażdżyć gałąź czy ludzkie ramię. Dzięki dwojgu oczom umieszczonym z przodu głowy *raken* posiada doskonały wzrok. Jego głowa wspiera się na długiej, pełnej gracji szyi. Zwierzę ma też bardzo długi, cienki ogon, który wygląda na bardzo kruchy w porównaniu z resztą ciała; zwykle ciągnie się on za stworzeniem w locie i jest w rzeczywistości bardzo silny. Chociaż *raken zazwyczaj* nie używa go jako broni, często w gniewie zacina nim i może przypadkowo złamać rękę lub nogę *moratowi*, który podszedł zbyt blisko. W locie ogon jest bardzo sprawny i pomaga *rakenowi* zachować równowagę i kontrolę. Dwie nogi stworzenia są stosunkowo cienkie (przy rozmiarze jego ciała) i zakończone stopami o sześciu długich i bardzo silnych, szponiastych palcach; cztery są z przodu, dwa z tyłu.

Na ziemi *raken* zwykle raczej się kuli, niż stoi wyprostowany, choć by się rozejrzeć, wyciąga umieszczoną na długiej szyi głowę. Prostuje się tylko wtedy, gdy się zaniepokoi lub szykuje się do lotu. Kiedy pozostaje skulony, można łatwo zarzucić nogę na siodło i go dosiąść.

Chociaż bywa powolny i niezgrabny na ziemi, w locie, szczególnie gdy zajdzie potrzeba, jest niezwykle zwinny i bardzo szybki. Maksymalna prędkość jego lotu trzy lub czterokrotnie przewyższa tempo biegu konia. *Raken* potrafi utrzymać tę prędkość przez krótki dystans, zaś z mniejszą szybkością potrafi przemierzać naprawdę spore odległości.

Używany głównie do zwiadu i przenoszenia wiadomości, *raken* może unieść dwie niewielkie osoby, a kontroluje się go poprzez nacisk nóg oraz za pomocą lejców, przymocowanych do kółek przytwierdzonych na stałe w rogatych nozdrzach zwierzęcia. Jeźdźcami, czyli *morat' raken*, czasami nazywanymi „awiatorami”, są albo kobiety, albo niżsi od przeciętnych

231

mężczyźni i często dosiadają oni *rakena* po dwóch, jeden za drugim, w specjalnie skonstruowanym lekkim siodle z dwoma miejscami. Pary *moratów* bywają użyteczne w sytuacjach, gdzie potrzebne są „dodatkowe oczy”, czyli podczas większości misji zwiadowczych, jednakże kiedy ważna jest duża prędkość lub trzeba przemierzyć długi dystans, na zwierzęciu leci tylko jeden *morat*. Długi dystans dla *rakenów* to trzy do czterech mil.

Stworzenie to nie przerywa lotu, nawet jeśli zostanie zranione bądź zachoruje, chociaż oczywiście nie leci wówczas tak daleko ani tak szybko jak zdrowy osobnik i można je — jak niektóre konie — zajeździć na śmierć. Zwierzę potrafi się wygodnie ulokować nawet na powierzchniach pionowych, jeżeli tylko znajdzie tam zaczep dla swoich szponów. W pewnych przypadkach, kiedy osiada nad przepaściami, rozciąga skrzydła i przyciska je kurczowo do dostępnej powierzchni. *Rakeny* sadowią się też na wielkich drzewach, których gałęzie są w stanie je udźwignąć, preferują wszakże otwarty teren lub ściany skalne.

Są wszystkożerne, chociaż zupełnie dobrze czują się na diecie wyłącznie roślinnej. Osobnik żeński składa za każdym razem tylko jedno jajo.

### **TO 'RAKEN**

*To 'raken* jest prawdopodobnie spokrewniony z *rakenem* i wygląda do niego dość podobnie, tyle że jest znacznie większy i nie szary, lecz brązowy w cętki. Tak jak *raken*, garbi się, stojąc na ziemi, a gdy się chce rozejrzeć, wyciąga głowę. Tym niemniej z powodu znacznie większego rozmiaru, *to 'raken* nawet skuliwszy grzbiet, może osiągać dziewięć albo i więcej stóp wysokości. Poziomem inteligencji stworzenie dorównuje koniowi i jest roślinożerne. Tak jak żeńskie *rakeny*, żeńskie *to-'rakeny* składają tylko jedno jajko. *To'raken* nie sadowi się na

232

drzewach, nawet na tych największych, czego przyczyny należy bez wątpienia upatrywać w jego ogromnym rozmiarze i wadze; znacznie bardziej lubi szczyty klifów albo wzgórze. W przeciwieństwie do *rakena*, który łatwo się podrywa do lotu, *to'raken* musi przebiec aż sto kroków, machając skrzydłami, i dopiero wtedy może się oderwać od ziemi.

Choć na powierzchni równie niezdatny jak *raken*, w powietrzu nie jest ani tak zwinny, ani tak szybki. Jego maksymalna prędkość niewiele przekracza dwukrotną prędkość konia. *To 'raken* nie osiada na powierzchniach

pionowych, lecz na dość (jak na niego) stromych i wtedy przyciska się do ściany kurczowo skrzydłami, podobnie jak jego kuzyn.

Wartość *to 'rakena* tkwi w jego sile i wytrzymałości, potrafi on bowiem przelecieć bez odpoczynku znacznie większą odległość niż *raken*. *To 'rakeny* znane są z możliwości lotu na dystans ponad tysiąca mil z jednym *moratem* w siodle; osiągają wtedy umiarkowaną prędkość. Potrafią też unieść o wiele większe ciężary. Oprócz *morata to'raken* jest w stanie przenieść dodatkowe tysiąc funtów ładunku lub więcej nawet przez sto mil. Stworzeń tych używa się przez wszystkim do przenoszenia ludzi albo towarów, które trzeba przemieścić szybko i daleko. Łucznicy czy kusznicy rzadko wykorzystują te olbrzymy w bitwach jako latające wierzchowce (zawsze z jednym *moratem*), gdyż lecą one zbyt wysoko i zbyt szybko, by człowiek mógł dokładnie wycelować i strzelić. Jeśli zaś zjedzą niżej i lecą wolniej, wtedy narażone są na strzały z ziemi. Ranne *to 'rakeny* nie latają zbyt dobrze, zresztą — w przeciwieństwie do *rakenów* — po zranieniu dolatują najczęściej jedynie do bezpiecznego miejsca lądowania, odmawiając dalszego lotu. „Miejsce bezpiecznego lądowania” wybierają oczywiście z własnego punktu widzenia, toteż niekoniecznie jest ono odpowiednie dla *morata*. Z tych właśnie względów to bardzo skądinąd wartościowe zwierzę stosuje się w bitwach jedynie sporadycznie.

*Morat*, który umie sobie radzić z *rakenem*, poradzi sobie

233

i z *to 'rakenem* (i vice versa), jednakże *morat'raken* są uważani za lepszych opiekunów od *morat'to'raken*. Poza tym gdy *morat'raken* musi się zaopiekować *to'rakenem*, jeździec traci twarz, toteż nawet członkowie Krwi rzadko wydają taki rozkaz.

Rozdział dziewiętnasty

### **Wyspy Ludu Morza**

*„Statek to żywa istota. Traktujcie go dobrze i dbajcie o niego właściwie, a on będzie walczył za was przeciwko złemu morzu”.*

— powiedzenie Ludu Morza

Większość wysp na Oceanie Aryth i Morzu Sztormów to rodzinne porty Atha'an Miere, znanego jako Lud Morza. Tylko o kilku grupach wysp słyszeli obcy, a jeszcze mniej ich widzieli, ponieważ Atha'an Miere zwykle nie wpuszczają na nie gości ani kupców, chociaż — rzecz jasna — nie są dla intruzów tak okrutni jak mieszkańcy Shary czy Seanchanie. Lud Morza jest odpowiedzialny za większą część handlu morskiego, a niemal za cały obrót jedwabiem i kością słoniową z Shary, tym niemniej jedynie nieliczne osoby poznały przedstawicieli Atha'an Miere, chyba że poprzez historię i legendy.

Najbardziej znana i największa z wysp Ludu Morza to Tre-malking, położona na południowy zachód od Tarabonu i Ama-dicii. Dużo mniejsze w rozmiarze są grupy wysp, które tworzą Aile Jafar, najprawdopodobniej leżące na zachód od Tarabonu, oraz Aile Somera, która znajduje się na zachód od Głowy Toma-na. Wiele innych wysepek, od małych do średnich, rozrzuconych na oceanie znają jedynie przedstawiciele Ludu Morza. Aby zrozumieć Atha'an Miere, trzeba studiować nie ich

235

wyspy, lecz ich statki i wody, po których żeglują, ponieważ Lud Morza najchętniej przeżywa większość swego życia na pokładach tych statków. Rodzą się oni na wodzie (nawet jeśli matka, by urodzić dziecko, musi odплыnąć od brzegu w wynajętej łódce) i na wodzie umierają, jeśli tylko mają taką możliwość. Wszelki czas spędzony z dala od morza to dla nich czas czekania na inny statek, inny rejs.

W okresie Pęknięcia Świata, kiedy ich przodkowie uciekli z niepewnego lądu na bezpieczne morze, Atha'an Miere nic nie wiedzieli o statkach, na które wsiedli, ani o morzach, po których dryfowali; wiedzieli jedynie, że żadne miejsce na lądzie nie jest bezpieczne. W ciągu następnych lat poznali świat sztormów i fal i stali się niemal jednością z własnymi statkami. Zgodnie z Proroctwem Jendai, wypowiedzianym po raz pierwszy podczas tych wczesnych lat, Ludowi Morza została przeznaczona wędrówka po wodach, aż wróci Coramoor. Od tej pory rozległe krainy otwartego morza są ich prawdziwym królestwem.

### **ATHA'AN MIERE**

Z jaskrawymi tatuażami na rękach (niektóre barwy sugerują przynależność do danego klanu), równie wspaniałymi szarfami w pasach, złotą i srebrną biżuterią oraz strojami w odmiennym stylu Atha'an Miere są tak egzotyczni w wyglądzie, jak w innych sprawach tajemniczy. Wszelkie znane na świecie opowieści o nich podkreślają prawie nieprzeparty urok kobiet Ludu Morza, stanowiących uosobienie piękna i pokusy. Powabą dodaje im głęboko czekoladowa karnacja skóry oraz niezrównana graja ruchów, zrodzona przez lata balansowania na targanym wiatrem potężnych mórz olinowaniu. Legendy wspominają, że przedstawiciele Ludu Morza poza zasięgiem lądu nie mają w zwyczaju zakładać ponad talię niczego z wyjątkiem

236

biżuterii. Doskonale umięśnionych mężczyzn, czysto ogolonych i o obnażonych piersiach także uważa się za niebezpiecznie przystojnych.

Zarówno mężczyźni, jak i kobiety noszą workowate spodnie związane w pasie jaskrawymi szarfami, mnóstwo kolczyków, łańcuchy na szyi i bransolety. Stopy pozostawiają gołe, natomiast jakość materiałów na spodnie i

szarfy wiąże się bezpośrednio z pozycją i statusem finansowym danej osoby. Kobiety zakładają jaskrawe, luźno dopasowane bluzy, chociaż tylko podczas pobytu w porcie — prawdopodobnie, by nie szokować tubylców. Często mają także kółeczko po lewej stronie nosa, a u najznacniejszych łączy się ono cienkim łańcuszkiem, obwieszonym medalionami, z kolczykami w uszach. Ilość medalionów podkreśla pozycję społeczną: im kobieta ma wyższą, tym więcej nosi medalionów. Mężczyźni nie mają ani kółek w nosie, ani łańcuszków łączących się z kolczykami.

### **HIERARCHIA**

Dowódcą statku i załogi jest Mistrzynie Żagli, która decyduje, dokąd i kiedy dany statek wypływa oraz kto może wsiąść na jego pokład. Jest ona także uważana za głowę rodziny, którą stanowi załoga jej statku, niezależnie od rzeczywistych związków krwi. Mistrzynie Żagli zawsze nosi łańcuszek łączący nos z uchem; medaliony na łańcuszku oznaczają klan, szczepek i rangę.

Kobiecie tej doradza Poszukiwaczka Wiatru (również zawsze płci żeńskiej), która jest drugim oficerem i głównym nawigatorem. Wielkim sekretem Atha'an Miere jest fakt, że Po-szukiwaczki Wiatru to często kobiety ze zdolnością do przenoszenia Mocy. Wszystkie dziewczęta z tym talentem spośród Ludu Morza (z wyjątkiem nielicznych, wysyłanych na nauki do Białej Wieży dla rozproszenia podejrzeń) zostają Poszuki-

237

waczkami Wiatru, chociaż nie wszystkie Poszukiwaczki Wiatru potrafią przenosić Moc. Poszukiwaczka Wiatru używa swych umiejętności i talentów, by pomóc własnemu statkowi, a jeśli jest w stanie przenosić Moc, może obronić statek nie tylko przed sztormami, lecz także przed wrogimi siłami.

Obroną statku oraz wszelkim handlem zajmuje się Mistrz Cargo. Często żeni się on z Mistrzynią Żagli i do niego należy ostateczne słowo podczas wszystkich negocjacji handlowych i w sprawach obrony. Nie ma prawa mówić Mistrzynie Żagli, dokąd należy płynąć, a ona nie może mu wskazywać towarów, jakimi powinien handlować.

Rzecz jasna, całkowity zysk statku, czyli w pewnym sensie jego przetrwanie, opiera się na idealnej współpracy Mistrzynie Żagli i Mistrza Cargo.

Lud Morza podzielony jest na klany i szczepy, z których każdy posiada własny suchy dok w większości portów na różnych wyspach. Doki te najbardziej ze wszystkich miejsc na lądzie przypominają domy. Każdym klanem kieruje Mistrzynie Fal, odpowiednik kapitana statku, którą dożywno wybierają Mistrzynie Żagli wewnątrz klanu spomiędzy siebie. Z kolei Mistrzynie Fal mianuje Mistrza Mieczy, zwykle swego dawnego Mistrza Cargo, który często jest jej mężem. Mistrz Mieczy ma władzę nad Mistrzami Cargo klanu i może dla dobra całego klanu wydawać im polecenia związane z handlem i obroną. Mistrzynie Fal ma za doradcę Poszukiwaczkę Wiatru, zwykle kobietę, która służyła jej także przed awansem. Jej Poszukiwaczki Wiatru podlegają zwykle Poszukiwaczki Wiatru. Mistrzynie Żagli po awansie na Mistrzynie Fal często zachowuje w stanie niezmiennym załogę, dodając ewentualnie personel niezbędny ze względu na zwiększone obowiązki, chociaż czasami musi (tymczasowo) oddać statek innej osobie, podczas gdy sama spełnia inne klanowe obowiązki. Mistrzynie Fal można rozpoznać po większej ilości medalionów na łańcuchu nosowym, które zwykle dotykają się w nieprzerwanej linii od nosa do ucha oraz po dwuwarstwowej czerwonej parasolce, ozdobionej złotymi frędzlami, którą niosą jej asystentki.

238

Wszystkimi klanami i szczepami oraz wyspami rządzi kobieta nazywana Mistrzynie Statków. Posiada ona identyczną władzę jak królowe „lądowe”, lecz wybierają ją spośród siebie Mistrzynie Fal, nie zostaje się nią zatem z racji urodzenia czy przynależności do danego rodu. Z kolei Mistrzynie Statków mianuje Mistrza Ostrzy, zwykle swego dawnego Mistrza Mieczy i doradczynię, Poszukiwaczkę Wiatru, której podlegają wszystkie inne Poszukiwaczki Wiatru. Mistrzowi Ostrzy natomiast podlegają wszyscy Mistrzowie Mieczy i jest on odpowiedzialny za obronę i bezpieczeństwo wszystkich Atha'an Miere. Mistrzynie Statków można rozpoznać po trzywarstwowej błękitnej parasolce ozdobionej złotymi frędzlami oraz nosowym łańcuchu, tak grubym od medalionów, że zachodzą one jeden na drugi. Jej Mistrz Ostrzy nosi dwuwarstwowy parasol tej samej barwy. Chociaż sercem i duszą Mistrzynie Statków jest ze swym statkiem, zwykle musi spędzać sporo czasu na brzegu, by być łatwo dostępną dla swojego ludu. Niemniej jednak, jej główna rezydencja znajduje się zawsze na statku.

### **STATKI**

Atha'an Miere uważają statki za żywe istoty, obdarowane sercem i odwagą równą ludzkiej. Statki te są równie pełnoprawnymi członkami rodziny Ludu Morza jak należące do niej osoby. Nowa załoga sama nadzoruje budowę swego statku i osobiście wykonuje większość prac. W efekcie każdy statek opuszczający stocznice Atha'an Miere jest wykonany z miłością (od kładzenia kila po ostatnie olinowanie i uszczelnienia) przez ludzi, którzy będą później na nim pływać.

Statek zwykle należy do klanu Mistrzynie Żagli, która nim dowodzi, chociaż od czasu do czasu może należeć do klanu innego niż ten, którego członkowie na nim płyną. Zdarza się tak tylko wtedy, gdy statek zaciąga dług, którego nie jest w stanie spłacić ani jego załoga, ani jego klan. Wtedy statek i załoga

239

żeglują „dla” swoich dobroczyńców, póki całkowicie nie spłaci długu i odsetek.

Statki Atha'an Miere dzielą się na cztery główne klasy. Od najmniejszego do największego są to: darter, sojrer,

szkimer i raker. Jednostki mniejsze od darterów nazywane są łodziami, nie statkami. Najszybszą klasą są rakery: wąskie, długie i nieprawdopodobnie szybkie na wodzie, trójmasztowe i z osprzętem rejowym. Szkimery to również trój masztowce; nie są tak długie jak rakery, lecz za to znacznie szersze i o większym wyparciu, które czyni je wolniejszymi od rakerów, chociaż i tak są

o wiele szybsze niż jakikolwiek lądowy statek o porównywalnym wyparciu. Sojrer, statek dwumasztowy, chociaż mniejszy od szkimera, jest od niego szybszy i zwykle zwinniejszy. Najmniejszy ze statków Ludu Morza, darter, może mieć jeden lub dwa maszty.

Statki różnią się od siebie również olinowaniem. „Wyso-ko-olinowane” mają wszystkie główne żagle rejowe, „pół-oli-nowane” mają przynajmniej jeden (ale nigdy wszystkie) maszt bez żagla rejowego, za to z gaflowym, natomiast „nisko-olino-wane” mają wszystkie żagle gafłowe. Zatem „pół-olinowany” szkimer to statek klasy szkimer, w którym jeden lub więcej, lecz nie wszystkie, maszty niosą żagle rejowe. Raker zawsze jest „wysoko-olinowany”.

Statki Ludu Morza, znacznie wspanialsze od wszystkich innych jednostek oceanicznych zarówno pod względem szybkości, jak i zwrotności, stanowią jeden z powodów niekwestionowanej dominacji Atha'an Miere w handlu morskim. Lud ów uniknął spustoszeń spowodowanych Wojnami z Trollokami

1 Wojną Stu Lat, toteż mógł przez długie lata bez przeszkód rozwijać technikę żeglarską. Obecnie Atha'an Miere zachowują tę przewagę technologiczną, także dzięki paralizującemu konserwatyzmowi mieszkańców głównego lądu.

240

### AMAYAROWIE

Na wyspach Atha'an Miere żyje lud (nieznany większości mieszkańcom głównego lądu), który na morzu czuje się tak źle jak Atha'an Miere na lądzie. Właśnie od tego ludu — zwanego Amayarami — pochodzą takie towary jak słynna porcelana Ludu Morza i piękne szkło.

W sensie fizycznym Amayarowie są niżsi i mają znacznie jaśniejszą cerę od Atha'an Miere. Spory ich procent ma włosy blond lub jasnobrązowe, oczy zaś błękitne bądź orzechowe. Chociaż niżsi od Atha'an Miere, przeciętni Amayarowie są podobnego wzrostu co mieszkańcy Cairhien. Zarówno mężczyźni, jak i kobiety są zwykle raczej krepki. Amayarowie żyją zgodnie z filozofią zwaną Drogą Wody. Nie jest ona tak pacyfistyczna jak Droga Liścia, lecz zaleca akceptację zastanego stanu rzeczy, nie zaś pragnienie zmian. Amayarowie uważają to, co my nazywamy „rzeczywistością”, nie za „świat prawdziwy”, a jedynie za stan przejściowy na drodze do innej egzystencji. Na przemoc patrzą z dezaprobatą. Chociaż młodzi mężczyźni nie unikają walki na pięści czy zapasów, inicjując bijatykę, naraziliby się na publiczną hańbę. Morderstwo i inne rodzaje przemocy są wśród tego ludu niezwykle rzadkie. Zabójstwa nigdy się nie zapominają i muszą się za nie wstydzić jeszcze następne pokolenia. Małżeństwa między Atha'an Miere i Amayarami nie są znane. Szczerze mówiąc, sama myśl o tym zaszokowałaby jednych i drugich. Każdy z tych narodów uważa bowiem zwyczaj drugiego za nieco nieprzyjemne. Najbiedniejszy przedstawiciel jednej nacji patrząc na najbogatszego przedstawiciela drugiej, myśli: „Dziękuję ci, o Światłości, że nim nie jestem”. Mimo to współpracuje im się dobrze, częściowo z powodu zasady życzliwości wyznawanej przez Lud Morza i świetnym interesom, a częściowo dzięki temu, iż oprócz towarów, którymi handlują, żaden naród nie potrzebuje niczego od drugiego.

Amayarowie hodują owce, kozy i niewielkich rozmiarów

241

bydło maści czarnej lub biało-czarnej. Ich konie są również małe, rozmiaru lądowych kuców. Niewielkich wołów używa się w większości jako zwierząt pociągowych. Amayarowie wytwarzają niezrównaną w delikatności porcelanę i szkło sławne wśród wszystkich narodów lądowych. Atha'an Miere cenią ich za tę umiejętność, lecz sami Amayarowie nie dbają

o rzemiosło. Obawiają się głównego lądu i choć znają ceny Atha'an Miere, są usatysfakcjonowani otrzymanymi kwotami

1 tylko to się dla nich liczy. Nie chcą żeglować i samodzielnie sprzedawać wytworów własnej pracy na głównym lądzie, a z drugiej strony nie życzą sobie obecności obcych na własnych wyspach. Nie mają żadnego powodu obawiać się mieszkańców lądu czy odczuwać do nich niechęć i nie przejawiają żadnego z tych uczuć. Po prostu nie chcą być niepokojeni przez kogokolwiek. Znają przedstawicieli Ludu Morza i — zazwyczaj — im ufają.

Wedle prawa Atha'an Miere każdemu Amayarowi, który pragnie pływać, należy zapewnić tę możliwość i to nieodpłatnie. Tym niemniej Amayarowie rzadko podróżują nawet między poszczególnymi wyspami Ludu Morza i nigdy nie odwiedzają głównego lądu. Posiadają jedynie bardzo małe łodzie, które wykorzystują do połowów w przybrzeżnych wodach wysepek. Nawet wśród rybaków niewielu potrafi pływać. Niektórzy Amayarowie pracują w stoczniach Ludu Morza, wytwórniach lin i suchych dokach, lecz pozostają tam jedynie do czasu zdobycia potrzebnej sumy, a wtedy odchodzą.

Mimo że większość lądowej populacji wysp stanowią Amayarowie, gubernatorów mianuje się tylko i wyłącznie spośród Atha'an Miere. Lud Morza uważa obowiązki poza statkiem za uciążliwe, lecz sądzi też, iż wyspę należy traktować jak statek, którego się dogląda, a o mieszkańców, tak jak o załogę statku, trzeba się zaś

troszczyć. Ponieważ Lud Morza woli żyć na statkach, gubernatorzy rzadko oddalają się od portów i stoczni, chyba że muszą wyprawić się w jakieś miejsce i je sprawdzić. Na skutek tego wyspy bywają nieco zaniedbane, 242

a Amayarowie — w praktyce — muszą sami rządzić w swoich wioskach. Nie istnieją zapiski ani nawet pogłoski o jakiegokolwiek rebelii czy proteście przeciw władcom.

Rozdział dwudziesty

### **Aielowie**

*„Ł>opóki Cień chroni, dopóki bije źródło, w najczarniejszy Cień, choćby z zaciśniętymi zębami, gotowi splunąć Temu Który Odbiera Wzrok, w ten Dzień Ostatni”.*

— przysięga Aielów

### **PUSTKOWIE**

Na wschód od Muru Smoka i na zachód od klifów i otchłani Shary, leży Pustkowie Aiel. Nazywane w języku trolloków *Djevikk'Shar*, czyli „Umierająca Ziemia”, jest surowe, dzikie i pozbawione wody. Choć na pozór wydaje się niezamieszkałe, stanowi dom Aielów, rasy osobników równie srogich i odpornych jak ich nieprzyjemne środowisko. Ci wysocy, jasnowłosi ludzie to zawzięci wojownicy i doskonale wykwalifikowani tropiciele. Wojownikami są przedstawiciele obu płci. Uważani za najbardziej morderczych żołnierzy na kontynencie, a może i na całym świecie, Aielowie zakrywają twarze przed zabójstwem i posiadają zasłużoną reputację obrońców swej ziemi przed obcymi. Nazywają Pustkowie Ziemią Trzech Sfer, ponieważ wierzą, że jest ono: po pierwsze, kamieniem, który ich ukształtował, po drugie, terenem testowym, który udowadnia ich wartość i po trzecie, karą za ich grzechy — cho-

244

ciąż pojęcie grzechu jest właściwie wśród nich nieznanie. Spośród innych narodów tylko garstka wybrańców pozostających w przyjaznych stosunkach z Aielami ośmiela się wejść na teren Pustkowie: są to handlarze, bardowie i Druciarze zwani Tu-atha'anami. Kiedyś kupcy z Cairhien byli tu również mile widziani, lecz Aielowie cofnęli zaproszenie, gdy król Laman ściał *Avendordere*. Wszystkich innych traktują jak wrogów. Aielowie nie zawsze byli ludem wojowników. Niedawno odkryte historyczne informacje ujawniają, że rozwinęli oni w sobie umiejętności do wojaczki dopiero po Pęknięciu Świata i są spokrewnieni z pokojowymi Tuatha'anami, których obecnie unikają, choć nigdy nie krzywdzą.

### **HISTORIA AIELÓW**

Podczas Wieku Legend pacyfistycznie nastawiony do świata lud znany jako Da'shain Aiel zawarł Przymierze z Aes Se-dai, wedle którego Aielowie mieli służyć przenoszącym Moc i przestrzegać pokojowego kodeksu o nazwie Droga Liścia, w ramach którego Da'shain Aiel powinni przyjmować wszelkie próby i znosić wszystkie nieszczęścia. Nie znali wytłumaczenia dla przemocy. Każdy, kto żył w tamtym czasie, znał treść Przymierza i Kodeks Aielów, i ich za nie szanował. Ich służbę wysoce ceniono, a piosenki nazywał skarbem każdy, kto je usłyszał. Gdy nadeszła wojna, a po niej Pęknięcie Świata, Da'shain Aiel nie zdradzili swego kodeksu i nadal unikali walki, choć nie z powodu braku odwagi; istnieją opowieści o pierwszych Aielach dzielnie stawiających czoło grożącej śmierci.

Kiedy rozpoczęło się Pęknięcie Świata, Aes Sedai wyraźnie zdali sobie sprawę, że jeśli Da'shain Aiel nie opuszczą miast, zostaną bezsensownie wymordowani. Krążyła też przepowiednia, zgodnie z którą wśród ludu Aielów ma się urodzić człowiek, który stanie przeciwko Czarnemu. Aes Sedai rozumiały, że Da'shain Aiel są zbyt dumni, by odejść z miast jedynie z po-

245

wodu własnego bezpieczeństwa lub nawet dla ewentualnego przyszłego zbawienia i dlatego wyznaczyli im wielkie, godne ich zadanie: wręczyli im cenne *angreale* i *ter'angreale*, które kazali zabrać w bezpieczne miejsce. Ponieważ mężczyźni Aes Sedai oszaleli i siali po świecie zniszczenie, ważne było utrzymanie tych potężnych narzędzi poza ich zasięgiem. Da'shain Aiel nigdy się nie dowiedzieli, iż zadanie miało uratować również ich samych, gdyż Aes Sedai nie były w stanie dłużej ich chronić. Drugie przymierze, o którym czasem wspominają Aielowie i Druciarze, odnosi się prawdopodobnie do tego ostatniego zadania, wyznaczonego Da'shain Aiel przez przenoszące Moc.

### **PIERWSZY ROZŁAM**

Przed Pęknięciem Świata nikt nie słyszał o krzywdzeniu Da'shain Aiel ani nawet o groźbach pod ich adresem. Wszyscy wiedzieli, iż zawarli oni Przymierze i podążają Drogą Liścia. Jednakże później ludzie przestali szanować pacyfizm Da'shain Aiel, a wraz z upływem lat niektórzy Aielowie postanowili opuścić swój lud, uważając opiekę reliktyw Aes Sedai za misję beznadziejną. Zdecydowali się zacząć poszukiwanie Starej Pieśni, być może licząc na powrót lepszych czasów, gdy bezwzględnie przestrzegano Drogi Liścia, a życie nie było tak twarde. Aielowie ci porzucili Przymierze i służbę na rzecz przyszłości własnego ludu, zaś pozostali Da'shain Aiel uznali ich za straconych. Z tej oddzielnej grupy wywodzą się Tuatha'anowie, którzy po dziś dzień poświęcają się Drodze Liścia i poszukiwaniu Starej Pieśni.

### **DRUGI ROZŁAM**

Pozostali Aielowie nadal trwali przy Przymierzu i chronili relikty, lecz nie potrafili ochronić własnych dzieci i

rodzin przed bezład-

246

nymi hordami wędrującymi po „pękniętym” świecie. Dzieci porywano, kobiety gwałcono, mężczyźni zabijano, a Da'shain Aiel nie mogli stanąć w ich obronie ani zemścić się za doznane krzywdy bez zdrady kodeksu. W pewnym momencie jednakże niektórzy z młodszych mężczyzn uznali, że wobec poniesionych strat nie sposób dłużej przestrzegać Drogi Liścia i jeden po drugim decydowali się na walkę. Gdy w bitwie zginął pierwszy Aiel, wielu postanowiło ostatecznie porzucić kodeks. Starzy nadal zachowywali Przymierze i Drogę Liścia, więc kiedy pierwszy młody mężczyzna zwrócił się do swej rodziny po wsparcie, został wyklęty. Ojciec odparł mu: „Ukryj twarz. Miałem niegdyś syna z taką twarzą jak twoja. Nie chcę jej widzieć u obcego”. Legenda głosi, że od tej pory Aielowie przed zabójstwem zaczęli zasłaniać twarze.

Żaden z tych odrzuconych przez społeczność młodzieńców nie chciał całkowicie odrzucić rodzinnych wozów i wlec się za nimi. Ciągłe uważali się za Aielów, używali tej nazwy i nie zamierzali zaakceptować koncepcji, że chęć obrony własnych rodzin może całkowicie pozbawić ich dziedzictwa. Mieszkali w namiotach i trzymali się z dala od reszty, dostarczając cichcem ochrony tym, którzy sami nie chcieli się bronić i zaprzeczali istnieniu „bojowych” Aielów.

### **PANNY WŁÓCZNI**

Walczący mężczyźni stanowili naprawdę potężną grupę. W końcu dołączyła do nich pierwsza kobieta. Miała na imię Morin i była matką, której porwano młodziutką córkę. Przyszła do wojowników po pomoc, ale równocześnie pragnęła się też do nich przyłączyć, choć wiedziała, że naraża się na trwałe wygnanie z wozów i klątwę rodziny. Aż do tego momentu żadna kobieta Aielów nigdy nie brała udziału w walce, mimo iż wiele przychodziło do wojowników po pomoc. Legenda mówi, że włócznię skrócono tak, by pasowała kobiecie i wówczas po-

247

wstał prototyp słynnych włóczni Aielów używanych obecnie przez przedstawicieli obu płci.

Podobno Morin przysięgła zostawić dawne życie i męża, a wtedy została poślubiona tylko swej włóczni.

Sprawdziła się w walce i została pierwszą z Panien Włóczni. Nawet dziś żadna Panna nie może poślubić mężczyzny i pozostać w społeczności, nie może też walczyć, gdy nosi w łonie dziecko, chociaż nieformalne związki są wśród Aielów na porządku dziennym. Niemowlę urodzone przez Pannę Włóczni natychmiast trafia na wychowanie do rodziny zastępczej, lecz ani ona, ani nikt inny nie zna prawdziwej tożsamości matki czy dziecka. Aktualnie przysięga składana przez Panny Włóczni brzmi: „Nie mogę należeć do żadnego mężczyzny ani żaden mężczyzna nie będzie należeć do mnie, ani żadne dziecko. Włócznia jest moim kochankiem, moim dzieckiem i moim życiem”. Nasuwa się interesująca uwaga, iż męskich wojowników Aielów nie krepują ograniczenia choćby w przybliżeniu tak surowe jak te, do których wyznaczenia przyczyniła się Morin.

Podobno Morin przepowiedziano, iż urodzi dziecko głównemu wodzowi, Jeordamowi. Od tego dziecka rozpoczął się proces, który pozwolił mieszkającym w namiotach Aielom stworzyć samodzielną i samowystarczalną społeczność. Od tej pory zaczęli nazywać pacyfistów „Jenn Aiel” (było to szydercze określenie oznaczające „Jedynych prawdziwych Aielów”), podczas gdy samych siebie nazywali po prostu „Aielami”. Bojowi Aielowie opuszczali prefiks „Da'shain”, a następnego pokolenie zupełnie o nim zapomniało. Mieszkańcy wozów oczywiście nadal udawali, że ich obrońcy nie istnieją. Jeśli jakimkolwiek terminem określali wyrzutków, nie jest on znany.

Wojownicy nie porzucili niektórych spośród oryginalnych przekonań. Nie używali na przykład mieczy, ponieważ miecz istnieje jedynie po to, by zabić człowieka. Wszelka ich broń, czyli włócznie, noże i łuki, jest przeznaczona nie tylko do obrony, lecz także do polowania, na farmie lub w domu. W ten

248

sposób Aielowie nadal mogli twierdzić, że przestrzegają Drogi Liścia, a zatem godni są swej nazwy.

Z czasem społeczność bojowych Aielów rozrastała się, natomiast grupa Jenn Aiel, którzy w końcu przyjęli tę szyderczą nazwę, zaczęła topnieć. Wojownicy rozwinęli własną kulturę i umiejętności i coraz rzadziej kontaktowali się z ludem w wozach. Ich liczba rosła szybko dzięki częstym narodzinom i nie potrzebowali już rekrutować żołnierzy spośród Jenn Aiel. Z drugiej strony zapewniali przez te lata tak doskonałą ochronę Jenn Aiel, że nie musieli oni zostawać wojownikami. A jednak tempo narodzin Jenn Aiel spadło, tracili też ludzi podczas suszy i trudności na szlaku, który męczył ich bardziej niż odporniejszych od nich mieszkańców namiotów. Nieliczne Aes Sedai, które Jenn Aiel zabierali po drodze, pomagały prawdopodobnie minimalizować straty, nie były wszakże w stanie powstrzymać ogólnej tendencji. Starożytne Aes Sedai trzymały się wozów i unikały wszelkiego kontaktu z wojownikami Aielów, przypuszczalnie równie jak wcześniej Jenn Aiel zatrużone istnieniem wyrzutków. Przetrawszy Pęknięcie Świata, Aes Sedai żywiły przekonanie, że właśnie Jenn Aiel są najbliżsi w sensie myślowym i kulturalnym Da'shain Aiel, których zapamiętały z przeszłości. A poza tym mieszkańcy wozów potrzebowali ich pomocy i ochrony.

### **DAR WODY**

Nie mamy jasnego obrazu w kwestii dokładnego szlaku wędrowek koczowników Aielów, wiadomo jednak, że przeszli ostatecznie wzdłuż Grzbietu Świata i dotarli do krainy, która obecnie nazywa się Cairhien. Tam odkryli,

iz niektórzy ludzie nadal są zdolni do wspaniałomyślności, co wydało im się niezwykle, gdyż nie mieli tak dobrych doświadczeń z żadnym ludem poza własnym. Do dnia dzisiejszego przetrwała opowieść o przy-

249  
wódce otoczonego palisadą miasta, który pozwolił Aielom czerpać wodę w dowolnych ilościach, jeśli tylko sami sobie wykopią studnie. Patrząc z perspektywy czasu, przywódca zapewne wykazał się po prostu zdrowym rozsądkiem, wychodząc z założenia, iż studnie będą służyć lokalnej społeczności długo po odejściu podróżnych, lecz Aielowie po raz pierwszy nie musieli walczyć o to, czego potrzebowali. Ten właśnie odruch dobrej woli zaowocował setki lat później darem Aielów dla Cairhienian, czyli *Avendoraldera*, sadzonką jednego z nielicznych ocalałych drzew chora. Aielowie dali go Cairhienianom, odkrywszy, że tamci są potomkami ludzi, którzy zezwolili im czerpać wodę.

Kierowani przez Aer Sedai Jenn Aiel przez jedną z nielicznych przełęczy prowadzących na wschód przeszli Grzbiet Świata do leżących tam odludnych, niegościnnych ziem. Być może Aes Sedai próbowały ochronić Aielów przed skażeniem ze strony innych kultur, nie chcąc, by sprawdziło się proroctwo wypowiedziane podczas Pęknięcia Świata. Mieszkańcy namiotów poszli za Jenn Aiel, nadal gotowi bronić ich w razie konieczności, chociaż robili to już bardziej z przyzwyczajenia i tradycji niż z rzeczywistej potrzeby.

Tuż po dotarciu na pustkowie mieszkańcy namiotów zaczęli się dzielić na klany i szczepy, natomiast Jenn trzymali się prawdopodobnie w konwencjonalnych grupach rodzinnych i zachowywali strukturę społeczną.

### **RHUTOEAN**

Wozy zatrzymały się w końcu głęboko na pustkowie, w dolinie poniżej góry nazwanej później Chaendaer. Tu wspomagani przez Aes Sedai Jenn Aiel zaczęli budować miasto, które nazwali Rhuidean. Projekt architektoniczny zainspirowały zapewne Aes Sedai i opierał się on na ich wspomnieniach miast sprzed Pęknięcia Świata — z wysokimi, sięgającymi niemal do nieba

250

budynkami o wielokolorowych, lśniących szybach, wspaniałych posągach i szerokich alejach. Na centralnym placu posadzono ostatnie ocalałe drzewo chora, zwane przez ludzi z bagien *Avendesora*.

Wszelki teren poza miastem natomiast zaludnili i uznali za własny mieszkańcy namiotów. Ostatecznie rozmnożyli się tak bardzo, że poszczególne grupy zaczęły toczyć ze sobą spory, aż zniknęły wszelkie ślady pierwotnej jedności. Aieliowie porzucili wyznawaną niegdyś Drogę Liścia i zapomnieli o swoim pokrewieństwie z Jenn; nie interesowało ich już dziedzictwo, lecz jedynie podbój nowej, surowej ojczyzny i wzajemne wojny.

Jenn natomiast — mimo największych wysiłków Aes Sedai — wymarli wewnątrz wielkiego, niedokończonego miasta. Wtedy Aes Sedai zdały sobie sprawę z własnej pomyłki. Jeśli wśród Aielów miało się narodzić dziecko, które stawi czoło Czarnemu, to z pewnością nie wśród Jenn. Niestety, przenoszące Moc nie miały związków z wojownikami koczowniczego odłamu Aielów. Aby ocalić proroctwo i swoją kontrolę nad nim, Aes Sedai musiały znaleźć sposób przekazania proroctwa wojownikom, nie szkodząc przy tym sobie.

### **DZIEDZICTWO RHUIDEAN**

Przenoszące skontaktowały się z Mądrymi Aielów poprzez ich sny, wysyłając wszystkim wodzom klanów polecenie przybycia do Rhuidean, sugerując, że w razie odmowy czeka ich samych oraz ich klany całkowita zagłada. Poinformowały Mądrych, że ci, którzy przyjdą, zyskają szansę na zjednoczenie Aielów, zaś pozostali staną się świadkami śmierci członków swego ludu. Uczestnikom zebrania miał zostać obwieszony trwały rozejm, zwany Pokojem Rhuidean, którego warunków nie wolno było złamać: na przykład wszędzie w zasięgu wzroku z Chaendaer miały zostać zakazane walki. W centrum Rhu-

251

idean Aes Sedai przygotowały wielki *ter'angreal*, który mieścił w sobie całą historię Aielów. Wódz każdego klanu miał wkroczyć do miasta i stanąć wobec ogromnych szklanych kolumn owego *ter'angreal*. Tylko jeden na trzech wodzów wrócił z *ter'angreal*, trzeba się było bowiem zdobyć na odwagę i zmierzyć z prawdą własnego dziedzictwa i wiedzą o proroctwie, w którego wypełnieniu Aielowie powinni pomóc. Wodzowie, którym zabrakło siły i odwagi na spotkanie z prawdą, już z *ter'angreal* nie wychodzili.

W ten sposób, dzięki Aes Sedai, historia Aielów przetrwała, a proroctwo nadal miało szansę się spełnić. Po dziś dzień od każdego kandydata na wodza klanu wymaga się wejścia do Rhuidean i przejścia *ter'angreal*; dopiero gdy wyjdzie, zostanie wodzem. Mężczyzna może wkroczyć do Rhuidean jedynie raz.

Kobiety, które pragnęły zostać Mądrymi, także musiały przejść szklane kolumny, chociaż dopiero podczas swojej drugiej wizyty w mieście. Podczas pierwszej wizyty kandydatki na Mądre musiały wejść w inny *ter'angreal* — składający się z trzech kręgów i podobny do używanego dla Przyjętych w Białej Wieży Tar Yalon. Należy zauważyć, że znacznie więcej kobiet niż mężczyzn wychodziło z *ter'angreal*.

I tak przez prawie trzy tysiące lat wodzowie klanów i Mądre przechowywały sekret historii Aielów, kierując swym ludem, a równocześnie chroniąc go przed prawdą.

Koniec końców ostatni z Jenn i tamtejszych Aes Sedai umarli, wcześniej jednak przenoszące skonstruowały pewien działający dzięki Mocy mechanizm, który miał osłaniać Rhuidean przed obcymi i utrzymywać miasto w posiadaniu Aielów. Ludzie spoza Pustkowie nie wiedzieli o jego istnieniu, ponieważ karą dla nie-Aielów za

wejście do doliny Rhuidean była śmierć. Zresztą nawet spośród Aielów tylko wodzowie i Mądre w ogóle bywali w wewnętrznym mieście — aż do czasu, gdy niedawno ponownie otwarto tę część dla mieszkańców.

Rhuidean odkrył Rand aFThor i to on ujawnił owo starożyt-

252

ne miasto świata. Leży ono obecnie nad świeżo utworzonym jeziorem zasilanym w świeżą wodę przez podziemny ocean. Jezioro to z kolei zasila wody jedynej znanej w Pustkowiu rzeki. Nawadnia ona ziemie, które od czasu Pęknięcia Świata znały wyłącznie pustynię. Skutkiem tych zmian nie dokończone przez Jenn miasto zamieszkują teraz Aielowie.

Jednakże Rand al'Thor ujawnił światu coś więcej niż tylko Rhuidean; przekazał też wszystkim Aielom sekrety historii ich ludu, czego Aes Sedai usilnie starały się uniknąć. Przekonanie, że Aielowie zawiedli kiedyś Aes Sedai, długo stanowiło element ich historii, wraz z wiarą, że drugie niepowodzenie zakończy się zagładą całego ich ludu, wielu wszakże nie potrafiło znieść świadomości, iż ich sposób życia mógłby obejmować także zdradę. Teraz Aielowie zaczęli cierpieć z powodu „Apatii” — złego samopoczucia, z powodu którego zaczęli porzucać służbę wojowników albo zaprzeczać prawdzie i nie chcieli podążyć za człowiekiem, którego większość osób uważała za *Car'a'carn*, czyli wodza wodzów.

### WZROST LICZBY KLANÓW AIELÓW

Wojownicy Aielów nadal rozprzestrzeniaли się po Pustkowiu. Ilość klanów wzrosła do dwunastu, a każdy rozrósł się do wielkości narodu. Klany te toczyły ze sobą spory i najeżdżały na terytoria sąsiadów, tak jak wiele innych nacji. Niemal wszyscy Aielowie walczyli też z nieproszonym gościem, który ośmielił się wejść na teren Pustkowie. Mimo zagrożenia do Pustkowie odważyli się wtargnąć pewni nieznajomi, ochrzczeni przez Aielów „ludźmi z bagien”. Skusiło ich pragnienie zdobycia jedwabiu i kości słoniowej, które można było nabyć tuż za granicą. Ci, którzy wrócili, opowiadali o zawziętych jasnowłosych wojownikach, którzy pojawiali się znienacka z zasłoniętymi twarzami, po czym łatwo i bezlitośnie zabijali. Nawet Artur Jastrzębie Skrzydło nie zdołał podbić dumnych ludzi Pustkowie;

253

ich dzikość i niekonwencjonalny styl walki nie odpowiadały jego wspaniałe wyszkolonej armii.

Żyjący na tak surowej i bezlitosnej ziemi wytrzymali Aielo-wie zasłużyli sobie w pełni na swą straszną reputację. Nadal ukrywają twarze, zanim kogoś zabiją i są jednakowo morderczy, czy to walcząc z bronią, czy tylko nagimi rękami. Echa miłości do muzyki i tańca ich przodków można obecnie usłyszeć tylko wtedy, gdy kobziarze grają czekającym na bitwę klanom. Dla nich każda potyczka to „taniec włóczni”, w którym każdy krok niesie śmierć. A jednak nawet dziś żaden Aiel nie tyka miecza, nawet jeśli grozi mu śmierć; na konia natomiast wsiada jedynie przymuszony.

Klanów jest w zasadzie dwanaście. Są to Chareen, Codarra, Daryne, Goshien, Miagoma, Nakai, Reyn, Shaarad, Shaido, Shiande, Taardad i Tomanelle. Czasem wspomina się także trzynasty — wymarły klan — Jenn, zwany też „Klanem, Którego Nie Ma”. Każdy składa się z wielu szczepów, takich jak szczep klanu Codarra o nazwie Rozpadlina Jaern czy szczep Biała Góra klanu Chareen. Nie ma ustalonej liczby szczepów przypadających na klan.

Sami wojownicy są dodatkowo podzieleni na dwanaście odrębnych społeczności: *Seia Doon* (Czarne Oczy), *Far Alda-zar Din* (Bracia Orła), *Rahien Sorei* (Biegacze Świtu), *Sovin Nai* (Dłonie Noża), *Far Dareis Mai* (Panny Włóczni), *Hama N'dore* (Górcy Tancerze), *Cór Darei* (Nocne Włócznie), *Aet-han Dor* (Czerwone Tarcze), *Shae'en M'taal* (Kamienne Psy), *Sha 'mad Conde* (Wędrowcy Burzy), *Tain Shari* (Prawdziwa Krew) i *Duadhe Mahdi'in* (Poszukiwacze Wody). Każda społeczność ma swoje własne zwyczaje i czasami odrębne obowiązki. Na przykład Czerwone Tarcze pełnią rolę policjantów, przedstawiciele Kamiennych Psów są często używani jako straż tylne w czasie odwrotów, podczas gdy Panny Włóczni nierzadko zajmują się zwiadem. Wzajemne napaści i potyczki były na porządku dziennym odkąd powstały pierwsze klany, jednakże członkowie tej samej społeczności nie walczą ze so-

254

ba, nawet kiedy ich klany toczą jakiś spór. Z tego powodu zawsze istnieją nici porozumienia między klanami, nawet podczas otwartej wojny.

### KODEKS HONORU I ZOBOWIĄZAŃ

Aielowie zastąpili kodeks biernej akceptacji skomplikowanym kodeksem honoru i zobowiązań, zwanym *j i'e'toh*. Wedle tego kodeksu istnieje wiele wiodących do honoru ścieżek z własną miarą i ceną, a każdy aspekt życia ma swe własne ścieżki. W bitwie, na przykład, najmniejszy zaszczyt można uzyskać poprzez zabójstwo (ponieważ zabić potrafi każdy), natomiast największy zdobywa się, dotykając uzbrojonego żywego nieprzyjaciela bez robienia mu krzywdy. Wzięcie wroga i uczynienie go *gafshain* znajduje się gdzieś pośrodku między tymi dwiema skrajnościami. Wszyscy muszą szukać własnego honoru poprzez kodeks, a godność cenią sobie Aielowie ponad wszystko inne.

Wstyd również ma w kodeksie wiele „poziomów”, zaś wiele jego przejawów Aielowie uważają za gorsze niż ból, rany czy nawet śmierć. Kluczowe słowo w kodeksie to *toh*, czyli zobowiązanie: każdego zobowiązania, niezależnie od tego jak jest małe czy wręcz znikome, trzeba w pełni dotrzymać. *Toh* jest tak ważne dla tych



ludzi, że dany Aiel —jeśli musi— narazi się nawet na wstyd, aby wypełnić zobowiązanie, choć mogłoby się ono wydawać nic nie znaczące dla kogoś nie związanego z kodeksem.

Rozważmy w tym momencie rolę *gai'shain*. Nazwa ta w Dawnej Mowie oznacza „zobowiązanego do spokoju w bitwie” i jest używana w stosunku do Aielów, których inni Aielowie wezmą do niewoli podczas najazdu albo potyczki. Więźniowie ci według *ji 'e 'toh* są zobowiązani do służby swemu zdobywcy przez jeden rok i dzień, nie dotykając w tym czasie żadnej broni i nie czyniąc nikomu krzywdy. Muszą pełnić tę

255

służbę w pokorze i posłusznie, nie skarżąc się i nie myśląc o ucieczce. *Gai'shain* noszą białe szaty, aby podczas służby wyraźnie się odróżniali od innych Aielów. Nawet jeśli w tym czasie wrócą w jakiś sposób do własnego ludu, kiedyś i tak muszą odsłużyć wyznaczony okres służby. Być może *gai 'shain* to ostatnie wspomnienie posłusznej i pokojowej służby, jaką pierwotni *Da'shain* Aiel zwykli wypełniać wobec *Aes Sedai*. Według kodeksu ze służby jako *gai 'shain* zwolnione są Mądre, kowale, dzieci poniżej piętnastego roku życia i kobiety, których dzieci nie ukończyły dziesiątego roku życia.

### **MĄDRE**

Tak jak w większości kultur świata, wśród Aielów również żyją osoby ze zdolnością do przenoszenia Mocy oraz takie, które można tej zdolności nauczyć. Kobiety z iskrą znajdowane są przez Mądre i przez nie szkolone, by również zostały Mądrymi. Wszystkie kobiety przenoszące Moc są Mądrymi, choć nie wszystkie Mądre potrafią przenosić. O tym, że wiele Mądrych potrafi władać Mocą, nie wspomina się wśród Aielów głośno. Wszystkie Mądre kształcone są w uzdrawianiu, znajomości ziół i innej wiedzy. Posiadają one wielki autorytet i mają spory wpływ na wodzów szczepów i klanów, równocześnie ponoszą jednakże wielką odpowiedzialność. Trzymają się z dala od wszelkich waśni i bitew, a według *// 'e 'toh* nikt ich nie może skrzywdzić ani w czymkolwiek im przeszkodzić. Gdyby Mądra wzięła udział w bitwie, straszliwie pogwałciłaby zwyczaje i tradycję. Ostatnio doszło do takiego zdarzenia, lecz jego ostateczne skutki nie są jeszcze znane.

Mądre zwyczajowo unikają wszelkiego kontaktu z *Aes Sedai*, prawdopodobnie w obawie, by tamte nie rozpoznały tych spośród nich, które potrafią przenosić Moc. Niektóre Mądre są też Spacerującymi Po Snach, to znaczy potrafią wchodzić do

256

Świata Snów, czyli *Tel 'aran 'rhiod* i przemawiać w snach do innych osób.

Młodzi mężczyźni, którzy odkryją w sobie zdolność do przenoszenia Mocy, opuszczają swoje klany i ruszają stawić czoło Czarnemu na zboczach *Shayol Ghul*; tam umierają.

### **KULTURA AIELOW**

Aielowie już w bardzo młodym wieku rozpoczynają naukę umiejętności niezbędnych do przetrwania oraz uczą się posługiwać włócznią. Początkowo szkołą się poprzez gry rozwijające talent, szybkość i precyzję. Dzieci Aielów poznają także zawilości *ji 'e 'toh*, politykę oraz nabywają podstawową znajomość arytmetyki i czytania. Chociaż Aielowie na pierwszy rzut oka żyją jak barbarzyńcy, w gruncie rzeczy wysoce sobie cenią książki i literaturę, zazwyczaj są też doskonale wykształceni. Każdego handlarza ksiąg na pewno powitają uprzejmie i chętnie przyjmą pod swój dach.

Gdy Aielowie porzucili koczowniczy sposób życia, wśród klifów, wzgórz i kanionów Pustkowiec pobudowali fortece. Każdy szczep posiada własną twierdzę, wewnątrz której sprawuje rządy Pani Dachy, czyli żona wodza. Ma ona prawo przyjmować lub odprawiać nawet własnego męża od wody i cienia. W większości twierdz domy konstruuje się z gliny i cegły. Mają one płaskie dachy, na których uprawia się roślinność, ale zwykle są zagrzebane głęboko w skale, gdzie znajdują się obszerne i komfortowe pokoje, dobrze chronione przed gorącym Pomieszczenia Aielowie wykładają dywanikami, obwieszają gobelinami i wyposażają w komfortowe maty i poduszki, półki i stoły, choć nie w krzesła. Tylko wódz posiada krzesło. Chociaż Aielowie ubierają się skromnie, ich domy zwykle aż błyszczą od jaskrawych barw i rozmaitych pięknych materiałów. Wspaniałe rzeźby, porcelana i rzędy książek zdobią nisze wielu

257

pokojów, czyniąc ich wnętrza równie olśniewającymi i eleganckimi, jak są one szare z zewnątrz. Tradycja Aielów, polegająca na zaborze jednej piątej towarów podczas każdego najazdu czy wojny, pozwoliła wielu przedstawicielom ludu zdobyć mnóstwo rzadkich przedmiotów; szczególnie w Wojnie z Aielami, kiedy przekroczyli Mur Smoka. Dzięki handlowi z *Sharą* nabywają jedwabie i kość słoniową. W tak przyjemnym otoczeniu, „wyciosanym” z surowej ziemi, Aielowie prowadzą koczowniczy tryb życia jedynie wtedy, kiedy wyruszają wraz ze stadami na poszukiwanie urodzajnych terenów, gdzie zwierzęta mogłyby się paść, albo gdy jadą w bitwę.

Wewnątrz każdej twierdzy, na wzniesionych tarasowo wystęпах skalnych i na dachach domów uprawia się szereg różnych roślin, chociaż zwykle trzeba je często podlewać ze względu na trudny klimat. Te codzienne prace domowe wykonują zwykle dzieci i *gai'shain*. Staranne uprawy dają owoce i warzywa dla bardzo urozmaiconej diety.

Podstawowe rzemiosła tego ludu to tkactwo i wytwarzanie biżuterii, tuż za nimi sytuuje się obróbka metali. Aielowie wydobywają złoto i srebro oraz wiele mniej cennych rud. Znajdują też rubiny, szafiry, kamienie

księżycowe i lzy ognia, ale ich nie szlifują. Bardzo zaś cenią obróbkę metali każdego rodzaju. Kowali nie wolno zmieniać w *gai 'shain*, gdyż służba pozbawiłaby twierdzę ich umiejętności aż na rok i dzień. Z wyrobów włókienniczych, takich jak wełna i *algode*, tkają Aielowie wiele różnych tkanin. Wełna pochodzi z owiec i kóz, które pasą się na rzadkich tu łąkach, *algode* zaś rośnie na intensywnie nawadnianych działkach wewnątrz każdej forticy. W Pustkowiu istnieje naprawdę niewiele nadających się do użytku lasów i z tego powodu nie ma zawodu drwala. Nieliczne drewniane przedmioty przywiezione do Pustkowa cieszą się dużym wzięciem. Kodeks ubioru Aielów w niewielkim stopniu zmienił się od Wieku Legend i Da'shain Aiel. Noszony przez wszystkich mężczyzn i przez wszystkie Panny Włóczni *cadin 'sor* jest przystosowanym do obecnych warunków strojem roboczym starożytnych

258

Da'shain. Słowo to nawet tłumaczy się z Dawnej Mowy jako „ubranie robocze”. Klasyczny płaszcz i spodnie są w odcieniach brązów lub szarości, które blakną do barwy skały, piasku lub cienia. Aielowie dodali do stroju miękkie, sznurowane, wysokie do kolan, praktyczne do noszenia na pustyni buty oraz *shoufę*, czyli swego rodzaju szal (zwykle w kolorze piasku albo skały), który zawija się wokół głowy i szyi, zostawiając obnażoną jedynie twarz. Gdy Aiel zamierza kogoś zabić, zaciąga *shoufę* także na nos i usta, zasłaniając wedle tradycji twarz. Między strojem wojowników płci męskiej i strojem innych mężczyzn Aielów jest tylko jedna różnica: wojownicy noszą dłuższe noże. Krój płaszcza *cadin 'sor* różni się w zależności od klanu i — nieco — zależnie od szczepu. Wyraźne dla każdego Aiela różnice są subtelne i trudne do uchwycenia dla obcych.

Wszyscy mężczyźni oraz Panny Włóczni noszą włosy obcięte krótko z wyjątkiem końskiego ogona na karku. Pozostałe kobiety mają włosy długie do ramion albo i dłuższe. Rzadko plotą je w warkocz czy zbierają w koński ogon, choć często ściągają jeż tyłu chustą. Długie spódnice, bluzki i szale są w szarych barwach pustyni, toteż kobiety ozdabiają się wieloma bransoletkami i naszyjnikami, często rzeźbioną kością słońsiową bądź cennymi metalami. Znaczniejsze kobiety lubią pokazywać obfitość wartościowej biżuterii. Panny Włóczni często posiadają biżuterię, lecz rzadko noszą więcej niż jeden klejnot — a i ten tylko przy szczególnej okazji.

Mężczyźni w ogóle nie noszą biżuterii, chociaż znak wodza, umieszczany w jego skórze podczas pobytu w Rhuidean, ma metaliczny wygląd osobiwej bransolety.

#### **WIĘZI POKREWIEŃSTWA AIELÓW**

Związki krwi wśród Aielów są ściśle określone i skomplikowane. Istnieją specjalne warunki dla każdego związku krwi i małżeństwa. Pierwsi bracia i pierwsze siostry to ci, którzy mają

259

jedną matkę, ale niekoniecznie tego samego ojca. (Wśród Aielów posiadanie tej samej matki oznacza bliższe pokrewieństwo niż posiadanie tego samego ojca). Drugi bracia i drugie siostry to dzieci pierwszego brata i pierwszej siostry z jednej matki, a siostry-matki i siostry-ojcowie to pierwsze siostry i pierwsi bracia z jednej matki. Dziadek i babcia to ojciec i matka z jednej matki, podczas gdy rodzice ojca to drugi dziadek i druga babka. Warunki pokrewieństwa włączają pewne związki „nie związane przez” krew. Przyjaciele, którzy są tak bliscy jak pierwsze siostry lub pierwsi bracia, bywają nazywani prawie--siostrami albo prawie--braćmi. Prawie-siostry często formalnie adoptują siebie nawzajem jako pierwsze siostry. Prawie-bracia nie robią tego niemal nigdy.

Małżeństwa pomiędzy Aielami nie zawsze są monogamiczne. Jest dopuszczalne, by mężczyzna miał dwie żony, chociaż wszystkie osoby zainteresowane muszą wyrazić na ten układ zgodę. Kobiety są zwykle prawie-siostrami lub pierwszymi siostrami i po ślubie stają się siostrami-żonami, a wtedy zaczynają się uważać za poślubione nie tylko mężczyźnie, ale i sobie nawzajem. Nie istnieją jednakże żadne zapiski, by jedna kobieta poślubiła dwóch mężczyzn.

W tych sprawach istnieje zresztą tak wiele możliwości, jak wiele jest związków krwi, lecz tylko ktoś, kto urodził się Aie-lem, potrafi prawdopodobnie uniknąć kompletnego pomieszania terminów związanych z relacjami rodzinnymi.

#### **WĘDROWCY**

Co jednak stało się z tymi Aielami, którzy dawno temu opuścili wozy i wyruszyli na poszukiwanie Starej Pieśni? Do potomków pierwotnych Da'shain Aiel nadal podążających Drogą Liścia należą Tuatha'anowie. Według Drogi Liścia Tuatha'anów wszyscy ludzie powinni żyć żywotem podobnym do egzystencji liścia. „Ponieważ liść przeżywa wyznaczony sobie czas i nie

260

walczy z wiatrem, który niesie go w dal. Liść nikomu nie szkodzi, a w końcu spada, aby karmić sobą nowe liście”. Tuatha'a-nowie wierzą, że żaden człowiek niezależnie od powodów nie ma prawa krzywdzić drugiego. Nazywani potocznie Ludem Wędrowców, Tuatha'anowie wywędrują obecnie po ziemi, zarówno po Pustkowiu, jak i poza nim. Poruszają się w karawanach złożonych z jaskrawych wozów. Prowadzi ich mężczyzna zwany *Mahdi*. Każda karawana oddaje się poszukiwaniu utraconego marzenia o spokoju. Ubrani w niemal identyczne jaskrawe płaszcze i suknie, Tu-atha'anowie poruszają się, jakby słuchali jakiejś melodii, zawsze gotowi do tańca. W odróżnieniu od Aielów, którzy śpie-wają jedynie melodie wojenne bądź pieśni pogrzebowe dla zabitych,

Tuatha'anowie śpiewają albo grają przy każdej okazji. Gdziekolwiek idą, towarzyszy im muzyka. Przedstawiciele Ludu Wędrowców nazywa się też Druciarzami, chociaż od czasu do czasu wykonują oni również inne prace. Dzięki ich niezwykłym umiejętnościom naprawione przez nich przedmioty zwykle wyglądają i działają lepiej niż nowe. A jednak ludzie we wsiach i małych miastach unikają Druciarzy i traktują ich nieufnie, gdyż ich nie rozumieją. Krążą opowieści, zwykle fałszywe, zgodnie z którymi Tuatha'anowie kradną małe dzieci i próbują nawracać młodych ludzi na swoją wiarę. Fakt, że Druciarze nie bronią się przed tymi oskarżeniami, wzmacnia niechęć ich przeciwników. W rzeczywistości, większość osób, które nawróciły się na Drogę Liścia, podążyła za Tuatha'anami z własnej woli, skuszona po prostu prostotą ich filozofii. Druciarze to jeden z nielicznych ludów, którym Aielowie pozwalają na swobodne przejście przez Pustkowie, bez wątplenia dlatego, iż wodzowie klanów Aielów znają ich historię. Sami Tuatha'anowie prawie na pewno nie mają pojęcia o swoim pochodzeniu czy związkach z Aielami.

Rozdział dwudziesty pierwszy

### Ogirowie

*„Oczyśćmy pole, z ziemią zrównajmy je, Oby ni krzak, ni pniak nie ostał tu się. Tutaj nasz znój, tutaj nasz trud, Tu wielkich drzew wyrośnie bór”.*

— z piosenki ogirów

W przeciwieństwie do innych dotąd opisanych ras, ogirowie nie posiadają jednego kraju, który mogliby nazwać własnym, lecz żyją w odosobnionych *stedding*, rozrzuconych po całym świecie. Są także jedyną znaną naturalną nieludzką rasą czującą. (Stworzenia takie jak Nym i trolloki to twory, są zatem sztuczne, a nie naturalne). Ogirowie z ogólnej budowy ciała i ubioru przypominają ludzi, stanowią jednakże genetycznie odrębną rasę, charakteryzującą się długimi włochatymi uszami oraz szerokimi, nieco przypominającymi ryj, nosami. Męskie osobniki, o wiele większe od ludzi, mierzą przeciętnie dziesięć lub więcej stóp; kobiety są trochę niższe. Ogirowie żyją o wiele dłużej niż ludzie — zazwyczaj przynajmniej trzy czy cztery razy dłużej. Nie są uważani za dojrzałych do opuszczenia *stedding*, póki nie osiągną co najmniej stu lat. To dłuższe życie może być również przyczyną ich rozmyślnie powolnego i spokojnego zachowania. Ludzi uważają za zbyt pochopnych i niecierpliwych.

262

### STEDDING

*Stedding* ogirów są najwyraźniej w jakiś nieznan sposób chronione, toteż w ich obrębie nie można ani przemieścić, ani choćby wyczuwać Jedynej Mocy. Próby władania nią spoza *stedding* również nie dają wewnątrz żadnego rezultatu. Nawet powietrze w granicach *stedding* wydaje się nieco odmienne od panującego na zewnątrz — jest świeższe albo spokojniejsze, tak czy owak powoduje u większości wchodzących gości dreszcz zaskoczenia. Żaden trollok nie wejdzie do *stedding*, chyba że zostanie zmuszony, a Myrddraale wkraczają tam jedynie z największej potrzeby i z ogromną niechęcią. Podobno prawdziwie oddani Czarnemu Sprzymierzeńcy Ciemności także czują się tam nieprzyjemnie i wiedzą, że ich obecność jest niepożądana. Dokładne właściwości *stedding* nie są znane.

Istnieje czterdzieści jeden zamieszkałych *stedding* w „znanym świecie”, czyli między Oceanem Aryth i Pustkowiec Aiel. Chociaż populacje znacznie się zmieniają, a ogirowie nie uważają za stosowne zbierać informacji statystycznych (jeśli je zbierają, nigdy nie informują o nich przedstawiciele rodzaju ludzkiego), szacujemy, że przeciętne *stedding* zaludnia trochę ponad sześć tysięcy ogirów. Cała ich populacja między Oceanem Aryth a Grzbietem Świata prawdopodobnie niewiele przekracza sto pięćdziesiąt tysięcy.

Po Pęknięciu i (biorąc pod uwagę długość życia ogirów) ze świeżymi wspomnieniami konfliktu z ludźmi ogirowie, którzy ponownie zasiedlali opuszczone *stedding*, często wybierali położone w urwistych górach lub głębokich lasach. Najbliżej siedzib ludzkich, zaledwie dzień drogi od najbliższej ludzkiej wsi znajduje się *Stedding Tsofu*. Szereg *stedding* znanych ogirom nigdy nie zostało ponownie zasiedlonych, ponieważ leżą obecnie za blisko ludzkich siedzib. A ponieważ ogirowie starają się trzymać z dala od nas, lokalizacja większości *stedding* nie jest nam znana.

Największym regionalnym skupiskiem *stedding* ogirów jest

263

Grzbiet Świata: w jego urwistych szczytach i dolinach skrywa się ich aż dwanaście. Patrząc od północy do południa, są to: *Stedding Qichen*, *Stedding Sanshen*, *Stedding Handu*, *Stedding Chanti*, *Stedding Lantoine*, *Stedding Yongen*, *Stedding Mas-hong*, *Stedding Sintiang*, *Stedding Taijing* (na wschód od *Can-toine*), *Stedding Kolomon*, *Stedding Daiting* i *Stedding Shang-tai*, w którym urodził się *Loial*.

Na Sztylcie Zabójcy Rodu, odrębnym od pasma, które tworzy Grzbiet Świata, znajduje się tylko jedno *Stedding Yon-tiang*.

Na zachód od Muru Smoka i na wschód od rzeki *Erinin* leżą cztery: *Stedding Nurshang* (między Sztylciem Zabójcy Rodu i *Shienarem*), *Stedding Tsofu* w *Cairhien*, *Stedding Cantoine* na północ od rzeki *Irallell* i *Stedding Jenshin* w *Haddon Mirk*.

Na Ziemiach Granicznych można znaleźć siedem *stedding* i jest to drugie pod względem wielkości regionalne ich skupisko: *Stedding Chosium*, *Jongai* i *Saishen* w *Saldaei*, *Stedding Chiantal* w *Kandorze*, *Stedding Shanjing* i

Tanhal w Arafel i Stedding w Shienarze.

Na Czarnych Wzgórzach są trzy kolejne: Stedding Feindu, Shajin i Jentoin. Stedding Shamendar, Taishin, Leitiang i Tso-chan leżą w lasach na północ od rzeki Ivo.

Sześć znajduje się w Górach Mgły. Od północy na południe są to: Stedding Chinden, Stedding Tsosan, Stedding Yandar, Stedding Madan, Stedding Jinsiun i Stedding Shangloon.

Dla kontrastu w górach na pomoc od rzeki Dhagon można dostrzec tylko dwa: Stedding Mintai i Wenchen.

Dodatkowe dwa leżą wzdłuż Wybrzeża Cienia: Stedding Shadoon i Stedding Mardoon.

## **HISTORIA**

W Wieku Legend ogirowie żyli i pracowali wśród ludzi; nierzadko wyprawiali się wtedy daleko poza swoje *stedding*. Mie-

264

li szczególny dar oddziaływania na żywe istoty i ściśle współpracowali z Nym. Chociaż nie przenosili Jedynej Mocy, wielu z ich potrafiło swymi pieśniami wpływać na różne żywe istoty, szczególnie na rośliny. Rośliny reagowały na dźwięki wydawane przez tych utalentowanych ogirów i przyjmowały najbardziej pożądaną formę. Pieśni mogły także zachęcać roślinę do szybszego wzrostu. Obecnie zostało niewiele ogirów z tym darem. Nazywa się ich Drzewnymi Pieśniarzami. Wysoce cenione są też cudowne przedmioty, które tworzą oni z wyśpiewanego drzewa bez szkody dla macierzystej rośliny. W Wieku Legend zdolność ta (a tym samym wyśpiewane drzewo) występowała bardzo często.

W Wieku Legend ogirowie służyli również w organach związanych z przestrzeganiem prawa. Chociaż zazwyczaj nastawieni byli pacyfistycznie i bardzo powoli się denerwowali, z pewnych dawnych opowieści wynika, że walczyli obok ludzi w Wojnach z Trollokami; bywali nieubłaganymi przeciwnikami.

Podczas Pęknięcia lądy i morza przesunęły się tak dramatycznie, że *stedding* znacznie się przemieściły bądź całkowicie zniknęły z powierzchni. Ogirowie, którzy przeżyli wstrząsy ziemi i morza, stali się bezdomni i zagubieni, toteż wyruszyli na poszukiwanie swych zagubionych bezpiecznych siedzib. Wśród ogirów czas nosi nazwę Długiego Wygnania. W przedstawicielach rasy zrodziła się wówczas Tęsknota za spokojem i pięknem, istniejącym tylko w granicach *stedding*, która po wielu latach tak bardzo się wzmogła, że ogirowie zaczęli chorować i umierać. Dużo więcej ich odeszło z tego świata, niż przetrwało. Od tamtego czasu nie opuszczają na dłuższy okres swoich *stedding*. Jeśli któryś pozostaje w Zewnętrznym Świecie zbyt długo, wypełnia go Tęsknota i jego ciało zaczyna słabnąć. Jeżeli ogir w ogóle nie wróci, umrze. Nie mieli takich kłopotów w Wieku Legend, najwyraźniej jednak Wygnanie uwrażliwiło Ocalałych i ich potomków, toteż obecnie wszyscy ogirowie są związani ze swymi *stedding*.

265

## **STYL ŻYCIA**

Choć powszechnie znani jako wspaniali kamieniarze, o wiele bardziej preferują działalność związaną z żywymi istotami i roślinami, tak jak w minionych stuleciach. Pewien ogir był nawet znany w Dawnej Mowie jako *tia avende alantin*, czyli Brat Drzew. Kamieniarstwem ogirowie zajmowali się podczas Wygnania, szybko ujawniając niemal tak ogromny talent do pracy z kamieniem, jak wobec roślin. Z powodu ich miłości do żywych istot większość kamieniarskich dzieł jest w zamyśle zdumiewająco organiczna. Gdy ogirom da się wolną rękę, tak jak w przypadku konstrukcji większej części miasta Tar Va-lon, potrafią stworzyć budynki, które wyglądają prawie jak żywe. Wiele dużych ludzkich miast nadal szczyci się budowlami skonstruowanymi przez te stworzenia. Chociaż większość ogirów uważa rzemiosło kamieniarskie za zajęcie poniżej ich godności, właśnie na nim zarabiają najwięcej.

Kiedy ogirowie na nowo odkryli *stedding*, osiedli w nich, zdecydowani tam pozostać. Długie Wygnanie odcisnęło silne piętno na całej rasie. Ogirowie mają niewiele kontaktów z ludźmi, opuszczają ją bo w domostwa jedynie po to, by się udać do innego *stedding* lub wykonać zleczone prace kamieniarskie. Poza *stedding* ogira można spotkać tak rzadko, że większość ludzi w ogóle nie wierzy w ich istnienie, uważając je za wytwory wyobraźni.

Wewnątrz *stedding* ogirowie żyją w domach wbudowanych w ziemię. Mnóstwo czasu spędzają, troszcząc się o żywe istoty, szczególnie o Wielkie Drzewa. Te ogromne rośliny dorastają setek stóp, a ich pnie mają szerokość stu kroków. Przed Pęknięciem takich drzew było mnóstwo, teraz jednak są one dosyć rzadkie i ogromnie cenione przez ogirów. Wiele *stedding* używa wypolerowanych pniaków Wielkich Drzew na miejsca zebrań.

Drugą największą miłością wszystkich ogirów jest wiedza. Stworzenia te uwielbiają czytać i pisać, bardzo też szanują

266

książki i wszelkie zapiski. Z powodu długości *życia*, tradycji snucia opowieści historycznych oraz umiejętności czytania i pisania, wiele ich historii zawiera informacje stracone już dla ludzi. Ogirowie mają własny język pisany, znany ludziom jako pismo ogirów, natomiast będąc wśród nas, zwykle przemawiają zwyczajnym językiem.

Każdym *stedding* rządzi Rada Starszych, która organizuje publiczne zebrania wewnątrz i między poszczególnymi *stedding*. Spotkania te tradycyjnie odbywają się w wielkim pniaku *stedding*. Przewodniczą

Starsi, lecz każdy dorosły ogir może się wypowiedzieć przed pniakiem, chociaż często wybiera sobie orędownika, który przedstawi jego (czyjej) sprawę Radzie. Orędownicy ci nie są opłacani; działają z dobrej woli i dlatego, że wierzą ogirom, których reprezentują.

Rade, która jest jedynym pełnoetatowym rządem wewnątrz *steding*, przy niektórych projektach wspomagają inni ogirowie, na przykład gdy potrzebne są jakieś szczególne umiejętności. Młode osobniki uczone są zarówno rzemiosła, jak i odpowiedzialności. Podczas nauki ważniejszych „przedmiotów” oraz odpowiedzialności czeladnicy wykonują najbardziej niewdzięczne prace. Ogirowie wierzą, że takie obowiązki budują charakter. W wielu kwestiach ogirowie są społecznością niemal ma-triarchalną. Radzie Starszych przewodzi często kobieta, a matki i żony posiadają większą władzę niż ich mężowie. Małżeństwa planują matki, przy czym do ślubu wymagana jest aproba przyszłej panny młodej, natomiast przyszły pan młody właściwie nie musi wyrazić zgody. Wielu młodych ogirów wyszło do pracy jako kawalerowie, a po powrocie do domu odkryli, że nazajutrz się żenią.

Prócz pielęgnowania roślin i kamieniarstwa, ogirowie hodują owce, przędą tkaniny oraz zajmują się obróbką metali i wytwarzaniem biżuterii. Ich ubrania nierzadko są gęsto haftowane; ilość kwiatów wyszywanych na strojach kobiet jest zależna od ich pozycji. U dziewcząt kwiatowy motyw pojawia się tylko na lamówkach płaszczy, podczas gdy suknie członków

267

Rady Starszych są wyhaftowane od góry do dołu. Ogirki noszą również naszyjniki i bransoletki, w wyróżniających je wzorach przypominających winorośl i rośliny, natomiast kolczyków raczej się nie spotyka. Uszy ogirów to drugorzędna strefa ero-genna i dlatego stworzenia te zawsze częściowo przykrywają je włosami. Obnażenie ich w takim stopniu, by były widoczne kolczyki, mogłoby zaszokować wrażliwych. Wszystkie kobiety mają długie włosy i noszą je luźno rozpuszczone. Mężczyźni nieco skracają włosy. Płaszcze osobników męskich są różnej długości, a ich koszule i spodnie — proste. Każdy aspekt odzieży i biżuterii u przedstawicieli obu płci odbija głęboki szacunek ogirów dla natury i dla wszystkich żywych istot. Może unikają ludzi, gdyż ludzkość ten szacunek utraciła?

Rozdział dwudziesty drugi

### **Drogi**

#### **DAR**

Podczas Pęknięcia Świata ci nieliczni ogirowie, którzy pozostali w swoich *steding*, odkryli, że znaleźli się w pułapce, gdyż z powodu panującego chaosu podróże między poszczególnymi *steding* stały tak niebezpieczne, że niemal niemożliwe. Musieli zatem stawić czoło wygnaniu, tracąc kontakt ze swoimi braćmi i siostrami z innych *steding*.

W owym czasie *steding* udzieliły schronienia wielu mężczyznom Aes Sedai, którzy wtedy nie popadli jeszcze w szaleństwo. Tylko w tych miejscach mogli pozostać oni wolni od skazy, którą Czarny umieścił na *saidinie*. Jedna z grup Aes Sedai odwdzięczyła się za opiekę wspaniałym darem, który pozwalał ogirom przechodzić bezpiecznie z jednego *steding* do innego. Darem tym były „Drogi” — stworzone przy użyciu Jedynej Mocy niezwykle ścieżki łączące poszczególne *steding*. Leżały one z dala od świata i dlatego nawet jeśli teren między dwoma *steding* był zniszczony czy zdeformowany, łączące je Drogi pozostawały niezmiennione i nietknięte przez Pęknięcie.

Ostatecznie wszyscy mężczyźni Aes Sedai opuścili *sted*, gnani potrzebą wyczuwania Prawdziwego Źródła i roz-

269

paczliwą nadzieją, że skaza na *saidinie* już zniknęła. Zanim odeszli, dali ogirom jeszcze jeden dar, Talizman Wzrostu.

#### **BRAMA**

Talizman Wzrostu to *ter 'angreal*, który mogą wywołać pewne rodzaje śpiewu, na przykład ogirowe Śpiewanie Drzew. Talizman ów pozwalał ogirom rozwijać Drogi po odejściu Aes Se-dai. Kiedy ogirowie odnajdowali zagubione wcześniej *sted-ding*, tworzyli do nich Drogi. Talizman nie jest w stanie sam skonstruować nowej ścieżki między dwoma miejscami, ale potrafi sprawić, by z istniejącej Drogi „wyrosła” gałąź. Ogir wyśpiewuje ten wzrost w „kwiat” Bramy, która jest jedyną istniejącą w fizycznym świecie częścią Drogi. Bramy pokryte są rzeźbieniami o tak zawiłych wzorach organicznych, że przypominają one ściany żywej winorośli, a kwiaty je pokrywające — bardzo drobny kamienny pył. Uruchomienie Bramy następuje zazwyczaj poprzez poruszenie „kluczem”, czyli szczególną płaskorzeźbą w postaci ruchomego liścia *Avendesory*. Po dotknięciu ów rzeźbiony liść ożywa powoli, po czym otwierają się dwuskrzydłowe drzwi, odsłaniając szklistą, lustrzaną, przepuszczalną barierę.

Każda Brama ma dwa klucze w postaci liści *Avendesory*: jeden na zewnątrz i jeden wewnątrz. Bramę można zamknąć poprzez umieszczenie obu liści po tej samej stronie, co uniemożliwia otwarcie jej z drugiej strony. Ponieważ Drogi skonstruowane zostały dzięki Jedynej Mocy, która nie działa wewnątrz *steding*, wszystkie Bramy znajdują się poza nimi. Przez lata sieć Dróg rosła, aż w końcu połączyła nie tylko *steding*, ale również wielkie, zbudowane przez ogirów miasta, do których dzięki Drogom stworzenia te zyskały łatwy dostęp. Wokół miast ogirowie posadzili gaje wypełnione licznymi gatunkami roślin (łącznie z Wielkimi Drzewami), które miały

dodać otuchy pracującym w miastach

270

osobnikom i nie dopuścić do nich Tęsknoty. Do gajów też poprowadzono Drogi. Dziś niewiele z tych gajów przetrwało. Gaj w Caemlyn pochłonęło na przykład rozrastające się miasto, gaj w Cairhien tak zaniedbano, że aż przestał się odróżniać od otaczającego go lasu, gaj w okolicach Łzy ma obecnie postać pustego pastwiska, zaś ten w Illian „oswojono” w królewski park dla władcy i jego faworytów. Tym niemniej w pobliżu gajów nadal istnieją Bramy, choć obecnie znajdują się one czasem na dziedzińcach albo nawet w suterrenach nowoczesnych budynków.

### WEWNĄTRZ DRÓG

Same Drogi są żywe w sposób, którego nie rozumieją nawet ogirowie, a Aes Sedai zapomniały. Dzięki Jedynej Mocy ścieżki te istnieją poza normalnymi granicami czasu i przestrzeni. Wielu ogirów uważa, że stanowią one jakby własny świat, połączony tylko przez Wzór. W każdym razie, dla sieci Dróg nie mają zastosowania zwykłe zasady fizyki. Rampy, wyspy i mosty wiszą swobodnie w rozległej pustce, czasami jedne nad drugimi, bez żadnego widocznego wsparcia. Takie kierunki, jak północ czy południe, góra czy dół, niewiele znaczą w Drogach, a ścieżki często gwałtownie wznoszą się bądź opadają, mimo braku oczywistej przyczyny. Jednodniowy spacer może przenieść podróżnika do miejsca przeznaczenia odległego — zależnie od wybranej ścieżki — o sto, a nawet pięćset mil od punktu wyjścia. Na każdym rozstajach Dróg stoją Drogowskazy, czyli wysokie kamienne tablice pokryte srebrnymi znakami pisma ogirów. Wejście na każdy most i rampę znaczą kamienne filary wskazujące kierunek, także inkrustowane literami ogirów.

W dzienników ogirów wynika, że Drogi były pierwotnie dobrze oświetlone, tak że podróżny mógł oglądać miriadę wysp zawieszonych w ogromnej pustce. Pora dnia czy nocy nie mia-

271

ła znaczenia dla jakości podróży, gdyż wewnątrz Dróg zawsze panował dzień. Same wyspy były bujnie obsadzone dywanami grubej trawy i mnóstwem drzewek owocowych. Wyspy te, o średnicy od pięćdziesięciu do dobrze ponad stu kroków, różniły się kształtem — od długich owali po doskonale okrągłe koła. Wokół obwodu każdej zielonej wyspy rosły balustrady, które prawdopodobnie powstrzymywały nieostrożnych podróżnych lub zwierzęta juczne przed przypadkowym upadkiem. Mosty również były wyposażone w tego typu zabezpieczenia, choć nie miały ich szerokie rampy łączące wyspy i mosty, z wyjątkiem wysokiej do piersi balustrady z białego kamienia w miejscach połączenia mostów z rampami.

Dróg używali wyłącznie ogirowie i kierowani przez nich ludzie. Niektóre dokumenty Aes Sedai sugerują, że być może twórcy Dróg, czyli przenoszący Moc mężczyźni, umieścili w nich pułapki dla przedstawicieli Pomiotu Cienia, którzy mogliby w jakiś sposób wtargnąć na teren ścieżek. Znalaziono dowody istnienia takich pułapek (wraz z ciałami ofiar — przedstawicieli Pomiotu Cienia), mamy wszakże powody sądzić, że pułapki te straciły już swoją skuteczność.

### POGORSZENIE STANU DRÓG

Drogi dostarczały bezpiecznego przejścia ogirom i ludziom przez prawie dwa tysiące lat. Później, podczas Wojny Stu Lat, ich stan zaczął się zmieniać: stopniowo wilgotniały i ciemniały. Zmiany zachodziły tak powoli, że niewielu je dostrzegło, aż w końcu mosty spowija ciemność. Od tej pory nie wszyscy podróżni, którzy weszli w sieć Dróg, wyszli z niej, a z czasem liczba zaginionych wzrosła z nielicznych do wielu. Inni po wyjściu popadli w obłęd. Ci spośród oszalałych, którzy byli w stanie mówić, wrzeszczeli o *Machin Shin*, Czarnym Wietrze albo o jakiejś obecności, przypatrującej im się z cienia. Potem Drogi zupełnie pociemniały.

272

Odkąd spadła na nie ciemność, coś się zaczęło w ich głębinach. Tymi miejscami Dróg, w które nie powinien docierać żaden podmuch, targały teraz zimne wichury, wyjące głosami śmierci i rozkładu. Zwane przez ogirów właśnie *Machin Shin* nawiedzają od tamtego okresu Drogi i karmią się nieostrożnymi wędrowcami. Ogirowie nie wiedzą, skąd się wziął ów wiatr. Możliwie, że ponieważ Drogi powstały dzięki skażonej Mocy, Czarny Wiatr także zrodził się z rozkładu. Niektórzy twierdzą, że może w Drogach zmutował się jakiś pasożyt, niegdyś dla nich naturalny. Inni sądzą, że ukryły się tam niedobitki Wojny z Cieniem, które nie potrafią znaleźć wyjścia. Niezależnie od swego pochodzenia, *Machin Shin* z pewnością kradnie umysły i dusze, zostawiając swoje ofiary niczym puste, żywe haski. Nie ma wątpliwości, że to on porwał wszystkich podróżnych, którzy zniknęli przez te lata.

Starsi z Rady zakazują obecnie ogirom i ludziom podróżować Drogami, gdyż ciemność i nieznana, włócząca się po nich istota czynią je miejscem śmiertelnie niebezpiecznym. Nieliczni, którzy ośmielili się wędrować Drogami w ostatnich latach, powtarzają, iż organiczny kamień, niegdyś piękny i gładki, wygląda dziś na przeżarty i popękany, czasami do tego stopnia, że kruszy się przy dotknięciu. Drzewa i trawa, które kiedyś porastały wyspy, dawno umarły, a ciemność jest tam gęsta, głębsza niż noc i odporna na wszelkie wniesione dla jej rozjaśnienia światło.

Drogi wytworzyli mężczyźni Aes Sedai z Jedynej Mocy, czyli z *saidina*. Powodem pogorszenia stanu Dróg niemal na pewno nie jest dotyk Cienia, lecz skaza na *saidinie* przesączająca się z niego, chociaż ta subtelna różnica bynajmniej nie czyni ich ani trochę mniej niebezpiecznymi.

Rozdział dwudziesty trzeci

### ***Tel'aran'rhiod***

Niemożliwy do znalezienia na jakiegokolwiek mapie *Tel'aran'rhiod* jest miejscem, które wielu odwiedza, lecz nikt w nim nie żyje. Równocześnie należy on do naszego świata i znajduje się poza nim. Inaczej nazywany jest Światem Snów lub Niewidzialnym Światem. Jedyłą jego rzeczywistość stanowi Wzór stworzony z ludzkich żywotów, jednocześnie stanowiąc część większego Wzoru utkaneego z każdej możliwej rzeczywistości. W splocie Wielkiego Wzoru znajdują się puste przestrzenie i tam właśnie w opinii starożytnych mieści się *Tel'aran'rhiod*.

### **ŚWIAT SNÓW**

Prawie każdy może przypadkowo dotknąć tego świata. Aby wejść do niego na chwilę, człowiek potrzebuje jedynie snu. Zwykle wizyta jest tak krótka, że osoby, które zobaczyły w przelocie *Tel'aran'rhiod*, nawet nie wiedzą, że znalazły się w miejscu innym niż ich normalne sny. W odróżnieniu jednak od zwyczajnych snów, *Tel'aran'rhiod* istnieje fizycznie i czają się w nim prawdziwe zagrożenia. Rana otrzymana podczas przebywania w nim pozostanie po przebudzeniu, mimo iż ciało

274

nigdy właściwie do Świata Snów nie weszło. Osoby, którym w „normalnych snach” śni się własna śmierć, zwykle się budzą, lecz osoby umierające w *Tel'aran'rhiod* nie zbudzą się już nigdy. Fakt ten stał się niewątpliwie źródłem przekonania, że jeśli śni nam się śmierć, jest ona „nieodwracalna”.

*Tel'aran'rhiod* ma wpływ jedynie na żywe istoty, toteż nie zmienia on niczego innego w świecie jawy.

### **WCHODZENIE DO TEL'ARAN'RHIOD**

Podczas gdy wiele osób widzi Świat Snów w przelocie i przypadkowo, jedynie nieliczni mają możliwość wejścia do niego z własnej woli. Takie osoby znane są jako Spacerujący Po Snach. A ponieważ niektórzy Spacerujący Po Snach Aielowie nie są w stanie dotknąć Prawdziwego Źródła, Talent ten nie jest związany ze zdolnością do przenoszenia Jedynej Mocy.

Sny jednostki tworzą jej własny świat, którego mogą dotknąć inni. Wśród Aielów Spacerujący Po Snach do dawna posiadają zdolność wchodzenia w sny innych osób. Używają tej umiejętności podczas dostarczania wiadomości, takich jak ta, która ściąga wodzów klanów do Rhuidean. Wchodząc w sen, gość znajduje się w niekorzystnym położeniu i może zostać przez śniącego schwytany w pułapkę. Chociaż wciąganie innych do własnego snu jest absolutnie możliwe, Spacerujący Po Snach unikają takiego działania, uważają je bowiem za bardzo niebezpieczne i złe.

Spacerujący Po Snach może zupełnie swobodnie wchodzić do *Tel'aran'rhiod*, istnieją jednak pewne *ter'angreale* umożliwiające wejście pozbawionemu tego Talentu użytkownikowi oraz osobom nie potrafiącym przenosić Mocy. Dana osoba musi tylko zasnąć z tym *ter'angrealem* przy skórze i na pewno trafi do *Tel'aran'rhiod*.

Osoba posiadająca zdolność od przenoszenia Mocy oraz zdolność Podróżowania może wkroczyć do Niewidzialnego Świata

275

w sposób fizyczny, ponieważ Podróżowanie tworzy otwór do miejsca w świecie jawy. Spacerujący Po Snach Aielowie gwałtownie wszakże ostrzegają przed fizycznym wchodzeniem do Świata Snów. Wierzą oni bowiem, że wkraczając fizycznie do *Tel'aran'rhiod*, traci się część tego, co czyni daną osobę istotą ludzką. Nie wiemy, czy jest to prawda, lecz podróżujący po Niewidzialnym Świecie bez wątplenia cieleśnie stają wobec innego wyzwania niż ci, którzy wchodzą w sny. Spacerujący Po Snach nie muszą się martwić o jedzenie czy odpoczynek, gdyż w snach nie odczuwa się głodu, a ciało i tak wypoczywa. Natomiast fizyczny gość w *Tel'aran'rhiod* w końcu zacznie potrzebować zarówno odpoczynku, jak i pożywienia.

### **INNA RZECZYWISTOŚĆ**

*Tel'aran'rhiod* stanowi niestałe odbicie świata jawy. Istnieją w nim góry, kontynenty, oceany, równiny i lasy, podobnie jak budynki i drogi — wszystkie odpowiadają mniej więcej swemu położeniu w świecie jawy. Elementy te są stałe i stosunkowo trwałe, a przynajmniej wydają się takie w Świecie Snów. Wszystkie przedmioty ruchome, takie jak miski na stole, dokumenty czy żywność zachowują się dość efemerycznie, raz nikną, raz się pojawiają lub stale zmieniając swój stan. Może nie istnieją one w jednym miejscu w świecie jawy na tyle długo, aby w *Tel'aran'rhiod* dać coś poza krótkotrwałym wrażeniem. Wszelkie jedzenie, które fizyczny gość zdoła zjeść, prawdopodobnie zniknie, zanim dotrze do żołądka i na skutek tego w Świecie Snów nie sposób się najeść. Leżące na biurku gazety mogą zmieniać zarówno tekst, jak i pozycję na oczach obserwatora, a biżuteria pojawia się i znika ze szkatułki. Gość może użyć tylko tego, co pozostaje w bezruchu na tyle długo, by wyglądać solidnie, tak jak na przykład rosnące owoce lub warzywa. Zresztą, nawet jeśli spożyje się coś bądź zniszczy, odpowiedniki tych przedmiotów w świecie jawy i tak pozostają niezmiennione.

276

Nie tylko ludzie podróżują po *Tel'aran'rhiod*, także dzikie zwierzęta, natomiast zwierzęta domowe są tam podejrzanie nieobecne. Niektórzy twierdzą, że te ostatnie za bardzo się zmieniły z powodu swej relacji z człowiekiem i na zawsze zagubiły swój związek z trwałością natury, a zatem również ze Światem Snów.

Przebywający w *Tel'aran 'rhiod* człowiek (inaczej niż w świecie jawy) może zmieniać Niewidzialny Świat i oddziaływać na niego samymi myślami. Patrząc pod tym kątem, *Tel'aran 'rhiod* bardzo przypomina zwyczajny sen: i tu, i tam myśli człowieka się urzeczywistniają. Możliwe jest stworzenie niemal wszystkiego, co tylko można sobie wyobrazić. Niestety twory te nikną wraz z osłabieniem koncentracji ich twórcy. Inaczej działają tu prawa fizyki. Człowiek może przelecieć z jednego miejsca do innego albo po prostu wyobrazić sobie jakieś miejsce i znaleźć się w nim. Może też zmienić swój wygląd, kiedy tylko przyjdzie mu ochota i nosić stroje w dowolnym stylu.

Elastyczny charakter *Tel'aran 'rhiod* czyni go bardzo kuszącym, jako że gość może w nim pójść gdziekolwiek i robić prawie wszystko, co zechce. Tkwi w tym jednak również spore niebezpieczeństwo, toteż Spacerujący Po Snach Aielowie zabraniają osobom niedoświadczonym samotnie przemierzać ścieżek tego świata. Aes Sedai nie mają takich zasad, może dlatego iż w ostatnim tysiącleciu niewiele było wśród nich Spacerujących Po Snach. W ciągu ostatnich stu lat ludzie zaczęli przejawiać nowe zdolności nie związane z Jedyną Mocą. Możliwe, że wracają stare Talenty, które zniknęły podczas obrotu Koła. Wśród tych nowych zdolności są na przykład umiejętności Wilczych Braci, których można rozpoznać po ich złotych, wilczych oczach. Wilczy Bracia potrafią się porozumiewać z wilkami. Jest to kontakt bezpośredni, poprzez umysły, możliwy nawet na znaczne odległości i wymaga wyostrzonych zmysłów typowych raczej dla zwierząt drapieżnych niż dla człowieka. Wilczy Bracia również posiadają umiejętność wchodzenia do *Tel'aran'rhiod*,

277

choć nazywają go inaczej, a mianowicie Wilczym Snem. Wśród nielicznych znanych Wilczych Braci można wymienić Elyasa Machere, niegdyś strażnika, oraz Lorda Pemna Aybare, znanego jako „Złote Oko”.

Wejście do Wilczego Snu wygląda dla Wilczych Braci inaczej niż dla Spacerujących Po Snach. Lord Perrin opowiadał o przelotnym obrazie okien, otwierających się na inne zdarzenia w innych miejscach. Sądzi on, iż te „wizje okien” mogą mieć związek ze sporadyczną zdolnością Spacerujących Po Snach do dostrzegania aluzji przyszłych zdarzeń, jednak do szczegółowych rozważań mamy zbyt mało danych. Tak czy owak jesteśmy głęboko wdzięczni Lordowi Pemnowi za jego pomoc, a jego łaskawej żonie, Lady Faile, za przekonanie go, by nam tej pomocy udzielił.

W Wieku Legend świat był gęsto zaludniony, toteż nie istniały żadne nie zamieszkane krainy. Katastrofalne wstrząsy Pęknięcia zdziesiątkowały jednak populację i aż do końca rządów Artura Jastrzębie Skrzydło na ziemiach między Pustkowiec Aiel i Oceanem Aryth cywilizacja odradzała się bardzo powoli. Z kolei po śmierci Jastrzębiego Skrzydła rozpoczął się stopniowy regres, za który nie można obarczyć winą jedynie chaosu Wojny Stu Lat. Pod koniec wojny władcy zaczęli wysuwać żądania wobec rozmaitych ziem. Regres ów trwa zresztą do chwili obecnej, toteż ciągle jest mnóstwo rozległych nie zaludnionych krain, do których nie rości sobie prawa żaden naród. Istnieją też tereny, które, chociaż teoretycznie należące do jakiegoś władcy, w praktyce pozostają autonomiczne i „oficjalni” władcy właściwie ani ich nie bronią, ani nimi nie rządzą. Miasta, nawet wielkie, leżą opuszczone i w ruinie.

Nikt nie ma pewności, dlaczego spadła liczebność populacji, chociaż niektórzy teoretyzują, iż obniżenie przyrostu naturalnego spowodowany jest dotykaniem Czarnego poprzez stopniowo słabnące pieczęcie. Inni uważają, że mamy po prostu do czynienia z produktem ubocznym wymuszonego powrotu

281

świata do prymitywniej szego stanu — odkąd zatraciliśmy wiedzę i narzędzia cywilizacji. Niezależnie od przyczyn, spadek przyrostu dotyczy równo wszystkich narodów i jego efekty widoczne są wszędzie: od ogromnych pustych sal potężnej Białej Wieży po małą wieś w Polu Emonda w Andorze, która zapomniała, że kiedykolwiek należała do Królowej lub stanowiła część większego państwa.

Aktualne niepokoje powodują gwałtowne zmiany polityczne na całej ziemi i uzyskanie w miarę dokładnych informacji politycznych jest trudne (albo niemożliwe). Dlatego wymienione w następnym rozdziale nazwy i dane statystyczne pochodzą z ostatnich oficjalnych zapisów, zatem niekoniecznie przedstawiają sprawy tak, jak wyglądają one obecnie.

Rozdział dwudziesty czwarty

### **Biała Wieża**

*Sedai nigdy nie kłamią, jednakże ich prawda może nie być taka, jaka ci się wydaje”.*

— powiedzenie dotyczące siostr z Białej Wieży

*Godło Białej Wieży* — Stylizowany biały płomień; odwrócona biała lza; Biały Płomień; Płomień Tar Valon.

*Sztandar* — Płomień Tar Valon umieszczony pośrodku w wirze lub spirali złożonej z sześciu barw, biegnących w następującym porządku od najwyższej ku środkowi: niebieski, zielony, biały, szary, żółty, czerwony. Każdy element spirali otacza całkowicie płomień jeden raz, zanim jego najszerszy koniec dosięgnie krawędzi sztandaru.

### **AES SEDAİ**

Przez całe wieki wstrząsów od Pęknięcia Świata jedynie miasto Tar Yalon i mieszkające w nim Aes Sedai zdołały zachować w stanie nienaruszonym zarówno suwerenność, jak i tradycje. Biała Wieża powstała w 98 roku OP. Żadne królestwo ani naród, z wyjątkiem może rasy ogirów, nie zdołał nawet

285



w przybliżeniu osiągnąć długowieczności rządów Białej Wieży w Tar Yalon ani zyskać potężnej władzy, jaką Aes Sedai miały nad całą ziemią — choć żadne inne królestwo w pełni im nie ufa ani ich nie rozumie. Wiele osób nadal wini przenoszące Moc za Pęknięcie Świata. Mimo iż szereg Aes Sedai twierdzi, że ciągle hołdują tradycjom jeszcze sprzed Pęknięcia, dowody historyczne wskazują na to, iż współczesne mieszkanki Białej Wieży mają zupełnie inną organizację i poziom wiedzy niż ich poprzedniczki z Wieku Legend.

Chociaż przenoszące Moc każą światu myśleć, że Tar Yalon posiada monopol na władanie Jediną Mocą, przynajmniej wśród kobiet (i mnóstwo osób w to wierzy), istnieją przedstawicielki płci żeńskiej ze zdolnością do przenoszenia, które do Wieży nie należą. Ich liczba nie jest jednak znana. Jeśli Aes Sedai odkryją, że jakaś dziewczyna potrafi się nauczyć czerpać Jediną Mocę, pokonują wszelkie przeszkody, by trafiła ona do Wieży jako no-wicjuszka (w sensie historycznym najczęściej nowicjuszek wstępowało do Wieży w wieku szesnastu lat lub mniej, a dziewcząt powyżej osiemnastego roku życia Wieża nie chciała zwykle przyjmować, uważała bowiem, że w tak późnym wieku już się nie dostosują do dyscypliny). Zamiast przeszukiwać okolicę, wolą zachęcić dziewczynę, aby zgłosiła się do nich sama, a jeszcze lepiej przyszła wprost do Wieży. Do kobiet, które potrafią przenosić Moc, lecz nie należą do Wieży, zaliczyć można także dzikuski, które rozwijają w sobie tę zdolność, oraz kobiety z takiej czy innej przyczyny odesłane z Wieży. Ostatnio pojawiły się też pogłoski, że Moc umieją również przenosić Mądre Aie-lów i Poszukiwaczki Wiatru z Ludu Morza. Kobiety, które potrafią przenosić Moc, lecz nie należą do Aes Sedai, zazwyczaj starają się nie przyciągać do siebie niczyjej uwagi, często ukrywają swój e zdolności przed wszystkimi, a gdy ktoś podejrzewa u nich umiejętności, przeprowadzają się nawet do innego miasta czy wioski. Przyczyna jest całkiem prosta: lękają się, że Aes Sedai pragną je włączyć do Wieży. Gdy Aes Sedai od-

288

kryją, że kobieta ukrywa przed nimi swoje zdolności, karzą ją tak surowo, że pamięta ona karę do końca życia. Przenoszące Moc bez błogosławieństwa Białej Wieży postępują ostrożnie i starają się nie zwracać na siebie uwagi, lecz to władający Jediną Mocą mężczyźni mają więcej powodów do strachu. Są ścigani, szczególnie przez Czerwone Ajah, a kiedy zostaną schwytani, zgodnie z prawem Wieży trafiają do Tar Yalon, gdzie czeka ich osąd i poskromienie, czyli odcięcie od Prawdziwego Źródła. Od czasu Pęknięcia Świata niewielu takich mężczyzn pozostawało na wolności wystarczająco długo, by spowodować jakieś rozległe szkody, tym niemniej wyzwalają im w społeczeństwie lęk i obrzydzenie. Często sekret mężczyzny zdradza Aes Sedai nawet jego własna rodzina. Czas pokaże, jak zmieni się sytuacja mężczyzn ze zdolnością do przenoszenia obecnie, gdy powstała instytucja Asha'manów.

Poprosiliśmy pewną Aes Sedai, która woli pozostać anonimowa oraz jednego mężczyznę ze zdolnością do przenoszenia

O opisanie uczucia związanego z władaniem Jediną Mocą. Oto ich wypowiedzi

Aes Sedai: „Kiedy wyciągam rękę, aby dotknąć Prawdziwego Źródła i pozwolić, żeby wypełniła mnie Jediną Mocę, czuję się cała i kompletna w sposób, który mi uświadamia, jak pusta

I płytkie jest moje życie wtedy, gdy Mocy me przenoszę. Wypełnia mnie wielka radość — prawie uniesienie — i odnoszę wrażenie, że otacza mnie ciepło i miłość Światłości. Tylko kiedy przenoszę Moc, czuję się naprawdę żywa. Odrywanie się od Mocy jest jak tłumienie światła słonecznego. Bez Mocy jestem pusta, niczym pozbawiony koloru obraz. Podejrzewam, że dlatego właśnie musimy przechodzić szkolenie wśród Aes Sedai. Wątpię, czy bez nauk któraś z nas miałaby dość woli, by wypuścić z rąk Jediną Mocę”.

Asha'man: „Słyszałem, że kobiety odczuwają ciepło i wypełniają je emocje. Ja niczego takiego nie doświadczam. Doty-

289

kanie Źródła jest dla mnie raczej czymś w rodzaju ucieczki od wszelkich uczuć. Nieruchomieję i uspokajam się, a równocześnie jestem doskonale świadom swego otoczenia. Moc nie przychodzi do mnie łatwo. Muszę o nią wręcz walczyć. Walczę, by ją uchwycić i zatrzymać, wiedząc, że jeśli przegram, ona mnie zmiotą. To tak jakbyś próbował balansować na pędzącej lawinie: jeśli się poślizgniesz, wciągnie cię i zgniecie bezlitośnie, jeżeli jednak zdołasz utrzymać chwiejną równowagę, lawina da ci siłę.

Wiem oczywiście, że na *saidinie* jest skaza, niczym toksyczna plama na powierzchni wspaniałego wina. Nie sposób dotknąć Źródła bez kontaktu z trucizną, nie ma to jednak znaczenia, gdyż Moc jest dla mnie zbyt ważna”.

### **POLITYCZNA SIŁA WIEŻY**

Aes Sedai twierdzą, że czerpiącą Moc może zrozumieć jedynie jedna osoba z tą zdolnością, zwłaszcza że wszystkie one narażone są na strach, nieufność i nienawiść ze strony „zwykłych ludzi”. Gdyby przenoszących nie wspierała polityczna siła Białej Wieży, stałyby się one ofiarami najrozmaitszych ataków ze strony tych, którzy uważają je za czarownice. By uniknąć takich reakcji, Aes Sedai starały się podsuwać wszystkim władcom doradcynie z umiejętnością przenoszenia. Niektórzy mówią (ale tylko wówczas, gdy nie ma w pobliżu żadnych Aes Sedai), że królowie i królowe są jedynie marionetkami, które służą kaprysom, nakazom i ukrytym celom Białej Wieży. Chociaż wielu władców na pewno wierzyłoby w taką opinię, żaden prawdopodobnie nie podał wątpliwości faktu, iż przenoszące wtrącają się w wiele spraw, które z pozoru zupełnie ich nie dotyczą. Mówi się

też, że właśnie Aes Sedai wymyśliły Wielką Grę — znaną także jako Gra Domów.

292

### WYOBKOWANIE

Podejrzliwość, którą często wzbudzają Aes Sedai, jest spowodowana faktem, iż naprawdę różnią się one od innych ludzi. Zmienia je przenoszenie Jedynej Mocy. Wiadomo, że takie kobiety zachowują wiecznie młode twarze. Aes Sedai, która ma dość lat, by być babką, może mieć zaledwie kilka siwych włosów i żadnych zmarszczek czy bruzd. W dodatku żyją znacznie dłużej niż przeciętni ludzie — chociaż nie tak długo jak Aes Sedai w Wieku Legend — ponieważ przenoszenie Mocy wyraźnie spowalnia proces starzenia się.

Zanim Przyjęta zostanie Aes Sedai, musi złożyć trzy przysięgi, podczas których trzyma w ręku Róźdzkę Przysiąg. Jest to *ter'angreal*, dzięki któremu przysięgi stają się wiążące. Oto te przysięgi:

1) Nie wypowiadać słów, które nie są prawdą.

2) Nie tworzyć broni mogącej służyć jednemu człowiekowi do zabicia innego.

3) Nie używać Jedynej Mocy w charakterze broni, wyjąwszy stosowanie jej przeciwko Sprzymierzeńcom Ciemności i Pomiotowi Cienia, ewentualnie w celu obrony własnego życia, życia swego Strażnika lub innej siostry.

Te przysięgi nie zawsze były wymagane, jednak pewne zdarzenia przed Pęknięciem Świata i po nim zrodziły konieczność ich składania. Jako pierwszą przyjęto drugą przysięgę; stało się to po Wojnie z Cieniem. Pierwsza przysięga, choć dotrzymywana co do joty, bywa wymawiana cicho i ostrożnie. Dwie ostatnie są uważane za nienaruszalne.

Rzecz jasna, tkanie wątków Mocy powoduje też wyobcowanie Aes Sedai, ponieważ dokonują one niezwykłych dzieł dzięki Jedynej Mocy (które nie byłyby bez niej możliwe), ograniczonych tylko Trzema Przysięgami, podczas gdy osoby bez tej zdolności muszą polegać wyłącznie na własnym umyśle,

293

sile fizycznej i sztucznych narzędziach. Chociaż zdolności Aes Sedai na pewno mają ograniczenia, granice te nie są widoczne dla tych, którzy Mocy przenosić nie potrafią.

### TALENTY

Niektóre Aes Sedai posiadają szczególną zdolność do używania Jedynej Mocy zwaną Talentem. Talenty te manifestują się w określonych sferach i rzadko związane są z siłą zdolności do przenoszenia Mocy danej osoby. Najczęściej spotykanym Talentem jest Uzdrawianie. Inne ważniejsze Talenty to Tańczenie Po Chmurach, czyli kontrolowanie pogody oraz Śpiewanie Ziemi, czyli kontrolowanie ruchów planety — na przykład powodowanie trzęsień lub lawin bądź też zapobieganie im. Pomniejsze Talenty rzadko noszą nazwy; są wśród nich takie jak umiejętność rozróżniania *ta 'veren* czy kontrolowania ich (choć na bardzo ograniczonych polach, zazwyczaj nie większych niż kilka stóp kwadratowych). Niektóre poważniejsze Talenty, takie jak Podróżowanie — zdolność przenoszenia się z miejsca na miejsce bez pokonywania dzielącej je przestrzeni — zostały dopiero niedawno ponownie odkryte. Inne, jak Głoszenie Przepowiedni, czyli umiejętność przepowiadania przyszłych wydarzeń, ale jedynie na sposób ogólny oraz Sondowanie, to znaczy lokalizowanie rud i od czasu do czasu wydobywanie ich z ziemi, występują rzadko. Obecnie po wielu Talentach pozostały jedynie nazwy i czasami nieokreślony opis, tak jak w przypadku Korelacji Matrycy, Nawijania Ognioziemi czy Dojenia Łez. Śnienie to jeden z Talentów aż do niedawna uznawanych za zapomniane, gdyż zaniknął w 526 NE po śmierci Corianin Ne-deal, ostatniej uznawanej Śniącej. Wraz z odkryciem Spacerujących Po Snach Aielów i pojawieniem się plotek o Aes Sedai obdarzonych tym Talentem, Śnienie najwyraźniej ponownie ujawniło się we Wzorze.

Niektórzy Śniący potrafią spacerować po snach, posiadając

294

zdolność wchodzenia do *Tel 'aran 'rhiod* oraz do snów innych ludzi, jednakże wszyscy Śniący doświadczają w swoich snach wizji przewyższających wszystko, co dana osoba mogłaby zobaczyć w którymś z tych miejsc. Wizje te nie opowiadają o przyszłych zdarzeniach w sposób zbyt wyraźny. Aes Sedai, które studiowały zjawisko Śnienia i o nim pisały, wierzą, że przeczucia Śniących nie muszą się spełnić (w przeciwieństwie do wizji postrzeganych w ramach Głoszenia Przepowiedni), przyznają wszakże, iż przeczucia te są czymś więcej niż zwykłymi snami. Uczni sądzą, że takie sny wskazują na potencjalne przyszłe zdarzenia i tak też powinny być interpretowane. Niektórzy uważają je za ostrzeżenie Wzoru w kwestii spraw, które mogą się zdarzyć, choć pozostaje cień szansy na zmianę przepływu.

Z drugiej strony osoby ze zdolnością Głoszenia Przepowiedni wiedzą, iż pewne wydarzenia na pewno się zdarzą, gdyż tkwią mocno w strukturze Wzoru, głoszący nie mają jednakże pojęcia, kiedy i jak do tych zdarzeń dojdzie. Głoszenie Przepowiedni bywa często błędnie traktowane jako rodzaj Śnienia, jednak nie jest ono zależne od woli osoby z tym Talentem, a niektórzy Głoszący doświadczają ą tylko jednej albo dwu „wizji” w całym swoim życiu. Głoszenie Przepowiedni łączy się też z użyciem Jedynej Mocy, gdyż zdolność ta zarezerwowana jest jedynie dla osób potrafiących przenosić, natomiast Śnienie i Spacerowanie Po Snach nie wymaga umiejętności czerpania Mocy. Stąd prawdopodobnie więcej jest Spacerujących Po Snach wśród Mądrych Aielów niż Śniących wśród

Aes Sedai.

### ZOSTAWIANIE AES SEDAI

Dziewczyna, u której zostanie odkryta umiejętność przenoszenia Mocy albo zdolność do nauki przenoszenia, trafia do Białej Wieży, by spędzić w niej kilka lat na starannym szkoleniu. Osoby z iskrą zaczynają jako nowicjuszek. Muszą się uczyć

295

i wykonywać prace domowe, które mają wzmocnić ich umysł i ciało oraz poznać postępowanie typowe dla Aes Sedai. Dziewczeta uczą się wykorzystywać swoje umiejętności i poznają konsekwencje niewłaściwego użycia Jedynej Mocy, bo choć talent do przenoszenia jest darem natury, może go kobiecie odebrać krąg trzynastu Aes Sedai. Karę tę wykonuje się rzadko i jedynie w przypadku najstraszliwszych zbrodni dokonanych przeciwko Wieży. W ramach ostrzeżenia każda nowicjuszek musi się wyuczyć na pamięć imion wszystkich kobiet (i nazw ich zbrodni), które doświadczyły ujarznienia w historii Białej Wieży. Należy w tym miejscu dodać, że od ponad stu lat żadnej nie ujarzmiono.

Zazwyczaj pięć do dziesięciu lat trwa nauka nowicjuszek, po czym zostaje ona Przyjętą. Podczas tego pierwszego okresu kandydatka musi przestrzegać bardzo surowych zasad i dyscypliny. Przy niezwykle rzadkich okazjach dzikuskom (czyli kobietom, które umieją już przenosić Moc) pozwala się ominąć poziom nowicjatu i od razu zostać Przyjętymi (jeśli są wystarczająco dojrzałe i posiadają odpowiednie umiejętności), jednakże w całej swej historii Biała Wieża postąpiła tak zaledwie kilka razy i jest to nadal sprawa bardzo kontrowersyjna. Wszystkie kobiety, które pragną zostać Przyjętymi, muszą przejść ostateczny sprawdzian przy wykorzystaniu *ter'angreala* znajdującego się wewnątrz sklepionej sali w skalnym podłożu poniżej Białej Wieży. Kandydatka na Przyjętą musi się rozebrać do naga i przejść przez trzy srebrne łuki tego *ter'angreala*, po czym odnaleźć drogę z powrotem. Nowicjuszek mają prawo dwukrotnie odmówić poddania się tej próbie, lecz przy trzeciej odmowie wejścia (lub jeśli kandydatka nie jest w stanie dokończyć raz rozpoczętej próby i przejść pod wszystkimi trzema łukami), zostaje usunięta z Wieży i nigdy już nie zostanie Aes Sedai.

Przenoszące mówią, że ten *ter'angreal* uosabia najgorsze lęki kandydatki i aby zostać Przyjętą, trzeba te lęki pokonać. Pierwszy luk symbolizuje przeszłość, drugi — teraźniejszość, trzeci — przyszłość. Niektóre kandydatki nigdy nie wychodzą.

296

W każdym przypadku *ter'angreal* daje testowanym nieodpartą potrzebę pozostania w swoim wnętrzu. Żeby przejść sprawdzian, dziewczyny muszą pragnąć zostać Aes Sedai bardziej niż cokolwiek innego na świecie. Nawet Aes Sedai używające tego *ter'angreala* nie wiedzą, czy światy w jego granicach są czy nie są iluzją. Po pomyślnym zakończeniu próby kandydatka awansuje na Przyjętą i otrzymuje pierścień w kształcie Wielkiego Węża. Symbol Wielkiego Węża był uważany za starożytny jeszcze przed rozpoczęciem Wieku Legend. Przedstawia on węża zjadającego własny ogon, odwieczny symbol czasu i wieczności. Pierścień z wężem to znak siostrzeństwa między Aes Sedai. Przyjęta musi go nosić przez cały czas na środkowym palcu prawej ręki. Prawdziwa Aes Sedai (następny etap po Przyjętej) może go zakładać na dowolny palec lub zdejmować, gdy wymagają tego okoliczności. Prosta biała suknie nowicjuszeki u Przyjętej zdobi jedynie siedem wąskich, barwnych pasków przy kraju i mankietach. Przyjęte są nieco mniej ograniczone przez zasady niż nowicjuszeki, toteż wolno im spośród dostępnych wybrać dziedziny nauki, które będą zgłębiać.

Mija zazwyczaj wiele lat, zanim Przyjęta zostanie wyniesiona do poziomu pełnej Aes Sedai. Aby otrzymać ten tytuł, musi ona zademonstrować zdolności przenoszenia Mocy i zachowywania ciszy w „warunkach ekstremalnych”, jednak szczegóły sprawdzianu to ściśle strzeżony sekret. By zostać Aes Sedai, Przyjęta musi także złożyć Trzy Przysięgi przy użyciu Różdżki Przysięg. Jako nowa Aes Sedai wybiera, do której z siedmiu Ajah pragnie się przyłączyć. Ma teraz prawo nosić ozdobiony frędzlami w kolorze jej Ajah szal z symbolem Płomienia Tar Yalon.

Aes Sedai uczą każdą kobietę, która przychodzi do Białej Wieży i potrafi przyswajać wiedzę, jednak nie wszystkie kandydatki zostaną w końcu pełnoprawnymi przenoszącymi. Niektóre uczą się podstawowych zasad bezpieczeństwa związanych ze zdolnością do czerpania Mocy, a następnie odsyła. Dla tych, które naprawdę posiadają potencjał, cierpliwość Wieży

297

wydaje się natomiast nieskończona. Osoby uczące się powoli (w przeciwieństwie do tych, które nie potrafią przejść sprawdzianów) zachęca się do kontynuacji i — tak jak inne nowicjuszeki i Przyjęte — nie mają one prawa odejść z Tar Va-lon. Podobno niektóre kobiety spędzały szereg dziesięcioleci na próbach zdobycia szala Aes Sedai. Pogłoski na ten temat nie zostały jednakże potwierdzone.

### STRAŻNICY

Kiedy kobieta otrzymuje tytuł Aes Sedai, może związać ze sobą Strażnika. Chociaż większość Ajah utrzymuje, iż jedna Aes Sedai może się wiązać tylko z jednym Strażnikiem *naraz*, nie istnieją takie nakazy. Czerwone siostry nie wiążą zresztą żadnego Strażnika, Zielone natomiast przywiązują do siebie tyłu, ilu chcą.

Dokonana przy użyciu Jedynej Mocy więź trwale łączy Strażnika i Aes Sedai. W sensie etycznym Strażnik — zwany także Gaidinem, czyli Bratem Bitew — musi dobrowolnie przystać na więź, istniały wszakże przypadki,

gdy dokonywano jej wbrew jego woli. Więż daje Strażnikowi dar szybkiego uzdrawiania, zdolność obchodzenia się bez jedzenia, wody czy odpoczynku przez długi czas oraz umiejętność wyczuwania z oddali skazy Czarnego. Strażnik potrafi również wyczuć pewne sprawy związane z jego Aes Sedai, łącznie z jej śmiercią.

Dzięki więzi dana przenosząca wie, czy jej Strażnik żyje, niezależnie od dzielącej ich odległości, chociaż Aes Sedai nie jest w stanie tego dystansu ustalić. Kiedy Strażnik umrze, przenosząca poprzez więź będzie znała moment i detale jego zgonu. Po śmierci Strażnika Aes Sedai często wiąże się z następnym, chociaż często dopiero wtedy, gdy się otrząśnie z emocjonalnego wstrząsu spowodowanego jego odejściem. Niektóre przenoszące sądzą, że szok ów stanowi wynik emocjonalnej kontroli wymaganej do czerpania Mocy, ale nie ma na to żad-

298

nych ostatecznych dowodów. Jeśli Aes Sedai zostanie zabita, jej Strażnik traci chęć do życia. Co gorsza, wydaje się wręcz szukać śmierci. Próby utrzymania tych Strażników przy życiu zwykle kończą się niepowodzeniem. Wiele osób nie będących Aes Sedai wierzy, iż niesamowite umiejętności bojowe Strażników są także produktem więzi, ponieważ mężczyźni ci należą do najstraszliwszych znanych wojowników. Przenoszące przeczą tym plotkom, podkreślając, że wybierają Strażników głównie ze względu na ich naturalny talent, który później w nich rozwija się dzięki surowemu szkoleniu na dziedzińcach do ćwiczeń. Strażnicy żyją, póki żyją ich Aes Sedai, zajmując specjalne kwatery w Białej Wieży. Lojalność Strażnika wobec jego Aes Sedai jest absolutna, a wszelkie nieporozumienia — jeśli do nich dochodzi — rozstrzygają między sobą. Istniały przypadki, że Aes Sedai poślubiły swych Gaidi-nów (przede wszystkim członkinie Zielonych Ajah), przeważnie jednak relacje Aes Sedai ze Strażnikami są „niewinne”. Cnotliwość nie jest spowodowana jakimiś szczególnymi regułami czy tradycją, wynika raczej z pełnego presji i wymagającego życia przenoszących, życia, które uniemożliwia osobiste relacje poza układem „Aes Sedai i jej obrońca”. Podejrzewamy, iż przenoszące czerpią jakieś inne korzyści z więzi ze swymi Gaidinami, jednak dokładną naturę tych wpływów Aes Sedai zachowują w ścisłym sekrecie.

### **HIERARCHIA WIEŻY**

Każda Aes Sedai (oprócz Zasiadającej na Tronie Amyrlin) należy do jednej z siedmiu społeczności, czyli Ajah Białej Wieży. Te siedem Ajah nosi nazwy związane z kolorami: Błękitne, Czerwone, Białe, Zielone, Brązowe, Żółte i Szare. Każda z grup Ajah posiada swoją specyficzną filozofię używania Jedynej Mocy i działalności, każda ma też swój własny program, wewnętrzny styl zasad i tradycje.

299

Białą Wieżą rządzi Komnata Wieży, która składa się przedstawicieli (zwanymi „Zasiadającymi”) każdej z grup Ajah (po trzy z każdej Ajah), Zasiadającej na Tronie Amyrlin oraz Opiekunki Kronik. Rada ta tworzy całą oficjalną politykę Wieży.

Zasiadająca na Tronie Amyrlin rządzi Komnatą z tronu o tej samej nazwie i jest wybierana dożywotnio przez Komnatę Wieży. Jest ona najwyższą przywódczynią Wieży i członkinią wszystkich Ajah równocześnie (niezależnie od tego, z których się wywodzi), toteż jej tron ma oznaczenia we wszystkich siedmiu barwach. Z drugiej strony, nie jest właściwie uważana za Ajah i nikogo nie faworyzuje.

Każda Amyrlin jest niewątpliwie jedną z najpotężniejszych, jeśli nie najpotężniejszą władczynią na ziemi.

Powszechnie uważa się, że jako pierwsza tytuł Zasiadającej na Tronie Amyrlin Komnaty Białej Wieży otrzymała Elisane Tishar. Było to ponad sto lat przed ukończeniem Wieży. Nie znamy dokładnej daty wyniesienia Elisane, wiadomo jednak, że rządziła ona mniej więcej od roku 98 OP. Imiona następnych Amyrlin (aż do czasu Artura Jastrzębie Skrzydło) zostały w większości zagubione, choć może znajdują się gdzieś wśród tajnych plików Wieży. Poniżej podajemy listę Amyrlin od WR 939 (w przybliżeniu) aż do obecnych dwóch pretendentek, które wstąpiły na tron w roku 999 NE. W przypadku dwóch pierwszych Amyrlin daty nie są pewne, podobnie jak wszystkie inne daty z okresu Wojny Stu Lat.

1) Bonwhin Meraighdin\* (Czerwone Ajah): WR 939(7). Pozbawiona Laski i Stuły za próbę manipulowania Arturem Jastrzębie Skrzydło, by poprzez niego kontrolować świat.

\* Od Pęknięcia Świata tylko trzy Amyrlin zostały pozbawione Laski i Stuły. Pierwsza, Tetsuan, rządziła jeszcze przed Bonwhin i chodziły słuchy, że była zaangażowana w zdradę Manetheren podczas Wojen z Trollokami. Tetsuan również pochodziła z Czerwonych Ajah. Trzecią pozbawioną tronu była Suan Sanche.

300

Była ostatnią z Czerwonych Ajah wyniesionych na tron do czasu, aż Elaida a'Roihan zdetronizowała Suan Sanche.

2) Deane Aryman (Błękitne Ajah): WR 992(?) - WR 1084(7).

3) Selame Necoine (Zielone Ajah): WR 1084(?) - 5 NE.

4) Rabayn Marushta (Białe Ajah): 5-36 NE.

5) Dalaine Ndaye (Szare Ajah): 36-64 NE.

6) Edarna Noregovna (Błękitne Ajah): 64-115 NE.

7) Ballardare Arandaille (Brązowe Ajah): 115-142 NE.

8) Medanor Eramandos (Szare Ajah): 142-171 NE.

9) Kiyosa Natomo (Zielone Ajah): 171-197 NE.

- 10) Catala Lucanvalle (Żółte Ajah): 197-223 NE.
- 11) Elise Strang (Szare Ajah): 223-244 NE.
- 12) Comarra Zepava (Błękitne Ajah): 244-276 NE.
- 13) Serenia Latar (Szare Ajah): 276-306 NE.
- 14) Doniella Alievin (Brązowe Ajah): 306-332 NE.
- 15) Aliane Senican (Białe Ajah): 332-355 NE.
- 16) Suilin Escanda (Błękitne Ajah): 355-396 NE.
- 17) Nirelle Coidevwm (Zielone Ajah): 396-419 NE.
- 18) Ishara Nawan (Błękitne Ajah): 419-454 NE.
- 19) Cerilla Marodred (Szare Ajah): 454-476 NE.
- 20) Igaine Luin (Brązowe Ajah): 476-520 NE.
- 21) Beryl Marie (Białe Ajah): 520-533 NE.
- 22) Eldaya Tolen (Błękitne Ajah): 533-549 NE.
- 23) Alvera Ramosanya (Żółte Ajah): 549-578 NE.
- 24) Shein Chunla (Zielone Ajah): 578-601 NE.
- 25) Gerra Kishar (Szare Ajah): 601-638 NE.
- 26) Yaruna Morigan (Zielone Ajah): 638-681 NE.
- 27) Cemaile Sorenthaine (Szare Ajah): 681-705 NE.
- 28) Marasale Jureen (Żółte Ajah): 705-732 NE.
- 29) Feragaine Saralman (Błękitne Ajah): 732-754 NE.
- 30) Myriam Copan (Zielone Ajah): 754-797 NE.
- 31) Zeranda Tyrim (Brązowe Ajah): 797-817 NE.
- 32) Parenia Demalle (Szare Ajah): 817-866 NE.
- 33) Sereille Bagand (Białe Ajah): 866-890 NE.
- 34) Aleis Romlin (Zielone Ajah): 890-922 NE.
- 301
- 35) Kirm Melway (Brązowe Ajah) 922-950 NE
- 36) Noane Masadim (Błękitne Ajah) 950-973 NE
- 37) Tamra Oспенya (Błękitne Ajah) 973-979 NE
- 38) Siern Vayu (Szare Ajah) 979-984 NE
- 39) Manth Jaen (Błękitne Ajah) 984-988 NE
- 40) Siuan Sanche (Błękitne Ajah) 988-999 NE Pozbawiona Laski i Stuły (posunięcie to nadal jest używane za kontrowersyjne i w opia n niektórych doprowadziło ono do rozłamu w Wieży) i — wraz z jej Opiekunką Kronik — ujarzmiona
- 41) Elaida a'Roman (Czerwone Ajah) 999 NE Amyrlm Wieży w Tar Yalon
- 42) Egwene al'Vere (żadne) 999 NE Amyrlm Wieży na wygnaniu

W 999 NE doszło do otwartego rozłamu w Wieży, pierwszego od czasu jej powstania. Obie „Wieże” żądają obecnie prawa do tytułu Amyrlm. Trudno powiedzieć, która z nich przetrwa.

Uważana za równą, a może nawet nieznacznie wyższą, wobec każdego króla czy królowej, w teorii Zasiadająca na Tronie Amyrlm posiada władzę absolutną nad wszystkimi Aes Sedai. W rzeczywistości, zgodnie ze źródłami bliskimi Wieży, Amyrlm musi zwykle uprawiać skomplikowaną polityczną grę i współpracować z Komnatą, tylko dzięki tym manipulacjom jest w stanie utrzymać się przy władzy. Sugerowano, że upadek Siuan Sanche, najmłodszej Amyrlm, która przyjęła Laskę i Stułę (aż do rozłamu Wieży w roku 999 NE), mogło być spowodowane jej nieumiejętnością zachowania niebezpiecznej równowagi, chociaż prawdę zna tylko Wieża Druga. Pod względem władzy (po Amyrlm) jest Opiekunka Kronik. Wybiera ją Amyrlm, zwykle tuż po wstąpieniu na Tron, i pochodzi ona tradycyjnie z tych samych Ajah, co władczyni. Symbolem jej urzędu także jest stula, o dłoń szersza, w kolorze jej Ajah, chociaż Opiekunka Kronik nie reprezentuje już swo-

302

jej grupy. Przemawia jedynie za Amyrlm, która uosabia wszystkie Aes Sedai. Opiekunka Kronik działa jako sekretarka wobec Amyrlm i nadzoruje urzędowe sprawy Wieży.

### **SIEDEM AJAH**

Każda Ajah posiada swoje przedstawicielki zwane Zasiadającymi w Komnacie oraz własną wewnętrzną władczynią lub radę zarządzającą, choć przywódczyni danej Ajah nie zawsze jest także Zasiadającą w Komnacie — w takim przypadku Zasiadające odpowiadają za swoje działania w Komnacie przed swoją przywódczynią. Aes Sedai nie mają ochoty dzielić się szczegółowymi informacjami ani na temat poszczególnych Ajah, ani w kwestii tożsamości swoich przywódczyń, które znane są tylko wewnątrz każdej Ajah.

Wiadomo, że podstawowym celem Czerwonych Ajah jest uchronienie świata przez wszystkimi mężczyznami, którzy potrafią dotknąć Prawdziwego Źródła. Polują one na mężczyzn z umiejętnością przenoszenia Mocy i zabierają ich do Wieży na poskromienie. Nie wiążą się ze Strażnikami, gdyż być może z powodu własnej działalności nie są w stanie obdarzyć mężczyzn zaufaniem i pracować z nimi. Czerwone Ajah to największa z

grup Aes Sedai, a ich przywódczyni posiada sporą władzę Błękitnymi Ajah również rządzi jedna, bardzo potężna Aes Sedai. Jest to chyba najbardziej wpływowa z grup Ajah, choć należy do mniejszych. Podstawowym celem Błękitnych jest obrona szlachetnych spraw (szlachetnych wedle standardów Aes Sedai) i dbałość o sprawiedliwość Wykwalifikowane w manewrach politycznych Błękitne są też zdolnymi zarządczymi. Od czasu Artura Jastrzębie Skrzydło więcej Amyrlin wywodzi się z Błękitnych niż z jakichkolwiek innych Ajah Członkinie Brązowych Ajah porzucają życie doczesne i poświęcają się poszukiwaniu wiedzy i jej zachowywaniu. W odróżnieniu do Błękitnych i Czerwonych, Brązowym przewodzi

303

rada zarządzająca Są one odpowiedzialne głównie za nabywanie i przechowywanie licznych ksiąg i zwojów, dzięki którym biblioteka Wieży jest największą składnicą wiedzy na świecie Właśnie Brązowe siostry odkryły szereg artefaktów i nowych Talentów

Zielone Ajah nazywane są też Bojowymi Ich podstawowym celem jest trwanie w gotowości na Tarmon Gai'don, czyli Ostatnią Bitwę z Czarnym Zawzięciem walczą z Pomiotem Cienia, ale mają sporo zrozumienia dla mężczyzn, która to cecha jest niezwykle rzadka wśród innych Ajah Zielone siostry nie ograniczają się do wiązania jednego Strażnika. Znane takie, które wiązały się z trzema lub więcej naraz Chociaż inne siostry czasem się z tego śmieją, decyzja ta ma poważne podstawy Podczas Wojen z Trollokami dodatkowi Strażnicy Zielonych mocno się przyczynili do zwycięstwa w bitwie

Aes Sedai ze szczególnie silnym Talentem Uzdrawiania przyłączają się do Żółtych Ajah. Żółte siostry poświęcają się całkowicie Uzdrawianiu chorób i ran oraz odkrywaniu nowych lekarstw i metod przywracania zdrowia przy użyciu Jedynej Mocy, chociaż po prawdzie niewiele osób wierzy, iż mogą istnieć lepsze metody niż te znane od Pęknięcia

Szare Ajah są mediatorkami, szukającymi harmonii i zgody Wiele królestw korzysta z ich pomocy, gdy chce mieć gwarancję, że zawarte traktaty zostaną dotrzymane, mimo obawy, iż pewnymi punktami tych traktatów — skoro zostały przygotowane z pomocą Aes Sedai — może być bardziej zainteresowana Wieża niż układające się strony.

Białe Ajah, w przeciwieństwie do wszystkich innych, unikają zarówno świata, jak i wiedzy o nim. Absorbują pytania filozoficzne, a ich namiętnością jest poszukiwanie prawdy

Chociaż Biała Wieża ani poszczególne Ajah nigdy nie podały żadnych liczb, potrafimy w przybliżeniu ocenić rozmiary grup Aes Sedai. Sądzi się, że największe są Czerwone Ajah, tuż za nimi sytuują się Zielone, potem Szare, Brązowe, Żółte, Błękitne i w końcu Białe. Zdaje nam się, że proporcje te utrzy-

304

muszą się mniej więcej od Pęknięcia Świata, nie potrafimy wszakże przewidzieć skutków, jakie mogą mieć dla Aes Sedai aktualne wydarzenia

Są jeszcze ósme Ajah, chociaż nie mają oficjalnych Zasiadających w Komnacie, a Aes Sedai nigdy nie potwierdziły ich istnienia (za to często i gwałtownie mu zaprzeczają) Wiele Aes Sedai zresztą właściwie w nie nie wierzy. Mowa o Czarnych Ajah, które podobno nie dotrzymują żadnej z Trzech Przysięg i służą wyłącznie Cieniowi Istnieją pogłoski, że Czarne Ajah chodzą po komnatach Wieży przebrane za członkinie którejs z pozostałych grup Ajah

### **SZPIEDZY I INFORMATORZY**

Wszystkie Ajah (może z wyjątkiem Białych) mają własne „oczy i uszy” — informatorzy zbierające wszelkie wiadomości, a nawet uprawiające szpiegostwo Informatorzy (nie są mmi same Aes Sedai) pozostają lojalne tylko wobec tej grupy Ajah, która je zatrudniła Mówi się też o istnieniu „podwójnych agentek”, jednak niewiele jest kobiet tak odważnych, by próbowały przechytrzyć Aes Sedai Informatorzy Żółtych Ajah szukają epidemii choroby, te lojalne wobec Brązowych — ukrytych ksiąg i dokumentów, informatorzy Zielonych przekazują dane związane ze sprawami militarnymi, zaś informatorzy Błękitnych donoszą o intrygach politycznych.

Każda Ajah wyznacza jedną z siostr na przywódczynię siatki wywiadowczej. Praca tej osoby polega na kompilacji i koordynowaniu informacji zbieranych przez „oczy i uszy”, a później przekazywaniu ich przywódczyni albo radzie zarządzającej danej grupy Ajah, która postanawia, jakimi informacjami warto (poprzez Zasiadające) podzielić się z całą Wieżą Nowiny, o których decydują się powiadomić Zasiadającą na Tronie Amyrlin, tradycyjnie przekazuje jej Opiekunka Kronik. Nie ma wątpliwości, że wiedza to władza. Może z tego powodu żadna

305

Ajah nigdy nie dzieli się wszystkimi swoimi informacjami z Komnatą. Ani z Amyrlin.

Amyrlin ma własną ogromną sieć wywiadowczą, a zatem nie jest całkowicie zależna od Ajah. Wyznaczona przez nią nadzorczy jest oficjalną przywódczynią wywiadu całej Wieży, choć w rzeczywistości odpowiada jedynie wobec samej Amyrlin.

Amyrlin nie jest jedyną Aes Sedai, która posiada osobistą sieć szpiegów. W rzeczywistości, na pewno nie posiadają ich tylko Białe oraz te przenoszące, które spędzają życie na studiach naukowych wewnątrz Wieży. Poszczególne Aes Sedai nie muszą się dzielić zdobytą wiedzą ani z Wieżą, ani z własnymi Ajah i zazwyczaj nie

dziela się nią z nikim. Wszystkie te przeplatające się, lecz nie powiązane ze sobą sieci, tworzą kolosalną i zagmatwaną siatkę sekretów i intryg, a każda Aes Sedai koncentruje się przede wszystkim na własnych celach osobistych i — często — na celach swoich Ajah.

System na pewno by nie działał, gdyby nie fakt, że Aes Sedai hołdują bardziej tradycji niż zasadom, zaś zgodnie z tradycją żadna siostra nie powinna się wtrącać w to, co robi inna, chyba że szczerze wierzy, iż działania tamtej niezawodnie doprowadzą do katastrofy.

### **BIAŁA WIEŻA**

Każda Ajah zajmuje jeden z siedmiu odcinków wypełniających górną część ogromnej Wieży, która zawiera kwatery mieszkalne dla swych członkiń oraz sale zebrań i pokoje do pracy zarezerwowane dla danej grupy Ajah. Niektóre Brązowe dysponują dodatkowymi pokojami w olbrzymiej bibliotece lub blisko niej. Wszystkie odcinki mają kształt pierogów i identyczny rozmiar (choć poszczególne Ajah różnią się wielkością), jednakże nawet największa grupa, Czerwone, nie jest w stanie zapełnić przyznanej im przestrzeni. Główna Komnata

306

Wieży i wszystkie wspólne sale mieszczą się w niższej części budynku.

Od dnia ukończenia Wieża nigdy nie została w pełni zaludniona i z każdym rokiem ma coraz mniej mieszkańców. Choć Aes Sedai są na tyle ostrożne, że nie rozmawiają na ten temat z ludźmi zbliżonymi do Czerwonych Ajah, niektóre z nich wierzą, że brak mężczyzn przenoszących Moc powoduje, iż kobiety Aes Sedai rzadko wychodzą za mąż i mają dzieci. Na skutek tego w ciągu ostatnich trzech tysięcy lat w ogólnej populacji świata stopniowo maleje procent osób ze zdolnością do przenoszenia.

### **BIBLIOTEKA**

Na terenach Aes Sedai największą budowlą po Wieży jest Wielka Biblioteka. W jej skład wchodzi również: ogromny magazyn, biura i pokoje do pracy oraz — podobno — tyleż samo ukrytych sal co sektorów otwartych, a także niezliczona ilość przedmiotów związanych z Mocą. Choć biblioteka jest tylko częściowo dostępna dla osób postronnych, z pewnością zawiera jedną z największych, a może największą na świecie kolekcję wszelakich tekstów. Już sama ta biblioteka gwarantowałaby Tar Valon status metropolii.

Zawsze krążyły pogłoski o zamkniętej części biblioteki Białej Wieży, otwartej jakoby tylko dla wybranych, nielicznych Aes Sedai. Biała Wieża nigdy oficjalnie nie zaprzeczyła jej istnieniu — w każdym razie nie znaleźliśmy niczego takiego w przejranych zapisach — z drugiej strony jednakże powszechnie znana jest przebiegłość natury Aes Sedai, toteż nigdy nie należy im wierzyć. Często zupełnie bez powodu (przynajmniej pozornie) ukrywają prawdę lub przeinaczają fakty. Takie działania zostały wielokrotnie udokumentowane; ich lista byłaby równie długa jak cały ten tom. Inna, stale powtarzana (oczywiście szeptem) pogłoska, której — co

dość intere-

307

l

sujać — Biała Wieża również nigdy wprost nie zaprzeczyła wspomina o istnieniu prawa Wieży, zgodnie z którym należy ukrywać informacje dotyczące tajnej składnicy Prawo to karze surowo osoby nieupoważnione za wszelkie próby dotarcia do owych zapisków, ujawnienie zaś istnienia składnicy lub jej zawartości traktowane jest na równi ze zdradą czy rebelią Zresztą samo to prawo także stanowi tajemnicę i z tego powodu krąg tajemnic zamyka się w sposób niemożliwy do powtórzenia nigdzie poza światem Aes Sedai czy Seanchan

### **TAR YALON**

Miastem Tar Valon rządzi rada wybranych przez Komnatę Wieży przenoszących Rada ta nadzoruje personel złożony z urzędników obu płci (nie będących Aes Sedai), którzy faktycznie zajmują się codzienną administracją miasta Pracę tę komplikuje fakt, iż Tar Yalon i Biała Wieża przyciągają ludzi reprezentujących wszystkie kraje i wszystkie warstwy społeczne Rozmaici ludzie przechodzą wielkie, zbudowane przez ogirow mosty i trafiają do miasta z najróżniejszych przyczyn — od wizyt państwowych po pielgrzymki, umowy czy transakcje Choć wyspa ma szerokość zaledwie trzech czy czterech mil (przy czym sporą część terenu pokrywają parki i ogrody), na jej obszarze żyją i pracują przedstawiciele prawie każdej rasy i państwa

Dzięki centralnemu położeniu między Ziemiami Granicznymi na północy oraz królestwami południowego wschodu i zachodu, Tar Yalon stanowi idealne miejsce dla handlu Po rzece Ennin pływają barki, zaś dzięki wielkim mostom lądowe karawany zyskują łatwy dostęp do wielu głównych dróg

Od założenia Tar Yalon, czyli od 98 roku OP, miasto nigdy nie wpadło w ręce żadnych najeźdźców i w ogóle rzadko cierpiało z powodu jakiegoś ataku Bezpieczeństwo zawdzięcza

308

ono w pierwszym rzędzie swej reputacji jako serca i duszy Aes Sedai i ich Wieży. Bardzo niewielu przywódców odważa się stawiać opór kobietom (szczególnie tak wielu), które potrafią władać Jedyną Mocą. Fakt, że całe miasto na wyspie otoczone zostało murem, również odstrasza wszelkich niedoszłych zdobywców.

Rozdział dwudziesty piąty

### **Synowie Światłości**

*Godło Synów Światłości* — Złote Słońce; Rozjarzone Słońce.

*Sztandar* — Złote, rozjarzone słońce na białym tle. Sztandar jest obrzeżony złotem.

## HISTORIA

Organizację Synów Światłości założył w WR 1021 (podczas Wojny Stu Lat) Lothair Mantelar. Miał to być zakon, poświęcony nawracaniu Sprzymierzeńców Ciemności. Przez następne niespokojne stulecie przedstawiciele z kaznodziei zmienili się w wojowników. Początkowo używali broni jedynie dla obrony podczas prawnienia kazań, jednak później, wraz z rosnącym chaosem wojennym, musieli coraz częściej walczyć ze Sprzymierzeńcami Ciemności. Stopniowo zakon schodził z drogi pokojowej, aż około WR 1111 stał się w pełni wojskową społecznością, zdecydowaną pokonać Czarnego i doszczętnie wybić wszystkich Sprzymierzeńców Ciemności. Do naszych czasów dożyło niewielu świadków tych wczesnych lat, kształtujących osobowość grupy, trudno więc powiedzieć, w jaki sposób ła-

311

godni kaznodzieje przekształcili się w dzisiejszych bezlitosnych krzyżowców.

CEL

Nazywani pogardliwie „Białymi Płaszczami”, z powodu charakterystycznych okryć, Synowie Światłości wierzą, że do walki z Cieniem wyznaczyła ich Światłość. Mężczyźni ci przestrzegają surowego, ascetycznego trybu życia, a z ich zachowania można wnosić, że uważają się za jedynych znających prawdę i ścieżkę do prawości. Starają się narzucić swoją wersję Prawdy wszystkim, którzy nie zgadzają się z ich filozofią i metodami. Chociaż obraziłoby ich to porównanie, nie sposób nie zauważyć podobieństwa ich zakonu do organizacji Aes Sedai. Obie społeczności kontroluje jednostka dysponująca sporą władzą, obie też nie muszą okazywać lojalności wobec żadnych narodów i dlatego w swej działalności nie ograniczają się do jednego królestwa czy regionu. Centralna siedziba Synów Światłości, Forteca Światłości, mieści się w stolicy Amadicii, mieście Amador, jednakże tylko mały procent członków zakonu jest w określonej chwili obecny w Fortecy, gdyż większość z nich stale podróżuje po całym świecie, szukając Sprzymierzeńców Ciemności.

W przeciwieństwie do Aes Sedai, Synowie Światłości nie składają żadnych przysiąg, które zabraniałyby im odbierać życie lub krzywdzić zwykłych ludzi. Chociaż obiecują walczyć jedynie ze Sprzymierzeńcami Ciemności i stworzeniami Cienia, każdy kapitan czy komandor ma prawo osobiście ustalać różnicę między Sprzymierzeńcem Ciemności a osobą niewinną, określać winę i wyznaczać karę. Według definicji Białych Płaszcz wszystkie Aes Sedai są Sprzymierzeńcami Ciemności albo przynajmniej istotami wrogimi, tak jak są nimi wszyscy, którzy Aes Sedai tolerują. To przekonanie Synów Światłości opiera się na twierdzeniu, że właśnie Aes Sedai i używana

312

przez nie Jedyna Moc zniszczyły świat podczas Pęknięcia. Nie ma wątpliwości, że powszechną w Amadicii nietolerancję w stosunku do Aes Sedai spowodowała postawa i poglądy Synów Światłości. W tym państwie ściga się wszystkie osoby ze zdolnością do przenoszenia Mocy, po czym więzi się je bądź skazuje na wygnanie, choć przeważnie giną one, „stawiając opór podczas aresztowania”.

Synowie Światłości otwarcie nie rządzą żadnym miastem czy prowincją. Zasiadające na Tronie Amyrlin nigdy nie zaprzęcały, iż rządzą Tar Vałon i okolicznym terytorium, Synowie utrzymują natomiast, iż Amadicia jest suwerennym narodem, który odpowiada tylko wobec panującego króla albo królowej. W rzeczywistości, choć z pozoru Amadicia rządzi monarcha, prawdziwymi jej władcami są— dzięki swej potędze militarnej i politycznej — Synowie Światłości i ich Lord Kapitan Komandor.

Forteca Światłości w Amadorze stanowi centrum władzy i administracji Synów Światłości. Tam właśnie w wielkiej komnacie pod Kopułą Prawdy ich komandorzy zbierają się, by ustalić politykę dla całej organizacji. Pod złoconą, oświetloną tysiącem wiszących lamp kopułą lub w swojej osobistej sali audiencyjnej (której podłogę inkrustowano słońcem z litego złota) przywódca Białych Płaszcz, Lord Kapitan Komandor, przewodniczy Radzie Namaszczonych, która składa się z około tuzina najwyższych rangą i najbardziej ulubionych Lordów Kapitanów oraz Czcigodnego Inkwizytora.

### RĘKA ŚWIATŁOŚCI

Pozycja Czcigodnego Inkwizytora — obecnie Rhadama Asu-nawy — jest jedynie nieznacznie niższa od pozycji Lorda Kapitana Komandora. Wojskiem dowodzi rada, Czcigodny Inkwizytor zaś wydaje rozkazy organizacji śledczej o nazwie Ręka Światłości.

313

Większość Synów — od Lordów Kapitanów po najprostszych wojowników czy rekrutów — to żołnierze, poświęceni walce w obronie Światłości. Stają oni często oko w oko z niebezpieczeństwem i śmiercią. Członkowie Ręki Światłości z kolei rzadko (a czasem nigdy) ryzykują śmierć w walce. Służą natomiast jako śledczy albo członkowie sił okupacyjnych. Ich rzadki udział w prawdziwej walce oraz postawa moralnej wyz-  
szości zyskują im niechęć ze strony przedstawicieli regularnych oddziałów.

Choć siebie nazywają „Ręką, która wydobywa Prawdę”, bardziej znani są jako Śledczy. Określenia tego raczej nie używa się jednak w ich obecności. Członkowie Ręki Światłości często zachowują się, jakby stanowili prawo dla siebie i żyli w zupełnym oderwaniu od reszty Synów Światłości. Chociaż w sensie technicznym dowodzi nimi Lord Kapitan Komandor, w istocie odpowiadają zwykle tylko przed Czcigodnym Inkwizytorem. Rangi wewnątrz Ręki Światłości bardzo przypominają te z regularnego zakonu, z wyjątkiem Lordów Inkwizytorów,



którzy stoją na równi z Lordami Kapitanami.

Podstawowym celem Ręki Światłości jest ustalanie prawdy w sporach i wykrywanie Sprzymierzeńców Ciemności. Śledczych wiąże kilka reguł, a w trakcie większości przesłuchań powszechnie stosują tortury. Według ich (anonimowych) krytyków, nigdy nikogo nie uniewinnili, najczęściej „znają” bowiem prawdę o winie, której szukają i po prostu „muszą” skłonić ofiarę do wyznania grzechów. Z powodu swoich metod i dlatego, że mają prawo wezwać na przesłuchanie każdego, łącznie z Synami Światłości, wzbudzają ogromny strach, zarówno wewnątrz organizacji, jak i poza nią.

### **MISTRZOWIE SZPIEGÓW**

Wywiadowcza gałąź Synów Światłości składa się z „oczu i uszu”, poruszających się po wszystkich królestwach i prowincjach.

314  
Wszelkie zebrane informacje kontrolują i rozpowszechniają mistrzowie szpiegów. W prawdziwie agenturalnym stylu jednakże „oficjalny” mistrz szpiegów oraz człowiek faktycznie obdarzony delikatną pracą informowania o wszystkim Lorda Kapitana Komandora to nie ta sama osoba. W organizacji tak kontrowersyjnej jak Synowie Światłości nie zaskakuje, iż jej członkowie widzą konieczność ukrywania nawet prawdziwej tożsamości przywódcy wywiadu. Lord Kapitan Komandor nie jest oczywiście jedynym Synem Światłości, który ma dostęp do informacji szpiegowskich. Zdaniem pewnych wysoko postawionych osób wielu Lordów Kapitanów także posiada własne sieci „oczu i uszu”.

### **STRUKTURA ORGANIZACYJNA**

Synowie Światłości podzieleni są na kawaleryjskie grupy, zwykle liczące około stu osób. W razie potrzeby grupy te potrafią poruszać się bardzo szybko. Najwyższa ranga wśród żołnierzy to Lord Kapitan, który zazwyczaj dowodzi legionem, liczącym oficjalnie dwa tysiące ludzi, chociaż legiony mogą być większe, a często bywają mniejsze. Po Lordzie Kapitanie następują: Starszy Porucznik, Porucznik i Podporucznik. Niższy rangą od Podporucznika jest Setnik, dowodzący teoretycznie setką żołnierzy; w praktyce liczba jego podwładnych może się znacznie wahać.

Liczba legionów wewnątrz zakonu Synów Światłości również jest zmienna. Zresztą nie wszystkie jednostki są zorganizowane w legiony i nie wszystkimi dowodzą Lordowie Kapitanowie. Niektóre mniejsze oddziały mogą podlegać Porucznikowi lub nawet Podporucznikowi. Poza sytuacjami, w których Setnik i jego ludzie działają samodzielnie, Porucznicy są zwykle „najniższymi” możliwymi dowódcami, chociaż zazwyczaj działają jako zastępcy wspierający oficerów wyższego stopnia. Setnik jest podoficerem i często wywodzi się spośród prostych

315  
żołnierzy. Kiedy Lord Kapitan dowodzi legionem czy innym dużym oddziałem, wybiera sobie na zastępcę Porucznika, który

- dla odróżnienia od pozostałych Poruczników w jednostce
- otrzymuje tymczasowy tytuł Drugiego Kapitana.

Szarże niższe od oficerów i Setnika to Chorażowie, Zastępcy Chorażych, a następnie Dowódcy Oddziałów i Zastępcy Dowódców Oddziałów. Poniżej tych ostatnich plasują się dowódcy rot oraz regularni żołnierze. W organizacji Synów Światłości przydziały są równie elastyczne jak wielkość jednostek i zmieniają się często, dopasowując się do natury konkretnego celu. Istniały nawet sytuacje, chociaż rzadkie, kiedy żołnierzy „wypożyczano” Śledczym. Przeciwnie sytuacje raczej się nie zdarzają — chociaż Śledczy potrafią walczyć, wątpliwe, czy kiedykolwiek „wypożyczano” ich do regularnej walki.

Synowie Światłości zawsze noszą śnieżnobiałe płaszcze bądź kaftany na strojach i zbroi. Na lewej piersi znajduje się haft przedstawiający złote, promieniste słońce — symbol Światłości, której przysięgli wierność. Płaszcze i kaftany wszystkich oficerów są dodatkowo ozdobione srebrnymi błyskawicami (u podoficerów) i złotymi gwiazdami lub większymi czy mniejszymi węzłami, wskazującymi rangę wyższych oficerów. Każdy z Synów Światłości nosi stożkowy metalowy hełm i prosty napierśnik i dla każdego sprawą wielkiej wagi jest utrzymanie białego płaszcza w nieskazitelnej czystości, zbroja zaś zawsze powinna błyszczeć. Wszyscy członkowie zakonu noszą miecze, chociaż nigdy w salach audiencyjnych Lorda Kapitana Komandora ani pod Kopułą Prawdy.

Członkowie Ręki Światłości zakładają takie same białe płaszcze albo kaftany, ale za promienistym słońcem mają wyhaftowane krwistoczerwone laski. Na ubraniu Czcigodnego Inkwizytora haft ma postać jedynie czerwonej laski (bez rozjarzonego słońca) — prawdopodobnie po to, by sugerować, że pozycja noszącego strój pozwala mu stanąć „poza” całym zakonem Synów Światłości.

Rozdział dwudziesty szósty

### **Wojsko**

„*Czas zatańczyć z Widmowym Jakiem!*” — powiedzenie Legionu Czerwonej Ręki

### **ARMIE NARODOWE**

Jedną z przyczyn doskonałego rozwoju zakonu wojskowego Synowie Światłości wydaje się brak organizacji wojskowej i dyscypliny wśród narodów świata. Od Wojny Stu Lat, kiedy większość wiedzy wojskowej zaginęła, siły zbrojne były raczej „przypadkowe” i słabo zorganizowane.

Istniejące armie zbierają się przeważnie tylko w razie potrzeby. Każdego zaciągu dokonuje się zwykle wśród częściowo wyszkolonych mężczyzn, lojalnych wobec jakiegoś szlachetnie urodzonego, który skupia ich wokół siebie i finansuje; czyli nie są to zazwyczaj wojska narodowe. Każdy lord czy generał sam przyznaje stopnie i finansuje swoją jednostkę.

Najbliższe armiom w większości krajów są formacje wierne tronowi danego narodu. Wojska te mogą liczyć po pięć lub sześć tysięcy ludzi, co jest liczbą całkiem sporą jak na dzisiejsze standardy, choć prezentuje się miernie wobec typowych dla czasów Artura Jastrzębie Skrzydło wielkich wojsk, złożonych z dziesiątek tysięcy żołnierzy. Główne militarne grupy ostatnich wieków to: Strażnicy Bramy z Amadicii, Gwardia w Ań-

317  
dorze, Legion Murów (obecnie rozproszony) w Ghealdan, Towarzysze w Illian, Skrzydlata Gwardia z Mayene, Gwardia Królewska i Legion Panarch (oba obecnie rozproszone) w Ta-rabome, Obrońcy Kamienia w Łzie, Straż Białej Wieży i oczywiście Synowie Światłości

W Cairhien nigdy nie było armii — być może z powodu Gry Domów, ponieważ celem każdego monarchy było scentralizowanie władzy w Domu, nie zaś wokół tronu. Władcy Altary i Mu-randy z kolei nie są na tyle potężni, by utworzyć wojska W Arad Doman również nie istnieją formacje wojskowe, gdyż króla wybiera tam Rada Kupców i może go usunąć przy poparciu trzech czwartych głosów, a armia w niedopuszczalny sposób zmieniałaby równowagę władzy Z powodu bliskości Ugoru, w przypadku wojny, narody Ziem Granicznych organizują się w całości, zatem także nie posiadają odrębnych formacji militarycznych

### **GRADACJA SZARŻ**

Zazwyczaj — poza Kapitanem-Generałem, Lordem Kapitanem Komandorem bądź innym tytułem charakterystycznym tylko dla danej nacji czy organizacji — najwyższy rangajest Kapitan. W Gwardii Królowej Andoru i u Synów Światłości podlegli mu są kolejno Starszy Porucznik, Porucznik i Podporucznik. Zwykle nie ma też ustalonej wielkości dla formacji dowodzonych przez oficera z danym stopniem. Jednostki piechoty, niezależnie od rozmiaru, nazywa się najczęściej „kompaniami”, jednostki kawalerii — „kompaniami” lub „szwadronami” i w każdym przypadku dodatkiem do nazwy jest zazwyczaj imię lorda lub oficera dowodzącego. Mniejszych jednostkom kawalerii przewodzą dowódcy oddziału i chorążym. Chorążym jednostki działa zazwyczaj także jako oficer rekrutujący Starszy chorążym i starszy dowódca oddziału to szarże tymczasowe, sugerujące, że dana jednostka (niezależnie od rozmiaru) jest częścią innej, większej Ktoś na

318

przykład mógłby być starszym chorążym kompanii Kapitana Selwma albo starszym chorążym Gwardii Królowej czy też może obu W każdym razie określenie „starszy” jest nie tylko honorowym „dodatkiem” do szarży, gdyż sugeruje również władzę starszego chorążego nad pozostałymi chorążymi.

Mniejszych jednostkom piechoty przewodzą dowódcy rot (odpowiednik dowódcy oddziału) oraz chorążym. W piechocie też można spotkać starszych dowódców rot i starszych chorążych Tytuły te otrzymuje się w ten sam sposób jak w kawalerii i oznaczają one identyczną władzę.

Ta dość prosta organizacja w niektórych stuleciach wystarczała, ponieważ większość bitew toczyły ze sobą armie o liczebności od pięciu do dziesięciu tysięcy ludzi po każdej stronie. Rzadko zdarzały się potyczki, w których brały udział jednostki o wielkości od dwudziestu do trzydziestu tysięcy żołnierzy W tych większych bitwach dowodziła zazwyczaj szlachta, zależnie od znaczenia ich Domów

### **RODZAJE BRONI I ZBROJI**

Większość piechurów uzbrojona jest w piki, włócznie, halabardy albo (od czasu do czasu) topory, przy czym najwięcej jest pikierów. Oddziały włóczni, halabard i toporów uważa się za mobilniejsze od pikierów, tym niemniej preferowane są piki, gdyż mają największą szansę przeciwko szarżującej konnicy, a takie bitwy są najczęstsze. Oprócz pik większość piechurów nosi noże, czasami nawet krótkie miecze. Dłuższe miecze nie są właściwie w piechocie używane, ponieważ uważa się je za nieporęczne podczas starcia wręcz

Przeciętni piechurzy zakładają zwykle kaftany z wyścielanej lub nabijanej ćwiekami skóry oraz różnego rodzaju hełmy. Kaftany pokryte metalowymi dyskami albo płytami nie są niezwykle, niektórzy noszą także kolczugi, choć typowa pełna zbroja zdarza się rzadko

319

Broń i zbroja kawalerii zmieniają się zależnie od narodu, a nawet w obrębie jednej nacji — zależnie od dowodzącego pana wielkiego rodu. Zbroje wahają się od pełnej „płyta plus kolczuga” zarówno dla konia, jak i dla jeźdźcy (w przypadku ciężkiej kawalerii) do stalowego hełmu, tylnych i piersiowych płyt oraz rękawic (w kawalerii lekkiej). Niektóre jednostki konne rezygnują z cięższej zbroi, twierdząc, iż najlepszą ochronę daje zręczność i zwinność. Jeźdźcy wybierają broń spośród lanc, mieczy, toporów, maczug i łuków.

Strażnicy karawan kupieckich, mimo iż zwykle konni, noszą w najlepszym razie hełm, a na zbroję zarzucają nabijany ćwiekami haftowany kaftan. Najczęściej ich uzbrojenie to miecze, chociaż niektórzy używają łuków lub — sporadycznie — lanc.

W trakcie Wojny o Moc wiele rodzajów broni wykonywano dzięki Jedynej Mocy. Były wśród nich bardzo szczególne miecze tak wykute, że nigdy się nie roztrzaskiwały i nie pękały, a ich ostrza się nie tępiły. Na niektórych, wykonanych dla zwyczajnych żołnierzy, nie było żadnych specjalnych znaków. Podobnie

pozbawiony oznaczeń jest miecz królów Malkier. Inne robiono dla lordów-generałów i wtedy głęboko w metalu ryto czapłą bądź inny znak. Dziś te oznaczone czapłą ostrza są niezwykle rzadkie i otrzymują wykwalfikowane osoby z tytułem szermierza. Ponieważ liczba szermierzy przewyższa ilość pozostałych z okresu wojen mieczy, obecnie wiele ostrzy z czapłą nie jest już dziełem Aes Sedai. Tym niemniej, reprezentują one najpiękniejszą stal, jaką ludzie potrafią zahartować.

### **LEGION CZERWONEJ RĘKI**

Wielkie bitwy z czasów Jastrzębiego Skrzydła, toczone przy udziale dwustutysięcznych albo i większych armii oraz potyczki z okresu Wojen z Trollokami (gdym walczyło podobno aż trzysta tysięcy ludzi, a jeszcze więcej trolloków i Myrddraali),

320

wymagały bardziej szczegółowej hierarchii szarż niż aktualnie używana przez większość państw. W owych czasach sztandarem dowodził Generał Sztandaru, Legionem — Porucznik-Generał, a Wielkim Legionem — Kapitan-Generał. Całą armię dowodził natomiast Marszałek-Generał; był to „tymczasowy” tytuł dla Kapitana-Generała, wybieranego na głównodowodzącego sił zbrojnych. Tytuł ten ucinał wszelkie spory dotyczące rang wśród szlachetnie urodzonych.

W ostatnich kilku latach obecny dowódca poczynił próby powrotu do tamtej skuteczniejszej struktury wojskowej. Dowódcą owym jest Matrim „Mat” Cauthon, dowodzący Legionem Czerwonej Ręki. Cauthon, nazywany przez wielu lordem, jest w gruncie rzeczy młodym farmerem z andorskich Dwu Rzek. Tego syna Abella i Natti Cauthon uważa się za *ta'veren*, a w dodatku ma on niezmiernie szczęście. Nikt nie jest pewny, gdzie Mat zdobył zdumiewającą wiedzę z zakresu strategii wojskowej albo swoją broń osobistą—niezwykłą czarną włócznię ozdobioną kruczymi piórami. Wiadomo natomiast, że jest towarzyszem Smoka Odrodzonego. Pierwotnie Legion Czerwonej Ręki był jednostką legendarnych bohaterów, którzy podczas Wojen z Trollokami strzegli samego króla Aemona jeszcze po upadku Manetheren; walczyli do ostatniej kropli krwi. Nie wiemy, czy Cauthon zna historię tej grupy, wyraźnie jednak wzoruje się na okresie sprzed Wojny Stu Lat w kwestii rozmiaru, przeznaczenia i składu jednostek.

Chociaż ostateczny cel „Mata” nie jest jak dotąd znany, jego organizacja Legionu w Maerone wydaje się równie doskonała jak w dawnych armiach. Posiada w przybliżeniu sześć tysięcy ludzi, podzielonych mniej więcej po połowie na konnych i piechotę. Jednostki konne podzielił z kolei na dwie równe grupy po około tysiąc pięćset ludzi każda, czyli prawie rozmiaru sztandaru (liczącego tysiąc pięćset kawalerzystów lub trzy tysiące piechurów), podstawowej jednostki militarnej wykorzystywanej w szczytowym okresie wojskowości epoki, która rozpoczęła się na kilka stuleci przed Wojnami z Trollokami

321

i trwała aż do upadku wiedzy militarnej (i wszystkiego innego) podczas Wojny Stu Lat.

Jednostki konne, dowodzone przez Lorda Talmanesa De-lovinde i Lorda Naleseana Aldiaę, dzieliły się z kolei na sześć szwadronów, a każdy z nich składał się z dziesięciu oddziałów. Jednostkę prowadził właśnie pierwszy oddział kawalerii, którym dowodził chorąży noszący kolory jednostki, czyli sztandar z Czerwoną Ręką. Piechota, dowodzona przez Kapitana Daerida Ondina, dzieli się na dwanaście kompanii, z których każda składa się z pięciu oddziałów. W każdym oddziale znajdują się pikinierzy, halabardnicy, łucznicy i kusznicy; jeden łucznik bądź kusznik przypada na czterech pikinierów lub halabardników.

Ludzie bliscy Legionowi sugerują, że Cauthon pragnie zwiększyć procent łuczników i kuszników w stosunku do pikinierów czy halabardników. Jeśli rzeczywiście taki ma plan, zbliży się do układu z okresu Wojen z Trollokami, gdy w wojsku przeważali właśnie kusznicy i łucznicy.

Rozdział dwudziesty siódmy

### **Andor**

*Naprzód, Biały Lwie Andom!* — okrzyk bitewny Gwardii Królowej

*Godło* — Stojący biały lew; Biały Lew. *Sztandar* — Stojący biały lew na czerwonym tle. *Stolica* — Caemlyn. Symbole obejmują Tron Lwa i Różany Wieniec Andoru.

### **HISTORIA**

Największy naród świata, Andor, należy także do najstarszych. Jego suwerenność datuje się od śmierci Artura Jastrzębie Skrzydło i początku Wojny Stu Lat, przedtem bowiem kraj ten był prowincją, zarządzaną przez gubernator Jastrzębiego Skrzydła, Endarę Casalain. Obecnie rządzący ród królewski wywodzi wszakże swoje prawa do tego obszaru z czasów sprzed Jastrzębiego Skrzydła, ponieważ Endara była córką Joala Ramedara, ostatniego króla Aldesharu, istniejącego na tych terenach przed podbojem Artura. Po śmierci Wysokiego Króla, Ishara, córka dawnej gubernator, połączyła się z jego najznamienszym generałem, Souranem Maravaile, przejęła od swej matki rządy nad prowincją i uczyniła z owej prowincji naród. Ishara zo-

323

stała pierwszą królową Andoru, a jej potomkinie miały później główne prawo do sukcesji.

Spora część tradycji Andoru powstała podczas rządów Is-hary. W przeciwieństwie do większości innych władców, którzy pojawili się po śmierci Wysokiego Króla, mądra Ishara wiedziała, że żaden władca nie zdoła przejąć i utrzymać całego imperium. Postawiła więc sobie za cel nie anektować większego obszaru niż taki, jaki

rzeczywiście zdolna będzie obronić. Na skutek tej decyzji pierwotny Andor składał się jedynie ze stolicy prowincji, Caemlyn, oraz kilku okolicznych wiosek. Pięć lat zajęło Isharze rozszerzenie władzy na rzekę Erinin, lecz ziemie, które przejęła, bezsprzecznie należały do niej. Inni władcy tego okresu byli tak chciwi nowych podbojów, że rzadko utrzymywali zdobyte tereny przez dłuższy czas. Ta tradycja ostrożnej ekspansji przetrwała rządy wszystkich królowych, które nastąpiły po Isharze.

Ishara rozumiała, że Andor — aby przeżyć jako naród — potrzebuje silnego wojska i potężnych sojuszników. Wielu historyków sądzi, że właśnie z tego powodu poślubiła Soura-na Maravaile, najwspanialszego generała Jastrzębiego Skrzydła i doskonałego stratega wojskowego. Inni twierdzą, że Ishara na pewno kochała Sourana, ponieważ mężczyzna ów, mimo wszystkich swych zdolności, pochodził z ludu, zaś w żyłach Is-hary płynęła królewska krew. Czy bez miłości mogłaby popełnić taki mezalians? Souran z kolei dowodził oblężeniem Tar Valon w czasie śmierci Jastrzębiego Skrzydła i prawie rok później, toteż wielu sądzi, iż musiał kochać Isharę, by na jej prośbę przerwać w pewnym momencie oblężenie, choć tak długo nim wcześniej dowodził. Pomijając kwestię miłości, Ishara wiedziała, że potrzebuje zarówno armii Maravaile'a, jak i dobrej woli Białej Wieży. Dzięki poślubieniu Sourana zyskała wojsko, a wysyłając najstarszą córkę na nauki do Wieży, osiągnęła ten drugi cel oraz zdobyła doradczynię Aes Sedai imieniem Ballair. Ishara była pierwszą monarchinią, która posiadała taką doradczynię.

324

### SUKCESJA

Wedle najbardziej znanej tradycji Andoru tylko królowa (nigdy król) może zasiąść na Tronie Lwa i nosić Różany Wieniec. Tradycja ta zrodziła się, gdy żaden z synów pierwszej królowej nie *przeżył* Wojny Stu Lat i w końcu stała się prawem. Najstarszą córkę królowej nazywa się w Andorze Dziedziczką Tronu. Zgodnie z prawem jedzie ona najpierw do Wieży na nauki, zaś po śmierci matki lub jej wycofaniu się z życia publicznego wstępuje na tron. Najstarszy brat Dziedziczki Tronu, tytułowany Pierwszym Księciem Miecza, przysięga chronić swą siostrę i bronić jej na śmierć i życie. Pierwszego Księcia od dzieciństwa kształcą na dowódcę armii, a w czasie wojny zostaje on doradcą siostry. Jeśli królowa nie ma brata, musi Pierwszego Księcia wyznaczyć.

Gdy królowa nie ma córki, oddaje tron najbliższej krewnej. Sukcesja opiera się nie tylko na bliskim pokrewieństwie z królową, kandydatka powinna również pochodzić w żeńskiej linii od Ishary. Kwestie rodowe są dość złożone, ponieważ przez szereg lat wszystkie Wielkie Domy związały się ze sobą poprzez małżeństwa i gdy nie odpowiada im kandydatka, może dojść do rozlewu krwi. Konflikty te znane są poza Andorem jako Andorańskie Wojny o Sukcesję, Andoranie natomiast określają je po prostu mianem „niepokojów”, sugerując, że ich system selekcji spadkobiercy nie może doprowadzić do wojny. W Andorze doszło już do trzech batalii o sukcesję. Ostatnia wyniknęła z powodu Morgase Trakand, Królowej Andoru z łaski Światłości, Protektorki Królestwa, Obrończyni Ludu, Głowy Dynastii Trakand, która została władczynią Andoru po długiej i gorzkiej walce. Dziedziczka Tronu, Tigraine, zniknęła w tajemniczych okolicznościach i została uznana za zmarłą, a królowa Mordrellen umarła ze zgryzoty bez spadkobierczyni, pozostawiając po sobie pustkę, która doprowadziła do Trzeciej Andorańskiej Wojny o Sukcesję. Ostatecznie Morgase przekonała najsilniejsze Domy Andoru, by poparły jej prawo do

325

tronu, gdyż była kuzynką i najbliższą krewną Tigraine. Dla utrwalenia swej pozycji posunęła się aż do poślubienia wdowca po byłej Dziedziczce Tronu, Księcia Taringaila Damodreda z Cairhien, chociaż wszyscy wiedzieli, iż był on złym mężem dla Tigraine. Morgase miała z nim dwoje dzieci: Dziedziczkę Tronu, Elayne i Pierwszego Księcia Miecza, Gawyna. Adoptowała też syna Taringaila i Tigraine, Galadedrida.

Wstąpiwszy na tron, od razu okazała się przebiegłą i zdolną przywódczynią, ułaskawiając wszystkich, którzy wcześniej jej się przeciwstawiali. Czyn ten zapobiegł jąttrzącym kraj animozjom, które doprowadziły do zakończonych krwawo intryg, charakterystycznych dla wielu innych krajów. Morgase nie chciała, by Gra Domów, *Daes Dae 'mar*, zakorzeniła się w Andorze.

Ostatnio Morgase zniknęła. Podejrzewamy, że nie żyje.

Znakiem Domu Trakand jest srebrny zwornik. Osobisty znak Morgase to trzy złote klucze.

### STABILNOŚĆ NARODOWA

Andor jest wielkim i bogatym królestwem, które ciągnie się od Gór Mgły po rzekę Erinin, chociaż zmniejszenie populacji uniemożliwiło wielu pokoleniom jego królowych rozszerzenie władzy na ziemie leżące na zachód od rzeki Manetherendrelle.

Mieszkańcy Andoru są zwykle jasnoskórzy, często mają błękitne oczy i blond włosy, chociaż ciemne włosy i oczy również się zdarzają. Andorańskie kobiety noszą zazwyczaj suknie o dopasowanych rękawach i z niewielkim dekoltem. Suknie te bywają haftowane kwiatami i liśćmi oraz przepasane w talii. Suknie wysoko urodzonych kobiet szyte są najczęściej z jedwabiu, haftowane i ozdobione pasem przesytytym metaliczną nitką. Przedstawicielki ludu ubierają się podobnie, tyle że ich suknie szyje się z wełny, a poza tym zwykle nie mają one dekolców i dopełnione są fartuszkami.

Andoranie noszą spodnie, koszule i płaszcze. Płaszcz ma

326

wywijane mankiety i postawiony kołnierz. Wśród szlachty częstym materiałem jest jedwab lub brokat, płaszcze zaś bywają haftowane metaliczną nitką. Mężczyźni z ludu zakładają mocne, użyteczne wełny.

Przedstawiciele obu płci noszą w razie potrzeby płaszcze.

Pałacowi służący chodzą w czerwonej liberii z białym kołnierzem i Białym Lwem Andoru wyszytym na piersi. Towary eksportowe, takie jak wełna, cenne metale, przedmioty z żelaza, tytoń i zboże, zapewniają Andorowi bogactwo. Andorański pieniądz jest wysoko ceniony, a monety mają w sobie więcej złota niż jednostki monetarne innych nacji.

Swój sukces Andor zawdzięcza też w sporej części sile własnej armii, złożonej przede wszystkim z Gwardii Królowej. Przez okres rządów ostatnich trzech władczyń sercem i duszą Gwardii był jeden mężczyzna — Kapitan-Generał Gareth Bry-ne, obecnie na emeryturze. Głównie dzięki jego dowództwu Andor pozostał państwem silnym mimo nieprzerwanych nacisków ze strony sąsiadów. Andor zawsze pozostawał w konflikcie z Synami Światłości, możliwe iż z powodu swoich związków z Białą Wieżą, a z Cairhien był w stanie wojnie więcej razy niż jakiegokolwiek inne dwa narody, z wyjątkiem Łzy i Illian. Co ironiczne, mimo tej animozji od czasu Wojen z Aielami Andor dostarczył równocześnie Cairhien niemal tak dużo ziarna jak Łza.

### **GUARDIA KRÓLOWEJ**

Kiedy Andor wyrusza na wojnę, Gwardią i armią dowodzi Pierwszy Książę Miecza, choć często towarzyszy mu królowa. Znamy wiele historii o odważnych władczyniach, takich jak królowa Modrellein, która — by zmobilizować własne oddziały — sama i nieuzbrojona weszła ze Sztandarem Lwa między szeregi armii taireniańskiej. W czasie pokoju Gwardia odpowiedzialna jest za przestrzeganie praw królowej i utrzymanie

327  
pokoju. Na terenach bardzo odległych od stolicy członkowie lokalnej milicji zakładają strój e Gwardii Królowej i wypełniają jej obowiązki, chociaż nie posiadają prezencji gwardzistów, a ich mundury są często wytarte. Mundur członka Gwardii Królowej składa się z czerwonego kaftana, błyszczącej kolczugi i zbroi oraz wspaniałego czerwonego płaszcza. Na zbroi wiszą długie białe kołnierze, przy pasie połyskują białe mankiety. Hełmy gwardzistów są stożkowe, z przyłbicami. Żołnierze noszą też często lance z cienkimi, czerwonymi wstążkami, trzepoczącymi na czubkach. Znaczniejsi oficerowie mają na ramionach supły oznaczające rangę. Kapi-tan-Generał posiada cztery złote supły i szerokie złote taśmy przy białych mankietach.

### **CAEMLYN**

Stolica Andoru, Caemlyn, to jedno z najwspanialszych miast na świecie — tuż po Tar Valon, choć mieszkańcy Caemlyn zapewne uważają swoje miasto za najpiękniejsze. Niczym błyszcząca korona na łagodnych falistych wzgórzach, stolica składa się w gruncie rzeczy z dwóch odrębnych dzielnic: Nowego Miasta, zbudowanego niecałe dwa tysiące lat temu przez ludzi, oraz starożytnego Wewnętrznego Miasta, którego większą część postawili kamieniarze ogirów. Niemal całą oficjalną część Caemlyn otacza wysoki na pięćdziesiąt stóp mur ze srebrno--białego kamienia, z którego od czasu do czasu wyrastają wysokie okrągłe wieże z masywnymi, wygiętymi w łuk wrotami. Tuż za murem budynki stoją tak gęsto jak porosty porastające klode; im dalej od murów, tym bardziej są rozproszone. W obrębie murów miasto poprzecinane jest szaloną szachownicą ulic i bocznych dróg, z wieżami i kopułami błyszczącymi w słońcu bielą i złotem. Na najwyższych wzgórzach w samym centrum spoczywa połyskujące Wewnętrzne Miasto, otoczone własnym lśniącym białym murem i

328  
ozdobione jeszcze pięk-

niejszymi wieżami i kopułami. Szerokie brukowane ulice Wewnętrznego Miasta ułożono na naturalnych krzywiznach wzgórz, toteż wiją się spiralnie w górę, ku wieńczącemu dzieło wspaniałej metropolii Pałacowi Królewskiemu.

Pałac jest zarówno siedzibą rządu narodu Andoru, jak i architektonicznym symbolem jego serca i duszy. Stanowi olśniewający przykład rzemiosła ogirów, ze śnieżnymi iglicami i wspaniałą ka-mieniarką, która wygląda na delikatną jak koronka, a jest mocna niczym żelazo. Na terenach Pałacu ogromne ogrody kwitną prawie bez przerwy wieloma rzadkimi kwiatami i roślinami.

Caemlyn posiada też doskonałą bibliotekę, chociaż znacznie mniejszą niż wielkie magazyny biblioteki Białej Wieży czy Królewskiej Biblioteki w Cairhien.

### **BIAŁY MOST**

Do najbardziej znanych miast Andoru należy Biały Most, nazwany tak ze względu na olbrzymi śnieżnobiały most, łączący brzegi rzeki Arinelle. Miasto rozwinęło się wokół dużego brukowanego kamieniem placu przy wschodniej podstawie tego wielkiego mostu, który podobno pochodzi jeszcze z Wieku Legend i wygląda na wykonany z niemożliwie kruchej białej szkła, a jednak jest tak twardy, że nie zeszpecą go ani dłuto, ani młotek. Mimo swej szklistej powierzchni nigdy nie staje się śliski, nawet podczas najintensywniejszego deszczu, a ponieważ jest jedynym przejściem przez rzekę Arinelle na południe od Maradonu w Saldaei, więc dzięki niemu w mieście kwitnie handel.

Większość budynków w Białym Moście zbudowano z kamienia lub cegły, doki natomiast — z drewna. W mieście można dostrzec reprezentantów wszystkich warstw społecznych: od kupców w lśniących lakierowanych powozach i aksamitnych płaszczach po farmerów i wieśniaków w szorstkich wełnach.

Między Białym Mostem i Caemlyn wzdłuż Drogi Caemlyn

330

leży wiele miast i wsi różnej wielkości, łącznie z Czerema Królami, Market Sheran i Carysford nad rzeką Cary. Chociaż niektóre uważają się za okazalsze od Białego Mostu, żadne nie może się z nim równać w kwestii scenerii.

### **GÓRY MGŁY I BAERLON**

Wiele bogactw mieszkańcy Andoru wydobywają z głębin Gór Mgły, położonych wzdłuż dalekiej zachodniej granicy. Góry nazywano tak z powodu gęstej mgły, która pokrywa ich szczyty przez okrągły rok. Mnóstwo osób twierdzi, że wejście w te góry przynosi pecha, a żyjące w tamtejszej mgle istoty mogą na człowieka napaść i objeść jego ciało aż do kości, zanim nieszczęśnik zdoła choćby krzyknąć. Tym niemniej w owych górach mieszkają górnicy, którzy wydobywają w tamtejszych kopalniach srebro i złoto oraz żelazo i miedź. Większość rud wytapia się później w ogromnych hutach położonych blisko kopalni, resztę zaś transportuje się z kopalni do miasta Baer-lon, gdzie — w Hutach Baerlon, sławnych z jakości swoich odlewów — rafinuje się i przetwarza sporo rudy, szczególnie żelaznej.

Spośród andorańskich miast najbliższej Baerlon leży właśnie Biały Most nad Arinelle, choć pomiędzy nimi ciągną się olbrzymie połacie dzicy. Z tego zresztą powodu Baerlon i jego huty chroni obwodowy mur kłód i strażnic, a bramy miasta otwarte są jedynie od wschodu do zachodu słońca. Budynki konstruuje się tu z kamienia i drewna, pokrywa zaś dachami z płytą łupkową i dachówką. Na ulicach miasta potężne konie rasy dhurran ciągną wielkie, wypełnione rudą wozy z huty i do huty. Na północ od Baerlon mieszkają dość liczne społeczności farmerskie, natomiast na południe od miasta farm jest znacznie mniej.

Baerlon i kopalnie mieszczą się daleko od centrum andorań-skiej władzy, toteż kilka ostatnich królowych miało trudności

331

z utrzymaniem kontroli nad tym regionem. Na szczęście dla nich, nie istnieje inna droga eksportu metali — jedynie przez pozostałą część Andoru. Skutkiem tego władczynie ignorują wiele innych, oddalonych od stolicy społeczności, byle tylko Andor nie stracił tak podstawowych dla zdrowej gospodarki kopalni.

### **DWIE RZEKI**

Jednym z tych niemal całkowicie zapomnianych obszarów są Dwie Rzeki — nazwane tak wsie leżą pod granicą Gór Mgły, w trójkącie utworzonym przez Białą Rzekę, rzekę Taren i Piaskowe Wzgórza. Odcięte także przez Las Cieni na południu i Mirę na wschodzie, wioski te niewiele mają wspólnego z resztą Andoru. W gruncie rzeczy, większość mieszkańców tego terenu nawet nie wie, że w ogóle należy do jakiegoś królestwa, o jeszcze mniej z nich zdaje sobie sprawę z faktu, że rządzi nimi królowa. Są zadowoleni, że eksportują swoją cenną wełnę, tytoń i jabłkowe brandy bez ingerencji (ale i ochrony) ze strony władczyni czy jej Gwardii. Niezależni i uparci, niemal co do jednego zdecydowani są trzymać się na uboczu.

W Dwu Rzekach znajdują się cztery wsie, umieszczone wzdłuż drogi wiodącej z północy na południe. W największej z tych osad, Taren Ferry, prom przez Taren dostarcza jedynej drogi wodnej prowadzącej z Dwu Rzek. Najdalej położoną od centrum wioską jest Deven Ride, która mieści się na południowym końcu Starej Drogi, blisko brzegów Białej Rzeki. Pomiedzy nimi leżą miejscowości: Wzgórze Czat i Pole Emonda.

Pole Emonda tkwi przy skrzyżowaniu Drogi Północnej i starej Drogi Kamieniołomu, prowadzącej z zapomnianego kamieniołomu gdzieś w góry. Tu płynie strumień ze świeżą wodą znany jako Winna Jagoda. Większością małych miasteczek i wsi Andoru, podobnie jak w wielu innych państwach, rządzą dwie grupy: kierowana

334

przez Burmistrza Rada Wioski oraz Koło Kobiet, któremu przewodzi wiejska Wiedząca (choć istnieją pewne regionalne warianty tych nazw). Członkowie Rady Wioski i Koła Kobiet to reprezentanci mężczyzn i kobiet z miasta. Burmistrza zwykle wybierają mieszkańcy bądź Rada Wioski, Wiedzącą natomiast Koło Kobiet; jest to funkcja dożywotnia i zwykle Wiedzącą uważa się za równą Burmistrzowi. Wiedzące wybierane są ze względu na ich wiedzę związaną z uzdrawianiem i ziołami, zdolności do przepowiadania pogody i ogólną wrażliwość. Rada Wioski zajmuje się sprawami dotyczącymi osady jako całości oraz negocjuje z radami innych miast i wsi w kwestiach wzajemnie je interesujących. Koło Kobiet boryka się z problemami, które są uważane za wyłącznie kobiece, takie jak na przykład termin sadzenia czy zbierania plonów. Mimo ściśle określonych odrębnych obowiązków, Rada Wioski i Koło Kobiet większości miejscowości tak często się spierają, że ten niemal stały konflikt (który jednak rzadko kończy się otwartymi działaniami wojennymi) traktowany jest przez większość mieszkańców może nie za jedyny normalny stan, lecz przynajmniej za tradycyjną cechę systemu dwóch rad. Chociaż mieszkańcy Dwu Rzek tego nie pamiętają, większość z nich jest potomkami zapomnianego narodu Manetheren. Biała Rzeką stanowi faktycznie część Manetherendrelle, czyli „Wód Górskiego Domu”. Wioska Pole Emonda leży w miejscu pierwotnie nazywanym Polem Aemona, gdzie dwa tysiące lat temu król Aemon stawiał ostatni, beznadziejny opór Cieniowi. Miejsce samej wielkiej stolicy znajduje się w dolinie na wschodnim brzegu Gór Mgły, chociaż z jego starożytnej chwały nie pozostało już nic poza niemożliwą do zniszczenia Bramą. Tylko rozbite szkliste skorupy stopionej skały i kilka wytrzymałych roślin można znaleźć w punkcie,

gdzie niegdyś powiewał sztandar Czerwonego Orła i gdzie płonęło Manetheren.

Istnieją wszakże pogłoski, iż sztandar Czerwonego Orła powiewa znowu w Dwu Rzekach, w rękach Lorda Perrina „Złote Oko” Aybary. Podobno obronił on ziemie, których królowa

335

obronić nie potrafiła, a Białe Płaszczce nie chciały. Ci, którzy go widzieli, twierdzą, że Perrin przywraca starożytną sławę ziemi króla Aemona.

### **STAROŻYTNE CUDA**

Sporo ziem, do których rości sobie prawo królowa, leży odłogiem i nie jest zaludnione. Znajduje się na nich jednakże sporo pozostałości z innych epok. Wzdłuż rzeki Arinelle można znaleźć dwa takie cuda. Jedno z nich to nadrzeczny kanion, którego pół mili wysokich urwisk zdołał posągi sięgające wysokości stu stóp. Posągi te uosabiają prawdopodobnie zapomnianych królów i królowe, a niektóre z nich są tak stare, że ich kamienne rysy niemal zupełnie się zatęrzyły. Drugim cudem, stojącym z kolei z dala od brzegu rzeki, jest niczym z pozoru nie wyróżniająca się wieża z błyszczącej stali, wysoka na dwieście stóp, o średnicy czterdziestu stóp. Nazywana Wieżą Ghenjei, wydaje się wykonana z litego metalu i nie posiada żadnych okien ani drzwi. Budowniczości tych wspaniałości nie są znani, podobnie jak przeznaczenie owych cudów. Podróżnicy mogą tylko podziwiać ich starożytną piękno.

Rozdział dwudziesty ósmy

### **Ziemie Graniczne:**

**Shienar, Arafel,**

**Kandor i Saldaea**

*„Śmierć jest lżejsza od pióra, obowiązek cięższy niż góra”.*

— powiedzenie w Shienarze

### **POWSTRZYMYWANIE CIENIA**

Na dalekiej północy Ugór bezustannie przesuwa się ku kruchym ludzkim osadom położonym wzdłuż jego granic. Pod koniec Wojen z Trollo-kami stworzenia Cienia zostały zepchnięte z powrotem do Ugoru, lecz trzyma je tam jedynie dzielność i determinacja wojowników Ziemi Granicznych. Shienar, Saldaea, Arafel i Kandor są oddzielnymi narodami, suwerennymi i niezależnymi, ale wspólnie starają się przeciwstawić Cieniowi. Nawet kiedy reszta świata trwa we względnym spokoju, ich bitwa nigdy się nie kończy. A walkę o utrzymanie granic okupują ogromną liczbą ofiar.

Zaledwie generację temu istniało tam pięć narodów zamiast czterech. Obecnie po piątym, zapomnianym już narodzie Ziemi Granicznych — Malkier, której symbolem był kiedyś sztandar

339

Złotego Żurawia — pozostały jedynie popękane wieże i rojące się od insektów jeziora. Malkier słyneła właśnie z tysiąca jezior, siedmiu wielkich wież i swoich dzielnych bohaterów. Poza Ugorem żyje Niekoronowany Król Malkier, al'Lan Man-dragoran, syn ostatniego panującego władcy i ówczesnego spadkobiercy tronu, al'Akira Mandragorana. Malkier uległa Ugorowi w 953 r. NE, roku, w którym urodził się Łan. Chociaż był zaledwie niemowlęciem, rodzice namaścili go *Dai Shan*, czyli Koronowanym Marszałkiem i wyświęcili na króla. Łan otrzymał też starożytny miecz królów Malkier, ostrze wykute z Mocy, a jego życie zostało zaprzysiężone. Powiedziano: „Będzie stawiać opór Cieniowi dopóty, dopóki żelazo jest twarde, a kamień nieustępliwy. Będzie bronił Malkier do ostatniej kropli krwi. Pomści to, czego obronić się nie da”. Potem odesłali go z dala od skazanego narodu, a wiele osób okupiło jego bezpieczeństwo własnymi żywotami, uczestnicząc w swej ostatniej bitwie.

Dziecko przygarnęli i wychowali Shienaranie, a Łan nigdy nie zapomniał swej przysięgi. Jako szesnastolatek rozpoczął jednoosobową wojnę przeciwko Ugorowi i Cieniowi. Nazwany *Aan 'allein*, czyli „Człowiekiem Który Jest Całym Narodem”, władający swym wykutym z Mocy ostrzem, Łan został szermierzem. Prawdopodobnie kontynuowałby swą beznadziejną walkę na śmierć i życie, gdyby nie interwencja Moiraine Sedai w 979 roku NE, która jakoś go przekonała, iż lepiej wypełni swój cel, służąc jej jako Strażnik i go ze sobą związała.

Próbując uniknąć tego samego losu co Malkier, Ziemie Graniczne wzniosły wieże sygnalizacyjne wzdłuż całej Granicy Ugoru w półmilowych odstępach. Z tych wysokich kamiennych wież rozciąga się doskonała widoczność i zostały one tak zaprojektowane, by ułatwić obronę. Są wyposażone w wielkie lustro do wysyłania sygnałów oraz żelazny kosz z płonącymi węglami, dzięki któremu można wysłać w ciemność ognie sygnałowe. Kiedy obserwatorzy dostrzegą potencjalne zagrożenie, sygnalizują je kolejnym wieżom stojącym dalej od grani-

340

cy, które z kolei przekazują informację do centralnych fortec. Wówczas fortece wysyłają lansjerów, żeby wywiedli najeźdźców z powrotem na Ugór. Za pomocą tych samych wież sygnałowych można ostrzegać ludność, która kryje się w bezpiecznych fortcach.

Obserwatorzy są niezmiernie czujni, tym niemniej Pomiot Cienia stale przekracza granicę. Szczególnie trudno zauważyć Pomory, z powodu ich ludzkiego wyglądu i umiejętności podróżowania z cienia w cień. Z tej przyczyny istnieje na wszystkich ziemiach Granicy Ugoru prawo, które w obrębie murów miejskich zabrania ludziom skrywać głowę pod kapturem lub zakrywać twarz. Pólczłowiek może chodzić wśród ludzi tylko

wówczas, gdy przesłoni twarz albo ukryje w cieniu. A mieszkańcy co noc dobrze oświetlają każdą ulicę i aleję, starając się maksymalnie wyeliminować wszelki cień. Bitwa przeciw Ugorowi dotyczy każdego obywatela. Chociaż tylko nieliczni mogą zostać wojownikami, wszyscy obywatele są absolutnie świadomi, że biorą udział w walce.

Mimo łączącej ich sprawy (czy też może właśnie z jej powodu) narody graniczne szczytą się swymi różnicami. Bitwa jest identyczna, kodeks honorowy — podobny, ale zwyczaje i ubiory poszczególnych ludów bywają często całkowicie odmienne.

### **OKO ŚWIATA**

Młodzieńcy z Ziem Granicznych nierzadko zwykli się sprawdzać podczas wielkiego poszukiwania Oka Świata, które bardzo przypomina polowanie na Róg Yalere w Illian. O Oku wiadomo jedynie, iż jest ono dużym, związanym z Mocą przedmiotem, ukrytym gdzieś głęboko wewnątrz Ugoru i strzeżonym tylko przez Zielonego Człowieka w jego zaczarowanym gaju. Podobno czeka ono na potrzebujących. Jedna z legend o gaju mówi, że nikt nie jest w stanie znaleźć go dwukrotnie, ponie-

341

waż gaj stale się przemieszcza. Nieliczni, którzy w nim byli, twierdzą, że to nie miejsce się porusza, lecz raczej osoba, która go szuka.

Oko jest (czy też było) sadzawką czystej esencji *saidinu*, którego użyć może tylko mężczyzna. Zostało wykonane podczas pierwszych dni Pęknięcia Świata przez stu działających razem mężczyzn i kobiet Aes Sedai. Ci Aes Sedai zmarli podczas jego tworzenia, jednak — mimo skazy — zabezpieczyli jego czystość. Ponieważ wykonawcy wiedzieli, że nie pożyją wystarczająco długo, zadaniem strzeżenia Oka obarczyli Zielonego Człowieka.

Wedle nowin z Fal Dara Oko Świata już nie istnieje. Jeśli to prawda, młodzi mężczyźni Ziem Granicznych — by się wykazać — będą musieli znaleźć sobie inny cel pogoni.

### **SHIENAR**

*„Oby pokój miał w lasce twój miecz”.* — błogosławieństwo shienarańskiego wojownika

*Godło* — Atakujący czarny jastrząb; Czarny Jastrząb.

*Sztandar* — Atakujący czarny jastrząb na tle złożonym z trzech błękitnych i dwóch białych pasków poziomych.

*Stolica* — Fal Moran.

Symbole obejmują Białego Jelenia, osobisty znak króla Easara.

W Shienarze można zauważyć silne kontrasty. Leżąc daleko na północnym wschodzie, otoczony Górami Przeznaczenia i Grzbietem Świata, stanowi on ostatni bastion cywilizacji na krawędzi ponurego Ugoru i pełnego niebezpieczeństw Pustkowiec Aiel.

342

Zimy tam są tak srogie, że drzewa wybuchają, gdy zamarzną w nich soki, a z drugiej strony tylko krótki dystans dzieli tę krainę od nienaturalnie gorącego Ugoru, tak przytłaczającego, że pozbawia woli najsilniejszego człowieka.

Tutejsi wojownicy walczą przede wszystkim o przetrwanie na Granicy Ugoru. Spytajcie shienarańskiego wojownika, jakie trzy rzeczy ceni najbardziej, a prawie na pewno odpowie wam następująco: pokój — ponieważ zna tylko wojnę, piękno — ponieważ Ugór wypełnia brzydota oraz (najbardziej ze wszystkiego) życie — gdyż on sam jest już zaprzysiężony śmierci. Tych ludzi czeka bowiem pewny zgon. Z tego powodu największą wartością życia jest zyskany szacunek, a nie ilość materialnych dóbr. Shienaranie stale żyją w pełnej gotowości do bitwy, osłonięci ciężkim strojem i zbroją, jednakże w śmierci każdy jest sam i gdy go nagiego grzebią w grobie, ani trumna, ani całun nie ochronią jego ciała. Tutejsi mieszkańcy wierzą, że wszystko pochodzi z ziemi, a zatem trzeba wrócić w ostatni uścisk matki-ziemi w takim stanie, w jakim się przybyło: nago i bez broni.

Wszyscy konni wojownicy Shienaru znani są jako lansjerzy dzięki bojowym lancom, które noszą. Stanowią oni z pewnością najwspanialszą ciężką kawalerię na świecie. Łatwo ich rozpoznać, ponieważ gołą głowę, pozostawiając jedynie kępkę włosów na czubku. Broń zawsze trzymają pod ręką, przy czym większość wojowników nosi jeden lub dwa długie miecze na plecach; każdy ma też przy pasie pałasz, topór bądź maczugę. Nawet w bezpiecznej fortecy broń wisi w gotowości na każdej ścianie bądź czeka na stojakach przy łóżkach. Zbroję stanowi zazwyczaj kombinacja skór, kolczugi i płyt, nierzadko pokryta opończą z symbolem Czarnej Jastrzębia. Potężne wojenne rumaki Shienaran również są opancerzone: stalowa zbroja chroni wrażliwe części ciała, takie jak głowa, szyja czy pierś. Podczas bitwy z trollokami utrata konia może się równać śmierci nawet w przypadku najlepiej wykwalifikowanego żołnierza.

Każde większe miasto Shienaran zaprojektowano jako for-

343

tece obronną. Gdziekolwiek to możliwe, miasto buduje się na wysokim terenie, aby panować zeń nad okolicą. Co najmniej półmilowy pierścień wokół miast służy ochronie przed niespodziewanymi atakami. Nie może tam rosnąć nic wyższego od przyciętej trawy. Dzięki brakowi roślinności oraz strzelistym wieżom obserwacyjnym wbudowanym w obwodowe mury, nikt nie zdoła podejść do miasta niezauważony. Potężne miejskie bramy umacnia się żelazem, toteż wroga — nawet jeśli dotrze pod same mury — czeka trudna przeprawa.



Shienarem rządzi król Easar z Dynastii Togita w stolicy, Fal Moran, lecz — jak większość władców ziem granicznych — więcej czasu spędza w siodle, broniąc wraz z synami swoich ziem, niż udzielając audiencji. Fal Moran stanowi serce i duszę Shienaru, choć to fortece położone bliżej Granicy Ugoru, takie jak Fal Dara, uosabiają prawdziwego ducha tej krainy wiecznej walki.

#### **FAL DARA**

Fal Dara leży w pobliżu Granicy Ugoru, stanowiąc część końcowej linii obrony między ową granicą a miastami i farmami położonymi bardziej w głębi kraju. Mur stolicy, naszpikowany wieżami, otacza sklepy, gospody i domy centralnej twierdzy. Poza murami znajdują się jedynie społeczności farmerskie. Większość domów w obrębie murów i poza nimi ma spiczaste, drewniane, kryte gontami, sięgające niemal do ziemi dachy, dzięki którym domom nie ciążyą wielkie czapy śniegu i lodu podczas długich zim. W granicach Fal Dary znajduje się sucha fosa, głęboka i szeroka, z ostrymi kolcami wbitymi w dno oraz drugi mur obronny naszpikowany jeszcze większą ilością wież, chroniących wewnętrzną basztę: masywną kamienną fortecę, wybudowaną na szczycie najwyższego punktu wzgórza. Baszta jest domem Lorda Fal Dara, Agelmara Jagada oraz jego rodziny, świty, wojowników i sług. Jego fortecę, a także mury i samo miasto skonstruowano raczej z myślą o sile niż o urodzie, a jednak

344

4

w prostych liniach każdej ściany można dostrzec surową elegancję, zaś w solidnych kamieniach — prawdziwe piękno.

W latach przed Wojnami z Trollokami na tym miejscu stało miasto o nazwie Mafal Dadaranell. Zbudowane przez ogirów, składało się ze strzelistych wież, pełnych gracji łukowatych budynków i wymyślnych pałaców połączonych szerokimi alejami. Nie było jednakże dość mocne, by powstrzymać fale Pomiotu Cienia wylewające się z Ugoru, toteż pod koniec Wojen z Trollokami zniknęło, zrównane z nagą ziemią. Ocalali mieszkańcy Mafal Dadaranell postanowili zbudować na jego miejscu inne miasto, lecz kamieniarzy ogirów już nie było. Zamiast wykonać marną imitację, mieszkańcy zastąpili wyszukany projekt konstrukcyjną prostotą i stworzyli architektoniczną perełkę. Tym samym zwyczajna forteca Fal Dara zastąpiła całe miasto Mafal Dadaranell.

Chociaż nie wszystkie shienarańskie miasta i twierdze mają równie interesującą historię, połączone są ze sobą silniej dzięki wspólnemu zagrożeniu niż przez lojalność wobec narodu. An-kor Dail leży nieco na wschodzie, strzegąc Grzbietu Świata. Każda z pozostałych fortec (na przykład MOS Shirare, Fal Sion i Camron Caan) bierze udział w integralnej obronie Shienaru, każda ma własną historię i swoich bohaterów.

#### **ARAFEL**

„*Taniec jest słodszy na ostrzu miecza*”. — powiedzenie w Arafel

*Godło* — Czerwona róża i biała róża; Róże.

*Sztandar* — Trzy białe róże na czerwonym tle; w rogu trzy czerwone róże na białym tle.

*Stolica* — Shol Arbela.

345

Arafel leży na zachód od Shienaru i zajmuje bardziej surowy teren niż sąsiad. Mężczyzn z Arafel łatwo rozpoznać po ich charakterystycznej fryzurze, noszą bowiem włosy splecione w dwa długie warkoczki, zwykle na ich końcach zawieszając srebrne dzwoneczki. Większość mieszkańców tej dzikiej krainy jest bladokóra i wielkooka. Jak wszyscy mieszkańcy Ziem Granicznych, Arafelianie utrzymują silne militarne tradycje, by chronić się przed stworzeniami Ugoru. Arafeliańscy wojownicy są wytrawnymi szermierzami. Noszą zawsze dwa miecze, oba przypięte do pleców (jedną rękojeść na każdym ramieniu) i potrafią używać obu naraz. Narodem tym rządzi obecnie król Paitar Nachiman, którego siostra Kiruna jest Aes Sedai i należy do Zielonych Ajah.

#### **KANDOR**

*Godło* — Wierzgający gniady koń; Gniady Koń. *Sztandar* — Gniady Koń na jasnozielonym tle. *Stolica* — Chachin.

Kandor ciągnie się wzdłuż Granicy Ugoru między Arafel i Sal-daeą. Chociaż sztuki walki są tu tak samo dobrze rozwinięte jak w każdym granicznym narodzie, Kandoryjczycy posiadli dodatkowo umiejętność handlu i jako jedyni ze wszystkich narodów Granicy powołali wysoce szanowaną gildię kupców. Chociaż bliskość Ugoru uniemożliwia Chachin miano centrum handlu, tamtejsi kupcy zyskali sobie silną pozycję i dzięki nim stolica szybko się bogaci. Kandoryjskich mężczyzn łatwo zauważyć dzięki charakterystycznym, rozwidlonym brodom oraz noszonym na płaszczach srebrnym łańcuchom (od jednego do trzech). Kandoryjczycy mają też zwykle w uchu kolczyk, który u niektórych bogatych przedstawicieli kupieckich gildii wygląda

346

f"

l" — dość ostentacyjnie. Członkowie szlachty również noszą łańcuchy na płaszczach i kolczyki.

Aktualną władczynią Kandoru jest królowa Ethenielle Co-saru Noramaga.

#### **SALDAEA**

*e serce wznosi się wraz ze słońcem.*

*Na dźwięk mieczy Umieram o zachodzie słońca..."*

— poemat saldaeański

*Godło* — Trzy srebrne ryby, jedna nad drugą; Srebrne Ryby. *Sztandar* — Trzy srebrne ryby na granatowym tle. *Stolica* — Maradon.

Saldaea jest największym z narodów Granicy. Rozciągając się od litych klifów na Oceanie Aryth, znanych jako Koniec Świata, aż do rzeki Arinelle i północnej krawędzi Czarnych Wzgórz, zajmuje większy obszar niż Shienar i Arafel razem wzięte. Posiadłość władczyni Saldaei, młodej królowej Tenobii, jest zaś większa niż całe miastopństwo Mayene.

Tutejsi ludzie wyróżniają się skośnymi oczyma w kształcie migdałów oraz wojskową biegłością. Zawziętość Saldaean w bitwie równa się przynajmniej dzikości innych narodów Granicy, a ich jeździeckie umiejętności są o wiele lepsze. Stanowią oni prawdopodobnie najwspanialszą lekką kawalerię w znanym świecie.

Saldaeańska konnica jest doskonale wyszkolona i potrafi bezbłędnie wykonywać manewry w jednostkach liczących dziewięć tysięcy jeźdźców; ani konie, ani jeźdźcy nie popełniają

347

omyłek. Saldaeanie najwyraźniej czują się lepiej w siodle niż na ziemi i na grzbietach galopujących rumaków rutynowo dokonują niezwykłych, opiewanych przez bardów wyczynów. Stają w siodle na stopach lub rękach, jeżdżą na dwóch koniach naraz (stawiając po jednej stopie na grzbiecie każdego), w pełnej szybkości zsiadają i ponownie wskakują na konia, a nawet przeciągają się całkowicie pod brzuchem pędzącego rumaka.

Za obronę Saldaei i dowództwo wojskowe odpowiedzialny jest Marszałek-Generał. Aktualnie funkcję tę pełni Lord Dav-ram Bashere, wuj królowej Tenobii. Przed Bashere'em Mar-szaikiem-Generałem był Muad Cheade, którego uważano za kompletnego szaleńca. Muada dręczyło stałe przekonanie, że ktoś próbuje go zabić, a jednak w bitwach, w których dowodził, nieodmiennie odnosił miażdżące zwycięstwo. Jego obsesję tolerowano, uważając ją za niewielką cenę wobec tak genialnej strategii.

Wojna dla Saldaean jest wydarzeniem rodzinnym, bo chociaż kobiety faktycznie nie uczestniczą w walce, żony większości oficerów i wszystkich szlachetnie urodzonych tradycyjnie towarzyszą swoim mężom w każdej wojskowej kampanii z wyjątkiem tych, które odbywają się wewnątrz Ugoru. Mimo iż dziewcząt nie uczy się sztuki władania mieczem, wiele z nich całkiem dobrze potrafi walczyć nożem lub wręcz i mnóstwo opowieści krąży o kobietach, które podnosiły miecz pokonanego męża i przejmowały jego obowiązki, prowadząc żołnierzy do bitwy. Nie wiemy, czy te historie są prawdziwe, wiadomo jednak, że Saldeanki wysokiego rodu powinny jeździć na całodzienne polowania, recytować poezję, a w nocy grać na cytrze, równocześnie żywo uczestnicząc w dyskusjach na temat sposobów przeciwstawienia się atakom trolloków. Styl ubioru saldaeańskich kobiet odbija siłę ich woli, a składa się z sukni z wysokim kołnierzem i długimi rękawami. Szlachcianki mają zwykłe wyszukane hafty na rękawach i kołnierzu, a suknie często uszyte z jedwabiu albo brokatu. Farmerki, które noszą

po-

348

l f

dobne stroje, tyle że z wełny, znane są z równie gwałtownego charakteru co szlachetnie urodzone, a gdy przyłapią jakąś kobietę w intymnej sytuacji z wybrankiem innej, gołą jej głowę. Przedstawiciele obu płci (niezależnie od warstwy społecznej) zazwyczaj podróżują uzbrojeni w nóż, chociaż w Saldaei ostrze wyciąga się z pochwy jedynie wtedy, gdy naprawdę zamierza się go użyć.

Saldaeańskie kobiety w bitwach są zawzięte, a w miłości niezmiernie zmysłowe. Damy dworu znane są z subtelnych metod uwodzenia, a za pomocą wachlarzy potrafią przekazać swe myśli potencjalnym narzeczonym. Niesławna *sa'sara* to taniec zakazywany przez wiele saldaeańskich królowych ze względu na jego nieprzyzwoitość, tym niemniej umieją go zatańczyć niemal wszystkie szlachcianki, chociaż tylko nieliczne przyznałyby się do tego publicznie. Tańczona przez kobietę doskonale znającą kroki *sa'sara* wyraźnie rozpala męską krew. Historia tego kraju notuje trzy wojny, dwie rebelie i czterdzieści siedem unii i waśni między domami szlachetnie urodzonych oraz niezliczone pojedynki, wywołane przez kobiety tańczące *sa'sarę*. Istnieje nawet opowieść o pewnej pokonanej królowej, która stłumiła rebelię, odtańczywszy zwycięskiemu generałowi *sa'sarę*. Generał ów podobno ją poślubił i przywrócił jej tron, chociaż tej historii zaprzecza każda królowa Saldaei.

Gospodarka tego państwa jest silna dzięki intensywnemu handlowi futrami skupowanymi od traperów, wspaniałemu drewnu z leśnych drzew i pieprzowi z farm. Towary te wysyła się aż do Mayene czy Łzy, gdzie szlachetnie urodzeni płacą za nie dobrą cenę.

Rozdział dwudziesty dziewiąty

**Cairhien**

*„J3ierz, co chcesz i płąć”*. — powiedzenie w Cairhien

*Godło* — Złote słońce o licznych promieniach; Wschodzące Słońce.

*Sztandar* — Złote słońce o licznych promieniach wschodzące na błękitnym tle.

*Stolica* — Cairhien.

Symbole zawierają Tron Słońca.

## HISTORIA

Cairhien stał się niezależnym narodem pod koniec Wojny Stu Lat. Jego władcy wysunęli w owym czasie żądania wobec ziem leżących od Shienaru po rzekę Erinin i aż do Grzbietu Świata. Obecnie kontrolowane przez ten kraj terytorium zajmuje mniej niż połowę tamtego obszaru.

W 566 roku NE Aielowie przyznali cairhieniańskim kupcom wyłączne prawo do podróżowania Jedwabnym Szlakiem od Przełęczy Jangai przez Pustkowie Aiel. Równocześnie dali królowi Cairhien *Avendoralderę*, jedyne znane młode drzewko wyrosłe ze straconego Drzewa Życia. Naród zaczął się bogacić

350

na handlu z terenami leżącymi za Pustkowie Aiel, niestety szczęście trwało krótko. Wojna z Aielami w latach 976-978 NE spowodowała spustoszenie Cairhien i reszty ziem. Aielowie spalili miasto, pozostawiając nietknięte jedynie biblioteki, a Ca-irhienianom odebrali prawo do używania Jedwabnego Szlaku.

Urodzajne pola uprawne Cairhien płodziły kiedyś więcej zboża, niż potrzeba było na wyżywienie mieszkańców kraju, jednak po wojnie farmerzy i uchodźcy z rejonów położonych wzdłuż Muru Smoka porzucili swoje ziemie i przeprowadzili się w bezpieczniejsze miejsca chronionych przez mury większych miast. Skoro farmy leżały odłogiem, król — pragnąc nakarmić lud — musiał polegać na życzliwości sąsiadów i ich dostawach ziarna.

W roku 998 NE spłonęły spichlerze, a króla Galldriana zamordowano, co zwiastowało wojnę o sukcesję oraz głód, gdyż ładunki z ziarnem zostały zniszczone. Nieco ponad rok później Aielowie ponownie przybyli z Pustkowie i zaatakowali Cairhien, rozpoczynając batalię znaną obecnie jako Wojna z Sha-ido Aiel. Miasto i naród przeżyły tylko dzięki zewnętrznej pomocy Smoka Odrodzonego i jego sprzymierzeńców. Po zakończonym konflikcie Tron Słońca pozostał pusty, a Cairhien zmuszono do przyjęcia opieki obcego regenta. Żaden inny istniejący do dziś naród nie doświadczył takiej przemiany z bogactwa w biedę, tym niemniej Cairhienianie zachowali swą narodową tożsamość i dumę.

## GRA DOMÓW

Kluczem do zrozumienia zmiennej historii Cairhien jest natura jego mieszkańców. Są to ludzie surowi i nieustępliwi. Nie lubią naturalnego chaosu i wolą dopasowywać świat do swoich zasad. Przez całe życie towarzyszą im subtelne intrygi polityczne, używają bowiem rozmaitych sposobów dla zdobycia władzy i statusu. Dla Cairhienianina nic nie jest takie, jakie

351

się wydaje, wszystko ma głębszy sens, ukryty motyw. Moźni mieszkańcy przejęli styl intryg stworzony przez Białą Wieżę, nadali mu własne cechy i zmienili w coś, co obecnie znane jest jako *Daes Dae'mar*, czyli niebezpieczna i często mordercza Gra Domów. Grę Domów (zwaną też Wielką Grą) w jakimś stopniu uprawiają zresztą wszystkie narody Południa.

Podobno właśnie owa gra odpowiedzialna jest za większość katastrofalnych klęsk. Wiadomo dziś, że Pierwsza Wojna z Aielami (jak nazywają Cairhienianie) stanowiła bezpośredni skutek próby *Daes Dae'mar* króla Łamana Damodreda. Przy okazji zniszczył on dar Aielów, *Avendoralderę*, gdyż pragnąc zyskać lepszą pozycję, postanowił wyrzeźbić sobie z drewna *Avendoralderę* niepowtarzalny tron. Laman ani przez chwilę nie domyślał się, że pomysł ów będzie go kosztować życie.

Po Pierwszej Wojnie z Aielami ostatniemu królowi Cairhien, Galldrianowi su Riatin Rie, znacznie łatwiej było ułagodzić uchodźców i kupić ziarno, niż radzić sobie z bardziej bezpośrednimi problemami i możliwym ryzykiem utracenia prestiżu w Grze. Niektórzy twierdzą, że Galldrian zginął, ponieważ Gra była dla niego ważniejsza niż dobrobyt jego ludu. Wiadomo na pewno, że zamordowanie go i spalenie spichlerzy wprowadziły naród w okres walk o władzę i walki o przeżycie. Nie ma wątpliwości, że winą za te tragedie należy obarczyć *Daes Dae'mar*.

Wszyscy członkowie szlacheckich Domów od urodzenia biorą udział w polityce Gry i wszyscy muszą się nauczyć sztuki intryg i subtelności. Skutkiem tego Cairhienianie długo się zastanawiają nad każdym aspektem stroju, zachowania i architektury. Szlachta tego kraju nigdy nie bywa spontaniczna.

Przed Wojną z Aielami królowie Damodred z Cairhien posiadali jedno z wykutych przy użyciu Mocy, oznaczonych symbolem czapli ostrzy, mimo iż jedynie nieliczni z nich byli szermierzami. Miecz z ozdobioną klejnotami rękojeścią i bardzo starannie wypracowaną, udekorowaną klejnotami pochwą, był tak wspaniały, że wyglądał bardziej na ceremonialny egzem-

352

plarz pokazowy niż na prawdziwą, choć wyjątkową broń. Ostatni król Damodred, Laman, nosił ten miecz, gdy uległ Aie-lom podczas Wojny z Aielami, lecz po jego śmierci ostrze po prostu zniknęło. Ostatnio odkryto, że miecz zabrali Aielowie (wbrew swej niechęci do broni siecznej) — miał on stanowić dowód śmierci Łamana, gdyż klingę łatwiej przetransportować niż głowę. Miecz wrócił do Cairhien (choć bez ozdobnej pochwy i klejnotów) podczas Wojny z Shaido Aiel — przyniósł go wybawca kraju, Smok Odrodzony.

## MIASTO CAIRHEEN

W przeciwieństwie do lubujących się w zawiłych manewrach Wielkiej Gry szlachcicach, najznaczej przedstawiciele klasy kupieckiej preferują w swoim środowisku absolutną kontrolę i doskonały porządek. Nigdzie nie widać tego bardziej niż w stolicy państwa, wybudowanej na miejscu starożytnego miasta Al'cair'rahienallen. Słowo to w Dawnej Mowie oznaczało Wzgórze Złotego Brzasku, dziś wszakże pozostało po nim tylko wschodzące słońce na sztandarach, a znaczenie nazwy znają wyłącznie ogirowie. Al'cair'rahienallen otaczał wielki gaj ogirów, który niestety zaniedbano po Wojnach z Trollokami. Wielkie Drzewa zniknęły i teraz rośnie tam jedynie las, w którym wycina się drewno na opał.

Nowoczesna stolica leży wewnątrz idealnego kwadratu utworzonego przez wysokie, szare mury. Po jednej stronie miasta płynie rzeka Alguenya. Bezkompromisowa doskonałość murów kpi z falujących krzywizn wzgórz i wód rzeki. Może architekci Cairhien usiłowali zmusić naturę do ugięcia się pod ich surową kontrolę. Wysokie mury przerywa jedynie szereg dobrze strzeżonych, kwadratowych bram. W obrębie murów stoją słynne cairhieniańskie Wieże Bez Szczytów, pokryte rusztowaniem aż do swych wyszczerbionych, nie dokończonych wierzchołków. Przed Wojną z Aielami te sławne wieże nazywano

353

cudem świata (mówiono, że sięgały niemal chmur), niestety podczas owej wojny częściowo spłonęły i podupały, a później — w trakcie Wojny z Shaido Aiel — doznały kolejnych szkód

Przez całe miasto biegą proste jak strzała (mimo krzywizn terenu), szerokie, brukowane ulice, które przecinają się ze sobą pod idealnym kątem prostym. Tamtejszymi ulicami suną zamknięte lektyki albo zasłonięte wozy, śmigając wśród pieszych, ostentacyjnie skupionych jedynie na własnych sprawach. Wszystkie budynki i tarasy wykonano z kamienia, a ozdobiono tylko prostymi liniami i ostrymi kątami. Wzgórze zostało częściowo wygładzone i wznoszą się tarasowo w liniach prostych, toteż wyglądają jak sztuczne.

Wiele budowli doznało podczas wojen mniejszych bądź większych zniszczeń. Wyjątkiem jest Królewska Biblioteka Cairhien. Aielowie umyślnie oszczędzili ten budynek o imponującej konstrukcji, nie niszcząc też ani jednej książki. Biblioteka należy do największych składnic wiedzy na świecie, jest druga co do wielkości tuż po tej w Tar Valon. Choć większość Cairhie-man ma o tym pojęcie, Królewska Biblioteka stanowi prawdopodobnie największy skarb ich narodu.

W ostatnich czasach, za regencji, w Cairhien powstała szkoła (w starej rezydencji byłego Lorda Barthanesa), dzięki której zyskali miejsce pracy wynalazcy, filozofowie oraz inne osoby zainteresowane nauką i rozwojem umysłowym. Powstał tam już szereg zdumiewających dzieł.

#### **PALAC SŁOŃCA**

W samym centrum miasta, na najwyższym wzgórzu, stoi solidny kwadratowy gmach — Pałac Słońca Cairhien — zwieńczony rzędami coraz wyższych wież, starannie umieszczonych w koncentrycznych kwadratach. Długie, wąskie okna i wysokie promenady z kolumnadami uwypuklają jego konstrukcyjną surowość. Wewnątrz murów znajduje się wiele ogrodów, lecz na-

355

wet rośliny, kwiaty i drzewa zostały dokładnie przycięte i starannie rozsadzone w idealnych kwadratowych lub prostokątnych grządkach.

W środku pałacu znajduje się Wielka Komnata Słońca — ogromna sala tronowa z masywnymi kolumnami wykonanymi z niebiesko żyłkowanego marmuru i wielką złotą mozaiką z Wschodzącym Słońcem, wrytą głęboko w błękitnych kafkach podłogi. W odległym końcu Komnaty, na szerokim podium, stoi „dusza” pałacu, czyli Tron Słońca, który również stanowi przykład cairhieniańskiej powściągliwości, gdyż jest on ciężkim fotelem o prostych liniach, ozdobionym jedynie złotym jedwabiem i złoceniami na drewnie. Jedyne krzywizny to falujące złote promienie, umieszczone nad wysokim zapieckiem i lśniące nad głową siedzącego.

Nawet pozostałości po dawnych epokach i dzieła sztuki wystawiane na pokaz w ciemnych, ciężkich korytarzach Pałacu, wybiera się ze względu na ich proste linie i ostre brzegi. Gobeliny są kolorowe, lecz cairhieniańska potrzeba kontroli demonstruje się w nich poprzez surowo i symetrycznie przedstawione postaci i sceny.

Za prostymi, kamiennymi murami płynie rzeka zatłoczona statkami, które często wiozą ziarno. W czasach Jedwabnego Szlaku Cairhien stało się głównym centrum handlowym, rzeka zaś — najważniejszym środkiem transportu dla importu i eksportu. Na dalekim brzegu, który kiedyś jeżył się ogromnymi spichlerzami, stoi obecnie zaledwie kilka magazynów, odbudowanych z popiołów wojny domowej i Wojny z Shaido Aiel.

#### **CAIRHIENIAŃSKI STYL UBIORU**

Ubiór przedstawicieli klasy wyższej także odbija ich pragnienie kontroli i porządku. Mieszkańcy tej krainy są niżsi i bardziej jasnoskórzy niż Andoranie, chociaż mają ciemniejsze od tamtych włosy, a ciemne kolory, które preferują, kontrastują

356

z ich jasną skórą. Zarówno mężczyźni, jak i kobiety noszą płaszcze i suknie w kolorach czarnym, granatowym bądź zielonym. Mroczne barwy łągodzą wąskimi, horyzontalnymi, kolorowymi paskami na wysokości piersi i nizej, a ozdabiają koronką w odcieniu ciemnej kości słoniowej przy szyi i na przegubach. Liczba kolorowych pasków wskazuje Dom. Najznaczej przedstawiciele arystokracji wyróżniają się barwnymi paskami od kołnierza po sam rąbek, podczas gdy nizej urodzeni szlachcice mają ich zaledwie kilka na wysokości klatki

piersiowej.

Damy układają włosy w zwarte, misterne, starannie przemyślane i niepowtarzalne wieże loków. Mężczyźni zostawiają włosy długie, nakładając na nie płaskie aksamitne kapelusze lub czapki w kształcie dzwonu. Urzędowy strój jest niemal identyczny jak codzienny, również ciemny, tyle że spódnice kobiet są niezmiernie szerokie i wsparte przez obręcze, a materiały ładniejsze. Nawet służący w liberiach noszą tylko kilka kolorowych pasków na mankietach i symbol swego domu wyhaftowany na piersi płaszczu czy sukni. Na niektórych liberiach kolory domu pokrywają także kołnierz lub rękawy, rzadko jednak cały płaszcz albo suknię. Ważniejsi służący mają więcej kolorowych pasków na liberii niż mniej znaczeni. Niższe klasy nie muszą przestrzegać zasad związanych z Wielką Grą i mogą się ubierać w dowolnym stylu. Ludzie ci często zbliżają się do granic ekstrawagancji, której arystokracja unika. Ubrania biedniejszych mogą być źle dopasowane i wyświechtane, lecz zawsze są niezmiernie barwne. Dość pospolite są stroje złożone z jaskrawych spódnic i koszul, na które narzuca się równie jaskrawe płaszcze i szale, często w kontrastujących ze sobą kolorach.

Mundury wojskowych są podobnie mroczne jak stroje panów wielkiego rodu, lecz nieco ozdobniejsze. Oficerowie — podobnie jak arystokracja — noszą na płaszczach naszywki, jednakże gołą przód głowy i często posypują skórę białym pudrem, zostawiając z tyłu włosy opadające aż na plecy. Najznacniejsi oficerowie noszą dekoracyjnie złożone pancerze,

357

duże białe pióropusze na hełmach w kształcie dzwonu i ozdobne rękawice. Niżsi rangą oficerowie i żołnierze przywdziewają o wiele prostsze zbroje. Regularni żołnierze obcinają włosy krótko. Aż do Wojny z Shaído Aiel dowodzący żołnierzami panowie wielkich rodów nie golili głów, pozostawiając ten zwyczaj pospólstwu, jednak po pewnym czasie również wprowadzili tę praktykę.

Oficerowie cairhieniańscy noszą też przymocowane na plecach krótkie laski, z których powiewają con, czyli małe proporce. Cairhienianie używali tych proporców, by na polu bitwy móc odróżnić oficera od szeregowca, a także dla oznakowania osobistej świty danego lorda.

## **PODGRODZIE**

Przed przybyciem Shaído poza murami leżało miasto o nazwie Podgrodzie. Kiedyś przy każdej bramie wiodącej do tego miasta znajdowała się wioska targowa, a w miarę upływu lat wszystkie te wioski zwały się w jedną większą miejscowość, poprzecinaną labiryntem błotnistych ulic i alejek, zabudowanych chwiejnymi, drewnianymi budynkami. Po Wojnie z Aielami, gdy w Podgrodziu osiedlili się uciekający ze wschodu farmerzy, ówczesny król Galldrian dostarczył im ziarno, by ich nakarmić, oraz zapewnił różnego rodzaju rozrywki, które miały ich powstrzymać przed myślami o powstaniu. Wskutek takiego postępowania Podgrodzie stało się miejscem kontrastów. Noce rozświetlały tu fajerwerki dostarczone przez Cech Iluminato-rów, a w ciągu dnia nad rzeką odbywały się konne wyścigi; w każdej tawernie i na każdym rogu ulicy występowali bardowie i muzycanci. Z drugiej strony jednak w całym mieście rzucało się w oczy skrajne ubóstwo mieszkańców.

Kiedy Shaído Aiel zaatakowali Cairhien, Podgrodzie spaliło się jak podpałka, a pożar o mało nie objął stolicy. Sporo dalej położonych miasteczek i miast również zniknęło z powierzchni

358

ziemi. Tein, miasto po aielskiej stronie Przełęczy Jangai, pozostałe z czasów, gdy przebiegał tędy Jedwabny Szlak, przetrwało Wojnę z Aielami i zamknięcie szlaku, lecz uległo Sha-ido Aiel. Tego samego losu doświadczyło Selean — podobne, tyle że większe miasto po cairhieniańskiej stronie przełęczy. Nieliczni rolnicy z tego obszaru, którzy nie uciekli do stolicy, zginęli bądź trafili do niewoli. Shaído bez wątpienia wyniszczyliby cały naród, gdyby Cairhien nie otrzymało pomocy, dzięki której ich powstrzymali. Jednej *rzeczy* Cairhienian nauczyła własna historia — że ich Wielka Gra jest przeciw Aie-lom bezużyteczną bronią.

## **ŚWIĘTO ŚWIATEŁ**

Mieszkańcy Cairhien przełamują swą powściągliwość tylko w jednym okresie, a mianowicie podczas Święta Świąteł. Na dwa dni znikają wtedy wszelkie zakazy oraz społeczne bariery między panami wielkich rodów i przedstawicielami ludu. Są to dwa dni dzikiego uniesienia. Jedną z zasad tego święta głosi, iż każdy mężczyzna może pocałować każdą kobietę, każda kobieta zaś każdego mężczyznę. Z tego względu często widuje się igrające pary w różnym stopniu ubrane. Muzyka i tańce wypełniają wówczas ulice. Szlachcianki często spinają włosy w koki i pod płaszczami chodzą nagie do pasa. Kobiety z ludu okrywają ciało nad talią jedynie włosami. Pod koniec Święta wszyscy wracają do dawnego życia i na nowo nakładają maskę rezerwy. Nie ma żadnych kar za to, co się zdarzyło podczas święta i nikt się nie przyznaje, że cokolwiek zaszło.

Rozdział trzydziesty

### **Inne narody**

#### **AMADICIA**

*Godło* — Sześcioramienna gwiazda pod czerwonym ostem; Oset i Gwiazda.

*Sztandar* — Oset i Gwiazda na polu błękitnych i złotych poziomych pasów; trzy paski są błękitne, dwa złote.

*Stolica* — Amador.

#### **AMADICIA**

Amadicia leży na południe od Gór Mgły, pomiędzy Tarabonem i Altarą. Jest siedzibą Synów Światłości, którzy rządzą tutaj bardziej absolutnie niż „prawowity” władca. Stanowisko monarchy jest utrzymywane, choć ma on praktycznie tylko jedno zadanie: uwalniać Synów Światłości od niektórych obowiązków. Król (obecnie Ailon) posiada pewną władzę, póki nie przeciwstawia się życzeniom Synów. Jego Pałac Serenda znajduje się jedynie dwie mile od Amadoru i Fortecy Światłości, faktycznej siedziby Synów. Jakby dla nadrobienia braku rzeczywistej władzy, król otacza się wielkim przepę-

360

chem i bogactwami. Jego dwór wypełniają wytworne damy o długich lokach, równie elegancy panowie w barwnych płaszczach do kostek oraz służdy w oszłamiającej czerwonej i złotej liberii.

Jak już wspomnieliśmy, osoby przenoszące Moc zostają w Amadicii natychmiast wyjęte spod prawa. Surowo traktowani są tu także złodzieje. Za pierwsze wykroczenie złodzieja się znakuje, za drugie — odcina mu się prawą rękę, za trzecie — wieszka. Nie ma przy tym znaczenia, czy skradziony przedmiot był królewską koroną czy bochenkiem chleba. Zarówno złodzieje, jak i Aes Sedai, jeśli tylko mogą, całkowicie unikają tego narodu.

### **ALTARA**

„*Wesprzyjcie się na swych nożach i uwolnijcie języki*”. — powiedzenie prostego Altaranina

*Godło* — Dwa złote lamparty jeden nad drugim; Złote Lamparty; Lamparty.

*Sztandar* — Złote Lamparty na czerwono-białej szachownicy cztery na cztery kwadraty.

*Stolica* — Ebou Dar.

Symbole zawierają Tron Wiatrów.

Altara leży nad Morzem Sztormów, wciśnięta między potężniejsze narody Illian i Amadicię, od północnego wschodu granicząc z Murandy, Andorem i Ghealdan. Właściwie niewiele ją jednoczy poza nazwą, gdyż większość Altaran woli się uważać za mieszkańców danego miasta lub poddanych jakiegoś lorda

361

bądź lady, a dopiero w drugiej kolejności za poddanego królowej czy też obywatela Altary. Nawet panowie wielkiego rodu wydają się niewiele dbać o swój naród, rzadko więc płacą podatki i nie czynią wiele więcej poza gołosłownymi deklaracjami wobec Korony.

### **Chwiejny tron**

Tron Wiatrów nie jest zbyt poważany nawet przez najpotężniejszych arystokratów i wielu z nich odmawia przyjęcia go, jeśli majaku temu okazję. W ciągu tysiąca lat od śmierci Artura Jastrzębie Skrzydło tylko jedna Dynastia, Dom Todande, utrzymała tron aż przez pięć generacji, a gdy go straciła, upadek był tak kompletny, że Dom został podporządkowany wszystkim pozostałym. Żadna inna Dynastia nigdy nie była w stanie utrzymać na tronie nawet trzech kolejnych władców. Obecna władczyni, królowa Tylin Quintara z Domu Mitsobar, jest drugą przedstawicielką swój ej Dynastii na tronie. Spadkobiercą jest jej jedyny syn, Beslan, lecz ma on niewielką szansę na rzeczywiste objęcie Tronu Wiatrów.

Gdy ojciec Tylin zasiadł na tronie, Mitsobar nie był zbyt potężnym Domem, toteż kontrolował jedynie nieznaczne tereny wokół pałacu. Dzięki wysiłkom Tylin panuje ona obecnie w stolicy i na okolicznym obszarze o średnicy około stu mil, jednak to wszystko. Altarę usiłuje przejąć Amadicia. Nie ma wątpliwości, że Synowie Światłości pragną ją kontrolować, ponieważ suwerenność Altary stanowi dla nich jedyną przeszkodę w opanowaniu handlu na rzece Eldar lub marszu na Murandy, a może nawet na Illian. Już podczas Wojny Białych Płaszczy plan Synów zakłóciła tylko interwencja Illian. Słabo zjednoczony kraj, taki jak Altara, wydaje się łatwym celem dla osób dysponujących wystarczającą siłą.

Tym niemniej Altara ma naprawdę swoisty charakter narodowy. Jej mieszkańcy, szczególnie kobiety, są gwałtowne i śmia-

362

łe. Bywają niezmiernie grzeczne, szybko jednak potrafią odpowiedzieć na obrazę ostrzem. Wysoko czy nisko urodzeni, mężczyzna czy kobieta, wszyscy lubią się pojedynkować. Najbardziej widoczne jest to w stolicy Ebou Dar, stanowiącej centrum altarańskiej kultury i handlu.

W niektórych częściach Altary, szczególnie w Ebou Dar, każda zamężna lub owdowiała kobieta zwyczajowo nosi na szyi „Mażeński Nóż”, zwisający rękojeścią w dół z naszyjnika. Kiedy para się pobiera, mężczyzna daje kobiecie taki nóż w ramach ceremonii. Potem prosi żonę, by zabiła go tym nożem, jeśli ją zirytuje.

Nóż mówi wiele o noszącej go kobiecie. Biała pochewka znaczy, że właścicielka noża jest wdową i nie zamierza powtórnie wychodzić za mąż. Noszące niebieską pochewkę z nożem kobiety rozważają ewentualne oświadczyzny. Klejnoty czy szklane paciorki zdobiące nóż reprezentują dzieci noszącej, białe — synów, czerwone — córki. Jeśli syn zginął w wyniku pojedynku, oprawa kamienia jest pomalowana na czerwono, jeśli córka — oprawa kamienia ma kolor biały. Jeżeli dzieci umarły z innej przyczyny niż pojedynek, oprawę kamienia maluje się na czarno. Czerwone i białe oprawy są źródłem dumy kobiet Ebou Dar. Jeśli dziecko odmówi uczestnictwa w pojedynku, kobieta często usuwa symbolizujący tę latorośl kamień i tym samym się jej wypiera.

Mażeńskie noże arystokratek i kobiet bogatych wykonane są ze złota i inkrustowane klejnotami.

Przedstawicielki ludu noszą noże mosiężne, ozdobione kolorowym szkłem. Materiał nie jest zresztą tak ważny

jak symbole. Kobiety zaręczone zakładają jedynie naszyjniki, sugerując wszystkim, że obiecano im nóż. Altaran można rozpoznać po ciemnych włosach, ciemnych oczach i oliwkowej cerze, zaś mieszaićw Ebou Dar — także po charakterystycznych strojach. Suknie kobiet sã zazwyczaj pastelowe, z wygodnymi stanikami, pełnymi spódnicami i jasnymi halkami. Dekolty kobiet z ludu wycinane sã bardzo wãsko i głęboko, podczas gdy u arystokratek stanik ma okrągłe lub

363

owalne wycięcie, uwidaczniające w całej okazałości nóż małżeński bądź puste miejsce sugerujące dostępność kobiety. Spódnice kobiet z ludu kończą się powyżej kolan, aby odsłonić jaskrawe kolorowe halki, natomiast szlachcianki podczas chodzenia unoszą lekko brzegi spódnic. Większość kobiet i niektórzy mężczyźni noszą kolczyki w kształcie wielkich kół. Przedstawiciele obu płci wsuwają za pasek bądź szarfę zakrzywione sztylety oraz dodatkowe noże.

Znakiem szczególnym mężczyzny z Ebou Dar jest jego długi, ozdobny kaftan. Kaftany te sã często równie jaskrawe jak stroje Druciarzy i nosi się je same lub na jasnych koszulkach z szerokimi rękawami.

Czasami bogaci zarzucają na ramiona jedwabny płaszcz, ponieważ jest rozmyślnie zbyt mały, by go nosić w sposób konwencjonalny. „Pelerynę” tę przytrzymuje się srebrnym bądź złotym łańcuszkiem, zwiãzanym między wąskimi haftowanymi kłapami. Gdy mężczyzna zakłada pelerynę, nosi też długi, wąski miecz — jako dodatek do standardowego sztyletu. Zarówno mężczyźni, jak i kobiety ozdabiają dłonie pierścieniami.

Tak jak w większości kultur, bogaci Altaranie szyją stroje z jedwabi i brokatów; dekorują je haftami, a często również szlachetnymi kamieniami. Biedota i przedstawiciele średniej klasy używają natomiast welen, ozdabianych kawałkami mosiądzu i szkła.

### **Ebou Dar**

Miasto Ebou Dar leży nad rzeką Eldar oraz nad wielką zatoką zwykle wypełnioną statkami. Rzeka dzieli stolicę na dwie części, z których jedna zawiera pałace, domy i sklepy wyższej i średniej klasy, a druga (znana jako Rahad) jest siedzibą osób niższego stanu i najbiedniejszych.

Ebou Dar przecinają kanały, drogi i mnóstwo mostów. Po kanałach pływają barki i łodzie pasażerskie, podczas gdy na dro-

364

gach i mostach tłoczą się powozy, wozy i piesi. Wszystkie budynki sã jasne, zbudowane albo z białego kamienia, albo z jasnego marmuru, albo z malowanej na pastelowo cegły. Wiele dużych gmachów i pałaców mieści się pomiędzy niniejszymi, niektóre charakteryzują się strzelistymi iglicami lub kopułami w kształcie rzepy bądź gruszki, ozdobionymi kolorowymi pasami: szkarłatnymi, błękitnymi lub złotymi. Samo miasto otacza wielki mur, bardzo gruby i równie biały jak budynki w jego obrębie. W murze znajduje się szereg bram z wysokimi, spiczastymi, sklepionymi przejściami, prowadzącymi do centrum miasta. Na każdym z licznych brukowanych placów stolicy znajduje się fontanna z bulgoczącą wodą, wielki posąg, a czasem jedno i drugie.

### **Pałac Tarasin**

Największym z tych placów jest Mol Hara, wyłożony bardzo jasnymi kamieniami brukowymi. W jego środku stoi posąg bohaterki na wysokim piedestale, z fontanną poniżej. Wzniesioną ręką statua celuje ku morzu, sercu handlu Ebou Dar. Jedną stronę placu wypełniają białe kopuły i iglice Pałacu Tarasin, siedziby monarchini Altary. Czteropiętrowy pałac połyskuje bielą, z wyjątkiem złotych i kolorowych pasków na kopułach. Wewnątrz jednakże wszystkie sale aż pulsują od barw. Subtelne odcienie błękitu, żółci czy rózu ozdabiają ściany i sufity, natomiast podłogi wyłożone sã kaflami połyskującymi od różnobarwnych diamentów. Większość wielkich domów i sklepów jest równie kolorowa. Z hakowatych nisz błyska porcelana Ludu Morza, kryształy i przedmioty z brązu, zaś większość gobelinów przedstawia sceny marynistyczne.

Na wewnętrznych dziedzińcach pałacu znajdują się ogrody. Większość okien na zewnątrz ma zamknięte okiennice, gdyż pałac otaczają z trzech stron domy i sklepy. W przeciwieństwie do większości miast, Ebou Dar nie ma szczególnego układu architektonicznego. Wokół pałaców stoją gospody i kupieckie

365

sklepy, a wielkie domy otoczone sã oberżami, sklepami rybnymi i sklepami ze sztukami. Sklepów i gospod jest tak wiele, że niektóre umieszczono nawet na ogromnych mostach

Chociaż szereg miast w Altarze również lubuje się w białym kamieniu, nie wszystkie mają tak surowy wygląd. Miasto Remen nad rzeką Manetherendrelle skonstruowano głównie z kamienia, lecz dachy budynków pokrywano jaskrawymi dachówkami we wszystkich możliwych kolorach. Ulice też sã tam niezwykle, odchodzą bowiem chaotycznie od jednego centralnego placu. Dzięki tym dachom oraz jasnym kaftanom mężczyzn i barwnym halkom kobiet, Remen wydaje się obcym miejscem całkiem wesołym. Zresztą, ogólnie rzecz biorąc, im dalej na północ od Altary, tym więcej przybytków architektury i ludzi wygląda andoransko

### **Rahad**

Nawet zniszczone budynki Rahad sã pomalowane na biało, chociaż tynk często jest brudny i odchodzi. Na ścianach wielu domów mieszkalnych wiszą luźne fragmenty tynku, a spod nich wyłania się pospolita cegła. Ulice w tej dzielnicy to nierzadko wąskie alejki, zacienione górującymi pięcio- i szesciopiętrowymi gmachami stłoczonymi po ich bokach. Smród rozkładu wypełnia powietrze, na ulicach muchy i robactwo żywią się

odpapkami To tutaj najbardziej widoczna jest sławna dzikość Ebou Dar, ponieważ w Rahad stanowiące typowy dla Al-taran sposób rozwiązywania sporów pojedynki odbywają się niemal co godzinę. Wielu rywali nie odbywa nawet formalnych pojedynków, po prostu jeden zabija drugiego, wbijając mu noż w plecy. Nie jest niczym niezwykłym zabójstwo z powodu pięknego ubrania ofiary. W takich przypadkach złodziej używa noża o bardzo wąskim ostrzu, by nie zniszczyć materiału.

367

### **Pojedynki**

Mieszkańcy Ebou Dar są dumni z okrucieństwa swych kobiet i ich odwagi w pojedynkach. Bardzo niewiele kobiet i mężczyzn osiąga wiek dojrzały bez udziału przynajmniej w jednym pojedynku, zresztą tych nielicznych otacza powszechna pogarda i zyskują sobie miano tchórzy. Choć w wielu krainach mężczyźni walczą w pojedynkach o kobiety, chyba tylko w Ebou Dar tak często kobiety pojedynkują się o mężczyzn. W obu przypadkach „nagroda” zawsze *zgadza* się pójść ze zwycięzcą. Zamężne kobiety rzadziej są wyzywane niż niezamężne, a wdowy, które nie chcą ponownie wychodzić za mąż, najrzadziej ze wszystkich. Większość kobiet z Ebou Dar, które przeżyły pojedynek, uważa blizny pojedynkowe za piękne. Al-tarańskie kobiety twierdzą, że zranią mężczyznę tylko wówczas, gdy same zostaną skrzywdzone, zastraszone bądź wykorzystane, lecz każde zabójstwo mężczyzny przez kobietę jest usprawiedliwione, chyba że ktoś udowodni coś przeciwnego. Na skutek tego mężczyźni bardzo się troszczą o kobiety.

Ogólnie rzecz biorąc, poza Rahad, większość Altaran jest niezmiernie uprzejma, chyba że znajdą powód do wyzwania kogoś. Niestety, byle słowo może się stać powodem do pojedynku, chyba że jedna ze stron formalnie oświadczy, iż druga może „wesprzeć się na swoim nożu”, co oznacza, że żadna wypowiedź nie zostanie uznana za zniewagę. Większość Altaran (i wszyscy mieszkańcy Ebou Dar) nosi przynajmniej zakrzywiony pojedynkowy sztylet przy pasie, gdzie jest łatwo dostępny.

### **Salidar: Wieża na wygnaniu**

Ebou Dar stanowi polityczne serce Altary, choć od czasu Wojny Białych Płaszczy o miano stolicy ubiega się również inne miasto. Nazywa się Salidar, a leży jedynie milę na wschód od rzeki Eldar i Amadicii. Kiedyś znane jako miejsca urodzenia

368

Deane Aryman (Aes Sedai, która przejęła sukcesję po Bonwhin jako Amyrlin i uratowała Wieżę przed przygotowywanym przez Bonwhin zniszczeniem), później stało się siedzibą Białej Wieży na wygnaniu, miastem zamieszkanym przez większość tych Aes Sedai, które uciekły z Wieży w Tar Yalon podczas rozłamu. Siostry przebudowały Salidar i uczyniły z niego siedzibę Wieży. W tej chwili trudno przewidzieć, czy ta „Wieża” umocni pozycję królowej Tylin przeciw jej nieprzyjaciołom, czy też jeszcze bardziej osłabi i tak już kruchy naród.

### **MURANDY**

„*Me ufaj nikomu poza sobą, a i sobie nie za bardzo*”.

— powiedzenie lugardzkie.

*Godło* — Czerwony byk, Czerwony Byk.

*Sztandar* — Czerwony Byk na polu błękitnych i białych pionowych pasków; trzy są błękitne, dwa białe.

Obrzeżony czerwienią, gdy powiewa w obecności monarchy.

*Stolica* — Lugard.

Na północ od Altary i na południe od Andoru leży państwo Murandy. Tak jak Altarianie, mieszkańcy tego kraju nie szanują politycznej tożsamości swego narodu, w każdym razie znacznie większy respekt okazują miejscowej szlachcie. Oficjalnie Murandy rządzi król Roedran, ale faktyczną władzę polityczną dzielą pomiędzy siebie wszyscy, z wyjątkiem niezależnych przedstawicieli arystokracji, którzy rządzą własnymi małymi terenami.

Król rzadko posiada rzeczywistą kontrolę nad wydarzeniami w stolicy, a jeszcze mniejszą nad tym, co się dzieje

369

w pozostałej części kraju. Wiele osób wierzy, że Murandia nie w ogóle tolerują władcę tylko z jednego powodu — ponieważ odstrasza on chętnie do aneksji sąsiednie narody. Należy w tym miejscu zauważyć, że brak narodowej spójności nie powstrzymuje mieszkańców Murandy przed niezmierną podejrzliwością wobec obcych. Większość osób postrzega działania sąsiadów jako część spisku. Szczególną pogardą obdarzani są Andoranie, przede wszystkim ze względu na długą historię sporów wzdłuż ich wspólnej granicy. Przy samej granicy przedstawiciele obu narodów można jednak odróżnić jedynie po ubiorze.

### **Lugard**

Umieszczone w sercu Murandy, na brzegach rzeki Storn, miasto Lugard jest zarówno stolicą, jak i centrum handlu. Właściwie to handel trzyma Lugard przy życiu. Niezależnie od politycznych nieporozumień czy nieufności Murandian, wozy towarowe wszelkiej możliwej wielkości, kształtu i pochodzenia tłoczą się na ogromnych, pustych placach wyznaczonych dla nich w granicach miasta. Stajnie, wybiegi dla koni i gospody przewożącej licznie domy i sklepy, a ulicami stale jeżdżą wozy przewożące towary do Andoru, Illian, Ghealdan, Altary i Arad Doman oraz z tych krajów.

Mimo zasłużonej handlowej reputacji Lugard uważa się też za synonim złodziejstwa i rozpusty. Lugardzycy



patrzą na obcych jak na potencjalne obiekty kradzieży czy oszustwa. Już sam wygląd miasta sugeruje jego złą sławę, gdyż wysokie, szare mury obwodowe zostały w wielu miejscach bardzo zniszczone. Większość szerokich ulic nie jest brukowana, a nawet te brukowane są bardzo zakurzone. Budynki z szarego kamienia zadane dachówką w jaskrawych kolorach stałe pokrywa warstwa brudu. Wzdłuż i wszerz miasto przecinają wyszczerbione, zaniedbane, kamienne ścianki, znaczące granice tere-

370

nów zwaśnionych ze sobą lordów, którzy wielokrotnie dzielili między sobą Lugard niczym pieczeń.

### **ARAD DOMAN**

„Człowiek, który handluje z Domani, potrzebuje trzech mądrych głów”.

— ostrzeżenie przeciwko głupocie

*Godło* — Srebrna ręka chwytająca za ostrze srebrny miecz, czubkiem w dół; Miecz i Ręka.

f

*Sztandar* — Miecz i Ręka na polu złożonym z czterech czerwonych i trzech błękitnych pasów poziomych.

*Stolica* — Bandar Eban.

Arad Doman leży między Górą Mgły i Oceanem Aryth, na północ od Równiny Almoth. Chociaż równina oficjalnie nie należy do żadnego kraju, Arad Doman od dawna walczy o kontrolę nad nią z Tarabonem. Domańczycy uważają się za potomków twórców Drzewa Życia, w rzeczywistości jednak do legendy przeszły domańskie kobiety. Miedzianokóre i pełne gracji, zdolne są omamić mężczyznę jednym spojrzeniem i uwięzić jego serce jednym uśmiechem. Ich ubrania można nazwać skandalicznymi według większości standardów. Suknie kryją ciała od stóp do głów, lecz są niemal przezroczyste i przylegają do każdej krągłości, niczego nie ujawniając, a równocześnie sugerując wszystkie detale. Tylko kobiety Ludu Morza poruszają się z bardziej zmysłowym wdziękiem niż Domanki, a żadna inna kobieta nie może się równać z tutejszymi w sztuce kuszenia, której matki zaczynają uczyć córki już w dzieciństwie. Większość domańskich kupców to kobiety i naród zawdzięcza

371

swoje bogactwo ich sukcesom. Niewielu mężczyzn próbuje się mierzyć w handlu z Domankami, zazwyczaj jednak uważają swoją przegraną w tej materii za cudowne doświadczenie.

Domańczycy słyną ze swej kuchni, której podstawę stanowią przyprawione mięso i warzywa w różnych sosach. Jedzą je jednakże w taki sposób, że obcy woleliby głodować niż tego spróbować. Zamiast użyć widelca czy noża, Domani je za pomocą dwóch cienkich pałeczek, traktowanych jako para sztuców i nazywanych *sursa*. Pałeczki te trzyma się w jednej ręce i zrećnie nimi manipuluje podczas podnoszenia małych kawałków jedzenia z różnych mis.

Domańskich mężczyzn można rozpoznać po długich, cienkich wąsikach i kolczykach. Zarówno mężczyźni, jak i kobiety ze szlachty noszą biżuterię wygrawerowaną lub wytłoczoną symbolami swego Domu. Tak jak kobiety słyną z piękna, tak mężczyźni znani są ze swego ostrego usposobienia. Podobno zyskują taki charakter, porzeczając z Domankami. Inni twierdzą, że powoduje go jedzenie za pomocą *sursy*.

Stolicą Arad Doman jest Bandar Eban, które jednocześnie stanowi centrum handlowe kraju. Chociaż Domańczycy nie lubią pływać po morzu, ich kupcy chętnie handlują z Ludem Morza, a następnie odsprzedają to wary dalej, do wnętrza kraju. Handlują też intensywnie z Tarabonem (choć niedługo może im tę współpracę uniemożliwić wojna) oraz z Saldaeą. Obecnie krajem rządzi król Alsalam, który ma ostatnio kłopoty z powodu wojny domowej i wspomnianej wojny z Tarabonem; podobno zaginęło już kilku członków jego rodziny.

372

### **TARABON**

„Najprzyjemniejszy sekret to twarz za welonem damy, najbardziej zaś śmiertcionośny ii

to iskra

i

18 — powiedzenie w Tanchico

*Godło* — Złote drzewo o grubym pniu, rozłożystych gałęziach i rozgałęzionych korzeniach; Drzewo; Złote Drzewo.

*Sztandar* — Złote Drzewo na polu złożonym z czerwonych i białych pasków pionowych; cztery paski są czerwone, trzy białe.

*Sztandar i Godło Panarch* — Takie same, lecz z dodatkiem zielonej laski za drzewem.

*Stolica* — Tanchico.

Symbole obejmują Tron Światłości.

Tarabon to duży kraj, leżący nad Oceanem Aryth na południe od spornej Równiny Almoth. Tarabonianie nazywają siebie Drzewem Człowieka i twierdzą, że pochodzą od władców i przedstawicieli szlacheckich rodów z Wieku Legend. Za życia Almotha krążyły nawet pogłoski, że Tarabon faktycznie posiadał albo gałąź, albo żywe młode drzewko *Avendesory*. Ich sztandar zaprojektowano podobno dla uczczenia tego faktu i dziedzictwa, do którego rościli sobie prawo — toteż było na nim błękitne niebo, czarna ziemia i łączące je rozłożyste Drzewo Życia.

Tarabon był kiedyś wielkim narodem handlowym, głównym dostawcą pięknych pledów, barwników, fajerwerków i innych luksusowych towarów, jednak ostatnimi czasy przeżywa

373

trudny okres, który może zniszczyć jego działalność handlową. W sensie historycznym naród ten spędził prawie trzysta lat na sprzeczkach z Arad Doman o Równinę Almoth, a w minionym roku konflikt ten przekształcił się w zdecydowaną wojnę. Niestety, kraj został też zmuszony do konfliktu z Wyznawcami Smoka i ta podwójna batalia wyczerpała krajowe surowce naturalne oraz spowodowała wybuch wojny domowej w miastach.

W Tarabonie uważa się za niegrzeczne całkowite odkrycie twarzy, chyba że dany osobnik spożywa akurat posiłek bądź coś pije. Mężczyźni, jak i kobiety niemal bez przerwy noszą na twarzach przezroczyste welony. Kiedy wymagana jest anonimowość, zakładają nawet maskę, która zupełnie zakrywa ich rysy.

Tamtejsi mężczyźni często mają na twarzy sumiaste wąsy, nad welonem zaś noszą ciemną cylindryczną czapkę, pod którą skrywają gęste, czarne włosy. Zarówno lordowie, jak i przedstawiciele ludu ubierają się w workowate białe spodnie i płaszcze z haftowanymi pasami na ramionach, chociaż płaszcze lordów są zwykle uszyte z delikatniejszego materiału, a ich znacznie misterniejszy haft często wykonuje się złotą nicią. Pod płaszcze mężczyźni zakładają luźne, haftowane na piersiach koszule. Spodnie niektórych z nich również są haftowane.

Arystokratki zasłaniają twarze, lecz nie figury. Większość zakłada przylegające do ciała suknie z cienkiego jedwabiu, które ujawniają niemal tak wiele, jak stroje kobiet domońskich. Chłopki też preferują cienkie tkaniny, chociaż ich suknie zwykle są skrojone z szarej wełny, znacznie bardziej szorstkiej.

Służba domowa również nosi wełnę (choć lepszej jakości niż ta dostępna chłopom), a na ich strojach wyhaftowane jest godło Domu.

### **Król, Panarch i Zgromadzenie**

Tarabonem nominalnie rządzi wspólnie król i panarch, których wybiera Zgromadzenie Lordów. Król i panarch są sobie równi

374

w kwestii władzy. Panarch zbiera podatki, zajmuje się obyczajami i obowiązkami, kontroluje Straż Państwową oraz nadzoruje działania niższych sądów. Jej osobistą straż stanowi Legion Panarch. Król odpowiada za właściwe wydawanie zebranych dochodów, zarządza armią i nadzoruje Sąd Najwyższy. Jego osobista straż to Gwardia Królewska. Jedynym poważniejszym politycznym obowiązkiem Zgromadzenia Lordów jest wybór króla i panarch.

11'

### **I Cech Iluminatorów**

Ij, Cech Iluminatorów pilnuje sekretu produkcji iluminacji oraz  
V szczegółów związanych z pokazami powietrznych fajerwer-  
\* ków. Grupa założyła swój pierwszy kapitularz w Tanchico,  
f, a później następny w Cairhien, chociaż obecnie żaden już nie  
i istnieje. Iluminatorzy zazwyczaj służą lordom i królom, orga-  
t nizując dla nich wspaniałe pokazy, lecz sprzedają też mniejsze  
f fajerwerki innym osobom. Sztuczne ognie zawsze zaopatrują  
w złowieszcze ostrzeżenia przed nieszczęściem, które może się  
zdarzyć, gdy spróbuje ich użyć osobnik niekompetentny.

Iluminatorzy chronią swe sekrety za wszelką cenę, nawet za cenę morderstwa. Nikt, kto nie urodził się w cechu, nie ma dostępu do ich wiedzy. Każdym kapitularem zarządzała (nie wiadomo, czy obecnie jakieś istnieje) Mistrzynie lub Mistrz Domu: osoba odpowiedzialna wobec cechu za wszystko, co się *zdarza* wewnątrz danego domu. Krążą pogłoski, iż Cech Iluminatorów aktualnie szuka miejsca na nowy kapitularz, możliwe że w Amadicii.

### **Tanchico**

Stolica Tarabonu należy prawdopodobnie do najstarszych ocalałych miast na kontynencie. Tamtejsi historycy utrzymują, że

375

część Pałacu Panarch zbudowano jeszcze w Wieku Legend. Wspominają oni o ścianie ze starożytnym fryzem przedstawiającym zwierzęta, których żaden żyjący człowiek nigdy nie widział; podobno pod ścianą leżą też liczne szkielety tych bestii. Gdyby rzeczywiście istniały (jest to wątpliwe), mogłyby stanowić swoiste potwierdzenie, że Tarabonianie są potomkami szlachty tamtego Wieku. Nie ma natomiast najmniejszych wątpliwości, że usadowiony na szczycie jednego z wyższych wzgórz Pałac Panarch jest budowlą absolutnie wspaniałą. Jego centralną komnatę wypełniają rzędy białych kolumn, a oświetlają lampki z maleńkich rzeźb osadzonych w ścianie tuż pod sufitem. *Znaleźć* w niej można mnóstwo najrozmaitszych starożytnych artefaktów — w ilościach nieporównywalnych z żadnym innym miejscem. Są tu bezcenne figury *cuendillara*, *rzadkie rzeźby*, a nawet *angreale*. Wystawa jest otwarta dla publiczności, zarówno dla arystokracji, jak i dla przedstawicieli ludu, trzy razy w miesiącu oraz w dni świąteczne. O dokładnych terminach można się dowiedzieć w Pałacu Panarch.

Większa od Łzy, a może i od Caemlyn, stolica Tarabonu rozciąga się na stromych wzgórzach, obejmujących Zatokę Tanchico przy ujściu rzeki Andahar. W tym wielkim porcie zwykle tłoczą się wszelkiego typu statki. W port wcinają się trzy oddzielne półwyspy: Yerana na wschodzie, Maseta w centrum i Calpene najbliżej morza. Półwyspów tych strzeże tuzin otaczających port fortec, a wśród nich na każdym z półwyspów znajduje się „krąg” czy też plac zgromadzeń. Najmniejszy z nich, Wielki Krąg na półwyspie Calpene, może pomieścić tysiące ludzi, obserwujących końskie wyścigi albo pokazy fajerwerków Iluminatorów. Największym placem jest Krąg Królewski na półwyspie Maseta, zaś pośredni to Krąg Panarch, położony — tak jak Pałac Panarch — na półwyspie Yerana.

Na stromych wzgórzach zbudowano setki pałaców i innych budynków. Ich biały kamień lub tynk jarzy się w słońcu, rozświetlony błyskami rzadkich złożonych wież bądź kopuł. Niestety nieskazitelny wygląd jest iluzoryczny, gdyż przez lata bu-

376

dynki w Tanchico popadły w stan tak wielkiego zaniedbania, że tynk na większości ścian popękał i odpadał płatami, ujawniając odrapaną cegłę albo drewno; kamień pałaców również jest wyszczerbiony i popękany. Biała fasada skrywa gnijące od wewnątrz miasto. W ostatnim niespokojnym okresie teren na Calpene wokół Wielkiego Kręgu stał się ulubionym miejscem bezdomnych uchodźców. Wszystkie sklepy w tym rejonie zamknięto na głucho. Rzezimieszki i złodzieje zawsze stanowili spory odsetek mieszkańców miasta, teraz wszakże niemal rządzą ulicami. Szlachta nie porusza się już bez swoich straży przybocznych. Pretendenci do tronu stanowią stałe zagrożenie dla kruchej równowagi sił. Głowy schwytanych umieszcza się na kołkach, które znajdują się na Schodach Zdrajców na półwyspie Maseta, nie ma jednak pewności, czy pomoże to przetrwać temu staremu miastu lub całemu Tarabonowi.

### **GHEALDAN**

*Błogosławione niechaj będzie imię Lorda Smoka w Światłości”.*

— błogosławieństwo Proroka w Ghaldan

*Godło* — Trzy srebrne gwiazdy rozmieszczone następująco: jedna na górze, dwie na dole; Gwiazdy; Srebrne Gwiazdy.

*Sztandar* — Srebrne Gwiazdy na czerwonym tle.

*Stolica* — Jehannah.

Symbole obejmują Błogosławiony Przez Światłość Tron.

Nieduże państwo Ghealdan leży między Amadicią i Altarą, zaś jedną z jego granic stanowi Mur Garena. Do niedawna jeszcze

378

Ghealdan był narodem względnie spokojnym i samowystarczalnym, rządzonym przez króla Johanina z Pałacu Jheda. Największym zmartwieniem kraju wydawał się potencjalny podbój ze strony Amadicii. Później do Ghealdan przybył Prorok Smoka Odrodzonego, a wtedy porządek zmienił się w chaos, zaś Błogosławiony Przez Światłość Tron opustoszał. W ciągu następnego półrocza czterech różnych władców usiłowało utrzymać tron, niestety jedynie ostatnia z tych osób, Alliandre Maritha Kigarin, zdołała się na nim utrzymać dłużej niż przez kilka miesięcy. Johanin zmarł w podejrzanym wypadku na polowaniu. Jego następczyni, Ellizelle, rozkazała armii rozproszyc tłumy, które przyszły zobaczyć Proroka, lecz w efekcie ich zwolennicy rozgromili jej wojska. Po tej upokarzającej klęsce królowa umarła od trucizny, przypuszczalnie popełniwszy samobójstwo. Następna po niej, Teresia, przetrwała na tronie dziesięć dni, po czym zmuszono ją do abdykacji i poślubienia bogatego kupca. Poślubienie członka ludu jest w Ghealdan znakiem wyrzeczenia się wszelkich żądań do tronu.

Nie ma wątpliwości, że do usunięcia tych wszystkich władców przyczyniła się Wysoka Rada Koronacyjna ghealdańskich lordów. Najprawdopodobniej jej członkowie nie mieli wyboru, skoro czaiły się na granicy Białe Płaszce, czekając na okazję, by korzystając z zabójstw i panującego chaosu, przejąć jedno miasto za drugim. Alliandre przetrwała tylko dlatego, że zamiast przepędzić Proroka, pozwoliła mu dzielić ze sobą swoje ziemie. W miastach i wsiach odwiedzanych przez niego nadal panuje zamęt, a Ghealdan po odejściu tego człowieka z pewnością nie będzie już takie jak przed jego przyjściem.

W każdym z miast, które odwiedza Prorok, ludzie porzucają domy i rodziny i podążają za nim. Ilość jego zwolenników stale rośnie, toteż podczas podróży ogołaczają z zapasów nawet największe osady Ghealdan. Ponieważ jest ich tak wielu, gdy pojawiają się w jakimś mieście, „tworzą” wręcz własną dzielnicę, która czasami dorównuje wielkością głównej miejscowości, czasem ją przytłaczając. Ghealdan pozostaje narodem, lecz

379

znajduje się obecnie w stanie „wewnętrznego oblężenia” przez człowieka twierdzącego, że reprezentuje Światłość w formie Smoka Odrodzonego.

Większość miast w Ghealdan otoczona jest murami i składa się z gmachów zbudowanych przede wszystkim z kamienia i zadaszonych łupkiem. Wielopiętrowe budynki nie są niezwykle w większych miastach, a w wielu z nich stoją też pałace. Przed przyjściem Proroka Ghealdanie podchodzili do obcych ostrożnie. Teraz ich ziemie zalali ludzie, którzy podają się za zwolenników Proroka. Niektóre miejscowości, takie jak Samara, spaliły się

podczas rozruchów wynikłych ze starć między Białymi Płaszczami i zwolennikami Proroka, przy czym obie grupy krzyczały, że walczą w imię Światłości. Jak zawsze w takich przypadkach, najbardziej ucierpieli mieszkańcy.

### **TTTTAN**

*„Możesz mieć każdy pałac, jaki sobie zażyczysz, byle nie był większy niż mój”.*

— złowieszcze słowa pierwszego króla Illian

*Godło* — Dziewięć złotych pszczoł rozmieszczonych w diamencie, od góry do dołu w układzie: 1-2-3-2-1; Złote Pszczoły.

*Sztandar* — Dziewięć Złotych Pszczoł na ciemnozielonym tle. Obrzeżony złotem, jeśli powiewa tam, gdzie obecny jest monarcha.

*Stolica* — Illian.

Symbole obejmują Laurową Koronę.

Illian jest potężnym państwem położonym nad Morzem Sztormów i graniczącym ze słabszymi krajami: Altarą i Murandy.

380

Swe bogactwo zawdzięcza handlowi morskemu, lądowemu i rzecznemu. Podczas Wojny Białych Płaszczy Illian chroniło słabszą od siebie Altarę, by nie przejęła jej Amadicia, z którą musiałoby wówczas graniczyć. Aktualnym władcą kraju jest Mattin Stepaneos, który panował także w trakcie Wojny Białych Płaszczy. Jego sztandarem są Trzy Lamparty, srebrne na czarnym tle. Krążą też pogłoski, iż Mattin ma doradczynię Aes Sedai, chociaż niewiele osób przyznaje, że ją widziało. Odkąd Illian stało się siedzibą Smoka Odrodzonego, miejsce pobytu Mattina Stepaneosa nie jest znane. Nawet nie wiadomo, czy król żyje.

Większość Illiańczyków ubiera się w długie płaszcze z podniesionymi kołnierzymi. Na ogół noszą brody, lecz nie miewają wąsów. Wielu lordów zakłada buty ze złotymi lub srebrnymi frędzlami. Kobiety, zarówno wysoko, jak i nisko urodzone, lubią kapelusze o szerokich rondach, które przytrzymują długimi szalami zawiązanymi wokół szyi w sposób równocześnie funkcjonalny i dekoracyjny. Arystokratki noszą też ozdobne pantofle, bogato udekorowane złotymi i srebrnymi dodatkami. Ich suknie kończą się nad kostką, dzięki czemu pantofle są doskonale widoczne. Suknie charakteryzują się dużymi dekolami, które ujawniają naturalne wdzięki damy.

### **Rządy trojga**

W Illian król nie jest jedynym politycznym przywódcą narodu. „Doradza” mu rada lordów, znana jako Rada Dziewięciu. W sensie historycznym ta dziewiątka arystokratów zwykle na ogół rywalizowała o władzę z monarchą. Władzę króla dodatkowo osłabia obecność drugiego ciała „doradczego”, znanego jako Zgromadzenie. Wybierani przez i spośród kupców Illian oraz właścicieli statków członkowie Zgromadzenia także częściej walczą o władzę, niż udzielają użytecznych porad Radzie Dziewięciu czy królowi. W rzeczywistości więc żadna grupa

381

ani osoba faktycznie nie kontroluje kraju. Przed każdym przedsięwzięciem lub ustawą odbywa się wręcz trójstronna bitwa. Według niektórych osób tak skomplikowany system rządów zapobiega tyranii, według innych tworzy niepotrzebne zamieszanie i wstrzymuje wszelkie użyteczne działania.

W stolicy Illian Pałac Króla i Wielki Dwór Rady (oba zbudowane przez ogirów) są żywym symbolem tej walki, równie starej jak samo Illian. Dwa ogromne białe pałace stoją po obu stronach ozdobionego marmurowymi kolumnami Wielkiego Placu Tammaz, ogromnego centralnego dziedzińca Illian i dzięki kolumnowym krużgankom, zawieszonym w powietrzu balkonom, smukłym wieżom i purpurowym dachom wydają się identyczne. Jest wszakże między nimi jedna subtelna różnica. Pierwszy król Illian pozwolił pierwszej Radzie zbudować taki pałac, jaki sobie *zażyczy*, pod warunkiem, że nie będzie on większy od jego pałacu. (Już wówczas Rada walczyła o zwiększenie władzy.) Wynik: ich siedziba stanowiła dokładną kopię królewskiej, lecz we wszystkich miejscach była o dwie stopy mniejsza.

Po dziś dzień Rada Dziewięciu i król toczą ze sobą potyczki, a Zgromadzenie walczy z każdym z osobna i z oboma jednocześnie. Na szczęście większość Illiańczyków może żyć w sposób, w jaki im się żywnie podoba.

### **Miasto Illian**

W odróżnieniu od metropolii większości innych narodów stolicy Illian nie otacza solidny mur obronny. W dodatku pałace miasta i wieże z jasnego kamienia stoją na olbrzymiej bagnistej łące, która pokrywa najdalej wysuniętą na południe część państwa. Z niewielkiej odległości Illian sprawia wrażenie, iż składa się wyłącznie z wież i pałaców — z których wiele wyróżnia się niewątpliwym aryzmem ogirów — rzucających cień na mnóstwo typowych dla stolicy mniejszych budynków. Kanały

382

przecinają miasto wzdłuż i wszerz, płynąc pod mostami we wszystkich możliwych kształtach i rozmiarach (niektóre z nich także zbudowali ogirowie). Wozy, lakierowane powozy z godłami Domów oraz lektyki suną łędem, podczas gdy kanały wypełniają łodzie pasażerskie i barki towarowe.

Równie duże jak Cairhien czy Caemlyn, Illian jest największym portem i centrum produkcyjnym pięknych

pledów, tkanin i towarów skórzanych. Wyrobów ze skóry wytwarza się tu najwięcej na świecie. Ogromne garbarnie znajdują się na licznych małych wysepkach, leżących wśród bagnistych łąk, i produkują w jeden dzień więcej skóry niż większość wiejskich garbarni w kilka miesięcy. Fabryczki te dodają własny, charakterystyczny aromat do ostrych zapachów mokradeł.

Port posiada wielką flotę rybacką, która dostarcza dość owoców morza, by wykarmić Illian, a nadwyżki eksportuje do sąsiednich krajów. W zatoce tłoczą się więc niewielkie statki rybaków, duże statki towarowe i smukłe rakery Ludu Morza. W wielkich stocznicach Illian konstruuje się mnóstwo statków, które dokują w porcie, chociaż nawet najpiękniejsze z nich nie mogą się równać z produkcjami Ludu Morza.

Dzielnica portowa Illian jest całkiem duża. Nazywana Pachnącą Dzielnicą— choć jej „zapachy” to smród konopi i smoły oraz kwaśnego portowego błota — została nieco odseparowana od reszty miasta. Póki jej obywatele w żaden sposób nie znieważą jakiegoś przedstawiciela arystokracji, mogą żyć, jak chcą. Nawet magistrat rzadko interesuje się zdarzeniami w Pachnącej Dzielnicy.

### **Towarzysze**

Illian posiada potężną armię, zaś najprzedniejsi żołnierze tego kraju służą w elitarniej formacji zwanej Towarzyszami. Te doborowe oddziały wraz z dowodzącym generałem tradycyjnie biorą udział w każdej wojskowej akcji, dzięki czemu jeźdźcy

383

rozwijają w sobie nadzwyczajne zdolności potrzebne w najgorętszych walkach. Podczas Wojny Białych Płaszczy Synowie Światłości zastawili w Soremaine pułapkę, w którą — gdyby nie męstwo Towarzyszy — schwytaliby króla Stepaneosa, niszcząc tym samym całą armię. Towarzysze utrzymali pole na tyle długo, by reszta wojska mogła uciec w bezpieczne miejsce i dzięki tej akcji zapobiegli przejęciu przez Białe Płaszczce Altary, Murandy i samego Illian. Bez ich interwencji Stepaneos prawdopodobnie nie zdołałby przemienić w zwycięstwo klęski Soremaine.

### **Wielkie Polowanie na Róg**

Według legendy dawno temu Róg Yalere ukryto, aby przetrwał bezpiecznie do chwili, gdy będzie potrzebny w Ostatniej Bitwie. Róg ten to znacznie więcej niż instrument muzyczny, ponieważ potrafi wywoływać z grobu martwych bohaterów, którzy mają stanąć do walki z Cieniem. Widnieje na nim inskrypcja *Tia mi aven Moridin isainde vadin*, która oznacza w Dawnej Mowie: „Grób nie jest przeszkodą przy moim wezwaniu”. Zgodnie z proroctwem Róg zostanie znaleziony, gdy przyjdzie czas na Ostatnią Bitwę. Polowanie na Róg rozpoczęło między końcem Wojen z Trollokami i początkiem Wojny Stu Lat. Szukało go wielu bohaterów i chociaż żaden nie znalazł, ich opowieści stały się legendą, stanowiąc obecnie część *Wielkiego Polowania na Róg*: cyklu, którego opowiadanie od początku do końca zajmuje bardom szereg dni.

Niemal czterysta lat po ostatnim polowaniu w Illian, w Święto Teven rozpoczęto nowe. Myśliwi ze wszystkich narodów świata zebrali się, by szukać Rogu lub przynajmniej własnej nieśmiertelności w opowieści i pieśni. Miasto „uczciło” ich przyszłe przygody wielkim karnawałem z przebierańcami, fajerwerkami, pieśniami, tańcem i opowiadaniem legend. Bardom przyznawano nagrody, a najwspanialszą miał otrzy-

384

mać ten, który opowie najlepszą historię związaną z Polowaniem. Myśliwi złożyli przysięgi i wyprawili się z Illian. Żegnały ich tłumy.

Od dnia odejścia bohaterów krąży pogłoski o Rogu. A to rzekomo pojawił się w Shienarze, a to w Falme. Niektórzy twierdzą, że widzieli armię legendarnych bohaterów atakujących z pieśnią o triumfującym Rogu na ustach, niestety nikt jeszcze nie wrócił do Illian z Rogiem.

ŁZA

„*Ten, kto utrzyma Kamień Łzy, jest Lordem Łzy, miasta i narodu*”.

— powiedzenie taireniańskie

§

j |; *Godło* — Trzy białe półksiężycy rozmieszczone ukośnie; Księżycy; Półksiężycy.

*Sztandar* — Trzy białe Półksiężycy umieszczone ukośnie na tle w połowie czerwonym, w połowie złotym.

*Stolica* — Łza.

Symbole obejmują Kamień Łzy.

i-

Kraj Łza leży na wschód od Illian i zawiera największy port § nad Morzem Sztormów. Port ów położony jest nad ujściem 4, rzeki Erinin i strzeże go starożytna forteca, znana jako Kamień i' Łzy. Jednakże, w przeciwieństwie do innych wielkich portów, g Łza nie jest łatwo dostępna od strony oceanu. Oslaniają ją Pal-\$, ce Smoka — labirynt krętych kanałów wewnątrz ogromnej delty przy ujściu Erinin. Kanały te w pełni kontrolują Tairenianie, którzy nie pozwolą żadnym statkom wpłynąć do nich lub przez

385

nie wypłynąć bez taireniańskiego pilota na pokładzie. Może niewprawni marynarze rzeczywiście zgubiliby się bez pilota, jednak doświadczonym podróżnikom, takim jak przedstawiciele Ludu Morza, ostrożność ta wydaje się absurdalna.

Na obszarze łądu między Morzem a miastem Łza zmieściłoby się wiele miejscowości, tyle że taireniańscy lordowie nie życzą sobie, by najmniejsza nawet wioska znalazła się między miastem Łza i Morzem, gdyż boją się konkurencji dla stolicy. Wszystkie najlepsze tereny zajmują w Łzie Wysocy Lordowie, pobierają oni też podatek od nowych budynków w innych miastach, skutecznie w ten sposób uniemożliwiając rozrastanie się osad poza stolicą. Miasto Godan otrzymało prawo pozostania nad Zatoką Remara tylko ze względu na strategiczne znaczenie jego położenia w pobliżu Mayene.

### **Wysocy Lordowie Łzy**

W odróżnieniu od większości innych narodów Łza nie ma jednego władcy, króla czy królowej. Państwem rządzi rada znana jako Wysocy Lordowie Łzy. Wszyscy członkowie tej rady muszą się wywodzić z odpowiedniej warstwy społecznej, choć nie istnieje ustalona liczba lordów zasiadających w radzie. Członków bywa od sześciu do dwudziestu. Wszystkie decyzje rady przedstawiane są ludności jako jednomyślne, a w wypełnianiu edyktów Wysokich Lordów uczestniczą Lordowie Prowincji, czyli wszyscy pomniejsi taireniańscy lordowie.

W Łzie tylko chłopci grają w kości. Lordowie, którzy mają ochotę na hazard, preferują grę w karty zwaną „zamianą”. Karty do tej gry są ręcznie malowane i przedstawiają różne postaci, na przykład władców, którzy przypominają osoby realnie rządzące w okresie wykonania talii. Władca danego narodu stanowi oczywiście najwyższą kartę w danym kolorze, zaś najwyższą kartą w najwyższym kolorze jest Władca Pucharów, czyli w Łzie — oczywiście — Wysoki Lord. Wielu znudzo-

386

nych panów wielkich rodów spędza większość swego życia na grze w „zamianę”. Tylko kobiety lub konie mogą ich odciągnąć od tej gry i to jedynie na chwilę.

### **Kamień Łzy**

Wysocy Lordowie rządzą z Kamienia Łzy, solidnej fortecy, górującej nad miastem Łza niczym mały szczyt. Kamień jest uważany za najstarszy bastion ludzkości. Został zbudowany podczas Pęknięcia Świata lub krótko po nim i skonstruowany przy użyciu Jedynej Mocy. Użyto przepływów Ziemi, Powietrza i Ognia, aby wydobyć kamień z każdego zakątka świata i stopić go w mocną jednolitą strukturę bez najmniejszego nawet szwu, spoiny czy zaprawy murarskiej. Twierdzę tę atakowano i oblegano ponad sto razy, nigdy jednak nie upadła, aż do chwili, gdy Smok Odrodzony wraz z paroma setkami Aielów zdobył ją jedną noc.

Głęboko wewnątrz centrum fortecy znajduje się wielka, sklepiona komnata, znana jako Serce Kamienia. Tam, wśród wypolerowanych kolumn z czerwonego kamienia i złotych lamp, wisiał wielki *sa'angreal* — błyszczący kryształowy miecz *Callandor* — aż zażądał go Smok Odrodzony. Także tam Wysocy Lordowie odprawiali cztery razy do roku Rytuał Straży. Twierdzili, że trzymając *Callandor*, strzegą całego świata przed Smokiem Odrodzonym. Lordów Prowincji właśnie w Kamieniu wynosi się do godności Wysokich Lordów. Zanim Rand al'Thor przejął Kamień, nikt nie mógł wejść do fortecy bez pozwolenia Wysokich Lordów i nikt z wyjątkiem nich nie miał dostępu do Serca Kamienia. Nawet Wysocy Lordowie wchodzili tam tylko wtedy, gdy trzeba było odprawić Rytuał. Niegdyś Tairenianie nie lubili przyznawać, że Serce Kamienia czy *Callandor* w ogóle istnieją. Teraz jednak, gdy Smok Odrodzony przejął twierdzę i otworzył Serce, Tairenianie nie mogą już dłużej zaprzeczać jego istnieniu.

387

### **Skarby Kamienia**

*Callandornie* jest jedynym przedmiotem Mocy, który znajduje się w Kamieniu. Głęboko w trzewiach fortecy, poniżej poziomu lochów, ciągną się szeregi zakurzonych magazynów, stanowiących kryjówkę zebranych z całego świata *angreali* i *ter'an-greali*. Zbiór ten może rywalizować z kolekcją Białej Wieży, mimo iż nie ma pewności, czy Tairenianie chcieli te artefakty zabezpieczyć, czy też raczej ukryć. Zaprzestali powiększania kolekcji jakieś trzysta lat temu i nigdy nikomu tych przedmiotów nie pokazują. Niektórzy wierzą, że zbiór powstał jedynie po to, by złagodzić odpowiedzialność przechowywania największego z nich, czyli *Callandora*, ponieważ Tairenianie nienawidzą i boją się wszelkich związków z Jediną Mocą czy Aes Sedai.

### **Jedyna Moc i Łza**

Zanim zjawił się Smok Odrodzony, we Łzie zakazane było wszelkie przenoszenie Mocy, chociaż — w przeciwieństwie do Amadicii — Aes Sedai były tu tolerowane, o ile nie czerpały Mocy. Wygłaszanie Proroctw Smoka lub posiadanie ich kopii karano więzieniem. Nie wiadomo, czy powodem był fakt, iż los Łzy jest częścią Proroctwa, czy też po prostu od dawna zakorzeniona podejrzliwość wobec wszystkich rzeczy, które miały związek z Mocą. W każdym razie dziewczęta ze zdolnością do przenoszenia Mocy nadal wysyła się do Tar Yalon w dniu wykrycia u nich zdolności i zniechęca się je do powrotu.

### **Miasto Łza**

Poza Kamieniem stolica Łzy stoi na płaskim terenie. Wewnętrzne miasto chroni wysoki mur z szarej skały. Piękniejsze domy

388

i pałace o kwadratowych kopułach znajdują się w obrębie tego muru, zbudowane wzdłuż brukowanych kamieniem ulic. Poza murem ulic się nie brukuje, zawsze więc pokryte są tak głębokim błotem, że lektyki i powozy nigdy nie zapuszczają się poza wewnętrzne miasto. Piesi, którzy pragną uniknąć beznadziejnego

ugrzeźnięcia w błocie, muszą nosić specjalne buty na grubej podeszwie. Po dzielnicach z niebrukowanymi ulicami podróżują tylko wozy ciągnięte przez woły lub przez konie.

Dzielnica portowa nazywa się Maule i stanowi prymitywną część miasta, zaś sąsiadujący z nią sektor — pełen kamiennych magazynów ustawionych wzdłuż doków — Chalm. W obu częściach znajdują się gospody, zazwyczaj ciasne i brudne, a w Maule mieszczą się też sklepy, w których kupują żywność marynarze i przedstawiciele pracującego Ludu Morza.

Miasto chronią Obrońcy Kamienia, stacjonująca w Kamieniu elitarna jednostka wojskowa. Biedota Łzy twierdzi, że Obrońcy chronią jedynie bogatych. Bez wątplenia nieszczęśnicy mają trochę racji, gdyż przed zmianą praw obcym wolno było nosić broń (póki ich wizyta była tylko tymczasowa), natomiast noszący broń tubylcy (poza lordami) narażali się na karę. Członkowie ludu nie mieli też prawa domagać się jakiegokolwiek sprawiedliwości ani wnosić skarg przeciwko kupcowi czy lordowi. Każdy przedstawiciel ludu, który nalegał na rozpatrzenie jego sprawy, podlegał więzieniu lub innej karze. Wszelkie rozruchy surowo tłumili Obrońcy. Pojawienie się Smoka przyniosło pewne zmiany i obniżyło pozycję nietykalnych dotąd lordów, toteż teraz zwykły obywatel może bez obawy represji zaskarżyć lorda przed magistratem. Upłynie jednak zapewne jeszcze trochę czasu, zanim te zmiany obejmą cały naród.

W większości krajów odzież zwykłych ludzi przypomina ubrania wielkich panów, tyle że wykonana jest z pospolitszych i tańszych materiałów. W Łzie natomiast stroje arystokracji

389

znacznie się różnią od ubrań ludu, bez wątplenia dla umocnienia unikalnego taireniańskiego przekonania, że przedstawiciele ludu to istoty gorszego gatunku.

Lordowie Łzy noszą barwne płaszcze podszyte jedwabiem i brokatem, z bufiastymi rękawami, czasami w paski. Ich spodnie są również kolorowe, a ich obcisłość podkreśla dobrze umięśnione nogi.

Regularni żołnierze zakładają płaszcze z błyszczącego czerwonego materiału o szerokich rękawach, zakończonych wąskimi białymi mankietami. Na płaszcz narzucają połyskujący napierśnik, pozostawiając rękawy wiszące luźno. Spodnie żołnierzy są tak samo obcisłe (choć mniej kolorowe) jak spodnie lordów, nosi się je jednakże wsunięte w wysokie do kolan buty. Obrońcy Kamienia ubierają czarno-złote płaszcze z bufiastymi rękawami oraz okrągłe hełmy, które oficerowie i podoficerowie zdobiją różnobarwnymi pióropuszcami. Żołnierze danego lorda noszą na bufiastych rękawach jego kolory.

Dla kontrastu zwykli ludzie wkładają workowate spodnie, zwykle związane w kostce i podtrzymywane obszerną kolorową szarfą. Niektórzy ubierają płaszcze, lecz w odróżnieniu od lordowskich, są one długie i ciemne, ściśle dopasowane na ramionach i piersi, rozszerzone poniżej pasa. Nieliczni wsuwają na stopy niskie buty lub kozaki, wielu preferuje jednak brak obuwia albo chodaki, dzięki którym łatwiej przemierzyć błotniste ulice biedniejszych dzielnic. Większość przedstawicieli ludu dopełnia strój przekrzywioną na bok czapką z materiału bądź szerokim, stożkowym, słomkowym kapeluszem dla ochrony przed słońcem.

Dokerzy i inni robotnicy chodzą w takich samych workowatych spodniach, pozostawiają jednakże obnażoną pierś lub — zamiast koszuli — wkładają długi kaftan.

Arystokratki Łzy przywdziewają długie suknie na ramiączkach i z głębokimi dekolami, uwidaczniającymi sporą część biustu. Najznacniejsze damy wybierają jedwab, a ich suknie

390

często zdobi koronkowa kreza i maleńka, dopasowana czapeczka. Taireniańskie wdowy ubierają się w biel; zaczynają nosić stroje tego koloru jeszcze za życia umierającego męża. Żadna szanująca się lady nigdy nie wychodzi bez maleńkiej porcelanowej buteleczki z pachnącymi solami.

Kobiety z ludu nie mogą sobie pozwolić na luksus jedwabiu czy długiej sukni, która szybko by się zniszczyła we wszechobecnym błocie. Ich suknie mają wysokie do brody kołnierze (toteż niczego nie ujawniają) oraz brzegi kończące się nad kostką. Suknie często zdobiją jasne fartuszki, zwykle dwa albo trzy, z których każdy następny jest większy od poprzedniego. Kapelusze, jeśli noszone, charakteryzują się szerokim rondem. Są słomkowe i często farbowane na kolor dopasowany do barwy najbardziej zewnętrznego fartucha.

Każdy, niezależnie od klasy, kto chce przejść przez zewnętrzne miasto, musi iść boso lub nosić specjalne buty, które choć nazywane chodakami, w rzeczywistości są małymi drewnianymi platformami, mocowanymi do podeszew butów. By łatwiej przemierzyć błotniste ulice Tairen, niektórzy zabierają też bambusowe laski.

### **Bogaty naród**

Poza Kamieniem, Łza jest najbardziej znana ze swej oliwy i koni. Oliwę produkuje się na farmach oliwkowych rozmieszczonych po całym kraju, a eksportuje się jaz portu. Farmy oliwkowe nie należą do pracujących na nich chłopów, lecz do lordów, bogacących się dzięki pracy swoich robotników. W przemyśle olejowym głównym rywalem Łzy jest sąsiadujące z nią maleńkie miasto-państwo Mayene. Mayeniński tłuszcz wytwarza się z ryb olejowych. Z powodu taireniańskiego pragnienia kontrolowania wszystkiego, Łza wielokrotnie próbowała zaanektować Mayene albo nią rządzić, jednak nigdy się to

391

w pełni nie udało. Efektem niepowodzenia jest narodowa nienawiść wobec Mayene. Bardziej Tairenie nienawidzą jedynie państwa Illian.

Łza nie ma natomiast rywali w hodowli wspaniałych koni. Szerokopierśne taireniańskie rumaki są bezsprzecznie najpiękniejsze na ziemi, a także najszybsze i najbardziej wytrzymałe. Wiele lasów, łącznie z ogromnym gajem ogirów, który rozciągał się za miastem, przekształcono w łąki, na których pasą się liczne stada.

Palce Smoka są domem wielkich ławic rozmaitych gatunków ryb, toteż w Łzie kwitnie również rybołówstwo. Łza eksportuje także duże ilości ziarna. Przez ostatnie dwadzieścia lat większość plonów sprzedawała Cairhien. Niestety, gdy w Cairhien rozpoczęły się rozruchy, kraju nie było już stać na zakup ziarna. Łza straciła rynek zbytu, a jej zapasy rosły. Smok Odrodzony zmusił Wysokich Lordów, by nieodpłatnie przekazali ziarno Cairhien w ramach pomocy, a nadwyżkę sprzedali swemu wrogowi, Illian. Tylko zewnętrzna władza mogła nakazać Tairenianom sprzedaż czegokolwiek do Illian, ponieważ Łza i Illian mają długą i krwawą wojenną historię. Tairenianie zawsze są gotowi wojować z Illian, choć w tych potyczkach nigdy nie było wyraźnego zwycięzcy. Handel Łzy przynosi krajowi ogromne bogactwo, lecz korzystają z niego jedynie lordowie. W mieście przedstawiciele ludu żyją tylko w zewnętrznych dzielnicach, chyba że pracują jako służba domowa. Na wsi mieszkają w warunkach, które większość innych narodów uważałaby za nieodpowiednie nawet dla żywego inwentarza.

392

### **MAYENE**

*„Wolę widzieć Mayene i wszystkie jej statki  
obrócone w popiół,  
zanim choćby jeden z Lordów Łzy postawi nogę  
w moim mieście”.*

— Berelam sur Pacndrag, Pierwsza z Mayenc

*Godło* — Złoty jastrząb w locie; Złoty Jastrząb.

*Sztandar* — Złoty Jastrząb w locie na niebieskim tle. Czasami nazywany przez Mayenian Sztandarem Paendraga. Obrzeżony złotem, jeśli wisi w obecności Pierwszej.

*Stolica* — Mayene.

Mayene leży na końcu półwyspu w Morzu Sztormów, otoczona wielką Łzą od zachodu i Zatopionymi Ziemiami od północy. Jest to raczej niezależne miasto-państwo niż naród, chociaż Łza — mimo protestów Mayenian — uważa je za swoją prowincję. Kruchość niezależności Mayenianie zawdzięczają swemu najwspanialszemu atutowi: ukrytym ławicom olejowych ryb. Olej do lamp uzyskiwany z tych ryb może śmiało konkurować z produktem oliwkowych gajów Łzy, Illian i Tarabonu. Właśnie ten rybi olej stanowi największe źródło bogactwa Mayene i jej kruchej niepodległości. Mimo poszukiwań Łzy, żaden Ta-irenianin nie wie, gdzie płyną ławice olejowych ryb, a Mayenianie nie zamierzają nikomu zdradzić ich lokalizacji.

Rządząca rodzina Mayene utrzymuje, że pochodzi od Artura Jastrzębie Skrzydło i używa nazwiska Paendrag. Władca Mayene tytułowany jest Pierwszym lub Pierwszą, co kiedyś oznaczało pierwszego lorda bądź pierwszą lady. Aktualnie Pierwszą jest Berelain sur Paendrag, młoda władczyni, która działała także przez jakiś czas jako regentka Cairhien. Początkowo był też

393

w Mayene „drugi” lord albo lady, jednak podczas ostatnich czterystu lat tradycja się zmieniła i w pewnym momencie było aż dziewięcioro drugich lordów i lady, toteż ostatnio zrezygnowano z tego zwyczaju. Z powodu stałego zagrożenia ze strony taireniańskich zabójców, wszystkich przedstawicieli arystokracji uczy się podstaw samoobrony, dzięki którym nie muszą oni polegać jedynie na swoich strażach przybocznych. Samo miasto-państwo chroni mayenińska Skrzydlata Gwardia, osobista straż Pierwszego czy Pierwszej. Ich błyszczące czerwone napierśniki i lance z czerwonymi wstążkami dostrzec można było podczas rozmaitych konfliktów, które zdarzyły się w historii Mayene.

Rozdział trzydziesty pierwszy

### **Święta i Kalendarz**

Obecnie używamy Kalendarza Faredańskiego, opracowanego przez Uren din Jubai, Szybującą Mewę, uczoną Ludu Morza, a upowszechnionego przez Faredę, Panarch Tarabonu, pierwszą tamtejszą panarch, która próbowała uczynić Tanchico intelektualnym centrum znanego świata. Kalendarz Faredański zapisuje lata Nowej Ery (NE), określając pierwszy rok po Wojnie Stu Lat jako I rok NE. Kalendarz Faredański wszedł do powszechnego użycia około 50 roku NE.

Kalendarz ten dzieli tydzień na dziesięć dni, miesiąc na dwadzieścia osiem dni, a rok na trzynaście miesięcy. Miesiące są następujące: Taisham, Jumara, Saban, Aine, Adar, Saven, Amada-ine, Tammaz, Maigdhal, Choren, Shaldine, Nesan i Danu.

Nazw miesięcy używa się niemal wyłącznie w oficjalnych dokumentach. W codziennym życiu każdy — od panów wielkiego rodu po członków ludu — określa czas według pór roku, daty zaś ustala w odniesieniu do dnia czy tygodnia, który pozostał do dnia świątecznego albo upłynął od takiego dnia, szczególnie od większego święta.

Wiele ważniejszych świąt celebrowanych w każdym narodzie od Oceanu Aryth po Grzbiet Świata nie jest częścią żadnego miesiąca. Na przykład Niedziela, najdłuższy dzień roku, przypada corocznie w Amadaine, lecz



do tego miesiąca nie

395

należy. Święto Dziękczynienia obchodzi się tylko raz na cztery lata podczas wiosennego zrównania dnia z nocą, a Święto Zbawienia Wszystkich Dusz (zwane również Dniem Wszystkich Dusz) tylko raz na dziesięć lat podczas jesiennego zrównania.

Istnieje o wiele za dużo świąt i dni specjalnych, by je tutaj wyliczyć, zresztą są one powszechnie znane. Tych, które obchodzi się jedynie w poszczególnych państwach lub regionach, są dosłownie setki, a może tysiące. Sięgają od Dnia Króla i Dnia Królowej (Taraboniański Kalendarz Dni, spisujący wszystkie dni świąteczne, święta i wakacje, zapisuje Dzień Króla i Dzień Panarch), poprzez Festiwale Tygodnia Zbiorów i Błogosławieństwa Sieci (w społecznościach rybackich) aż po święta celebrujące doroczny wzrost stad. Illian i region Altary wokół Ebou Dar są szczególnie znane z różnorodności świąt, które często odbywają się jedno po drugim. Wszystkie inne dni roku uważa się za robocze (przynajmniej dla ludu), jednak w trakcie roku — zależnie od miejsca zamieszkania — przedstawiciele ludu mogą liczyć na przynajmniej sto pięć do stu szesnastu dni, gdy nie wymaga się od nich żadnej pracy, poza działalnością bezpośrednio związaną z obrzędami.

Biorąc pod uwagę metodę ustalania tych dni, od czasu do czasu jeden dzień świąteczny albo święto niechybnie nakłada się na inny. Wówczas świętuje się jeszcze huczniej.

Z wyjątkiem Święta Świąteł, Niedzieli, Święta Dziękczynienia i Święta Zbawienia Wszystkich Dusz, poszczególne dni świąteczne i święta obchodzi się na różne sposoby. Arad Do-man i Illian świętują najhuczniej, Illian i region Altary wokół Ebou Dar — najbardziej libertyńsko, a Cairhien (z powszechnie znanym wyjątkiem Święta Świąteł) — najbardziej powściągliwie.

Oto krótka lista najpopularniejszych świąt:

396

### **Święto Świąteł**

Dwudniowe, obchodzone ostatniego dnia Danu (najkrótszy dzień roku) i pierwszego dnia Taisham. Jednocześnie jest to przełom starego i nowego roku. W wielu miejscach drugi dzień Święta Świąteł nazywany jest Pierwszym Dniem i uważany za szczególnie czas na działalność charytatywną.

### **Wysokie Chasaline**

Przypada dwunastego dnia Taisham. Zwane też „Dniem Refleksji”. Dzień świąteczny, często z nocnymi tańcami (publicznie we wsiach i mniejszych miastach, w większych miastach zaś zwykle na prywatnych spotkaniach), podczas którego ludzie mają się zastanawiać nad swoim dobrym losem i błogosławieństwami swego życia. Nietaktem jest skarżyć się na cokolwiek w Wysokie Chasaline, chociaż nie wszyscy tego tabu ściśle przestrzegają.

### **Chansein**

Przypada trzeciego dnia Jumary. To dzień obżarstwa, podczas którego nakłania się wszystkich, by zjedli tyle, ile zdołają, a nawet więcej. Ludzie chodzą z gorącymi ciastami faszerowanymi mięsem lub suszonymi owocami (czasami noszące w kieszeniach bądź torbach) i wręczają je każdemu, kogo spotkają. Bardzo źle widziana jest odmowa zjedzenia wszystkiego aż do ostatniej okruszyny. Święto obchodzone na Ziemiach Granicznych i w Arad Doman.

397

### **Święto Abrama**

Przypada dziewiątego dnia Jumary. Obchodzone w Tarabonie, Amadicii, Ghealdan, Andorze, Altarze, Murandy, Illian, Łzie, Cairhien.

### **Lamrna Sor**

Obchodzone w dzień po pierwszej kwadrze księżyca w Saban na Ziemiach Granicznych. Tego dnia nie bierze się do ust niczego poza chlebem i wodą, solą i oliwą. Zwane też Dniem Wspominania. Jest to dzień modlitw za tych, którzy zginęli podczas obrony przed Ugorem i za tych, którzy dopiero zginą.

### **Święto Głupców**

Obchodzone w Tammaz (w Arad Doman i na Ziemiach Granicznych) albo w Saven (w pozostałych częściach świata); konkretny dzień zmienia się zależnie od okolicy. Podczas tego święta wszelki porządek zostaje rozmyślnie odwrócony. Członkowie arystokracji wykonują czynności typowe dla biedoty (załatwiają sprawy biednych, usługują im przy stole i tak dalej), podczas gdy biedni nie pracują, a tylko wydają polecenia osobom, które zazwyczaj są ich zwierzchnikami. W wielu wsiach i miastach większość najgłupszych osób otrzymuje tytuł Lorda albo Lady Nierozsądku, Zamętu czy Chaosu bądź Króla czy Królowej Głupców. Przez ten jeden dzień wszyscy muszą posłusznie wykonywać polecenia, niezależnie od tego, jak bardzo są one niemądre. W Saldaei święto to zwie się Festiwalem Nierozsądku, w Kandorze — Festiwalem Głupców, w Baerlon i Dwu Rzekach — Dniem Głupca. Uwaga: w Łzie, Illian i południowej części Al-tary czas między Świętem Abrama i Świętem Głupców uważa się za najbardziej odpowiedni na ślub.

398

### **Zimowa Noc**

Przypada w noc przed Bel Tine. Spędzana na wzajemnych odwiedzinach i wymianie podarków.

**Bel Tine**

Wiosenne święto na cześć końca zimy, kiełkowania przyszłych plonów i narodzin jagniąt. Data ustalana lokalnie.

**Tirish Adar**

Obchodzone od pierwszej pełni księżyca w Adar po następne wzejście miesiąca. Podczas nocy tego okresu w najbardziej północnych krajach nikt nie śpi więcej niż godzinę lub dwie.

**Święto Nemana**

Przypada dziewiątego dnia Adar. Obchodzone w Andorze, Ca-irhien, Łzie i na Ziemiach Granicznych.

**Święto Frei**

Przypada dwudziestego pierwszego dnia Adar. Obchodzone w Il-lian, Arad Doman, Ghealdan, Tarabonie, części Altary i Murandy.

**Dahan**

Przypada dziewiątego dnia Saven. Przypuszczalnie jest to rocznica ostatecznego zwycięstwa w Wojnach z Trollokami i uwol-

399 nienia się od Cienia, choć większość historyków sądzi, iż jego data została wybrana przypadkowo.

**Asadine**

Przypada na dziesięć dni przed Niedzielą. Dzień całkowitego postu między świtem i zachodem słońca. Obchodzone na Ziemiach Granicznych i w Cairhien. Na Ziemiach Granicznych dzień po Asadine uważany za szczególnie odpowiedni na ślub.

**Święto Mai**

Przypada szóstego dnia Amadaine. Obchodzone w Andorze, Ghealdan, Altarze, Murandy i Ilhan.

**Bailene**

Celebrowane dziewiątego dnia Amadaine w Arad Doman, Ta-rabonie, Amadicii i Łzie.

**Genshai**

Przypada trzeciego dnia Tammaz. Tego dnia mężczyźni i kobiety noszą jaskrawe wstążki. Obchodzone w Łzie, Illian, Amadicii, Tarabonie, południowej części Altary i Murandy.

**Dzień Mabriam**

Przypada osiemnastego dnia Tammaz. Tego dnia unika się wszelkiego rodzaju pracy, choć niektórzy muszą w tym celu

400 przemierzyć spore odległości. Jedzenie zawsze gotuje się poprzedniego dnia, a są osoby, które wstają i ubierają się w ciemnościach, by nie „pracować”, gdy zacznie się Dzień Mabriam. Tego dnia młode kobiety tradycyjnie płatają figle młodym mężczyznom. Figle te mają wskazywać na zainteresowanie młodej kobiety wybranym mężczyzną, jednak dziewczęta działają w grupach i starają się utrzymać swe poczynania w jak największym sekrecie. Gdy jakiś młodzieniec domyśli się, która spłatała mu figła, dziewczynę lub całą grupę dziewcząt czeka „kara” w postaci pocałunku. Święto obchodzone we wsiach i małych miastach każdego kraju.

**Tandar**

Przypada dziewiątego dnia Maighdal. Przed jego upływem należy zażegnać wszelkie waśnie, gdyż nie wolno go zakończyć w niezgodzie z kimś, chociaż podczas samych uroczystości często wybuchają kłótnie.

**Niskie Chasaline**

Przypada osiemnastego dnia Maighdal. W większości miejsc | dzień postu.

**Święto Latarni**

Przypada pierwszego dnia Choren. W oknach, na drzewach i w innych miejscach wywieszają się tego dnia papierowe latarnie, często jaskrawe, czasem dziwnie ukształtowane. Obchodzone w Arad Doman, Tarabonie, Amadicii, Ghealdan, Al-tarze, Murandy i Illian.

401

**Bel Arvina**

Pierwszy dzień jesieni. Data święta określona jest lokalnie.

**Amaetheon**

Przypada szóstego dnia Shaldine. Wszędzie z wyjątkiem Ziem Granicznych jest to święto przypominające o zmarłych, choć nie w smutny sposób, lecz na wesoło.

**Shaoman**

Przypada dwunastego dnia Shaldine. Tego dnia okazuje się uczucia dzieciom, rozpieszczą się je, chwali i wręcza im prezenty. W wielu miejscach grupy dzieci chodzą od domu do domu i śpiewają przed drzwiami piosenki, za co otrzymują nagrody w postaci drobnych prezentów lub słodyczy.

**Danshu**

Ostatni dzień Nesan.

**Niedziela**

Dzień świąteczny w pełni lata, celebrowany w wielu częściach świata.

## Rozdział trzydziesty drugi

### **Proroctwa Smoka**

Od czasu Pęknięcia, a może i wcześniej (choć po tym okresie nie zostały żadne zapiski) krążyły po świecie Proroctwa Smoka, zapowiadające nadejście człowieka, który będzie równocześnie niszczycielem i zbawicielem świata. Człowiek ów ma rzekomo posiadać zdolność do przenoszenia Mocy i być Smokiem Odrodzonym. Jego przeznaczenie to walka w Tarmon Gai'don, Ostatniej Bitwie przeciw Cieniowi. Zgodnie z Proroctwami jest on jedyną nadzieją na zbawienie świata.

Proroctw Smoka nikt w pełni nie rozumie, szczególnie że nie należy ich traktować dosłownie. Z tego powodu oraz ze strachu przed „powrotem” człowieka, który kiedyś zniszczył świat, większość ludzi stara się nie słuchać Proroctw lub je zwyczajnie ignoruje. Wiele narodów wręcz zakazało ich głoszenia. Tym niemniej ściągnęły one nieszczęście na licznych mężczyzn przenoszących Moc, uwierzyli oni bowiem, iż Proroctwa odnoszą się właśnie do nich.

Pierwszym z tych fałszywych Smoków (jak ich nazwano), a w każdym razie pierwszym odnotowanym, był Kaolin Darks-bane, który pojawił się w 335 roku OP. Jego zwolennicy atakowali Białą Wieżę (bez powodzenia), gdy został on w końcu

403

ujęty. Po nim pojawił się w 1300 roku OP Yurian Stonebow, Davian w WR 351, Guaire Amalasan w WR 939, Logain Ablar w 997 roku NE i Mazrim Taim w 998 roku NE. Prawo do tytułu rościło sobie również wielu innych mężczyzn, chociaż aż do czasów Logaina fałszywe Smoki pojawiały się dość rzadko, ponieważ bardzo niewielu mężczyzn przejawiało poważniejsze zdolności do przenoszenia Mocy, a większość chwymano i poskramiano na długo, zanim zaczęli stanowić rzeczywiste zagrożenie.

W ostatnich kilku latach za wcielenie Smoka podaje się znacznie więcej osobników niż kiedykolwiek przedtem. Najnowszy to młody mężczyzna nazwiskiem Rand al'Thor, który podobno naprawdę jest Smokiem Odrodzonym z proroctwa. Mówi się, że jeden z dwóch ocalałych fałszywych Smoków już go uznał za prawdziwego Smoka Odrodzonego. Podobny przypadek nie *zdarzył* się dotąd w znanej historii, a rzeczywiście spora część Proroctw bezsprzecznie się spełniła, łącznie z upadkiem Kamienia Łzy i żądaniem *Ctllandorct*.

Rand stworzył Czarną Wieżę, jako ewidentną antytezę wobec Białej, i zaczął zbierać mężczyzn ze zdolnością do przenoszenia Mocy, by mu pomogli walczyć z Cieniem. Mężczyźni ci poddawani są szkoleniu nieco podobnemu do nauk w Białej Wieży. Rozpoczynają nauki jako Żołnierze, ponieważ każdy z nich będzie walczył z Cieniem oraz ze wszystkimi przeciwnikami sprawiedliwości bądź z tymi, którzy gnębią słabszych. Gdy Żołnierze zdobędą odpowiedni poziom umiejętności, awansują na Oddanych i otrzymują srebrną szpilę w kształcie miecza. Najbardziej utalentowani mogą zyskać tytuł Asha'mana. Nazwa ta pierwotnie oznaczała obrońcę prawdy i sprawiedliwości, opiekuna, który nie podda się nawet wówczas, gdy ma nadzieję na zwycięstwo. Każdy Asha'man dostaje szpilkę w kształcie złoto-czerwonego smoka.

Wziąwszy pod uwagę niezwykle zdarzenia ostatniego okresu, nie ma już wątpliwości, iż Koło obraca się ku Ostatniej Bitwie. Biała Wieża się podzieliła, powstała Czarna Wieża, a męż-

404

czyźni umiejący przenosić Moc obejmują Źródło (mimo iż są skazani na zagładę z powodu skazy na *saidime*) i bez wahania przyłączają się do tego młodego Smoka, który pragnie walczyć z Cieniem. Koło się obróciło, lecz ten obrót je zmienił. Proroctwa opowiadają o wszystkim, co się zdarza, równocześnie jednak nie ujawniają niczego wprost. Tylko Światłość może wiedzieć, czy mamy do czynienia z początkiem zbawienia, czy też może czeka nas ostateczne zniszczenie.