

J.R.R. TOLKIEN

**Niedokończone opowieści
Tom III**

(Przełożył RADOSŁAW KOT)

NOTKI O UTWORACH

Część trzecia

I

KŁĘSKA NA POLACH GLADDEN

Jest to "późna" opowieść, co oznacza wszakże tyle tylko, iż powstała w ostatnim okresie twórczości mojego ojca poświęconej Śródziemiu (dokładna data nie do ustalenia), w tym samym czasie co "Kirion i Eorl", "Bitwy u Brodów na Isenie", "Duedainowie", jak i filologiczne rozprawy wykorzystane w "Historii Galadrieli i Keleborna", w wiele lat po publikacji Władcy Pierścieni. Tekst "Kłęska na Polach Gladden" istnieje w dwóch wersjach: nie dopracowanego maszynopisu całości (wyraźnie pierwszy etap pracy nad opowieścią) i uwzględniającego wiele poprawek, "czystego" maszynopisu, który urywa się w miejscu, kiedy to

Elendur nakłania Isildura do ucieczki. Redaktor nie miał tu wiele do roboty.

II

KIRION I EORL. PRZYJAŹŃ GONDORU Z ROHANEM

Sądzę, że urywki te pochodzą z tego samego okresu co "Kłeska na Polach Gladden", kiedy to ojciec wielce interesował się wcześniejszymi dziejami Gondoru i Rohanu. Niewątpliwie miały stanowić początek obszernej opowieści rozwijającej wątki zawarte w Dodatku A do Władcy Pierścieni. Całość była dopiero w pierwszym stadium opracowywania, mocno nie uporządkowana i roiała się od sugestii możliwych wersji, jak i nie zawsze czytelnych wtrąceń i dopisków.

III WYPRAWA DO EREBORU

W liście z 1964 roku mój ojciec pisał:

Istnieje, rzecz jasna, wiele nie zawsze widocznych powiązań między Hobbitem a Władcą Pierścieni. Większość z nich wprawdzie zaznaczyłem lub wręcz wyjaśniłem w tekście, później jednak zostały one wykreślone dla ogólnej przejrzystości narracji. Tak właśnie miała się rzecz z relacją Gandalfa o jego podróżach badawczych oraz o więzach łączących go z Aragornem i Gondorem; z pełnym przedstawieniem działań Golluma aż do schronienia się onego w Morii i tak dalej. Ostatecznie spisałem pełną wersję opowieści o wydarzeniach poprzedzających dzień, kiedy to Gandalf spotkał się z Bilbem, skutkiem czego doszło do "Zabawy z

dawna oczekiwanej", a uczyniłem to z punktu widzenia Gandalfa. Pierwotnie fragment ten miał się znaleźć we Władcy Pierścieni jako część toczonej w Minas Tirith rozmowy dotyczącej różnych zaszłości, ostatecznie jednak zaistniał tylko we fragmencie w Dodatku A (Powrót Króla, str. 469-471), chociaż ominięto kwestię trudności, które spotkały Gandalfa ze strony Thorina.

Ta właśnie relacja Gandalfa znalazła się na stronach Niedokończonych opowieści. Zamieszanie, które panuje w tekstach źródłowych, opisane zostało w Dodatku do tego rozdziału, gdzie umieściłem również obszerne wyjątki z wcześniejszej wersji.

IV

POSZUKIWANIA PIERŚCIENIA

Istnieje wiele notatek traktujących o wydarzeniach roku 3018 Trzeciej Ery, znanych zresztą z Kroniki Królestw Zachodnich oraz z relacji Gandalfa (i innych) składanych przed Radą u Elronda. Zapiski te mają wiele wspólnego ze wspomnianymi powyżej "zaznaczeniami" i "wyjaśnieniami". Nadałem im wspólny tytuł Poszukiwania Pierścienia, opisując przy okazji te bardzo nie uporządkowane manuskrypty (choć brak ładu nie jest tu żadnym wyróżnikiem), które wszakże nader trudno byłoby precyzyjnie datować (osobiście sądzę, że wywodzą się wszystkie z tego samego okresu, podobnie jak i trzeci podrozdział: O Gandalfie, Sarumanie i Shirze). Na pewno powstały po wydaniu Władcy Pierścieni, widnieją bowiem na nich odnośniki do konkretnych

stron książki, inaczej jednak umiejscawiają w czasie niektóre wydarzenia wspomniane w Kronice Królestw Zachodnich, Narzuca się wyjaśnienie, że było to po wydaniu pierwszego tomu Władcy Pierścieni, a jeszcze przed ukazaniem się tomu trzeciego, który zawierał dodatki.

BITWY U BRODÓW NA ISENIE

Tekst ten, razem z umieszczonymi w Dodatku do rozdziału relacjami dotyczącymi historii Isengardu oraz militarnej struktury stworzonej przez Rohirrimów, jest częścią późnych, wybitnie analitycznych rozpraw historycznych. Jego przygotowanie do druku było stosunkowo łatwe, jest wszakże w najbardziej dosłownym znaczeniu tekstem nie dokończonym.

Część czwarta

I

DRUEDAINOWIE

Pod koniec życia ojciec wyjawiał wiele nowych szczegółów dotyczących Dzikich Ludzi z Lasu Druadan w Anórien i posągów Pukeli przy drodze wiodącej do Dunharrow. Podana tu relacja o Druedainach żyjących w Pierwszej Erze w Beleriandzie i opowieść "Wierny kamień" pochodzi z długiego i nie dokończonego traktatu zajmującego się w pierwszym rzędzie sprawami wzajemnych zależności między językami Śródziemia. Jak się okaże, Druedainowie mieli odegrać swoją rolę w historii wcześniejszych er, jednakże z oczywistych powodów

nie zostało to nawet wzmiankowane w opublikowanym tekście Silmarilliona.

II

ISTARI

Wkrótce po przyjęciu Władcy Pierścieni do wydania pojawiła się propozycja, aby na końcu trzeciego tomu dołączyć indeks i wiele wskazuje na to, że latem 1954 roku mój ojciec rozpoczął prace nad owym indeksem (dwa pierwsze tomy skierowane zostały już wówczas do druku). W liście z roku 1956 pisał o tym, co następuje: "Miałem sporządzić indeks imion własnych, który wraz z dodatkami etymologicznymi zapowiadał się na całkiem spory słownik języka elfów. [...] Opracowanie pierwszych dwóch tomów zajęło mi szereg miesięcy (i to właśnie stanowiło główną przyczynę opóźnienia publikacji trzeciego tomu), aż stało się jasnym, że całe dzieło byłoby ponad miarę obszerne i kosztowne".

Tak zatem indeks pojawił się dopiero w drugim wydaniu Władcy Pierścieni w roku 1966, jednak brudnopis pierwszej wersji indeksu zachował się do dziś. Posłużył mi za pierwowzór do indeksu pomieszczonego w Silmarillionie, wraz z tłumaczeniem imion własnych i wyjaśnieniami. Przydał się też przy sporządzaniu indeksu do niniejszej książki. Brudnopis zawiera również wykorzystany w tym rozdziale "szkie o Istarich", fragment nijak z samym indeksem nie współgrający, jednakże takie przemieszanie zapisków było typowe dla sposobu pracy mego ojca.

Pozostałe cytaty pomieszczone w tym rozdziale opatrzyłem możliwie precyzyjnie ustalonymi datami ich powstania.

III

PALANTIRI

W drugim wydaniu Władcy Pierścieni (1966) ojciec poczynił istotne zmiany w rozdziale Palantiri (w tomie Dwie Wieże) oraz kilka dalszych, związanych z poprzednimi, w rozdziale Stos Denethora (w tomie Powrót Króla). Zostały one jednak uwzględnione dopiero w drugim rzucie poprawionego wydania (1967). Tekst pomieszczony w niniejszej książce jest wyjątkiem z zapisków na temat palantiri, powstałych w związku z owymi zmianami. Moja interwencja ograniczyła się w tym przypadku wyłącznie do zebrania luźnych fragmentów w jeden tekst.

MAPA ŚRÓDZIEMIA

Z początku zamierzałem dołączyć do tej książki mapkę zawartą we Władcy Pierścieni, uzupełniając ją tylko o dalsze nazwy. Pomyślałem wszakże, że lepiej byłoby wykorzystać moją oryginalną mapę i poprawić przy tej okazji kilka pomniejszych błędów (nie czuję się bowiem władny, by zmieniać te większe spośród pomyłek). Tak i przerysowałem ją możliwie najdokładniej, pomniejszając o połowę wobec pierwowzoru. Mapka obejmuje też mniejszy obszar, brakuje na niej wszakże tylko Portu Umbar i Przylądka Forechel *, mogłem za to użyć większego kroju liter, na czym przejrzystość mapy tylko zyskała.

*** Mam niemal całkowitą pewność, że akwen opisany na oryginalnej mapie jako "Lodowa Zatoka Forechel" jest tylko małą częścią całej zatoki (w Dodatku A do Władcy Pierścieni określonej jako "ogromna") rozciągającej się dalej na północny wschód. Jej północne i zachodnie brzegi tworzy Przylądek Forechel, którego bezimienne zwieńczenie widnieje na oryginale mapy. Na jednym ze szkiców ojca północne wybrzeże Śródziemia wyciąga się wielkim łukiem w kierunku wschód-północ-wschód, poczynając od tegoż przylądka, i sięga około 700 mil [ponad tysiąc kilometrów] na pomoc od Karn Dum.**

Uwzględniłem na tej mapie wszystkie co istotniejsze nazwy miejsc wymienione w niniejszej książce, a nie pojawiające się we Władcy Pierścieni, jak Lond Daer, Druwaith laur, Edhellond, Płycizny czy Greylin, dodałem też kilka, które winne (lub mogłyby) zostać uwzględnione na oryginalnej mapie, jak nazwy rzek Harnen i Kamen, Annuminas, Wschodnia Bruzda, Zachodnia Bruzda, Góry Angmar. Omyłkowe ukazanie we Władcy Pierścieni jedynie obszaru Rhudaur poprawiłem dodając nazwy Kardolan i Arthedain, uwzględniłem też wysepkę Himling u północno-zachodnich wybrzeży, która pojawia się wyłącznie na szkicu ojca i na mojej pierwszej przymiarce do tematu. Himling to wcześniejsza forma nazwy Himring (wielkie wzgórze, na którym Maedhros, syn Feanora, wznosił fortecę opisaną w Silmarillionie) i chociaż nie ma na

ten temat żadnej jednoznacznie brzmiącej wskazówki, oczywistym jest, iż szczyt owego wzgórza wystawał jako wyspa ponad wody kryjące zatopiony Beleriand. Nieco bardziej na zachód widnieje większa wyspa zwana Tol Fuin, która musiała stanowić niegdyś najwyższe partie Taur-nu-Fuin. W zasadzie (choć nie zawsze) starałem się stosować sindarińskie nazwy (o ile były znane), dodając wszakże zazwyczaj tłumaczenie, jeśli takowe często pojawia się w tekście. Można zauważyć, że Pustkowie Pomocne zaznaczone na górze moich oryginalnych map miało w założeniu stanowić zapewne odpowiednik obszaru określanego Forodwaith *.

*** Forodwaith pojawia się tylko raz w Dodatku A do Władcy Pierścieni. Odnosi się wówczas do pradawnych mieszkańców Północnych Ziem. Od nich to wywodzili się Śnieżni Ludzie z Forochel. Jednak sindarińskie słowo (g)waith oznaczało zarówno krainę, jak i jej mieszkańców (por. Enedwaith). Na jednym ze szkiców ojca nazwa ta zdaje się równoznaczna z "Pustkowie Pomocnym", gdzie indziej została jednak przetłumaczona jako "Północne Ziemie".**

Uznałem za pożądane zaznaczenie całego przebiegu Wielkiego Gościńca łączącego Arnor z Gondorem, chociaż odcinek między Edoras a Brodami na Isenie odtworzyłem na podstawie domysłów (podobnie jak i

domyślać się można tylko dokładnego położenia Lond Daer i Edheltondu).

Pod koniec chciałbym jeszcze podkreślić, że wiernopoddańcze wzorowanie się na mapie (pomijając kwestie nazw i liternictwa), którą nakreśliłem w pośpiechu dwadzieścia pięć lat temu, nie oznacza jeszcze, iż uważam ją za doskonałą i ze wszech miar słuszną. Z dawna żałuję, że ojciec nie nakreślił w jej zastępstwie własnej mapy. Sprawy wszakże tak się potoczyły, że koniec końców, chociaż niedoskonała i niedokładna, stała się owa mapa MAPĄ i nawet potem tę właśnie ojciec wykorzystywał (wypominając przy tym często jej mankamenty). Rozmaite szkice, które zostały napisane na podstawie mojej mapy, są dziś częścią składową historii powstawania Władcy Pierścieni. Uznałem zatem, mając ostatecznie pewien osobisty wkład w sprawę, że najlepiej będzie zachować oryginalną postać mojej mapy, skoro z grubsza odzwierciedla ona zamysły ojca.

Część trzecia TRZECIA ERA

I
KŁĘSKA NA POLACH GLADDEN
Po upadku Saurona syn i dziedzic Elendila, Isildur, powrócił do Gondoru. Tam jako król Arnoru przejął Elendilmira¹ i ogłosił swe władztwo nad wszystkimi

Dunedainami na Północy oraz Południu, był bowiem mężem dumnym i energicznym. Pozostał w Gondorze przez rok, przywracając porządek i umacniając sojusze², większość armii Arnoru powróciła zaś do Eriadoru, odchodząc numenóryjską drogą wiodącą od Brodów na Isenie do Fornostu.

Gdy w końcu Isildur stwierdził, że może już udać się do swego królestwa, wyruszył w pośpiechu, najpierw kierując się do Imladris, gdzie zostawił uprzednio żonę³ i najmłodszego syna³, pragnął też czym prędzej naradzić się z Elrondem. Tak zatem postanowił ruszyć z Osgiliath na pomoc Doliną Anduiny do Kirith Forn en Andrath, wysoko położonej przełęczy Pomocy, z której szlak opadał ku Imladris⁴. Dobrze znał te okolice, jako że przemierzał je nieraz przed Wojną Sojuszu, tedy też u boku Elronda maszerował na wojnę wraz ze zbrojnymi wschodniego Arnoru⁵. Drugi możliwy szlak wiodący na zachód, a potem na pomoc, aż do spotkania dróg w Amorze i dalej, a na wschód do Imladris, był dłuższy⁶, choć droga wydawała się dogodniejsza dla szybkich jeźdźców. Isildur nie miał jednak odpowiednich wierzchowców⁷. W dawnych dniach trasa ta może była też bezpieczniejsza, ale Sauron został pokonany, a ludzie z Doliny walczyli po stronie Gondoru. Isildur lękał się jedynie kaprysów pogody i znużenia, ale tyle ścierpieć musiał każdy, kogo potrzeba skłamała do wędrówki po dalekich szlakach Śródziemia¹.

I tak właśnie, jak powiadają dawne legendy, pod koniec drugiego roku Trzeciej Ery Isildur wyruszył z Osgiliath, a działo się to na początku miesiąca Ivanneth⁹. Przewidywał, że podróż do Imladris zabierze mu czterdzieści dni, więc dotrze na miejsce w połowie miesiąca Narbeleth, zanim zima nadciągnie z Północy. Jasnym porankiem Meneldil¹⁰ pożegnał go przy Wschodniej Bramie Mostu.

- Ruszaj zatem i niechaj to słońce, co świeci teraz na niebie, nigdy nie zgaśnie nad twoją drogą!

Isildur zabrał ze sobą trzech swoich synów, Elendura, Aratana i Kiryona", a także eskortę składającą się z dwustu rycerzy, dzielnych i zaprawionych na wojnie mężów z Arnoru. O następnym dniu wędrówki opowieść milczy do momentu, gdy przeszli Dagorlad oraz rozległe pustkowia na południe od Wielkiego Zielonego Lasu, by dwudziestego dnia podróży ujrzeć w oddali wieńczący wyżyny las, a także poblask czerwieni i złota Ivanneth. Niebo zanosło się wówczas chmurami, wiatr przygnał deszcz znad Morza Rhun. Padało przez cztery dni, tak że kiedy dotarli wreszcie do doliny (między Lórien a Amon Lanc¹²), Isildur oddalił się od wezbranej i bystrej rzeki, by odszukać na wschodnim stoku biegnące skrajem puszczy pradawne ścieżki Elfów Leśnych.

Po południu trzydziestego dnia podróży mijali północny skraj Pól Gladden¹³. Maszerowali ścieżką wiodącą do królestwa Thranduila¹⁴, które wówczas istniało w tamtej okolicy. Blask dnia szarzał z wolna,

nad odległymi górami zbierały się chmury, a zachodzące słońce tonęło pośród nich rozciągając czerwony blask. Dunedainowie śpiewali, spodziewając się rychłego końca marszu i nocnego odpoczynku. Pokonali już trzy czwarte drogi. Po prawej mieli strome, porośnięte lasem aż do grani stoki doliny, łagodniejsze wszakże po lewej, gdzie w dole płynęła rzeka.

Nagle, gdy słońce skryło się za chmurą, usłyszeli przeraźliwe wrzaski Orków, którzy wypadli spośród drzew i zaczęli zbiegać po zboczu, wywrzaskując swe okrzyki wojenne¹⁵. Trudno było ich policzyć w zapadającym zmroku, lecz bez wątpienia było ich dziesięciokrotnie więcej niż Dunedainów. Isildur rozkazał uformować thangail¹⁶ mur z tarcz ustawiony w dwóch zwartych szeregach* który można wyginać z obu końców, jeśli nieprzyjaciel zaszedłby z boku, a w potrzebie przekształcić w krąg obronny. Gdyby walka toczyła się na płaskim terenie lub też atak nadchodził z dołu, wówczas Isildur ustawiłby swe oddziały w dimaith'', a potem zaszarżował na Orków, z nadzieją że siła Dunedainów i oręż z Pomocy utworzą drogę pośród nieprzyjaciół i Orkowie pierzchną w panice. Tego wszak nie mógł uczynić. Ogarnęły go złe przeczucia. - Zemsta Saurona przeżyła swego pana - powiedział Elendurowi, który stał obok - Przebiegły to plan! Znikąd pomocy, bo Moria i Lórien daleko już za nami, a do Thranduila jeszcze cztery dni drogi.

- Poza tym dźwigamy niewyobrażalne bogactwa - powiedział Elendur, wtajemniczony wcześniej przez ojca,

Orkowie byli coraz bliżej. Isildur zwrócił się do swego giermka:

- Ohtarze¹⁸, powierzam to twojej opiece. - I wręczył mężczyźnie wielką pochwę i szczątki Narsila, miecza Elendila. - Uratuj ten skarb za wszelką cenę, nawet gdybyś miał zostać okrzyczany tchórzem, który mnie opuścił. Weź ze sobą kilku ludzi i uciekajcie! Ruszaj! To rozkaz!

Ohtar przyklęknął, ucałował dłoń Isildura i wraz z dwoma młodzieńcami zniknął w mroku doliny¹⁹. Jeśli nawet bystroocy Orkowie zauważyli jego ucieczkę, to nie wszczęli pogoni. Zatrzymali się na krótko, gotując do szturmu. Najpierw wystrzelili chmurę strzał, a zaraz potem uczynili to, co gotów przedsięwziąć byłby na ich miejscu sam Isildur, czyli runęli z góry wielką masą, zamierzając skruszyć mur z tarcz. Ten jednak wytrzymał napór. Strzały odbijały się od numenóryjskich zbroi. Wysocy mężowie górowali nad najroślejszymi Orkami, a ich miecze i włócznie okazały się o wiele skuteczniejsze niż broń wroga. Atak zwolnił tempo, potem załamał się, aż szeregi Orków poszły w rozsypkę i rozpoczęły odwrót, niewiele krzywdy czyniąc Dunedainom, stojącym wciąż w zwartym szyku za wałem ubitych nieprzyjaciół.

Wydało się Isildurowi, że Orkowie odstępują ku puszczy. Spojrzawszy za siebie, ujrzał czerwony skrawek słoneczną tarczy zapadającej się już za góry. Zbliżała się noc. Nakazał niezwłocznie wznowić marsz. Tym razem mieli poruszać się bliżej rzeki, gdzie stok był łagodniejszy i przewaga Orków przez to mniejsza²⁰. Może sadił, że przerażeni takimi stratami wrogowie ustąpią pola, nawet jeśli wyślą w ślad za Dunedainami zwiadowców, by namierzyć po nocy obozowisko Isildura. Orków faktycznie często ogarniał strach, gdy ich potencjalna ofiara zaczynała dotkliwie kąsać.

Isildur mylił się jednak. Napastnicy byli nie tylko przebiegli, ale również zajadli i pełni nienawiści. Jeszcze w dawnych czasach wysyłano zawziętych żołdaków z Barad-duru, by czuwali na drogach²¹, i oni to teraz dowodzili Orkami z Gór, znacznie wzmacniając ich szeregi. Nie wiedzieli wprawdzie nic o Pierścieniu, dwa lata wcześniej odcięty od czarnej dłoni, jednak to Pierścień właśnie, wciąż przesycony złem Saurona, wzywał wszystkie sługi swego pana na pomoc. Dunedainowie uszli ledwie milę, gdy Orkowie znów zaatakowali, tym razem nie podejmując typowego szturmu, tylko spływając szeroką ławą na przeciwnika. Ich szyk wygiął się następnie w półksiężyc, w końcu otoczył oddział Dunedainów szczelnym kręgiem. Orkowie zaprzestali wrzasków, pilnowali tylko, by trzymać się poza zasięgiem śmiertelnie groźnych stalowych

łuków z Numenoru²², chociaż ostatki dnia już pierzchały, a Isildurowi nie stawało łuczników²³. Isildur kazał się zatrzymać. Przez chwilę jakby nie się nie działo, jednak obdarzeni najbystrzejszym wzrokiem Dunedainowie oznajmili, że Orkowie krok po kroku podkradają się coraz bliżej. Elendur podszedł do ojca samotnie stojącego w mroku. Isildur wyglądał na głęboko zamyślonego.

- Atarinya - powiedział Elendur - a co z ową potęgą, która mogłaby zastraszyć te nikczemne stwory i nakazać im posłuszeństwo wobec twej osoby? Czy żadnego z Pierścienia nie będzie pożytku?

- Niestety, nie, senya. Tego użyć nie mogę. Śmiertelnie boję się bólu, jaki niesie każde jego dotknięcie²⁴. Nie wiem też, co uczynić, by nagiąć go do mojej woli. Tu trzeba kogoś o wiele potężniejszego niż ja, przynajmniej teraz. Duma mnie zwiódła. Powinienem oddać go Powiernikom Trzech.

W tejże chwili rozległ się nagle dźwięk rogów i Orkowie podeszli ze wszystkich stron, rzucając się w ślepym zapamiętaniu na Dunedainów. Nastąpiła już noc. Wszelka nadzieja na pokonanie wroga pierzchła. Mężowie padali, gdy co roślejsi Orkowie skakali na nich, i martwi lub żywi przygniatali Dunedainów do ziemi, a następnie, wbijając mocne szpony, uśmiercali. Nieprzyjaciel składał ciężką daninę z krwi, pięciu Orków ginęło na jednego człowieka, ale to i tak było za mało. Tak zabity został

Kiryon. Aratan zaś, który usiłował pospieszyć bratu na ratunek, otrzymał śmiertelne rany.

Wciąż jeszcze nie drażnięty Elendur poszukał Isildura wspierającego zbrojnych po wschodniej stronie, gdzie nieprzyjaciel silniej napierał. Orkowie bali się Elendilmira, który to klejnot władca nosił na czole, i schodzili mu z drogi. Elendur dotknął ramienia ojca, a ten odwrócił się raptownie, sądząc, że to Ork podszedł go z tyłu.

- Mój królu - powiedział Elendur - Kiryon zabity, Aratan umiera. Twój ostatni kanclerz musi ci doradzić, a nawet nakazać to, co ty wcześniej rozkazałeś Ohtarowi. Idź! Weź swe brzemie i za wszelką cenę zanieś je Powiernikom. Nawet jeśli będziesz musiał opuścić swych ludzi i mnie!

- Królewski synu - odparł Isildur. - Wiedziałem, że przyjdzie mi tak uczynić, bałem się jednak bólu. Nie mogę też odejść bez twojego przyzwolenia. Wybacz mi dumę, która przywiodła cię do takiego końca²⁵. Elendur ucałował ojca.

- Idź! Idź już! - powiedział.

Isildur zwróciwszy się ku zachodowi wyciągnął Pierścień, który nosił na szyi, zawieszony na cienkim łańcuszku i skryty w puzdrze. Potem z okrzykiem bólu założył go na palec. Nigdy więcej niczyje oczy nie widziały już Isildura w Śródziemiu. Elendilmir pochodził z Zachodu, więc jego blask odporny był na działanie Pierścienia. Nagle klejnot rozgorzał niczym gwiazda gniewną czerwienią, aż ludzie i Orkowie

cofnęli się przerażeni. Isildur naciągnął zatem kaptur na głowę i zniknął w ciemności nocy²⁶. Dopiero długo później dowiedziano się, jaki koniec spotkał Dunedainów. Nie trwało długo, a niemal wszyscy legli martwi. Ocalał tylko jeden młody giermek, który ogłuszony leżał pod zwałami zwłok. Zginął Elendur, a to on winien jako następny zostać królem. Wcześniej wielu zgodnie przepowiadało mu przyszłość jednego z najświetniejszych potomków Elendila, najbardziej przypominającego wielkiego dziada, bowiem Elendur był silny i mądry, pełen pozbawionego pychy majestatu²⁷.

O Isildurze mówi się, że obolały i cierpiący, pobiegł niczym jeleni zmykający przed sforą, aż dotarł na samo dno doliny. Tam przystanął, by upewnić się, czy nie wysłano za nim pogoni, jako że Orkowie potrafili tropić nawet w ciemności, posługując się samym tylko węchem, wzrok zaś miał dla nich mniejsze znaczenie. Potem Isildur ruszył dalej przez rozległe, pozbawione ścieżek płaskie ugory. Szedł tamtędy ostrożnie, bowiem teren obfitował w bruzdy i zapadliska.

Zmęczony forsownym marszem, dotarł głęboką nocą nad brzeg Anduiny. Żaden Dunedain nie przebyłby tej drogi szybciej, nawet gdyby podążał bez przystanków i w pełni dnia²⁸. Rzeka mroczyła przed nim bystrym nurtem. Isildur zatrzymał się na chwilę, samotny i zrozpaczony. Potem pospiesznie zdjął pancerze, odłożył cały oręż, zostawiając tylko krótki miecz u pasa²⁹ i rzucił się do wody. Był

mężczyzną silnym oraz bardziej wytrzymałym niż większość Dunedainów w jego wieku, jednak nie miał większej nadziei, że zdoła dotrzeć na drugi brzeg. Nie upłynął daleko, a już musiał skierować się niemal dokładnie na północ, by przeciwstawić się prądowi, mimo to woda i tak znosiła go ku rozlewiskom Pól Gladden, które były bliżej, niż przypuszczał³⁰. Mężowi prawie już udało się dotrzeć na drugi brzeg, gdy zaplątał się w wodorosty. Wówczas to zauważył nagle, że Pierścień zniknął. Przypadkiem, a może korzystając z okazji, zsunął się z palca i przepadł tam, gdzie nie było najmniejszej szansy, by go odnaleźć. W pierwszej chwili Isildur, przerażony ową stratą, zaprzestał walki z wodnym żywiołem, przez co o mały włos by utonął. Szybko jednak depresja mu przeszła, jako że wraz z Pierścieniem odeszło cierpienie. Wielkie brzemie spadło z barków Isildura. W końcu wymacał pod stopami dno rzeki. Wyciągając stopy z mułu, zaczął przedzierać się przez trzciny do małej, podmokłej wysepki blisko zachodniego brzegu. Gdy wydostał się z wody, był już tylko śmiertelnym człowiekiem, samotną istotą zagubioną pośród pustkowi Śródziemia. Wszakże czuwający nad brzegami rzeki Orkowie dostrzegli przede wszystkim przenikliwy blask jego klejnotu. Na nieprzyjaciół padł blady strach, tak że wystrzelawszy w kierunku gorejącej gwiazdy zatrute strzały, uciekli. Uczynili to niepotrzebnie, jako że aż dwa groty przebiły niczym nie chronione szyję i serce Isildura, który bez krzyku

padł z powrotem do wody. Ani elfom, ani ludziom nie udało się później odnaleźć jego ciała. Tak dokonała żywota pierwsza ofiara złośliwych knowań pozbawionego pana Pierścienia: Isildur, drugi i ostatni w tej erze władca Arnoru i Gondoru, król wszystkich Dunedainów.

Źródła legendy o śmierci Isildura

Przeżyli świadkowie tego zdarzenia. Ohtar wraz z towarzyszami zdołali uciec, unosząc ze sobą szczątki Narsila. W opowieści wspomina się o młodzieńcu, który ocalał z rzezi, był to giermek Elendura, chłopak zwany Estelmo. Runął na ziemię jako jeden z ostatnich, ale cios maczugi nie zabił go, tylko ogłuszył. Znalaziono go żywego pod ciałem Elendura. Słyszał słowa wypowiedziane przez ojca i syna przy rozstaniu. Pomoc nadeszła zbyt późno, by ocalić kogokolwiek więcej, na czas wszakże, aby przeszkodzić Orkom w posiekaniu zwłok. Pewni mieszkańcy lasu wysiali bowiem chytrych umyślnych, którzy przekazali wieści Thranduilowi. Sami też zebrali siły, by zasadzić się na Orków. Ci ostatni, zwiędziawszy się o tym, umknęli w rozsypce, bo chociaż zwyciężyli na Polach Gladden, to jednak ponieśli olbrzymie straty (zginęli niemal wszyscy wielcy Orkowie) i przez długie lata nie próbowali potem podobnych napaści.

Przebiegu ostatnich godzin życia Isildura możemy się tylko domyślać, wszakże są to przypuszczenia solidnie umotywowane. Legenda zaczęła krążyć w pełnej formie dopiero za panowania Elessara w

Czwartej Erze, kiedy to pojawił się szereg nowych dowodów przemawiających za jej prawdziwością. Do tamtej pory wiedziano tylko, że (po pierwsze) Isildur miał Pierścień i że uciekł ku rzece, oraz (po drugie) iż jego kolczugę, hełm i długi miecz (ale nic więcej) znaleziono na brzegu nieco ponad Polami Gladden, a także (i to po trzecie) wiedziano o uzbrojonych w luki nieprzyjaciołach pilnujących zachodniego brzegu. Stojący tam na posterunku Orkowie mieli za zadanie przechwycić każdego, kto umknąłby z pola bitwy (znaleziono ślady ich obozowisk, w tym jeden blisko skraju Pól Gladden); stąd też wysnuto wniosek (czwarta przesłanka) o zaginięciu Isildura i Pierścienia (razem lub osobno) w nurcie Anduiny. Gdyby bowiem Isildur z Pierścieniem na palcu dotarł do zachodniego brzegu, zmyliłby strażę, a ktoś równie wytrzymały jak onże mąż bez wątpienia znalazłby dość siły,

by dojść potem jeszcze do Lórien lub do Morii.

Wprawdzie

byłaby to długa droga, ale każdy Dunedain nosił w zapieczętowanym mieszku u pasa flakonik kordiału skrojone skibki chleba wypiekanego dla podróżnych, które to wiktuały umożliwiały przeżycie wielu dni na pustkowiach.

Chleb ów nie był to niruwor* ni lembas Eldarów, wszakże

przypominał tamte wypieki, bowiem medycyna oraz inne

sztuki numenóryjskie nie zostały jeszcze ze szczeniem zapomniane. Wśród rzeczy porzuconych na brzegu nie znaleziono

ani pasa, ani mieszka.

Długo później, kiedy to Trzecia Era, a także świat elfów

miały się ku końcowi i zbliżała się Wojna o Pierścień, Rada

Elronda uzyskała informację o odnalezieniu Pierścienia

w rzece, blisko skraju Pól Gladden u zachodniego brzegu.

Nie było wszakże mowy o szczątkach Isildura.

Wówczas to

zorientowano się, że od jakiegoś czasu Saruman cichcem

przeszukuje te okolice. Nie znalazł wprawdzie Pierścienia

(który zabrano dużo wcześniej), ale na co jeszcze mógł

trafić, tego nikt nie wiedział.

Kiedy wszakże król Elessar, ukoronowany w Gondorze, zaczął zaprowadzać porządki w swym królestwie, jednym z pierwszych jego zadań była odbudowa Orthanku. Zamierzał umieścić tam palantir, odzyskany niegdyś od Sarumana.

Przeszukano wówczas skrupulatnie całą wieżę, znajdując wiele wartościowych rzeczy, jak klejnoty i dziedzictwo Eorla wykradzione z Edoras przez sługę Sarumana zwanego Smoczym Językiem, w czasie gdy król Theoden pogrążony był w apatii.

Znajdowały się tam również inne, dawniejsze i piękniejsze skarby wybrane z kurhanów oraz grobowców różnych krain. Saruman stoczył się tak nisko, że gromadził błyskotki niczym sroka. W końcu za tajemnymi drzwiami (których nigdy by nie odnaleziono, o otwarciu nie mówiąc, gdyby nie pomoc krasnoluda Gimlego) trafiono na stalową szafkę. Może zamierzano w niej umieścić Pierścień, jednak tylko dwa przedmioty spoczywały na najwyższej półce. Jednym z nich było małe złote puzderko na cienkim łańcuszku, puste wszakże, bez napisów czy znaków, ale bez wątpienia w tym właśnie puzderku nosił niegdyś Isildur Pierścień na szyi. Tuż obok leżał skarb bezcenny, oplakany już dawno jako na zawsze przepadły: sam Elendilmir, biała gwiazda z kryształu elfów osadzona w mithrilu³², dziedzictwo rodu przekazywane od

Silmarien po Elendila, uznane przez tego ostatniego za znak monarszy Pomocnego Królestwa³³. Wszyscy późniejsi królowie i wodzowie w Amarze, również Elessar, nosili wprawdzie Elendilmira, jednak chociaż był to klejnot piękny, wykonany przez elfy z Imladris w darze dla Valandila, syna Isildura, nie miał już tej pradawnej mocy co zagubiony w ową noc, kiedy Isildur umknął samotnie w ciemność. Elessar przyjął klejnot z szacunkiem; kiedy wrócił na Pomoc i objął na nowo władztwo Arnoru, a Arwena nałożyła mu Elendilmira na skronie, wówczas zgromadzeni umilkli, zachwyceni urokiem znaku królewskiego. Elessar wszakże nigdy już nie narażał cennego przedmiotu na niebezpieczeństwa. Zakładał go jedynie w dni szczególnie ważne dla Północnego Królestwa. Poza tym nosił ten drugi klejnot, który odziedziczył po bezpośrednich przodkach.

- On też godzien jest szacunku - powiadał. - Cenię go wysoce, gdyż nosiło go przede mną aż czterdziestu władców³⁴.

Zastanowiwszy się nad sprawą gruntowniej, wszyscy wtajemniczeni poczuli się nieswojo. Wydawało im się bowiem, że oba te skarby, a szczególnie Elendilmir, nigdy się nie odnajdą. Jeśli Isildur miał je ze sobą w chwili śmierci i jeśli zginął na głębokiej wodzie, wówczas silny prąd musiałby znieść je z czasem w odległe strony. Jeśli jednak Saruman trafił na klejnot oraz na puzderko, to oznaczało, że Isildur musiał zginąć w płytkiej wodzie, sięgającej mu co

najwyżej do ramienia. A skoro tak, to gdzie podziały się szczątki króla? Wprawdzie cała era minęła, ale powinny zachować się przynajmniej kości. Czy Saruman znalazł je, a potem zniszczył, pałac bez szacunku w jednym ze swoich pieców? Byłby to zatem czyn haniebny, nie najgorszy wszakże z postępków Sarumana.

PRZYPISY

- 1. Wzmianka o Elendilmirze pojawia się w przypisie w Dodatku A do Władcy Pierścieni (Powrót Króla, str. 414). Królowie Arnoru nie nosili korony, lecz tylko pojedynczy biały kamień, Elendilmir, Gwiazdę Elendila, na srebrnej opasce nad czołem". Przypis odnosi się do fragmentu tekstu, w którym wspomina się o Gwieździe Elendila. W rzeczywistości istniały dwa klejnoty o tej nazwie.**
- 2. Jak to opisano w opowieści o Kirionie i Eorlu, opartej na dawniejszych przekazach, obecnie w większości zapomnianych, uwzględnionych wszakże ze względu na opis zdarzeń, które doprowadziły do Przysięgi Eorla i sojuszu Gondoru z Rohirimem [przypis autora].**
- 3. Najmłodszym synem Isildura był Mamandil, trzeci król Arnoru (por. Pierścienie Władzy... w Silmarillionie, str. 359-360). Dodatek A do Władcy Pierścieni podaje, że Valandil urodził się w Imladris.**

4. W tym tekście przełęcz owa nosi nazwę jedynie w języku elfów. Długo potem krasnolud Gimli opisał ją jako Wysoką Przełęcz: "...gdyby nie zastępy Beormineów, nikt by już od dawna nie mógł przejść drogą z Dali do Rivendell. Ci waleczni ludzie strzegą Wysokiej Przełęcz] i brodu przy Samotnej Skale" (Wyprawa, str. 312). Na tej właśnie przełęczy Thorin Dębowa Tarcza i jego kompani zostali pojmani przez Orków (Hobbit, rozdz. 4). Andrath bez wątpienia oznacza "długą wspinaczkę", patrz: przypis 16 do rozdziału Historia Galadrieli i Keleborna.

5. Por. Pierścienie Władzy... w Silmarillionie, str. 359: "[Isildur] wywędrował z Gondoru na północ tą samą drogą, którą niegdyś przybył Elendil".

6. Trzysta staj albo i więcej [szlakiem obranym przez Isildura], głównie bezdrożami. W owych czasach jedynymi numenóryjskimi drogami były: łączący Gondor z Amorem wielki trakt biegnący przez Kalenardhon, potem na północ przez Gwathló (w Tharbadzie), aż do Pomostu; Gościniec Wschodni z Szarej Przystani do Imladris. Szlaki te krzyżowały się w miejscu na zachód od Amon Sul (Wichrowego Czuba), wedle numenóryjskich miar, punkt ten [Bree] leżał trzysta dziewięćdziesiąt dwie staje od Osgiliath i sto szesnaście staj na zachód od Imladris, cały szlak mierzył zatem staj pięćset osiem [przypis autora]. Patrz: Dodatek do niniejszego rozdziału.

7. Numenóryjczycy hodowali na wyspie konie i wysoko je sobie cenili [por. rozdział z opisem Numenoru]. Nie dosiadali ich wszakże podczas

walki, bowiem wszystkie wojny toczyli za morzem. Byli solidnej budowy i dość mieli siły, by dźwigać pełen ekwipunek wojownika, w tym ciężką zbroję oraz oręż. Stadniny istniały wprawdzie w osadach nadbrzeżnych, ale konno jeżdżono w zasadzie tylko dla rozrywki. W czasie wojny wierzchowcami poruszali się jedynie kurierzy i drużyny lekko zbrojnych łuczników (często nie wywodzących się z Numenóryjczyków). Podczas Wojny Sojuszu stracono bardzo dużo koni i niewiele zostało ich w Osgiliath [przypis autora].

8. Bagaż i prowiant na drogę były konieczne podczas wędrówki przez kraj pozbawiony osad elfów czy ludzi. Do zamieszkanym terenów dotrzeć mieli dopiero pod koniec marszu (królestwo Thranduila). Każdy mąż niósł porcję żywności wystarczającą na dwa dni (niezależnie od wspomnianej w tekście racji awaryjnej), całą resztę, w tym także i bagaże, przewożono na grzbietach niewielkich, ale wytrzymałych koni. Powiada się, że były to zwierzęta podobne tym, które dzikie i swobodne napotkano niegdyś na szerokich równinach na południe i na wschód o Wielkiego Zielonego Lasu. Zostały oswojone, ale chociaż mogły udźwignąć nawet wielkie ciężary (podążając w marszowym tempie), nie pozwalały się dosiadać. Oddział Isildura zabrał ich ze sobą ledwie dziesięć [przypis autora].

9. Piątego dnia miesiąca Yavannie (wedle numenóryjskiego Kalendarza Królów, zachowanego z małymi zmianami w Kalendarzu Shire'u).

Yavannie (Ivanneth) odpowiada miesiącowi Halimath, czyli naszemu wrześniowi. Narbeleth zaś to październik. Czterdzieści dni (do piętnastego dnia miesiąca Narbeleth) wystarczało, by w sprzyjających okolicznościach marszem pokonać taką drogę, czyli co najmniej trzysta osiemdziesiąt staj, bowiem żołnierze Dunedainów, mężowie wysocy, silni i wytrzymali, zwykle przemierzali "z łątwością" osiem staj dziennie, i to z pełnym oporządzeniem oraz uzbrojeniem. Po każdej staj robili zwykłą krotki odpoczynek (lar, sindarińskie daur, pierwotnie znaczące tyle co przystanek lub przerwa), z jednym dłuższym postojem koło południa. Mając dość stosownego prowiantu mogli utrzymywać takie tempo przez długi czas, przyspieszane nawet do dwunastu staj dziennie (lubo i więcej w wielkiej potrzebie), jednakie tylko na stosunkowo krótkich odcinkach. W czasie opisanej kieski na szerokości geograficznej Imladris (do którego się zbliżali) jasny dzień trwał co najmniej jednaście godzin, w środku zimy czas ten kurczył się do ośmiu godzin. Na północy nie podejmowano dłuższych podróży pomiędzy początkiem Hithui (Hisime, listopad) a końcem Ninui (Nenime, luty), o ile trwał pokój [przypis autora]. Szczegóły dotyczące używanych w Śródziemiu kalendarzy zawiera Dodatek D do Władcy Pierścieni*.

***Brak takowego dodatku w polskim wydaniu (przyp. tłum.).**

10. Meneldil to bratanek Isildura, syn młodszego brata Isildura, Anariona, zabitego podczas oblężenia Barad-duru. Isildur ustanowił Meneldila królem Gondoru. Był to człowiek dworny, ale przewidujący, nie miał jednak zwyczaju ujawniać swych myśli. W istocie rzeczy cieszył się nawet z odejścia Isildura z synami i miał nadzieję, że sprawy na Północy zatrzymają ich tam na dłuższy czas [przypis autora]. W nie opublikowanych annałach dotyczących dziedziców Elendila pojawia się informacja, iż Meneldil był czwartym dzieckiem Anariona. Urodził się w roku 3318 Drugiej Ery, jako ostatni człowiek, który przyszedł na świat w Numenorze. Powyższa wzmianka to wszystko, co wiemy o jego usposobieniu.

11. Wszyscy trzej walczyli w Wojnie Sojuszu, ale Aratan i Kiryon nie brali udziału w zdobyciu Mordom ni oblężeniu Barad-duru, Isildur bowiem odesłał ich do swej głównej fortecy w Minas Ithil na wypadek, gdyby Sauron umknął Gil-galadowi oraz Elendilowi i zamierzał wywalczyć sobie drogę przez Kirith Duath (zwane później Kirith Ungol), by przed swym końcem zemścić się jeszcze na Dunedainach. Elendur, następca Isildura i ukochany syn ojca, towarzyszył Isildurowi podczas całej Wojny (prócz ostatniej walki na stokach Orodruiny) i cieszył się jego pełnym zaufaniem [przypis autora]. We wspomnianych już w poprzednim rozdziale annałach czytamy, iż najstarszy syn Isildura urodził się w

Numenorze w roku 3299 Drugiej Ery (sam Isildur przyszedł na świat w roku 3209).

12. Amon Lanc, "Nagie Wzgórze" było najwyższym punktem na wyżynnych terenach południowo-zachodniego zakątka Wielkiego Zielonego Lasu.

Nazwę swą zawdzięczało bezdrzewnemu wierzchołkowi. W późniejszych czasach stanęła tam pierwsza warownia Saurona po jego przebudzeniu i miejsce nazwano Dol Guldur [przypis autora].

13. Pola Gladden (Loeg Ningloron). W Dawnych Dniach, kiedy Elfy Leśne dopięto osiedlały się w owych okolicach, znajdowało się tam w głębokiej niecce jezioro zasilane przez wody spływającej bystro z północy Anduiny. Przez jakieś siedemdziesiąt mil płynęła nieustannie po spadku, przez co jej wody rozpędzały się jak nigdzie indziej na całej długości; W tymże rejonie mieszała się ze spływającą z gór rzeką Gladden (Sir Ninglor). Jezioro rozciągało się głównie na zachód od Anduiny, jako że wschodnie zbocza doliny były o wiele bardziej strome, docierało wszakże zapewne do stóp stoków opadających od skraju puszczy (wówczas jeszcze zadrzewionych). Sam brzeg jeziora, łagodny i porośnięty trzcinami, przebiegał tuż poniżej ścieżki, którą podążał Isildur. Z czasem jezioro zamieniło się w wielkie trzęsawiska, przez które rzeka wiła się, omijając liczne wysepki i rozległe pola trzcin oraz sitowia ubarwione płachtami żółtych irysów wybujałych ponad wzrost człowieka. Owe to kwiaty dały nazwę okolicy, a także

spływającej z gór rzece (wokół której dolnego biegu rosły najgęściej). Mokradła jednak ustąpiły ku wschodowi, zostawiając u stóp niższych zboczy szerokie i płaskie tereny porośnięte trawą jak też niedużymi krzewami, więc człowiek mógł tamtędy przejść [przypis autora].

14. Na długo przed Wojną Sojuszu Orofer, król Elfów Leśnych mieszkających na wschód od Anduiny, poczuł się zaniepokojony pogłoskami o wzrastającej potędze Saurona. Porzucił zatem swą dawną siedzibę pod Amon Lanc, po drugiej stronie rzeki, naprzeciwko Lórien. Po trzykroć przenosił się coraz bardziej na pomoc, pod koniec Drugiej Ery osiadając w zachodnich dolinach Eryn Duir, jego liczny lud zaś zamieszkiwał lasy i doliny na zachód aż do Anduiny, na pomoc od pradawnej Drogi Krasnoludów (Men-i-Naugrim). Przyłączył się do Sojuszu, ale został zabity podczas ataku na Wrota Mordoru. Jego syn Thranduil powrócił wraz z niedobitkami armii Elfów Leśnych w roku poprzedzającym wyprawę Isildura.

Eryn Duir (Mroczne Góry) wyrastały skupiskiem w północno-wschodnim zakątku Lasu. Zwano je tak od jodeł gęsto porastających stoki, nie była to jednak nazwa o pejoratywnej konotacji. W późniejszych czasach, gdy cień Saurona padł także na Wielki Zielony Las, zmieniono nazwę puszczy z Eryn Galen na Taur-nu-Fuin (Mroczna Puszcza), a Eryn Duir nawiedzać zaczęły złe stwory, przez co góry te stały się znane jako Eryn-nu-Fuin, Góry Mrocznej

Puszczy [przypis autora]. O Oroferze wspomina Dodatek B do rozdziału Historia Galadrieli i Keleborna, gdzie mowa jest o wycofaniu się Orofera ku północy Wielkiego Zielonego Lasu, byle dalej od krasnoludów z Khazad-dumu oraz Keleborna i Galadrieli w Lórien.

Te akurat elfie nazwy Gór Mrocznej Puszczy nie pojawiają się nigdzie indziej. W Dodatku F* do Władcy Pierścieni mowa jest o Taur-e-Ndaedelos, "puszczy wielkiego strachu". Nazwa tutaj podana, Taur-nu-Fuin, "puszcza nocną porą", była późniejszym mianem Dorthonionu, porośniętej lasami wyżyny rozciągającej się w Dawnych Dniach u pomocnych rubieży Beleriandu. Odniesienie tej samej nazwy, Taur-nu-Fuin, zarówno do Mrocznej Puszczy, jak i Dorthonionu warte jest odnotowania szczególnie wobec faktu, że ich wizerunki na szkicach ojca są nader podobne (por. Pictures by J. R. R. Tolkien, 1979, przypis do numeru 37). Po Wojnie o Pierścień Thranduil i Keleborn raz jeszcze przemianowali Mroczną Puszcę, tym razem na Eryn Lasgalen, Las Zielonych Liści (Dodatek B do Władcy Pierścieni).

Men-i-Nougrim, Droga Krasnoludów, to stara Droga Leśna opisana w Hobbitcie (rozd. 7). We wcześniejszej wersji tego fragmentu pojawia się wzmianka o "starej Drodze Leśnej wiodącej od Przełęczy Imladris i pokonującej Anduinę mostem (który powiększono i wzmocniono, by mogły doń przemaszerować wojska Sojuszu), a dalej biegnącej

do wschodnich dolin Wielkiego Zielonego Lasu. Postawienie mostu gdziekolwiek w niższym biegu Anduiny nie było możliwe, bowiem już kilka mil za Drogą Leśną teren opadał stromo i nurt rzeki przyspieszał znacznie, uspokajając się dopiero w rozlewisku Pól Gladden. Minąwszy Pola, znów stawał się bystry, zasilalo go też wiek strumieni, jednak próbę czasu przetrwały tylko nazwy co większych dopływów: Gladden (Str Ninglor), Srebrna Żyła (Kelebrant) i Mętna Woda (Limlaith)". W Hobbitcie Droga Leśna pokonuje wielką rzekę brodem i nie ma mowy, aby kiedykolwiek miał tam istnieć most.

* Brak takowego dodatku w polskim wydaniu (przyp. tłum.)

1S. Odmienna wersja zdarzeń pojawia się w krótkiej relacji pomieszczonej w rozdziale Pierścienie Władzy i Trzecia Era (Silmarillion, str, 359): "Lecz w Górach Mglistych napadli na Isildura zaczajeni w zasadzce Orkowie. Zaskoczyli jego obóz między Zieloną Puszcza a Wielką Rzeką, nie opodal Loeg Ningloron, Pól Gladden, gdyż Isildur nie zachował żadnych środków ostrożności i nie rozstawił wart, przeświadczony, że wszyscy jego nieprzyjaciele są już rozgromieni".

16. Thangail, "mur tarcz", to sindarińska nazwa tego szyku bojowego (tym językiem mówił na co dzień lud Elendila). "Oficjalna" nazwa w języku quenejskim brzmiała: sandastan, "bariera tarcz";

utworzona została z wczesnego ihanda-, "tarcza", i stoma-, "zagradzać, usuwać". Sindarińskie słowo miało inny drugi człon: cail, oznaczający ogrodzenie lub palisadę z ostro zakończonych żerdzi i pali. I tak, w pierwotnej formie wyraz kegle-, powstał wywiedziony z tematu keg-, "zadzior, wąs haka,", występuje też we wczesnej formie kegya-, "żywopłot", w sindarińskim: cal (por. Morgai w Mordorze).

17. Dirnaith, po quenejsku nemehta, "człowiek-grot włócznie)", był to szyk klinowy stosowany do walki na krótkie dystanse z przeciwnikiem licznym, ale nie uszykowanym, ewentualnie używany wobec formacji obronnych na otwartym terenie. Quenejske nehte, sindariańskie naith, odnosiło się do wszystkiego, co zwężało się w szpic, jak włócznia, klin, wąski przyładek (rdzeń nek, "wąski"). Por. Naith w Lórien, zakątek między ramionami rzek Kelebrant i Anduina, o wiele bardziej wąski i ostro zakończony, niż może to ukazać mapa narysowana w małej skali [przypis autora).

18. Ohtar to jedyne miano, pod którym owa osoba występuje w legendach, ale najpewniej nie było to imię. a tylko oznaka godności. Isildur użył tego słowa, by ukryć w tej tragicznej chwili miotające

nim uczucia pod maską formalizmu. Ohtar, "wojownik, żołnierz", było tytułem przysługującym wszystkim, którzy choć w pełni wyćwiczeni i doświadczeni w wojennym rzemiośle, nie zasługiwali jeszcze na szarżę roquen, "rycerza". Ten Ohtar był w każdym razie bliski Isildurowi; łączyło ich też pokrewieństwo [przypis autora].

19. We wcześniejszej wersji opowieści Isildur nakazał Ohtarowi wdać ze sobą dwóch towarzyszy. W Pierścieniach Władcy... Wyprawie jest mowa o tym, że "tylko trzech ludzi powróciło po długiej wędrówce przez góry". Przytoczony tekst podaje, że trzecim był Estelmo, ocalały z bitwy giermek Elendura,

20. Minęli zagłębienie Pół Gladden, za którymi grunt na wschodnim brzegu Anduiny (która płynęła głęboko wyżłobionym korytem był pewniejszy i bardziej suchy, bowiem teren zaczynał się wznosić ku północy, a blisko Drogi Leśnej i kraju Thranduila zrównywał się niemal ze skrajem Wielkiego Zielonego Lasu. Isildur dobrze o tym wiedział [przypis autora].

21. Nie ma wątpliwości, że dobrze poinformowany o istnieniu Sojuszu Sauron wysłał tyle oddziałów Orków ze znakiem Czerwonego Oka, ile tylko mógł, aby nękali wszystkie możliwe wojska usiłujące skrócić sobie drogę przez góry. Ostatecznie, gdy główne siły Gil-galada, razem z Isildurem i częścią ludzi z Arnoru, podeszły do Przełęczu Imladris i Karadhras, Orkowie przerazili się i ukryli. Pozostali

wszakże czujni Pilnie rozglądali się wkoło, gotowi zaatakować każdą mniej liczną od nich samych grupę elfów czy ludzi. Thranduila przepuścili, gdyż nawet jego zdziesiątkowana armia była dla nich zbyt silnym przeciwnikiem, czekali jednak cierpliwie, w większości skryci w puszczy, i wysyłali zwiadowców nad rzekę. Mało prawdopodobne, by dosięgły ich jakiegokolwiek wieści o upadku Saurona, ponieważ oblężenie Mordoru było szczelne, a zniszczenie armii Saurona całkowite. Jeśli nawet ktoś umknął, to razem z Upiorami Pierścienia uciekał raczej na wschód. O zostawionym na północy oddziale po prostu zapomniano. Orkowie ci mogli uważać, że Sauron zwyciężył i wycieńczona armia Thranduila cofa się, aby poszukać schronienia w lasach. Tym bardziej byliby wówczas chętni do przysłużenia się swemu panu, chociaż główne bitwy ich ominęły. Nie zaskarbili sobie wszakże jego wdzięczności. Nawet gdyby któryś z tych Orków dożył odrodzenia Saurona, wówczas czekałyby go nie nagrody, lecz tortury, a i tak zapewne żadne katusze nie ukończyłyby gniewu pana na tych ostatnich głupców, którzy wypuścili z rąk największy skarb Śródziemia. I nieważne, że Orkowie nic nie wiedzieli o Jedynym Pierścieniu, poza Sauronem znanym tylko Dziewięciu Upiorom Pierścienia - jego niewolnikom. Wielu jednak uważało, że na zajadłość ataku Orków na oddział Isildura wpływ miał właśnie Pierścień. Ledwo dwa lata minęły, odkąd opuścił pana i chociaż stygł szybko, to jednak wciąż był brzemienny ziemi i

nade wszystko i za każdą cenę pragnął powrócić do pierwotnego właściciela (ponownie zachował się w ten sposób, gdy Sauron, odrodziwszy się, znów osiadł w swej siedzibie). Dowódcy Orków zostali więc prawdopodobnie wykorzystani przez Pierścień, który zaszczerpił im imperatyw, by wybić Dunedainów i schwytać ich wodza. Sami oczywiście nie byli niczego świadomi. Tak czy inaczej, klęska na Polach Gladden przesądziła o przegranej Saurona w Wojnie o Pierścień [przypis autora],

22. Więcej informacji o numenórjjskich łukach znaleźć można w opisie wyspy Numenor w pierwszym tomie Niedokończonych opowieści.

23. Powiada się, że łuczników było góra dwudziestu, bowiem nie widziano potrzeby brania ich ze sobą w większej liczbie [przypis autora].

24. Porównaj z tym, co Isildur zapisał w Gondorze przed swą ostatnią podróżą, a co Gandalf zacytował na Radzie u Elronda w Rivendell: "Kiedym go wziął, był gorący jak ogień i sparzył mi rękę tak, że nigdy już pono nie pozbędę się w niej bólu. Wszakże dziś, kiedy to piszę, ostygł i, rzekłbyś, skurczył się..." (Wyprawa, str. 343).

25. Pycha właśnie nakazała mu zatrzymać Pierścień wbrew rodom Elronda i Kirdana, by cisnąć klejnot w ogień Orodruiny (Wyprawa, str. 332, oraz Pierścienie Władzy..., Silmarillion, str. 359).

26. Fragment ten świadczy jednoznacznie, że Pierścień nie był w stanie stłumić blasku

Elendilmira. Dopiero kiedy Isildur naciągnął kaptur na głowę, światło klejnotu przestało być widoczne.

27. Powiada się, że w późniejszych czasach wszyscy, którzy go pamiętali (jak Elrond), wspominali o uderzającym podobieństwie zewnętrznym jak też charakterologicznym łączącym Elendura z królem Elessarem, zwycięzcą w Wojnie o Pierścień, która zakończyła na zawsze żywot Saurona i Pierścienia. Wedle zapisków Dunedainów Elessar był trzydziestym dziewiątym potomkiem brata Elendura, Valandila. Tyle pokoleń musiało przeminąć, nim król został pomszczony [przypis autora].

28. Siedem staj albo i więcej od miejsca bitwy. Uciekł zaraz po zmroku, do rzeki docierając o północy lub koło tej godziny [przypis autora].

29. Była to broń rodzaju zwanego eket: krótki miecz o szerokiej, ostro zakończonej obosiecznej klindze; jego długość wahała się od trzydziestu do czterdziestu pięciu centymetrów [przypis autora].

30. Miejszem jego ostatniej obrony był teren o półtora kilometra, lubo więcej, odległy od pomocnej granicy Pól Gladden, możliwe wszakże, że w ciemności spadek terenu skierował go niecona południe [przypis autora].

31. Flaszkę pełną miruvor, "kordiału z Imladris", otrzymał Gandalf od Elronda, kiedy to drużyna wyruszała z Rivendell (Wyprawa, str. 395); patrz także The Road Goes Ever On, str. 61.

32. Gdyż metal ten dobywano w Numenorze [przypis autora]. Wymieniony w Dynastii Elrosa Tar-Telemmaite, piętnasty władca Numenoru miał otrzymać swe miano (czyli "srebrnoręki") za sprawą sporego upodobania do srebra i skłaniania swych sług do nieustannych poszukiwań mithrilu. Gandalf wszakże stwierdził, że mithril został znaleziony w Morii jako jedynym miejscu "na całym świecie" (Wyprawa, str. 430).

33. Wspomniane jest w tekście Aldarion i Erendis, że diament przywieziony przez Aldariona i podarowany Erendis ze Śródziemia, ta kazała osadzić w srebrnej opasce, którą potem Aldarion, spełniając jej życzenie, nałożył dziewczynie na głowę. Dlatego Erendis stała się znana jako Tar-Elestrine. To też miało dać początek zwyczajowi noszenia przez późniejszych królów i królowe Numenoru białego niczym gwiazda klejnotu na czole, a nie korony. Trudno nie wiązać Elendilmira z ową tradycją. Noszony na czole, biały jak gwiazda klejnot stał się znakiem monarszym Arnoru. Wszakże oryginalny Elendilmir (Jakikolwiek było jego pochodzenie) należał do Silmarien, co oznacza, że znalazł się w Numenorze na długo przedtem, zanim Aldarion przywiózł Erendis diament ze Śródziemia, zatem nie może chodzić o ten sam klejnot.

34. Dokładnie trzydziestu ośmiu, bowiem drugi Elendilmir został zrobiony dla Mamandila. W Kronice Królestw Zachodnich widnieje informacja, że kiedy w roku 16 Czwartej Ery (1436 rok według

Kalendarza Shire'u) król Elessar przybył na Most na Brandywinie, by powitać tam przyjaciół, dał Samowi Gwiazdę Dunedainów, córkę jego czyniąc dworką Arweny. Na podstawie tego zapisku Robert Foster (The Complete Guide to Middle-earth) podaje, że "Gwiazda [Elendila] noszona była na czole przez królów Północnego Królestwa do czasu, aż Elessar dał ją Samowi Gamgee w 16 roku Czwartej Ery". Wynikałoby z tego, że król Elessar zachował na czas nieokreślony klejnot zrobiony dla Valandila. Nie sądzę, by mógł podarować go burmistrzowi Shire'u, choćby nawet ceniał Sama nade wszystkich. Elendilmir pojawia się pod kilkoma nazwami: Gwiazda Elendila, Gwiazda Północy, Gwiazda Północnego Królestwa. Nazwa Gwiazda Dunedainów (widniejąca tylko w Kronice Królestw Zachodnich) ma być jeszcze jednym określeniem tego samego klejnotu, tak przynajmniej twierdzi Complete Guide to Middle-earth Roberta Fostera; podobną treść sugeruje też Tolkien - przewodnik encyklopedyczny L B. A. Tylera. Wydaje mi się wszakże, że jest to błędna interpretacja i że Sam Gamgee został wyróżniony jakimś innym (bardziej stosownym) darem.

DODATEK

NUMENÓRYJSKIE MIARY ODLEGŁOŚCI

Notka ta jest uzupełnieniem przypisu 6 i dołączona była jako komentarz do tego fragmentu Klęski na Polach Gladden, gdzie mowa o różnych drogach wiodących z Osgiliath do Imladris.

Miary odległości zostały, na ile to możliwe, zamienione na współcześnie stosowane. Mowa jest o "stajach", ponieważ była to obecnie najdłuższa miara odległości [4,83 km]: wedle dziesiątego systemu numenóryjskiego pięć tysięcy rangar (pełnych kroków) dawało lar, co równe było blisko trzem milom angielskim, lar oznacza "przerwę", bowiem wyjąwszy forsowne marsze, po przebyciu tej właśnie odległości zarządzano zwykle przystanek [por. przypis 9 powyżej]. Numenóryjska mian ranga była nieco dłuższa niż nasz jard [0,9144 m], około trzydziestu ośmiu cali (0,95 m), co wiązało się ze znacznym wzrostem ówczesnych ludzi (dających spore kroki). Tak zatem pięć tysięcy rangar odpowiadałoby niemal dokładnie 5280 jardom, czyli "stai" (precyzyjnie rzecz biorąc, chodzi o 5277 jardów, 2 stopy i 4 cale [4895,3 m]). Wszelako trudno przesądzić tu o dokładności obliczeń dokonanych na podstawie jednostek miar z różnych opowieści z analogicznymi miarami stosowanymi w naszych czasach. Pamiętać trzeba zarówno o słusznym wzroście Numenóryjczyków (wzorcami bowiem dla podstawowych miar są zwykle łokcie, stopy, palce i kroki), jak i przekształceniach tych przybliżeń czy miar wzorcowych podczas standaryzacji systemu zarówno dla codziennego użytku, jak i dla

dokładnych obliczeń. Tak zatem dwa rangar określały zwykle "wzrost męża" ["ludzki wzrost"], co przy 38 calach daje średnią wysokość 6 stóp i 4 cali [1 metr 93 centymetry]. Odnosi się to jednak do czasów późniejszych, kiedy to Dunedainowie byli już niżsi i wspomniane określenie miało nie tyle opisywać ówczesny średni wzrost mężczyzn, co wyrażać pewną miarę długości w powszechnie znanej jednostce ranga. [Ranga oznaczać ma też często długość kroku liczonego od piąty tylnej stopy do palców stopy przedniej dorosłego mężczyzny idącego szybkim tempem, ale bez nadmiernego wysiłku; pełny krok "mógł równie dobrze liczyć półtorej rangi"). Wszelako powiada się, że wielcy ludzie minionych czasów wyżsi byli ponad "wzrost męża". Elendil miał "o blisko pół rangi ponad ludzki wzrost", był on jednak uznawany za najwyższego Numenóryjczyka, który uszedł z Upadku p w rzeczy samej nazywano go Elendil Smukły]. Za Dawnych Dni nader wysocy byli również Eldarowie. Galadriela, "najwyższa ze wszystkich wspomnianych w opowieściach kobiet Eldarów", miała być 'ludzkiego wzrostu', wszakże istnieje wzmianka, że "odnosi się to do wzrostu Dunedainów i dawnych ludzi", co ma oznaczać miarę około 6 stóp i 4 cali. Rohirrimowie byli z reguły niżsi, bowiem ich przodkowie wymieszali się z ludami o budowie cięższej i bardziej przysadzistej. Eomer dorównywał wzrostem Aragornowi, wszakże oni wszyscy potomkowie krok Thengela znacznie przekraczali

typową dla Rohanu średnią wzrostu, zawdzięczając to (jak i kilka jeszcze innych cech, w tym ciemniejsze włosy) Morwenie, żonie Thengela, damie z Gondoru dziedziczącej cechy Numenóryczyków.

Notatka wzbogaca też podane we Władcy Pierścieni (Dodatek A) informacje o Morwenie:

Znana była jako Morwena z Lossarnach, tam bowiem mieszkała, wszakże nie wywodziła się spośród ludu swego kraju. Jej ojciec sprowadził się tutaj z Belfalas wiedziony miłością, do kwietnych dolin. Pochodził od niegdysiejszego księcia tego lenna i krewnego księcia Imrahila zarazem. Imrahil uznał owo pokrewieństwo, jakkolwiek odległe, i zrodziła się między nimi wielka przyjaźń, Eomer poślubił córkę Imrahila [Lothriel i ich syn, Elfwine Piejmy, był uderzająco podobny do ojca swej matki. O Kelebornie wspomina się tutaj jako o "Lindarze z Valinoru" (czyli jednym z tych Telerich, którzy sami nazywali się Lindarami, Pieśniarzami). Uznawany on był wśród swoich za wysokiego, jak samo imię jego wskazuje ("srebrzysty wysoki"), wszakże plemię Telerich było nieco niższe niż Noldorów. Jest to późne nawiązanie do historii o pochodzeniu Keleborna i znaczeniu jego imienia.

W innym miejscu ojciec zajmuje się porównywaniem wzrostu hobbitów i Numenóryczyków oraz pochodzeniem nazwy "niziołki"*:

Te niejasne wzmianki [o wzroście hobbitów] pojawiające się w Prologu do Władcy Pierścieni zostały niepotrzebnie skomplikowane uwagami o

ostatnich przedstawicielach tej rasy przetrwałych do późniejszych czasów. Sprawę streścić można zatem następująco: hobbiti z Shire'u mierzyli między trzy a cztery stopy [dziewięćdziesiąt centymetrów - metr dwadzieścia], nigdy mniej i rzadko więcej. Sami, rzecz jasna, nie nazywali siebie niziołkami, to imię zawdzięczają Numenóryjczykom. Bez wątpienia odnosi się ono do ich wzrostu porównanego ze wzrostem Numenóryjczyków i wydaje się, że w chwili gdy powstawało, doskonale oddawało istotę sprawy. Najpierw dotyczyło to Harfootów, z którymi władcy Arnoru zetknęli się w jedenastym wieku [por. opis daty 1050 w Kronice Królestw Zachodnich], później również Fallohidów i Stoorów. Królestwa Północy i Południa utrzymywały wówczas, i długo jeszcze później, bliski kontakt, informując się wzajemnie o wszystkim, co zaszło na ich terytoriach, szczególnie zaś o wędrownkach wszelkich ludów. Stad zatem, chociaż o ile wiadomo, żaden niziołek nie pojawił się w Gondorze aż do przybycia tam Peregrina Tuka, fakt istnienia takich stworzeń w królestwie Arthedain znany był w Gondorze, używano też miana "niziołek", perian po sindarińska Gdy tylko Boromir zauważył Froda [podczas narady u Elronda], rozpoznał w nim niziołka. Do owej pory uważał zapewne perian za wytwór legend lub postaci z ludowych bają. Sposób przyjęcia Pippina w Gondorze zdaje się jednoznacznie wskazywać, iż pamiętano tam jeszcze o niziołkach.

W innej wersji tejże notatki powiada się nieco więcej o karleniu zarówno hobbitów, jak i Numenóryczyków:

Karlenie Dunedainów nie wynikało z normalnej tendencji przejawianej przez wszystkie ludy zamieszkujące Śródziemie, ale wiązało się z utraceniem dawnej ojczyzny na Zachodzie, wyspy najbliższej Nieśmiertelnym Krajom. O wiele późniejsze skarlenie hobbitów musi być wynikiem' ich trybu życia. Coraz liczniejsi ludzie (Duzi Ludzie) zagarniali prawem kaduka żyzne i nadające się do zamieszkania ziemie, zmuszając hobbitów do ucieczki w lasy i na pustkowia, aż stał się ów lud płochliwym i (krytym. Przebywający wiecznie w drodze, ubożający lud zapomniał o swej świetności, zajęty nieustannym zdobywaniem pożywienia i ukrywaniem się przed czymkolwiek wzrokiem.

• Niziołek to termin utworzony w polskim przekładać jako odpowiednik angielskiego określenia halfling, powstałego ze zbitki słów half - polowa, oraz przyrostka -ling, co łącznie opisywać może w tym przypadku połowiczność - wzrostu dorosłego Numenóryczyka - lub osobę wybitnie niewielką i mało istotną (przyp. tłum.).

**II
KIRION I EORL.**

PRZYJAŹŃ GONDORU Z ROHANEM

I. Ludzie Północy i Woźnicy

Kronika Kiriona i Eorla¹ zaczyna się dopiero wraz z pierwszym spotkaniem Kiriona, namiestnika Gondoru, z Eorlem, władcą Eotheidów, a miało to miejsce po Bitwie na Polach Kelebrantu i pokonaniu tych, którzy napadli na Gondor. Istniały jednak w Gondorze i Rohanie przekazy oraz legendy o wielkiej odsieczy Rohirrimów z Północy. Z relacji tych niejedno w późniejszych Kronikach¹ wykorzystano, w tym i wiele rozmaitych informacji dotyczących Eotheidów. Oto owe zapiski zebrane i przedstawione pokrótce pod postacią kroniki. Eotheidzi znani byli pod tą nazwą od czasów króla Gondoru, Kalimehtara (który zmarł w roku 1936 Trzeciej Ery), jako niewielki lud żyjący w Dolinach Anduiny pomiędzy Samotną Skałą a Polami Gladden, głównie na zachodnim brzegu rzeki. Stanowili oni grupę niedobitków Ludzi Północy, niegdyś licznej i potężnej konfederacji plemion zamieszkujących szerokie równiny między Mroczną Puszcza a Bystrą Rzeką, znamienitych hodowców koni i jeźdźców sławnych z kunsztu oraz wytrwałości. Domy swe stawiali oni wszakże na obrzeżach Puszczy, szczególnie we Wschodnim Zakolu, głównie zresztą przez nich utworzonym skutkiem wyrębu drzew³.

Owi Ludzie Północy byli potomkami tej samej rasy człowieczej, która w Pierwszej Erze przeszła na Zachód Śródziemia, wiążąc się sojuszem z Eldarami podczas wojen z Morgothem⁴. Tym samym łączyło ich dalekie pokrewieństwo z Dunedainami czy Numenóryjczykami i wielce zaprzyjaźnili się z mieszkańcami Gondoru. W istocie rzeczy tworzyli przedmurze Gondoru, chroniąc pomocne i wschodnie granice tej krainy przez najazdem, chociaż królowie nie byli w pełni tego świadomi, aż bastion ów osłabł, a w końcu padł. Schyłek Ludzi Północy z Rhovanionu rozpoczął się wraz z Wielką Zarazą, która nadeszła tam zimą roku 1635 i wkrótce przeniosła się do Gondoru, gdzie śmierć zebrała obfite żniwo, szczególnie wśród mieszkańców miast. Jeszcze gorzej miały się sprawy w Rhovanionie, bo chociaż nie było tam wielkich skupisk, a znaczna część ludzi żyła na otwartych przestrzeniach, to zaraza uderzyła zimą i długie drewniane domy oraz stajnie stanowiące schronienie przed chłodem były zatłoczone. Na dodatek lud ów niewiele znał się na sztuce uzdrawiania, wciąż kultywowanej wzorem Numenoru w Gondorze. Powiada się, że kiedy okres zarazy dobiegł końca, spośród wszystkich ludzi w Rhovanionie nie została nawet połowa, podobny los spotkał też ich konie.

Sytuacja wracała do normy powoli, wszakże przez długi czas nikt nie wystawił ich słabości na próbę. Bez wątpienia mieszkańcy terenów położonych bardziej na wschód ucierpieli w nie mniejszym

stopniu, tak że wrogowie Gondoru pojawiali się w owych czasach głównie z południa lub z morza. Kiedy jednak zaczął się najazd Woźników, który uwikłał Gondor w trwającą niemal sto lat wojnę, Ludzie Pomocy przyjęli na siebie pierwszy impet napaści. Król Narmakil II poprowadził wielką armię na równiny położone na południe od Mroczonej Puszczy, zebrał też, kogo zdołał spośród pozostałych przy życiu, rozproszonych Ludzi Północy. Został jednak pokonany i sam padł w boju.

Zdziesiątkowana armia wycofała się przez Dagorlad do Ithilien, a Gondor opuścił ziemie na wschód od Anduiny prócz Ithilien⁵.

Co zaś tyczy się Ludzi Północy, to podobno garstka ich zdołała uciec przez Kelduinę (Bystrą Rzekę) i wymieszła się z mieszkańcami Dali pod Erebozem (z którymi byli spokrewnieni), inni uszli do Gondoru, pozostałych zebrał wkoło siebie Marhwini, syn Marhariego (onże padł podczas potyczki straży tylnej po Bitwie na Równinach)⁶. Podążając na pomoc między Mroczną Puszczą a Anduiną dotarli oni do Doliny Anduiny, gdzie osiedli. Tam dołączyło do nich wielu uciekinierów, którzy przedarli się przez Puszczę. Taki był początek Eotheodów⁷, chociaż jeszcze przez wiele lat nic nie wiadano o nich w Gondorze. Większość Ludzi Pomocy popadła w niewolę, a ich dawne ziemie zajęli Woźnicy⁸. Z czasem jednak król Kalimehtar, syn Narmakila II, zażegnawszy inne groźby⁹, postanowił pomścić klęskę Bitwy na Równinach. Przybyli od

Marhwiniego wysłannicy ostrzegli go, że Woźnicy potajemnie przygotowują się do najazdu na Kalenardhon od strony Płycizn¹⁰, niemniej przekazali także, iż szykuje się rewolta zniewolonych Ludzi Pomocy, która pogrąży ziemie Woźników w chaosie, o ile tylko ci ostatni zdecydują się ruszyć na wojnę. Tak zatem Kalimehtar czym prędzej wyprowadził armię z Ithilien, pilnie bacząc, by nieprzyjaciel dowiedział się o przemarszu wojsk. Woźnicy ruszyli całą siłą, a wówczas Kalimehtar rozpoczął odwrót, odciągając wroga od jego terenów. W końcu obie armie zwały się w bitwie na Dagorlad, ale szala zwycięstwa długo nie mogła się przeważać na niczyją stronę. Jednak w największym ogniu walki wysłani przez Kalimehtara jeźdźcy przebyli Płycizny (które wróg zostawił bez straży), połączyli się z wielkim eoredem¹¹ dowodzonym przez Marhwiniego, po czym uderzyli na tyły i flanki Woźników. Zwycięstwo Gondoru było całkowite, chociaż nie decydowało jeszcze o wyniku całej wojny. Kiedy pękły szeregi nieprzyjaciół, którzy w rozsypce zaczęli uciekać na północ, dobrze rozumiejący swą rolę Kalimehtar nie ruszył w pościg. Trzecia część napastników legła martwa na polu bitwy, a kości zabitych zapadły się z czasem w ziemię obok szczątków wojowników padłych tu podczas dawnych, bardziej doniosłych bitew. Niemniej jeźdźcy Marhwiniego runęli na gnających przez równiny uciekinierów, powodując, iż odnieśli ciężkie straty. Kiedy wreszcie pokazały się w dali obrzeża

Mrocznej Puszczy, Marhwini zaniechał pogoni i zostawił swe ofiary w spokoju, szydząc z pokonanych:

- Na wschód, a nie na pomoc wam droga, pomście Saurona! Widzicie? Domy przez was ukradzione stoją w płomieniach!

W istocie, nad horyzontem wiły się olbrzymie kłęby dymu.

Bunt, zaplanowany i wspomóżony przez Marhwiniego, wybuchł rzeczywiście. Zdesperowani banici z Puszczy podburzyli niewolników i razem z nimi ruszyli na siedziby Woźników, pałac wiele z nich, niszcząc magazyny i ufortyfikowane obozy składające się z wielkich wozów. Większość jednak zginęła podczas tych rozpaczliwych akcji, byli bowiem słabo uzbrojeni, a i nieprzyjaciel nie zostawił wszystkiego bez obrony. Młodzikom oraz starcom pospieszyły na pomoc co młodsze kobiety, które pośród swego ludu też ćwiczyły się w sztuce walki i zajadle broniły teraz swych domów i dzieci. Tak zatem ostatecznie Marhwini musiał powrócić do swego kraju nad Anduiną i Ludzie Pomocy, żyjący wśród jego poddanych, nigdy więcej nie ujrzeli ojczystych stron. Kalimehtar wycofał się do Gondoru, który przez czas jakiś (od roku 1899 do 1944) zaznawał dobrodziejstw pokoju przerwane dopiero wielkim najazdem, kiedy to nieomal wygasła dynastia rządzących królów.

Niemniej sojusz Kalimehtara i Marhwiniego nie był układem daremnym. Gdyby w owym czasie nie

złamano potęgę Woźników z Rhovanionu, przypuściliby oni atak później i w większej sile, być może nawet niszcząc Gondor. Najważniejszy wszakże pożytek miał on przynieść w przyszłości, chociaż nikt nie mógł jeszcze wtedy przewidzieć dwóch wielkich odsieczy Rohirrimów ratujących Gondor, przybycia Eorla na Pola Kelebrantu i rogów króla Theodena brzęących nad Polami Pelennoru. Bez tego wszystkiego bezcelowy byłby powrót króla¹⁷.

Tymczasem Woźnicy lizali rany i snuli plany o zemście. Usadowiony w krainach na wschód od Morza Rhun, skąd żadne wieści nie docierały do królów Gondoru, lud Woźników mnożył się i zasiedlał nowe tereny, paląc się aż do podbojów i rabunku, pielęgnując przy tym nienawiść do stojącego na drodze do nowych zdobyczy Gondoru. Jednak nieprędko się ruszyli. Z jednej strony bali się potęgi Gondoru, a nie mając najmniejszego pojęcia, co też dzieje się na zachód od Anduiny, widzieli to królestwo o wiele większym i ładniejszym, niż było w rzeczywistości. Z drugiej zaś strony wschodni Woźnicy kierowali się na południe, za Mordor, gdzie toczyli wojny z mieszkańcami Khandu i jeszcze dalszymi ich sąsiadami. Ostatecznie wszakże zawarli pokój z tymi ludami, również wrogimi Gondorowi, i zaczęli szykować równoczesną napaść z dwóch stron, z północy i z południa.

Rzecz jasna, nic lub prawie nic nie wiedziano w Gondorze o tych planach. Wszystko, co tu

powiedziano na ten temat, to wynik późniejszych domysłów oraz rekonstrukcji zdarzeń podjętej przez historyków, którzy też jasno wywiedli, że nienawiść wobec Gondoru, sojusz wrogów królestwa i ich wspólna akcja (której sami nijak nie byliby w stanie przedsięwziąć) to wynik machinacji Saurona. Forthwini, syn Marhwiniego, ostrzegał króla Ondohera (tenże wstąpił na tron po swoim ojcu w roku 1936), że Woźnicy z Rhovanionu przychodzą do siebie po okresie strachu i słabości. Podejrzewał, że nowa ich siła przybyła ze Wschodu, gdyż wiele kłopotów sprawiały mu najazdy na południowe krańce jego krainy, przy czym napastnicy przybywali zarówno rzeką, jak i Przewężeniem Mrocznej Puszczy¹³. Gondor wszakże nie mógł zrobić w owym czasie nic ponad zebranie oraz wyćwiczenie niewielkiej armii i chociaż atak, gdy już nastąpił, nie zaskoczył królestwa, to jednak zbrojna odpowiedź była słabsza, niż wymagała tego sytuacja. Ondoher zdawał sobie sprawę z wojny gotowanej za południową granicą, miał też dość rozsądku, by podzielić swe siły na armię północną i południową. Ta druga była mniejsza, bowiem i nie tak wielkiemu, jak sądzono, zagrożeniu miała stawić czoło u. Dowodził nią Earnil, członek rodu królewskiego, potomek króla Telumehtara, ojca Narmakila II. Na bazę obrał sobie Pelargir. Armią pomocną dowodził sam król Ondoher, zgodnie ze zwyczajem Gondoru, iż król, jeśli tylko zapragnie, może objąć komendę nad armią podczas większych bitew (o ile pierwej

dostarczył krajowi następcę o nie kwestionowanym prawie do tronu; regent zaś zostawał bezpiecznie na tyłach). Ondoher pochodził z linii wojowników, a żołnierze uwielbiali go i szanowali. Miał dwóch synów, obu w wieku stosownym do noszenia broni. Artamir był starszy, Faramir o jakieś trzy lata młodszy.

Więści o nadciągającym wrogu dotarły do Pelargiru dziewiątego dnia miesiąca Kemie w roku 1944.

Earnil uczynił już stosowne przygotowania: wraz z połową swych sił przeprowił się przez Anduinę i z rozmysłem zostawiając brody na Porosie bez obrony, rozłożył się obozem jakieś czterdzieści mil na północ od Południowego Ithilien. Król Ondoher pociągnął z wojskiem na pomoc przez Ithilien i zaległ na polu Dagorlad, co miało stanowić złą wróżbę dla wrogów Gondoru (w owym czasie forty wzniesione przez Narmakila I wzdłuż Anduiny na północ od Sarn Gebir były jeszcze w naprawie, niemniej obsadzono je wystarczającą liczbą żołnierzy z Kalenardhonu, by przeszkodzić wrogowi w pokonaniu rzeki po Płyciznach). Wszakże wieści o ataku na pomocy dotarły do Ondohera dopiero rankiem dwunastego dnia miesiąca Kemie, kiedy to nieprzyjaciół znajdował się już blisko, podczas gdy armia Gondoru poruszała się o wiele wolniej, niżby czyniła to znając sytuację, a straż przednia nie dotarła jeszcze do Bram Mordom. Na czele szły główne siły z królem i przybocznymi monarchy, dalej zaś ciągnęły oddziały prawego i lewego skrzydła, które miały

wysunąć się na pozycje po minięciu Ithilien, a przed podejściem pod Dagorlad. Spodziewano się ataku z pomocy lub północnego wschodu, jak było to podczas Bitwy na Równinach i zwycięstwa Kalimehtara na równinie Dagorlad.

Stało się wszakże inaczej. Woźnicy zebrali wielką armię u południowych brzegów śródlądowego Morza Rhun. Szeregi ich wzmacniali pobratymcy z Rhovaniom i nowi sojusznicy z Khand. Kiedy byli już gotowi, ruszyli na Gondor ze wschodu, z maksymalną szybkością przemieszczając się wzdłuż pasma Ered Lithui. Przemarsz wrogich oddziałów został dostrzeżony o wiele za późno. Czoło armii Gondoru ledwo zrównało się z Bramami Mordoru (Morannon), gdy wielki tuman kurzu podniósł się aa wschodzie, oznajmiając przybycie straży przedniej przeciwnika¹⁵. Nieprzyjaciel nadciągał nie tylko na rydwanach bojowych, ale także w towarzystwie konnicy, e wiele liczniejszej niż oczekiwano.

Ondoher miał jedynie tyle czasu, by zwrócić się ku atakującym (z prawej będąc przypartym do Morannonu) i wysłać Minohtarowi słowo, żeby pociągnął jak najszybciej z prawym skrzydłem armii i zajął miejsce na lewej flance. Minęła ledwie chwila, a rydwany i jeźdźcy uderzyli na prowizorycznie zwarte szyki Gondorczyków. Niewiele meldunków dotarło do Gondoru o zamieszaniu i kieszce, które nastąpiły później.

Ondoher był kompletnie nie przygotowany do odparcia szarży jeźdźców oraz ciężkich rydwanów.

Wraz z przybocznymi i sztandarem zajął miejsce na niskim wzgórzu, wszystko to jednak na próżno¹⁴. Główna furia ataku skierowała się ku sztandarowi, który został szybko zdobyty. Straż królewska została niemal dosłownie rozniesiona, a sam król zginął z synem Artamirem u boku. Ich ciał nigdy nie odnaleziono. Fala napastników, przewaliwszy się po nich, opłynęła z obu stron wzgórze, wcinając się głęboko w nie uszykowane oddziały Gondoru i zmuszając je do bezładnej ucieczki wprost na postępujące z tyłu dalsze szeregi, wielu innych zaś spychając na zachód, w Martwe Bagna. Dowodzenie przejął Minohtar, mąż dzielny i doświadczony w wojaczce. Pierwszy impet napaści już minął, jednak przeciwnik osiągnął o wiele więcej, niż przypuszczał, mniejsze też od spodziewanych poniósł straty. Jazda i rydwany wycofywały się w kierunku nadciągających już głównych sił Woźników. Minohtar, podniósłszy wówczas własny sztandar, zebrał wkoło siebie niedobitki czołowych oddziałów i tych własnych ludzi, którzy byli niedaleko. Bez zwłoki wysłał też wiadomość do Adrahila z Dol Amrothu¹⁷, dowódcy lewego skrzydła (postępującego na samym końcu), nakazując mu wycofać się jak najszybciej ze swoimi oddziałami oraz tymi tylnymi szeregami należącymi do prawego skrzydła, które nie zostały jeszcze uwikłane w walkę. Z owymi siłami Adrahil miał zająć pozycje obronne między Kair Andros już obsadzoną) a górami Efel Duath, gdzie za przyczyną

wygiętej ku wschodowi pętli Anduiny przejście było najwęższe, co umożliwiało zagrodzenie drogi do Minas Tirith. Minohtar tymczasem zamierzał dać mu dość czasu na manewr odwrotu, formując z dostępnych mu sił straż tylną mającą spróbować przynajmniej powstrzymać marsz głównych sił Woźników. Minohtar nakazał też Adrahilowi natychmiast wysłać umyślnych z rozkazem odnalezienia Earnila i poinformowania go, o ile poszukiwania zostaną zwieńczone sukcesem, o klęsce pod Morannonem oraz pozycji wycofującej się północnej armii.

Główne siły Woźników ruszyły do ataku dwie godziny po południu. Minohtar wycofał się uprzednio do początków wielkiego Pomocnego Traktu Ithilien, pół mili za miejscem, gdzie droga skręcała na wschód, wiodąc dalej ku wieżom strażniczym Morannonu. Triumfalne zwycięstwo w pierwszej potyczce miało dla Woźników fatalne skutki. Nie znając liczebności ni sposobu uszykowania zmuszonych do nagiej obrony oddziałów, przypuścili pierwszy szturm zbyt wcześnie, nie czekając aż większa część oddziałów przeciwnika przejdzie przez wąskie gardło Ithilien. Druzgocące zwycięstwo straży przedniej nadeszło zbyt szybko, a główny atak zbyt późno, by przyzwyczajeni do potykania się na otwartym terenie Woźnicy mogli dalej skutecznie i zgodnie z przyjętą taktyką wykorzystywać swoją przewagę liczebną. Istnieje wszakże prawdopodobieństwo, iż upojeni

radością z powodu zabicia króla i rozgromienia znacznej części pierwszego zgrupowania wroga doszli do przekonania, że bitwa jest już wygrana, więc nadciągającym głównym siłom pozostanie tylko dokonać inwazji, a następnie zagarnąć Gondor. Jeśli tak zaiste sądzili, to byli w dużym biedzie.

Ryczący pieśń zwycięstwa, wciąż pełni euforii Woźnicy parli w luźnym szyku, nie widząc ani śladu obrońców skłonnych im się przeciwstawić. W końcu ujrzeni, że droga do Gondoru skręca na południe w wąski, cienisty pas lasu, nad którym mrocznieją grzbiety Efel Duath. Dalszy marsz (bez rozbijania formacji) możliwy był jedynie traktem biegnącym w głębokim wąwozie...

Tutaj tekst urywa się nagle, a zapiski i notatki mające posłużyć jako podstawa do napisania dalszego ciągu są w większości nieczytelne. Można wszakże ustalić, że Eotheidzi walczyli u boku Ondohera i że drugi syn króla, Faramir, został rozkazem pozostawiony w Mi-nas Tirith jako regent, gdyż prawo nie zezwalało, aby wszyscy synowie króla ruszali jednocześnie do bitwy (wcześniej podobna sugestia pojawia się w opowieści). Faramir jednak postąpił inaczej, poszedł w przebraniu na wojnę i zginął. W tym miejscu tekst ledwo daje się odczytać, można się tylko domyślać, że Faramir dołączył do Eotheadów, a następnie został razem z ich grupą zaskoczony podczas odwrotu ku Martwym Bagnom. Wódz Eotheadów (którego imienia nie daje się odcyfrować prócz pierwszej sylaby Marh-) ruszył

im na ratunek, jednak Faramir zmarł mu na rękach. Dopiero później dowódca odnalazł przy trupie dowody, iż z księciem miał do czynienia. Potem onże wódz przyłączył się do Minohtara zaczajonego u początku Pomocnego Gościńca w Ithilien, a uczynił to dokładnie w chwili, gdy Minohtar kazał przedać do Minath Tirith wiadomość dla księcia, który po śmierci ojca został królem. Dowódca Eotheidów przekazał zatem smutną nowinę, że księżę ruszył w przebraniu do walki i zginął).

Obecność Eotheidów i rola odegrana przez ich wodza wyjaśnia zapewne, dlaczego w relacji o początkach przyjaźni Rohirrimów z Gondorem pojawia się tak obszerny fragment dotyczący bitwy wojsk Gondoru z Woźnikami.

Końcowy fragment spisanego tekstu sugeruje, że wejście na biegnącą w wąwozie drogę miało położyć kres radosnemu nastrojowi Woźników, jednak zapiski pod koniec powiadają, że dowodzona przez Minohtara tylna straż nie wytrzymała długo.

"Woźnicy włali się niepowstrzymanym strumieniem do Ithilien" i "pod koniec trzynastego dnia miesiąca Kermie pobili Minohtara", który poległ trafiony strzałą. Powiada się tutaj, że był on synem siostry króla Ondohera. "Jego ludzie wynieśli władcę z potyczki. Wszyscy, którzy ocaleli ze składu tylnej straży, uciekli na południe, by odszukać Adrahila". Wódz Woźników tymczasem zarządził popas i wyprawił ucztę. Więcej już nie daje się odczytać, tylko krótki urywek pomieszczony w Dodatku A do

Władcy Pierścieni (Powrót Króla, str. 424) powiada, że Earnil nadciągnął z południa i rozgromił nieprzyjaciół Gondoru:

W roku 1944 król Ondoher wraz z dwoma synami, Artamirem i Faramirem, poległ w bitwie na północ od Morannonu, a nieprzyjaciół wtargnął do Ithilien. Jednakże Earnil, dowódca Armii Południa, odniósł w południowej części Ithilien wielkie zwycięstwo, niszcząc wojska Haradu, które przeprowiły się przez rzekę Poroś. Spiesząc na północ, Earnil zebrał rozproszone resztki Armii Pomocy, po czym zaskoczył główny obóz nieprzyjacielski w chwili, gdy Woźnicy, upojeni triumfem, przekonani o całkowitej bezsilności Gondoru, uctowali myśląc, że już nic pozostało im do roboty, prócz rabunku w pobitym kraju, Earnil rozbił grupę wroga pierwszym impetem, podpalił wozy i wypędził ogarniętych paniką najeźdźców z Ithilien. Wielu z nich, uciekając przed Gondorczykami, potonęło w Martwych Bagnach.

W Kronice Królestw Zachodnich wyczyn Elendila zwany jest Bitwą o Obóz. Po śmierci Ondohera i jego dwóch synów Arvedui, ostatni król północnego królestwa, zgłosił pretensje do korony Gondoru, nie uznano ich wszakże i w rok po Bitwie o Obóz królem został Earnil. Syn Earnila, Earnur, który potem zginął w Minas Morgul po przyjęciu wyzwania wodza Nazguli, był ostatnim królem południowego królestwa.

2.Odsiecz Eorla

Przemieszkujących jeszcze w swych dawnych domostwach¹⁸ Eotheidów znano w Gondorze jako ludzi godnych zaufania. Przekazywali oni wszelkie nowiny o zdarzeniach, które miały miejsce w ich okolicy. Wywodzili się od Ludzi Północy, uznawanych za odległych, niegdysiejszych krewnych Dunedainów i ich sprzymierzeńców w czasach wielkich królów. Sami też mieszały się w znacznym stopniu z ludem Gondoru. Tak i Gondor z uwagą śledził ich poczynania, gdy za pasowania Earnila II, ostatniego już władcy południowego królestwa⁹, przenieśli się na daleką Północ.

Nowe ziemie Eotheidów leżały na północ od Mroczej Puszczy, po zachodniej ich stronie znajdowały się Mgliste Góry, a na wschodzie płynęła Leśna Rzeka. Ku południowi sięgały do połączenia dwóch krótkich rzek zwanych odtąd Szaruga i Długi Potok. Szaruga brała swój początek z Ered Mithrin, Gór Szarych, natomiast Długi Potok z Gór Mglistych, a nazwę zawdzięczał temu, iż stanowił źródło Anduiny, od połączenia z Szarugą zwanej Długą Rzeką²⁰.

Posłańcy krążyli niezmiennie między Gondorem a Eotheidami nawet po odejściu tych drugich. Teraz jednak mieli do przebycia około czterystu pięćdziesięciu naszych mil (siedmiuset dwudziestu kilometrów), licząc od ujścia Szarugi do Długiego

Potoku (gdzie Eotheidzi założyli swój jedyny ufortyfikowany bur g) do miejsca, gdzie Mętna Woda wpadała do Anduiny, a nawet więcej, tyle bowiem wynosiła odległość w linii prostej, lotem ptaka, podróżujący lądem zaś musieli znacznie nadkładać drogi, toteż od Minas Tirith dzieliło ich z osiemset mil (tysiąc dwieście kilometrów).

Kronika Kiriona i Eorla nie mówi nic o zdarzeniach poprzedzających Bitwę na Polach Kelebrantu, można jednak zrekonstruować je na podstawie innych źródeł.

Rozległe krainy na południe od Mrocznej Puszczy, rozciągające się od Brunatnych Pól po Morze Rhun, stały otworem przed wszelkimi napastnikami (pierwszą przeszkodę na ich drodze stanowiła wówczas dopiero Anduina), dlatego przede wszystkim te tereny przysparzały trosk władcom Gondoru. Jednak podczas Niespokojnego Pokoju²¹ opuszczono i zaniedbano forty wzdłuż Anduiny²² (szczególnie na zachodnim brzegu Płycizn), potem zaś napadli na Gondor równocześnie Orkowie z Mordom (przez długi czas nie strzeżonego) i korsarze z Umbaru. Nie było ni dość ludzi, ni sposobności, by obsadzić linię Anduiny na północ od Emyr Muil.

Kirion został namiestnikiem Gondoru w roku, 2489. Nigdy nie zapomniał o zagrożeniu z Północy, a w miarę jak potęga Gondoru malała, tym więcej uwagi poświęcał poszukiwaniu metod zażegnania niebezpieczeństwa napaści z owej strony. Obsadził

stare forty garstką ludzi mających strzec Płycizn. Wysłał zwiadowców i szpiegów do krajów między Mroczną Puszcza a Dagorladem. W tenże sposób rychło dowiedział się o nowych, groźnych wrogach nadciągających ze wschodu, zza Morza Rhun. Systematycznie wybijali oni lub spychali w górę Bystrej Rzeki i do Puszczy niedobitki Ludzi Pomocy, przyjaciół Gondoru mieszkających wciąż na wschód od Mrocznej Puszczy²³. Nijak wszakże nie mógł ich wesprzeć, jako że nawet samo zbieranie wiadomości stawało się coraz mniej bezpieczne i zbyt widu zwiadowców nie wracało. Dopiero gdy dobiegła końca zima roku 2509, Kirion pojął, że oto szykuje się wielka napaść na Gondor: zastępy wroga zbierały się wzdłuż całego południowego skraju Mrocznej Puszczy. Byli to ludzie dość prymitywnie uzbrojeni, pozbawieni większej liczby rumaków pod wierzch na rzecz koni pociągowych. Zaprzęgali je do ogromnych wozów, podobnie jak czynili to Woźnicy (bez wątpienia krewni nowych napastników), którzy najechali Gondor za ostatnich królów. Jednak wszystkie swe militarne niedostatki nadrabiali liczebnością, tak przynajmniej można sadzić. Myśli Kiriona zwróciły się w tej potrzebie ku Eotheodom. Zdeterminowany, wysłał umyślnych, którzy wszakże mieli do przebycia Kalenardhon, Płycizny, a potem jeszcze krainy strzeżone i patrolowane przez Bałków²⁴, dzielące ich od Doliny Anduiny. Oznaczało to konieczność pokonania najpierw około czterystu pięćdziesięciu

mil (siedmiuset dwudziestu kilometrów) do Płycizn, a następnie jeszcze pięciuset (ośmiuset kilometrów) do Eotheidów. Na dodatek od Płycizn trzeba było poruszać się czujnie i głównie nocą, by bezpiecznie minąć cień Dol Gulduru. Kirion nie miał wielkiej nadziei, by jego ludzie zdołali dojść do celu. Wezwawszy ochotników, sam wybrał sześciu szczególnie odważnych i wytrzymałych jeźdźców, wysyłając ich po dwóch w odstępach jednego dnia. Każdy niósł wyuczoną na pamięć wiadomość oraz kamyk naznaczony pieczęcią namiestników", do oddania wyłącznie władcy Eotheidów, o ile uda się do niego dotrzeć. Wiadomość adresowana była do Eorla, syna Leoda, bowiem jak Kirion wiedział, on właśnie przejął kilka lat wcześniej schedę po ojcu. Miał wówczas ledwie szesnaście lat, a chociaż obecnie Uczył nie więcej niż dwadzieścia pięć lat, wyróżniał się odwagą i mądrością ponad miody wiek - takie przynajmniej słuchy chodziły w Gondorze. Kirion wszakże nie liczył zbyt wiele, by wiadomość dotarta, gdzie trzeba, nie spodziewał się też odpowiedzi. Na nic więcej nie mógł powołać się wobec Eotheidów, jak tylko na ich pradawną przyjaźń z Gondorem. Jedynie w ten sposób wesprzeć mógł we-zwanie, by przybyli z daleka w możliwie największej sile. Pewne wsparcie argumentami stanowiły wprawdzie wieści, że Balkowie wybijają ostatki krewniaków Eotheidów na Południu, ale po pierwsze: niewykluczone, że Eotheidzi już o tym wiedzieli; po drugie zaś: sami

też mogli być zagrożeni. Kirion, nie już nie rzekłszy²⁶, zebrał te skromne siły, które mu zostały, by stawić czoło nawałnicy. Sam objął nad nimi dowodzenie i pospiesznie przygotował oddziały do marszu na północ, do Kalenardhon. W Minas Tirith u władzy pozostawił syna swego, Hallasa.

Pierwsza para wysłanników wyruszyła dziesiątego dnia miesiąca Sulime i jeden z nich właśnie (jedyne spośród wszystkich sześciu) dotarł do Eotheidów. Zwał się Borondir; był znamienitym jeźdźcem z rodziny wywodzącej się podobno od samego wodza Ludzi Północy służących dawnym królom^{27.0} pozostałych posłańcach słuch zaginął. Wiadomo tylko, co stało się z towarzyszem Borondira, Wpadł w zasadzkę i zginął ód strzał w pobliżu Dol Gulduru. Borondir zdołał umknąć, mając sporo szczęścia i bardziej śmigłego wierzchowca. Pościg ciągnął za nim aż do granicy Pól Gladden; często też niepokoił go ludzie z Puszczy, zmuszając do nadkładania drogi. W końcu, po piętnastu dniach (z czego ostatnie dwa przebył na czczo) dotarł do Eotheidów tak wyczerpany, że ledwo zdołał wykrztusić wiadomość przed Eorlem.

Był dwudziesty piąty dzień miesiąca Sulime. Eorlem rozważył sytuację, nie namyślał się wszakże długo.

Wstał i powiedział:

- Wyruszę. Jeśli Mundburg padnie, gdzie umkniemy przed Ciemnością?

Potem uścisnął dłoń Borondira na znak obietnicy.

Zaraz też wezwał swą Radę Starszych, po czym zaczął przygotowania do wyprawy. Trwało to jednak wicie dni, gdyż trzeba było zebrać i uszykować oddziały, ponadto należało stosownie zorganizować pozostałych mieszkańców i pomyśleć o obronie kraju. W owym czasie Eotheodzi zaznawali pokoju, więc nie lękali się wojny, ale różnie mogłyby się sprawy potoczyć, gdyby nagle gruchnęła wieść, że ich władca ruszył do walki w odległych krajach południa. Tak czy inaczej, Eorl dobrze rozumiał, że przyda się na coś jedynie z całą swą armią. Pozostawało mu albo zaryzykować, stawiając wszystko na jedną szalę, albo nie dotrzymać obietnicy.

W końcu wojska były gotowe. W kraju zostało ledwie parę setek zbrojnych mających wesprzeć nie nadających się do tak ryzykownej wyprawy młodzików i starców. Szóstego dnia miesiąca Viresse wielki eohere ruszył w drogę. Uczynił to w milczeniu, w strachu zostawiając cały kraj, i niewielką ze sobą uwożąc nadzieję. Nikt bowiem nie wiedział, co armię spotka po drodze ni co czekać będzie na nią u krańca szlaku. Powiada się, że Eorl Młody prowadził z siedem tysięcy dobrze uzbrojonych jeźdźców i kilkuset konnych łuczników. Przy jego prawym boku jechał Borondir mający służyć za przewodnika, jako że niedawno przemierzał już ten szlak. Wszakże przez całą drogę Doliną Anduiny nie napotkano żadnych przeciwników skłonnych niepokoić czy napastować wielką armię. Ktokolwiek widział

nadciągające wojska, zły czy dobry, zmykał im z drogi zdjęty strachem przed taką siłą zbrojnych i ich splendorem. Podążając dalej, przeszli przez południowe krańce Mrocznej Puszczy (poniżej wielkiego Wschodniego Zakola), tereny zwykle rojące się od Bałków, nadal jednak nie widząc żywej duszy. Ani zwarty oddział, ani czujka nie zastąpiły im drogi, nikt też nie szpiegował ich przemarszu. Był to skutek wydarzeń, zaszłych już po wyruszeniu Borondira z Gondoru, o których Eotheodzi nie mieli pojęcia. Wpływały na to jeszcze inne siły. Kiedy bowiem oddziały zbliżyły się do Dol Gulduru, Eorl skręcił na zachód, lękając się mrocznego cienia oraz dymu dobywającego się z twierdzy. Dalej jechali mając Anduinę w zasięgu wzroku. Wielu jeźdźców spoglądało w kierunku rzeki, po części z lękiem, a po części z nadzieją, że uda się ujrzeć w dali łunę nad Dwimordene, niebezpieczną krainą z legend, która wiosną podobno słała blask niczym złoto. Teraz jednak wszędzie tam zalegał jasny opar mgły. Nagle ku zdumieniu zbrojnych, przepłynął on ponad rzeką i zaległ przed maszerującą armią.

Eorl nie zatrzymał się ani na chwilę.

- Jechać dalej! - rozkazał. - Nie ma innej drogi. Czy po tak długim marszu pozwolimy, aby mgła wstrzymała nas od walki?

Gdy podeszli bliżej, ujrzeli, że blady tuman odpycha mroki Dol Gulduru. Wniknęli więc w opar, zrazu czujnie i powoli, chociaż pod osobliwym baldachimem było jasno. Wszystko trwało skąpane

w nie rzucającym cieni blasku, zaś gęstniejące po bokach ściany mgły skrywały szczelnie całe wojsko.

- Pani ze Złotego Lasu chyba nam sprzyja - powiedział Borondir.

- Może - odparł Eorl. - Ja zaś zwykłem ufać mądrości mego Felarófa²⁸. Nie wietrzy tu zła. Duch jego urósł nagle, jakby odjęto mu całe zmęczenie. Rwie się do przodu. Niech tak będzie! Nigdy bardziej nie zależało mi na tajności i szybkim tempie przemarszu.

Wówczas Felaróf wyrwał z kopyta, a wszystkie oddziały za nim zerwały się niczym wichura, jednak odbywało się to w dziwnej ciszy, jakby kopyta koni w ogóle nie dotykały ziemi. Gnali tak całe dwa dni, pełni sił i chętni do walki niczym w ranek wyjazdu. Świtem wszakże dnia trzeciego, gdy wstali po nocnym popasie, mgła zniknęła. Ujrzeni, że są już na rozległej równinie, z prawej mając bliską Anduinę. Nieświadomie minęli niemal jej wielkie wschodnie zakole²⁹ i Płycizny leżały już w zasięgu wzroku. Dotarli tu rankiem piętnastego dnia miesiąca Viresse, prędzej niżby śmieli marzyć³⁰.

W tym miejscu tekst się kończy i dalej widnieje już tylko notatka, że w następnych akapitach powinien pojawić się opis Bitwy na Polach Kelebrantu. W Dodatku A do Władcy Pierścieni (str. 447-448) odnajdujemy skrótową informację o owej wojnie: Silne bandy Dzikich Ludzi z północnego wschodu opanowały Rhovanion i posuwając się od Brunatnych Pól nad Anduinę, przeprowiły się na

tratwach na jej zachodni brzeg. Jednocześnie, dziwnym zbiegiem okoliczności - a może w myśl uknutego przewrotnie planu - Orkowie, którzy wtedy, nie osłabieni jeszcze wojną z krasnoludami, rozporządzali wielką potęgą, wtargnęli z gór na równiny; napastnicy zajęli Kalenardhon; Kirion, namiestnik Gondoru, posłał na północ wezwanie o pomoc...

W chwili kiedy Eorl wraz z jeźdźcami dotarli na Pola Kelebrantu, pomocnej armii Gondoru groziła klęska; pobita na Płaskowyżu, odcięta od południa, zmuszona przekroczyć Mętłą Wodę, została tutaj nagle zaatakowana przez Orków i zepchnięta nad Anduinę. Zdawało się, że wszelka nadzieja stracona, gdy niespodziewanie z pomocy przybyli z odsieczą jeźdźcy i natarli na nieprzyjacielskie tyły. Losy bitwy odmieniły się błyskawicznie; Orkowie zdziesiątkowani umykali za Mętłą Wodę. Eorl na czele swych wojowników ścigał ich, a taki postrach budził powszechnie jeźdźcy Północy, że napastnicy na Płaskowyżu również ulegli panice; rzucili się do ucieczki, Rohirrimowie zaś, nie ustając w pogoni, wytępiłi rozproszonych po równinie Kalenardhonu niedobitków.

Podobna, krótsza jednak relacja pojawia się jeszcze w innej części Dodatku A. Żadna z nich nie przedstawia jasno przebiegu bitwy, wydaje się wszakże, że jeźdźcy przebyli Płycizny, potem Mętłą Wodę (por. przypis 27 do tego rozdziału) i spadli na tyły nieprzyjaciela na Polach Kelebrantu.

Stwierdzenie, że wrogowie "zdziesiątkowani umykali za Mętą Wodę", oznacza, iż Balkowie zostali wyparci z powrotem na południe, na Płaskowyż.

3.Kirion i Eorl

Opowieść poprzedzona jest notatką tyczącą Halifirien. Tak nazywało się wzgórze sygnałowe Gondoru, najbardziej wysunięte na północ w łańcuchu Ered Nimrais.

Halifirien³¹, najwyższe ze wszystkich wzgórz sygnałowych, podobnie jak Eilenach, drugie co do wysokości, zdawało się wyrastać samotnie z rozległego lasu. Zaraz za nim rozciągała się głęboka rozpadlina, mroczna Dolina Firien w długim, ciągnącym się ku pomocy palmie Ered Nimrais, którego Halifirien było najwyższym wzniesieniem. Zbocza wyrastały z rozpadliny niczym pionowa ściana. Pozostałe jednak stoki, a zwłaszcza północne, były łagodne i drzewa porastały je niemal do samego wierzchołka. Szczególnie gęsty las rozciągał się wzdłuż strumienia Mering (wypływającego z rozpadliny) i dalej ku pomocy na równinie, którą strumień docierał do Rzeki Entów. Wielki Gościńiec Zachodni biegł tu wielką przecinką omijając podmokłe tereny na północy. Jednak ów szlak powstał w pradawnych czasach³² i po śmierci Isildura zaprzestano wyrębu drzew w Lesie Firien, jeśli nie liczyć tych powalonych przez strażników

stosu sygnałowego. Oni bowiem mieli także czuwać nad przepustowością gościńca i ścieżki wiodącej na szczyt, Droga ta odgałęziała się od gościńca w pobliżu skraju lasu i biegła między drzewami aż do nagiego wierzchołka, gdzie przechodziła w pradawnej roboty kamienne schody prowadzące na okrągły, szeroki plac sygnałowy na samym szczycie, wyrównany niegdyś przez te same dłonie, które zbudowały schody. Strażnicy byli jedynymi mieszkańcami lasu (o dzikich zwierzętach nie wspominając) i zajmowali domy z bali, wzniesione w pobliżu wierzchołka. Służby pełnili na zmianę, jednak nie zabawiali tam zbyt długo, chyba że zmuszała ich do tego zła pogoda. Chętnie wracali do domostw i nie dlatego, żeby groziły im dzikie bestie czy zły cień zalegał nad lasem, ale za przyczyną panującej na górze martwej ciszy przerywanej jedynie świstem wiatru, odgłosami ptaków i innej żywności lub krzykiem spieszącego drogą jeźdźca. W takiej ciszy ludzie szybko zaczęli zwracać się do siebie szeptem w obawie, by nie zbudzić potężnego echa z dawnych czasów i obcych stron. W języku Rohirrimów "Halifirien" znaczyło tyle co "święta góra"³³. Przed przybyciem tego ludu szczyt był znany pod sindarińską nazwą Amon An war, "Wzgórze Grozy", jednak czemu pod taką właśnie, tego w Gondorze nie wiedział nikt (może z wyjątkiem, jak później się okazało, panującego aktualnie króla czy namiestnika). Mało kto odważał się wszakże zejść z gościńca między drzewa, kto zaś

to uczynił, uznawał sam las za wystarczająco odstraszący. We Wspólnej Mowie zwano go "Szepczącym Lasem". W okresie świetności Gondoru nie było na górze żadnego stosu sygnałowego, jako że palantiri umożliwiały bezpośrednią łączność między Osgiliath a trzema wieżami królestwa³⁴. W późniejszych czasach nie można było oczekiwać z północy żadnego wsparcia, jako że mieszkańcy Kalenardhon stali się nieliczni, nie wysyłano tam też wojska, ponieważ Minas Tirith z coraz większym trudem utrzymywało linię Anduiny, strzegąc przy tym południowych wybrzeży. Mieszkający wciąż w Anórien ludzie czuwali nad pomocnymi przejściami, zarówno przez Kalenardhon, jak i przez Anduinę przy Kair Andros. W celu komunikacji z nimi zbudowano właśnie trzy najstarsze placówki sygnałowe³¹ (Amon Din, Eilenach i Min-Rimmon), i chociaż wzniesiono umocnienia wzdłuż koryta strumienia Mering (między nieprzebytymi bagnami u ujścia strumienia do Rzeki Entów a mostem, po którym gościniec biegł na zachód do Lasu Firien), nie dozwolono, by jakikolwiek fort czy stos sygnałowy pojawił się na szczycie Amon Anwar.

W czasach namiestnika Kiriona doszło do wielkiego najazdu Balków, którzy sprzymierzyli się z Okami, przeszli Anduinę, dotarli na Płaskowyż i zaczęli podbój Kałenardhonu. Dopiero przybycie Eorla Młodego i jego Rohirrimów uratowało królestwo Gondoru od niechybnej zagłady.

Kiedy wojna dobiegła końca, ludzie poczęli się zastanawiać, jak namiestnik uhonoruje i nagrodzi Eorla. Oczekiwano wydania w Minas Tirith wielkiej uczty, podczas której sprawa się wyjaśni. Kirion jednak postąpił po swojemu. Kiedy tylko mocno uszczuplona armia Gondoru ruszyła z powrotem na południe, on wyprawił się na pomoc w towarzystwie Eorla oraz jego eoredu³⁶ jeźdźców. Przy strumieniu Mering Kirion odwrócił się do Eorla i ku zdumieniu wszystkich powiedział:

- Żegnaj teraz, Eorlu, synu Leoda. Wróć do domu, gdzie uładzić muszę jeszcze niejedno. Na ten czas twojej opiece powierzam Kalenardhon, o ile nie zamierzasz pospieszyć do swego królestwa. Za trzy miesiące będę znów czekał tu na ciebie, a wtedy wspólnie się naradzimy.

- Przybędę - odparł Eorl; i tak się rozstali. »

Ledwie przybywszy do Minas Tirith, Kirion wezwał kilku najbardziej zaufanych służących.

- Ruszajcie do Szepczącego Lasu - rozkazał. -

Musicie odtworzyć ścieżkę wiodącą na Amon Anwar. Zarosła już dawno, lecz jej początek można wciąż poznać po kamieniu przy gościńcu, tam gdzie północny skraj lasu dochodzi do drogi. Ścieżka wije się mocno, ale na każdym zakręcie leży kamień. Idąc tym tropem dojdziecie do kamiennych schodów wiodących na samą górę. Dalej nie uczynicie ani kroku. Wykonajcie swą powinność jak najszybciej i wracajcie prosto do mnie. Nie ścinajcie drzew, oczyśćcie tylko ścieżkę tak, by mogło nią przejść bez

trudu kilku pieszych mężów. Sam początek zostawcie zamaskowany, żeby nie kusiło nikogo przechodzącego gościńcem skierować kroki na górę, póki ja tam nie przybędę.

Trzymajcie w tajemnicy, dokąd się udajecie i co zrobiliście. Gdyby pytali, mówcie, że pan namiestnik kazał przygotować miejsce spotkania z Władcą Jeźdźców.

W stosownym czasie Kirion wziął swego syna, Hallasa, władcę Dół Amrothu oraz jeszcze dwóch członków Rady i wraz z nimi wyruszył na spotkanie Eorla na moście nad strumieniem Mering. Z Eorlem przybyli trzej jego najważniejsi dowódcy.

- Chodźmy teraz do miejsca, które kazałem przygotować - powiedział Kirion. Postawiwszy jeźdźców na warcie przy moście, skierowali się zacienionym drzewami gościńcem aż do stojącego na poboczu kamienia. Tam zsiadli z koni, zostawiając je wraz z silną strażą Gondorczyków. Stanąwszy przy kamieniu, Kirion zwrócił się do towarzyszy z tymi słowami:

- Pójdę teraz na Wzgórze Grozy. Idźcie za mną, jeśli chcecie. Ja z Eorlem bierzemy tylko dwóch giermków. Poniosą nasz oręż. Pozostali winni podążać bez broni jako świadkowie naszych słów i czynów. Ścieżka na górę została już oczyszczona, chociaż nikt nie używał jej od czasów, gdy lata temu byłem tu z ojcem.

Potem Kirion poprowadził Eorla między drzewami, a reszta kolejno ruszyła ich śladem. Minąwszy

pierwszy z wytyczających leśny szlak kamieni, przyciszyli głosy i zaczęli ostrożnie stawiać stopy, jakby chcieli uniknąć robienia jakiegokolwiek hałasu. Kiedy w końcu przeszli pas białych brzoź okalających wierzchołek, ujrzeni kamienne schody wiodące na szczyt. Było tu ciepło i jasno, szczególnie w porównaniu z półmrokiem lasu, chociaż trwał już miesiąc Urime. Trawa wciąż zieleniła się, jakby jeszcze nie dobiegł końca Lótesse.

U podnóża schodów widniała otoczona niskim wałem darni niewielka półka lub wnęka w zboczu wzgórza. Tutaj wszyscy przysiedli na chwilę, aż w końcu Kirion wstał i wziął od giermka białą różdżkę, znak swego urzędu, oraz także płaszcz namiestników Gondoru. Wkraczając na pierwszy stopień schodów, rozproszył ciszę, mówiąc głosem przytłumionym, lecz wyraźnym:

- Ogłoszę teraz, com postanowił. W uznaniu męstwa jego ludu i w podzięcie za nieocenioną pomoc udzieloną Gondorowi w chwili największej potrzeby, ja, Namiestnik Królów, z własnej woli ofiarowuję Eorlowi, synowi Leoda, władcy Eotheodów, całą wielką krainę Kalenardhonu od Anduiny po Isenę. Tam, jeśli zechce, niech ogłosi się królem, a jego wierni mogą mieszkać w tej krainie wolni, jak długo trwać będzie władza namiestników lub do powrotu króla³⁷. Nikt z zewnątrz nie narzuci im praw ani woli nie ograniczy. Muszą przestrzegać tylko jednej zasady nakazującej życie z Gondorem w nieustannej przyjaźni; wrogowie Gondoru będą ich wrogami,

póki nie przestaną istnieć oba królestwa. Takie samo zobowiązanie przyjmie też lud Gondoru.

Wówczas Eorl wstał, przez kilka chwil milczał wszakże, zdumiony wielką szczodrością daru i szlachetnymi warunkami, które mu przedstawiono. Dojrzał w Kirionie mądrego namiestnika myślącego o bezpieczeństwie Gondoru, pragnącego ocalić jak najwięcej z podupadającego królestw*, ale także zobaczył w nim wielkiego przyjaciela Eotheidów, rozumiejącego ich potrzeby. Byli oni bowiem już zbyt liczni, by żyć dalej na Północy, ponadto bardzo tęsknili za powrotem na południe, do dawnych domostw, wstrzymywał ich wszakże lęk przed Dol Guldurem. W Kalenardhonie zaś mieliby wreszcie wystarczająco dużo miejsca i pozostawaliby z dala do cienia Mrocznej Puszczy.

Jednak układ ten świadczył nie tylko o mądrości obu przywódców. Było w nim coś, co wykraczało poza rachuby polityczne. U podstaw decyzji leżała wielka przyjaźń spajająca ich ludy oraz miłość, którą darzyli się d dwaj prawdziwi mężowie. Kirion ze swej strony dawał wyraz uczuciu, jakie mądry i postarzony troskami świata ojciec mógłby żywić do silnego i pełnego nadziei syna. Eorl zaś widział w Kirionie najszlachetniejszego i najdostojniejszego człowieka znanego mu kawałka świata, kogoś najmądrzejszego, obdarzonego majestatem dawnych królów ludzkiego plemienia.

W końcu, gdy Eorl przemyślał już pośpiesznie wszystkie te sprawy, zwrócił się do Kiriona tymi słowami:

- Panie Namiestniku Wielkiego Króla, z wdzięcznością przyjmuję ofiarowany przez ciebie dar. O wiele przewyższa on nagrodę, na którą zapewne zasłużyliśmy, lecz nasze czyny wpływały wyłącznie z czystej przyjaźni. Teraz jednak przypieczętuję szczere oddanie Gondorowi przyrzeczeniem, które nigdy nie zostanie zapomniane.

- Chodźmy zatem na samą górę-powiedział Kirion. - Tam złożysz przed tymi tu świadkami taką przysięgę, jaką sam uznasz za stosowną.

Wówczas Kirion ruszył po schodach, za nim zaś podążyli pozostali, z Eorlem na czele. Na górze ujrzeli rozległy owalny plac pokryty darnią. Nie było tu żadnych wałów ni ogrodzeń, tylko po wschodniej stronie widniało niewielkie wzniesienie porośnięte białymi kwiatami alfirin³⁸, a zachodzące słońce naznaczało ich płatki jasnym złotem. Władca Dół Amrothu, dowódca przybocznych Kiriona, podszedł do pagórka, u którego stóp leżał wśród trawy nie tknięty przez mrozy, deszcze ni rośliny czarny kamień z wyrytymi nań trzema literami.

- Czy to grób? - spytał Kiriona. - Ale któż znamienity w nim spoczywa?

- Czy nie odczytałeś liter?

- Owszem - odparł książę³⁹ - i tym bardziej się zdumiewam, bowiem były to: lambe, ando, lambe, a

przecież Elendil nie ma grobu, nikt też od dawnych czasów nie ważył się ponownie nosić tego imienia⁴⁰. - Niemniej to jest miejsce spoczynku Elendila - powiedział Kirion. - Stąd właśnie wywodzi się groza zalegająca nad tym wzgórzem i rozciągającymi się poniżej lasami. Od Isildura, który kurhan ten usypał, po Meneldila, a dalej przez pokolenia namiestników, przekazywano ów sekret, na rozkaz Isildura utajnione umiejscowienie grobu, aż i ja się o nim dowiedziałem. Isildur powiedział bowiem: "Oto sam środek Królestwa Południa⁴¹ i jak długo ono istnieje, tutaj pod opieką Valarów niech trwa pomnik Elendila Wiernego. Wzgórze to pozostanie święte i niech żaden człowiek nie zakłóca jego ciszy i spokoju, chyba że będzie to spadkobierca Elendila". Przeprowadziłem was na szczyt, by przysięga zyskała szczególną moc w pamięci nas samych i naszych, potomków.

Potem zgromadzeni pochylili na chwilę głowy, aż Kirion

rzekł do Eorla: ,

- Jeśli jesteś już gotów, złóż ślubowanie. Uczyn to w sposób najstosowniejszy wedle zwyczajów twego ludu,

Eorl wystąpił o krok i wzięwszy od giermka włócznię, wbił ją pionowo w ziemię. Potem sięgnął po miecz i rzucił go w górę, aż klinga błysnęła w słońcu, a złapawszy oręż, podszedł do wzgórka i położył miecz na kurhanie, nie puszczając wszakże rękojeści. Odezwał się wówczas głosem silnym, wymawiając w

**języku Eotheidów Przysięgę Bozia. W przekładzie na Wspólną Mowę brzmiała ona następująco⁴²:
Słuchajcie mnie teraz wszyscy ludzie, którzy nie skłaniacie się przed Cieniem na Wschodzie. Oto dzięki darowi władcy Mundburga zamieszkamy w krainie zwanej Kalenardhon, a ja przysięgam we własnym imieniu i w imieniu Eotheidów z Pomocy, że między nami a Wielkimi Ludźmi z Zachodu trwała będzie po wsze czasy przyjaźń: ich wrogów uznamy za naszych własnych, ich potrzeby staną się naszymi i jakiegokolwiek zło, groźba lub napaść zawisnie nad nimi, wesprzemy Gondor ze wszystkich sił. Przysięga ta wiąże też moich następców, którzy po mnie zapanują w nowej krainie, i niech dotrzymają słowa, by nie padł na nich Cień i by sami nie zostali przeklęci.**

Potem schował miecz, skłonił się i wrócił do swojej świty.

Przyszła pora na odpowiedź Kiriona. Stanąwszy prosto, położył jedną dłoń na kurhanie, w drugiej zaś uniósł wysoko bułą różdżkę namiestników. Jego słowa przepęłniły obecnych podziwem, gdy tak bowiem stał, pożoga zachodzącego słońca oblała jego płaszcz płomienistym szkarłatem. Ogłosiwszy, iż Gondor podobnie przyjmuje ze swej strony więzy przyjaźni i też wspierał będzie drugą stronę we wszelkiej potrzebie, jeszcze silniejszym głosem odezwał się w języku quenejskim:

Vanda sina termaruva Elenna nóreo alcar enyalien ar Elendil Vorondo voronwe. Nai tiruvantes i harar

mahabnassen na Numen ar i Eru i or ilye mahalmar ea ternoio⁴³.

A we Wspólnej Mowie dokończył:

Ta przysięga istniała będzie na pamiątkę chwały Kraju Gwiazdy i losu Elendila Wiernego. Strzec jej będą władcy zasiadający na tronach Zachodu i Ten, który jest ponad wszelkimi tronami na wieczność. Takiej przysięgi nie słyszano w Śródziemiu od czasu, gdy sam Elendil ślubował sojusz z Gil-galadem, królem Eldarów⁴⁴.

Kiedy już wszystko się dokonało i rosnać zaczęły cienie zachodu, Kirion i Eorl w milczeniu zeszli wraz z całym towarzystwem ze wzgórza, przez mroczniejący las docierając do obozu przy strumieniu Mering, gdzie przygotowano dla nich namioty. Gdy już zjedli, Kirion wraz z Eorlem, księciem Dol Amrothu i Eomundem, dowódcą oddziałów Eotheodów, usiedli razem i wyznaczyli zasięg władzy króla Eotheodów i namiestnika Gondoru.

Oto jak miały przebiegać granice królestwa Eorla: na zachodzie wzdłuż rzeki Angren od miejsca, gdzie łączy się ona z rzeką Adom i dalej ku północy do zewnętrznych umocnień Angrenostu, stąd zaś ku zachodowi i pomocy wedle skraju lasu Fangora do Mętnej Wody, która miała stanowić granicę pomocną, ponieważ ziemie po drugiej stronie owej rzeki nigdy nie należały do Gondoru⁴⁵. Na wschodzie granicę wytyczały Anduiną i zachodnie urwiska Emyn Muil aż do trzęsawisk Ujścia Onodlo,

a za tą rzeką strumień Glanhir płynący przez Las Anwar, by połączyć się z Onodlo. Na południu kraniec królestwa stanowiło Ered Nimrais aż do swego pomocnego ramienia włącznie, jednak wszystkie te doliny i jary, które otwierały się na północ, należeć miały do Eotheodów, podobnie jak i ziemie na południe od Hithaeglr leżące pomiędzy Angreną a Adornem⁴⁶.

Na wszystkich tych terenach Gondor zatrzymywał pod swoją komendą tylko fortecę Angrenostu, w obrębie murów której wznosiła się trzecia Wieża Gondoru, niewzruszony Orthank kryjący czwarty palantir południowego królestwa. W czasach Kiriona Angrenost wciąż obsadzony był przez gondorską załogę, jednak wojsko to stało się już bardziej zwykłym ludem osadniczym rządzonym przez sprawującego dziedziczną władzę kapitana, a klucze do Orthanku przechowywali namiestnicy.

"Zewnętrzne umocnienia" wspomniane w opisie granic królestwa Eorla oznaczały groblę biegnącą ze dwie mile [trzy kilometry) na południe od bram Angrenostu, między wzgórzami kończącymi Góry Mgliste. Dalej rozciągały się tereny uprawne mieszkańców fortecy.

Zgodzono się również, by Wielki Gościniec, który uprzednio biegł przez Anórien i Kalenardhon do Athrad Angren (Brodów na Isenie)⁴⁷ i dalej na północ do Arnoru, został udostępniony wszystkim podróżnym obu ludów bez jakichkolwiek ograniczeń za czasów pokoju, jego zaś utrzymanie we

właściwym stanie od strumienia Mering po Brody na Isenie miało być zadaniem Eotheidów.

Wedle tego uzgodnienia tylko niewielka część lasu Anwar na zachód od strumienia Mering miała zostać włączona do królestwa Eorla, Kirion wszakże uznał, że wzgórze Anwar będzie świętym miejscem obu ludów i że Eorlingowie oraz namiestnicy winni odtąd wspólnie ich strzec, a także pielęgnować. Niemniej w późniejszych czasach, gdy Rohirrimowie urosli w siłę, Gondor zaś podupadał zagrożony nieustannie ze Wschodu i z morza, straż Anwar składała się wyłącznie z wojów Wschodniej Bruzdy, a las stał się częścią domeny królów Marchii. Wówczas to nazwano wzgórze Halifirien, las natomiast Firienholt⁴⁸.

Wieki potem dzień Ślubowania uznano za początek istnienia nowego królestwa, kiedy to Eorl przyjął tytuł króla Marchii Jeźdźców. W rzeczywistości trwało jeszcze trochę, zanim jeźdźcy objęli nowe ziemie w posiadanie, a za życia Eorl znany był jako władca Eotheidów i król Kalenardhonu. Termin Marchia oznacza obszar graniczny, szczególnie taki służący obronie wewnętrznych terytoriów królestwa. Sindarińska nazwa Rohanu (oznaczająca Marchię) i Rohirrimów (mieszkańców tej Marchii) została po raz pierwszy zastosowana przez Hallasa, syna i następcę Kiriona, była jednak w częstym użyciu nie tylko w Gondorze, ale i pośród samych Eotheidów⁴⁹.

Następnego dnia po Ślubowaniu Kirion i Eorl uścisnęli się i nader niechętnie pożegnali. Eorl powiedział przy rozstaniu:

- Panie namiestniku, wiele pilnej pracy mnie czeka. Kraj wolny jest od wrogów, ale jeszcze nie zostali oni dobici w swym gnieździe i nie wiemy, jakie niebezpieczeństwa czają się za Anduiną i na skraju Mrocznej Puszczy. Wczoraj wieczorem wysiałem na północ trzech posłańców, jeźdźców dzielnych i wprawnych, mam więc nadzieję, że przynajmniej jeden z nich dotrze przede mną do naszych domostw. Sam też muszę już wracać i to z pewną siłą, w kraju bowiem zostało niewielu mężów, głównie młodziki i starcy, a w przypadku tak wielkiej wyprawy, z kobietami, dziećmi, z dobrami, których nie możemy zostawić, pochód musi być strzeżony. Nie pójdą też za nikim innym, jak tylko za władcą Eotheidów. Zostawię tu tyłu zbrojnych, ilu mogę, czyli blisko połowę oddziałów popasających w Kalenardhonie, a także kilka kompanii konnych łuczników, gotowych podążyć na wezwanie, gdyby jakaś banda wroga wciąż kryła się po okolicy. Wszakże główne siły będą rozmieszczane na północnym wschodzie, by ponad wszystko strzec tego miejsca, gdzie Balkowie przeprawili się z Brunatnych Pól przez Anduinę, tam bowiem czai się największe niebezpieczeństwo, a chciałbym, jeśli wrócę, wiodąc mój lud do nowego kraju, aby wędrówka sprawiła mym poddanym jak najmniej bólu i nie pociągnęła za sobą ofiar. Powiedziałem: Jeśli wrócę", jednak nie miejcie

wątpliwości, że zjawię się tu ponownie, chyba że klęska nas spotka i co do jednego zginiemy w długim marszu. Bowiem szlak nasz będzie biegł wedle wschodniego brzegu Anduiny w groźnym cieniu Mroczonej Puszczy, a pod koniec przyjdzie nam jeszcze przemierzyć dolinę nawiedzaną przez mroki dobywające się z owego wzgórza, które wy nazywacie Dol Guldur. Na zachodnim brzegu nie ma traktu stosownego dla jeźdźców ani dla wielkiej ludzkiej cizby z wozami. Tamtędy nie przeszlibyśmy nawet, gdyby w górach nie roіło się od Orków. Nikt, w masie czy w pojedynkę, nie przedrze się przez Dwimordene, gdzie Biała Pani włada i tka sieci, które zatrzymują wszystkie istoty śmiertelne¹⁰. Nadejdę wschodnią drogą, tak jak dotarłem do Kelebrantu i niech powołani przez ciebie świadkowie przysięgi mają nas w swej opiece. Pożegnajmy się, nadzieję tuląc w sercach! Osy otrzymuję twe pozwolenie?

- Oczywiście - odparł Kirion. - Sam widzę teraz, że nie może być inaczej. Pojmuję już, że przejęty zawisłym nad nami niebezpieczeństwem, zapomniałem niemal o groźbach, którym musiałeś stawić czoło, nie doceniłem tego niespodziewanego cudu, jakim był wasz długi przemarsz z Północy. Radość ocalonego serca dyktowała mi ofiarowanie Kalenardhonu, lecz teraz mizerną wydaje się ta nagroda. Wierzę jednak, że przysięga, nie obmyślona wcześniej, nie padła z ust moich na próżno. Rozstańmy się zatem, ale nie porzucamy nadziei.

Biorąc pod uwagę styl Kronik, wiele spośród słów wypowiedzianych wedle tej relacji podczas pożegnania tak naprawdę padło z ust Kiriona i Eorla podczas debaty toczonej poprzedniego wieczora. Pewnym jest wszakże, że Kirion dokładnie w ten sposób określił w owej chwili pobudki skłaniające go do złożenia przysięgi, był bowiem człowiekiem pozbawionym fałszywej dumy, odważnym za to i szczodrym, najszlachetniejszym spośród namiestników Gondoru.

4

Nakaz Isildura

Powiada się, że kiedy Isildur powrócił z Wojny Ostatniego Sojuszu, pozostał przez czas jakiś w Gondorze, zaprowadzając porządek w królestwie oraz kształcąc swego krewniaka, Meneldila, a dopiero potem wyruszył, by objąć tron w Amarze. Przedtem jednak wraz z Meneldilem i drużyną zaufanych przyjaciół wybrał się w objazd granic wszystkich krain, które Gondor uznawał za swoje. Wracając z północnego pogranicza do Anórien, przybyli pod wysokie wzgórze zwane wówczas Eilenaer, potem zaś Amon Anwar, "Wzgórze Grozy"⁵¹. Wznosiło się ono blisko centralnych krain Gondoru. Wycięli wówczas w gęstym lesie ścieżkę wiodącą północnym zboczem aż na sam szczyt. Tam wyrównali trawiasty, pozbawiony drzew grunt, a po

wschodniej stronie usypali kopiec, pod którym Isildur złożył przywiezioną ze sobą szkatułę. Potem zaś powiedział:

- Oto grób i pomnik Elendila Wiernego. Trwał będzie strzeżony przez Valarów, pośrodku Królestwa Południa, dopóki nie przestanie istnieć owo królestwo. Miejsce to stanie się świętym. Nikt nie ma prawa go sprofanować. Niech żaden człowiek nie waży się zmącić jego ciszy i spokoju, chyba że będzie to spadkobierca Elendila.

Zbudowali kamienne schody wiodące od skraja lasu u szczytu na sam wierzchołek, a Isildur rzekł:

- Nikomu nie wolno wchodzić po tych schodach prócz króla i tych, których on przyprowadzi i jasno im nakaze podążać za sobą.

Potem wszyscy obecni przysięgli dochować tajemnicy, wszakże Isildur doradził Meneldilowi, żeby król co jakiś czas odwiedzał święte miejsce, szczególnie gdyby szukał natchnienia w dniach grożącego niebezpieczeństwa. Winien przywieść tu swego następcę, gdy ten dorośnie do wieku męskiego, i opowiedzieć mu o świętości wzgórza, przekazując również tajemnice królestwa oraz inne sprawy ważne dla dziedzica tronu. Meneldil usłuchał rady Isildura, podobnie jak i wszyscy następni królowie, aż do Rómendakila I (piątego po Meneldilu). Za jego czasów Gondor został po raz pierwszy zaatakowany przez Easterlingów⁵², tak zatem, aby nakaz Isildura nie został naruszony za sprawą wojny, nagłej śmierci władcy lub innego nieszczęśliwego przypadku,

Rómendakil zadbał, aby treść przekazu została spisana i zapieczętowana. Zwój ten namiestnik wręczał nowemu królowi przed koronacją". Tak właśnie robiono od owej pory, chociaż niemal każdy władca Gondoru utrzymywał zwyczaj odwiedzania Amon Anwar z następcą u boku.

Kiedy końca dobiegły dni królów, a władzę przejęli namiestnicy wywodzący się od Hurina, namiestnika króla Minardila, uznano, że prawa i obowiązki władców do nich należą aż "do powrotu Wielkiego Króla". Niemniej w kwestii "nakazu Isildura" sami musieli sprawę rozsądzić, jako że nikt inny, poza nimi, nie wiedział o tej tradycji. Uznali zatem, że mówiąc o "spadkobiercy Elendila", Isildur myślał o dziedzicu tronu, potomku królewskiej linii wywodzącej się od Elendila. Nie mógł on wszakże przewidzieć rządów namiestników. Jeśli zatem Mardil sprawował władzę absolutną pod nieobecność króla⁵⁴, również potomkowie Mardila dziedziczący godność namiestnika mieli te same prawa i obowiązki aż do powrotu króla. Tak więc każdy namiestnik mógł udać się do świętego miejsca, kiedy tego pragnął, a także dozwolić innym tam wstąpić, jeśli uznawał to za stosowne. Co zaś do słów: "dopóki nie przestanie istnieć owo królestwo", uznali, że rządony przez namiestników Gondor nadal jest "królestwem", słowa te znaczą zatem: "dopóki nie przestanie istnieć państwo Gondoru". Tak czy inaczej, częściowo z lęku, a częściowo za sprawą troski o sprawy królestwa, namiestnicy

rzadko chadzali na szczyt wzgórza Anwar, zwykle tylko wówczas, gdy zgodnie z królewskim zwyczajem chcieli pokazać to miejsce swoim następcom. Czasem przez wiele lat niczyja stopa nie stanęła na szczycie, jednak modły Isildura zostały wysłuchane i Valarowie strzegli świętego zakątka. Las rósł coraz gęściej, ludzie omijali go za sprawą panującej w nim ciszy, aż w końcu zarosła pradawna ścieżka.

Wszakże gdy znów ją udroźniono, święte miejsce trwało nie sprofanowane oraz nie tknięte przez zmiany pogody, wiecznie zielone pod spokojnym, otwartym niebem i pozostało takie, aż nie odmieniło się Królestwo Gondoru.

Zdarzyło się bowiem, że Kirion, dwunasty władający namiestnik, stanął wobec nowej i o wiele poważniejszej groźby: najeźdźcy byli blisko zagarnięcia należących do Gondoru terenów na pomoc od Białych Gór, a gdyby to uczynili, upadek całego królestwa stałby się nieunikniony. Jak wiadomo z Kronik, niebezpieczeństwo zostało wówczas zażegnane tylko i wyłącznie dzięki pomocy Rohirrimów. Im to właśnie Kirion podarował z wielkiej wdzięczności wszystkie ziemie na północy prócz Anórien. Mieli tam rządzić się sami, zachowując wierność własnemu królowi, niemniej mieli żyć w trwałym sojuszu z Gondorem. W królestwie nie było już wtedy dość ludzi, by zasiedlić pomocne okolice, brakowało nawet mężczyzn do obsadzenia strzegących wschodniej granicy fortów nad Anduiną. Kirion dogłębnie przemyślał sprawę,

nim przekazał Kalenardhon Mistrzom Koni z Pomocy. Uznał też, że dokonanie takiej cesji odmienić musi również i tradycję związaną z nakazem Isildura, przynajmniej jeśli chodzi o sposób traktowania świętego miejsca na Amon Anwar. Zabrał tam władcę Rohirrimów, by na kurhanie Elendila złożył solenną Przysięgę Eorla, która poprzedziła Przysięgę Kiriona, obie zaś związały królestwa wiecznym sojuszem. Kiedy jednak jaz się rzecz dokonała i Eorl wrócił na Pomoc w celu sprowadzenia swojego ludu do nowych siedzib, Kirion opróżnił grób Elendila. Uznał bowiem, że nakaz Isildura stracił pierwotny sens. Wzgórze bowiem nie leżało już "pośrodku Królestwa Południa" tylko na jego granicy z innym królestwem. Co więcej, słowa: "dopóki nie przestanie istnieć owo królestwo" odnosiły się do takiego kształtu państwa, jakim było ono w czasach Isildura, kiedy to ustalał i lustrował jego granice. Od tamtej pory stracono niejedno: Minas Ithil znajdowało się w rękach Nazguli, Ithilien zostało opuszczone, choć Gondor nie zrzekł się swoich praw do tych miejsc. Kalenardhon oddał natomiast dobrowolnie, potwierdzając to przysięgą. Szkatułę, którą Isildur umieścił pod wzgórzem, Kirion przeniósł do Grobów Królewskich w Minas Tirith, wszakże zielony kurhan pozostał jako pamiątka po pomniku. Niemniej nawet wówczas, gdy stanął na wzgórzu Anwar stos sygnałowy, wciąż darzono to miejsce szacunkiem tak w Gondorze, jak i w

Rohanie, gdzie nazwano je Halifirien, co w mowie Rohirrimów znaczyło Świętą Górę.

PRZYPISY

- 1. Nie pozostały żadne zapiski opatrzone tym tytułem, jednak bez wątpienia opowieść przytoczona w trzecim podrozdziale jest ich czeki*.**
- 2. Takich jak Księga Królów (przypis autora]. Praca ta została wymieniona we wstępie do Dodatku A do Władcy Pierścieni jako jedna z tych (razem z Księgą Namiestników i Akallabeth), które kroi Elessar udostępnił Frodowi i Peregrinowi. Wzmianka została, wszakże usunięta w wydaniu poprawionym.**
- 3. Wschodnie Zakole (nazwa nie występująca nigdzie indziej) było wielkim półkolem zataczanym przez rzekę na wschodnim skraju Mrocznej Puszczy; widnieje na mapie dołączonej do Władcy Pierścieni.**
- 4. Ludzie Północy zdają się najbliżej spokrewnieni z trzecim i największym ludem przyjaciół elfów rządzonym przez Ród Hadora [przypis autora].**
- 5. To, że armia Gondoru uniknęła totalnej zagłady, wynikało po części z odwagi i lojalności jeźdźców Ludzi Pomocy dowodzonych przez Marharięgo (potomka Vidugavii, "króla Rhovanionu"), którzy tworzyli ariergardę. Wszelako wojska Gondoru spowodowały wśród oddziałów Woźników tak silne straty, że napastnicy nie mogli kontynuować napaści bez posiłków ze Wschodu i na razie zadowolili się**

zagarnięciem Rhova-nionu [przypis autora].
Dodatek A do Władcy Pierścieni wspomina, że Vidugavia, zwący się królem Rhovanionu, był najpotężniejszym spośród książąt Ludzi Pomocy. Rómendakil II (zmarł w roku 1366), którego Vidugavia wsparł podczas wojny z Easterlingami, okazał mu swe względy, a małżeństwo syna Rómendakila, Valakara, z Vidumavią, córką Vidugavii, doprowadziło w Gondorze do wyniszczających waśni rodowych w piętnastym wieku.

6. Interesujące (choć chyba w żadnych pismach ojca nie ma na ów temat ani słowa), że imiona wczesnych królów i książąt Ludzi Północy oraz Eotheidów mają postać raczej gacka, a nie staroangielską (anglosaksońską), jak jest to w przypadku Leoda, Borta czy późniejszych Rohirrimów. Vidugavia to zlatynizowana forma znanego z zapisków gockiego miana Widuganja ("mieszkaniec lasu"), podobnie Vidumavia to przetworzona forma gockiego Widumawi ("leśna panna"). Imiona Marh-wini i Marhari zawierają gockie słowo marh, "koń", odpowiadające staroangielskiemu mearh, liczba mnoga mearas, które to określenie występuje we Władcy Pierścieni i w Rohanie oznacza właśnie konie. Wini, "przyjaciel", odpowiadające staroangielskiemu winę, pojawia się w imionach kilku królów Marchii. lak wyjaśnia to Dodatek do Władcy Pierścieni poświęcony językom Śródziemia, mowa Rohanu

przypominać miała dawny angielski, a imiona przodków Rohirrimów zostały urobione na wzór form obecnych w najdawniejszych znanych zapiskach w języku germańskim.

7. Jak brzmiała ich nazwa w późniejszych czasach [przypis autora]. Jest to forma staroangielską znacząca "konni ludzie", patrz przypis 36.

8. Powyższy fragment nie pozostaje w sprzeczności z relacją przytoczoną w Dodatku A do Władcy Pierścieni, chociaż jest od niej znacznie krótszy. Nic tu ni« ma o wojnie z Easterlingami prowadzonej w trzynastym wieku przez Minalkara (który przyjął imię Rómendakila II) ani o włączeniu przez tego króla wielu Ludzi Północy do armii Gondoru, ani o małżeństwie jego cyna, Valakara, z księżniczką Ludzi Północy i wynikłych z tego związku waśniach rodowych w Gondorze. Znajdujemy tu wszakże kilka drobiazgów, które we Władcy Pierścieni są nieobecne: że odejście Ludzi Północy z Rhovanionu związane było z Wielką Zarazą; że bitwa, w której w 1856 roku zginął król Narmakil II (wedle Dodatku A miało to być "za Anduiną") rozegrała się na szerokich równinach na południe od Mroczonej Puszczy i znana była jako Bitwa na Równinach; że jego wielką armię uratowali od całkowitego zniszczenia podwładni Marhariego, potomka Vidugavii. Wyjaśnia też o wiele przejrzyściej, jak to po owej bitwie Eotheidzi, resztką spośród Ludzi Północy, stali się odrębnym ludem zamieszkałym w

Dolinie Anduiny między Samotną Skałą a Polami Gladden.

9. Dziadek Telumehtara zdobył Umbar i złamał potęgę Korsarzy, a mieszkańcy Haradu byli w owym czasie zaangażowani w wewnętrzne wojny i spory [przypis autora]. Telumehtar zdobył Umbar w roku 1810.

10. Wielkie zakola Anduiny na wschód od lasu Fangorn, por. pierwszy cytat w Dodatku C do rozdziału Historia Galadrieli i Keleborna [w drugim tomie Niedokończonych opowieści].

11. Słowa eored dotyczy przypis 36.

12. Jest to relacja o wiele pełniejsza niż krótka wzmianka widniejąca w Dodatku A do Władcy Pierścieni (Powrót Króla, str. 424): "Kalimehtar, syn Narmakila II, wykorzystując powstanie w Rhovanionie, pomścił śmierć ojca, gdy w 1899 roku odniósł na polach Dagorlad walne zwycięstwo nad Easterlingami. W ten sposób na czas jakiś niebezpieczeństwo z tej strony zostało zażegnane".

13. Przewężenie Puszczy musi odnosić się do miejsca na południu Mrocznej Puszczy, gdzie za sprawą Wschodniego Zakola brzegi latu znacznie się do siebie zbliżały (por. przypis 3).

14. I słusznie, bowiem łatwiej było odeprzeć atak z Bliskiego Haradu (o ile nie towarzyszyło mu wsparcie z Umbaru, które jednak w tym czasie pozostawało niedostępne). Anduiną stanowiła dla takiej napaści nieprzebytą przeszkodą, a idąc ku

pomocy wrogowie wpędzali się w zwięzenie między rzeką a górami [przypis autora].

15. Osobna notatka (dołączona jednak do tekstu) wspomina, że w tym okresie Gondor kontrolował jeszcze Morannon, więc daleko wieże strażnicze po wschodniej oraz zachodniej stronie (Zębate Wieże) były wciąż obsadzone. Droga przez Ithilien na odcinku do Morannonu była na bieżąco naprawiana, tamże zbiegała się z dwoma gościńcami: biegnącym na północ, do Dagorlandu, i wschodnim, ciągnącym się wzdłuż pasma Ered Lithui. [Żadna z tych dróg nie została zaznaczona na mapach dołączonych do Władcy Pierścieni, Szlak na wschód sięgał do miejsca położonego na północ od Barad-duru nigdy nie został pociągnięty dalej, a i to, co ukończono, od dawna niszczało już zaniedbane. Niemniej pierwsze pięćdziesiąt mil [osiemdziesiąt kilometrów], w pełni gotowe do użytku, umożliwiło Woźnikom znacznie szybszy marsz.

16. Historycy wysunęli przypuszczenie, że chodzi o to samo wzgórze, na którym król Elessar ustanowił swą placówkę podczas ostatniej bitwy z Sauronem, kończącej Trzecią Erę. Wszelako, jeśli się nie mylą, to mamy do czynienia wyłącznie z naturalnym, niewielkim wzniesieniem nie stanowiącym żadnej przeszkody dla jeźdźców, nie podwyższonym jeszcze przez Orków [przypis autora]. Odnośne fragmenty w Powrocie Króla (str. 208 i 213) stwierdzają, co następuje: "Aragorn ustawił swoją armię w takim porządku, na jaki teren pozwalał; szeregi skupiły się

na dwóch dużych pagórkach utworzonych ze zgruchotanych kamieni i ziemi podczas długich lat mozolnej pracy Orków", Aragorn zaś "stał na pagórku wraz z Gandalfem pod chorągwią z Drzewem i Gwiazdami", a "na drugim pagórku jaśniały sztandary Rohanu i Dol Amrothu".

17. W kwestii obecności Adrahila z Dol Amrothu patrz przypis 39.

18. Ich byłe domostwa leżały w Dolinie Anduiny pomiędzy Samotną Skałą i Polami Gladden.

19. Przyczynę migracji Eotheidów na północ wyjaśnia Dodatek A do Władcy Pierścieni (Powrót Króla, str. 447): "Przodkowie Eorla [...] lubili żyć na równinach, bo kochali się w koniach i sztuce jeździeckiej, ponieważ jednak w dolinach środkowego biegu Anduiny mieszkało podówczas mnóstwo ludzi, a w dodatku cień Dol Gulduru sięgał coraz dalej, Eotheidowie na wieść o rozgromieniu potęgi Czarnoksiężnika (w roku 1975) postanowili szukać sobie przestronniejszego miejsca na północy i tam osiedli, wypędzając resztki ludności Angmaru na wschód, za góry. Za czasów wszakże Leoda, ojca Eorla, lud ten tak się rozmnożył, że na nowej ziemi znów było mu za ciasno". Przewodnikiem w tej migracji Eotheidów był Frumgar, a wedle Kroniki Królestw Zachodnich działo się to w roku 1977.

20. Te rzeki zaznaczone zostały na mapie dołączonej do Władcy Pierścieni, jednak nie podano ich nazw. Szaruga ma tam dwa dopływy.

21. Niespokojny Pokój trwał od roku 2063 do 2460, kiedy to Sauron był nieobecny w Dol Guldurze.

22. Kwestia fortów wzdłuż Anduiny została poruszona w pierwszym podrozdziale tej opowieści, a Płycizn dotyczy uwaga pomieszczona w Dodatku C do rozdziału Historia Galadrieli i Keleborna [w drugim tomie Niedokończonych opowieści].

23. Z wcześniejszego fragmentu tekstu można wysnuć wniosek, że żadni Ludzie Pomocy nie zostali już w kramach na wschód od Mrocznej Puszczy po zwycięstwie Kalimehtara nad Woźnikami na Dagorlad w roku 1899.

24. Tak byli wówczas zwani w Gondorze: zbitka słów utworzona w potocznej mowie z westrońskiego balc, "straszna", i sindarińskiego hoth, "horda, banda". Zwykle stosowano ten termin wobec Orków [przypis autora] *. Por. hasło hoth w Dodatku do Silmarilliona.

*** Zastosowana w polskim przekładzie nazwa Balkowie jest przetworzeniem wyłapującego w oryginale słowa Balchoth (przyp. tłum.).**

25. Litery R-ND-R zwieńczone trzema gwiazdami znaczyły tyle co arandur (sługa króla), namiestnik [przypis autora].

26. Nie wspomniał głośno o tym, co jeszcze przeszło mu przez myślenie, a mianowicie iż słyszał, jakoby niespokojnym Eotheodom było za ciasno na północy, nie mieli też dość żyznej ziemi, by wyżywić więcej

mieszkańców, których w dodatku ciągle przybywało (przypis autora).

27. Jego imię przetrwało długie lata w pieśni Rochon Methesiel (Jeździec Ostatniej Nadziei), gdzie postać ta pojawia się jako Borondir Udalraph (Borondir Bez Strzemion), wracał bowiem razem z eohere po prawicy Eorla. Jako pierwszy przekroczył Mętą Wodę i wyrąbał sobie drogę, spiesząc na pomoc Kirionowi. Ku wielkiej żalości Gondoru i Eotheodów padł na Polach Kelebrantu, broniąc swego pana. Złożono go potem w Grobowcach Minath Tirith [przypis autora].

28. Koń Eorla. W Dodatku A do Władcy Pierścieni powiada, się, że ojciec Eorla, Leod, który oswajał dzikie konie, zginął zrzucony przez Felarófa, gdy próbował go dosiąść. Potem Eorl zażądał od rumaka, by ten w zamian za zabicie Leoda porzucił wolność i do końca dni swoich oddał się na służbę. Falaróf posłuchał Eorla, nigdy jednak nie pozwolił dosiąść się komukolwiek innemu. Rozumiał ludzką mowę i żył tak długo jak ludzie, przekazując długowieczność swym potomkom, mearasom, które "nie służyły nikomu prócz królów Marchii oraz ich synów, aż do czasu gdy Gryf oddał się w służbę Gandalfowi" (Powrót Króla, str. 450). Felaróf jest słowem pochodzącym z anglosaksońskiego słownika poetyckiego (choć nie występuje w zachowanych utworach) i znaczy "bardzo dzielny, bardzo mocny".

29. Między ujściem Mętnej Wody a Płyciznami [przypis autora]. Jest to sprzeczne z pierwszym

cytatem podanym w Dodatku C do rozdziału Historia Galadrieli i Keleborna, który wspomina, iż Północne i Południowe Płycizny były dwoma wygiętymi na zachód zakolami Anduiny, przy czym Mętna Woda wpadała do Wielkiej Rzeki przy zakolu północnym.

30. W dziewięć dni przebyli ponad pięćset mil [osiemset kilometrów] (w linii prostej, drogą musiało być ponad sześćset mil [dziewięćset sześćdziesiąt kilometrów]). Chociaż na wschodnim brzegu Anduiny nie znajdowały się żadne większe naturalne przeszkody, to jednak był to kraj opuszczony i drogi oraz szlaki wiodące na południe zatarły się, z rzadka używane. Tylko na krótkich odcinkach jeźdźcy mogli poruszać się naprawdę szybko, musieli jednak też oszczędzać siły (zarówno własne, jak i wierzchowców), jako że zaraz po dojściu do Płycizn czekała ich najpewniej bitwa (przypis autora).

31. Halifirien dwakroć pojawia się we Władcy Pierścieni. W Powrocie Króla (str. 16), w rozdziale pierwszym, kiedy to Pippin, jadąc z Gandalfem na Gryfie do Minas Tirith, krzyczy, iż widzi ogień, Gandalf zaś odpowiada: "W Gondorze zapalono wojenne sygnały, wzywają pomocy. Wojna już wybuchła. Patrz, płoną ogniska na Amon Din, na Eilenach, zapalają się coraz dalej na zachodzie! Rozbłyska Nardol, Erelas, Min-Rimmon, Kalenhad, a także Hilifirien na granicy Rohanu". W rozdziale trzecim (str. 94) Jeźdźcy Rohanu w drodze do Minas Tirith przechodzą przez Bagna, "gdzie po ich prawej

ręce wielkie lasy dębowe pięły się na podnóża gór w cieniu Hilifirien, wznoszącej się na pograniczu Gondoru". Zobacz na dużej mapie Gondoru i Rohanu we Władcy Pierścieni.

32. Był to wielki numenoryjski gościniec łączący Dwa Królestwa i przecinający Isenę przy Brodach na Isenie i Szarą Wodę w Tharbadzie, a potem biegnący na północ, do Pomostu. Gdzie indziej zwany jest Gościńcem (Drogą) Południowo-Zachodnim.

33. Jest to przetworzenie anglosaksońskiego haligfirgen; podobnie jak firgen-dael przeszło w Firien-dale (Dolina Firien), a Firgen-wudu w Firien Wood [Las Firien] - [przypis autora]. Głoska g w anglosaksońskim słowie firgen, "góra", była wymawiana jak współczesne i.

34. Minas Ithil, Minas Anor i Orthank.

35. W osobnej notatce dotyczącej nazw stosów sygnałowych powiada się, że "system sygnałowy, który działał wciąż podczas Wojny o Pierścień, nie mógł być starszy niż okres osiedleńczy Rohirimów w Kalenardhonie, czyli liczył góra pięćset lat. Jego podstawowym zadaniem było ostrzegać Rohan, że Gondor znajduje się w niebezpieczeństwie lub odwrotnie (choć w drugą stronę sygnał przekazywano o wiele rzadziej)".

36. Wedle zapisków przedstawiających organizację wojsk Rohirrimów, liczebność eoredu "nie była precyzyjnie określona, jednak w Rohanie eored

składał się wyłącznie z jeźdźców wprawnych w wojennym rzemiośle, służących przez czas jakiś, w rzadkich przypadkach na stałe, w Królewskim Zastępie. Każdy oddział takich wojowników, czy podążający z zadaniem, czy tylko ćwiczący, zwano eoredem. Niemniej po odrodzeniu Rohirrimów i reorganizacji ich sił zbrojnych w czasach króla Folkwina, sto lat przed Wojną o Pierścień, "pełny eored" w gotowości bojowej liczył się mniej niż stu dwudziestu ludzi (razem z dowódcą), stanowiąc jedną setną Pełnego Zaciągu Jeźdźców Rohanu (z wyłączeniem Drużyny Królewskiej). [Eored, który pojawia się w Dwóch Wieżach ścigając Orków, miał stu dwudziestu jeźdźców. Legolas doliczył się z oddali stu pięciu, a Eomer powiedział, że piętnastu stracili podczas walki z Orkami], Tak potężne siły nigdy rzecz jasna nie wybierały się jednocześnie na wojnę poza granice Marchii, wszakże Theoden twierdził, że w razie wielkiego niebezpieczeństwa byłby w stanie poprowadzić armię dziesięciu tysięcy jeźdźców (Powrót Króla, str. 87) i wcale nie przesadzał. Od czasów Folkwina Rohirrimowie znacznie zwiększyli swą liczbę i w przeddzień ataku Saurona Pełny Zaciąg mógł spokojnie liczyć ponad dwanaście tysięcy jeźdźców, a i wtedy Rohan nie zostałby ogołocony całkowicie z wprawnych obrońców. Jednak wobec strat na wojnie zachodniej i zagrożeń czyhających z Północy oraz Wschodu, jak też skutkiem pośpiechu, Theoden powiódł za sobą tylko

około sześciu tysięcy mężów z włóczniami, chociaż i tak było to największe zgrupowanie wojsk Rohanu, o jakim wspominają kroniki od czasów Eorla".

Pełny Zaciąg konnicy zwany był eohere (por. przypis 49). Słowa te, podobnie jak Eotheidzi, pochodzą z języka anglosaksońskiego, podczas gdy wszelkie inne kwestie w prawdziwej mowie Rohanu są tłumaczone (por. przypis 6): zawierają anglosaksońskie słowo tok ("koń"). 6ored. eorod jest znanym z zapisków wyrazem anglosaskim, utworzonym (w pierwszym przypadku) z połączenia eoh i rad (" jazda konna") oraz eoh i here, "oddział, armia" (w przypadku drugim). Eotheid zawiera słowo theod. "lud" albo "kraina", i oznacza zarówno samych jeźdźców, jak i ich państwo (staroangielskie eorl wykorzystane jako imię - Eorl Młody - ma zupełnie inną etymologię).

37. W czasach namiestników zawsze powtarzano te słowa w każdej solennej przysiędze, chociaż za rządów Kiriona (dwunastego rządzącego namiestnika) był to już raczej zwrot zwyczajowy i mało kto wierzył, aby się to ziściło (przypis autora).

38. alflrin: simbelmyne rosnące na Królewskich Kurhanach pod Edoras i uilos, które Tuor ujrział w wielkiej rozpadlinie Gondolinu za Dawnych Dni. Alflrin pojawia się też w pieśni wyśpiewanej przez Legolasa w Minas Tirith (Powrót Króla, str. 191), jednak chodzi tam chyba o inny kwiat: "Dzwonią złote dzwonki, maiłos i alfirin / Na wietrze od morza".

39. Władca Dół Amrothu nosił tytuł księcia. Nadany został jego przodkom przez zaprzyjaźnionego z nimi Elendila. Byk to rodzina Wiernych, która odpłynęła z Numenoru przed Upadkiem i osiedliła się w Belfalas, między ujściem Ringló a Gilrainy, w warowni na wysokim cyplu Dol Amroth (zwanym tak na cześć ostatniego króla Lórien) [przypis autora]. Odzie indziej powiada się, że wedle przekazu hołubionego w rodzie, pierwszym władcą Dol Amrothu miał być Galador (w latach 2004-2129 Trzeciej Ery), syn Imrazóra Numenóryjczyka, który mieszkał w Belfalas, oraz elfki Mithrellas, jednej z dworek Nimrodel. Wspomniany właśnie zapisek sugeruje, że owa rodzina Wiernych osiedliła się w Belfalas (gdzie istniała już warownia) przed Upadkiem Numenoru. Jeśli tak, to obie wersje można pogodzić, jedynie przyjmując założenie, iż początek linii książęcej, a tym samym i jej siedziby, sięga czasów ponad dwa tysiące lat wcześniejszych niż dni Galadora i że Galadora uznano za pierwszego władcę Dol Amrothu, bowiem dopiero wówczas warownia została tak właśnie nazwana (po utonięciu Amrotha w roku 1981). Sprawę komplikuje nieco istnienie Adrahila z Dol Amrothu (bez wątpienia przodka Adrahila, ojca Imrahila, władcy Dol Amrothu podczas Wojny o Pierścień), dowódcy sił Gondoru w bitwie z Woźnikami w roku 1944. Można jednak przypuszczać, iż ten wcześniejszy Adrahil nie nosił jeszcze wówczas przydomka "z Dol Amrothu".

Wyjaśnienie takie, całkiem prawdopodobne, bardziej zdaje się przemawiać do wyobraźni niż teza o istnieniu dwóch niezależnych i mocno odmiennych przekazów dotyczących pochodzenia władców Dol Amrothu.

40. Litery (L-ND-L) to imię Elendila zapisane bez zaznaczonych samogłosek, forma używana jako znak i godło na pieczęciach [przypis autora].

41. Amon Anwar leżało w istocie rzeczy najbliżej środka Unii poprowadzonej od miejsca połączenia Mętnej Wody z Anduiną do południowego przylądka Tol Falas; było też równie odległe od Brodów na Isenie i Minas Tirith [przypis autora].

42. Nie mamy tu do czynienia z dokładnym przekładem, bowiem przysięga została wypowiedziana w formie wierszowanej, z wykorzystaniem uroczystej wersji mowy Rohirrimów, którą Eorl władał biegle (przypis autora). Wszystko wskazuje na to, że podana tu wersja Ślubowania Eorla jest jedyną, jaka pojawia się we wszystkich zapiskach.

43. Vanda: przysięga, ślubowanie, uroczysta obietnica, ter-maruva: ter - "przez", mar- - oznacza w czasie przeszłym: "trwać, osiedlić się, ustalić"; Elenna-nóreo: dopełniacz od Elenna-nóre, "Ziemia zwana Ku Gwiazdom"; alcar: "chwała"; enyalien: en-, "znów", yal- "wezwanie", w bezokoliczniku (lub rzeczowniku odsłownym) enyalie, tutaj w celowniku

"dla ponownego wezwania", ale związane z orzeczeniem bliższym alcar, zatem "by znów wezwać lub upamiętnić chwałę"; Vorondo: dopełniacz od voronda, "stały w sojuszu, w dotrzymywaniu słowa czy przysięgi, wierny". Przymiotniki, zwykle quenejskie, używane jako "tytuł" lub wykorzystywane często jako uzupełnienie imienia umieszcza się po imieniu. Z dwóch odmiennych wyrazów w apozycji odmieniany jest wówczas ostatni, [inne pismo podaje ten przymiotnik jako vórimo, dopełniacz od woriwa, z tym samym znaczeniem co voronda]. Voronwe: "stałość, lojalność, wierność", dopełnienie enyalien. , MB: "niech tak będzie, może tak być"; Nai tiruvantes: "niech będzie, że będą tego strzegli", czyli "niechaj tego strzegą" (-nte, końcówka trzeciej osoby liczby mnogiej, jeśli podmiot nie został uprzednio podany); i harar. "ci, którzy zasiadają ponad"; mahalmassen: miejscownik liczby mnogiej od mahalma, "tron"; mi: "w"; Numen: "Zachód"; i Eru i: Jedyne, który"; ea: , jest"; tennoio: tenna "w górę, do; tak daleko jak", oio "przez czas nieskończony"; tennoio: "na zawsze" [przypis autora].

44. Nie zaglądano tam więcej, aż król Elessar powrócił i odnowił w tym miejscu przymierze z

władcą Rohirrimów, Eomerem, dziewiętnastym dziedzicem Eorla. Tylko królowie Numenoru mogli wedle prawa wzywać Eru na świadka, a i to jedynie przy najpoważniejszych i uroczystych okazjach. Linia królów urwała się na Ar-Farazónie, który zginął w Upadku, jednak Elendil Voronda pochodził od Tar-Elendila, czwartego króla i został uznany za prawowitego władcę Wiernych, którzy ale brali udział w buncie królów i ocaleli ze zniszczenia. Kirion był namiestnikiem królów pochodzących od Elendila i miał we wszystkich sprawach dotyczących Gondoru królewskie uprawnienia - aż do powrotu kruk. Niemniej treść przysięgi mocno zdumiała i zatrwożyła obecnych. Samo jej wypowiedzenie przy czcigodnym grobie wystarczyłoby, -żeby uczynić szczyt wzgórza miejscem świętym [przypis autora]. Przydomek Elendila, Voronda, czyli "Wierny", który pojawia się też w Ślubowaniu Kiriona, został najpierw zapisany w tej notatce jako Voronwe, co w Ślubowaniu istnieje w formie rzeczownika: "wierność, stałość". Jednak w Dodatku A do Władcy Pierścieni Mardil, pierwszy rządzący namiestnik Gondoru zwany jest "Mardil Voronwe", co przekładano jako "Wierny"; elf z Gondolinu zaś, który w Pierwszej Erze wyprowadził Tuora p Vinyamaru, zwał się Voronwe, co w Indeksie do Silmarilliona przetłumaczyłem podobnie jako "Nieugięty".

45. Por. pierwszy cytat w Dodatku C do rozdziału Historia Galadrieli i Keleborna.

46. Nazwy te podane zostały w sindarińskim, tak jak używano ich w Gondorze, jednak wiele z nich zostało na nowo nadanych przez Eotheodów, by dawne brzmienie pasowało do ich własnego języka, poprzez tłumaczenie lub ukucie nazwy od podstaw. We Władcy Pierścieni pojawiają się głównie nazwy w języku Rohirrimów Angren to Isena, Angrenost to Isengard, Fangorn (nazwa też nadal używana) to Las Entów, Onodló to Rzeka Entów, Glanhir to strumień Mering (oba określenia znaczą to samo, czyli "strumień graniczny") (przypis autora]. Kwestia nazwy rzeki Mętna Woda jest niezbyt jasna. Istnień dwie wersje tekstu i zapisków, przy czym z jednej wynika, że sindarińska nazwa brzmiała Limlich i została w Rohanie przetworzona jako Limliht (a następnie "uwspółcześniona" na Limlight*). W innej (późniejszej) wersji Limlich zostało przekreślone i niespodziewanie zastąpione w tekście formą Limliht stając się formą sindarińska. Odzie indziej pojawia się sindarińska nazwa rzeki brzmiąca Limlaith. Wobec tylu wątpliwości zdecydowałem się na formę Limlight. Jakkolwiek mogła brzmieć oryginalna, sindarińska nazwa, widać jasno, że nazwa stosowana w Rohanie została utworzona poprzez upodobnienie, a nie przekład dawnej nazwy i że pierwotne jej znaczenie nie było znane (choć w notatce o wiele wcześniejszej od wszelkich powyższych rozważań pojawia się informacja, że Limlight miało być częściowym przekładem nazwy elfów Limlint, "szybkie światło"). Sindarińskie nazwy Rzeki Entów

i strumienia Mering występują jedynie tutaj; z Onodló porównaj Onodrim, Enyd, Entowie (Władca Pierścieni, Dodatek D: "Inne plemiona").

• Czyli właśnie Mętna Woda, bo tak została spolszczona ta nazwa (przyp. tłum.).

47. Athrad Angren: por. Dodatek D do Historii Galadrieli i Keleborna, gdzie podana została sindarińska nazwa Brodów na Isenie brzmiąca Ethiaid Engrin. Wydaje się, że nazwa tego brodu (tych brodów) funkcjonowała równocześnie w formie pojedynczej, jak i mnogiej.

48. Odzie indziej las ten zwany jest konsekwentnie Lasem Firien (skłócona forma nazwy Halifirien). Słowo firienholt pojawia się w anglosaksońskiej poezji (forma firienholt) oznacza to samo: "górski las". Por. przypis 33.

49. Właściwe formy to Rochand i Rochirrim, co w kronikach Gondoru zapisywano jako Rochand, Rochan i Rochirrim. Nazwy te zawierają sindarińskie słowo rock, "koń" (tłumaczenie eo-występującego w wyrazie Eotheidzi oraz wielu imionach Rohirrimów [por. przypis 36]. W wyrazie Rochand dodano sindarińska końcówkę -nd (-and, -end, -ond), co było powszechne w nazwach krain czy krajów, jednak -d opuszczano zwykle w wymowie, szczególnie w przypadku co dłuższych nazw, jak: Kalenardhon, Ithilien, Lamendon itd. Wyraz Rochirrim został utworzony na podstawie eo-here, terminu używanego przez Rohirrimów na określenie

pełnego zaciągu ich konnicy w czasie wojny. Do roch dodano sindarińskie hir, "pan, władca" (nijak nie spokrewnione ze [staroangielskim] here). Do nazw ludów dołączano często sindarińskie określenie rim, "wielka liczba, ciżba" (quenejskie rimbe), tworząc rzeczownik zbiorowy, jak: Eledhrim (Edhelrim): "wszystkie elfy", Onodrim: lud Entów", Nogothrim: "wszystkie krasnoludy, krasnoludzkie plemię". W języku Rohirrimów obecna była głoska oznaczana jako ch (spirant tylnojęzykowy jak ch w języku walijskim) i choć rzadko występowała w środku wyrazu między samogłoskami, jej wymowa nie sprawiała trudności. Wszelako brak było podobnej głoski we Wspólnej Mowie, która preferowała sindarińska wymowę, zatem mieszkańcy Gondoru, o ile nie byli wykształceni, zastępowali ch samym A (w środku wyrazu) albo k (w wygłosić, gdzie przy starannej sindarińskiej wymowie głoska ch była bardzo wyraźna). W ten sposób powstały nazwy Rohan i Rohirrimowie, wykorzystane we Władcy Pierścieni (przypis autora).

50. Wydaje się, że ta wiadomość nie przekonała Eorla o dobrej woli Białej Pani.

51. Eilenaer było imieniem prenumenóryjskiego pochodzenia, spokrewnionym niewątpliwie z Eilenach [przypis autora]. Wedle notatki dotyczącej stosów sygnałowych, Eilenach było "prawdopodobnie imieniem obcego pochodzenia, nie sindarińskim, nie numenóryjskim, nie wywiedzionym ze Wspólnej Mowy [...] Zarówno

Eilenach, jak i Eilenaer były łatwo zauważalnymi punktami terenu. Eilenach to najwyższe wzniesienie Lasu Druadan, świetnie widoczne z zachodu.

Zadaniem tego stosu sygnałowego było przekazywanie ostrzeżeń do Amon Din, chociaż z braku miejsca na ostrym wierzchołku nie dawało się tutaj rozpaść zbyt dużego opia. Stąd nazwa Nardol ("ognisty szczyt wzgórza"), opisująca następną na zachodzie górę sygnałową wyrastającą u krańca łańcucha, pierwotnie należąca do Lasu Druadan, jednak ogołoconą z drzew przez budowniczych i kamieniarzy, którzy nadeszli Doliną Kamiennych Wozów. Góra Nardol była obsadzona przez straż chroniącą również ludzi pracujących w kamieniołomach. Placówka ta miała pod dostatkiem paliwa, więc w razie potrzeby mogła utrzymać wielki ogień, widoczny dobrze nawet z ostatniego wzgórza sygnałowego (Halifirien), ze sto dwadzieścia mil [około dwustu kilometrów] na zachód".

W tej samej notatce "Amon Din" ("ciche wzgórze") uznane zostaje za najdawniej obsadzone jako (pierwotnie) wysunięty warowny posterunek podległy Minas Tirith, skąd widać było płomień stosu gorzejącego na szczycie tego wzniesienia. Posterunek miał strzec przejścia z Dagorladu do północnego Ithilien, a także powstrzymywać wrogów przed próbą przekroczenia Anduiny przy Kair Andros lub w pobliżu tego miejsca. Czemu taką właśnie nazwę nadano górze, o tym nie ma ani słowa. Może dlatego, iż "kameniste i nagie wzgórze

wyróżniało się znacznie, samotnie wyrastając spomiędzy porośniętych gęstym lasem pagórków LASU Druadan (Tawar-in-Druedain), a ludzie, ptaki i zwierzyna rzadko nań zaglądały".

52. Według Dodatku A do Władcy Pierścieni [Powrót Króla, str. 417] pierwszy atak dzikich ludzi ze Wschodu nastąpił za czasów Ostohera, czwartego po Meneldilu króla Gondoru, wszelako wówczas "syn króla, Tarostar, odparł napastników; dlatego nazwano go Romendakilem-Zwycięzcą Wschodu".

53. Również Rómendakil I ustanowił urząd namiestnika (Arandura, sługi króla), wszelako namiestnika król wybierał wówczas spośród zaufanych i mądrych poddanych, zwykle posuniętych przy tym w latach, jako że namiestnikowi nie było wolno wybierać się na wojnę ni opuszczać królestwa. Namiestnik nigdy nie pochodził z rodu królewskiego [przypis autora].

54. Mardil, pierwszy rządzący namiestnik Gondoru, był namiestnikiem Eanura, ostatniego króla, który w roku 2050 przepadł w Minas Morgul. "Powszechnie mniemano, że zdradziecki Nieprzyjaciel porwał Eanura i że król umaidł torturowany w Minas Morgul. Nie było jednak świadków śmierci króla, więc władzę w jego imieniu sprawował przez wiele lat Mardil, zwany Dobrym Namiestnikiem" (Powrót Króla, str. 429).

III

WYPRAWA DO EREBORU

Pełne zrozumienie poniższego tekstu zależy od znajomości historii przytoczonej w Dodatku A do Władcy Pierścieni (III: Plemię Durina), którą tutaj przytaczam w streszczeniu:

Thrór i jego syn Thrain (razem z synem Thraina, Thorinem, zwanym później Dębową Tarczą) podczas napadu smoka Smauga uciekli spod Samotnej Góry (Ereboru) tajemnymi drzwiami. Thrór oddał Thrainowi ostatni z Siedmiu Krasnoludzkich Pierścieni i wrócił do Morii, gdzie zginął z ręki Orka Azoga, który wypalił swe imię na czole Thróra. To właśnie doprowadziło w 2799 roku do wojny między Krasnoludami a Orkami. Konflikt zakończony został wielką Bitwą w Azanulbizarze (Nanduhirionie) przed wschodnią bramą Morii. Thrain i Thorin Dębowa Tarcza zamieszkali potem w Ered Luin, jednak w roku 2841 Thrain wyruszył stamtąd pod Samotną Górę. W czasie wędrówki przez kraje na wschód od Anduiny został porwany i uwięziony w Dol Guldurze, gdzie odebrano mu Pierścień. W roku 2850 Gandalf, wniknąwszy do twierdzy, przekonał się, że to zaiste Sauron nią włada, tam też spotkał umierającego Thraina. Istnieje więcej niż jedna wersja "Wyprawy do Ereboru", jak wyjaśnia zresztą dołączony do opowieści Dodatek, gdzie pojawiają się również urywki wersji wcześniejszej. Nie znalazłem żadnych zapisków poprzedzających zdanie otwierające poniższy tekst: "Więcej już tego

dnia nie chciał nic powiedzieć". Owym niechętnym jest Gandalf. Wśród pozostałych dramatis personae "my" oznacza Froda, Peregrina, Meriadoka i Gimlego,, ja" odnosi się zaś do Froda, który zanotował ową rozmowę. Miejsce akcji: dom w Minas Tirith; czas akcji: po koronacji króla Elessara.

Więcej już tego dnia nie chciał nic powiedzieć. Później jednak znów poruszył temat i usłyszeliśmy całą tę dziwną historię, jak to zorganizował podróż do Ereboru, czemu pomyślał wówczas o osobie Bilba i jakim sposobem udało mu się namówić dumnego Thorina Dębową Tarczę, by ten włączył hobbita do kompanii. Nie pamiętam już całej opowieści, ale zrozumieliśmy wówczas, że Gandalfa od początku interesowała obrona Zachodu przed Cieniem.

- Byłem wówczas mocno niespokojny - powiedział - bowiem Saruman krzyżował wszystkie moje plany. Wiedziałem, że Sauron znów powstał i że wkrótce ujawni swą obecność. Zdawałem sobie także sprawę, że gotuje się do wielkiej wojny. Od czego zaczniesz? Czy najpierw spróbuje odzyskać Mordor, czy może uderzy na główne twierdze swych przeciwników? Pomyślałem wówczas, dokładnie to pamiętam, że wedle oryginalnego planu zamierzał, osiągnąwszy dostateczną siłę, zaatakować Lórien i Rivendell. Byłoby to dlań o wiele lepsze rozwiązanie, dla nas zaś znacznie gorsze.

Może wam się wydaje, że Rivendell znajdowało się poza jego zasięgiem, ale ja tak nie uważałem. Żle

miały się sprawy na Północy. Nie istniało już Królestwo Pod Górą, zabrakło silnych mężów z Dali. Tylko Krasnoludy z Żelaznych Wzgórz zostały, by przeciwstawić się Sauronowi pragnącemu odzyskać górskie przełęcze i dawne tereny Angmaru. Za plecami zaś mieli spustoszone tereny oraz smoka, którego zresztą Sauron mógł wykorzystać ze strasznym skutkiem. Często powiadałem sobie: "muszę jakoś uporać się ze Smaugiem. Bardziej jednak potrzebny jest bezpośredni atak na Dol Guldur. Trzeba nam udaremnić zamiary Saurona. Muszę przekonać Radę do tego pomysłu". Takie to właśnie mroczne myśli mną władały, gdy wlokłem się drogą. Czułem się zmęczony i zmierzałem na krótki odpoczynek do Shire'u, gdzie nie byłem od ponad dwudziestu lat. Myślałem, że może jeśli zajmę choć na trochę umysł czymś innym, to w końcu uporam się z kłopotami. Tak też uczyniłem, chociaż nie udało mi się zapomnieć o troskach.

Ledwie bowiem dotarłem w okolice Bree, natknąłem się na Thorina Dębową Tarczę¹, który żył na wygnaniu u północno-zachodnich granic Shire'u. Ku memu zdumieniu krasnolud odezwał się do mnie i wówczas sprawy przybrały inny obrót.

Thorin był tak bardzo zaniepokojony, że ostatecznie poprosił mnie o radę. Poszedłem zatem razem z nim do grot w Górach Błękitnych, gdzie wysłuchałem długiej opowieści. Wkrótce zrozumiałem, że krasnolud cipko boleje nad swymi krzywdami, że nie

może zapomnieć o utraconym skarbie ojców i aż nadto ciąży mu brzemie spoczywającego na jego barkach obowiązku dokonania zemsty na Smaugu, który skarby te zagarnął. Krasnoludowie traktują takie powinności niezwykle poważnie.

Obiecałem mu pomoc, w miarę możliwości. Równie mocno, jak i Thorinowi, zależało mi na zgładzeniu Smauga, jednak wszelkie plany krasnoluda opierały się na bitewnych wojennych zamiarach, tak jakby naprawdę był królem Thorinem II, ja zaś uważałem taką strategię za nie rokującą nadziei. Zostawiłem go zatem i poszedłem do Shire'u, zbierając po drodze wieści. Dziwnie to przebiegało. W zasadzie nic nie czyniłem, tylko pozwalałem się prowadzić "przypadkowi", popełniając w ten sposób wiele błędów.

Bilbo zainteresował mnie już wcześniej, jako dziecko, a potem młody hobbit. Gdy ostatni raz go widziałem, nie był jeszcze zupełnie dorosły. Dobrze zapamiętałem jego zapał, błyszczące oczy i uwielbienie, z którym wysłuchiwał wszystkich opowieści, wciąż zadając przy tym pytanie o świat rozciągający się poza granicami Shire'u. Gdy tylko wszedłem do Shire'u, zaraz usłyszałem o Bilbie.

Wyglądało na to, że stawał się głośną postacią. Oboje jego rodzice umarli młodo, jak na hobbitów, mając ledwie około osiemdziesięciu lat; on sam zaś się nie ożenił. Powiadano, że zaczynał już osobliwie dziwaczeć, a czasem wypuszczał się na długie,

wielodniowe samotne wędrówki. Widziano, jak rozmawiał z obcymi, nawet z krasnoludami.

"Nawet z krasnoludami!" Nagle te trzy rzeczy połączyły mi się w jedną: wielki, chciwy Smok o czułym słuchu i wspaniałym węchu; wytrwałe, ciężko obute krasnoludy żywiące zapiekłą do Smoka nienawiść i zwinny, cicho stawiający stopy hobbit chorujący (jak się domyślałem) na tęsknotę dalekich podróży. Uśmiechnąłem się pod nosem i z miejsca ruszyłem na spotkanie z Bilbem, sprawdzić, jak zniósł ostatnie dwadzieścia lat i czy obiecujące plotki powiadały prawdę. Nie zastałem go jednak w domu. Rozpylałem o Bilba w Hobbitonie, ale wszyscy tylko potrząsali głowami.

- Znów gdzieś poszedł-wyjaśnił jakiś hobbit, zapewne Holman, ogrodnik². - Jeśli nie będzie uważał, to któregoś dnia przepadnie na dobre. Spytałem go nawet, dokąd idzie i kiedy wróci, ale on tylko popatrzył na mnie dziwnie. Nie wiem, odparł, to zależy od tego, czy spotkam kogoś, Holmanie. Elfy obchodzą jutro Nowy Rok!³ Szkoda go, bo to miły chłopak. Lepszego nie znajdziesz od Wzgórz aż do Rzeki.

"Dobra nasza!", pomyślałem. "Chyba zaryzykuje". Miałem coraz mniej czasu, najpóźniej w sierpniu musiałem zjawić się na posiedzeniu Białej Rady, w przeciwnym razie Saruman osiągnąłby swoje i skłonił Radę do bezczynności. Niezależnie od większych przeszkód, to również mogłoby okazać się fatalne dla wyprawy, ponieważ potężny Dol Guldur

nie ścierpiałby żadnej próby odzyskania Ereboru, chyba żeby inne kłopoty dopadły akurat Saurona. Czym prędzej więc wróciłem do Thorina, by podjąć trudne zadanie wybicia mu z głowy przedsięwzięć militarnych i skłonienia do działań sekretnych - i z Bilbem. To, że nie spotkałem się najpierw z Bilbem, było błędem i omal nie pokrzyżowało wszystkich planów. Bilbo bowiem zmienił się bardzo: przytył, pofolgował obżarstwu, dawne tęsknoty zaś zmałyły do rozmiarów skromnych marzeń. Nic nie mogło przerazić go bardziej niż perspektywa ich ziszczenia! Był kompletnie oszołomiony i wyszedł na durnia. Gdyby nie jeszcze jeden dziwny przypadek, o którym za chwilę, Thorin opuściłby jego dom trzaskając drzwiami.

Wiecie wszakże, jak sprawy się miały, a przynajmniej jak postrzegał je Bilbo. Ta opowieść przedstawiałaby się nieco odmiennie, gdybym ją spisał. Bilbo w ogóle nie zdawał sobie sprawy, że krasnoludy uważały go za kompletnego głupca, nie wiedział też, że były na mnie wściekle. Tarcia pogardzał Bilbem o wiele bardziej, niż się hobbitowi zdawało, od początku zresztą krasnolud odnosił się niechętnie do całego pomysłu, potem zaś uznał, że zaplanowałem wszystko po to jedynie, by z niego zakpić. Sytuację uratowały mapa i klucz. Zupełnie o nich zapomniałem. Dopiero przybywszy do Shire'u, znalazłem chwilę, aby zastanowić się nad opowieścią Thorina i wówczas przypomniałem sobie ów dziwny przypadek, który włożył obie te rzeczy w

moje ręce. Wobec nowych wieści nijak nie wyglądało mi to już na zwykłe zrzącenie losu. Wspomniałem pełną niebezpieczeństw podłóż odbyłą dziewięćdziesiąt jeden lat wcześniej, kiedy pod przebraniem wniknąłem do Dol Gulduru, gdzie znalazłem nieszczęsnego krasnoluda umierającego w lochu. Nie wiedziałem wówczas, kim jest. Miał ze sobą mapę należącą do plemienia Durina z Morii i klucz, który zdawał się tworzyć z mapą jakąś całość. Więzień znajdował się jednak u kresu sił i niczego mi nie wytłumaczył. Powiedział tylko, że niegdyś posiadał też potężny Pierścień.

Niemal tylko o tym majaczył. Ostatni z Siedmiu, powtarzał nieustannie. Ale jakim sposobem te przedmioty trafiły w jego ręce, tego nie wiedziałem. Mógł być posłańcem schwytanym podczas ucieczki lubo nawet złodziejem przyłapanym przez większego jeszcze rzezimieszka. Wszakże dał mi mapę oraz klucz.

- Dla mego syna - powiedział i umarł, a i ja wkrótce stamtąd uciekłem. Wyniosłem oba dary i wiedziony jakimś dziwnym impulsem nosiłem je zawsze ze sobą, chociaż szybko o nich zapomniałem. Innymi sprawami zajmowałem się w Dol Guldurze, o wiele bardziej niebezpiecznymi i istotnymi niż wszystkie skarby Ereboru.

Gdy teraz wspominam tamte chwile, rozumiem wreszcie, że dane było mi słyszeć ostatnie słowa Thraina Q4, chociaż on sam nie podał ani swego, ani syna imienia. Thorin, rzecz jasna, nie miał pojęcia,

co stało się z jego ojcem, nigdy też nie wspomniał o "ostatnim z Siedmiu Pierścieni". Posiadałem zatem mapę i klucz do tajemnego wejścia do Ereboru, tego samego, którym wedle opowieści Thorina umknęli Thrór i Thrain. Nosilem je przy sobie aż do chwili, gdy okazały się niezwykle użyteczne.

Szczęśliwie, wykorzystałem te przedmioty we właściwy sposób. Trzymałem je w zanadrzu, jak mawiacie w Shirze, aż sprawy zaczęły przybierać zupełnie beznadziejny obrót. Gdy tylko Thorin ujrzał klucz i mapę, zmienił całkowicie zdanie. Bez oporów przystał na mój plan, przynajmniej w kwestii utajnienia wyprawy. Istnienie ukrytych drzwi, które tylko krasnoludy mogły odnaleźć, dawało szansę śledzenia poczynąń Smoka, a może nawet stwarzało nadzieję na odzyskanie odrobiny złota czy części dziedzictwa Thorina, co ukołoby obolałe serce krasnoluda.

Ale mnie to nie wystarczało. W głębi duszy byłem przekonany, że Bilbo musi iść razem z Thorinem, w przeciwnym razie wyprawa okaże się jednym wielkim niepowodzeniem czy też, jak dziś mogę powiedzieć, nie dojdzie do pewnych, o wiek istotniejszych zdarzeń. Tak więc wytrwale przekonywałem Thorina. Potem spotkało nas jeszcze wiele innych przeciwności, dla mnie jednak ta właśnie część przedsięwzięcia była najtrudniejsza. Chociaż nasza dysputa przeciągnęła się długo w noc, nawet Bilbo poszedł już spać, to dopiero nad ranem

Thorin przestał oponować. Przepelniała go podejrzliwość i wzgarda.

- To mięczak - sarknął. - Głupi i podatny jak błoto w tym ich Shirze. Jego matka umarła przedwcześnie. Dziwnie się nami zabawiasz, panie Gandalfie. Pewien jestem, iż masz w tym jeszcze inny interes, prócz niesienia pomocy mej osobie.

- I nie mylisz się, Tłumnie - odparłem. - Gdybym go nie miał, w żadnym przypadku bym cię nie wspierał. Twoje sprawy mogą ci się wydawać doniosłymi, ale drobnymi są w porównaniu z całym splotem historii. A mnie interesuje wiele jej wątków, jednak to tylko przydaje wagi moim radom, a nie odwrotnie. Słuchaj zatem uważnie, Thorinie Dębowa Tarczo! - dodałem z zapalem. - Jeśli ten hobbit pójdzie z tobą, odniesiecie sukces. W przeciwnym razie czeka was klęska. Rozważ przeto owo ostrzeżenie, a pamiętaj, że posiadam dar przepowiadania.

- Wiem, idzie za tobą taka fama - odrzekł Thorin. - Mam nadzieję, że zasłużona. Ale ten szalony pomysł, aby wziąć za kompana Bilba, każe mi się zastanowić, czy to jasnowidzenie tobą powoduje, czy może raczej zwykły obłąd. Tak ogromne brzemie trosk mogło zamącić ci w głowie.

- Z pewnością jest ich aż za wiele - przyznałem. - Niepoślednie miejsce wśród nich zajmuje pewien dumny krasnolud, który prosi mnie o radę (choć, o ile wiem, nic go do tego nie upowaznia), a potem nagradza mnie obelgami. Rób, co chcesz, Thorinie Dębowa Tarczo, wolna woła. Ale źle skończysz, jeśli

wzgardzisz moimi radami. W końcu padnie na ciebie Cień. Weź się w karby, powściągnij pychę i chciwość, bo inaczej każda droga, którą obierzesz, doprowadzi cię do upadku, chociaż ręce będziesz miał pełne złota.

Zbladł nieco na te słowa, ale oczy rozgorzały mu jeszcze mocniej.

-*Nie próbuj mi grozić! - warknął. - Sam stosownie ocenię sprawę podobnie jak wszystko, co mnie tyczy.

- To na co czekasz!?! - zawołałem. - Nic więcej nie powiem, może tyle tylko: nie rozdaję lekką ręką ni zaufania, ni miłości, Thorinie, a jednak bliski mi ten hobbit i dobrze mu życzę. Traktuj go należycie, a zyskasz mą przyjaźń do końca swych dni.

Rzekłem te słowa, nie mając już nadziei, że go przekonam, ale okazało się, że to była najlepsza z możliwych kwestii. Krasnoludy świetnie czują takie rzeczy jak gotowość poświęcenia dla przyjaciół i wdzięczność za okazaną pomoc.

- Niech i tak będzie - powiedział w końcu Thorin po dłuższej chwili ciszy. - Pójdzie ze mną, jeśli starczy mu odwagi (w co wątpię). Skoro jednak nalegasz, bym wziął go sobie na kark, to ruszysz z nami, by doglądać swego pupilka.

- Zgoda! - odparłem. - Przyłączę się i zostanę przynajmniej do chwili, gdy docenisz wartość Bilba. I dobrze uczyniłem, jak się potem okazało, chociaż wtedy inne sprawy miałem na głowie i nade wszystko chciałem wpłynąć na tok obrad Białej Rady.

Tak zatem wyruszyła wyprawa do Ereboru. Nie przypuszczam, by z początku Thorin żywił jakiegokolwiek nadzieje, że uda się zabić Smauga. Bo i nijak nie można było aa to liczyć. Niemniej tak właśnie się stało. Niestety! Thorin nie pożył na tyle długo, by cieszyć się triumfem i skarbami. Mimo mej przestrogi dał się pokonać własnej dumie i chciwości. - Ale przecież - rzekłem, gdy Gandalf skończył - i tak mógł zginąć w bitwie? Nawet największa szczodrość Thorina nie zapobiegłaby napaści Orków.

- To prawda - odparł Gandalf. - Nieszczęsny Thorin! Jakiegokolwiek błędy popełnił, był mężnym krasnoludem i pochodził z wielkiego rodu. Chociaż stracił życie pod koniec wyprawy, to jednak głównie dzięki niemu właśnie udało się doprowadzić do odrodzenia Królestwa Pod Górą, czego tak pragnąłem.

Wszelako Dain Żelazna Stopa okazał się godnym następcą. "A teraz dowiadujemy się, że Dain poległ, także w boju" pod Erebozem "i w dniu, w którym my tutaj walczyliśmy również. Nazwałbym tę śmierć ciężką stratą, gdyby nie to, iż raczej dziwić się trzeba, że Dain mimo sędziwego wieku³ mógł jeszcze władać toporem tak dzielnie, jak podobno władał stojąc nad ciałem króla Branda przed bramą Ereboru, póki nie zapadła noc".

Wszystko mogło wyglądać zupełnie inaczej. Istotnie Sauron "pierwsze główne uderzenie skierował na południe; a jednak ręce miał długie i pewnie by prawicą dosięgnął Północy, wyrządzając wiele zła w położonych tam krainach, gdyby król Dain i król

Brand nie zagroził mu drogi", gdy my tymczasem broniliśmy Gondoru. "Ileż pomyślicie o bitwie w Pelennorze, nie zapominajcie też o bitwie w Dali. Zastanówcie się, co mogło się zdarzyć. Ogień smoczy i szable dzikusów w Eriadorze! Mogłoby nie być królowej w Gondorze. Moglibyśmy po zwycięstwie wrócić do ruin i zgliszcz tylko. Tego wszystkiego uniknęliśmy, ponieważ w pewien przedwiosenny wieczór przed laty spotkałem" pod "Bree Thorina Dębowa Tarcza. Zbieg okoliczności, jak mówią w Śródziemiu"*.

*** Powyższe, wyróżnione cudzysłowami fragmenty opowieści są niemal identyczne z tekstem Władcy Pierścieni i zostały przytoczone w brzmieniu tam podanym - Powrót Króla, str. 470-471; por. także wstęp do Dodatku (przyp. tłum.)**

PRZYPISY

1. O spotkaniu Gandalfa i Thorinem opowiada też Dodatek A do Władcy Pierścieni (Powrót Króla, str. 469), podając datę owego wydarzenia: 15 marca 2941 roku. Obie relacje nieco się różnią. Wedle Dodatku spotkanie miało miejsce w gospodzie w Bree, a nie na szlaku. Gandalf odwiedził Shire ostatni raz dwadzieścia lat wcześniej, czyli w roku 2921, gdy Bilbo miał lat trzydzieści jeden, potem Gandalf wspomina, że hobbit nie doszedł wtedy jeszcze wieku męskiego (trzydzieści trzy lata).

2. Holman ogrodnik: Holman Zielona Ręka, którego uczniem był Hamfast Gamgee (ojciec Sama, Dziadunio). Por. Wyprawa, rozdział pierwszy i Dodatek C do Władcy Pierścieni.

3. Rok słoneczny elfów (loa) zaczynał się w dniu zwanym yestare, przypadającym w wigilię pierwszego dnia tuile (wiosny). W kalendarzu Imladris yestare odpowiadało mniej więcej szóstemu dniu kwietnia wedle kalendarza Shire'u (Władca Pierścieni, Dodatek poświęcony kalendarzom).

4. Thrain II: Thrain I, odległy przodek Thorina, uciekł z Morii w toku 1981 i został pierwszym Królem Pod Górą (Władca Pierścieni, Dodatek A: Plemię Durina).

5. Dain II Żelazna Stopa urodził się w roku 2767; w Bitwie na Azanulbizarze (Nan-duhirionie) w roku 2799 zabił przed wschodnią bramą Morii olbrzymiego Orka Azoga i pomścił w ten sposób Thróra, dziada Thorina. Zginął podczas Bitwy na polach Dali w roku 3019 (Władca Pierścieni, Dodatek A: Plemię Durina i Dodatek B). W Rivendell Frodo dowiedział się od Glóina, że "Dain wciąż jeszcze króluje Pod Górą i jest już stary (ukończywszy dwieście pięćdziesiąt lat), czcigodny i bajecznie bogaty" (Wyprawa, str. 313).

DODATEK

KOMENTARZ DO TEKSTU "WYPRAWA DO EREBORU"

Trudno rozplatać wszystkie zawiłości związane z tym tekstem. Najwcześniejsza wersja, chociaż została ukończona, to jednak ma postać nie dopracowanego, mocno pokreślonego rękopisu, dalej zwanego przeze mnie wersją A. Nosi tytuł Historia kontaktów Gandalfa z Thrainem i Thorinem Dębową Tarczą. Z tego uczyniony został następnie maszynopis (wersja B), w znacznym stopniu zmieniony, chociaż w większości były to stosunkowo mało istotne poprawki. Zatytułowany został Poszukiwania w Ereborze, niżej zaś widnieje podtytuł Relacja Gandalfa wyjaśniającego genezę wyprawy do Ereboru i przyczyny wysiania Bilba z krasnoludami. Poniżej zacytowałem kilka obszernych fragmentów z tego tekstu.

Oprócz wersji A i B istnieje jeszcze jeden rękopis, bez tytułu. Choć opisuje on tę samą historię, czyni to jednak w sposób bardziej "ekonomiczny", skrótowy, omijając wiele spraw poruszanych w pierwszej wersji i dodając kilka nowych elementów, jednocześnie też (głównie pod koniec) cytując oryginalny tekst Jestem niemal pewny, że wersja C powstała później niż B i to właśnie wersję C przytoczyłem powyżej, pomimo że początkowa część rękopisu najwyraźniej zaginęła (fragment osadzający rozmowę w Minas Tirith).

Pierwszy akapit wersji B (podanej poniżej) jest niemal identyczny z fragmentem pomieszczonym w Dodatku A do Władcy Pierścieni (Powrót Króla, str. 468) i bez wątpienia nawiązuje do historii Thróra i

Thraina przedstawionej w Dodatku nieco wcześniej; podczas gdy zakończenie Wyprawy do Ereboru zawiera prawie te same kwestie, tutaj wygłoszone przez Gandalfa (do Froda i Gimlego w Minas Tirith), które pojawiają się w Dodatku A (op. cit., str 470-471). Jeśli wziąć jeszcze pod uwagę cytowany we wstępnej notce [na początku książki] list, jasnym się staje, że Wyprawa do Ereboru powstała pierwotnie jako fragment podrozdziału Plemię Durina i miała się znaleźć w Dodatku A do Władcy Pierścieni.

WYJĄTKI Z WCZEŚNIEJSZEJ WERSJI

Maszynopis wersji B zaczyna się następująco *:

*** W tych dwóch akapitach fragmenty identyczne z tekstem pomieszczonym we Władcy Pierścieni (Powrót Króla, itr. 461) zostały zaczerpnięte z tamtego źródła i wyróżnione cudzysłowami (przyp. tłum.).**

"Tak więc spadkobiercą Durina został Thorin, lecz nie dostała mu się w spadku nadzieja". Podczas napaści na Erebor był zbyt młody, by nosić bron, ale podczas bitwy w Azanulbizarze stawał w pierwszych szeregach atakujących. "Miał dziewięćdziesiąt" pięć "lat, gdy zginął Thrain, był krasnoludem wspaniałej i dumnej postawy". Nie miał Pierścienia i (być może dlatego właśnie) "nie rwał się, by opuścić Eriador. Pracował tan od dawna", zdobywając niejaki majątek; "plemię jego rozrosło się, bo liczni tułający

się krasnoludowie przybywali, znęcani wieścią o nowej siedzibie założonej na wschodzie. W górach pobudowali piękne podziemne sale, składy wypełniły się wyrobami krasnoludzkiej sztuki, życie płynęło znośnie, chociaż pieśni wciąż przypominały o straconej, dalekiej Samotnej Górze", o skarbach i o jasności Wielkiej Sali skąpanej w blasku Arcyklejnotu.

"Mijały lata". Ogień serca Thorina "z czasem rozpalał się coraz żywiej, gdy król rozpamiętywał krzywdy swego rodu i obowiązek zemsty na Smoku, przekazany w dziedzictwie przez ojca. Ciężki młot dzwonił wytrwale w kuźni, a Thorin pracując myślał o broni, o zbrojach, o sojuszach. Annie były jednak rozproszone, sojusze zerwane, a we własnym plemienu niewiele mógł zliczyć bojowych toporów. Toteż straszny gniew, nie ostudzony nadzieją, palił jego serce, gdy Thorin kuł czerwone żelazo na kowadle".

Gandalf nie odegrał, jak dotąd, żadnej roli w dziejach durinowego plemienia. Niewiele łączyło go z krasnoludami, chociaż przyjaźnie odnosił się do wszystkich istot o dobrej woli i podobały mu się siedziby krasnoludzkich wygnańców na Zachodzie. Przypadek zrządził kiedyś wszakże, że podróżując przez Eriador (zmierzał wówczas do Shire'u, 'gdzie nie był od paru ładnych lat), spotkał pewnego dnia Thorina Dębową Tarczę i pogadali wówczas trochę na drodze, a potem zatrzymali się na noc w Bree. Rano Thorin tak rzekł do Gandalfa:

- Wiele spraw zaprzęta mi głowę, a powiadają, że mądry jesteś i wiesz więcej niż rzesze tych, co chodzą po świecie. Czy zechcesz pójść ze mną do mego domostwa, by wysłuchać mnie i udzielić rady? Gandalf przystał na to, a przybywszy do jaskiń Thorina, zasiadł wraz z gospodarzem, który przedstawił długą opowieść o swych niedolach. Wiele ważkich czynów i zdarzeń było skutkiem owego spotkania. Dzięki niemu właśnie odnaleziono Jedyny Pierścień, który zawędrował następnie do Shire'u, stąd też wynikł wybór powiernika. Wielu przypuszczało potem, że Gandalf przewidział te wypadki i ze starannie wybrał czas spotkania z Thorinem. My jednak sadzimy inaczej, bowiem w swej relacji z Wojny o Pierścień powiernik Frodo zapisał słowa Gandalfa, który wypowiedział się na ten temat. Oto co utrwalił:

Zamiast słów; "Oto co utrwalili w najwcześniejszej wersji A pojawia się zapisek; "Fragment ten został usunięty z opowieści, ponieważ zdawał się nazbyt długi, jednak teraz wstawiamy tu większą jego część".

Po koronacji zamieszkaliśmy wraz z Gandalfem w pięknym domu w Minas Tirith. Gandalf był bardzo rozradowany i chociaż zasypywaliśmy go pytaniami o wszystko, co tylko przyszło nam do głowy, to pokłady zarówno jego cierpliwości, jak i wiedzy okazały się niewyczerpane. Me potrafię już odtworzyć większości z tego, co nam opowiedział, często też nie rozumieliśmy jego relacji. Tę rozmowę

wszakże pamiętam bardzo dobrze. Był wtedy z nami Gimli. W pewnej chwili krasnolud rzekł do Peregrina:

- Jedno jeszcze muszę zrobić w najbliższym czasie: zajrzeć do waszego Shire'u*. Nie żeby zaznajomić się z większą liczbą hobbitów! Wątpię, bym mógł dzięki nim poznać was lepiej niż dotychczas. Ale żaden krasnolud z Rodu Durina nie powinien pozostać obojętny wobec owej krainy. Czyż nie tam właśnie zaczęły się wszystkie wypadki, które doprowadziły do odrodzenia władzy Królestwa Pod Górą i zagłady Smauga? Nie mówiąc już o zniszczeniu Barad-duru, chociaż dziwnym wydaje się związek obu tych spraw. Dziwne to, zaiste nader dziwne - mruknął i umilkł na chwilę.

• Gimli musiał już raz przynajmniej przejść przez Shire, a to podczas podróży ze swego o rodzinnego domostwa w Górach Błękitnych.

Potem, patrząc znacząco na Gandalfa, pociągnął dalej:

- Ale któż te sprawy powiązał? Chyba nigdy dotąd o tym nie myślałem w ten sposób. Czy zaplanowałeś to wszystko, Gandalfie? Jeśli nie, to czemu zawiodłeś Thorina Dębową Tarczę w tak dziwne dlań miejsce? Czy nie zamierzyłeś sobie, by odnaleźć Pierścień, a następnie ukryć go daleko na Zachodzie i wybrać powiernika? A przy okazji* od niechcenia, odrodzić Królestwo Pod Górą. Czy nie taki był twój zamysł?

Gandalf nie od razu odpowiedział. Wstał, popatrzył przez okno ku zachodowi, w kierunku morza. Słońce już zachodziło, kapiąc w pozłocie jego twarz. Przez dłuższą chwilę stał tak, milcząc. W końcu odwrócił się do Gimlego i odparł:

- Nie znam odpowiedzi. Zmieniłem się już od tamtych dni, kiedy to uginałem się pod brzemieniem troski o Śródziemie. Wówczas powiedziałbym ci to samo, co wiosną zeszłego roku usłyszał ode mnie Frodo. Niedawno, ledwie zeszłego roku! Ale zwykła miara lat tu zawodzi. W tych zamierzchłych czasach pewien mały i przerażony hobbit dowiedział się, że Bilbo miał znaleźć Pierścień, że skoro pisane było to jemu, a nie twórcy Pierścienia, to i Frodo winien zostać powiernikiem. Mogłem dodać jeszcze: moim zaś zadaniem było doprowadzić do jednego i drugiego.

Budząc się do nowej rzeczywistości tylko z takich środków korzystałem, jakich używać mi dozwolono, i czyniłem, co mogłem, zgodnie z najlepszą, dostępną mi wiedzą. Jednak co w głębi serca czułem, czy co wiedziałem, nim jeszcze zstąpiłem na te szare brzegi, to już zupełnie inna sprawa. Olórin, tak mnie zwano na Zachodzie, wymazany jest już z pamięci. Tylko ci, którzy tam zostali, usłyszą wszystko do końca.

W wersji A zdanie to brzmi: "Tylko ci, którzy tam zostali (lubo ci, którzy, być może, wrócą tam razem ze mną), usłyszą wszystko do końca".

Potem powiedziałem:

- Teraz rozumiem cię trochę lepiej, Gandalfie. Chociaż nadal przypuszczam, że niezależnie od tego, co komu było pisane, Bilbo mógł odmówić powrotu do domu, podobnie jak i ja mogłem odmówić przyjęcia na siebie brzemienia. Nie powinienes, a nawet nie wolno ci było próbować zmuszać nas do czegokolwiek. Wciąż jednak zastanawiam się, czemu właściwie siwowłosa starzec, którego udawałeś, postąpił tak, jak postąpił.

Gandalf wyjaśnia im następnie wątpliwości, jakie targały nim wówczas, gdy zastanawiał się nad pierwszym posunięciem Saurona; zdaje sprawę z niegdysiejszych obaw o bezpieczeństwo Lórien i Rivendell. W tej wersji, stwierdziwszy, że uderzenie na samego Saurona było pilniejsze niż nawet zabicie Smauga, kontynuuje:

- I oto dlaczego, streszczając sprawę, gdy tylko wyprawa wyruszyła, ja podążyłem namówić Radę do uderzenia na Dol Guldur, zanim wyjdzie z twierdzy atak na Lórien. Udało się i Sauron umknął. Jednak wciąż wyprzedzał nas o krok. Muszę przyznać, że sądziłem, iż wycofa się, dając nam czas jakiś czujnego wprawdzie, ale pokoju. Nie trwało jednak długo, a uczynił kolejny ruch. Raz jeszcze wrócił do Mordom i po dziesięciu latach ogłosił swą obecność. Mroki zgęstniały, jednak nie tego dotyczył oryginalny plan Saurona i koniec końców okazało się, że popełnił błąd. Jego przeciwnicy mieli wciąż gdzie szukać rady i pomocy, nadal bowiem istniały miejsca wolne od Genia. Powiernik Pierścienia nie

wymknąłby się Sauronowi, gdyby nie było Lórien i Rivendell. A sądzę, że oba te bastiony mogłyby upaść, gdyby Sauron najpierw rzucił wszystkie swoje siły właśnie tam, miast posyłać ponad połowę armii do ataku na Gondor.

Teraz znacie już motywy mego postępowania. Inną rzeczą jest wiedzieć, co należy czynić, a mną wiedzieć, jak to uczynić. Zaczynałem się poważnie martwić sytuacją tu Północy, gdy pewnego dnia spotkałem Thorina Dębową Tarczę. Zdarzyło się to chyba w połowie marca roku 2941. Wysłuchałem jego opowieści i pomyślałem: "Bądź co bądź mam tu wroga Smauga! I to takiego, któremu warto pomóc. Muszę zrobić, co w mej mocy. Winienem wcześniej pomyśleć o krasnoludach".

A potem pojawił de jeszcze ludek z Shire'u. Nosilem ich ciepło w sercu od czasu Długiej Zimy, której nikt z was nie może pamiętać *. Naprawdę kiepsko było wtedy z nimi, popadli w tarapaty jak rzadko.

Najpierw umierali z zimna, a potem nadeszły dni wielkiego głodu. Przy tej okazji niejeden mógł poznać ich wielki hart ducha i gotowość, z jaką wspierali się wzajemnie. Przetrwali tylko dzięki solidarności i nieskłonnej do narzekań wytrwałości. Chciałem, by żyli sobie dalej, ale widziałem już, że prędzej czy później znów przyjdzie zły czas dla ziem na Zachodzie, chociaż inny tym razem: okrutna wojna. Uznałem, że aby przejść ten okres bezpiecznie, potrzebują czegoś więcej niż do tej pory. Ale czego? Cóż, winni być nieco bardziej ciekawi,

rozumieć więcej z tego, co ich otaczało, poznać swe miejsce w świecie.

*** W Dodatku A do Władcy Pierścieni wspomina się o Długiej Zimie, która nawiedziła Rohan na przełomie lat 2758/59; Kronika Królestw Zachodnich podaje, że wówczas to "Gandalf spieszy z pomocą mieszkańcom Shire'u" (Powrót Króla, itr. 486).**

Oni zaś zaczęli zapominać o początkach swego plemienia; gubili gdzieś legendy, tracili nawet tę odrobinę wiedzy o wielkim świecie, którą niegdyś posiadli. Jeszcze nie wszystko przepadło, ale pamięć o tym, co wspaniałe i straszne, z każdym dniem zanikała. Nie da się jednak całego narodu szybko nauczyć takich rzeczy. Nie było na to czasu, ale przecież zawsze trzeba od czegoś zacząć, od konkretnej osoby. Śmiem twierdzić, że ktoś taki został już wcześniej "wybrany", ja wszakże czułem się powołany, by wybierać, tak i zdecydowałem się na Bilba.

- To właśnie chciałem wiedzieć - utracił Peregrin. - Czemu to zrobiłeś?

- A jak ty wybierałbyś hobbita stosownego do takiego zadania? - spytał Gandalf. - Nie zdołałem przyjrzeć się wszystkim, Shire jednak znałem wówczas całkiem dobrze, chociaż w chwili gdy spotkałem Thorina, dwadzieścia lat już nie odwiedzałem tego zakątka, zajęty mniej miłymi sercu sprawami. Naturalną kolejną rzeczy, gdy wspomniałem znanych mi hobbitów, powiedziałem

sobie: "Potrzebna mi domieszka .krwi Tuków" (ale nie za wielka, mości Peregrinie) "i jeszcze solidna podstawa, powściągliwości, może jakiś Baggins". To z miejsca skierowało moją uwagę na Bilba. Znałem go niegdyś nie najgorzej, o wiele lepiej niż on omie. Obserwowałem Bilba prawie do jego dorosłości. Lubiałem go wtedy, a potem usłyszałem jeszcze, że nijak się nie związał - znów wybiegam myślą naprzód, bo przecież o tym dowiedziałem się dopiero, gdy zajrzałem do Shire'u. Pomyślałem, że to dziwne, chociaż domyślałem się przyczyn. Inni hobbitci błędnie uważali, że Bilbo nie ożenił się, ponieważ wcześniej został całkiem sam, więc przywykł być panem własnego lotu. Ja przypuszczałem, że unika wiązania się z kimkolwiek z innych zgoła, głębszych powodów, i że zapewne sam dobrze siebie nie rozumie. Albo i nie chciał rozumieć, gdyż bał się tych myśli. Równocześnie pragnął zachować możliwość wyboru, aby pewnego dnia, gdy przytrafi się okazja i odwaga dopisze, wyruszyć w drogę. Pamiętałem Bilba - młodzika zasypującego mnie pytaniami o tych hobbitów, którym zdarzało się "wywędrować", jak mawiano w Shirze.

Przynajmniej dwóch jego wujków (ze strony Tuków) tak właśnie uczyniło. Byli to: Hildifons Tuk, który "wyruszył w podróż i nie wrócił", oraz Isengar Tuk (najmłodszy z dwanaściorga dzieci Starego Tuka) - ten "podobno za młodu żeglował po morzu" (Powrót

Króla, str. 507: genealogia Tuków z Wielkich Smajalów).

Potem Gandalf przyjął zaproszenie Thorina i ruszył z nim do Gór Błękitnych. Jak mówi:

[...] po drodze przechodziliśmy przez Shire, ale Thorin nie chciał zatrzymać się tam na dość długo, by można było z tego przystanku zrobić jakiś użytek. W rzeczy samej, sędzę, że to właśnie jego wyniosła pogarda wobec hobbitów po raz pierwszy podsunęła mi pomysł, by go z nimi skojarzyć. On wiedział jedynie, że to tylko rolnicy, wieśniacy pracujący czasem na polach po obu stronach nader dawnej, krasnoludzkiej drogi wiodącej w góry.

W tej wcześniejszej wersji Gandalf opisuje szczegółowo, jak to po wizycie w Shirze wrócił do Thorina, by "podjąć trudne zadanie wybicia mu z głowy przedsięwzięć militarnych i skłonienia go do działań sekretnych - iż Bilbem". W późniejszej wersji to jedno zdanie zastąpiło cały poniższy fragment: W końcu podjąłem decyzję i wróciłem do Thorina. Siedział akurat na naradzie z kilkoma pobratymcami. Byli tam Balin, Glóin i jeszcze inni. - I co masz do powiedzenia? - spytał mnie Thorin, ledwo wszedłem.

- Po pierwsze tyle - odparłem - że choć królewskie zgoła miewasz pomysły, Thorinie Dębowa Tarczo, to królestwo twoje już nie istnieje. Żeby je odrodzić, chociaż wątpię, czy to możliwe, trzeba zacząć od rzeczy skromnych. Zastanawiam się, jak niby z tak daleka zdołasz w pełni ocenić ogrom i siłę Smoka.

Jednak to nie wszystko: jest jeszcze o wiek straszniejszy Cień, który coraz szybciej ogarnia świat. Jedno będzie wspierać drugie.

I tak też niewątpliwie by się stało, gdybyśmy równocześnie nie zaatakowali Dol Gulduru.

- Otwarta wojna do niczego nas nie przywiedzie, zresztą wypowiedzenie jej leży poza zasięgiem twoich możliwości. Musisz spróbować czegoś prostszego i bardziej śmiałego zarazem, działań zaiste desperackich.

- Niepokoisz nas tylko niejasnymi słowy - rzekł Thorin. - Jaśniej, proszę.

- Cóż, przede wszystkim - powiedziałem - lepiej, abyś wyruszył w tej potrzebie osobiście i w tajemnicy. Bez posłańców, heroldów czy gromkich wyzwań, Thorinie Dębowa Tarczo. Zabierzesz ze sobą co najwyżej paru krewnych rab dzielnych towarzyszy. Będiesz wszakże potrzebował jeszcze czegoś zaskakującego.

- Co masz na myśli?

- Jedna chwila! Chcesz uporać się ze Smokiem, a ten jest obecnie nie tylko wielki, ale też wiekowy i bardzo przebiegły. Od samego początku wyprawy brać musicie pod uwagę przede wszystkim jego pamięć oraz węch.

- To oczywiste - stwierdził Thorin. - Krasnoludy z doświadczenia więcej wiedzą o Smokach niż ktokolwiek inny, nie rozmawiasz z ignorantami.

- Owszem - odparłem - ale wydaje mi się, że widzę jednak lukę w twoich planach. Ja proponuję metodę bardziej złodziejską. Działanie ukradkiem *.

• W tym miejscu zdanie i rękopisu A zostało w miernej części opuszczone, zapewne omyłkowo, podczas przepływania na maszynie: "i tak, by uniknąć wywęszenia, przynajmniej pracz Smauga, wroga krasnoludów". Możliwość to uznać za przypadkowy Mad, ponieważ Gandalf wspomina później, iż Smaug nigdy nie miał okazji poznać zapachu hobbita.

Leżąc na górze klejnotów, Smok nigdy nie zapada w czarny sen. On śni. O krasnoludach! Możesz spokojnie przyjąć, że co dzień i co noc sprawdza wszystkie zakamarki i nie pójdzie wcześniej na spoczynek, nim upewni się, że nigdzie nie ma najmniejszego siadu krasnoluda. A i sen jego jest czujny. Uszy łowią każdy dźwięk, a nade wszystko - odgłos krasnoludzkich kroków.

- Wychodzi na to, że proponowane przez ciebie działanie ukradkiem jest równie trudne jak otwarty atak - skomentował Balin. - Wręcz niewykonalne!
- Owszem, jest niełatwe - odrzekłem - ale wykonalne, bo inaczej nie marnowałbym z wami czasu. Powiedziałbym tylko, że osobiście trudne zadanie wymaga nietypowego rozwiązania. Weźcie ze sobą hobbita! Smaug pewnie nigdy nie słyszał o hobbitach, a na pewno już nigdy żadnego nie wachał.

- Co?! - krzyknął Glóin. - Jednego z tych prostaków z Shire'u? A jaki niby mielibyśmy z niego pożytek? Jakkolwiek będzie pachniał, nigdy nie odważy się zbliżyć nawet do najmniejszego smoczka, kłoty dopiero wyklął się z jaja! On nie da się powąchać i już!

- Chwilę, spokojnie! - powiedziałem. - Jesteście niesprawiedliwi. Niewiele wiesz o mieszkańcach Shire'u, Glóinie. Przypuszczam, że uważasz ich za prostaczków, ponieważ są szczodrzy i o nic się nie targują, masz ich za lękliwych, bo żaden nie kupił nigdy od ciebie ani sztuki broni. Mylisz się jednak. Jest pewien, którego upatrzyłem sobie na twojego towarzysza, Thorinie. To młodzieniec zręczny, bystry i przebiegły, lale roztropny. Poza tym jak na hobbita zapewne bardzo odważny. Oni bywają dzielni chociaż, można powiedzieć, tylko "z konieczności". Żeby poznać wartość hobbitów, trzeba widzieć, jak zachowują się w naprawdę ciężkiej chwili.

- Nie ma czasu na sprawdzanie - orzekł Thorin. - Z tego co wiem, to mają wielką wprawę w unikaniu wszelkich kłopotów.

- Właśnie-powiedziałem. - Są nader rozsądni. Wszelako ton jeden hobbit jest raczej niezwykły. Sądzę, że da się namówić na odrobinę ryzyka. Chyba w głębi serca pragnie poznać to, co sam określił niegdyś jako "smak przygody".

- Nie moim kosztem! - krzyknął Thorin, po czym wstał gniewnie i zaczął krążyć niespokojnie. - To nie

rada, ale szyderstwo! Nie dostrzegam, jak niby dowolny hobbit, dobry czy zły, mógłby się przydać na tyle, by opłacić swymi usługami jednodniowe utrzymanie. Założywszy, że ruszyłby się za próg.

- Nie dostrzegasz! Raczej nie chcesz niczego dostrzegać - odparłem. - Hobbici bez trudu stąpają o wiele ciszej niż jakikolwiek krasnolud w oblicza największego nawet zagrożenia. Uważam, że żadna śmiertelna istota nie stawia stóp równie bezgłośnie. Chyba nigdy im się nie przyjrzałeś, Thorinie Dębowa Tarczo, przechodząc przez Shire z takim łomotem (jak oni by powiedzieli), że słyhać cię było na mile wkoło. Jeśli mówię, że trzeba będzie się skradać, mam na myśli kogoś, kto naprawdę umie to robić.

- Profesjonalnego złodzieja? - spytał podniesionym głosem Balin, biorąc moją wypowiedź nieco zbyt dosłownie. - Masz na myśli zaprawionego w penetracji poszukiwacza skarbów? Istnieją jeszcze tacy?

Zawahałem się przez chwilę. To było coś nowego, chociaż nie wiedziałem, w jaki sposób wykorzystać ten pomysł.

- Chyba tak - mruknąłem w końcu. - Za odpowiednią nagrodę pójdą tam, gdzie wy się nie odważycie zapuścić lubo gdzie nie możecie wejść, i przyniosą, co trzeba.

Oczy Thorina załśniły na wciąż żywe wspomnienie utraconych skarbów.

- Mówisz o najemnym złodzieju - rzekł z pogardą. - Propozycja warta rozważenia, o ile nie zażąda zbyt

wiele za usługę. Ale co to ma wspólnego z owymi wieśniakami? Pijają z glinianych kufli, nie odróżniają szkiełka od klejnotu.

- Byłbym wdzięczny, gdybyś nie wypowiadał się tak zdecydowanie o sprawach, na których się me znasz - uciałem ostro. - Ci wieśniacy zamieszkują Shire od tysiąca czterystu lat i wiek się przez ten czas nauczyli. Już dziesięć stuleci przed przybyciem Smauga do Ereboru oni handlowali z elfami i z krasnoludami. Żaden z nich nie jest tak bogaty jak twój ojciec, ale w swych siedzibach mają rzeczy o wiele piękniejsze niż te, którymi wy tutaj się chępcie, Thorinie. Wspomniany przeze mnie hobbit posiada złote ozdoby i jada srebrnymi sztuczkami, a wino pija z rżniętego kryształu.

- Aha, wreszcie pojmuję aluzję. To złodziej, nieprawdaż? Dlatego go polecasz?

Obawiam się, że w tym momencie straciłem cierpliwość. Krasnoludy uważały, że nikt prócz nich samych nie potrafi wytwarzać, czy gromadzić, niczego "wartościowego". Jeśli natomiast ktoś obcy posiadał jakiegokolwiek precjoza, to musiał te dobra kupić od krasnoludów albo im je ukraść. Nie mogłem ścierpieć takiego sposobu rozumowania.

- Cóż, owszem, jest zawodowym złodziejem - odparłem ze śmiechem. - A jak niby inaczej hobbit dorobiłby się srebrnej łyżki? Nakreślę na jego drzwiach znak włamywacza, po tym je poznacie. Wypowiedziawszy te słowa, wstałem. Byłem zły i aż sam się zdziwiłem, że ciepło ich pożegnałem.

- Musisz poszukać tych drzwi, Thorinie Dębowa Tarczo. Nit żartuję.

I nagle poczułem, że faktycznie sprawa jest najwyższej wagi i nie można sobie pozwolić na żarty. Było nader istotnym, by przedsięwzięcie się powiodło. Nadeszła pora, by krasnoludy ugięły dumne karki.

- Słuchajcie, ludu Durina! - krzyknąłem. - Jeśli namówicie tego hobbita, by poszedł z wami, odniesiecie zwycięstwo. W przeciwnym razie zostaniecie pokonani. Jeśli zaś nie spróbujecie nawet, to nie otrzymacie już ode mnie ni rady, ni pomocy, aż w końcu padnie na was Geń!

Thorin obrócił się i spojrzał mi w oczy z całkowicie uzasadnionym zdumieniem.

- Mocne to słowa! - powiedział. - Niech i tak będzie, pójdę, dokąd chcesz. Albo zupełnie oszalałeś, albo faktycznie masz dar jasnowidzenia.

- Dobrze! - stwierdziłem. - Ale trzeba wara odwiedzić owego hobbita w dobrej wierze, a nie z zamiarem udowodnienia, jaki ze mnie głupiec. Zachowajcie cierpliwość i nie zrażajcie się łatwo, jeśli nie dostrzeżecie w nim zrazu ani tej odwagi, ani żądy przygód, o których wspominałem. Będzie udawał, że nie zna niczego podobnego. Nie pozwólcie mu się wykręcić.

- Może się targować, ale nic w ten sposób nie wskóra. Wiesz, o czym myślę - rzekł Thorin. - Zaproponuje; mu godziwą nagrodę, o ile odzyska dla nas cokolwiek, ale na nic więcej niech nie liczy.

- Nie o zapłatę chodzi, ale dobrze będzie i o tym wspomnieć. Wcześniej jednak trzeba wszystko przygotować i zaplanować. Dokładnie wszystko! Ody uda się go raz przekonać, nie wolno już zostawiać mu czasu do namysłu, bo jeszcze zmieni zdanie. Będziecie musieli wyruszać wprost z Shire'u, od razu na wschód.

- Coraz dziwniej prezentuje się ten twój złodziej - powiedział młody krasnolud imieniem Fili (krewniak Thorina). - A jak się nazywa, albo jak go wołają?

- Hobbici noszą zwykle prawdziwe imiona i nazwiska. Tego zwą Bilbo Baggins i nijak inaczej.

- Co za imię! - roześmiał się Fili.

- On uważa je za godne szacunku - stwierdziłem. - I całkiem dobrze do niego pasuje, jest bowiem kawalerem w średnim wista, z coraz wyraźniej zarysowanym brzuszkiem. Najbardziej ze wszystkiego zapewne interesuje go jedzenie. Słyszałem, że ma dobrze zaopatrzoną spiżarnię, może nawet niejedną. Przynajmniej ugości was jak trzeba.

- Dość tego - przerwał Thorin.-Gdyby nie to, że dałem już słowo, teraz nigdzie bym już nie poszedł. Dość wygłupów. Ja nie żartuję. Jestem poważny, śmiertelnie poważny, i serce mi płonie. J Puściłem to mimo uszu.

- Słuchaj, Thorinie - powiedziałem. - Kwiecień się kończy. Zaplanuj wszystko dobrze i szybko. Mnie wzywają jeszcze pewne sprawy, ale wrócę tu za

tydzień, a wtedy, jeśli będzie już można, pojedę przodem, by przygotować grunt. Następnego dnia razem odwiedzimy Bilba.

I zaraz też ich pożegnałem, nie chcąc dać Thorinowi ani trochę więcej czasu do namysłu. Wiecie dobrze, co wydarzyło się dalej, a przynajmniej jak postrzegał te sprawy Bilbo. Gdybym to ja spisał tę opowieść, przedstawiłaby się ona nieco odmiennie. Bilbo o wielu rzeczach nie miał pojęcia, na przykład ile kosztowały mnie starania, by nie dowiedział się przedwcześnie, że spora grupa krasnoludów przybyła Nad Wodę, do miejsca leżącego z dala od ich zwykłych szlaków i głównych dróg.

Do Bilba wybrałem się rano we wtorek, dwudziestego piątego kwietnia roku 2941. Chociaż wiedziałem ogólnie, czego się spodziewać, to i tak czekał mnie nie lada wstrząs. Sprawa okazała się o wiele trudniejsza, niż myślałem. Niemniej uparcie dążyłem do celu. Następnego dnia, we środę, dwudziestego szóstego kwietnia zaprowadziłem Thorina i jego towarzyszy do Bag End, co też było niełatwe, bowiem krasnolud opierał się do końca. Zupełnie zaskoczony Bilbo zachowywał się trochę nieprzytomnie. Wszystko zresztą od początku układało się niezbyt pomyślnie dla mnie. A ten nieszczęsny pomysł z "zawodowym włamywaczem" tylko pogorszył sprawę, krasnoludy bowiem wbiły sobie owego "włamywacza" do głów i przepadło. Szczęśliwie uprzedziłem Thorina, że winniśmy zostać w Bag End na noc, by spokojnie omówić wszelkie

możliwe rozwiązania. To była moja ostatnia szansa. Gdyby Thorin opuścił Bag End przed rozmową ze mną (w cztery oczy), cały plan runąłby w gruzy. Pewne fragmenty tej rozmowy zostały wykorzystane w późniejszej wersji, w dyspucie toczonej między Gandalfem a Thorinem w Bag End.

Od tego miejsca późniejsza wersja jest zasadniczo identyczna z wcześniejszą, toteż nie cytuję jej tutaj, wyjąwszy końcowy fragment We wcześniejszej, kiedy Gandalf umilkł, Frodo odnotowuje, iż Gimli, roześmiewszy się, powiedział:

- Wciąż za grosz w tym sensu. Nawet teraz, gdy wszystko skończyło się lepiej niż dobrze. Znałem Thorina, rzecz jasna, i żałuje., że mnie tam nie było, ale wyjechałem akurat w trakcie twojej pierwszej wizyty. Na wyprawę mi iść nie dozwolono ze względu na zbyt młody wiek, mimo iż ja sądziłem, że sześćdziesięciodwuletni mężczyzna jest wystarczająco dorosły, by podejmować dowolne wyprawy. Cóż, cieszę się, że usłyszałem tę historię w całości, chociaż podejrzewam, że nie mówisz nam wszystkiego.

- Oczywiście, że nie - odparł Gandalf.

Zaraz potem Meriadok zaczyna wypytywać Gandalfa o mapę Thraina i klucz, w odpowiedzi zaś (w większości zachowanej w późniejszej wersji, choć wstawionej w innym miejscu) Gandalf mówi:

- Thraina znalazłem dziewięć lat po tym, jak opuścił swoich ludzi. Przynajmniej pięć lat przebywał już wtedy w lochach Dol Gulduru. Nie wiem, jakim

cudem zdołał wytrzymać tak długo ani w jaki sposób ukrywał te przedmioty podczas tortur. Sadzę, że Mroczna Siła chciała odeń tylko Pierścienia, a kiedy go już dostała, przestała się interesować krasnoludem i tylko cisnęła załamanego więźnia do lochu, by popadał tam w poprzedzające śmierć szaleństwo. Małe przeoczenie, fatalne wszakże w skutkach. Takie drobiazgi często się mszczą.

IV

POSZUKIWANIA PIERŚCIENIA

I

O podróży Czarnych Jeźdźców

relacja oparta na opowieści, którą Frodo usłyszał od Gandalfa

Gollum został porwany do Mordom w roku 3017. W Barad-durze wzięto go na męki i przesłuchano.

Wyciągnąwszy możliwie dużo informacji, Sauron uwolnił Golluma. Nie ufał mu wszakże, wyczuwając w tej istocie coś nieposkromionego, nie poddającego się nawet Cieniowi Strachu, coś, co można było zniszczyć jedynie z samym Gollumem. Wszakże Sauron zdołał przeniknąć głębie Gollumowej nienawiści wobec tego, który go "obrabował".

Domyślił się, że Gollum ruszy na poszukiwanie pomsty, i Miał nadzieję, że w ten sposób wskaże on drogę do posiadacza Pierścienia.

Gollum wszakże dość szybko wpadł w ręce Aragorna i trafił do północnej części Mrocznej Puszczy, gdzie

znalazł się pod strażą, więc tropiciele nie zdołali go uwolnić. Sauron nigdy nie zwracał uwagi na niziołków, jeśli w ogóle o nich słyszał. Nie wiedział, gdzie leży ich ojczysta kraina. Od Golluma, nawet poddanego torturom, nie dowiedział się w tej materii niczego konkretnego, zarówno dlatego, iż Gollum sam mało miał na ten temat informacji* jak i dlatego, że przekręcał posiadane wiadomości. Zaiste, było to nieugięte stworzenie, które jedynie śmierć mogłaby złamać, jak słusznie Sauron się domyślił. Niezłomność częściowo wynikała z hobbskiego pochodzenia Golluma, a częściowo z przyczyny, której Sauron w zasadzie nie pojmował, będąc zaślepionym pragnieniem zdobycia Pierścienia. Tymczasem w więzieniu wyrosła nienawiść do Saurona większa nawet niż lęk przed Ciemnością. Gollum dostrzegł bowiem w Sauronie największego swego wroga i poważnego rywala. Stąd też przysięgał, że kraina niziołków leży gdzieś w pobliżu miejsca jego niegdysiejszego zamieszkania nad brzegami Gladden.

Dowiedziawszy się, że przywódcy przeciwników uwięzili Golluma, Sauron wpadł w popłoch. Jednak żadne wieści nie dobiegały go od zwykłych szpiegów i wysłanników, co wynikało zarówno z czujności Dunedainów, jak i knowań Sarumana. Jego słudzy zwodzili i zbijali z tropu poddanych Saurona, który w końcu zdał sobie z tego sprawę, ale wciąż miał za krótkie ręce, by sięgnąć Sarumana w Isengardzie. Tak zatem zataił świadomość podwójnej gry

Sarumana i pohamował gniew, by zyskać na czasie i przygotować się do wielkiej wojny. Miała ona zmieść wszystkich wrogów do zachodniego morza.

Ostatecznie uznał, że w tej potrzebie dobrze sprawić się mogą jego najpotężniejsi słudzy, Upiory Pierścienia, istoty pozbawione własnej woli i w pełni podporządkowane, każdy własnemu pierścieniowi, które z kolei kontrolował Sauron.

Niewielu było w stanie oprzeć się owym ponurym stworzeniom, a nikt (jak mniemał Sauron) nie zdołałby powstrzymać ich, zebranych pod komendą straszliwego dowódcy, księcia Morgulu. Cechowała ich jednak słabość, w tej misji nader wadząca, rozbudzali bowiem tak wielki strach (nawet niewidzialni i bezszelestni), że ich pochod mógł z łatwością zostać zauważony przez Mędrców, zdolnych rychło odgadnąć cel tej peregrynacji.

Tak zatem Sauron przygotował dwa ataki, przez wielu uznane potem za początek Wojny o Pierścień. Oba przeprowadzono równocześnie. Orkowie natarli na królestwo Thranduila, by uwolnić Golluma, a książę Morgulu ruszył do otwartej walki z Gondorem. Działo się to pod koniec czerwca 3018 roku. W ten sposób Sauron sprawdzał siły i przygotowanie Denethora, który okazał się o wiele trudniejszym przeciwnikiem, niż Sauron początkowo sądził. Nie zmartwił się wszakże zbytnio, jako że małych sił użył w tym ataku, a był on i tak przykrywką jeno, mającą uzasadnić wypad Nazguli ogólną strategią przyjętą wobec Gondoru.

Gdy zatem padł Osgiliath i zniszczono most, Sauron wstrzymał atak, nakazując Nazgulom udać się, na poszukiwania Pierścienia. Doceniając potęgę i czujność Mędrców, polecił sługom działać możliwie skrycie. W owym czasie dowódca Upiorów Pierścienia mieszkał wraz z sześcioma swymi kompaniami w Minas Morgul, podczas gdy drugi rangą, Khamul, Cień Wschodu, przebywał jako porucznik Saurona w Dol Guldurze, trzymając przy sobie jednego z podwładnych w charakterze posłańca¹.

Książę Morgulu poprowadził swą kompanię przez Anduinę i choć pozbawieni cielesnej powłoki, niewidzialni dla oczu i spieszni, to jednak oznajmili swe przybycie, zsyłając aurę strachu na wszystkie żywe stworzenia w pobliżu ich trasy. Wyruszyć mogli pierwszego dnia lipca. Powoli i skrycie przeszli przez Anórien aż, pokonując Bród Entów, dotarli do Rohanu. Poprzedzały ich pogłoski o ciemności oraz grozie nie wiedzieć skąd i czemu spadającej na ludzi. Zachodnie brzegi Anduiny osiągnęli nieco na północ od Sarn Gebir, zgodnie z wcześniejszymi ustaleniami. Tam dostali konie i szaty, w tajemnicy przewiezione dla nich przez rzekę. Było to (jak się sądzi) około siedemnastego lipca. Potem ruszyli na północ w poszukiwaniu Shire'u, krainy niziołków. Około dwudziestego drugiego lipca spotkali na Polach Kelebrantu resztę swej drużyny, Nazgule z Dol Gulduru. Dowiedzieli się wówczas, że Gollum zmylił wszystkich: wyrwał się Orkom, którzy go

porwali, uszedł pogoni elfówi gdzieś przepadł2. Khamul powiedział im też, że w Dolinie Anduiny nie ma żadnej siedziby niziołków i że wioski Stoorów nad rzeką Gladden stoją już z dawna opuszczone. Nie widząc lepszego rozwiązania, wódz Nazguli postanowił szukać na północy, mając nadzieję, że znajdzie albo Golluma, albo Shire. Uznawał, że kraina niziołków może leżeć całkiem blisko Lórien lub nawet w granicach królestwa Galadrieli. Nie byłby w stanie jednak sprzeciwić się mocy Białego Pierścienia ni wtargnąć do Lórien. Przemykając więc między Lórien a Górami, Dziewięciu podążało cały czas na północ, a strach ich poprzedzał i groza zalegała za nimi, niczego wszakże nie znaleźli, na żadne wieści nie trafili.

W końcu ruszyli z powrotem. Lato już miało się ku końcowi, a wściekłość i przerażenie Saurona osiągały apogeum. Z początkiem września Upiory Pierścienia dotarły na stepy Rohanu, gdzie spotkały wysłanników z Barad-duru, niosących pełne pogróżek przesłanie od ich pana. Nawet księżę Morgulu przeląkł się tych słów, bowiem Sauron poznał już przepowiednię słyszaną w Gondorze, dowiedział się też o wyruszeniu Boromira, poczynaniach Sarumana i uwięzieniu Gandalfa. Wszystko to doprowadziło Saurona do wniosku, że ani Saruman, ani żaden z Mędrców nie dopadł jeszcze Pierścienia, jednakże Saruman wie przynajmniej, gdzie Pierścień może się kryć. Teraz

ważna była szybkość działania; należało dać sobie spokój z dyskrecją.

Upiory Pierścienia miały zatem podążyć wprost do Isengardu. Przemknęły przez Rohan, wzbudzając taki popłoch, że wielu ludzi porzuciło nawet swe domostwa, uciekając na północ i na zachód w przekonaniu, że tętent kopyt czarnych koni jest zwiastunem nadciągającej ze Wschodu wojny. Dwa dni po ucieczce Gandalfa z Orthanku książę Morgulu stanął przed bramą Isengardu. Wówczas Saruman, już wściekły i przerażony ucieczką Gandalfa, dostrzegł niebezpieczeństwo wynikające z tkwienia pomiędzy dwoma przeciwnikami, którzy jednakowo uznawali go za zdrajcę. Opanował go wielki strach, ponieważ właśnie opuściła go nadzieja na oszukanie Saurona lub przynajmniej wkradnięcie się w jego łaski, gdyby ten zwyciężył. Saruman wiedział, że albo zdobędzie Pierścień, albo przepadnie ze szczętem, gotując sobie los straszniejszy od śmiem. Nie stracił wszakże nic ze sprytu i przebiegłości. Dobrze przyszykował twierdzę na wypadek, gdyby najgorsze miało się ziścić. Nawet książę Morgulu wraz z kompanami nie byli w stanie zdobyć Kręgu Isengardu bez pomocy wielkiej armii. Tak zatem na wszystkie swe wyzwania i żądania wódz Nazguli usłyszał jedynie głos Sarumana, dzięki jakiejś sztuczce dobiegający wprost z samej bramy.

- To nie jest miejsce, którego szukasz - powiedział głos. - Bo wiem, za czym podążasz, chociaż ty sam

nie potrafisz nazwać obiektu będącego twoim celem. Ja tego nie mam, jak z pewnością czują to dobrze Nazgule. Gdybym bowiem to posiadał, sami pokłonilibyście się mej osobie, zwąc mnie Władcą. Jeśli zaś wiedziałbym, gdzie owa rzecz się kryje, wówczas nie siedziałbym tutaj, tylko ruszył, by schwytać ją przed wami. Jedna jest tylko osoba, która najpewniej wie to wszystko: Mithrandir, wróg Saurona. A ponieważ ledwie dwa dni temu opuścił on Isengard, szukajcie go blisko.

Taka moc dźwięczała w głosie Sarumana, że nawet książę Nazgulu nie dopytywał o nic, tylko jakby przekonany o prawdziwości tych słów odjechał spod bramy i zaczął tropić Gandalfa po Rohanie. W ten właśnie sposób wieczorem następnego dnia Czarni Jeźdźcy spotkali Grimę zwanego Smoczym Językiem, gdy ten jechał do Sarumana z wiadomością, że Gandalf zawitał do Edoras i przestrzegł króla Theodena przed podstępnymi machinacjami Isengardu. Smoczy Język omal nie umarł w tej godzinie ze strachu, przywykły wszakże do wszelkiej zdrady, nawet mniejszego zagrożenia i tak wyznałby wszystko do ostatniego słowa.

- Oczywiście, powiem ci prawdę, panie - rzekł. - Podśluchałem, jak rozmawiali w Isengardzie. Gandalf przybył z krainy niziołków i pragnie teraz tam wrócić. Potrzeba mu tylko konia. Wybaczcie! Nie mogę mówić już szybciej. Najpierw musicie jechać na zachód, przez Wrota Rohanu, potem na północ i trochę na zachód, aż do następnej wielkiej

rzeki. To Szara Woda. Potem od przeprawy w Tharbadzie, a stary gościniec zaprowadzi was już prosto nad granicę "Shire", bo tak się ten kraik nazywa. No jasne, że Saruman to wie. Sprowadza stamtąd gościńcem różne dobra. Daruj, panie! Oczywiście, że nie pisnę ani słowa o naszym spotkaniu.

Wódz Nazguli nie zabił Smoczego Języka, chociaż nie z litości. Widział wyraźnie, że przeraził Grimę wystarczająco, więc ten naprawdę nie odważy się wspomnieć nikomu o spotkaniu z Czarnymi Jeźdźcami (i miał rację, jak się okazało). Dostrzegł też zło tkwiące w Smoczym Języku, był zatem pewien, że taki sługa (żywy) przysporzy jeszcze Sarumanowi niejednej troski. Tak i zostawiwszy go rozplaszczonego na ziemi, odjechał nie trując się zawracaniem do Isengardu. Zemsta Saurona mogła poczekać.

Rozdzielili się teraz na cztery pary. Sam wódz wysforował się naprzód w towarzystwie dwóch najszybszych jeźdźców. Przebyli Rohan w drodze na zachód, przeszukali pustkowia Enedwaith, aż dotarli do Tharbadu. Stamtąd podążyli przez Minhiriath, a chociaż wciąż byli rozdzieleni, to i tak szybko rozeszły się pogłoski o nadciągającej chmurze grozy. Wszelka dzika zwierzyna kryła się po norach, a samotni ludzie uciekali. Niemniej Upiory Pierścienia zdołały schwytać na drodze kilku uciekinierów. Ku wielkiej uciechu wodza, dwóch z nich okazało się szpiegami i sługami Sarumana. Jeden szczególnie

często kursował między Isengardem a Shire'em, a chociaż sam nigdy nie dotarł dalej niż do Południowej Ćwiartki, miał ze sobą sporządzone przez Sarumana mapy dokładnie określające położenie i ukształtowanie tego kraiku. Nazgule zebrały owe szkice i wysłały, by dalej szpiegował w Bree, ostrzegając wszakże, że teraz służy już Mordorowi i że jeśli kiedykolwiek spróbuje wrócić do Isengardu, wówczas przypilnują, aby spotkała go okrutna śmierć w męczarniach.

Tuż przed świtem dwudziestego drugiego dnia września Czarni Jeźdźcy, znów razem, dotarli do Brodu Sarn u południowych granic Shire'u. Tutaj drogę zagrodzili im Strażnicy. Powstrzymanie Nazguli było jednak zadaniem ponad siły Dunedainów, chociaż może wyparliby intruzów, gdyby u ich boku stał Aragorn. On jednak przebywał akurat na pomocy, przy Wschodnim Gościńcu pod Bree, i nie stało ducha Dunedainom. Niektórzy umknęli na pomoc w nadziei zanieśienia wieści Aragornowi, zostali jednak wysledzeni i zabici lub zapędzeni w głusz. Część blokowała wciąż bród, za dnia nawet z powodzeniem, ale nocą księżę Morgulu odepchnął resztę Strażników i Czarni Jeźdźcy wjechali do Shire'u. Nim jeszcze koguty obwieściły bliski dwudziesty trzeci dzień września, kilku Nazguli jechało już na północ kraiku, podczas gdy Gandalf dopiero galopował na Gryfie przez stepy Rohanu.

2 Inne wersje tej samej historii

Powyższą wersję wybrałem do publikacji, ponieważ była najbliższa klasycznej opowieści, jednakże jest jeszcze wiele innych zapisków opisujących owe zdarzenia, notatek dodających to i owo lub zmieniających istotne szczegóły. Rękopisy te są wszakże niejasne, a związki pomiędzy tekstami zagmatwane, chociaż niewątpliwie wszystkie powstały w tym samym okresie. Wystarczy wspomnieć, że oprócz tej przytoczonej (zwanej dalej dla wygody wersją A) istnieją dodatkowo dwie obszerniejsze relacje. Konstrukcja drugiej z nich (wersja B) przypomina wersję A, jednakże trzecia (wersja C), mająca postać szkicu, wprowadza kilka zasadniczych różnic. Skłonny jestem sądzić, że jest to wersja późniejsza od dwóch poprzednich. Ponadto znalazłem jeszcze materiał (wersja D) szczególnie dokładnie przedstawiający udział Golluma w tych wypadkach i rozmaite notatki odnoszące się do roli tej postaci w całej historii.

W wersji D powiada się, że kiedy Gollum ujawnił przed Sauronem prawdę o Pierścieniu i o miejscu jego znalezienia, było to dość, by uświadomić Sauronowi, iż zaiste musiał to być Jedyny. Jednak co do dalszych losów klejnotu Sauron dowiedział się tyle tylko, że Pierścień został skradziony przez osobę (istotę) imieniem Baggins, że miało to miejsce w Mglistych Górach 1 i że Baggins przybył z kraju zwanego Shire. Obawy Saurona zmalowały nieco, gdy z opowieści więźnia wywnioskował, że ów Baggins

musiał być osobnikiem tego samego rodzaju co Gollum. Gollum nie znał określenia "hobbit", ponieważ jako regionalizm nie występowało w ogólnie używanym języku Westron. Sam będąc niziołkiem, nie stosował zapewne i tej nazwy, za którą hobbici nie przepadali. Oto dlaczego, jak się wydaje, Czarni Jeźdźcy kierowali się w swoich poszukiwaniach tylko dwoma, oderwanymi wskazówkami: jechać do Shire i znaleźć Bagginsa. Ze wszystkich relacji jasno wynika, że Gollum wiedział przynajmniej, w jakim kierunku należy szukać Shire'u, jednak chociaż niewątpliwie wydarto zeń torturami o wiele istotniejsze informacje, to Sauron wyraźnie nie miał pojęcia, że Baggins przybył z okolic nader odległych od Gór Mglistych. Nie przypuszczał też chyba, aby Gollum wiedział dokładnie skąd; sam zaś podejrzewał, że chodzi o Dolinę Anduiny, czyli tereny, w których zamieszkiwał niegdyś sam Gollum. Błąd drobny i całkiem zrozumiały - jednak była to zapewne największa pomyłka Saurona w całej jego karierze. Gdyby nie to, Czarni Jeźdźcy dotarliby do Shire'u o ładne parę tygodni wcześniej. W wersji B powiada się o podróży Aragorna ze schwytanym Gollumem na północ, do królestwa Thranduila. Więcej miejsca też poświęca się tam wahaniom Saurona, czy wykorzystać Upiory Pierścienia do poszukiwań Jedynego. [Po uwolnieniu z Mordom] Gollum rychło skrył się na Martwych Bagnach, gdzie tropiciele Saurona nie

mogli za nim nadążyć. Pozostali wysłannicy nie przynieśli żadnych nowin (Sauron zapewne niewielką miał władzę w Eriadorze i niewielu działało tam jego szpiegów, a tych często powstrzymywali i zwodzili poddani Sarumana). Tak zatem postanowił ostatecznie wykorzystać Upiory Pierścienia. Czynił to niechętnie, nie znając jeszcze dokładnej kryjówki Pierścienia. Nazgule były najpotężniejszymi spośród jego sług i nadawały się do takiej misji doskonale, o ile pozostawały w niewoli Dziewięciu Pierścieni, które teraz Sauron trzymał mocne w garści. Pozbawione były własnej woli i gdyby którykolwiek z nich, nawet sam wódz, zdobył Jedyne Pierścień, bez najmniejszego sprzeciwu odniósłby zdobycz swemu panu. Miały też jednak swoje słabości, mocno wadzące w czasie pokoju (a Sauron nie był jeszcze gotów do wojny). Żaden z Nazguli (poza Czaroksiężnikiem) nie potrafił jadąc samotnie za dnia utrzymać azymutu, wszyscy też (znów oprócz Czarnoksiężnika) bali się wody i nigdy, wyjąwszy najpilniejszą potrzebę, nie kwapili się do przebycia strumienia w bród, zawsze rozglądając się za mostem³. Co więcej, ich najważniejszą broń stanowił rozsiewany strach, tym większy, gdy poruszali się niewidzialni, bez powłoki cielesnej i im liczniejszą grupą podróżowali. Żadna więc ich misja nie mogła długo pozostać w tajemnicy, zaś przekroczenie Anduiny i innych wielkich rzek uznać należało za spory problem. Dlatego właśnie Sauron długo się wahał, ponieważ nie pragnął wcale, by jego

najwięksi wrogowie dowiedzieli się, jakie to zadanie zlecił swoim sługom. Z początku Sauron prawdopodobnie nie przypuszczał, by ktokolwiek prócz Golluma i "tego złodzieja Bagginsa" wiedział coś o Pierścieniu. Gollum zaś, aż do chwili gdy Gandalf wziął go na spytki⁴, nie miał pojęcia ani o związkach Gandalfa z Bilbem, ani nawet o istnieniu samego Mithrandira.

Gdy jednak do Saurona dotarła wieść o uwięzieniu Golluma przez nieprzyjaciół, sytuacja drastycznie się zmieniła. Kiedy i jak Sauron dowiedział się o porwaniu Golluma, tego dokładnie powiedzieć nie można, zapewne dość długo po tym zdarzeniu.

Wedle słów Aragorna Gollum został ujęty o zmroku pierwszego lutego. Mając nadzieję ujść uwadze szpiegów Saurona, Aragorn poprowadził Golluma do pomocnego krańca Eryn Muil, a Anduinę przeszli tuż ponad Sarn Gebir. Ponieważ na płycznach przy wschodnim brzegu leżało pełno zniesionych przez wodę kawałków drewna, Aragorn przywiązał Golluma do kłody i wraz z nim przepłynąwszy rzekę, kontynuował podróż najbardziej na zachód oddalonymi traktami biegnącymi u skrajów Fangornu. Tak przebyli Mętą Wodę, a potem Nimrodel i Srebrną Strugę⁵, docierając do granic Lórien. Potem ominęli Morię i Dolinę Dimrilla. Wędrowali przez Gladden, aż doszli blisko Samotnej Skąły. Tam z pomocą Beoraingów znów przeprawili się przez Anduinę i weszli do Puszczy. Cała ta piesza wędrówka (prawie

dziewięćset mil (półtora tysiąca kilometrów[^] była nader męcząca i trwała pięćdziesiąt dni. Do królestwa Thranduila Aragorn przybył dwudziestego pierwszego marca⁶.

W takiej sytuacji najbardziej prawdopodobnym wydaje się, że pierwsze nowiny o Gollumie dotarły do sług Dol Gulduru już po tym, jak Aragorn znalazł się w Puszczy. Wprawdzie sądzono, że Dol Guldur nie ma już władzy nad Starą Drogą Leśną, to jednak w lesie wciąż roilo się od szpiegów. Wyraźnie trwało trochę, nim wieści zostały przekazane dowodzącemu Dol Guldurem Nazgulowi, a on z kolei nie poinformował od razu Barad-duru, pragnąc najpierw dowiedzieć się czegoś więcej o miejscu pobytu Golluma. Tak zatem Sauron dopiero pod koniec kwietnia musiał usłyszeć, iż widziano Golluma i że tym razem był on więźniem jakiegoś człowieka. Samo w sobie znaczyło to niewiele. Ani Sauron, ani żaden z jego sług nie miał wówczas jeszcze pojęcia, kim jest Aragorn. Jednakże nieco później (bowiem od owej pory królestwo Thranduila pozostawało pilnie obserwowane) Sauron został zaniepokojony wieścią, że Rada zwróciła uwagę na Golluma i że Gandalf przybył do królestwa Thranduila.

Sauron musiał wówczas wpaść w złość i mocno zaniepokojony, postanowił bezzwłocznie wykorzystać Upiory Pierścienia, gdyż szybkość działania wydawała się w tych okolicznościach ważniejsza od zachowania tajemnicy. Chcąc

przerazić swoich wrogów i pomieszać im szyki lękiem przed bliską wojną (której wtedy jeszcze nie zamierzał wszczynać), przypuścił niemal równoczesny atak na Thranduila i na Gondor⁷. Prócz celów czysto militarnych miał jeszcze dwa dodatkowe: porwać lub zabić Golluma, w ostateczności umożliwić mu przynajmniej ucieczkę z rąk wroga oraz (po drugie) opanować dojście do mostu w Osgiliath, by Nazgule mogły tamtędy wyjechać. Przy okazji zamierzał sprawdzić siły Gondoru.

Ostatecznie Gollum umknął, ale z mostem się udało. Sauron wykorzystał do tego siły o wiele słabsze zapewne, niż Gondorczyzy sądzą. Panika wywołana pierwszym natarciem, kiedy to Czarnoksiężnik otrzymał pozwolenie, by ukazać na chwilę całą swą tchnącą grozą postać', pozwoliła Nazgulom przejść nocą przez most, a potem pomknąć ku północy. Nie umniejszając w niczym waleczności Gondoru, który zresztą okazał się o wiele potężniejszy, niż sądził Sauron, to właśnie dzięki temu, iż cały atak służył tylko jednemu celowi, udało się następnie Boromirowi i Faramirowi odepchnąć wroga i zniszczyć most.

Ojciec nigdzie nie wyjaśnił, czemu właściwie Upiory Pierścienia bały się wody. Wedle cytowanego powyżej fragmentu, właśnie ta ich ułomność była głównym powodem dokonania ataku na Osgiliath. Motyw ten pojawia się także w szczegółowych notatkach opisujących ruchy Czarnych Jeźdźców na

terenie Shire'u. Tak właśnie Jeździec (w istocie rzeczy Khamul z Dol Gulduru; por. przypis 1), widziany na drugim brzegu przy Promie Bucklebury zaraz po przejściu tamtędy hobbitów, "zdawał sobie sprawę, że Pierścień znajduje się po drugiej stronie rzeki, ale dla niego była to przeszkoda nie do pokonania". Ponadto Nazgule trzymały się z daleka od "elfich" wód Baranduiny. Nie wiadomo dokładnie, jak przebywali inne rzeki, które pojawiały się na ich drodze, chociażby Szarą Wodę, gdzie był jedynie ryzykowny bród utworzony przez ruiny mostu. W istocie ojciec sam też zauważył, że trochę to wszystko nielogiczne.

Relacja z bezowocnej wyprawy Nazguli do Doliny Anduiny pomieszczona w wersji B jest niemal identyczna z opublikowaną (wersją A), tyle tylko, że w wersji B powiada się, że osady Stoorów nie zostały ze szczętem opuszczone i dopiero Nazgule zabiły lub rozgoniły ich mieszkańców⁹. Daty podane w poszczególnych wersjach różnią się nieco, jak też inne są od dat wymienianych w Kronice Królestw Zachodnich. Nie zajmowałem się jednak tymi rozbieżnościami.

Wersja D zawiera fragment opowiadający o poczynaniach Golluma w okresie od ucieczki przed Orkami z Dol Gulduru aż do chwili, gdy Drużyna przeszła zachodnią bramę Morii. Tekst był w dość surowym stanie i wymagał niejakiej obróbki redaktorskiej.

Wydaje się pewnym, że ścigany zarówno przez elfy, jak i przez Orków Gollum przebył Anduinę, zapewne wpław, i zmylił pogonie Saurona, jednak elfy wciąż podążały tropem uciekiniera. Nie śmiać zbliżyć się do Lórien (później uczynił to jedynie wiedziony pragnieniem odzyskania Pierścienia), skrył się w Morii¹⁰. Stało się to zapewne jesienią, wtedy też przepadł po nim wszelki ślad.

Co dalej działo się z Gollumem, tego dokładnie nie wiadomo. Był osobliwie przystosowany do przetrwania w tak ciężkich warunkach, chociaż wiele kosztowało go znoszenie mizerności owego bytu. Groziło mu jednak wykrycie przez sługi Saurona, które czaiły się w Morii¹¹, szczególnie że jedynym sposobem zaspokojenia głodu pozostawała ryzykowna kradzież. Bez wątplenia wniknął do Morii po to jedynie, by tędy potajemnie przejść na zachód i jak najszybciej samemu odszukać "Shire". Zgubił się jednak i długo trwało, nim odnalazł drogę. Można zatem z dużym prawdopodobieństwem sądzić, że dotarł do zachodniej bramy mniej więcej w tym samym czasie co Dziewięciu Wędrowców. Nie miał, rzecz jasna, najmniejszego pojęcia, jak działają te wrota, wydające się potężnymi i nieruchomymi. Chociaż nie były zaopatrzone ni w zamek, ni w rygiel i otwierały na zewnątrz ledwie pchnięte, tego ostatniego Gollum nie odkrył. Zresztą oddalił się znacznie od wszelkich źródeł pożywienia (bowiem Orkowie skupili się głównie we wschodniej Morii), ponadto był słaby i zrozpaczony. Nawet gdyby znał

sekret, brakowało mu sił, aby pchnąć wrota¹². Miał zatem wiele szczęścia, że równocześnie z nim dotarło do bramy Dziewięciu Wędrowców.

Historia o przybyciu Czarnych Jeźdźców do Isengardu we wrześniu roku 3018, a następnie o pojmaniu przez nich Grimy, Smoczego Języka, jednakowo brzmiąca w wersjach A i B, została znacznie zmieniona w wersji C, która podejmuje wątek dopiero po powrocie Nazguli na Południe, za Mętłą Wodę. Wedle wersji A i B Czarni Jeźdźcy dotarli do Isengardu w dwa dni po ucieczce Gandalfa z Orthanku. Saruman powiedział im, że Gandalfa już tu nie ma, i zaprzeczył, aby sam wiedział cokolwiek o Shirze¹³, został jednak zdradzony przez Grimę, którego Czarni Jeźdźcy pojмали nazajutrz, gdy spieszył do Isengardu z wieściami o przybyciu Gandalfa do Edoras. W wersji C Czarni Jeźdźcy zastukali do bramy Isengardu jeszcze podczas pobytu Gandalfa na wieży. Wedle tej relacji, przerażony i zrozpaczony Saruman dostrzegł wówczas, jak niebezpieczną może być służba Mordorowi, i postanowił nagle ukorzyć się przed Gandalfem, błagając go o wybaczenie oraz pomoc. Grając na zwłokę, czekającym u bramy Jeźdźcom wspomniał jedynie, że ma Gandalfa w wieży i że zaraz pójdzie wysondować, co ten wie. Dodał też, że jeśli Gandalf nie będzie skory do współpracy, to Nazgule dostaną go jak swego. Zaraz potem pospieszył na szczyt Orthanku, gdzie odkrył, że Gandalf zniknął. Tylko daleko na południu udało się

jeszcze dojrzeć Sarumanowi przemykającą na tle przesłoniętej chmurami księżycowej tarczy sylwetkę orła lecącego do Edoras.

Sprawy przybrały zaiste bardzo zły obrót. Ucieczka Gandalfa oznaczała, że Sauronowi może się naprawdę nie udać odzyskać Pierścienia, a zatem klęska jest wciąż prawdopodobna. W głębi serca Saruman dobrze zdawał sobie sprawę z potęgi Mithrandira i towarzyszącego mu "szczęścia". Teraz jednak został sam na sam z Dziewięcioma. Wściekły z powodu ucieczki Gandalfa z "niezdobytego" Isengardu, znów wbił się w dumę, a dodatkowo wezbrała w nim zazdrość. Wrócił do bramy i skłamał gościom, twierdząc, że skłonił Gandalfa do mówienia. Nie wspomniał nic o posiadanych przez siebie informacjach, nie wiedząc wszakże, na ile Sauron zdołał przeniknąć jego umysł i serce¹⁴.

- Sam przekażę to władcy Barad-duru - rzekł wyniośle. - Słyszemy się z daleka i rozprawiamy o wielkich, tyjących nas sprawach. Wam zaś do wypełnienia misji wystarczy wiedzieć, gdzie leży "Shire". Jak powiedział Mithrandir, to około sześciuset mil [tysiąca kilometrów] na północ, u granic nadmorskich krain elfów.

Saruman ujrzał z radością, że Czarnoksiężnik wcale nie był tym zachwycony.

- Musicie przebyć w bród Isenę, potem okrążyć Góry i w Tharbadzie dojść do Szarej Wody. Ruszajcie czym prędzej, a ja powiadomię waszego pana, że jesteście już w drodze.

Omamiony piękną mową nawet Czarnoksiężnik uwierzył na chwilę, że Saruman to szczerzy sprzymierzeniec cieszący się na dodatek wielkim zaufaniem Saurona. Nie zwlekając, Jeźdźcy odjechali od bramy i co koń wyskoczy skierowali się ku Brodom na Isenie. Zaraz za nimi Saruman rozesłał wilki i Orków w daremnej pogoni za Gandalfem, poza tym chciał też zademonstrować Nazgulom swą potęgę i zapewne zniechęcić ich do kręcenia się zbyt blisko Isengardu. Pałając gniewem, pragnął również zadać nieco szkód Rohanowi, by uzasadnionym i coraz większym był w tej krainie strach przed jego osobą. Nad rozbudzaniem lęku już od dawna pracował w Edoras jego szpieg, Smoczy Język, sączący jad w serce Theodena. Grima od dłuższego czasu nie odwiedzał Isengardu, bawiąc w Edoras; kilku z wysłanych z pościgiem zbrojnych miało zanieść mu wieści.

Pozbywszy się Jeźdźców, Saruman wrócił do Orthanku i pogrążył się w ponurych rozmyślaniach. Zapewne postanowił nadal grać na zwłokę, mając nadzieję zdobyć jednak Pierścień dla siebie.

Pomyślał, że skierowanie Jeźdźców do Shire'u nijak nie ułatwi im sprawy, raczej odwrotnie, Saruman wiedział bowiem o Strażnikach i sądził też (znając proroctwo ze snu i wiedząc o misji Boromira), że Pierścień jest już zapewne w drodze do Rivendell. Natychmiast też zebrał wszystkich dostępnych mu tropicieli, szpiegów oraz nadmiernie wścibskie

ptactwo, poinstruował ich odpowiednio i wysłał do Eriadoru.

Ta wersja omija wątek ujęcia Grany przez Upiory Pierścienia. Smoczy Język nie zdradza więc tu Sarumana, jako że w tak zmienionej fabule Czarni Jeźdźcy znikają z Rohanu, zanim Gandalf dociera do Edoras z ostrzeżeniem dla Theodena (zatem i Grima o wiele później rusza w drogę)¹¹. Kłamstwa Sarumana wychodzą na jaw dopiero przy pojmaniu osobnika wyposażonego w mapy Shire'u; więcej też pojawia się tu informacji o poczynaniach tego wysłannika, oraz samego Sarumana, w kraju hobbitów.

Czarni Jeźdźcy przebyli już Enedwaith i zbliżali się w końcu do Tharbadu, gdy szczęście im dopisało. Ten sam traf, pomyślny dla nich, był jednak pechowy dla Sarumana^{1*} i niebezpieczny wręcz dla Froda.

Saruman od dawna zerkał na Shire, a czynił to dlatego, że Gandalf interesował się owym kraikiem, Gandalfa zaś Saruman traktował podejrzliwie. Drugi powód stanowiło (także wynikające z sekretnego naśladowania Gandalfa) upodobanie do "ziela hobbitów" i potrzeba regularnych dostaw, przy czym duma nie pozwalała Sarumanowi sprawy ujawnić (szczególnie iż kiedyś pokpiwał z palącego ziele Gandalfa). Potem pojawiły się jeszcze inne motywy. Saruman lubił zwiększać zasięg swych wpływów, zwłaszcza są terenach tradycyjnie związanych z Gandalfem. Pieniądze, którymi płacił

za ziele, stawiały go w pozycji uprzywilejowanej, dawały mu niejaką władzę nad pewnymi kręgami hobbitów, przede wszystkim nad rodem Bracegirdlów, posiadającym liczne plantacje, oraz nad Bagginsami z Sack-ville¹⁷. Zyskiwał też coraz większą pewność, że Gandalf dostrzegł jakiś związek Shire'u z Pierścieniem. Wskazywała na to straż wystawiona wokół całej krainy. Tak i Saruman zaczął gromadzić szczegółowe informacje o Shirze, o najważniejszych tu osobistościach i rodach, o drogach i tym podobnych rzeczach. W samym Shirze wykorzystywał do tego hobbitów opłacanych przez Bracegirdlów oraz Bagginsów z Sackville, ponadto w charakterze jego szpiegów działali także ludzie, Dunlandczycy z pochodzenia. Gdy Gandalf odmówił współpracy, Saruman zdwoił wysiłki. Strażnicy, choć podejrzliwi, nie bronili jednak sługom Sarumana dostępu, nie Otrzymawszy od Gandalfa żadnej wiadomości ni ostrzeżenia, a w dniu gdy Mithrandir wyruszał do Isengardu, Saruman był wciąż uznawany za sprzymierzeńca.

Nieco wcześniej jeden z najbardziej zaufanych podwładnych Sarumana (prawdziwy rzezimieszek wygnany z Dunlandu przez pobratymców; wielu powiadało, że był półkrwi Orkiem) zawrócił właśnie od granic Shire'u, gdzie umawiał się co do dalszych dostaw ziela i innych towarów. Saruman zaczynał zaopatrywać Isengard na czas wojny. W interesującej nas chwili wysłannik ów podążał właśnie dalej, by załatwić parę spraw, w tym także i

transport wielu dóbr jeszcze przed końcem jesieni¹⁸. Wedle rozkazów miał, między innymi, wniknąć do Shire'u i dowiedzieć się, czy ostatnimi czasy nie opuścił tej miejscowości ktoś znany. Zwiadowca był dobrze wyposażony w mapy, wykazy nazwisk i notatki opisujące Shire.

W pobliżu Tharbadu został przechwycony przez Czarnych Jeźdźców. Skrajnie przerażony znalazł się rychło przed obliczem Czarnoksiężnika. W trakcie przesłuchań ocalał tylko dzięki zdradzeniu Sarumana. W ten sposób Czarnoksiężnik przekonał się, iż Saruman z dawna wie, gdzie leży Shire, a na dodatek zna nieźle ten zakątek. A przecież prawdziwy sojusznik mógłby, a nawet powinien podzielić się tymi informacjami ze sługami Saurona. Czarnoksiężnik usłyszał teraz niejedno, w tym i sporo o hobbitcie noszącym jedyne interesujące go w Shirze nazwisko: Baggins. Natychmiast postanowił ruszać do Hobbitonu, by na miejscu dokładnie zbadać sprawę.

Wódz Nazguli miał coraz jaśniejszy obraz sytuacji. Znał nieco te okolice z dawnych czasów wojen z Dunedainami, szczególnie dobrze zaś pamiętał Tyra Gorthad w Kordola-nie, obecne Kurhany, pełne złych mocy, które Czarnoksiężnik sam niegdyś tam zesłał¹⁹. Przypuszczając, że jego pan spodziewa się osobliwego ruchu na drodze między Shire'em a Rivendell, wódz Nazguli uznał za stosowne przypilnować także Bree, by zdobyć tam przynajmniej informacje²⁰. Nałożył zatem Cień

Strachu na pojmanego Dunlandinga i wysłał go do Bree w charakterze szpiega. On to właśnie był tym zezowatym południowcem, który pojawił się w gospodzie²¹.

W wersji B zauważa się, iż Czarny Wódz nie wiedział, czy Pierścień znajduje się jeszcze w Shirze, więc musiał to dopiero sprawdzić.

Shire było zbyt duże, by potraktować je podobnie jak osady Stoorów, zbrojna napaść nie wchodziła w grę. Pozostawało działać ukradkiem, wzbudzając możliwie jak najmniej paniki, strzegąc przy tym wschodniej granicy. Wysłał kilku Jeźdźców do Shire'u, rozkazując im podróżować osobno. Spośród nich Khamul (por. przypis 1] miał odszukać Hobbiton, gdzie wedle zapisków Sarumana mieszkał "Baggins". Czarny Wódz rozbił obóz w Andrath, w miejscu, w którym Zielona Ścieżka przechodziła między Kurhanami a Wzgórzami Południowymi²²; stamtąd wysłał kilku następnych podwładnych, by patrolowali wschodnie granice, sam tymczasem odwiedził Kurhany. Notatki relacjonujące jego ówczesne działania powiadają, że Czarny Wódz został tam przez kilka dni, wywołując wielkie poruszenie pod Kurhanami. Wszelki zły duch począł hulać między wzgórzami i w Starym Lesie, wypatrując siadu wrogiego elfa czy człowieka.

3.0 Gandalfie, Sarumanie i Shirze

Inny plik pochodzących z tego samego okresu notatek zawiera wiele nie kończonych relacji

opisujących wcześniejsze kontakty Sarumana z Shire'em, szczególnie te związane z "ziemem hobbitów" (o czym wzmiankowano już wcześniej przy okazji "zezowatego południowca"). Poniższy tekst, chociaż nie najdłuższy spośród wielu istniejących wersji, jest jednak najbardziej dopracowany.

Saruman rychło zaczął zazdrościć Gandalfowi. Rywalizacja obróciła się ostatecznie w nienawiść, tym głębszą, że skrywaną i bardziej zapięklą, gdyż w głębi serca Saruman dobrze wiedział, że Szary Wędrowiec dysponuje znacznie większą potęgą i większy ma wpływ na mieszkańców Śródziemia, nawet jeśli moc swą skrywa i nie pragnie wzbudzać ni strachu, ni szczególnego szacunku. Nie darząc Gandalfa nijaką czią, Saruman zaczął się go jednak bać, niepewny, ile właściwie Mithrandir odgaduje z jego prawdziwych zamiarów. Nie niepokoiły go słowa Gandalfa, lecz jego milczenie. W końcu zaczął traktować przeciwnika z mniejszym szacunkiem niż pozostali Mędrzy. Zawsze gotów był też szydzić z Gandalfa czy pomniejszać wagę jego rad. W tajemnicy jednak notował pilnie i roztrząsał wypowiedzi Szarego Wędrowca, w miarę możliwości śledził każdy jego krok.

Dzięki temu zainteresował się również obojętnymi mu dotąd niziołkami i Shire'em. Z początku nie domyślał się nawet, że istnieje jakikolwiek związek między poczynaniami Gandalfa w Shirze a wielkimi sprawami poruszonymi przez Radę, o kwestii

Pierścieni Władzy nie wspominając. Rzeczywiście, w pierwszych latach żadnej tego typu zależności nie było, a Gandalfem kierowała jedynie miłość do Małych Ludzi, zupełnie jakby głębią serca czuł więcej, niż rozum na razie mógł mu podpowiedzieć. Przez długi czas otwarcie odwiedzał Shire i opowiadał o tym każdemu, kto tylko chciał słuchać. Saruman kwitował te historie uśmiechem, niczym bajania starego włóczęgi, jednak na wszelki wypadek pilnie nadstawiał ucha.

Zauważywszy wszakże, że Gandalf uważa Shire za warte odwiedzania, Saruman zajrzał tam osobiście, potajemnie jednak i pod przebraniem. Przemierzył kraj wzdłuż i wszerz, sprawdził, dokąd biegnie która droga, jak co wygląda, aż uznał, że wie już wszystko, co o Shirze wiedzieć można. Ale nawet wówczas, gdy nie widział już żadnego sensu ni pożytku w dalszej eksploracji, wciąż wysyłał tam szpiegów i podwładnych, by krążyli po kraju i mieli oko na tegoż granice. Nie wyzbył się bowiem podejrzliwości, a upadł na tyle nisko, iż pozostałych członków Rady uznał za podobnych sobie: prowadzących zawiłą i dalekowzroczną politykę mającą tak czy inaczej wywyższyć ich ponad maluczkich. Kiedy zatem długo później usłyszał o odnalezieniu Gollumowego Pierścienia przez niziołka, doszedł do wniosku, że Gandalf musiał wiedzieć o tym przez cały czas. Dolało to tylko oliwy do ognia, zwiększając gniew Sarumana, który wszelką wiedzę o Pierścieniach uważał za swoją domenę. Fakt, że Gandalf słusznie

nie ufał Sarumanowi, w niczym oczywiście nie załagodził pretensji tego drugiego.

W gruncie rzeczy jednak szpiegowanie i tajne działania Sarumana nie służyły z początku złej sprawie, były tylko objawem łagodnego szaleństwa wynikłego z rozdętej dumy. Wszelako to, co świtem przedstawia się jako niewarty spojrzenia drobiazg, może ku wieczorowi okazać się sprawą najwyższej wagi. Saruman szydził z Gandalfa, obserwując zamiłowanie, z jakim ten oddawał się paleniu "ziela fajkowego" (i mawiał, że już tylko za ten jeden wynalazek Mały Lud godzien jest szacunku).

Saruman kpił jednak tylko jawnie, w odosobnieniu zaś wypróbował ową używkę i rychło sam zaczął popalać, przez co Shire pozostało w kręgu jego zainteresowań. Bał się wszakże, że zostanie przez kogoś nakryty i wyśmiany za ukradkowe naśladowanie Gandalfa. Oto dlaczego Saruman od początku otaczał tajemnicą swe kontakty z Shire'm, nawet wówczas jeszcze, gdy wstęp do kraju był wolny dla chętnych i nie zalegał tu żaden podejrzanycień. Z czasem Saruman zaprzestał osobistych wypraw do Shire'u, dotarło doń bowiem, że jego postać nie uchodziła bystrym oczom niziołków. Niektórzy, widząc starca w szarej lub rdzawej szacie, przekradającego się przez las czy mijającego wioski o zmroku, brali go za Gandalfa.

Saruman nie zawitał już więcej w Shirze, obawiając się plotek mogących przeciw dojsć do uszu Gandalfa. Ten wszakże wiedział już o tajemniczych

wyprawach, domyślił się ich przyczyny i uśmieł jedynie, uznając je za najbardziej nieszkodliwy z Sarumanowych sekretów. Nikomu wszakże o wypadach Sarumana nie wspomniał, nie lubił bowiem szydzić z innych, Niemniej został mile zaskoczony, gdy wizyty ustały. Skłonny był coś podejrzewać chociaż nie mógł jeszcze przewidzieć, że przyjdzie taki czas, gdy wiedza Sarumana o Shirze okaże się niebezpieczna i sprawi, że nieprzyjaciel znajdzie się o włos od zwycięstwa.

Inna wersja zawiera opis chwili, kiedy to Saruman otwarcie szydzi z Gandalfa popalającego "ziele fajkowe":

W późniejszych czasach, wiedziony niechęcią i strachem, Saruman unikał Gandalfa. Widywali się rzadko, jedynie podczas posiedzeń Białej Rady. O "zieldu niziołków" wspomniano po raz pierwszy w trakcie zebrania w roku 2851, co wzbudziło wówczas niejaki rozrabwienie. Dopiero później zaczęto postrzegać rzecz w innym świetle. Rada spotkała się w Rivendell. Gandalf siedział osobno i nie odzywając się ani słowem, kopał zawzięcie (czego przy takiej okazji nigdy wcześniej nie robił), podczas gdy Saruman dowodził głośno, że wbrew radom Gandalfa należy jeszcze zostawić Dol Guldur w spokoju. Zarówno milczenie, jak i dym zdawały się mocno drażnić Sarumana, który tuż przed rozejściem się Rady powiedział do Gandalfa:

- Dziwi mnie trochę, Mithrandirze, że zabawiasz się z ogniem i dymem, gdy pozostali roztrząsają tak ważne sprawy.

Ale Gandalf tylko roześmiał się i stwierdził:

- Nie dziwiłbyś się, gdybyś sam też palił owo ziele.

Wiedziałbyś, że wydmuchiwany dym rozjaśnia umysł. Tak czy inaczej, pozwala on cierpliwie i bez złości wysłuchiwać podobnych bzdur. Poza tym to nie zabawa, ale prawdziwa sztuka rozwinięta przez Małych Ludzi daleko na Zachodzie. Wiele wart jest ów wesoły ludek, chociaż ty zajęty ważkimi sprawami zapewne nie zwracasz nań uwagi.

Sarumanowi riposta Gandalfa nie przypadła do gustu (bo nie cierpiał, gdy ktokolwiek podśmiewał się z niego, nawet łagodnie) i odpowiedział chłodno:

- Żartujesz, panie Mithrandirze, jak zwykle zresztą.

Dobrze wiem, jaki z ciebie odkrywca i badacz wszelakiego drobiazgu. A to jakieś ziele, a to dzikie zwierzę, a to jakiś dziecięciniały ludek. Jeśli nie masz nic lepszego do roboty, proszę bardzo, twoja sprawa, sam wybieraj sobie przyjaciół. Dla mnie jednak nastały zbyt mroczne czasy, by wysłuchiwać bająć podrózników. Nie zamierzam w takich okolicznościach zgłębiać rozrywek plebsu.

Tym razem Gandalf już się nie roześmiał, spojrział tylko uważnie na Sarumana, pociągnął z fajki i wypuścił najpierw jeden wielki krąg dymu, a następnie szereg drobniejszych pierścieni. Potem uniósł rękę, jakby chciał je pochwycić, a wówczas zniknęły. Ostatecznie wstał i bez słowa zostawił

Sarumana; ten wszakże trwał jeszcze przez chwilę milczący, z twarzą pociemniałą od gniewu i zdumienia.

Historia ta opisana została w kilku różnych rękopisach, jeden wszakże dodaje, że: Saruman nie był pewien, czy dobrze odczytał gest Gandalfa usiłującego łapać pierścienie z dymu (przede wszystkim zastanawiał się, czy ma to dowodzić związku istniejącego między niziołkami a Pierścieniami Władzy, chociaż pomysł taki wydawał mu się mało prawdopodobny). Nie wiedział też, czy tak szlachetne zgromadzenie winno w ogóle interesować się podobnym ludkiem, który nie wnosi do sprawy nic prócz swej niziołkowatości.

Inny fragment (przekreślony) wyklada jasno zamiary Gandalfa:

Zirytowany obraźliwym zachowaniem Sarumana, dziwnym zrzędzeniem losu Gandalf w ten właśnie sposób wyraził swe podejrzenia, iż pragnienie wejścia w posiadanie Pierścieni zaczyna dominować we wszystkich działaniach Sarumana, że temu tylko służą jego studia nad dawną wiedzą o magicznych klejnotach. Ostrzegł go też, że zwodnicze to marzenia. Można bowiem sądzić, że Gandalf nie przypuszczał jeszcze wówczas, by niziołki (a zwłaszcza ich sztuka palenia fajki) miały cokolwiek wspólnego z Pierścieniami²³. Gdyby tak mniemał, wówczas podobnej aluzji by nie uczynił. Jednak później, gdy niziołki rzeczywiście znalazły się w centrum uwagi, Saruman gotów był przysięgać, iż

Gandalf albo musiał wiedzieć o takim związku, albo rzecz przewidzieć i że skrył posiadane informacje przed Radą, a to dla własnych celów (jak uczyniłby to Saruman), czyli aby ubiec rywala i samemu zdobyć Pierścień.

Kronika Królestw Zachodnich (Powrót Króla, str. 487) powiada, że owo posiedzenie Rady odbyło się w roku 2851 i że Gandalf, doradzający atak na Dol Guldur, został wtedy przegadany przez Sarumana. Zaś w przypisie do owej notki czytamy: "Dopiero znacznie później wyjaśniło się, że Saruman już wtedy pragnął Jedyne Pierścienia dla siebie; Uczył na to, że Pierścień objawi się poszukując swego pana i dlatego chciał przez czas jakiś oszczędzać Saurona". Przytoczona opowieść dowodzi, że Gandalf podejrzewał już wówczas, w trakcie obrad Rady w roku 2851, że Saruman o tym właśnie marzy. Ojciec stwierdził jednak w późniejszych komentarzach, że postępowanie Gandalfa podczas spotkania z Radagastem (relacjonowane na Naradzie u Elronda) sugeruje raczej, iż do chwili uwięzienia w Orthanku Gandalf absolutnie nie podejrzewał Sarumana o zdradę (ni o pragnienie wejścia w posiadanie Pierścienia).

PRZYPISY

1. Kronika Królestw Zachodnich podaje (przy roku 2951), że Sauron wysłał nie dwóch, ale trzech Nazguli, by na nowo zajęli Dol Guldur. Dwie

wzmianki pozwalają przypuszczać, że jeden z tych Upiorów Pierścienia wrócił potem do Minas Morgul; ja jednak sadzę, że obecny tekst został zmieniony, gdy powstała już Kronika Królestw Zachodnich. Można zauważyć, że w odrzuconej wersji mowa jest tylko o jednym Nazgulu w Dol Guldur (nie zwano go Khamulem, ale "drugim po wodzu", Czarnym Easterlingu), drugi zaś miał zostać przy Sauronie jako wysłannik. Z notatek szczegółowo odtwarzających poczynania Czarnych Jeźdźców w Shirze wynika, że to Khamul przyjechał do Hobbitonu i to on rozmawiał z Dziaduniem Gamgee, a następnie podążył za hobbitami drogą na Słupki, omal nie wpadł na nich przy Promie Buckleburga. Jeździec, który mu towarzyszył (wezwany krzykami na wzgórzu ponad Leśnym Dworem), również podczas odwiedzin u Maggota, był Jego kompanem z Dol Gulduru". O Khamulu powiada się tutaj, że spośród Jeźdźców on był najbardziej wyczulony (nie Uczęc samego Czarnego Wodza) na obecność Pierścienia, jednakże najslabiej ze wszystkich radził sobie w blasku dnia.

2.1 rzeczywiście, ze strachu przed Nazgulami skrył się w Morii [przypis autora].

3. Przy Brodzie na Bruinenie tylko Czarnoksiężnik i jeszcze dwóch wiedzionych przyciąganiem Pierścienia Jeźdźców odważyło się wejść do rzeki, pozostałych zagnali do wody Glorfindel z Aragornem [przypis autora].

4. Gandalf wspomniał na Naradzie u Elronda, że wziął Golluma na spytki, gdy ten był więźniem elfów Thranduila.

5. Podczas Narady u Elronda (Wyprawa, str. 345) Gandalf opowiadając o tym, jak to opuścił Minas Tirith, stwierdza: "w drodze na północ otrzymałem wiadomości z Lórien, że Aragorn tamtędy przechodzą i że odnalazł poczwarę, zwaną Gollumem".

6. Gandalf przybył dwa dni później i odjechał wczesnym rankiem dwudziestego dziewiątego marca. Od Samotnej Skały miał już wierzchowca, ale musiał przebyć jeszcze wysoką Przełęcz w Górach. W Rivendell dostał świeżego konia, po czym jadąc jak najszybciej, wieczorem dwunastego kwietnia dotarł do Hobbitonu, przebywając niemal osiemset mil [tysiąc trzysta kilometrów] (przypis autora).

7. Zarówno tutaj, jak i Kronice Królestw Zachodnich napaść na Osgiliath widnieje pod datą dwudziestego czerwca.

8. Uwaga ta odnosi się niewątpliwie do słów Boromira opowiadającego podczas Narady u Elronda (Wyprawa, str. 335) o bitwie w Osgiliath: "Była z nimi potęga, której dotychczas nigdy jeszcze nie odczuliśmy. Mówili ludzie, że ją widzieli w postaci olbrzymiego czarnego męża na koniu, który jak gęsty cień pojawia się w blasku księżyca".

9. W liście z roku 1959 ojciec pisał: "Pomiędzy rokiem 2463 (kiedy to wedle Kroniki Królestw Zachodnich Deagol ze Stoorów znalazł Jedyny

Pierścień] a początkiem Gandalfowego śledztwa w sprawie Pierścienia (około pięciuset lat później) wymarli oni [Stoorowie] najpewniej (prócz Smeagola, rzecz jasna) lub uciekli z cienia Dol Gulduru".

10. Wedle przypisu 2 (powyżej) Gollum skrył się w Morii ze strachu przez Nazgulami. Porównaj z wcześniejszą sugestią, że Władcy Morgulu w wyprawie na północ, za Gladden, przyświecała nadzieja na znalezienie Golluma.

11. Wydaje się, że nie było ich w gruncie rzeczy wielu, dość wszakże, by odeprzeć gorzej uzbrojonych i mniej licznych napastników, na dodatek gorzej przygotowanych do walki [przypis autora].

12. Wedle słów krasnoludów trzeba było zwykle dwóch; tylko bardzo silny krasnolud potrafił otworzyć wrota w pojedynkę. Do czasu opuszczenia Morii odźwierni czuwali po wewnętrznej stronie zachodniej bramy, przynajmniej jeden pozostał zawsze na posterunku. W ten sposób nikt (aa przykład intruz czy ktoś próbujący ucieczki) nie mógł wydostać się bez zezwolenia [przypis autora].

13. W wersji A Saruman twierdzi, że nie wie, gdzie ukryty jest Pierścień, w wersji B zaś powiada, "że nie wie nic o krainie, której szukają". Zapewne to tylko różnica sformułowań, bez większego znaczenia.

14. Wcześniej w tej wersji mówi się, że w owym czasie Sauron zaczął w końcu podporządkowywać sobie Sarumana (kontaktował się z nim za pośrednictwem palantiri). W każdym razie często

odczytywał jego myśli niezależnie od tego, co tamten pragnął przekazać. W ten sposób dowiedział się o domysłach gospodarza Isengardu co do miejsca, w którym znajduje się Pierścień. Ostatecznie Saruman sam się wygadał, że uwięził Gandalfa, który w tej sprawie wie najwięcej.

15. Data osiemnastego września roku 3018 w Kronice Królestw Zachodnich (Powrót Króla, str. 491) opatrzona jest komentarzem: "Uwolnienie Gandalfa z Orthanku. Czarni Jeźdźcy przeprawiają się przez Bród na Isenie". Lakoniczna notka nie wspomina, by Jeźdźcy odwiedzili Isengard, dlatego też sędzę, że zapis ów powstał w oparciu o wersję C.

16. Żaden z tekstów nie wspomina ni słowem, co zaszło między Sauronem a Sarumanem po zdemaskowaniu tego ostatniego.

17. Lobelia Bracegirdle wyszła za Otha Bagginsa z Sackville; ich syn, Lotho, przejął władzę nad Shire'em podczas Wojny o Pierścień i znany był później jako "Wódz". Podczas rozmowy z Frodem stary Cotton nawiązał do plantacji ziela w Południowej ćwiartce, własności Lotha.

18. Zazwyczaj wybierano drogę przez Tharbad do Dunlandu (a nie wprost do Isengardu), skąd w wielkie) tajemnicy przesyłano wszystko Sarumanowi (przypis autora).

19. Por. Władca Pierścieni, Dodatek A (część Królestwo Północne i Dunedainowie, str. 411): "W tym czasie [podczas Wielkiej Zarazy, która zawitała do Gondoru w roku 1636] nastąpił zmierzch

Dunedainów w Kardolanie, a złe siły z Angmaru i Rhudauru zajęły opustoszałe wzgórza i na długo tu się utwierdziły".

20. Dziwne jest, że skoro Czarny Wódz wiedział aż tyle, to jednak nie miał pojęcia, gdzie leży Shire, kraj niziołków. Wedle Kroniki Królestw Zachodnich hobbiti osiedli w Bree jeszcze na początku czternastego wieku Trzeciej Ery, kiedy to Czarnoksiężnik przybył na pomoc, do Angmaru.

21. Zobacz Wyprawa, str. 218-219. Kiedy to Obieżyświat i hobbiti opuszczali Bree (tamże str. 251), Frodo dostrzegł Dunlendinga ("smagła twarz z chytrymi, zezowatymi oczyma") w domu Billa Ferny'ego na skraju osady i pomyślał: "Wygląda mi niemal na goblina".

22. Por. słowa wypowiedziane przez Gandalfa na Naradzie u Elronda: "Wódz skrył się na południe od Bree" (Wyprawa, str. 360).

23. Jak wskazuje końcowe zdanie cytatu, oznacza to: "Gandalf nie przypuszczał jeszcze, że w przyszłości niziołki będą miały jakikolwiek związek z Pierścieniem". Spotkanie Białej Rady w roku 2851 poprzedziło o pięćdziesiąt lat znalezienie Pierścienia przez Bilba.

V

BITWY U BRODÓW NA ISENIE

Głównymi przeszkodami na drodze do łatwego podboju Rohanu byli dla Sarumana Theodred i

Eomer: mężowie energiczni i w pełni oddani królowi, bardzo też przez niego umiłowani, Theodred jako jedyny syn, Eomer jako siostrzeniec. Czynili wszystko co tylko w ich mocy, aby umniejszyć wpływy Grimy, który wkradł się w łaski króla, gdy ten podupadł na zdrowiu. Stało się to na początku roku 3014; Theoden miał wtedy sześćdziesiąt sześć lat i jego choroba mogła wynikać z naturalnych przyczyn, chociaż Rohirrimowie dożywali zwykle przynajmniej osiemdziesiątki. Niewykluczone jednak, że została wywołana lub spotęgowana truciznami podawanymi w małych dawkach przez Grimę. Tak czy inaczej, słabość Theodena i jego poczucie zależności od Grimy były w znacznej mierze owocem sprytnych działań i podszeptów złego doradcy, który dyskredytował swoich przeciwników w oczach władcy, a w miarę możliwości nawet się ich pozbywał. Jednak poróżnienie króla z tymi dwoma mężami zdawało się niewykonalne: w czasach przed "chorobą" Theoden był władcą umiowanym tak przez lud, jak i najbliższych, a lojalność Theodreda i Homera pozostawała niewzruszona nawet teraz, gdy król zniedołężniał na ciele i umyśle. Na dodatek Eomera nie trawiły żadne chore ambicje i darzył (trzydzieści lat starszego) Theodreda miłością i szacunkiem dorównującym niemal atencji, którą miał dla przybranego ojca¹. Grima podjął zatoń próby, by Theoden postrzegał syna i siostrzeńca jako skłóconych ze sobą przyjaciół, mówiąc jak to Eomer aż pali się do samowolnych poczynań

podejmowanych bez konsultacji z królem czy następcą tronu. Osiągnął pewne sukcesy, które się uwidoczniły, gdy Saruman uśmiercił wreszcie Theodreda.

W Rohanie, gdzie znano świetnie prawdziwe relacje z bitew o Brody, nikt nie miał wątpliwości, że Saruman za wszelką cenę pragnął zabić Theodreda. Podczas pierwszej bitwy wszyscy najlepsi wojownicy Sarumana rzucili się na Theodreda i jego straż, nie zwracając najmniejszej uwagi, co poza tym dzieje się na polu; ostatecznie wyszło to na dobre, ponieważ w przeciwnym razie Rohirrirnowie zostaliby pokonani. Kiedy Theodred został już zabity, dowódca wojsk Sarumana (z pewnością działając według stosownych rozkazów) na pewien czas pofolgował. Saruman zaś uczynił wielki błąd (jak potem się okazało), nie ruszając od razu większymi siłami celem zajęcia Zachodniej Bruzdy²; chociaż trzeba przyznać, że męstwo Grimbolda i Elfhelma też znacznie zaważyło na opóźnieniu ataku. Gdyby inwazja zaczęła się pięć dni wcześniej, można spokojnie przyjąć, że posiłki z Edoras z pewnością nie zdołałyby dotrzeć do Hełmowego Jaru, tylko zostałyby otoczone i zniszczone na równinach. Oczywiście o ile samo Edoras nie byłoby opanowane jeszcze przed przybyciem Gandalfa³.

Wspomniano, że męstwo Grimbolda i Elfhelma przyczyniło się do opóźnienia ataku wroga, które zemściło się na Sarumanie. Jednakże takie

stwierdzenie zapewne w pełni nie oddaje wagi poświęcenia obu mężów.

Od źródeł powyżej Isengardu Isena płynęła wartko, jednak przed skręceniem ku zachodowi zwalniała nieco na równinie Wrót. Dalej przemierzała kraj opadający łagodnie ku nisko położonym nadbrzeżnym ziemiom, najdalszym zakątkom Gondoru i Enedwaith. Tam znów stawała się rzeką bystrą i głęboką. Miejsce znane jako Brody na Isenie znajdowało się tuż przed kierującym ją na zachód zakolem. Rzeką rozlewała się tu szeroko i płytko, dwoma ramionami opływając wielką wyspę. Dno miała kamieniste, wysłane materiałem skalnym naniesionym z północy. Tylko w tej okolicy, na południe od Isengardu, większe siły wojska, szczególnie ciężkozbrojna konnica, były w stanie przepłynąć na drugi brzeg. Saruman stał zatem na pozycji uprzywilejowanej, mógł bowiem wysłać swoje oddziały na oba brzegi i (gdyby zaistniała taka potrzeba) zaatakować Brody z dwóch stron. Wojska z zachodniego brzegu miały na dodatek możliwość, w razie czego, spokojnego wycofania się do Isengardu. Gdyby zaś Theodred postanowił wysiać przez Brody większe siły, by stawić czoło oddziałom Sarumana i utrzymać zachodni przyczółek, to w przypadku porażki dla wojsk Rohanu istniała tylko jedna droga odwrotu - przez Brody, i to z nieprzyjacielem na karku, a może też oczekującym na wschodnim brzegu. Droga na południe i na zachód wzdłuż brzegów Iseny wiodła donikąd, a na pewno już nie z

powrotem do domu⁴, chyba że było się zaopatrzonym w zapasy żywności wystarczająca na długą drogę przez Gondor Zachodni.

Atak Sarumana nie przyszedł niespodzianie, jednak nastąpił wcześniej, niż go oczekiwano. Zwiadowcy ostrzegli Theodreda przed wojskami zbierającymi się u bram Isengardu, głównie (jak się zdawało) na zachodnim brzegu Iseny. Theodred obsadził zatem oba podejścia, wschodnie i zachodnie, pieszymi z oddziałów Zachodniej Bruzdy. Zostawiając trzy oddziały konnicy wraz komuchami i luzakami na wschodnim brzegu, sam przeszedł Brody z główną siłą jazdy liczącą osiem eoredów i jeden oddział łuczników. Zamierzał rozgromić armię Sarumana, zanim ta będzie w pełni gotowa do bitwy.

Saruman wszakże nie ujawnił ani swych prawdziwych zamiarów, ani pełni sił zbrojnych, które wyruszyły na spotkanie Theodredowi. Udało mu się wprowadzić roznieść napotkaną awangardę wroga, jednak im dalej postępował ku głównej armii, tym silniejszy opór napotykał. Nieprzyjaciel był w istocie rzeczy gotowy na jego przyjęcie i czekał za linią okopów obsadzonych przez wojowników z pikami. Theodred, wraz z prowadzącym eoredem, został zatrzymany i niemal otoczony, gdyż nowe grupy konnicy, która wypadła z Isengardu, zaczęły zajeżdzać od zachodu.

Z opresji wybawiły go kolejne oddziały nadciągające od Brodów, jednak gdy spojrział na wschód, mocno się zaniepokoił. Poranek był mroczny i mglisty, ale

podmuch z zachodu wtłoczył właśnie opary do Bramy i daleko, na wschodnim brzegu rzeki, Theodred wypatrzył następne zgrupowanie spieszące ku Brodom. Nie udało mu się ustalić jego liczebności, jednak z miejsca nakazał odwrót. Dobrze wyćwiczeni w wykonywaniu tego manewru jeźdźcy przeszeregowali się bez większych strat, jednak nie zdołali oderwać się od nieprzyjaciela i tylna straż (dowodzona przez Grimbolda) musiała często zawracać i odpierać ataki najzagorzalszych spośród ścigających.

Do Brodów Theodred dotarł niedługo przed wieczorem. Nakazał Grimboldowi objąć dowództwo nad oddziałami zostawionymi na zachodnim brzegu (dodawszy mu pięćdziesięciu spieszonych jeźdźców), resztę zaś konnicy i wierzchowców odsyłając czym prędzej za rzekę. Sam ze swymi spieszonymi ludźmi obsadził wysepkę, by osłaniać odwrót Grimbolda, gdyby ten został wyparty. Ledwo to uczynił, zdarzyło się nieszczęście. .Wschodnie oddziały Sarumana zaatakowały nieoczekiwanie szybko; była to siła mniejsza niż ta na zachodnim brzegu, znacznie jednak groźniejsza. Jej awangardę tworzyli jeźdźcy z Dunlandu i wielka rzesza Orków usadzonych na grzbietach wilków siejących popłoch wśród koni³. Za nimi ciągnęły dwa bataliony zazartych Uroków, ciężkozbrojnych, lecz przywykłych do długiego oraz szybkiego marszu. Straż przednia spadła na komuchów, zabijając i rozganiając spętane konie. Zaskoczona nagłą i zmasowaną napaścią Uników

załoga na wschodnim brzegu została odrzucona od rzeki, a jeźdźcy, którzy dopiero co przebyli Brody, znaleźli się w pułapce. Chociaż walczyli zawzięcie, musieli wycofać się wzdłuż Iseny, mając Uników na karku.

Gdy tylko nieprzyjaciel opanował wschodni brzeg, aa scenie zdarzeń pojawił się oddział utworzony z ludzi lub półkrwi Orków (wyraźnie trzymany w odwodzie na tę okazję), istot groźnych, odzianych w kolczugi, z toporami w dłoniach. Z obu stron pospieszyli ku wysepce. W tym samym czasie inne siły zaatakowały Grimbolda na zachodnim brzegu. Gdy spojrzał on ku wschodowi, zdumiony dobiegającymi stamtąd odgłosami walki i zwycięskimi wrzaskami Orków, ujrzał toporników odpychających podkomendnych Theodreda od brzegów ku małemu wzniesieniu pośrodku wysepki. Usłyszał także gromki głos Theodreda: Do mnie, Eorlingowie! W jednej chwili Grimbold, zebrawszy kilku tych, którzy znajdowali się najbliżej, ruszył ku rzece. Będąc mężem silnym i słusznej postury, tak gwałtowny atak przypuścił na tyły przeciwnika, że wraz z dwoma jeszcze towarzyszami zdołał przebić się na sam szczyt wysepki, gdzie stał osaczony Theodred. Za późno. W tejże samej chwili Theodred padł pod ciosem wielkiego Orka. Grimbold zabił napastnika i stanął nad ciałem Theodreda, mając go za martwego. Sam też rychło by tam poległ, gdyby nie nadejście Elfhelma.

Elfhelm pospieszał konnym traktem z Edoras, prowadząc cztery oddziały, po które posyłał Theodred. Oczekiwał, że bitwa rozegra się dopiero za kilka dni, wszakże zbliżywszy się do zbiegu konnego traktu z gościńcem wiodącym od Jaru, otrzymał od zwiadowców na prawym skrzydle meldunek o dostrzeżonych na polach jeźdźcach dosiadających wilków. Wyczuwając, co się święci, nie skręcił do Hełmowego Jaru na nocleg (jak pierwotnie zamierzał), tylko co koń wyskoczy podążył ku Brodom. Konny trakt kierował się za gościńcem na północny zachód, jednak na wysokości Brodów skręcał ostro w zachodnią stronę, mając jeszcze jakieś dwie mile [trzy kilometry] prostej drogi do rzeki. W ten sposób Elfhelm nie widział ani nie słyszał nic z walki między wycofującą się konnicą a masą Uników na południe od Brodów. Wreszcie o zachodzie słońca, gdy światło zaczynało już zamierać, zbliżył się do zakrętu, gdzie spotkał kilka spłoszonych koni i uciekinierów niosących wieść o klęsce. Mimo zmęczenia ludzi i koni, przyspieszył. Ledwo wschodni brzeg znalazł się w polu jego widzenia, Elfhelm dał hasło do szarży.

Isengardczycy zostali kompletnie zaskoczeni. Nagle usłyszeli tętent kopyt i zaraz zalała ich nadciągająca z mroczniejszego wschodu wielka fala czarnych cieni (jak im się zdało) wiedziona przez Elfelma. Obok niego, niczym drogowskaz dla tylnych szeregów, niesiono białą chorągiew. Mało kto stawiał mu czoło, większość uciekła na północ, ścigana przez dwa

eoredy Elfhelma. Pozostałym kazał zsiąść z koni, by strzec wschodniego brzegu, sam jednak niezwłocznie ruszył ze swymi przybocznymi ku wysepce.

Topornicy znaleźli się teraz między ocalałymi obrońcami a odsieczą Elfhelma, przy czym oba brzegi znów znalazły się w rękach Rohirrimów. Nie poddali się, zostali wszakże wybici do nogi. Sam Elfhelm rzucił się ku szczytowi wysepki, gdzie znalazł Grimbolda walczącego z dwoma wielkimi topornikami o poległego Theodreda. Elfhelm od razu zabił jednego, drugi uległ Grimboldowi.

Elfhelm schylił się, by podnieść ciało, ale okazało się, że Theodred jeszcze oddycha, jednak życia zostało mu już tylko tyle, by wypowiedzieć tych kilka ostatnich słów: Pochowajcie mnie tutaj, bym strzegł Brodów, aż Eomer nadejdzie! Zapadła noc.

Chropawo zagrały rogi, potem cisza zaległa. Napór na zachodnim brzegu ustał, nieprzyjaciel zniknął w ciemnościach. Rohirrimowie utrzymali Brody na Isenie, ale ponieśli przy tym nader ciężkie straty. Zginął syn króla, brakowało dowódcy i nikt nie wiedział, co zdarzy się dalej.

Gdy po zimnej, bezsennej nocy blady świt rozjaśnił niebo, jedynym śladem obecności Isengardczyków byli liczni polegli porzuceni na polu walki. Gdzieś daleko wyły wilki czekające, aż żywi odejdą z pobojuwiska. Wielu tych, którzy zostali rozproszeni nagłym atakiem, wracało z wolna, niektórzy konno, inni prowadzili odzyskane wierzchowce. Późnym rankiem pojawili się jeźdźcy Theodreda wyparci

przez czarnych Uników na południe wzdłuż rzeki; byli sterani walką, ale nie poszli w rozsypkę. Mieli niejedno do opowiedzenia. Zajęli posterunek na niskim wzgórzu i przygotowali je do obrony. Chociaż odparli ataki sił Isengardu, odwrót na południe, bez zapasów i spyży, nie miał szans na powodzenie. Urukowie twardo uniemożliwiali jakikolwiek manewr ku wschodowi, spychając ich ku wrogiemu obecnie krajowi "zachodniej marchii" Dunlendingów. Gdy jednak nocą jeźdźcy szykowali się do odparcia kolejnego szturm, rozległ się dźwięk rogu i rychło okazało się, że nieprzyjaciel odstąpił. Rohirrimowie mieli za mało koni, by próbować pościgu czy nawet wysłać zwiadowców, z których w nocy niewielki byłby zresztą pożytek. Po jakimś czasie ruszyli ostrożnie na północ, ale nie spotkali przeciwnika. Pomyśleli, że Urukowie wrócili, by wzmocnić siły przy Brodach. Oczekując nowej potyczki, Rohirrimowie ze zdumieniem natrafili tylko na swoje oddziały. Dopiero później dowiedzieli się, gdzie właściwie przepadli Urukowie. Tak skończyła się pierwsza Bitwa u Brodów na Isenie. Druga nie została nigdy opisana w podobnie szczegółowy sposób, jako że zaraz po niej nastąpiły o wiele istotniejsze wypadki. Erkenbrand z Zachodniej Bruzdy przejął właśnie dowództwo nad Zachodnią Marchią, gdy następnego dnia dopadły go w Rogatym Grodzie wieści o śmierci Theodreda. Wysłał do Edoras umyślonych, by przekazali Theodenowi ostatnie słowa syna, i dodał jeszcze

własną prośbę, iżby bez zwłoki wysłano Eomera z największymi siłami, jakie tylko da się wydzielić⁷.

- Niech obrona Edoras dokona się tutaj, na Zachodzie - powiedział. - Nie czekajmy, aż oblężenie podejdzie pod mury miasta.

Grima wszakże wykorzystał spokojny ton owej prośby, by spowodować opóźnienie wymarszu. Aż do chwili zdemaskowania szpiega przez Gandalfa nie uczyniono dosłownie nic, a po południu owego dnia, drugiego marca, kiedy Eomer i sam król wyruszyli wreszcie z wojskiem, druga Bitwa u Brodów zakończyła się już klęską i najazd na Rohan był w pełnym toku.

Erkenbrand nie od razu podążył na pole bitwy. Nie wiedział, jakie siły zdoła zebrać w pośpiechu, nie był też w stanie oszacować strat oddziałów Theodreda. Słusznie uznał, że napaść jest już bliska, ale Saruman nie odważył się skierować aa wschód, ku Edoras, nie zajmując pierwszej Rogatego Grodu. Takie właśnie rozumowanie, jak i gromadzenie możliwie największej liczby ludzi z Zachodniej Bruzdy zajęło mu trzy dni. Dowództwo wojsk stojących u Brodów powierzył tymczasem Grimboldowi, nie przejmując wszakże komendy nad Elfhelmem i jego jeźdźcami, którzy należeli do zaciągu Edoras. Obaj dowódcy byli jednak serdecznymi przyjaciółmi, ludźmi mądrymi i lojalnymi, dlatego nie doszło między nimi do żadnych tarć, a rozkazy wydawane wojskom stanowiły kompromis między opiniami jednego i

drugiego. Elfhelm uważał, że Brody straciły istotne znaczenie, że tylko uwiążą ludzi, a tych z większym pożytkiem można by skierować gdzie indziej. Dowodził, że Saruman rychło wyśle swe oddziały wzdłuż obu brzegów Iseny z niewątpliwym zamiarem ogarnięcia Zachodniej Bruzdy i zajęcia Rogatego Grodu, zanim przybędzie pomoc z Edoras. Przewidywał, że nieprzyjacielska armia (lub większa jej część) nadejdzie wzdłuż wschodniego brzegu Iseny. Wybierając trasę przez bezdroża, napastnicy godzili się wprawdzie na spowolnienie marszu, jednak uwalniało ich to od konieczności wywalczenia sobie przejścia przez Brody. Elfhelm radził porzucić Brody i zebrać wszystkich pieszych na wschodnim brzegu w ten sposób, aby mieli przewagę nad zbliżającym się przeciwnikiem: chciał ustawić ich w długiej, ze wschodu na zachód biegnącej Unii, na wzniesieniu położonym kilka mil na północ od Brodów; jazdę zaś proponował wycofać ku wschodowi aż do miejsca, skąd mogłaby z wielkim impetem zaszarżować na skrzydło uwikłanego w obronę przeciwnika i zepchnąć go do rzeki.

- Niech Isena stanie się pułapką dla nich, a nie dla nas!

Grimbold wszakże nie kwapił się do opuszczenia Brodów. Zarówno on, jak i Erkenbrand wychowywali się w Zachodniej Bruździe, której mieszkańcy zwykli myśleć, że Brodów należy bronić za wszelką cenę. I nie był to sąd tak zupełnie niedorzeczny.

- Nie wiemy - powiedział - jakimi jeszcze siłami dysponuje Saruman. Jeśli jednak zamierza najechać Zachodnią Bruzdę, zapędzić jej obrońców do Hełmowego Jaru i tam ich oblegać, to musi być naprawdę potężny. Wątpię, by zamierzał od razu okazać całą swą moc. Gdy tylko domyśli się lub odkryje, jaką obronę uszykowaliśmy, z pewnością wyśle czym prędzej liczne oddziały drogą wprost z Isengardu, przekroczy nie strzeżone Brody i zajdzie nas od tyłu. Tak będzie, jeśli przesuniemy się ku północy.

Ostatecznie Grimbald obstawił zachodni brzeg większością swoich pieszych wojowników. Tam zajmowali mocną pozycję na ziemnych fortach strzegących podejść do Brodów. On sam natomiast, wraz z resztą swoich ludzi (jak i z tym, co zostało z konnicy Theodreda) pozostał na wschodnim brzegu. Ostrowa pośrodku rzeki nie obsadzano¹. Elfhelm zaś wycofał się z jeźdźcami w miejsce, gdzie zamyślał wcześniej ustanowić główną linię obrony. Jego zadaniem było zażegnać w razie potrzeby groźbę ataku ze wschodu i rozbić oddziały nacierającego wzdłuż rzeki nieprzyjaciela, zanim ten dotrze do Brodów.

Wszystko jednak poszło nie tak i zapewne nie mogło stać się inaczej, niezależnie od przyjętego planu.

Wojska Sarumana były zbyt liczne.

Bitwa zaczęła się za dnia. Przed południem drugiego marca siła najlepszych wojowników Sarumana nadeszła drogą z Isengardu i zaatakowała forty na

zachodnim brzegu Iseny. W gruncie rzeczy natarła tylko drobna część wojsk, tak dobrana, by znieść wcześniej osłabionych obrońców. Jednak załoga u Brodów, chociaż bita już samą liczbą nieprzyjaciół, stawiała mężnie opór. W końcu, gdy oba forty związane zostały w walce, oddział Uruków przedarł się między nimi i zaczął pokonywać Brody. Grimbold ufając, że Elfhelm powstrzyma atak ze wschodu, poszedł ze wszystkimi podlegającymi mu ludźmi i na krótko zdołał odeprzeć napastników. Wszakże wówczas dowódca wroga rzucił do walki nowy oddział, który nie udzielał się dotąd w bitwie, i złamał obronę Rohirrimów. Tuż przed zachodem słońca Grimbold musiał wycofać się za Isenę. Poniósł wielkie straty, o wiele większe spustoszenie poczynił jednak w szeregach nieprzyjaciół (głównie Orków) i wciąż mocno trzymał się na wschodnim brzegu. Przeciwnik jeszcze nie próbował przekroczyć Brodów ni wywalczyć sobie drogi na stromych zboczach, by znieść Grimbolda -jeszcze nie. Elfhelm nie mógł wziąć w tym wszystkim udziału. O zmroku postąpił w tył ku Grimboldowi, rozstawiając oddziały w pewnej odległości od obozowiska, by strzegły go przed napaścią z pomocy i ze wschodu. Z południa nie wypatrywano żadnej groźby, pilnie natomiast oczekiwano posiłków. Po wycofaniu się za Isenę wysłano zaraz do Erkenbranda gońców z meldunkami o rozwoju sytuacji. Obawiając się większej siły zła, będąc wręcz pewnymi, że zwali im się ona niedługo na głowy (o ile nie nadejdzie szybka

pomoc, na którą nikt nie liczył), obrońcy zrobili wszystko, by jak najdłużej dotrzymać pola Sarumanowi, chociaż wiedzieli, że w końcu i tak będą musieli ulec⁹. Większość wojowników czuwała z bronią u nogi, tylko nieliczni spróbowali złapać nieco snu. Grimbald i Elfhelm bezsennie oczekiwali świtu, pełni obaw, co też on przyniesie. Nie musieli czekać długo. Trwała jeszcze głęboka noc, gdy dostrzegli ogniki nadciągające od północy i zbliżające się do zachodniego brzegu rzeki. To awangarda całej reszty armii Sarumana ruszała na podbój Zachodniej Bruzdy¹⁰. Maszerowali bardzo szybko i nagle zdało się, że wrogie hordy buchnęły płomieniem. Od pochodni niesionych przez dowódców odpalono setki innych i całość ze strasznym wrzaskiem nienawiści przelała się ognistym strumieniem przez Brody. Wielka kompania łuczników mogłaby solidnie przetrzebić nieprzyjaciela, celując w pochodnie, ale łuczników Grimbald miał ledwie garstkę. Nie będąc w stanie utrzymać wschodniego brzegu, wycofał się, formując wielki mur tarcz wokół obozowiska. Rychło został otoczony, a napastnicy poczęli rzucać pochodnie między jego wojowników i wysoko ponad ich głowami, chcąc podpalić zgromadzone zapasy oraz spłoszyć konie. Mur tarcz wszakże wytrzymał, zatem Orków, którzy z racji postury niezbyt nadawali się do takiej walki, zastąpili bitni dunlandzcy górale. Jednak mimo palącej nienawiści, Dunlandczycy wciąż bali się stanąć twarzą w twarz z Rohirrimami,

mniej też byli wprawni w walce i gorzej uzbrojeni¹¹. Tarczowa osłona stała wciąż twardo. Na próżno Grimbald wypatrywał pomocy z Rogatego Grodu. Nikt nie przybył. Ostatecznie postanowił zrealizować (na ile się da) plan, który ułożył sobie już wcześniej, przewidując, że może znaleźć się w podobnie beznadziejnym położeniu. Rozumiał postępowanie Elfhelma i wiedział, że nawet najdzielniejsza walka jego własnych ludzi, nawet ich chwalebna śmierć, jeśli padnie rozkaz trwania do końca, nijak nie pomoże Erkebrandowi. Każdy, kto żywy zdoła się wyrwać i uciec na południe, będzie o wiele cenniejszy, jakkolwiek można by uznać taki postępek za mało honorowy. Dookoła panował gesty mrok, ale zza chmur zaczął wyglądać przybierający księżyc. Ruszył się wiatr ze wschodu, zwiastun nadciągającej nad Rohan burzy, która następnej nocy miała rozszaleć się nad Rogatym Grodem. Grimbald pojął nagle, że większość pochodni zgasła i atak utracił swój impet¹². Czym prędzej nakazał siadać na koń jeźdźcom posiadającym jeszcze wierzchowce (utworzyło się ledwie pół eoredu) i powierzył ich dowództwu Dunhere'a¹³. Mur tarcz rozwarł się po wschodniej stronie i jeźdźcy wyjechali, odpychając w tym miejscu napastników. Następnie rozdzielili się, po czym zawróciwszy, natarli na wroga z pomocy i południa. Manewr okazał się chwilowo skuteczny. W pomieszane szyki wojsk Sarumana wkradło się przerażenie, wielu myślało nawet, że oto wielki

oddział jeźdźców przybył ze wschodu. Grimbold pozostał spieszony wraz z tylną strażą złożoną ze starannie dobranych uprzednio ludzi i przez moment osłaniał, wraz z dowodzonymi przez Dunhere'a jeźdźcami, resztę wycofujących się pospiesznie wojowników. Lecz dowódca wojsk Sarumana zauważył rychło, że oto ściana tarcz pękła i że obrońcy uchodzą. Szczęśliwie chmury znów przesłoniły księżyc i zapadły ciemności, na dodatek wspomnianemu dowódcy bardzo zależało na czasie i nie pozwolił, by jego oddziały zapuszczały się w mroki nocy w pościgu za nieprzyjacielem, szczególnie teraz, gdy udało się już przechwycić Brody. W miarę możliwości uporządkował swe siły i czym prędzej skierował się gościńcem na południe. W ten sposób większość ludzi Grimbolda uszła z życiem. Rozproszyli się wprawdzie w ciemnościach, ale zgodnie z wcześniejszym rozkazem wszyscy podążyli ku zakrętowi gościńca przed Brodami. Z ulgą i zdumieniem nie napotkali przeciwnika, nie wiedząc, że cała wielka armia już kilka godzin temu pomaszerowała na południe, zostawiając Isengard osłaniany niemal wyłącznie przez mocną bramę i mury¹⁴.

Dlatego też nie nadeszła żadna pomoc od Elfhelma. Ponad połowa wojsk Sarumana została wysłana wschodnim brzegiem w dół Iseny. Poruszali się wolniej, jako że teren był trudniejszy i pozbawiony dróg, nie palili też świateł. Poprzedzała ich jednak szybka a cicha straż złożona z kilku drużyn groźnych

wilczych jeźdźców. Zanim Elfhelm zdołał zorientować się, że nieprzyjaciel nadciąga, wilki były już między jego wojownikami a obozowiskiem Grimbolda. Atakujący próbowali otoczyć każdą grupę jeźdźców z osobna. Było zupełnie ciemno i wojsko poszło w rozsypkę. Elfhelm zebrał w zwany oddział kogo tylko mógł, ale musiał wycofać się na wschód. Wiedział, że nie zdoła dołączyć do Grimbolda, choć zdawał sobie sprawę, że tamten jest w trudnym położeniu. Najazd wilczych jeźdźców nastąpił dokładnie w chwili, gdy Elfhelm miał ruszyć ku Brodom na pomoc. Słusznie domyślił się wszakże, iż wilki stanowią tylko awangardę o wiele większych sił ciągnących ku drodze na południe i że sam tej potężnej nie podoła. Noc dobiegała końca i jedyne, co mu pozostało, to czekać na świt.

Co było dalej, tego nie wiadomo dokładnie, jako że jeden Gandalf zgłębił cały bieg wypadków.

Wiadomość o klęsce otrzymał późnym popołudniem trzeciego dnia marca¹⁵. Król znajdował się wówczas niedaleko miejsca, w którym gościniec łączył się z drogą do Rogatego Grodu, około dziewięćdziesięciu mil [stu czterdziestu kilometrów] od siedziby Sarumana. Skłaniając Gryfa do jak najszybszego galopu, Gandalf dotarł tam wczesnym wieczorem ". Zabawił u bramy nie więcej niż dwadzieścia minut. Zarówno w drodze do Isengardu (kiedy podążając prostym szlakiem, znalazł się w pobliżu Brodów), jak i podczas powrotu na południe (w poszukiwaniu Erkenbranda) nie mógł nie spotkać Grimbolda i

Elfhelma. Obaj byli przekonani, że Gandalf działa w imieniu króla, nie tylko za sprawą wierzchowca Czarnoksiężnika, ale i dlatego, że Mithrandir znał imię ich gońca, Keorla, a także treść posłania, które tamten niósł. Rady Gandalfa przyjęli zatem jak rozkazy¹⁷. Grimbald wysłał swoich ludzi na południe, by dołączyli do Erkenbranda...

PRZYPISY

- 1. Eomer był synem siostry Theodena, Theodwiny i Eomunda ze Wschodniej Bruzdy, pierwszego marszałka Marchii. Eomund został zabity przez Orków w roku 3002, Theodwina zmarła niedługo później; ich dzieci, Eomer i Eowina, zamieszkały w pałacu króla Theodena razem z Theodredem, jedynym dzieckiem króla (Władca Pierścieni, Dodatek A).**
- 2. Entowie uszli tu uwagi, jak zwykle zresztą, bowiem tylko Gandalf zdawał się pamiętać o ich istnieniu. Lecz nawet gdyby Gandalf obudził Entów o parę dni wcześniej (co, jak widać z tej opowieści, nie było możliwe), to przy takim postępowaniu Sarumana, Rohan i tak spotkałaby klęska. Owszem, Entowie zdolaliby zburzyć Isengard, nawet pojmać Sarumana (gdyby nie wyruszył za swą zwycięską armią). Może nawet Entowie i Huornowie zniszczyliby siły Sarumana w Rohanie, wykorzystując pomoc jeźdźców Wschodniej Marchii. Ta jednak popadłaby w ruinę i pozostała**

bez przywództwa. Potem zaś, gdyby nawet Czerwona Strzała trafiła do rąk kogoś obdarzonego realną władzą, to nikt nie zwróciłby uwagi na wezwanie z Gondoru. Co najwyżej do Minas Tirith wyruszyłoby kilka oddziałów zmęczonych wojów, którzy dotarliby tam po to jedynie, by ulec zagładzie wraz z całym miastem [przypis autora]. Kwestię Czerwonej Strzały (znaku najwyższej potrzeby i zagrożenia Minas Tirith) przyniesionej Theodenowi przez posłańca z Gondoru porusza rozdział trzeci piątej części Władcy Pierścieni.

3. Pierwsza bitwa u Brodów na Isenie, podczas której zginął Theodred, rozegrała się dwudziestego piątego lutego; Gandalf dotarł do Edoras siedem dni później, drugiego marca (Władca Pierścieni, Dodatek B, notki przy roku 3019). Por. przypis 7.

4. Obszar między Iseną a Adornem za Wrotami nominalnie należał do królestwa Rohanu, jednak chociaż Folkwin odzyskał je, wypierając Dunlendingów, pozostali tam mieszkańcy byli zwykle mieszanego pochodzenia i ich lojalność wobec Edoras pozostawiała wiele do życzenia. Wciąż pamiętali, że król Hełm zabił ich wodza, Frekę. W owym czasie bardziej skłaniali się ku Sarumanowi, a wielu ich wojowników dołączyło do sił Isengardu. Z zachodu dostęp mieli tam jedynie wyśmienici pływacy (przypis autora), Ziemie między Iseną a Adornem zostały oficjalnie przyłączone do królestwa Eorla za czasów Ślubowania Kiriona i Eorla.

5. Byli bardzo szybcy i wprawnie unikali zwartych formacji ludzi, specjalizując się głównie w niszczeniu rozproszonych grup i tropieniu uciekinierów. W razie potrzeby jednak potrafili zajadle walczyć o przejście przez szyk konnicy, rozrywając brzuchy wierzchowców [przypis autora].

6. W oryginale przypis ten dotyczy subtelności nazewnictwa i roztrząsa znaczenie słów Deeping-coomb i Deeping Coomb (The Deeping, Helm's Deep to w polskiej wersji Hełmowy Jar). Odnośnik ten jest nieprzekładalny na polski, jednak nie został ominięty, bowiem Christopher Tolkien wspomina w nim o istnieniu pozycji, która może być cenna dla wielbicieli dzieł Tolkien, zgłębiających je w oryginale: A Tolkien Compass, red. Jared Lobdell, 1975 [przypis tłumacza].

7. Wiadomość ta dotarła do Edoras dopiero około południa dwudziestego siódmego lutego. Gandalf przybył tam wczesnym rankiem drugiego marca (luty miał trzydzieści dni!). Było zatem tak, jak powiedział Grima, nie upłynęło jeszcze pięć dni od chwili, gdy król dowiedział się o śmierci Theodreda [przypis autora]. Odnosi się to do fragmentu rozdziału szóstego części trzeciej Władcy Pierścieni.

8. Powiada się, że ustawił wokół wysepki żerdzie z nadzianymi głowami toporników, którzy tam zginęli, natomiast nad pospiesznie usypanym kopcem skrywającym ciało Theodreda umieścił jego sztandar. "To będzie wystarczająca obrona", rzekł [przypis autora].

9. Jak zostało powiedziane, tak właśnie zdecydował Grimbald. Elfhelm nie opuściłby go, ale gdyby sam dowodził, pod osłoną nocy wycofałby się na południe, by dołączyć do Erkenbranda i wzmocnić siły broniące Jaru i Rogatego Grodu [przypis autora].

10. Tę właśnie wielką armię opuszczającą Isengard widział Meriadok. Jak opowiadał później Aragornowi, Legolasowi i Gimlemu (Dwie Wieże, str. 218): "Widziałem przemarsz wojsk, niezliczone szeregi orków, a między nimi pułki jazdy na olbrzymich wilkach. Były też oddziały złożone z ludzi. Nieśli pochodnie, więc w blasku płomieni rozróżniałem twarze. [...] Godzinę trwał przemarsz przez bramę. Część poszła gościńcem ku Brodom, a część skręciła na wschód. O milę od twierdzy, w miejscu gdzie rzeka płynie głębokim kanałem, zbudowano most".

11. Nie mieli zbroi poza paroma kolczugami pochodzącymi z kradzieży bądź z łupów. Rohirrimowie zawdzięczali swą przewagę metalowymi wyrobom otrzymywanym z Gondoru. W Isengardzie jedynie Orkowie wytwarzali sami dla siebie ciężkie i niewygodne kolczugi [przypis autora,].

12. Wydaje się, że mężna obrona Grimbolda nie była tak całkiem daremna. Dowódca Sarumana został nią zaskoczony i zmarnował kilka godzin, podczas gdy wedle pierwotnych planów miał jednym skokiem pokonać Brody, roznieść w puch słabą obronę i nie podejmując pościgu, pospieszyć gościńcem na

południe, by przyłączyć się do ataku na Jar. Targany wątpliwościami, czekał być może na jakiś sygnał od drogiej armii, wysłanej wschodnim brzegiem Iseny (przypis autora).

13. Dzielny kapitan, krewniak Erkenbranda. Dzięki odwadze i umiejętności władania orężem ocalał z klęski u Brodów, padł jednak podczas Bitwy na Polach Pelennoru, wielką żałobą okrywając Wschodnią Bruzdę [przypis autora]. Dunhere był władcą Harrowdale (Powrót Króla, część piąta, rozdział trzeci).

14. Zdanie niezbyt jasne, jednak wobec tego, co powiedziano dalej, odnosi się zapewne do tej części wielkiej armii Isengardu, która poszła wschodnim brzegiem Iseny.

15. Wieści przyniósł posłaniec imieniem Keorl, który podążając od Brodów wpadł na Gandalfa, Theodena i Eomera jadących z posiłkami z Edoras (Dwie Wieże, str. 168-169).

16. Z opowieści wynika, że Gandalf musiał już wcześniej skontaktować się z Drzewcem i wiedział, że cierpliwość Entów już się wyczerpała, Odczytał również znaczenie słów Legolasa (Dwie Wieże, str. 168) mówiącego o nieprzeniknionym cieniu skrywającym Isengard, otoczony już przez Entów [przypis autora].

17. Przybywszy po bitwie o Rogaty Gród do Brodów na Isenie, Theoden i Eomer usłyszeli od Gandalfa: "Część [ludzi] odesłałem [z Grimboldem] do Erkenbranda, część wziąłem do tej roboty, której

wyniki tai oglądasz; ci są już teraz z powrotem w Edoras. Spory oddział [z twoim marszałkiem, Elfhelmem] wyprawilem też stąd już wcześniej, żeby strzegł twojego dworu" (Dwie Wieże, str. 199).
Opowieść urywa się raptownie w połowie następnego zdania.

DODATEK

I

W pismach towarzyszących powyższemu tekstowi znaleźć można więcej szczegółów na temat marszałków Marchii, wedle stanu w roku 3019 i po zakończeniu Wojny o Pierścień:

Marszałek Marchii (albo Riddermarchii) to najwyższa szarża w armii Rohanu i jednocześnie godność zastępcy króla (pierwotnie było trzech marszałków), miano dowódcy monarszej gwardii złożonej z doskonale wyposażonych i wyćwiczonych jeźdźców. Pierwszy marszałek sprawował pieczę nad Edoras (stolicą) i przyległymi Ziemiemi Królewskimi (włącznie z Harrowdale). Dowodził jeźdźcami Zaciągu Edoras i podległych mu terenów oraz niektórych okolic Marchii Zachodniej i Wschodniej *, dla których Edoras było najdogodniejszym miejscem zbiórki. Marszałkowie drugi i trzeci obejmowali dowództwo wedle potrzeby. Na początku roku 3019, kiedy to znacząco wzrosło zagrożenie ze strony Sarumana, drugi marszałek, królewski syn Theodred, sprawował pieczę nad Zachodnią

Marchią, siedzibę mając w Hełmowym Jarze. Trzecim marszałkiem był siostrzeniec króla, Eomer, i on odpowiadał za Wschodnią Marchię. Jego baza znajdowała się w rodzinnym Aldburgu **.

*** Nazwy te (stosowano jedynie w odniesieniu do militarnego podziału Rohanu na okręgi. Graniu między Marchiami przebiegała wzdłuż Śnieżnego Potoku od jego ujścia do Rzeki Entów i dalej ową rzeką na północ [przypis autora].**

**** Eorl miał tu dom. Brego, syn Eorla, przenosząc się do Edoras, przekazał tę siedzibę Eoforowi, swemu trzeciemu synowi, którego dziedzicem był Eomund, ojciec Eomera. Bruzda należała do Ziemi Królewskich, ale Aldburg uznano za najdogodniejszą bazę Zaciągu Wschodniej Marchii [przypis autora].**

W czasach Theodena nie mianowano nikogo na stanowisko pierwszego marszałka. Theoden objął tron w młodym wieku (trzydziestu dwóch lat); był przy tym energiczny, dobrze jeździł konno i uwielbiał wojaczkę. W razie wojny sam miał objąć dowództwo nad Zaciągiem Edoras, ale przez wiele lat pokój panował w jego królestwie, tak zatem pokazywał się ze swoimi żołnierzami jedynie na ćwiczeniach i paradach, chociaż przez całe jego życie nieustannie rósł rozbudzony na nowo cień Mordoru. W czasie pokoju jeźdźcy i inni zbrojni garnizonu Edoras pozostawali pod dowództwem oficera w randze marszałka (w latach 3012-19 był

nim Elfhelm). Sytuacja nie uległa zmianie nawet po przedwczesnym, jak można sądzić, zestarzeniu się Theodena. Nadal nie istniało żadne efektywne centrum dowodzenia, po części za sprawą królewskiego doradcy, Grimy. Coraz bardziej niedołączny król rzadko opuszczał pałac i z czasem zwykł przekazywać swe polecenia dla Hamy (kapitana gwardii), Elfelma, a nawet dla marszałków Marchii, za pośrednictwem Grimy zwanego Smoczym Językiem. Nadal słuchano tych rozkazów, przynajmniej w obrębie Edoras, chociaż czyniono to bez zachwyty. Gdy zaczęła się wojna z Sarumanem, Theodred z własnej inicjatywy przejął naczelne dowództwo, zarządzając zaciąg w Edoras, po czym wysłał sporą liczbę jeźdźców (dowodzonych przez Elfelma), by wzmocnili Zaciąg Zachodniej Bruzdy i pomogli odeprzeć napaść.

W okresie wojny czy innych niepokojów każdy z marszałków Marchii miał pod swoją komendą jeden eored pozostający w stanie gotowości do wykorzystania w pilnej potrzebie wedle uznania dowodzącego. (Oddział ten był częścią "gospodarstwa" marszałka, czyli kwaterował pod bronią w jego siedzibie). Eomer w gruncie rzeczy nie uczynił niczego więcej*, jednak (za podszeptem Grimy) oskarżony został o samowolę, król bowiem zabronił mu w tym przypadku wyprowadzać jakiegokolwiek siły Wschodniej Marchii z Edoras, które pozbawione było stosownej obrony. Ponadto zarzucono mu, że wiedział o klęsce u Brodów na

Isenie oraz o śmierci Theodreda, a mimo to ruszył za Orkami na pomoc odległego Emnetu Wschodniego. Poza tym złamał zakaz puszczania wolno obcych wędrujących po stepach Rohanu, a co gorsza, użyczył im koni.

*** Wówczas gdy pogonił za tymi samymi Orkami, którzy porwali Meriadoka i Peregrina, przybywając do Rohanu z Eryn Muil. Jak Eomer powiedział Aragornowi: "ruszyłem na czele eoredy, oddziała złożonego z moich domowników i sług" (Dwie Wieże, Kr. 46).**

Po śmierci Theodreda dowództwo nad Zachodnią Marchią (ponownie przy braku jakichkolwiek rozkazów z Edoras) przejął Erkenbrand, władca Hełmowej Doliny i rozległych ziem w Zachodniej Bruździe. W młodości, jak większość możliwych, służył jako oficer w Gwardii Królewskiej, ale tę funkcję już porzucił. Był niemniej najważniejszą postacią Zachodniej Marchii i w razie niebezpieczeństwa grożącego jego ludowi miał prawo wezwać wszystkich zdolnych do noszenia broni, aby odeprzeć atak. Na tej zasadzie przejął również dowództwo nad Jeźdźcami Zachodniego Zaciągu, zostawiając Elfhelmowi komendę nad wezwanymi przez Theodreda jeźdźcami Zaciągu Edoras. Sytuacja zmieniła się, gdy tylko Gandalf uzdrowił Theodena. Król osobiście objął dowództwo i uwolniono Eomera, który stał się w gruncie rzeczy pierwszym marszałkiem, gotowym przejąć komendę,

**gdyby król zginął lub opadł z sił. Nie używano
wszakże tego tytułu, a Eomer mógł jedynie [w
obecności króla) służyć radą, bez prawa wydawania
rozkazów. Odegrał niemal dokładnie tę samą rolę co
Aragorn, ucieleśniając ideały waleczności i
rycerskości w otoczeniu króla Theodena *.**

**Kiedy Pełny Zaciąg zebrał się w Harrowdale i
zdecydowano już o trasie przemarszu oraz taktyce
**, Eomer zachował swą pozycję, wyruszając wraz z
królem jako dowódca wiodącego eoredu, czyli
Drużyny Królewskiej, i pełniąc obowiązki doradcy
króla. Elfhelm został marszałkiem Marchii i
poprowadził pierwszy eored Zaciągu Wschodniej
Marchii. Grimbold (przedtem nie wymieniony w
opowieści) sprawował jedynie funkcję trzeciego
marszałka, nie nosząc tego tytułu, i dowodził
Zaciągiem Zachodniej Marchii***. Grimbold padł w
Bitwie na Połach Pelennoru, Elfhelm został zaś
potem przybocznym Eomera, już jako króla.
Wyruszając do Czarnej Bramy, jemu to właśnie
powierzył Eomer dowództwo nad wszystkimi
Rohirrimami w Gondorze, on też odparł wrogą
armię, która najechała Anórien (Powrót Króla, część
piąta, koniec rozdziału dziewiątego i początek
dziesiątego). Został również wskazany jako jeden z
ważnych świadków koronacji Aragorna (op. cii., str.
313).**

*** Ci, którzy nie wiedzieli nic o zmianach na dworze,
naturalnym biegiem rzeczy uznali, że wysłanymi na
zachód posiłkami dowodził Eomer, będący jedynym**

pozostałym przy życiu marszałkiem Marchii [przypis autora]. Odnosi się to słów Keorla, który napotkał w stepie maszerujące z Edoras oddziały i przekazał wicia o Drugiej Bitwie u Brodów na Utnie (Dwie Wieże, str. 168-169).

** Theoden natychmiast, jeszcze przed spożyciem posiłku, zwołał naradę "marszałków i dowódców", której nie opisano wszakże we Władcy Pierścieni, jako że Meriadok nie był na niej obecny ("Ciekawe, o czym oni tu dokoła tak rozprawiają") [przypis autora]. Rzecz odnoś się do fragmentu Powrotu Króla. nr. 82.

*** Grimbald był pomniejszym marszałkiem dowodzonych przez Theodreda Jeźdźców Zachodniej Marchii, a otrzymał to stanowisko dzięki odwadze okazanej podczas obu Bitew u Brodów, ponieważ Erkenbrand liczył sobie więcej lat, a król uznał za wskazane, by siłom pozostawionym do obrony Rabanu dać za dowódcę kogoś darzonego powszechnym szacunkiem i dostojnego zarazem [przypis autor*]. W tekście Władcy Pierścieni Grimbald pojawia się z imienia dopiero podczas ostatecznego formowania szyków na przedpolu Minas Tirith (Powrót Króla, str. 139).

Odnotowano, że po pogrzebie Theodena, kiedy Eomer zaprowadził porządek w królestwie, uczynił Erkenbranda marszałkiem Zachodniej Marchii, a Elfhelma marszałkiem Wschodniej Marchii, wprowadzając te równoważne tytuły na miejsce

określeń: drugi i trzeci marszałek, przez co nie mogło już być mowy o jakiegokolwiek podległości. Na wypadek czasu wojny stworzono nowe stanowisko wicekróla, który rządził królestwem, gdy władca wyprawiał się w pole wraz z armią, lubo przejmował komendę nad uszykowanym wojskiem, jeśli król z jakiegoś powodu zostawał w pałacu. W czasach pokoju urząd ten obsadzano wyłącznie w wypadku choroby albo starczej niedołężności monarchy. Naturalną kolejną rzeczą wicekrólem zostawał wówczas następca tronu (o ile był w stosownym wieku). Rada niechętnie jednak odnosiła się do pomysłu, by posunięty w latach król wysyłał swego następcę na wojnę poza granice królestwa (o ile nie miał więcej niż jednego syna).

II

Podaję tutaj długi przypis dołączony do tego fragmentu tekstu, który omawia zaistniałą między dowodzącymi różnicę zdań w kwestii obsadzenia Brodów na Isenie. Początkowo powtarzają się wprawdzie rzeczy wspomniane już gdzie indziej w tej książce, uznałem jednak, że najlepiej będzie przytoczyć całość.

W dawnych czasach południowe i wschodnie granice Północnego Królestwa przebiegały wzdłuż Szarej Wody, zachodnią granicą Południowego Królestwa była Isena. Ziemie pomiędzy nimi (Enedwaith ["tereny środkowe"], inaczej Pustkowie Zachodnie) rzadko odwiedzali Numenóryjczycy i nikt tam się nie

osiedlał. W czasach królów obszar ten należał do Gondoru *, małe miał wszakże znaczenie dla władców, którzy kazali jedynie patrolować i utrzymywać w dobrym stanie wielką Drogi Królewską prowadzącą z Osgiliath i Minas Tirith do Fornostu na dalekiej Pomocy. Droga pokonywała Brody na Isenie, dalej zaś biegła przez wyżej położone tereny w centrum na północnym wschodzie Enedwaith, aż w dolnym biegu Szarej Wody schodziła ku zachodnim ziemiom. Samą Wodę pokonywała po wysokiej grobli wiodącej do dużego mostu w Tharbadzie. W owych dniach bagna u ujścia Szarej Wody do Iseny zasiedlone były jedynie przez kilka plemion "Dzikich Łudzi", rybaków i myśliwych polujących na ptactwo, przypominających mową i urodą Druedainów z lasów Anórien **.

*** Stwierdzenie, że Enedwaith należał w czatach królów do Gondoru, zdaje się pozostawać w sprzeczności z tym, co napisano dalej, że Isena stanowiła zachodnią granicę Południowego Królestwa. Gdzie indziej powiedziane zostało, że Enedwaith był ziemią niczyją.**

**** Por. Dodatek D do rozdziału Historia Galadrieli i Keleborna, idzie mowa jest o licznych, tle barbarzyńskich rybakach mieszkających między ujściem Gwathló a Angreną (Iseną). Nic me wskazuje na jakiekolwiek powiązania pomiędzy tymi plemionami t Druedainami, chociaż ci Ottami podobno mieszkali (i przetrwali tam aż do Trzeciej**

Ery) na półwyspie Andrast, na południe od ujścia Iseny (por. przypis 13 do następnego rozdziału). U stóp zachodnich zboczy Gór Mglistych żyli jeszcze ci, których Rohirrimowie nazwali później Dunlandczykami: lud ponury, spokrewniony z pradawnymi (i przekłętymi przez Isildura *) mieszkańcami dolin w Górach Białych. Nie darzyli oni Gondoru miłością, jednak byli nieliczni i nazbyt bali się potęgi królów, by ich niepokoić, czy przestać czujnie wypatrywać ku wschodowi, skąd zawsze nadciągały ku nim największe plagi. Podobnie jak wszyscy mieszkańcy Arnoru i Gondoru, Dunlandczycy też ucierpieli podczas Wielkiej Zarazy w latach 1636-37 Trzeciej Ery, jednak nie tak srodze, mieszkali bowiem w sporym oddaleniu od innych ludzi i niewiele z nimi mieli kontaktów. Kiedy dni królów dobiegły końca (1975-2050) i Gondor zaczął słabnąć, w gruncie rzeczy przestali być jego poddanymi. Biegająca przez Enedwaith Królewska Droga niszczała, zaniedbana, a most w Tharbadzie runął i tylko brodząc po jego szczątkach, ktokolwiek zdołałby (ze sporym ryzykiem) przejść przez rzekę. Granicę Gondoru wyznaczały Isena i Wrota Kalenardhonu (jak je wówczas zwano). Wrót strzegły fortece Aglarond (Rogaty Gród) i Angrenost (Isengard). Brodów na Isenie, jedyne łatwego dojścia do Gondoru, pilnowano nieustannie przez atakiem z "Dzikich Krajów".

*Por. Władca Pierścieni, Dodatek D, idzie porusza się kwestie języka Dunlandczyków: niemi

wywodzącego się od dawnych mieszkańców dolin w Octach Białych. Ich bliskimi krewniakami byli Umarli z Dunharrow. Za Lat Ciemności jednak większość przodków Dunlandczyków przeważnie wywędrowała do południowych doba Gór Mglistych; stamtąd zaś ruszyła ku północy na pustkowia aż po Kurhany. Od nich pochodzili ludzie z Bree, lecz ci przed wiekami dostali się w obręb Północnego Królestwa Amora i przyjęli Wspólną Mowę. Tylko w Dunlandzie ludzie tej rasy zachowali swój dawny język i dawne obyczaje. Lud ten żył w odosobnieniu, nieprzyjaźnie odnosił się do Dunedainów i nienawidził Rohirrimów".

Jednak podczas Niespokojnego Pokoju (2063-2460) znacznie spadła liczebność mieszkańców Kalenardhonu. Co bardziej energiczni spośród nich rok w rok wyruszali na wschód, bronić linii Anduiny. Reszta zaś przeistaczała się z wolna w zwykłych wieśniaków, którym obce były sprawy Minas Tirith. Nie obsadzano już fortów, powierzając je pieczy miejscowych dziedzicznych kacyków. Ich poddani natomiast w coraz mniejszym stopniu przypominali dawny lud, mieszając się z Dunlandczykami migrującymi tu nieustannie (ł bez jakiegokolwiek kontroli) zza Iseny. Dopiero gdy Gondor znów został zaatakowany ze wschodu i Orkowie z Easterlingami zalali Kalenardhon oraz obiegli forty (nie mogące się długo utrzymać), pojawili się Rohirrimowie. Po zwycięstwie Eorla na

Polach Kelebrantu w roku 2510 ten bitny i liczny lud (wielce bogaty w korne) opanował Kalenardhon, wpędzając: lub wybijając najeźdźców ze wschodu. Namiestnik Kirion darował im Kalenardhon, zwany odtąd Riddernarchią, w Gondorze zaś Rochandem (później Rohanem). Rohirrimowie od razu zaczęli zasiedlać te tereny, chociaż za panowania Eorla nieprzyjaciel wciąż napadał na wschodnie granice wzdłuż Eryn Muil i Anduiny. Jednak za Brega i Aldora usunięto ostatecznie Dunlandczyków za Isenę, przy której Brodach znów zaczęto czuwać. W ten to sposób Dunlandczycy znienawidzili Rohirrimów. Wrogość ta nie wygasła aż do powrotu króla, w odległej przyszłości. Ilekroć Rohirrimowie słabli lub popadali w jakieś kłopoty, tylekroć Dunlandczycy ponawiali ataki.

Żaden sojusz w historii ludzi nie był nigdy równie pilnie dotrzymywany przez obie strony, jak przymierze Gondoru z Rohanem zawarte słowami Ślubowania Kiriona i Eorla. Nie mogły też zyskać rozległe stepy Rohanu lepszych strażników niż Jeźdźcy Marchii. Niemniej sytuacja ta miała również pewne minusy, co okazało się podczas Wojny o Pierścień, kiedy Gondorowi i Rohanowi groziło unicestwienie. Nade wszystko, Gondor zawsze czujnie śledził wydarzenia na wschodzie, skąd zawsze pochodziło największe niebezpieczeństwo; niedobitki "dzikich" Dunlandczyków nie przyciągały większej uwagi namiestników. Po drugie, namiestnicy zachowali pod swymi rozkazami więzę

Orthanku i Krąg Isengardu (Angrenost), wieżę jednak zamknięto na głucho, a klucze od niej zabrano do Minas Tirith, Krąg Isengardu, zaś został obsadzony jedynie przez dziedzicznego wodza Gondoru i jego skarłały lud uzupełniony o dawną załogę Aglarondu. Tę drugą fortecę wyremontowano (z pomocą murarzy z Gondoru) i przekazano Rohirrimom*. Stamtąd szło zaopatrzenie dla straży u Brodów. Rohirrimowie osiedlili się głównie u stóp Gór Białych oraz w dolinach na południu. Zachodnie granice Zachodniej Bruzdy odwiedzali tylko w wyraźnej potrzebie, lękając się zbliżyć do skrajów Fangornu (Lasu Entów) i ponurych murów Isengardu. W zasadzie unikali kontaktów z "Panem Isengardu", a także z jego skrytym ludem, uważając ich wszystkich za parających się czarną magią. Coraz rzadziej również przybywali do Isengardu wysłannicy z Minas Tirith, w końcu zupełnie przestali się pojawiać. Zdawać by się mogło, że namiestnicy zupełnie zapomnieli o wieży, chociaż wciąż trzymali do niej klucze.

*** Oni nazwali Aglarond Gloemscrafu, fortecę Suthburg, a po czasach króla Helma zmienili jej miano na Rogaty Dwór [przypis autora]. Gloemscrafu (sc wymawia się jak sz) jest staroangielskim słowem oznaczającym .jaskinie promiennej jasności", czyli to samo co Aglarond.**

Niemniej Isengard wydawał się wręcz stworzony na fortecę panującą nad zachodnią granicą i linią Iseny,

co królowie Gondoru niewątpliwie świetnie rozumieli. Isena płynęła wzdłuż wschodnich murów Kręgu, dalej kierowała się na poradnie, ale ponieważ źródła tej rzeki biły Misko Isengardu, nie stanowiła tu jeszcze wielkiej przeszkody dla najeźdźców, chociaż wody jej były bystre i dziwnie zimne. Jednak w związku z tym, że Wielka Brama Angrenostu otwierała się na zachód od Iseny, a sama twierdza miała porządną obsadę, dowolny wróg z zachodu musiałby nadciągnąć naprawdę w wielkiej liczbie, aby wniknąć do Zachodniej Bruzdy. Co więcej, Angrenost znajdował się w dużo mniejszej odległości od Brodów niż Aglarond i łączyła go z nim szeroka droga, niemal cały czas biegnąca po równym terenie. Strach wzbudzany przez wielką wieżę oraz mroki Fangornu były skutecznymi strażnikami, ale tylko na jakiś czas. Gdyby porzucić wspomniane posterunki i zaniechać czuwania (co też nastąpiło w późnych czasach namiestników), droga stałaby otworem.

Za panowania króla Deora (2699-2719)

Rohirrimowie uznali, że sama straż u Brodów to za mało. Ponieważ ani Rohan, ani Gondor nie wyrażały zainteresowania tym odległym zakątkiem królestwa, nikt długo jeszcze nie wiedział, co właściwie tam się dzieje. Ród gondorskich wodzów Angrenostu wymarł, a władza nad twierdzą przeszła w ręce ich krewnych, wywodzących się z prostego ludu. Podobno byli oni już z dawna mieszanego pochodzenia, dlatego traktowali Dunlandczyków o

wiele przyjaźniej niż "dzikusów z Pomocy",
uzurpujących sobie prawa do tej kramy. O odległym
Minas Tirith w ogóle zapomnieli. Po śmierci króla
Aldon, który wypędził ostatki Dunlandczyków, a
nawet najechał dla przestrogi ich ziemie w
Enedwaith, Dunlandczycy zaczęli w tajemnicy przed
Rohanem, jednak za Zgodą Isengardu, przenikać
znow do Zachodniej Bruzdy. Osiedlali się w górskich
kotlinach na zachód i na wschód od Isengardu, jak
też na południowych obrzeżach Fangornu. Za
panowania Deora ujawnili otwartą wrogość,
napadając na stada bydła i koni Rohirrimów w
Zachodniej Bruździe. Ci zrozumieli wkrótce, że
złoczyńcy nie przybywają ani przez Brody, ani z
żadnego miejsca daleko na południe od Isengardu,
Brody bowiem były strzeżone*.

* Częste ataki na załogę Zachodniego brzegu,
stosunkowo słabe zresztą, miały na celu jedynie
odwrócić uwagę. Rohirrimów od północy [przypis
tłumacz*].

Tak zatem Deor poprowadził wyprawę ku pomocy,
gdzie spotkał nieprzyjaźnie nastawionych
Dunlandczyków, czego się nawet spodziewał,
zaskoczyła go za to agresja okazywana przez
mieszkańców Isengardu. Mniemając, że uwalnia
swoim działaniem Isengard od towarzystwa
Dunlandczyków, wysłał tam gońca z dobrym
słowem, wszelako ten zastał bramę zamkniętą, a w
ramach odpowiedzi wypuszczono doń strzałę, lak

stwierdzono później, uznawani za przyjaciół Dunlandczycy przechwycili Krąg Isengardu, zabijając tych nielicznych potomków dawnych strażników, którzy nie chcieli (jak większość) stopić się z ich plemieniem. Deor zawiadomił od razu namiestnika w Minas Tirith (w roku 2710 był to Egalmoth), ale ten nie mógł wysłać żadnej pomocy, więc Dunlandczycy okupowali Isengard, aż przetrzebieni wielkim głodem po Długiej Zimie (2758/59), z nędzy skapitulowali przed Frealafem (przyszłym pierwszym królem drugiej linii). Deor nie miał jednak dość sił, by zaatakować czy nawet oblegać Isengard i przez wiele lat Rohirrimowie musieli trzymać na północy Zachodniej Bruzdy spore siły jeźdźców, które pozostawały tam aż do wielkiej napaści w roku 2758 *.

*** Relacja o tych najazdach na Gondor i Rohan pomieszczona została we Władcy Pierścieni, Podatek A.**

Łatwo tym samym pojąć, czemu propozycja Sarumana, że przejmie Isengard, wyremontuje go i przywróci twierdzę systemowi obronnemu Zachodu, spotkała się z pełną akceptacją zarówno króla Frealafa, jak i namiestnika Berena. Kiedy zatem Saruman zamieszkał w Isengardzie, a Beren przekazał mu klucze do Orthanku, Rohirrimowie zajęli się ponownie jedynie strzeżeniem Brodów na Isenie, najbardziej podatnego na napaści odcinka ich zachodniej granicy.

Niewątpliwie Saruman uczynił ową propozycję w dobrej wierze lub przynajmniej ze szczerym zamiarem wspomżenia obrońców Zachodu, o ile jego samego uznano by za kluczową postać owej obrony i szefa odnośnego sztabu. Był dość mądry, by zauważyć, że Isengard jest bardzo istotnym punktem strategicznym jako twierdza solidna dzięki naturze oraz pracy ludzkich rąk. Unia Iseny między Isengardem a Rogatym Grodem stanowiła swoiste przedmurze przeciwko napaści ze wschodu (niezależnie od tego, kto wszcząłby atak) mającej na celu otoczenie Gondoru lub najechanie Eriadoru. Ostatecznie Saruman dał się ogarnąć złu i wyrósł na wroga. Nadal jednak Rohirrimowie, chociaż byli ostrzegani przed wzrastającą w Isengardzie niechęcią do ich plemienia, trzymali główne siły straży na zachodnim brzegu Iseny. Dopiero w trakcie otwartej wojny z Sarumanem przekonali się, że bez pomocy Isengardu straż przy Brodach nie może spełnić swego zadania, a już tym bardziej nie stanowi żadnej niemal obrony przed inwazją z twierdzy.

Część czwarta

I

DRUEDAINOWIE

Lud Halethy obcy był pozostałym Atanim i chociaż wraz z nimi trwał w sojuszu z Eldarami, to

porozumiewając się innym językiem, zachował swą odrębność. Z konieczności nauczył się wprowadzić mowy sindarińskiej (niezbędnej w kontaktach z Eldarami i resztą Atanich), jednak większość wypowiadała się w niej z trudem, a niektórzy, z rzadka jedynie wyglądając poza granice ojczystych lasów, w ogóle nią nie władali. Lud ten niechętnie witał nowe rzeczy czy zwyczaje, kultywując wiele praktyk dziwnych wręcz dla Eldarów czy znacznej części Atanich. Nie utrzymywał też zwykle jakichkolwiek związków ze światem zewnętrznym bez wojennej potrzeby. Ceniono go wszakże wysoko za dotrzymywanie sojuszy, podziwiano męźnych wojowników, mimo że oddziały wysyłane poza granice kraju nigdy nie liczyły wielu głów, bo i sam lud Halethy był, i do końca pozostał, niewielkim plemieniem zainteresowanym głównie obroną własnych puszczy, celującym zresztą w leśnych kampaniach. Przez długi czas nawet specjalnie wyćwiczeni w walce między drzewami Orko wie nie wazyli się postawić nogi w granicach ziem ludu Halethy. Jedną z owych wspomnianych osobliwości stanowiło to, że sporą część ich armii tworzyły kobiety, chociaż do bitew poza rodzinnym terenem wysyłano je z rzadka. Zwyczaj ten niewątpliwie wywodził się z nader dawnych czasów¹, gdyż przywódczyni owego ludu, Haletha, była sławną amazonką i otaczała się doborową gwardią przyboczną złożoną z niewiast².

Za najdziwniejszy z obyczajów ludu Halethy uważano żywienie we własnym gronie ludzi zupełnie odmiennego pochodzenia³, nie znanych dotąd ani Eldarom z Beleriandu, ani pozostałym Atanim. Przemieszkiwało ich tam może kilka setek, żyli w grupach rodzinnych lub plemiennych, w przyjaźni jednak, jak członkowie tej samej społeczności⁴. Lud Halethy zwał ich drug, które to słowo pochodziło z języka obcych. Elfom i innym ludziom przedstawiała się owa mniejszość jako nad wyraz szpetna: byli to ludzie niscy (metr dwadzieścia wzrostu) i kropi, szczególnie rozrośnięci w pośladkach, z krótkimi, grubymi nogami. Twarze mieli szerokie, głęboko osadzone oczy pod ciężkimi brwiami, nosy płaskie. Natura poskąpiła im zarostu poniżej Unii brwi i tylko nieliczni mężczyźni wyróżniali się (i wyraźnie byli z tego dumni) rachitycznymi kosmykami czarnych włosów pośrodku brody. Twarze mieli nieodgadnione, co najwyżej szerokie usta zdradzały czasem ich emocje, zaś wyraz czujnych oczu odczytać można było jedynie z bliska, tak ciemne mieli tęczęwki zlewające się ze źrenicami. Tylko w gniewie wzrok ich pałał czerwienią. Chociaż odzywali się głosem niskim i gardłowym, zdumiewali śmiechem, bogatym w tony i donośnym, a brzmiało w nim tyle nie skazanej złośliwością czy szyderstwem radości, że udzielał się wszystkim, tak elfom, jak i ludziom⁵. W czasie pokoju dało się słyszeć ów śmiech dość często, gdy pracowali lub spędzali czas na zabawie zastępował im śpiew. Jako wrogowie byli

wszakże straszni i raz rozpalony, ich szkarłatny gniew stygł bardzo powoli, chociaż stan ducha tych osobników odbijał się wówczas wyłącznie w spojrzeniu. Walkę toczyli w ciszy i nie fetowali zwycięstw, nawet nad Orkami, jedynymi istotami, których żadną miarą nie tolerowali.

Eldarowie zwali ich Druedainami. Darzyli ich powszechną miłością, dlatego traktowali na równi z Atanimi⁶.

Niestety, plemię to nigdy nie było ani liczne, ani też długowieczne, ponosiło ponadto ciężkie straty w potyczkach z Orkami, wzajemnie nienawidzącymi Druedainów i z wielką radością witającymi każdą okazję, by poddać torturom wywodzącego się spośród nich jeńca. Gdy zwycięstwa Morgotha położyły kres istnieniu królestw elfów i ludzi w Beleriandzie, kiedy zabrakło już przyjaznych warowni, liczebność Druedainów podobno spadła tak znacznie, że zostało ich ledwie kilka rodzin składających się głównie z kobiet i dzieci. Część z nich schroniła się w ostatniej bezpiecznej placówce w Ujściu Sirionu⁷.

W dawnych czasach oddawali wielkie przysługi tym, wśród których przemieszkiwali, potem też byli nader pożądanymi, chociaż niewielu zdecydowało się wywędrować kiedykolwiek poza tereny należące do Ludu Halethy⁸. Okazali się świetnymi tropicielami wszelkich żywych stworzeń i chętnie przekazywali przyjacielom swą wiedzę, jednak uczniowie nie potrafili im dorównać, Druedainowie bowiem

korzystali głównie z węchu, a ten mieli równie czuły jak ogary, chociaż wykazywali się też świetnym wzrokiem. Mówili, że potrafią wyczuć Orka z większej odległości, niż inni ludzie sięgają spojrzeniem, i mogą trzymać trop tych kreatur nawet przez kilka tygodni, chyba że jakiś strumień czy rzeka stanie na przeszkodzie. O każdej roślinie wiedzieli niemal tyle samo co elfy (choć nigdy nie byli ich uczniami). Jeśli przeniesli się do nowego kraju, rychło znali już całą jego roślinność, tak okazała, jak i drobną, nadając nowe nazwy odkrytym świeżo okazom oraz dzieląc je na trujące lub zdatne do jedzenia⁹.

Podobnie jak cały lud Atanich, aż do spotkania z Eldarami Druedainowie nie znali pisma, a nawet potem nie przyswoili sobie ich runów. Nie posunęli się nigdy dalej, poza kreślenie prostych znaków mających oznaczać drogę czy ostrzegać przed niebezpieczeństwem. Wiele wskazuje na to, że już w odległej przeszłości posługiwali się prymitywnymi rylcami i nożami z krzemienia, przy których pozostali, pomimo że Atani potrafili obrabiać metale i parali się w ograniczonym stopniu kowalstwem przed przybyciem do Beleriandu¹⁰, gdzie trudno było o ten surowiec, a kuta broń oraz narzędzia osiągały wysokie ceny. Kiedy jednak dzięki związkom z Eldarami i handlowi z krasnoludami z Ered Lindon wyroby z metalu znalazły się w powszechnym użyciu, Druedainowie objawili wielki talent, rzeźbiąc w drewnie i kamieniu. Wcześniej

posiedli już sporą wiedzę o barwnikach, uzyskiwanych głównie z roślin. Malowali zatem obrazki oraz wzory na deskach lub płaskich kamieniach. Często strugali kawałki drewna na podobieństwo oblicza, a następnie kolorowali taką maskę. Z wielkim upodobaniem używali też ostrzejszych i mocniejszych narzędzi, by rzeźbić postacie zwierząt i ludzi - niewielkie zabawki czy ozdoby, jak również spore posągi - przy czym najzdolniejsi potrafili tak dzieło wypieścić, że sprawiało ono wrażenie żywej istoty. Czasem były to twory zgoła fantastyczne, niekiedy nawet przerażające. W ramach ponurych żartów rzeźbili także postaci Orków i potem ustawiali te figurki wzdłuż granic kraju; przedstawiały one Orków uciekających w panice, z krzykiem przerażenia na ustach. Tworzyli też własne podobizny, które rozmieszczali u początków gościńców czy na zakrętach leśnych szlaków. Zwali je "kamieniami strażniczymi", najokazalsze z nich stały w pobliżu Przeprawy na Teiglinie. Każdy z tych posągów przedstawiał Druedaina, większego niż w rzeczywistości i siedzącego, jakby dla odpoczynku, na cielsku ubitego Orka. Nie było to jedynie czcze szyderstwo z przeciwnika, Orkowie bowiem naprawdę bali się tych kamieni i wierzyli, że otacza je aura złości Oghor-hai (jak mówili na Dunedainów) i że potrafią one porozumiewać się ze swymi twórcami. Rzadko zatem starczało im odwagi, by tknąć posągi, a natykając się na taki kamień

mniejszą grupą, odwracali odeń spojrzenie i nie śmieli postąpić dalej.

Najniezwyklejszą jednak cechą owego plemienia stanowiła zdolność trwania przez długie dni w kompletnym milczeniu i bezruchu. Siadali wówczas ze skrzyżowanymi nogami, dłonie kładąc na kolanach lub na podołku, oczy zamykali lub wbijali spojrzenie w ziemię. Wśród Ludu Halethy krążyła pewna opowieść odnosząca się do tej właśnie umiejętności:

Pewnego razu jeden z najzdolniejszych rzeźbiarzy Drugów stworzył podobiznę swego niedawno zmarłego ojca i ustawił ją przy ścieżce w pobliżu własnej siedziby. Potem sam usiadł obok i milcząc pograżył się we wspomnieniach. Niedługo później pewien mieszkaniec lasu podążył tamtędy ku odległej wiosce. Widząc dwóch Drugów skłonił się i życzył im dobrego dnia. Nie usłyszawszy odpowiedzi, zatrzymał się zdumiony i popatrzył na nich z bliska. Następnie ruszył dalej, powtarzając sobie: "Świetni są, gdy idzie o robotę w kamieniu, ale nigdy jeszcze nie widziałem czegoś tak podobnego do żywych postaci". Trzy dni potem wracał tą samą drogą. Zmęczony przysiadł u stóp jednego z posągów i oparł on plecy, swój mokry płaszcz zaś zawiesił na ramionach postaci, by wysechł, bo słońce przygrzewało zdrowo po deszczu. Zasnął tak, ale po chwili obudził go dobiegający z tyłu głos: "Mam nadzieję, że odpocząłeś, ale jeśli chcesz jeszcze spać, to bardzo cię proszę, przenieś się w inne miejsce. On

już nigdy nie będzie chciał rozprostować nóg, a i twój płaszcz nazbyt grzeje mnie w tym słońcu". Powiada się, że Druedainowie często przyjmowali taką pozycję, gdy trapił ich jakiś żal lub boleli po stracie, czasem jednak praktykowali to również dla samej przyjemności spokojnego snucia myśli czy układając plany. Podobnie zastygać potrafili także pełniąc wartę, siedzieli wówczas albo stali skryci w cieniu i chociaż można by sądzić, że oczy mają zamknięte lub niewidząco wpatrują się w przestrzeń, to jednak nic przechodzącego w pobliżu nie umykało ich uwadze i pamięci. Niejednokrotnie z dala wyczuwało się aurę stwarzaną intensywnym czuwaniem, która budziła w wielu intruzach strach na tyle silny, że rozpoznając wrogość zawracali, zanim jeszcze padło głośne ostrzeżenie. Jeśli jednak pojawiło się jakieś niebezpieczeństwo, wtedy Druedainowie dawali sygnał. Przenikliwy gwizd boleśnie świdrował bliskie uszy i dawał się dyszeć z dużej odległości. W niespokojnych czasach Lud Halethy cenił wysoko usługi Druedainów-strażników, a jeśli ci akurat nie znajdowali się w pobliżu, wówczas ludzie stawiali wkoło swoich domów posągi Drugów, wierząc, że (wyrzeźbione przez samych Drugów do tego właśnie celu) zachowują część groźnych cech żywych istot. Niemniej, chociaż Lud Halethy darzył Druedainów miłością i zaufaniem, to jednak wielu podejrzewało ich o zdolności magiczne oraz paranie się tajemnymi

sztukami. Oto jedna z opowieści, w których pozostał ślad takich sądów.

Wierny kamień

Żył niegdyś pewien Drug imieniem Aghan, dobrze znany jako uzdrowiciel. Wielka przyjaźń łączyła go z należącym do Ludu Barachem, mieszkającym w lesie dwie mile [trzy kilometry], albo i więcej, od najbliższej wioski. Całkiem zaś niedaleko znajdowała się siedziba Aghana, który spędzał wiele czasu z Barachem i jego żoną, a ich dzieci go uwielbiały. Nadszedł jednak ciężki czas, ponieważ wielu zuchwałych Orków przekradło się do okolicznych lasów. Rozdzielali się na grupki po dwóch, po trzech i napadali na każdego, kto sam zapuścił się między drzewa, nocą zaś atakowali stojące w odosobnieniu domostwa. Rodzina Baracha nie lękała się zbytnio, gdyż Aghan zostawał z nimi na noc i trzymał straż na zewnątrz. Pewnego ranka przyszedł wszakże do Baracha i powiedział:

- Przyjacielu, otrzymałem od swoich złe wieści. Obawiam się, że na jakiś czas muszę cię opuścić. Mój brat został ranny i leży teraz na łożu boleści, wzywając mnie o pomoc, bo potrafię dobrze leczyć rany zadane przez Orków. Wrócę, gdy tylko będę mógł.

Barach zmartwił się wielce, a jego żona i dzieci zalali się łzami, Aghan jednak stwierdził:

- Zrobię co w mojej mocy. Kazałem przynieść kamień strażniczy i ustawić go blisko waszego domu.

Barach poszedł obejrzeć rzeźbę. Wielki posąg stał pod krzakami niedaleko drzwi. Aghan położył dłoń na kamieniu i po chwili ciszy powiedział:

- Zobacz, zostawiam mu cześć mojej mocy. Niech strzeże was od złego!

Następne dwie noce upłynęły spokojnie, ale trzeciej Barach usłyszał przenikliwy, ostrzegawczy gwizd Druga, lubo przyśnił mu się ten odgłos, nikt bowiem prócz gospodarza się nie obudził. Wstał z łoża, zdjął łuk ze ściany i podszedł do wąskiego okna. Wtedy ujrzał dwóch Orków, Układali podpałkę pod ścianą jego domu, by zaraz wzniecić ogień. Strach zdjął Baracha, ponieważ grasujący Orkowie miewali ze sobą siarkę czy inny diabelski środek, który szybko się rozpalał i nie dawał ugasić za pomocą wody.

Barach opanował się wszakże i napiął łuk, jednak w tejże chwili, gdy strzeliły już pierwsze płomienie, ujrzał Druga zachodzącego Orków od tyłu. Jeden padł od razu, uderzony pięścią, a drugi uciekł. Zaraz potem Drug rozrzucił podpałkę i gołymi stopami zdeptał pełgające pod ziemi orkowe ogniki. Barach rzucił się do drzwi, ale gdy odryglował je i wyskoczył na zewnątrz, po Drugu nie było już śladu. Przepadł też gdzieś ogłuszony Ork. Wokół unosiło się tylko nieco dymu.

Barach wrócił do domu. Uspokoił obudzoną hałasami i wonią spalenizny rodzinę. Za dnia wszakże rozejrzał się dokładnie. Kamień strażniczy zniknął, ale gospodarz zatrzymał tę wiadomość dla siebie. "Dzisiejszej nocy sam muszę objąć straż",

pomyślał, jednak później tego samego dnia wrócił Aghan. Wszyscy powitali go z radością. Miał na nogach wysokie sznurowane buty, jakie Drugowie nosili czasem w podróży, wymagającej przedzierania się przez cierniste krzewy i gołoborza. Mimo zmęczenia uśmiechał się pogodnie i wyglądał na zadowolonego.

- Dobre nowiny przynoszę - rzekł. - Mój brat czuje się lepiej i nie umrze, przybyłem na czas, by powstrzymać działanie trucizny. A teraz dowiaduję się, że grasanci zostali zabici lub uciekli. Jak tego dokonałeś?

- Uszliśmy z życiem - odparł Barach - ale chodź ze mną, a coś ci pokażę i dopowiem resztę. -

Poprowadził Aghana do miejsca, gdzie płonął ogień, i zrelacjonował przebieg nocnego ataku. - Kamień strażniczy zniknął. Najpewniej za sprawą Orków. I co na to powiesz?

- Najpierw muszę sobie wszystko obejrzeć - odparł Aghan i pogrążony w myślach zaczął krążyć, przepatrując ślady. Barach podążył za przyjacielem. W końcu Aghan zaprowadził go w gęstwinę na skraju polany, pośrodku której stał dom. Tam znaleźli kamień przedstawiający Druga siedzącego na martwym Orku, jednak nogi strażniczej figury były poczerńnięte i popękane, a nawet jedna stopa odpadła i leżała teraz obok. Aghan spojrzał ze smutkiem na to zniszczenie, ale powiedział: - No cóż! Uczynił, co mógł. I tak jego nogi lepiej nadawały się do duszenia orkowego ognia niż moje.

Potem przysiadłszy, rozsznurował swe buty, a Barach ujrzał, że Aghan ma nogi całe w bandażach. Drug zaczął je rozwijać.

- Rany już się goją - oznajmił. - Dwie doby czuwałem przy moim bracie, ostatniej nocy przysnąłem. Tuż przed świtem obudził mnie ból poparzonych nóg. Potem pojąłem, co się stało. Niestety, jeśli przekazujesz swojemu dziełu część własnej mocy, musisz wówczas dzielić jego niedole11.

Dalsze uwagi o Druedainach

Ojciec nader skrupulatnie podkreślał różnice dzielące Druedainów od hobbitów. Byli zupełnie odmiennej postury i prezencji. Druedainowie wyrastali wyżej, cechowała ich cięższa budowa oraz większa siła. Wedle ogólnoludzkich standardów uznawano ich twarze za brzydkie. Podczas gdy hobbici mieli bujne owłosienie głowy (włos to był jednak krótki i kędzierzawy), Druedainom rosły na czaszkach (i nigdzie więcej) proste rzadkie włosy. Podobnie jak hobbici bywali radośni, jednak wyróżniały ich charaktery o wiele poważniejsze. Wykazywali też skłonność do bezwzględności i złośliwych zachowań. Dysponowali, lubo tylko ich o to oskarżano, magicznymi mocami. Prowadzili życie nader oszczędne i nawet w czasie obfitości jedli niewiele, nie pijając nic oprócz wody. Do pewnego stopnia przypominali raczej krasno-ludów, szczególnie postawą, wytrzymałością jak i umiejętnością obróbki kamienia oraz ponurym z

gruntu usposobieniem. Jednak krasnoludom przypisywano inne zgoła "moce magiczne" niż Drugom. Poza tym krasnoludy były tak naprawdę o wiele bardziej zamknięte w sobie i długowieczne, podczas gdy Druedainowie umierali o wiele wcześniej niż członkowie innych plemion człowieczych.

Tylko raz, w oderwanej notatce, pojawia się kilka uwag o związkach łączących Druedainów żyjących podczas Pierwszej Ery w Beleriandzie (tych, którzy strzegli domostw Ludu Halethy w Lesie Brathil) z dalekimi przodkami Ghan-buri-Ghana, przewodnika Rohirrimów w Dolinie Kamiennych Wozów podczas wyprawy do Minas Tirith (Powrót Króla, str. 131-136), i twórcami posągów stojących przy drodze do Dunharrow (tamże, str. 79)>2. Oto treść owej notatki:

Pod koniec Pierwszej Ery odłam Druedainów wyemigrował razem z Ludem Halethy i wraz z nim zamieszkał w Lesie [Brethil]. Jednak większość pozostała w Górach Białych pomimo prześladowań ze strony później przybyłych tam ludzi, którzy oddali się w służbę Ciemności.

Powiada się również, że podobieństwo posągów z Dunharrow do niedobitków Druathów (Meriadok spostrzegł je, ledwo ujrzał Ghan-buri-Ghana) zostało już wcześniej odnotowane w Gondorze, chociaż gdy Isildur zakładał numenoryjskie królestwo, plemię to zamieszkiwało już tylko Las Druadan i Druwaith laur (patrz poniżej).

Mamy więc szansę, by uzupełnić dawną legendę o pojawieniu się Edainów (Silmarillion, rozdział 17) o historię losów Druedainów, którzy wraz z Haladinami (Ludem Halethy) zeszli z łańcucha gór Ered Lindon do Ossiriandu. Inna notatka powiada, że wedle gondorskich historyków to właśnie Druedainowie pierwsi przekroczyli Anduinę. Przybyć mieli, jak uważano, z krain leżących na południe od Mordom, zanim jednak doszli do brzegów Haradwaith, skręcili na północ, do Ithilien. W końcu znaleźli przeprawę przez Anduinę (zapewne blisko Kair Andros) i osiedli w dolinach Gór Białych oraz w lasach u północnych stoków. "Byli ludem skrytym i podejrzliwym wobec innych ludzkich szczepów, które zawsze, jak daleko sięgnąć pamięcią, gnębiły ich i łupiły, toteż lud ten wywędrował na zachód w poszukiwaniu osłoniętego, spokojnego zakątka". Ani tutaj, ani gdziekolwiek indziej nie ma więcej mowy o ich powiązaniach z Ludem Halethy.

W cytowanym już tekście dotyczącym nazw rzek Śródziemia pojawia się jeszcze krótka wzmianka o Druedainach żyjących w Drugiej Erze. Czytamy tam, że rodowici mieszkańcy Enedwaith uciekli wzdłuż koryta rzeki Gwathló, przed czynionymi przez Numenoryjczyków zniszczeniami, jednak: [...] nie przekroczyli Iseny ani nie osiedlili się na wielkim cyplu między Iseną a Lefnui, tworzącym północne ramię Zatoki Belfalas, a to za sprawą Pukelów, ludu skrytego oraz dzikiego,

niezmordowanych i bezgłośnych myśliwych posługujących się zatrutymi strzałami. Twierdzili, że byli tam "od zawsze", a niegdyś zamieszkiwali również w Białych Górach. W minionych wiekach nie zważali m Wielkiego Czarnej Władcy (Morgotha), później też nie sprzymierzyli się z Sauronem, po równo nie cierpieli bowiem wszystkich najeźdźców ze Wschodu. Stamtąd właśnie, jak powiadali, przybyli wysocy ludzie o nikczemnych sercach, którzy wypędzili ich z Gór Białych. Może w dniach Wojny o Pierścień jakaś część ludu Dni żyła jeszcze w górach Andrastu stanowiących zachodnią rubież Gór Białych, ale mieszkańcy Gondoru wiedzieli jedynie o osobnikach przetrwałych w lasach Anórien.

Ten cypel między Iseną a Lefnui to właśnie Druwaith laur. Inny zapis na ten temat powiada, że słowo laur, czyli "dawny", należy w tej nazwie odczytać nie jako "pierwotny", ale jako "niegdysiejszy".

"Lud Pukelów" opanował Góry Białe (z obu stron) w Pierwszej Erze. Kiedy w Drugiej Erze Numenóryjczycy zajęli wybrzeże, Pukelowie przetrwali w górach na półwyspie [Andrast], gdzie Numenóryjczycy nigdy nie dotarli. Część z nich schroniła się zaś z powodzeniem na wschodnim krańcu pasma górskiego [w Anórien]. Pod koniec Trzeciej Ery tych ostatnich uznawano za jedynych ocalałych, stąd też owo pierwsze z wymienionych miejsc zwano "Dawnym Pustkowiec Pukelów" (Druwaith laur) i pozostało ono pustkowiec, nie

zasiedlonym przez ludzi z Gondoru czy Rohanu, którzy w ogóle rzadko zapuszczali się w te okolice. Jednak mieszkańcy Anfalas uważali, że wciąż kryją się tam potomkowie "Dzikich Ludzi"13.

W Rohanie nie dostrzegano żadnego związku między posągami z Dunharrow (tak zwanymi Pukelami) a "Dzikimi Ludźmi", nie uznawano też ich "człowieczeństwa". Stąd właśnie wzięła się wzmianka Ghan-buri-Ghana, że Rohirrimowie prześladowali niegdyś "Dzikich Ludzi" ["zostaw Dzikich Ludzi w spokoju w lasach i nie poluj na nich jak na zwierzynę". Powrót Króla, str. 133]. Słabo władając Wspólną Mową Ghan-buru-Ghan nazwał swój lud "Dzikimi Ludźmi" (nie bez pewnej ironii) ale, rzecz jasna, oni sami nie używali tego określenia14.

PRZYPISY

- 1. Nie było to związane z ich szczególnym położeniem w Beleriandzie i raczej przyczyniało się do małej liczebności tego ludu, niż z niej wynikało. Mnożyli się o wiele wolniej niż Atanowie, często mając niemal zerowy przyrost (a to za sprawą ofiar wojny), a jednak wiele ich kobiet (mniej licznych niż mężczyzn) nigdy nie wyszło za mąż (przypis autora).**
- 2. W Silmarillionie Beor opisuje Felagundowi lud Haladinów (potem zwany Plemieniem albo Ludem Halethy), jako: "szczep, od którego dzieli nas odmienność języka" (str. 170). Powiada się także, iż**

"zachowali również odrębność" (str. 176) i że był to lud drobniejszej postury niż członkowie rodu Beora oraz "małomówny, stroniący od licznych zgromadzeń; wiele ludzi z tego szczepu lubowało się w samotności i w swobodnych wędrówkach po zielonych lasach, dopóki nie spowszedniały iii cuda w krainach Eldarów" (str. 179). Nie ma mowy w Silmarillionie o amazonkach jako elemencie ich kultury (wspomina się tylko, że Pani Haletha. była wojowniczką i przywódczynią swego ludu), ani o tym, żeby posługiwali się w Beleriandzie własną mową.

3. Choć mówili tym samym językiem (na swój sposób), to zachowali jednak wiele własnych słów [przypis autora].

4. Podobnie jak w Trzeciej Erze ludzie i hobbiti mieszkali razem w Bree, jednak nie było żadnego pokrewieństwa między Drugami a hobbitami (przypis autora).

5. Osobom nieprzyjaźnie nastawionym do Drugów i twierdzącym, że to z tego właśnie materiału musiał Morgoth wyhodować Orków, Eldarowie odpowiadali: "Niewątpliwie Morgoth, który nie posiadał daru tworzenia żywych istot, musiał wyhodować Orków z różnych szczepów człowieczych, ale Druedainowie umknęli chyba z zasięgu jego Cienia, gdyż śmiech ich tak odmienny jest od rechotu Orków, jak światło Amanu od ciemności Angbadu". Niemniej niektórzy i tak sądzili, że jakieś odległe pokrewieństwo istnieje i na

jego właśnie karb składali niezwykle żywą wrogość obu plemion, które uznawały się wzajemnie za renegatów [przypis autora]. Silmarillion podaje, że Orkowie mieli zostać wykreowani ze schwytanych przez Melkora elfów jeszcze u zarania tego plemienia (str. 54; por. str. 112); jednak pochodzenie Orków wyjaśniano na wiele sposobów, nie cofając się przez rozmaitymi spekulacjami. Można zauważyć, że w Powrocie Króla (str. 135) śmiech Ghan-buri-Ghana został opisany następująco: "To mówiąc, stary Ghan wydawał z gardła dziwne bulgocące głosy, zapewne oznaczające śmiech". Mówi się tam, że był, jak stary głaz, z rzadką brodą zjeżoną niby suchy mech na masywnej szczęce" (op. cii., str. 131) i miał ciemne, nieodgadnione oczy.

6. Osobna notatka podaje, że sami nazywali się Drughu (gh wymawia się tu jako spirant). Nazwę tę przełożono w Beleriandzie na sindariński, przez co powstało Dr& (liczba mnoga Druin i Druath); kiedy jednak Eldarowie odkryli, że lud Dru jest wytrwałym wrogiem Morgotha, a szczególnie Orków, dodano do nazwy człon odm, tworząc nazwę Druedain (liczba pojedyncza Druadan [Druedainowie] zaznaczającą zarówno ich człowieczeństwo, jak i przyjazne stosunki z Eldarami oraz odmienność antropologiczną od Trzech Rodów Edainów. Dr& wykorzystywano potem jedynie w słowach takich, jak Drunos, "rodzina ludu Dni"; Druwaith, "pustkowie ludu Dru". W quenejskim Drughu zmieniło się w Ru i Ruatan (liczba mnoga

Ruatani). O innych nazwach stosowanych w późniejszych czasach (Dzicy Ludzie, Wosowie, Lud Pukelów) mowa jest pod koniec powyższego tekstu i w przypisie 14.

7. W annałach Numenoru zapisano, że niedobitkom tym pozwolono przepłynąć przez morze wraz z Atanimi. W nowym kraju znów rozkwitli i rozmnożyli się, ale nie wzięli już udziału w wojnie, bojąc się morza. O ich dalszych dziejach wspomina tylko kilka legend ocalałych z Upadku, w tym opowieść o pierwszych wyprawach Numenóryjczyków z powrotem do Śródziemia, zatytułowana Żona marynarza. W egzemplarzu spisany i przechowywany w Gondorze widnieje uczyniony przez skrybę dopisek o tym, co o Druedainach mówiono w domu króla Aldariona zwanego Żeglarzem. Tekst powiada, że Druedainowie, którzy byli uznawani za zdolnych przewidywać przyszłość, wykazali wielkie zaniepokojenie, słysząc o podróżach króla. Wróżąc, że wyniknie z tego jeszcze jakieś zło, prosili Aldariona usilnie, by nie wyruszał już więcej. Nie przekonali go wszakże, i nic dziwnego, skoro ani groźby ojca, ani błagania żony nie przynosiły żadnych skutków. Druedainowie odeszli zatem zatroskani. Od tamtego czasu nie mogli zaznać w Numenorze spokoju i pomimo lęku przed morzem, z wolna małymi grupkami zaczęli prosić o zabranie ich na pokład statków zmierzających do północno-zachodnich wybrzeży Śródziemia. Ody kto pytał: "A

dokąd zmierzacie i czemu chcecie płynąć?",
odpowiadali: "Niepewnym wydaje nam się grunt tej
wyspy, po której stąpamy. Pragniemy wrócić do
krain, z których przybyliśmy". W ten sposób liczba
Druedainów topniała z latami, aż w di wili, gdy
Elendil umknął przed Upadkiem, w ogóle nie było
ich już na wyspie. Ostami odeszli wraz z przybyciem
Saurona do Numenoru [przypis autora]. Powyższy
fragment jest jedynym świadectwem pobytu
Druedainów w Numenorze - zarówno w
komentarzach do opowieści o Aldarionie i Erendis,
jak i we wszelkich innych materiałach nie porusza
się tego tematu. Istnieje jeszcze tylko oddzielna
notatka powiadająca, że "Edainowie, którzy po
Wojnie o Klejnoty pożeglowali do Numenoru,
zabrali garść niedobitków Ludu Halethy, a nader
nieliczni towarzyszący im Druedainowie wymarli na
długo przed Upadkiem".

8. Paru było domownikami Hurma z rodu Hadora,
który mieszkał w młodości między Ludem Halethy i
przyjaźnił się z ich panią [przypis autora]. O
związku Hurina z Ludem Halethy opowiada
Silmarillion, str. 189. Ojciec miał zamiar w
ostatecznej wersji opowieści Drugim uczynić
Sadora, starego służącego z domostwa Hurina w
Dor-lóminie.

9. Ustanowili prawo, że nie można z pomocą trucizny
razić żadnego żywego stworzenia, nawet raniącego
myśliwych, prócz Orków jedynie. Na ich to zatrute
strzały odpowiadali swoimi, jeszcze groźniejszymi

[przypis autora]. Elfhelm powiedział Meriadokowi, że Dzicy Ludzie używają zatrutych strzał (Powrót Króla, str. 131) i o to samo podejrzewali ich mieszkańcy Enedwaith w Drugiej Erze. Nieco dalej w tym tekście pojawia się wzmianka o siedzibach Druedainów. Tekst ten warto przytoczyć. Bytując pośród leśnego Ludu Halethy "przywykli mieszkać w namiotach i lekkich szałasach wzniesionych wokół pni dużych drzew, byli bowiem twardą rasą. Niegdyś ich domami, jak sami opowiadali, były górskie jaskinie wykorzystywane jednak tylko do mu podczas niepogody i jako magazyny. W Beleriandzie mieli podobne kryjówki, chowali się w nich podczas burzy albo ciężkiej zimy, kiedy to tylko najbardziej wytrzymali wychodzili na zewnątrz. Jednak Drugowie pilnie strzegli owych miejsc i nie wpuszczali tam nawet swoich najbliższych przyjaciół z Ludu Halethy".

10. Wedle ich legend nauczyć się mieli tego od krasnoludów [przypis autora].

11. Ojciec skomentował tę historię słowami:

"Opowieści takie jak Wierny kamień, przedstawiające przeniesienie części swoich «mocy» na dzieło, przypominają w miniaturze relację istniejącą później między Sauronem a fundamentami Barad-duru i Rządzącym Pierścieniem".

12. "U każdego zakrętu sterczał wielki kamień wyrzeźbiony na podobieństwo ludzkiej postaci, z grabo ciosanymi kończynami; jakby olbrzym kamienny przycupnął krzyżując potężne, niezgrabne

uda i splótszy krótkie, nieforemne ręce na tłustym brzuchu. Czas zatarł oblicza wielu z nich pozostawiając tylko ciemne jamy oczu, które smutnie patrzyły na jadących drogą podróźnych".

13. Nazwa Druwaith laur (Dawna Ziemia Pukelów) pojawia się na ozdobnej mapie panny Pauline Baynes znacznie na pomoc od gór na półwyspie Andrast Ojciec twierdził jednak, że nazwa ta została naniesiona przez niego i widnieje we właściwym miejscu. Drobnym dopiskiem na marginesie podaje, że po Bitwach u Brodów na Isenie okazało się, iż wielu Druedainów naprawdę przetrwało w Druwaith laur. W stosownej chwili wyszli ze swoich jaskiń i zaatakowali wyparte na wschód niedobitki armii Sarumana. We fragmencie cytowanym w poprzednim rozdziale mowa jest o szczepach "Dzikich Ludzi", rybakach i myśliwych polujących na ptactwo na nadbrzeżnych terenach Enedwaith, mową i wyglądem przypominających Druedainów z Anórien.

14. We Władcy Pierścieni termin *wos* pojawia się raz, kiedy to Elfhelm mówi do Meriadoka Brandybucka: "Słyszysz bębny *Wosów*, Dzikich Ludzi" (Powrót Króla, str. 130). *Wase* [*Wos*] to współczesna forma (a raczej forma, która istniałaby zapewne współcześnie, gdyby słowo przetrwało w języku) staroangielskiego *was*, występującego jedynie w złożeniu *wudu-wasa* "dziki człowiek z lasów" (Saeros, elf z Doriathu, nazwał Turina "dzikim wosem". Słowo przetrwało w angielskim

dość długo, zniekształcając się ostatecznie w woodhouse [leśny dom]). Wyraz użyty przez Rohirrima (przełożony jako wos) pojawia się raz tylko i brzmi róg, liczba mnoga rógin.

Wydaje się, że określenie, lud Pukelów" (które można przetłumaczyć poprzez staroangielskie słowo pucel "goblin, demon", bliskie słowu puca, z którego wywiedziono Puck [Puk]) używane było w Rohanie jedynie w odniesieniu do posągów w Dunharrow.

II

ISTARI

Najpełniejszy spośród tekstów poświęconych Istarim napisany był, jak się zdaje, w roku 1954 (a czemu w ogóle powstał, to wyjaśniam we wstępie). Przytaczam go w całości, w dalszym ciągu rozdziału nazywając po prostu "szkicem o Istarich".

Czarodziej to przekład quenejskiego słowa istar (sindariński ithron): jeden z członków "bractwa" (jak zwali sami siebie) skupiającego osoby posiadające (i umiejące wykorzystać) rozległą wiedzę historyczną oraz pełną orientację we wszelakich sprawach tego świata. Nie jest to może przekład najszcześniejszy (choć współgrający z terminem "mędrzec" i innymi dawnymi określeniami ludzi uczonych, podobnie jak quenejski istar), jako że Heren Istarion (Bractwo Czarodziejów) przedstawiało zupełnie inną jakość niż pojawiający się w późniejszych legendach "czarodzieje" i

"mistrzowie magii". Istarowie działali wyłącznie w Trzeciej Erze i nikt, prócz Elronda, Kirdana i Galadrieli nie dowiedział się nigdy, skąd przywędrowali i kim naprawdę byli. Ci spośród ludzkiego plemienia, którzy mieli z nimi kontakt, uznawali ich z początku za swoich gruntownie i wszechstronnie wykształconych (w jakimś nieznanym zakątku świata) współplemieńców. W Śródziemiu pojawili się po raz pierwszy około roku 1000 Trzeciej Ery, ale przez długi czas krążyli w prostym przebraniu sugerującym, że są tylko wiekowymi starcami o wspaniałej kondycji. Jako podróżnicy zbierali informacje o Śródziemiu i jego mieszkańcach, nie ujawniając nic ze swojej wiedzy czy zamiarów. Ludzie widywali ich wtedy rzadko, nie zwracali też na nich większej uwagi. Kiedy jednak cień Saurona zaczął gęstnieć i ponownie nabierać kształtów, Istari zwawiej ruszyli do dzieła, starając się zawsze przeciwstawić narastaniu Cienia i uświadamiać elfom oraz ludziom bliskość niebezpieczeństwa. Wówczas to rozniosło się szeroko między ludźmi, że istnieją tacy w podeszłym wieku mężczyźni, którzy przychodzą i odchodzą, znają się niemal na wszystkim, a na dodatek nie starzeją się (aż nieco zmienili swój wygląd z latami), chociaż ludzkie pokolenia mijają jedno za drugim. Zaczęto się lękać nieznanym (co nie przeszkadzało też czasem ich uwielbiać) i domniemywać, że muszą być elfami (z którymi rzeczywiście często przebywali).

Jednak i to mijano się z prawdą. Istari przybyli z za Morza, z Najdalszego Zachodu, chociaż o tym przez długi czas wiedział jedynie Kirdan, Powiernik Trzeciego Pierścienia, władca Szarej Zatoki. Widział on bowiem, jak schodzili na ląd na zachodnim brzegu Śródziemia. Byli wysłannikami Władców Zachodu, Valarów, którzy wciąż czujnym okiem spoglądali na Śródziemie i kiedy ujrzeli wzrastający ponownie cień Saurona, podjęli odpowiednie środki, by mu przeszkodzić. Za radą Eru wysłali członków swego szlachetnego bractwa, przybranych jednak w realne człowiecze postaci, postaci podatne na ból, lęki i zmęczenie, łaknące jadła i napoju. Ciało ich było śmiertelne, chociaż duch pozostał wieczny, a starzeli się jedynie pod ciężarem trosk i wielu lat mozolnej pracy. Valarowie chcieli w ten sposób naprawić swe dawne błędy, kiedy to chronili i wyróżniali Eldarów, pomagając im jawnie, nie kryjąc swej potęgi ni chwały. Obecny wysłannikom nie dozwolono ujawniać postaci ni majestatu, zakazano też zdobywania władzy nad elfami czy ludźmi, nakłaniania ich pokazem siły do posłuszeństwa. Pojawiając się przed nimi w słabych, zgrzebnych powłokach mieli służyć radą oraz namawiać wszelkie plemiona do obrania dobrej drogi; starać się zjednoczyć w miłości i zrozumieniu wszystkich tych, których Sauron, gdyby znów powstał, pragnąłby podporządkować sobie i upodlić. Liczebność owego bractwa nie jest znana, chociaż wiadomo, że do północnych krain Śródziemia, gdzie i

nadzieja na powodzenia działania była największa (bo tutaj właśnie zamieszkiwało wciąż wielu Dunedainów i Eldarów), przy-było pięciu najważniejszych. Pierwszy pojawił się starzec o dostojnej postawie i podobnych manierach, z kruczoczarnymi włosami, pięknym głosem, cały odziany na biało. Miał, jak to mówią, złote ręce. Wszyscy więc, nawet Eldarowie, uznawali go za głowę bractwa¹. Potem nadciągnęli jeszcze inni: dwóch w szatach koloru morskiego błękitu, jeden w ziemistych brązach, a na końcu pokazał się ten, który zamykał pochód. Niższy od pozostałych, starszy z wyglądu, siwowłosa i odziany w szarości, wspierał się na lasce. Kirdan jednak od pierwszego spotkania w Szarej Przystani poznał w nim najsilniejszego duchem i najmądrzejszego. Przywitał przybysza z szacunkiem, a potem powierzył mu Trzeci Pierścień, Czerwoną Naryę.

- Wielka praca cię czeka - powiedział - i liczne niebezpieczeństwa napotkasz, weź zatem ten Pierścień na wypadek, gdyby zadanie przerosło cię i wymęczyło ponad miarę. Powierzono mi ten skarb, bym przechował go w sekrecie, ale żadnego zeń pożytku tutaj, na zachodnich wybrzeżach. Sądzę, że w czasach, które niedługo już nadejdą, winien on znaleźć się w dłoniach szlachetniejszych niż moje. Oby Czerwona Narya pomogła rozpalić wszystkie serca odwagą².

Szary Wyśłannik wziął Pierścień i chociaż trzymał rzecz w sekrecie, to jednak Biały Wyśłannik

(wprawny w zgłębianiu wszelkich tajemnic) z czasem dowiedział się o tym i pozazdrościł daru. Tak zrodziła się jego skrywana niechęć do Szarego, która ostatecznie przybrała postać otwartej wrogości. Biały Wysłannik znany był później wśród elfów pod imieniem Kurunir, Mistrz Rzemiosł, zaś Ludzie Północy nazwali go Sarumanem. To jednak dokonało się dopiero później, gdy po wielu podróżach trafił do królestwa Gondoru i tam właśnie osiadł. O Błękitnych niewiele wiadomo na Zachodzie. Zwano ich Ithryn Luin, "Błękitni Czarodzieje". Wraz z Kurunirem powędrowali na Wschód, nie wrócili jednak i trudno powiedzieć, czy zostali tam, by czynić swą powinność, czy zginęli, lubo, jak twierdzą niektórzy, ulegli Sauronowi oddając mu się na służbę³. Żadnej z tych możliwości nie można wykluczyć, Istari bowiem (jakkolwiek dziwnym się to zdaje), przybywszy do Śródziemia w cielesnej postaci, podobnie jak elfy albo ludzie ulegali pokusom zła i mogli, szukając najlepszych dróg, by dojść do celu, zapomnieć o dobrej sprawie. Dopisek na marginesie rozwija nieco ten wątek: Powiada się bowiem, że przybrawszy nową, cielesną postać Istari musieli nauczyć się wielu rzeczy, z wolna zdobywając doświadczenie. Wprawdzie wiedzieli, skąd przybyli, to jednak ich wspomnienie o Błogosławionym Królestwie odległe było i przyćmione; wszelako bardzo za nim tęsknili (przynajmniej jak długo pozostawali wierni zadaniom misji). Dzięki temu właśnie, dobrowolnie

wybrawszy wygnanie, opierając się podstępom Saurona, mieli szansę naprawić zło tamtych czasów. Spośród wszystkich Istarich jeden tylko pozostał wierny: ten, który dotarł ostatni. Radagast (czwarty z kolei) rozmiłował się bowiem we wszelkiej zwierzynie Śródziemia, zapominając zatem o elfach i ludziach, spędzał całe dni w towarzystwie swych dzikich przyjaciół. Postępowaniu takiemu zawdzięczał imię nadane mu przez ludzi (w języku dawnych Numenóryjczyków znaczyło ono "Opiekun zwierząt")⁴. Kurunir'Lan, Saruman Biały, porzucił zaś szczytny cel i wbił się w dumę. Śniąc o władzy, zaczął siłą narzucać swą wolę, by zająć miejsce Saurona. Wpadł jednak w sidła potężniejszego, mrocznego ducha.

Ostatniego przybysza elfy nazwały Mithrandir, Szary Pielgrzym, ponieważ nie osiadł nigdzie, nie gromadził ni bogactw, ni popleczników, tylko wędrował nieustannie po ziemiach Zachodu od Gondoru do Angmaru, od Lindonu po Lórien, oferując swą przyjaźń wszystkim potrzebującym. Była w nim żywotność i ciepło (podsycane mocą pierścienia Narya); jako wróg Saurona przeciwstawiał jego niszczycielskim płomieniom ogień, który rozpalał nadzieję w uwiedłych sercach. Jednak całą radość Mithrandira, całą zapalczywość skrywał strój szary jak popiół i tylko ci, którzy bliżej poznali Pielgrzyma, dostrzegali blask bijący z jego duszy. Potrafił być pogodny, umiał uprzejmie odnosić się do istot młodych i maluczkich, czasem

bywał prędki w słowach, zwłaszcza gdy ganił głupotę. Próżno by w nim szukać dumy, żądy władzy czy głodu pochwał, tak i miłowali go w szerokim świecie ci, którzy cenili w sobie i innych podobny charakter. Niestrudzony w wędrówce Mithrandir podróżował zwykle pieszo, wspierając się na długim kiju, przez co Ludzie Północy przewalili go Gandalfem, "Elfem Laski [Róźdzki]". Mieli go bowiem (błędnie, jak już wspomniano) za elfa, jako że czasem czynił cuda, szczególnie często wykorzystując piękno płomieni. Zawsze jednak chodziło wyłącznie o niewinną zabawę służącą uciechu widzów, a nie o straszenie kogokolwiek dla posłuchu.

Gdzie indziej opowiedziano, jak to za ponownego powstania Saurona Gandalf ujawnił część swej potęgi, zwyciężając ostatecznie w walce, której niejawnie przewodził. Wytrwałą i nieustającą pracą zrealizował to, co zaplanowali Valarowie pod wodzą Jedynego. Mówi się jednak, że pod koniec wycierpiał wiele; zginął, ale na czas krótki został przywrócony światu, już w białych szatach, a jaśniał wtedy niczym płomień (choćby blask ujawniał jedynie w chwilach wielkiej potrzeby). Kiedy rzecz już się dokonała i zniknął Cień Saurona, Gandalf wrócił za Morze. Kurunir natomiast upadł bardzo nisko i zaznawszy krańcowego poniżenia, zginął z ręki ciemzonego niewolnika. Jego duch uleciał gdzieś wedle wyroku i nie wrócił nigdy do Śródziemia, czy w cielesnej, czy w jakiegokolwiek innej postaci.

We Władcy Pierścieni pojawia się tylko jeden fragment o Istarich - we wstępie do zapisków poświęconych Trzeciej Erze w Kronikach Królestw Zachodnich (Powrót Króla, str. 478-479):

W jakieś tysiąc lat potem, kiedy pierwszy cień padł na Wielki Zielony Las, zjawili się w Śródziemiu Czarodzieje, czyli Istari. Później opowiadano, że przybyli zza Morza, przysłani po to, aby się przeciwstawili potędze Saurona i zjednoczyli tych wszystkich, którzy chcieli Sauronowi stawić opór; zabroniono im jednak walczyć tą samą co Sauron bronią i zdobywać władzę nad elfami lub ludźmi przemocą bądź postrachem.

Zjawili się więc pod postacią ludzką. Nigdy nie byli młodzi, a starzeli się bardzo powoli; znali wiele sztuk, zarówno umysły, jak i ręce mieli wyćwiczone. Mało komu wyjawiali swe prawdziwe imiona, przyjmując te, które im w Śródziemiu nadawano. Dwaj najdostojniejsi z tego bractwa (które podobno liczyło pięciu członków) nazwani zostali przez Eldarów - jeden Kurunirem, "Mistrzem Rzemiosł", drugi zaś Mithrandirem, "Szarym Pielgrzymem", a przez ludzi z Pomocy - Sarumanem i Gandalfem. Kurunir często zapuszczał się na Wschód, ale osiadł w końcu w Isengardzie. Mithrandir zaprzyjaźnił się najserdeczniej z Eldarami, wędrował przeważnie po krajach zachodnich i nie obrał sobie nigdy stałej siedziby.

Dalej następuje relacja o ukryciu przez elfy Trzech Pierścieni, z których jeden, Czerwony, Kirdan

przekazał Gandalfowi przy pierwszym spotkaniu w Szarej Przystani ("Kirdan bowiem dalej i głębiej sięgał wzrokiem niż ktokolwiek z mieszkańców Śródziemia". Tamże, str. 479).

Cytowany już szkic o Istarich powiada wiele o nich samych i o pochodzeniu Mędrców (których to informacji zabrakło we Władcy Pierścieni) oraz dorzuca to i owo w tak istotnych kwestiach, jak nieustające zainteresowanie Valarów Śródziemiem oraz uznanie przez nich dawnych strategów za błędne (o czym jednak trudno rozprawić tu szerzej).

Najważniejsze zdaje się przedstawienie Istarich jako należących do bractwa (czyli do Valarów) i ograniczonych (na czas misji) swą cielesnością⁵.

Istotne są również wzmianki, że Istari przybywali do Śródziemia w różnym czasie, że Kirdan z miejsca uznał Gandalfa za największego z nich, a Saruman dowiedział się o darze Pierścienia i poczuł zazdrość.

Ważne jest także, iż Radagast zajął się innymi sprawami, tracąc serce do misji, a dwaj pozostali, bezimienni "Błękitni Czarodzieje", powędrowali wraz z Sarumanem na Wschód, jednak w odróżnieniu od Kurunira nie wrócili nigdy do Janin zachodnich; że liczba członków bractwa pozostaje nieznana, chociaż tych najważniejszych, którzy zjawili się na Pomocy, było pięciu. Znajdujemy też wyjaśnienie znaczenia imion Gandalfa i Radagasta oraz sindarińskie brzmienie słowa Istari: ithron, liczba mnoga ithryn.

Fragment Pierścieni Władzy (Silmarillion, str. 365) dotyczący Istarich powtarza w zasadzie to, co powiedziano już we Władcy Pierścieni, zawiera wszakże jedno zdanie, które potwierdza informacje podane w szkicu o Istarich:

Z nich zaś starszy był Kurunir, który najwcześniej ze wszystkich Istarich przybył do Śródziemia.

Następni z kolei pojawili się Mithrandir i Radagast, a potem inni, którzy skierowali się do krain wschodnich i nie występują w tych opowieściach.

Większość pozostałych tekstów poświęconych Istarim (jako grupie) to już, niestety, tylko pospiesznie skreślone i często nieczytelne notatki.

Najciekawszy spośród nich jest zapewne niedługi zarys opowieści relacjonującej naradę Valarów wezwanych, jak się zdaje, przez Manwego ("a może i do Eru zwracał się po radę?"). Na posiedzeniu tym zdecydowano o wysłaniu do Śródziemia trzech emisariuszy.

- Kto wyruszy? Muszą być potężni, równi Sauronowi, ale przyjdzie im zapomnieć o swych mocach i przywdziać postaci cielesne, by zrównać się z elfami oraz ludźmi i zyskać ich zaufanie. Narazi ich to na niebezpieczeństwa, umniejszy ich mądrość, skazi strachem, potrzebami, zmęczeniem istot z krwi i kości.

Dwóch tylko wystąpiło: wskazany przez Aulego Kurumo i Alatar, wybraniec Oromego. Wówczas Manwe spytał, gdzie podziewa się Olórin? Olórin zaś, ubrany na szaro, wszedł właśnie, wróciwszy z

podróży, więc przysiadłszy z boku, spytał, czegoż to Manwe sobie od niego życzy. Manwe odparł, iż pragnie, aby Olórin jako trzeci wysłannik udał się do Śródziemia (w nawiasie widnieje tu uwaga, że "Olórin miłował pozostałych tam Eldarów", co ma niewątpliwie uzasadniać wybór Manwego). Olórin jednak powiedział, że jest zbyt słaby, aby podjąć się takiego zadania, strach go ogarnia przed Sauronem. Manwe uznał to za argumenty tym bardziej przemawiające za kandydaturą Olórina, po czym rozkazał mu... (tutaj tekst staje się nieczytelny, można zrozumieć tylko, że mowa jest o kimś "trzecim"). Na to Varda podniosła wzrok i powiedziała:

- Nie jako trzeci.

A Kurumo dobrze to sobie zapamiętał.

Tekst kończy się stwierdzeniem, że Kurumo [Saruman] na prośbę Yavanny wziął ze sobą Aiwendila [Radagasta], zaś Alatar zabrał swego przyjaciela, Pallanda⁶.

Na innej kartce zapisanej wyraźnie w tym samym okresie, czytamy, że "Kurumo został zobowiązany do wzięcia ze sobą Aiwendila, a to wedle życzenia Yavanny, żony Aulego". Jest też szkic zestawiający imiona Istarich z poszczególnymi Valarami: Olórin-Manwe i Varda, Kurumo - Aule, Aiwendil- Yavanna, Alatar i Pallando - także Gromi (a po zmianie: Pallando - Mandos i Nienna).

Skojarzywszy ten diagram z przytoczoną powyżej relacją, dochodzi się do oczywistego wniosku, że

każdy z Istarich został dobrany przez konkretnego Valara (lub Valarów) ze względu na swe wrodzone cechy, a może nawet dlatego, że Istari należeli do rodów dawnych Valarów, podobnie jak Sauron był "początkowo Majarem w służbie Aulego i zachował wielką wiedzę swego plemienia" (Valaquenta, Silmarillion, str. 31). Warto zauważyć przy tej sposobności, że Kuruma (Sarumana) wskazał właśnie Aule. Brak wyjaśnienia, czemu życzenie Yavanny, aby Istari dołączyli do swego grona kogoś szczególnie miłującego jej własne dzieła, musiało zostać spełnione poprzez narzucenie Sarumanowi towarzystwa Radagasta. Tym bardziej że wedle szkicu o Istarich Radagast zawiódł nadzieje, zajmując się wyłącznie zwierzętami, co niezbyt pasuje do sugestii, że specjalnie dobrała go Yavanna. Na dodatek zarówno szkic o Istarich, jak i Silmarillion powiadają, że Saruman przybył pierwszy i bez niczyjego towarzystwa. Z drugiej jednak strony można dostrzec pewne ślady świadczące o tym; jak niemiłym kompanem był Sarumanowi Radagast. Na Naradzie u Elronda (Wyprawa, str. 3S3) Gandalf przytoczył szyderstwa wygłaszane przez Sarumana pod adresem Radagasta:

- Radagast Bury! - zaśmiał się Saruman nie kryjąc już pogardy. - Radagast-ptasznik! Radagast-prostak! Radagast-dureń! A przecież starczyło mu dowcipu, żeby odegrać rolę, którą mu wyznaczyłem.

W szkicu o Istarich dwaj Czarodzieje, którzy poszli na wschód, nie mają imion, prócz jedynie ogólnego określenia Ithryn Luin, "Błękitni Czarodzieje" (co oznacza tyle tylko, że nie nadano im żadnych imion na zachodzie Śródziemia). W powyższym tekście natomiast zostają wymienieni jako Alatar i Pallando oraz wiązani są z Valarem Orome, chociaż nie wiadomo, co było powodem takiego ich pokojarzenia. Możliwe, że spośród wszystkich Valarów Orome (jednak to tylko domysł) najwięcej wiedział o dalszych rejonach Śródziemia, gdzie też Błękitni Czarodzieje mieli się udać i pozostać. Notatki opisujące wybór Istarich powstały z pewnością po ukończeniu Władcy Pierścieni, ale nie łączą się one wyraźnie ze szkicem o Istarich⁷. Nie znam żadnych więcej pism na ten temat, prócz kilku trudnych do osadzenia w szerszym kontekście i pobieżnych notatek, znacznie późniejszych od cytowanych powyżej, ponieważ sporządzonych zapewne w roku 1972:

Musimy przyjąć, że [Istari] byli wszyscy Majarami, czyli istotami z rodziny "anielskich", chociaż niekoniecznie tej samej rangi. Majarowie to "duchy" zdolne do przybierania widomej postaci, a także "ludzkiej" (w szczególności zaś "elfiej"). Saruman został (przez samego Gandalfa) nazwany przywódcą Istarich, czyli że w Valinorze zajmował wyższą pozycję niż pozostali. Drugim z kolei był niewątpliwie Gandalf. Radagast przedstawiony jest jako istota obdarzona znacznie mniejszą siłą i

wiedzą. O następnych dwóch w opublikowanym dziele nie powiada się nie i tylko z rozmowy Gandalfa z Sarumanem (Dwie Wieże, str. 251) dowiadujemy się, że Czarodziejów było pięciu. Valarówie wysłali tych Majarów w przełomowym dla dziejów Śródziemia okresie, aby wspomóc coraz słabiej broniące się elfy oraz nie poddanych złu ludzi Zachodu, o wiele mniej licznych niż ludzie żyjący na Wschodzie i na Południu. Łatwo dostrzec, że wybrańcy posiadali wolną wolę, sami więc decydowali o przebiegu swej misji; nikt im nie rozkazywał, nie oczekiwano także po nich, że będą działali razem, na podobieństwo zwartego ciała zbiorowego. Każdy innymi mocami dysponował i ku czemu innemu się skłaniał. Wedle tego właśnie klucza dobrani zostali przez Valarów.

Pozostałe notatki dotyczą już samego Gandalfa (Olórina, Mithrandira). Na odwrocie nie dołączonej do niczego kartki zawierającej opis wyboru Istarich przez Valarów, można znaleźć te oto, nader ważne słowa:

Elendil i Gil-galad byli sprzymierzeńcami, ale stworzyli zaiste "Ostatni Sojusz" elfów i ludzi. W obaleniu Saurona elfy nie brały już znaczącego udziału. Legolas dokonał zapewne najmniej spośród wszystkich Dziewięciu Wędrowców. Galadriela, najpotężniejsza z Eldarów pozostałych w Śródziemiu, służyła głównie wiedzą i dobrym słowem. Była doradcą czy sternikiem, dzielnie opierając się duchem, ale nie mogąc już podjąć

stanowczego działania. Na swój sposób upodobniła się do Manwego, prezentując analogiczny stosunek do większych przedsięwzięć. Niemniej Manwe nie pozostawał wyłącznie biernym widzem, nawet po Upadku Numenoru i zniszczeniu dawnego porządku, a nawet w Trzeciej Erze, kiedy to Błogosławione Królestwo usunięto poza "Kręgi Świata". Nie ma wątpliwości, że to z Valinoru przybyli owi wysłannicy, których zwano Istarimi (lub Czarodziejami), a wraz z nimi Gandalf, który okazał się siłą sprawczą, a potem koordynatorem zarówno ataku, jak i obrony.

Kim był "Gandalf? W późniejszych latach (kiedy cień znów zawisł nad Królestwem) wielu "Wiernych" miało go za wcielenie samego Manwego. Ten bowiem ostatecznie wycofał się do swej wieży strażniczej Taniquetilu. (Przyznanie się Gandalfa do imienia Olórin, noszonego "na Zachodzie", miało wedle zwolenników tego poglądu wynikać z chęci pozostania incognito, a Olórin byłoby mianem podanym "zamiast"). Nie wiem (rzecz jasna), jak sprawy miały się naprawdę, a nawet gdybym wiedział, to za błąd poczytałbym ujawnianie czegokolwiek więcej, niż powiedział sam Gandalf. Sądzę wszakże, iż "Wierni" nie mieli racji. Manwe nie zejdział z Góry aż do czasu Dagor Dagorath, gdy zbliżył się Koniec i powrócił Melkor. Aby obalić Morgotha, wysłał swego herolda, Eonwego, a zatem czy w celu pokonania Saurona nie posłałby raczej jakiegoś pomniejszego (choć nadal potężnego) ducha,

kogoś bez wątpienia rónnego i wspólczesnego Sauronowi w dniach, gdy ten jeszcze nie zaprzedał się złu? Wysłannik ten nazywał się Olórin. Wiemy jednak o nim tyle tylko, ile zechciał nam powiedzieć Gandalf.

Potem następuje szesnaście wersów wiersza: Chcesz poznać sekret ukryty od wieków o Pięciu, co przyszli z odległej krainy? Tylko jeden wrócił. Pozostali nigdy za człowieczych rządów nie ujrzą Śródziemia, aż Dagor Dagorath dopełni wyroku. A ty skąd poznałeś tę tajemność tajemności Władców Zachodu z dawnego Amanu? Zagubione szlaki, co za morze wiodą, a dla śmiertelników Manwe głuchy, niemy. Wiatr zachodni przywiał pośród ciszy nocy; uśpieniem cienistym wyszeptał do ucha, porą pod gwiazdami, kiedy myśl drażąca spotyka niejedno zamglone wspomnienie z lądów utraconych w oceanie czasu. Odwieczny Król nie przestaje czuwać. Rozpoznał w Sauronie coraz bliższe zło...

Znajdujemy tu nawiązania do kwestii tak istotnych, jak stosunek Manwego i Valarów do losu Śródziemia po Upadku Numenoru, jednak jest to temat, który wykracza poza ramy niniejszej książki.

Po słowach: "Wiemy jednak o nim tyle tylko, ile zechciał nam powiedzieć Gandalf", ojciec dopisał jeszcze później:

[...] i można wspomnieć tylko, że Olórin jest imieniem Elfów Wysokiego Rodu. Tym samym musiał otrzymać je w Valinorze od Eldarów (lubo dokonali oni tylko przekłada jego dawnego miana na

swój język). Tak czy inaczej, jakie może być jego znaczenie, prawdziwe czy domniemane? Olor często tłumaczy się jako "marzenie", jednak nie chodzi tu o "marzenie senne" czy też, w większości przypadków, zwykłe ludzkie "marzenie o czymś". Eldarowie używali go w celu opisanie treści swoich wspomnień oraz wytworów wyobraźni, dokładnie rzecz biorąc, odnosiło się do kreacji myślowych zarówno tych, które pozostawały ideą, jak i do tych, które przebierały materialne postaci.

Inna notatka zawiera podobne etymologiczne wyjaśnienie:

[...] olo-s to wizja, fantazja, potoczne określenie używane przez elfów dla "tworów umysłu", nie tylko tych (przed)istniejących w Ea [świecie materialnym], ale i tych, które wprawne w Sztuce (Karmę) elfy potrafią uczynić widzialnymi i namacalnymi. Olos odnosi się zwykle do aktów kreacji nastawionych wyłącznie na osiągnięcie celów artystycznych (doznań estetycznych), czyli nie mających służyć omamieniu odbiorcy czy podporządkowaniu go sobie.

Inne słowa pochodzące od tego terminu to:

quenejskie o/os, "marzenie, wizja", liczba mnoga olozi/olori; ola-(bezokolicznik), "marzyć"; olosta, "marzycielski". Potem wspomniane zostaje słowo Olofantur, wcześniejsze, "prawdziwe" imię Lóriena, Valara będącego "mistrzem wizji i marzeń". Miano jego zmienione zostało później w Silmarillionie na Irmo (podobnie jak Nurufantura przemianowano na

Namo [Mandos], chociaż w opowieści Valaquenty zachowało się w liczbie mnogiej określenie tych dwóch "braci": Feanturi).

Rozważania o słowach 0/05, olor są wyraźnie związane z tym fragmentem Valaquenty [Silmarillion, str. 30), w którym mowa jest o Olórinie mieszkającym w ogrodzie Lórien w Valinorze. Olórin: chociaż kochał elfy, nawiedzał je w postaci niewidzialnej lub przyjmując kształty jednego z nich, tak że nie wiedzieli, skąd pochodzą piękne wizje i mądre pomysły zaszczipiane w ich sercach przez Olórina.

Wcześniejsza wersja tego fragmentu określa Olórina jako "doradcę Irma", budzącego w umysłach wsłuchanych weń elfów myśli "o rzeczach pięknych, które nie istniały jeszcze, ale mogłyby zaistnieć dla wzbogacenia Ardy".

Istnieje też długi komentarz do owego fragmentu Dwóch Wież (str. 3S8), kiedy to Faramir relacjonuje w Henneth Annun słowa Gandalfa:

"Wiele mam różnych imion w wielu różnych krajach. Mithrandir dla elfów, Tharkun dla krasnoludów; Olórinem zwano mnie za niepamiętnych czasów mojej młodości na zapomnianym już Zachodzie; Inkanusem - na Południu, Gandalfem - na Północy. Na Wschód zaś nie zapuszczałem się nigdy".

Poniższa notatka powstała przed publikacją poprawionego wydania Władcy Pierścieni w roku 1966:

Data przybycia Gandalfa jest niepewna. Przyplął zza Morza mniej więcej w tym samym czasie, gdy zauważono pierwsze oznaki odradzania się "Cienia" i gdy zło zaczęło szerzyć się na nowo w Śródziemiu. Jednak w zapiskach pochodzących z drugiego tysiąclecia Trzeciej Ery pojawia się rzadko. Zapewne wędrował wówczas (pod różnymi przebraniami) i nie angażował się w nic, badając jedynie serca elfów i ludzi niechętnych Sauronowi, przyszłych przeciwników Czarnego Władcy. Zachowała się jego wypowiedź (lub jedna z wersji tej wypowiedzi, i tak nie do końca zrozumiała), że na Zachodzie nosił imię Olórin, elfy jednak zwały go Mitrandirem (Szarym Wędrowcem), a krasnoludy Tharkunem (co oznaczało "człowieka z laską")- Na południu mówiono nań Inkanus, na Północy był Gandalfem, "na Wschód zaś nie zapuszczał się nigdy". "Zachód" oznacza bez wątpienia Daleki Zachód za Morzem, a nie część Śródziemia. Imię Olórin wzięte jest z mowy Elfów Wysokiego Rodu. "Północ" to północno-zachodnie rejony Śródziemia, których mieszkańcy w większości nigdy nie ugięli się przed Morgothem ni Sauronem. Tam też należało oczekiwać najsilniejszego oporu przed złem posianym przez Nieprzyjaciela t przed sługami Saurona, gdyby tacy mieli się znów pojawić. Granice tych ziem nie zostały nigdy precyzyjnie wytyczone. Na Zachodzie sięgały do okolic rzeki Karnen, do jej połączenia się z Kelduiną (Bystrą Rzeką), i dalej do Nuraen, a stamtąd na południe ku dawnym

granicom niegdysiejszego Południowego Gondoru (który pierwotnie obejmował także zajęty przez Saurona Mordor, jednak był to obszar "na Wschodzie" poza właściwym królestwem. Sauron zajął go rozmyślnie, by tym bardziej zagrozić Zachodowi i Nume-nóryjczykom). Tak zatem "Północ" obejmuje olbrzymi obszar: od Zatoki Księżycowej na zachodzie po Nurnen na wschodzie, od Kara Dum na północy po południowe granice dawnego Gondoru, czyli tereny między tym królestwem a Bliskim Haradem. Za Numen Gandalf nigdy się nie zapuszczał.

Wspomniany fragment to jedyny dowód pozwalający mniemać, iż Gandalf wędrował dalej na południe. Aragorn stwierdził (Wyprawa, str. 338), że był "nawet w tak odległych krajach, jak Rhun i Harad, nad którymi inne gwiazdy świecą"¹⁰. Nic nie świadczy o tym, by Gandalf też tam dotarł.

Wszystkie legendy o nim wywodzą się z Pomocy (z udokumentowanych, historycznych relacji wiadomo, że polem zmagania z Morgothem i jego sługami była głównie Pomoc, a szczególnie północno-zachodnie Śródziemie, gdyż uchodząc przed Morgothem, zarówno elfy, jak i ludzie migrowali za zachód, ku Błogosławionemu Królestwu, i na pomocny zachód, gdzie brzegi Śródziemia znajdowały się najbliżej Amanu. Trudno podać dokładną lokalizację Haradu ("Południa"), bo chociaż przed Upadkiem Numenóryjczycy zbadali wybrzeża Śródziemia i w tym kierunku, to ich osady za Umbarem zostały albo

wchłonięte przez Mordor, bądź też założyli je wrogo nastawieni 'do obcych Numenóryjczy (pozostający pod wpływem Saurona), którzy sami przyłączyli się do Mordom. Jednak tereny leżące na południe od Gondoru (zwane w królestwie po prostu Bliskim lub Dalekim Haradem, czyli "Południem") były zapewne równie wytrwałe w oporze, chociaż tam właśnie Sauron najenergiczniej poczynił sobie w Trzeciej Erze, pozyskując z tych krain "materiał ludzki" mający posłużyć do napaści na Gondor. Gandalf mógł nawiedzić owe okolice na początku swych wędrówek.

Przede wszystkim jednak działał na "Północy", szczególnie na północnym zachodzie, w Lindonie, Eriadorze i Dolinie Anduiny. Związał się głównie z Elrondem i pomocnymi Dunedainami (Strażnikami). Osobliwie umiłował sobie też "niziołków". Wiedział o nich sporo, a w swej mądrości przeczuwał, iż staną się w pewnej chwili .języczkiem u wagi"; doceniał także zalety ich ducha. Gondor interesował go w mniejszym stopniu i z tych samych powodów, dla których stał się nader atrakcyjny dla Sarumana: było to ówczesne centrum wiedzy i władzy. Władcy Gondoru za sprawą wielowiekowej tradycji pozostawali nieubłaganymi wrogami Saurona, i co miało wymiar głównie polityczny; królestwo powstało po to, by powstrzymać Saurona, i przetrwało tak długo (oraz wchłonęło tak olbrzymie obszary) tylko dlatego, że niebezpieczeństwo nie zniknęło. A utrzymanie rozbudowanej armii

stanowiło jedyny sposób obrony przed tym zagrożeniem. Gandalf nie widział możliwości uzyskania większego wpływu na decyzje dumnych władców. Niechętnie wysłuchiwali rad i dopiero, gdy upadać zaczęła ich potęga (choć nie duch, wciąż bowiem bronili uparcie sprawy, zdawało się, przegranej), poważnie się nimi zainteresował.

Imię Inkónusjtst najpewniej "obcego pochodzenia". Nie wywodzi się ani z Westronu, ani z mowy elfów (z sindarińskiego czy quenejskiego), ani też z ocalałych języków Ludzi Pomocy. Notatka w księdze Thaina powiada, że słowo to wzięto z mowy Haradrimów, potem zaadaptowano do quenejskiego i znaczyło po prostu "Szpieg Północy" (Inka+ nus)u.

Imię Gandalf wykorzystane zostało w tekście opowieści na tej samej zasadzie co imiona hobbitów czy krasnoludów. W rzeczywistości jest to miano skandynawskie (noszone przez karła w eposie Vóluspó)¹², którego użyłem, gdyż zawiera cząstkę gandr, laska, różdżka (szczególnie magiczna), i może oznaczać "Elfią istotę z (magiczna) różdżką".

Gandalf nie był elfem, jednak ludzie kojarzyli go z Eldarami, gdyż powszechnie wiadano o jego bliskich, wręcz przyjacielskich kontaktach z tym plemieniem. Ponieważ imię to nosił głównie na "Północy", należy uznać je za wywodzące się z języka Westron, chociaż złożone jest z elementów obcych mowie elfów.

Całkiem inne wyjaśnienie słów Gandalfa:

"Inkanusem - na Południu" i odmienną etymologię

tego imienia znajdujemy w notatce sporządzonej w roku 1967:

Niżak nie wiadomo, co miało znaczyć owo "na Południu". Gandalf wyparł się jakichkolwiek odwiedzin "Wschodu", utrzymując, że ograniczał swe podróże i działalność do ziem zachodnich zamieszkałych głównie przez plemiona wrogie Sauronowi. Tak czy inaczej, wydaje się mało prawdopodobne, aby przemierzał kiedykolwiek Harad (lub Daleki Harad!), czy posiadał tam dość długo, by zyskać własne imię w którymś z języków tych słabo poznanych krain. Południe oznacza w tym przypadku Gondor (w najszerszym rozumieniu, wraz z ziemiami podległymi królestwu wówczas, gdy było u szczytu swej potęgi). W czasach, w których dzieje się opowieść, w Gon-orze zwie się Gandalfa niezmiennie Mithrandirem (miana tego używają potomkowie Numenoryczyków, jak Denethor, Faramir itd.). Jest to imię sindarińskie, nadane i stosowane przez elfy, jednak w Gondorze ludzie tak szlachetnego pochodzenia znali mowę Eldarów. W Westronie czy Wspólnej Mowie powszechnie używane imię Gandalf znaczyło "Szary Płaszcz" [Grey mantle], ale we wspomnianym czasie była to już forma archaiczna, używana wszakże przez Eomera w Rohanie jako Greyhame.

Ojciec uznał tutaj, iż określenie "na Południu" odnosi się do Gondoru i że Inkanus (podobnie jak Olórin) jest imieniem quenejskim, stosowanym w Gondorze w dawnych czasach, kiedy język ten był

powszechnie używany oraz wykorzystywano go w kronikach, tak jak kiedyś czyniono to w Numenorze. Kronika Królestw Zachodnich powiada, że Gandalf pojawił się na Zachodzie z początkiem jedenastego wieku Trzeciej Ery. Jeśli przyjmiemy, że w pierwszym rządzie odwiedził Gondor i przebywał tam dość długo, by zyskać imię - przypuśćmy, że działo się to za panowania Atanataru Alkarina, około tysiąca ośmiuset lat przed Wojną o Pierścień - to można uznać imię Inkanus za jego tamtejsze quenejskie miano, zapomniane później przez wszystkich, z wyjątkiem ludzi uczonych. Z tego domniemania wynika propozycja wywiedzenia etymologii imienia Inkanus z quenejskiego in(id)-, "umysł" i kań-, "władca", jak w cano, cónu, "władca, rządca, przywódca" (co później złożyło się na drugą część imion Turgon i Fingon). W dalszym ciągu zapisków ojciec wspomina o łacińskim dowie mcimus, "siwowłosy", sugerując tym samym, że stąd właśnie zaczerpnął jedno z imion Gandalfa w trakcie pisania Władcy Pierścieni. Jeśli taka jest prawda, to pozostaje tylko się zdumieć. Pod koniec dodaje jeszcze, że zbieżność między quenejskim imieniem a tym łacińskim słowem była "czysto przypadkowa", tak jak podobieństwo sindarińskiej nazwy Orthank, "widłasty szczyt", do staroangielskiego słowa orpanc, "sprytny, wymyślny wynalazek, urządzenie", co jest przekładem nazwy stosowanej w języku Rohirrimów.

PRZYPISY

1. W tomie Dwie Wieże (itr. 202) pada uwaga, że Saruman "uznawany był za przywódcę wszystkich Czarodziejów", natomiast podczas Narady u Elronda (Wyprawa, str. 351) Gandalf stwierdza wprost: "Saruman Kały jest w naszym gronie najmoźniejszy".

2. W nieco innym brzmieniu te słowa Kirdana zostały przytoczone w tekście Pierścienie Władzy... (Silmarillion, str. 371). Stosunkowo podobna jest wersja podana w Dodatku B do Władcy Pierścieni (Powrót Króla, str. 479).

3. W liście z roku 1958 ojciec zaznaczył, że o "pozostałych dwóch" nie wiadomo nic pewnego, gdyż nie odegrali oni żadnej roli w historii północno-zachodniego zakątka Śródziemia. Pisak "Sądzę, że wysłani zostali w znacznie dalsze okolice, na Wschód i na Południe, do okupowanych przez wroga krain nie znanych Numenóryjczykom. Nie wiem, czy odnieśli jakieś sukcesy, obawiam się jednak, że skończyli podobnie jak Saruman, choć nie dokładnie tak samo. Podejrzewam też, że to oni są odpowiedzialni (pośrednio lub bezpośrednio) za powstanie różnych kultów i praktyk «magicznych», które przetrwały upadek Saurona".

4. Bardzo późny zapis poświęcony imionom Istarich podaje, że Radagast miał zostać tak nazwany przez ludzi z Doliny Anduiny i że "nie

wiadomo już teraz, co to dokładnie znaczy".

Rhosgobel, czyli wymieniana we Władcy Pierścieni (Wyprawa, str. 374) "stara siedziba Radagasta" miała znajdować się "na granicy lasu między Samotną Skałą a Starą Drogą Leśną".

5. Ze wzmianki o Olórinie pojawiającej się w tekście (Silmarillion, str. 30) można faktycznie wywnioskować, że Istari byli Majarami. Olórin to właśnie Gandalf.

6. Kurumo to chyba nie zapisane nigdzie indziej unię Sarumana w języku quenejskim. Kurunlr był formą sindarińska. Sarwnan, miano stosowane przez ludzi na Pomocy, zawiera staroangielskie słowo waru, sam, "wprawa, zręczność, pomysłowość". Aiwendil znaczy najpewniej "miłośnik ptaków" [jak w Linaewen, „jezioro ptaków” w Nevraście; por. Dodatek do Silmarilliona, hasło lin (I)]. Znaczenie imienia Radagast wyjaśniane było w tekście i przypisie 4. Pdlando, wbrew pozorom, zdaje się zawierać słowo polan, "daleki", jak w palantir i Palarran, nazwie statku Aldariona.

7. W liście z 1956 roku ojciec pisał, że: "We Władcy Pierścieni nie ma prawie niczego, co rzeczywiście by nie istniało w jakimi wymiarze rzeczywistości (wtórnej lub, subkreatywnej)". Pod spodem zaś dodał: "Koty królowej Beruthiel i imiona pozostałych dwóch czarodziejów (pięciu minus Saruman, Gandalf i Radagast) - to wszystko, co sobie przypominam". W Morii Aragorn powiada o Gandalfie, że: "Lepiej umie znajdować wśród nocy

drogę do domu niż koty królowej Beruthiel"
(Wyprawa, str. 422).

Jednak opowieść o królowej Beruthiel istnieje chociaż tylko w zarysie i jeden jej fragment jest nieczytelny. Była to nikczemna i samotnie, bez miłości żyjąca żona Tarannona, dwunastego króla Gondoru (830-913 Trzeciej Ery) i pierwszego Króla-Zeglarza, który został Władcą Wybrzeży i jako pierwszy zmarł bezpotomnie (Powrót Króla, Dodatek A). Beruthiel mieszkała w Domu Królewskim w Osgiliath, nie cierpiąc jednak odgłosów i woni morza ani domu wybudowanego przez Tarannona pod Pelargirem "na szerokich łukach wpartych głęboko w dno Ethir Andum". Pałała nienawiścią do wszelkiej ludzkiej aktywności, nie tolerowała żywych barw ni misternych ozdób, ubierając się zawsze na czarno i srebrno, mieszkając w gołych ścianach, zaś ogrody posiadłości w Osgiliath pełne były upiornych rzeźb straszących między cyprysami i cisami. Niewoliła dziewięć czarnych kotów i jednego białego. Rozmawiała z nimi, czy raczej czytała ich myśli, każąc stworzeniom zgłębiać wszystkie mroczne sekrety Gondoru, tak że wiedziała to wszystko, "o czym ludzie zwykle wolą zamilczeć". Białego kota wysyłała, by szpiegował czarne, a wszystkie dręczyła. Nikt w Gondorze nie ważył się ich dotknąć, każdy bał się tych stworzeń i klął, ilekroć któreś przebiegło drogę. Trudno odczytać, co było dalej. Jasny jest tylko koniec całej powiastki: imię królowej zostało wymazane z Księgi

Królów (.Jednak nie cała pamięć ludzka zawiera się w księgach i koty królowej Beruthiel utrwaliły się w słownych przekazach"). Król Tarannon kazał wsadzić żonę na statek, tylko z kotami, i puścić z pomocnym wiatrem na morze. Ostatni raz widziano statek, jak żeglując pod sierpem księżycy z wielką szybkością, minął Umbar. Jeden kot usadził się na czubka masztu, drugi niczym galeon zastygł na dziobie *.

8. Jest to aluzja do "Drugiego Proroctwa Mandosa", które nie pojawia się w Silmarillionie. Jego objaśnienie w tym miejscu trudne by było bez stosownego wykładu z historii i mitologu Ardy, istniejących nie tylko w tej wersji, która została opublikowana. i

9. Również rozmawiając z hobbitami i Gimlim w Minas Tirith, Gandalf powiedział: "Olórin, tak mnie zwano na Zachodzie, jest wymazany już z pamięci"; por. Wyprawa do Ereboru.

10. "Inne gwiazdy" świecić mogły tylko nad Haradem. Oznacza to niewątpliwie, że Aragorn musiał zawędrować na południową półkulę [przypis autora].

11. Pojawiający się w oryginale znak nad ostatnią samogłoską Inka- nus sugeruje, że ostatnią głoską było sz.

12. Jeden z poematów ze zbioru staronordyckiej poezji znanej jako "Edda Poetyka" lub "Starsza Edda".

*** I to musiał być piękny widok (przyp. tłum.).**

III

PALANTIRI

Palantiri bez wątpienia nie były nigdy dostępne dla wszystkich, mało kto też o nich wiedział nawet w Numenorze. W Śródziemiu przechowywano je w strzeżonych komnatach na szczytach solidnych wież i tylko królowie oraz władcy (lub zaufani wartownicy) mieli dostęp do kryształów. Nigdy nie były pokazywane publicznie* nie rozprawiano głośno o ich istnieniu, chociaż aż do wygaśnięcia linii królów nie czyniono również z tego zbytcejnej tajemnicy. Użycie palantiri nie wiązało się z najmniejszym ryzykiem i królowie (czy inne upoważnione osoby) bez wahania ujawniały źródło wieści o wydarzeniach W dalekich krainach czy decyzjach odległych władców, nawet jeśli przekaźnikiem byty właśnie kryształy1.

Nie ma żadnych wzmianek, by nadal używano ich w ten sam sposób po wygaśnięciu linii królów i utracie Minas Ithil. Po katastrofie statku Arvedui (ostatniego króla) w roku 197S zabrakło "czynnych" kryształów na Północy2. W roku 2002 utracono kryształ z Minas Ithil. Zostały jedynie palantiry Anoru i Orthanku3.

Dwie rzeczy zdecydowały wówczas o zaniechaniu korzystania z kryształów, jak i zapomnieniu przez większość ludzi, że coś takiego istniało. Po pierwsze, nie wiedziano, co stało się z kryształem Ithilu. Słusznym zdawało się przypuszczenie, że został

zniszczony przez obrońców Minas Ithil przed upadkiem i złupieniem miasta⁴, jednak nie można było z całą pewnością wykluczyć przechwycenia palantiru przez Saurona. Mądrzejsi i bardziej przewidujący osobnicy brali to pod uwagę, słusznie mniemając, że kryształ nie pomoże specjalnie Sauronowi w pokonaniu Gondoru, o ile nie uda mu się nawiązać kontaktu z innym palantirem⁵. Dlatego właśnie, prawdopodobnie, kroniki namiestników milczą o kamieniu Anoru aż do Wojny o Pierścień. Przez cały ten czas pilnie go strzeżono i tylko namiestnicy mieli doń dostęp, jednak (jak się zdaje) nie korzystali z palantiru. Tę ostatnią zasadę złamał zapewne dopiero Denethor II.

Drugi powód stanowiło podupadanie Gondoru. Nawet ta garstka szlachetnie urodzonych, która pozostała w królestwie, niezbyt interesowała się zdobywaniem wiedzy czy poznawaniem dawnej historii, chyba że tropili własne genealogie i badali swe powinowactwa z linią królów. Po zniknięciu tych ostatnich nastąpiło dla Gondoru "średniowiecze", czas ubożenia umysłowego i zanikania wszelkich sztuk. Komunikowano się poprzez wysłanników i konnych gońców, dla pilnego zaś nawiązania łączności wykorzystywano stopy sygnałowe. Chociaż palantirów Anoru i Or-hanku wciąż bacznie pilnowano jako skarbów przeszłości, to jednak mało kto wiedział o ich istnieniu. Zwyczajni ludzie zapomnieli o Siedmiu Kryształach. Nawet gdy powtarzali poświęcone palantirów wiersze czy rymowanki,

czynili to bez zrozumienia. Z czasem skojarzono opowieść z legendami o niezwykłych, "elfich" mocach dawnych królów, którzy w celu zbierania i rozsyłania wieści mieli posługiwać się duchami przybierającymi postać śmigłych ptaków.

Namiestnicy zapewne przez dłuższy czas lekceważyli istnienie kryształu Orthanku. Spoczywał bezpiecznie w niewzruszonej wieży, a pożytku zeń i tak nie mogło być żadnego. Nawet jeśli wobec niego posiadano te same wątpliwości, które żywiono odnośnie do kryształu Ithilu, to Orthank wznosił się w okolicy budzącej coraz mniejsze zainteresowanie Gondoru. Ludność Kalenardhonu, zawsze nieliczna, została zdziesiątkowana podczas Czarnej Zarazy w roku 1636, potem jeszcze liczebnie zmalała za sprawą emigracji potomków Numenóryjczyków do Ithilien, na tereny bliżej Anduiny. Isengard pozostał osobistą własnością namiestników, jednak Orthank stał opuszczony. W końcu zamknięto wieżę, a klucze do niej przekazano do Minas Tirith. Jeśli nawet namiestnik Beren pamiętał o kryształe, to oddając klucze do Orthanku Sarumanowi, pomyślał zapewne, że palantir znajdzie się w najlepszych możliwych rękach, pod opieką przywódcy wrogiej Sauronowi Rady.

Saruman bez wątpienia zdobył podczas swych stadiów6 sporą wiedzę o kryształach, które szczególnie go interesowały. Sądził, że palantir spoczywa nie tknięty w Orthanku. Klucze przejął w roku 2759, nominalnie jako jej strażnik i

przedstawiciel namiestnika Gondoru. Biała Rada nie zwracała wówczas uwagi na kryształ Othranku, Jedyne cieszący się zaufaniem namiestników Saruman doć dokładnie zapoznał się z zapiskami spoczywającymi w archiwach Gondoru, by zwrócić uwagę na palantiry i wymyślić jakieś zastosowanie dla tych, które ocalały, słowem jednak nie wspomniał o tym swoim towarzyszom. Za sprawą zderzającej go zazdrości i nienawiści do Gandalfa, po ostatnim spotkaniu (w roku 29S3) zaprzestał współpracy z Radą. Nie obwieszczając tego głośno i nie licząc się jaz nijak z Gondorem, uznał faktycznie Isengard za swoje włości. Rada bez wątpienia nie zaaprobowała jego postętku, jednak Saruman był w pełni samodzielny i miał prawo prowadzić walkę z Sauronem na swój sposób⁷.

Rada musiała zapewne niezależnie dowiedzieć się o kryształach i ich pradawnych właściwościach, ale nadal nie uznawała sprawy za istotną. Owszem, uważano je za przedmioty cudowne i godne podziwu, ale należały już do historii Królestw Dunedainów i albo zagięły, albo straciły na znaczeniu. Trzeba pamiętać, że kryształy pierwotnie były "neutralne" i nie służyły złemu celowi. Dopiero Sauron wykorzystał je jako ponure narzędzia dominacji i zdrady.

W końcu Rada (ostrzeżona przez Gandalfa) zaczęła powątpiewać w szlachetność planów Sarumana odnośnie do Pierścieni, lecz nawet Gandalf nie podejrzewał Kurunira, by ten mógł stać się

sprzymierzeńcem czy sługą Saurona. To wyszło na jaw dopiero w lipcu roku 3018. Choć w późniejszych latach Gandalf przestudiował dokładnie archiwa Gondoru i podzielił się zdobytą wiedzą, to jednak członkowie Rady pozostali w pierwszym rzędzie zainteresowani Pierścieniem. Nie zdawali sobie sprawy z niebezpieczeństw związanych z możliwym wykorzystaniem kryształów. Wyraźnie widać, że nawet podczas Wojny o Pierścień Rada długo nic nie wiedziała o niejasnych okolicznościach utracenia przez Gondor kryształu Ithilu i nie doceniła wagi owej straty (co nawet w przypadku Elronda, Galadrieli i Gandalfa jest zrozumiałe, jeśli weźmie się pod uwagę, jak wiele ciążyło na nich spraw). Nie rozważono ewentualnych konsekwencji skorzystania z ocalałych kryształów w sytuacji, jeśli Sauronowi udałoby się jednak któryś przechwycić. Trzeba było dopiero demonstracji wpływu kryształu Orthanku na Peregrina, by zrozumiano, że więź między Isengardem a Barad-durem (widoczna już przedtem we współpracy sił Isengardu z oddziałem Saurona podczas napaści na Drużynę w Parth Galen) zaistniała właśnie za pośrednictwem tego - i jeszcze jednego - palantiru.

W swej rozmowie z Peregrinem podczas jazdy na Gryfie z Dol Baran (Dwie Wieże, str. 259-262) Gandalf usiłował wyłożyć hobbitowi historię palantirów w taki sposób, by widomymi stały się ich pradawność, szlachtetne pochodzenie i niezwykle właściwości. Nie wyjaśnił, skąd posiadał całą tę wiedzę

i tylko pod koniec opowiedział, jak Sauron zapanował nad kryształami, czyniąc je niebezpiecznymi dla każdego, niezależnie od rangi i mocy. Gandalfowi wiele spraw wyjaśniło się nagle wraz z odkryciem tajemnicy kryształu Orthanku. Zrozumiał na przykład, jakim cudem Denethor wiedział tyle o odległych zdarzeniach i czemu zestarzał się przedwcześnie, ledwo po sześćdziesiątce, chociaż należał do długowiecznego plemienia. Niewątpliwie Gandalf zamierzał jak najszybciej udać się do Minas Tirith, jednak oprócz zagrożenia bliską wojną miał teraz jeszcze drugi powód do pośpiechu: obawę, czy Denethor też nie zagląda w kryształ, w paiantir Anoru, a jeśli, to jaki wpływ wywiera to na namiestnika. Czy w decydującej chwili nie okaże się (jak Saruman) niegodnym zaufania, czy nie podda się Mordorowi? Te wątpliwości musiały rzutować na wszystkie późniejsze kontakty Gandalfa z Denethorem, uwidaczniając się w rozmowach obu mężów¹. Na paiantir z Minas Tirith Gandalf zwrócił baczną uwagę dopiero po incydencie z Peregrinem, jednak wcześniej już wiedział, bądź domyślał się tego i owego. Nie da się powiedzieć, co Gandalf porabiał między końcem Niespokojnego Pokoju (2460) a założeniem Białej Rady (2463). Wydaje się, że Gondor przykuł jego uwagę dopiero po odnalezieniu przez Bilba Pierścienia (2941) i jawnym powrocie Saurona do Mordom (2951)⁹. Od tej pary skoncentrował się (podobnie jak Saruman) na

sprawie Pierścienia Isildura, jednak można przyjąć, że wertując archiwa Gondoru, znalazł niejedną informację o palantirach, chociaż (w odróżnieniu od Sarumana) nie docenił zrazu zdobytych wiadomości. Dla Sarumana artefakty i instrumenty władzy były ważniejsze niż ludzie, Gandalf jednak zapewne więcej dowiedział się wówczas o ich pochodzeniu i ostatecznym przeznaczeniu, znał bowiem również dobrze dzieje dawnego Królestwa Arnoru i przyjaźnił się z Elrodem.

Istnienie kryształu Anoru okryte zostało tajemnicą. Żadne zapiski czy kroniki namiestników nie wspominają o jego losie po upadku Minas Ithil. Wprawdzie wiadano, że ani Orthank, ani Biała Wieża w Minas Ithil nie znalazły się nigdy we władaniu nieprzyjaciela i nie zostały splądrowane, czyli że kryształy powinny wciąż znajdować się na miejscu, to jednak nie było pewności, czy namiestnicy nie kazali ich przypadkiem usunąć i skryć na dnie10 jakiegoś skarbcza w tajnej górskiej kryjówce podobnej Dunharrow. Gandalf stwierdzić mógł potem, że nie podejrzewa, aby Denethor ważył się posługiwać palantirem za dni swej pełnej umysłowej sprawności11, jednak odrzucić tej możliwości niepodobna, nie wiadomo bowiem, kiedy i dlaczego Denethor sięgnął po kryształ. Trudno wykluczyć, że Gandalf miał rację, jednak jest też prawdopodobnym, jeśli weźmie się pod uwagę słowa Denethora, że namiestnik spojrział po raz pierwszy w palantir przed rokiem 3019, zanim jeszcze Saruman

wpadł na pomysł wykorzystania kryształu. Denethor objął urząd namiestnika w roku 2984, w wieku pięćdziesięciu czterech lat. Był wówczas władcą nieustraszonym, sprawnym oraz ponad miarę swego czasu mądrym i wykształconym zarazem, o silnej woli i wierze we własne siły. Pierwsze oznaki "ponurości" namiestnika zauważono kilka lat po śmierci jego żony, Finduilas (2988), lecz wedle wszelkich znaków kryształem zainteresował się zaraz po objęciu urzędu. Dość długo przedtem zgłębiał tajniki wiedzy o palantirach, wszystko to bowiem odnotowywano w specjalnych kronikach Gondoru, do których dostęp, prócz rządzących namiestników, mieli tylko ich spadkobiercy. Pod koniec panowania ojca, Ektheliona II, Denethor musiał nader gorąco pragnąć spojrzeć w kryształ, jako że narastał wówczas w Gondorze niepokój, a pozycja następcy zdawała się chwiać pod wpływem sławy "Thorongila"¹² i łask okazywanych mu przez namiestnika. W jakimś stopniu musiała kierować nim zazdrość wobec Thorongila i wrogość, którą czuł do Gandalfa. Za czasów świetności Thorongila w Gondorze Ekthelion darzył Gandalfa szczególnymi względami. Denethor pragnął przewyższyć obu tych "uzurpatorów" wiedzą i orientacją we wszelkich sprawach, uznawał też, że lepiej będzie mieć na nich oko nawet wówczas, gdy opuszczą Gondor. Należy odróżnić osłabiający efekt pojedynku Denethora z Sauronem od wyczerpania powodowanego przez sam kontakt z kryształem¹³.

To ostatnie Denethor (nie bez racji) uznawał za trud dostępny jego siłom. Zapewne przez wiele lat Sauron nie pojawił się Denethorowi in personom i wątpliwe, by namiestnik kiedykolwiek liczył się z taką możliwością. (O sposobach korzystania z kryształu tak w celu kontaktu z innym palantirem, jak i w celu samego oglądu świata, powiada koniec tego tekstu). Opanowawszy sztukę sterowania samym kryształem Anoru, Denethor mógł dowiedzieć się sporo o odległych wydarzeniach i nawet wtrącenie się Saurona nie mieszało mu szyków, przynajmniej jak długo miał dość siły, by przeciwstawić się nieprzyjacielowi skłaniającemu "spojrzenie" kryształu w swoim kierunku. Trzeba też pamiętać, że palantiry były tylko jednym z elementów intrygi Saurona: środkiem do usidlenia dwóch oponentów. Nie spoglądał przez cały czas (bo i nie mógł tego zrobić) w kryształ Ithilu, a nie zwykł przekazywać tak odpowiedzialnych zadań sługom. Zresztą w jego otoczeniu nie było nikogo mentalnie silniejszego od Sarumana czy nawet Denethora.

Denethor, jako namiestnik, znajdował się na uprzywilejowanej pozycji, nawet wobec Saurona, gdyż kryształy o wiele łatwiej poddawały się prawowitym posiadaczom, przede wszystkim rzeczywistym "dziedzicom Elendila" (jak Aragorn) oraz osobom piastującym dziedziczne godności (jak Denethor), czego nie można powiedzieć o pozostałych dwóch właścicielach palantirów. Można zauważyć, że kryształy w różny sposób oddziaływały

na użytkowników. Saruman uległ wpływom Saurona, zapragnął jego zwycięstwa i poniechał wszelkiego oporu. Denethor pozostał wrogiem Czarnego Władcy, jednak stracił wiarę w wiktorię i popadł w desperację. Przyczyny odmiennych reakcji należy upatrywać w fakcie, że Denethor był człowiekiem o silnej woli i dopiero śmiertelna (jak się zdawało) rana odniesiona przez jego jedyne ocalałego syna spowodowała rozpad funkcji jego osobowości. Charakteryzowała go duma, ale nie pycha, myślał przede wszystkim o Gondorze i jego mieszkańcach. Poza tym kryształ Anoru należał do niego z mocy prawa i nic nie przemawiało przeciwko wykorzystaniu tego palantiru w wielkiej potrzebie. Denethor musiał się najpewniej domyślać, że kryształ Ithilu trafił w niepowołane ręce, a jednak ufny w swe siły zaryzykował kontakt. Jak się ostatecznie okazało, miał w tym sporo racji, Sauron bowiem nie zdołał go sobie podporządkować i musiał poprzestać na sączeniu trucizny kłamstw. Zapewne z początku Denethor wcale nie spoglądał ku Mordorowi i zadowalał się tymi widokami, które kryształ sam mu dostarczał, stąd i jego wspaniała znajomość wydarzeń dziejących się w odległych krajach. Nie wiadomo, czy nawiązał kiedykolwiek łączność z palantirem Orthanku i Sarumanem. Zapewne tak, i to z korzyścią dla siebie. Sauron nie mógł wtrącić się w te rozmowy, mocą podsłuchiwanie obdarzony był tylko Główny Kamień z Osgiliath, dla zwykłego kryształu dwa

połączone akurat palantiry przedstawiały się jako nie działające¹⁴.

Królowie i namiestnicy Gondoru musieli zachować szczegółową wiedzę o palantirach i przekazywali ją sobie z pokolenia na pokolenie nawet wtedy, gdy przestano już korzystać z kryształów. Stanowiły one niezbywalny dar Elendila dla potomków, ich wyłączną własność, co nie znaczyło jednak, że tylko oni sami mogli z palantirów korzystać. Tak "spadkobiercy Anariona", jak i "spadkobiercy Isildura" (czyli prawowici królowie Gondoru i Arnoru) władni byli upoważniać inne osoby do używania kryształów, co było nawet konieczne, każdy bowiem z nich miał własnego strażnika, który miał za zadanie między innymi spoglądać w palantir albo w określonych porach, albo wedle rozkazów czy potrzeby. Pozwalano to także czynić na przykład ministrom Korony. Ci, zajmując się "wywiadem", za pomocą kryształów regularnie dokonywali specjalnych i szczegółowych inspekcji, których wyniki przekazywali potem królowi i Radzie lubo samemu królowi w sekrecie, jeśli sprawa wymagała dyskrecji. W późniejszym okresie, kiedy urząd namiestników nabrał w Gondorze znaczenia i przyjął postać dziedziczną (od 1998 roku)¹⁵, dostarczając "zastępców" króla, a w potrzebie i wicekrólów, piecza nad palantirami przeszła głównie w ręce namiestników i oni to zaczęli Urzec wiedzy o kryształach, przekazując stosowne sekrety swoim

następcom. Tym samym prawa Denethora nie były niczym ograniczone ".

Wspominając jednak treść Władcy Pierścieni trzeba zauważyć, że niezależnie od władzy przypisanej dziedzicznemu stanowisku namiestnika, jedynie "dziedzic Elendila" (czyli jego legalny potomek zasiadający dzięki temu dziedzictwu na tronie królestw numenoryjskich) miał prawo użyć dowolnego kryształu. Dlatego właśnie Aragorn słusznie rościł sobie prawo do kryształu Orthanku, był bowiem de iure prawowitym władcą obojga królestw Gondoru i Arnoru, miał zatem prawo decydować o ewentualnym cofnięciu wszelkich upoważnień (również w materii korzystania z palantirów) wydanych przez przodków.

"Wiedza o kryształach" została już zapomniana i tylko po części daje się odtworzyć na podstawie zachowanych zapisków. Palantiry miały postać idealnie kulistą, w stanie "spoczynku" przypominały czarne szkło lub kryształ. Najmniejsze miały około stopy [trzydziestu centymetrów] średnicy, ale niektóre, szczególnie te w Osgiliath i Amon Sul były o wiele większe; jeden człowiek nie dawał rady ich unieść. Pierwotnie wszystkie przechowywano w miejscach specjalnie dla nich zaprojektowanych, gdzie spoczywały pośrodku niskich stołów z czarnego marmuru, osadzone w stosownej wielkości kielichu bądź zagłębieniu. Ciężkie, ale idealnie gładkie, łatwo dawały się obracać na stanowiskach. Były bardzo wytrzymałe, tak że nawet strącenie (przypadkowe

czy umyślne) nie naraziłoby ich na szwank. W gruncie rzeczy człowiek nie zdołał ich zniszczyć, chociaż niektórzy sądzili, że pod wpływem wielkiego gorąca, na przykład ciśnięte do krateru Orodruiny, mogłyby się rozpęknąć. Mniemano zresztą, że taki właśnie los spotkał kryształ Ithilu po upadku Baraduru.

Chociaż pozbawione jakichkolwiek zewnętrznych oznaczeń, palantiry miały stałe "bieguny".

Pierwotnie ustawiano je w taki sposób, aby oś skierowana była prostopadle do powierzchni ziemi, z nadirem mierzącym ku środkowi globu.

Powierzchnia kuli przypominała ekran odbierający obraz z dala i "rzutujący go" przed odbiorcą. I tak, jeśli chciało się spojrzeć na zachód, należało ustawić się po wschodniej stronie kryształu, pragnąc zaś zerknąć ku północy, obserwujący musiał przesunąć się w lewo, na południe. Jednak pomniejsze palantiry, jak kryształy Orthanku, Ithilu i Anoru, a zapewne i ten z Annuminas, były zorientowane w jednym kierunku, to znaczy mogły spoglądać (na przykład) tylko na zachód, zaś obrócone czynną stroną gdzie indziej, nic nie pokazywały. W przypadku gdy palantir zsunął się ze stanowiska lub został poruszony, ponownie się go ukierunkowało, kręcąc nim i obserwując wyniki manewrów.

Potraktowany jednak podobnie jak kryształ z Orthanku (porwany w gniewie i ciśnięty w dół) był niemal bezużyteczny i tylko czystym "przypadkiem", jak mawiają ludzie (i jak

powiedziałaby Gandalf), bawiący się kryształem Peregrin nawiązał łączność z Czarnym Władcą. Musiał bowiem najpierw ustawić palantir w miarę "pionowo", a potem siedząc na zachód od kuli, skierować właściwą, "zaprogramowaną" na wschód część płaszczyzny kuli we właściwym kierunku. Ograniczenia te nie dotyczyły większych kamieni, nawet obracane wokół osi, wciąż przekazywały obraz z dowolnego kierunku¹⁷.

Pojedynczy palantir mógł jedynie "widzieć". Kryształy nie przekazywały dźwięków. Jeśli nie kierował nimi wprawny umysł, przekazywały chaotyczne (jak się zdawało) rozmaite oderwane wizje. Na przykład, gdyby umieścić palantir w jakimś wysokim punkcie, to strona skierowana na zachód pokazywałaby obraz odległy, zamazany, przymglony na krawędziach, drugi plan zaś byłby pełen obiektów przedstawianych z coraz mniejszą ostrością. Ich pole widzenia ograniczały jedynie: przypadek, ciemność lub "kurtyna" (patrz poniżej). Fizyczne obiekty nie stanowiły dla nich żadnej przeszkody. Tak zatem, palantiry mogły spoglądać "przez górę", jak i "przez" obszar mroku, ale widziały tylko to, co było jasno oświetlone. Potrafiły przenikać wizją ściany, ale wnętrza komnat, jaskiń czy lochów pozostawały nieodgadnione, jeśli panowała w nich ciemność. Przed ich wścibstwem chroniła też tak zwana "kurtyna", przy jej użyciu pewne obiekty lub obszary postrzegano w kryształach jedynie jako cienie albo gęstą mgłę. Jak

uzyskiwano efekt "kurtyny", tego już dziś, niestety, nie wiadomo".

Siłą woli można było skłonić kryształ, by skoncentrował się na jakimś punkcie leżącym bezpośrednio na linii jego widzenia lub tuż obok". Niekontrolowane obrazy miały zawsze niewielkie rozmiary, szczególnie w drugorzędnych palantirach, chociaż widzowi, który stanął w stosownej odległości (około trzech stóp [metra] od kryształu) wydawały się całkiem spore. Dzięki sile woli i wprawie dawało się uzyskać powiększenie, czyli ostrzejszy obraz coraz bliższego szczegółu, przy czym tło znikało niemal zupełnie.

W ten sposób pojedynczy człowiek, widoczny zwykle z dala jako drobna postać, wysoka co najwyżej na pół cala" [centymetr] i zlewająca się z krajobrazem lub ciżbą, mógł zostać wyodrębniony, a jego portret powiększony przynajmniej do rozmiarów jednej stopy [trzydziestu centymetrów], co pozwalało już na identyfikację osobnika. Mocna koncentracja umożliwiawała nawet na jeszcze większe powiększenie, dające szansę sprawdzenia interesujących widza szczegółów, na przykład, czy dany osobnik nosi pierścień na palcu.

Jednak taka "koncentracja" niesłychanie męczyła i decydowano się na nią wówczas jedynie, gdy sprawa była najwyższej wagi, ale zwykle tylko przypadek decydował o powodzeniu próby, chyba że posiadało się stosowne dane pomagające w odłowieniu jakichś (istotnych dla patrzącego) detali z "szumu

informacyjnego" kryształu. Tak na przykład, zaniepokojony o losy Rohanu i niepewny, czy czas już rozpuścić wici i wysłać Czerwoną Strzałę, Denethor mógł zasiąść przed palantirem Anoru, by spoglądając na pomocny zachód, dojrzeć Rohan, okolice Edoras i Brody na Isenie. Kręciło się tam wówczas wielu ludzi. Gdyby dojrzał daną grupę i skoncentrował spojrzenie, mógłby rozpoznać w końcu jakąś znaną mu postać, dajmy na to Gandalfa zmierzającego z posiłkami do Hełmowego Jaru, nagle odłączającego od kompanii i gnającego na północ²⁰.

Palantiry nie potrafiły czytać ukradkiem myśli ludzi, dokonywana bowiem za pośrednictwem kryształów wymiana myśli (odbieranych jako wypowiedziane słowa)²¹ obejmowała tylko to, co użytkownicy świadomie chcieli przesłać i mogła odbywać się jedynie pomiędzy zestrojonymi ze sobą kryształami.

PRZYPISY

- 1. Bez wątpienia używano ich w 1944 roku w celu poczynienia stosownych uzgodnień między Gondorem i Amorem w sprawie sukcesji korony. Wiadomości o trudnej sytuacji Północnego Królestwa, otrzymane w Gondora w roku 1973, były zapewne ostatnimi, które dotarły aa południe przed Wojną o Pierścień (przypis autora).**
- 2. Wraz a statkiem Arvediń zaginęły kryształy z Annuminas i Amon Sul (Wichrowego Czuba). Trzeci palantir Północy znajdował się w wieży Elostirion w**

Emyn Beraid, ale przeznaczony był do szczególnych zadań (patrz przypis 16).

3. Kryształ z Osgiliath zatonął w wodach Andunty w roku 1437 podczas wojny domowej wywołanej waśniami rodowymi.

4. O wrażliwości palantirów na uszkodzenia mowa jest dalej w tekście. Wedle Kroniki Królestw Zachodnich (rok 2002) oraz Dodatku A, palantir z Minas Ithil wpadł w ręce wroga. Ojciec odnotował jednak, że zapiski te poczyniono już po Wojnie o Pierścień i informacja, jakkolwiek pewna, nie była oparta na żadnych relacjach, ale na samej dedukcji. Kryształ z Ithilu nigdy nie odnaleziono i uległ on zapewne zniszczeniu wraz z Barad-durem.

5. Same kryształy mogły jedynie "widzieć" odległe sceny lub postaci w czasie teraźniejszym lub przedstawiać obrazy z przeszłości. Nie ustalono, jak właściwie to się działo, a ludzie zajmujący się palantirami w późniejszych czasach mieli sporo trudności z wyodrębnieniem siłą woli stosownego obrazu. W przypadku jednak, jeśli ktoś podporządkował sobie kamień zestrojony (czyli pozostający w kontakcie z innym palantirem), możliwym było przekazywanie myśli (odbieranych po drugiej stronie jako mowa, czyli wypowiedziane słowa) oraz wizji, imaginacji odbieranych tamże jako obraz [patrz dalszy ciąg tekstu oraz przypis 21]. Pierwotnie wykorzystywano te możliwości w celu konsultacji, zdobywania niezbędnych władcom, pilnych informacji, rad czy opinii. Rzadziej używano

palantiry do kontaktów towarzyskich: pogawędki z przyjacielem, przekazania powinszowań czy kondolencji. Jedynie Sauron wykorzystywał kryształ po to, by narzucić innym swoją wolę: osłabiania kogoś i skłaniania, by ujawnił swe skryte myśli i uznał cudze zwierzchnictwo.

6. Por. wypowiedziane podczas Narady u Elronda uwagi Gandalfa o studiach prowadzonych przez Sarumana nad zwojami i księgami w Minas Tirith.

7. Ze względu na swe położenie, Isengard nadawał się idealnie na siedzibę dla kogoś pragnącego prowadzić "politykę siły" o "światowym" zasięgu. Umożliwiał kontrolę Wrót Rohanu, słabego punktu obrony Zachodu, szczególnie wobec słabości Gondoru. Szpiedzy i wywiadowcy mogli bez trudu przemknąć tędy nic zauważeni, w ostateczności dopiero torując sobie drogę orężem. Rada zdawała się nie dostrzegać tego faktu, a i sam Isengard pilnie strzegł swych tajemnic. Cokolwiek tam się działo, informacje o wydarzeniach nie wychodziły poza Krąg. Przepuszczalna "hodowla" Olków trzymana była w sekrecie i nie zaczęła się zapewne przed rokiem 2990. Wydaje się, że oddziały Orków z Isengardu opuściły twierdzę po raz pierwszy dopiero podczas ataku na Rohan. Gdyby Rada знаła ten stan rzeczy, zrozumienie ziej przemiany Sarumana nastąpiłoby o wiele wcześniej [przypis autora].

8. Denethor wyraźnie świadom był podejrzeń i domysłów Gandalfa, złościły go i sardonicznie bawiły zarazem. Warto przypomnieć sobie słowa

namiestnika, ogłoszone podczas spotkania w Minas Tirith (Powrót Króla, str. 28): "Nowiny bardzo ważne, lecz wiedziałem o tym bez ciebie, doić by powziąć własne [dany ku obronie od groźby ze wschodu", a szczególnie warto zwrócić uwagę na szyderstwo wypowiedzi, która padła chwilę później: "Tak. Kryształy jasnowidzenia podobno zaginęły, mimo to władcy Gondoru mają wzrok bystrzejszy niż pospolici ludzie i wiele nowin dociera do nich". Niezależnie od kwestii palantirów, Denethor był człowiekiem silnym psychicznie, a na dodatek umiał biegle czytać z mimiki twarzy i barwy głosu, mógł jednak dojrzeć już w kryształ Anoru, co stało się w Rohanie i w Isengardzie (przypis autora).

9. Por. ten fragment w Dwóch Wieżach (str. 358), kiedy to Faramir (urodzony w 2983 roku) wspomina pierwsze spotkanie z Gandalfem w Minas Tirith w czasach swego dzieciństwa i jeszcze kilka późniejszych. Powiedział wówczas, że dostarczone Gandalfowi zapiski wzbudziły spore zainteresowanie Czarodzieja. Ostatni raz pojawił się w Gondorze w roku 3017, wtedy też trafił na zwój spisany przez Isildura [przypis autora].

10. Gandalf powiedział Peregrinowi (Dwie Wieże, str. 261); "Kto wie, gdzie podziały się palantiry Gondoru i Arnoru, strzaskane, zakopane pod ziemią czy może zatopione w głębinach?"

11. Odnosi się to do słów wypowiedzianych przez Gandalfa por śmierci Denethora (Powrót Króla, str. 166-167). Naniesiona przez ojca poprawka

(wywodząca się z niniejszych rozważań): "Denethor nie ważył się nimi posługiwać" na "Denethor nie ważyłby się nimi posługiwać" nie została jednak (najwyraźniej przez przeoczenie) uwzględniona w poprawionym wydaniu.

12. Thorongil ("Orzeł Gwiazdy") to imię, pod którym Aragorn służy Ekthelionowi n w Gondorze. Patrz: Powrót Króla, Dodatek A.

13. Korzystanie z palantirów wiązało się ze sporym wysiłkiem umysłowym, szczególnie w przypadku gdy z upływem lat zaczęli używać ich ludzie mniej wprawni w tym dziele. Bez wątpienia wywołane seansami wyczerpanie, w połączeniu z lekami, przyczyniło się do "ponurości" Denethora. Jego żona odczuła ją zapewne wcześniej niż inni, co zwiększyło jej zgryzotę i przyspieszyło śmierć [przypis autora].

14. Osobna notka na marginesie stwierdza, że "równowaga psychiczna Sarumana została zachwiana przez żądę władzy i pragnienie dominacji. Stanowiło to skutek zgłębiania sekretów Pierścieni i pychy podsycanej przekonaniem, iż będzie potrafił posłużyć się nimi (lub tym Jedynym) przeciwko wszystkim innym istotom. Straciwszy serce dla dawnych sprzymierzeńców i dla sprawy, sam wystawił się na wpływy potężniejszej woli i związane z tym zagrożenia". A co więcej, nie był prawnym dysponentem kryształu Orthanku.

13. Rok 1998 to czas śmierci Pelendura, namiestnika Gondoru. "Od czasów Pelendura godność ta stała się tak samo dziedziczna jak korona i przechodziła z

ojca na syna lub najbliższego spadkobiercę" (Powrót Króla, str. 430).

16. Inaczej miała się sprawa w Amorze. Kryształy należały do króla (który korzystał z palantiru Annuminas jako prawowity właściciel), ale królestwo uległo podziałom i władza królewska została zakwestionowana.

Królowie Arthedainu, bez wątpienia najślusniejsi w swych pretensjach do tronu, utrzymywali specjalną strażnic? na Amon Sól. Tenże kamień uznawano za najważniejszy na Północy, jako że był najpotężniejszy i on to służył głównie do komunikacji z Gondorem. Po zniszczeniu Amon Sul przez siły Angmaru w roku 1409, oba kryształy umieszczono w Pomoście, gdzie mieszkał król Arthedainu. Oba przepadły wraz ze statkiem Arvedui i nie został też nikt, dziedzicznie czy dyspensą uprawniony do używania kryształów. Na Północy został już zresztą tylko jeden palantir, Kryształ Elendila w Eryn Beraid, jednak był on przeznaczony do specjalnych zadań i nie używano go do komunikacji. "Dziedzice Isildura" (niekwestionowani wodzowie Dunedainów i potomkowie Arvedui) mieli bez wątpienia prawo i do tego kryształu. Nie wiadomo jednak, czy ktoś z nich, Aragorna me wyłączając, spojrział kiedykolwiek w ów palantir, by ujrzeć utracony Zachód. Kryształ pozostawał w wieży pod strażą Kirdana i elfów z Lindonu (przypis autora]. Dodatek A do Władcy Pierścieni (Powrót Króla, str. 414) powiada, że

palantir z Emyrn Beraid "różnił się od pozostałych palantirów i nie mógł z nimi współdziałać: był skierowany tylko ku Morzu. Tak nastawił go Elendil, aby móc patrzeć prosto na Eresseę, zagubioną aa Zachodzie, lecz Morze na zawsze skryło zatopiony Numenor". O tym samym wspomina też tekst Pierścienie Władzy... (Silmarillion, str. 356):

"Podobno czasem widział w oddali wieżę w Avallone na Eressei, gdzie był i jest Główny Kamień". Warto zauważyć, że niniejsza relacja me wspomina o tym Głównym Kryształe.

17. Późniejsza, osobna notka zaprzecza istnieniu biegunów czy ukierunkowania palantirów, nie podaje jednak żadnych dalszych szczegółów.

18. Późniejsza notatka odwołująca się do tekstu wspomnianego w przypisie 17 nieco inaczej przedstawia niektóre cechy palantirów, a szczególnie koncepcję "kurtyny". Skreślona w pośpiechu, nie jest do końca czytelna, coś jednak można odcyfrować: "[Palantiry] zachowywały otrzymane obrazy, mogły zatem je następnie odtwarzać, czasem przywołując sceny z odległej przeszłości. Nie «widziały» w ciemności, to znaczy, nie pokazywały i nie utrwały niczego, co skryte było akurat w mroku. Same były zwykle trzymane w ciemności, co im nie szkodziło, a nawet ułatwiało dojrzenie przedstawianych przez nie obrazów oraz chroniło je z upływem wieków przed nadmiernym «przeładowaniem pamięci». Jak uzyskiwano efekt «kurtyny», stanowiło to wówczas tajemnicę i dziś nic

na ten temat nie wiadomo. Fizyczne obiekty im nie przeszkadzały, kryształy mogły przenikać «spojrzeniem» przez mury, wzgórza, drzewa, byle tylko sam oglądany obiekt był stosownie oświetlony. Powiada się (a może to tylko domysł późniejszych komentatorów), że palantiry zamykano niegdyś w sferycznych osłonach mających zapobiec użyciu ich przez osoby nieupoważnione, co jednocześnie powodowało efekt «kurtyny» i sprowadzało je do «stanu spoczynku». Jeśli tak, to osłony te musiały być zrobione z jakiegoś metalu lub innej, nie znanej nam materii". Zapiski na marginesach zacytowanej powyżej notatki (częściowo nieczytelne) sugerują, że im odleglejszą wywoływano przeszklić, tym ostrzejszy obraz zyskiwano zaś każdy kamień miał swój "optymalny zasięg" spoglądania w dal, czyli odległość, na którą "widział" najlepiej. Większe palantiry spoglądały o wiele dalej niż mniejsze, dla których "optymalnym zasięgiem" był dystans rzędu pięciuset mil [ośmiuset pięćdziesięciu kilometrów] (czytaj odległość dzieląca kryształ Orthanku od kryształu Anoru). „Kryształ Ithilu znajdował się zbyt blisko, jednak przeważnie wykorzystywano go [słowa nieczytelne], nie w celu osobistych kontaktów z Minas Anor".

19. Podział ten miał charakter płynny (nie były to wyodrębniane "ćwiartki"), tak że ktoś spoglądający z południowego wschodu sięgałby wzrokiem na północny zachód i tak dalej [przypis autora].

20. Patrz Dwie Wieże, str. 169.

21. Osobna notatka wyjaśnia nieco więcej: "Dwie osoby, każda używająca kryształu «zestrojonego» z tym drugim, mogły rozmawiać, jednak nie za pośrednictwem dźwięków, których kryształy nie przekazywały. Spoglądając na siebie wzajem, rozmówcy mogli wymieniać «myśli» - nie wszystkie i nie podświadome, ale tylko te intencjonalnie sformułowane (zwerbalizowane lub zgłoś głośno wypowiedziane), które po drugiej stronie odbierano jako impuls myśli, natychmiast werbalizowany i w tej formie przekazywany dalej".

SPIS IMION I NAZW WŁASNYCH

Jak wspomniałem już we wstępie, spis ten obejmuje nie tylko sam główny tekst książki, ale także przypisy i dodatki, jako że i w nich pojawia się sporo oryginalnego materiału. Skutkiem tego spora liczba haseł może wydać się nieco "trywialna", jednak uznałem, że nawet one będą przydatne i przyczynią się do kompletności tej części. Ponadto nie uwzględniłem haseł takich, jak: elfy, hubie, Orkowie czy Śródziemie. W wielu przypadkach obiekt hasła pojawia się w różnych fragmentach nie pod tą właśnie nazwą czy imieniem (i tak przystań, w której Kirdan był panem, figuruje pod hasłem Mithlond). Gwiazdki oznaczają hasła (prawie jedna czwarta całości) pojawiające się po raz pierwszy w opublikowanych pracach ojca (w tym i nazwy uwzględnione na mapie Śródziemia przygotowanej przez pannę Pauline Baynes). Krótkie wyjaśnienia

nie odnoszą się wyłącznie do treści niniejszej książki, czasem przy niektórych imionach własnych objaśniałem ich znaczenie, chociaż w książce takie tłumaczenie było nieobecne.

Spis ten nie jest z pewnością wzorcowym, jednakże na swoje usprawiedliwienie muszę wspomnieć o istnieniu rozmaitych wariantów imion własnych (różne tłumaczenia, częściowe tłumaczenia, to samo znaczenie przypisywane różnym podmiotom), co wyraźnie wadzi spójności podobnego tworu, a nawet ją wyklucza. Proszę tylko spojrzeć: Eiiueaer, Halifirien, Amon Anwar, Anwar, Wzgórze Ań war, Wzgórze Grozy, Las Anwar, Firienholt, Las Firien, Szepczący Las... Z zasady wyjaśnienie pojawia się przy oryginalnym, "elfim" brzmieniu poszczególnych imion własnych (np. Langstrad pod Anfalas) z odsyłaczami przy innych wariantach tych samych nazw (wymienianych również w haśle głównym). Wyjątek czyniłem tylko wówczas, gdy przekład nazwy z języka elfów był powszechnie znany i stosowany (jak Mroczna Puszcza czy Isengard).

[Objaśnienia haseł ujęte w nawiasy kwadratowe, ledwie kilka, pochodzą od tłumacza i pojawiają się tylko jako uzupełnienie oryginalnego tekstu indeksu. Również w nawiasach kwadratowych, kursywą, podane zostało po haśle zasadniczym oryginalne brzmienie danej nazwy czy imienia, o ile w polskiej wersji dzieł Tolkiena przyjęło się zmieniać ich pisownię].

A

Adanedhel - "Człowiek-elf", imię nadane Turinowi w Nargothrondzie.

Adorn- dopływ rzeki Iseny wytyczający wraz z nią zachodnie granice Rabanu (nazwa występuje w "formie stosownej dla andarńskiego, ale nie daje się wyjaśnić w tym języku. Należy przypuszczać, że jest pochodzenia prenumenoryjskiego i została zaadaptowana do języka sindarińskiego").

* **Adrahil (1)** - dowódca sił Gondoru podczas walk z Woźnikami w roku 1944 Trzeciej Ery; kojarzony z miejscowością Dol Amroth, zapewne przodek **Adrahila (2)**: patrz przypis 39 do rozdziału Kirion i Earl.

Adrahil (2) - książę Dol-Ararithu, ojciec Imrahila. adunaicki język, adunaik [Adunaic] - język Numenoru. Numenoryjski język, niimenoryjska mowa.

* **aeglos (1)** - "śnieżny cień", roślina rosnąca na Amon Rudh.

Aeglos (2) - włócznia Gil-galada (dosłowne znaczenie identyczne jak w poprzednim przypadku). **Aegttor** - książę Noldorów, czwarty syn Finarfina; zginął podczas Dagor Bragollach.

Aelin-uial- podmokłe i pełne oczek wodnych tereny ujścia rzeki Aros do Sirionu. Przekład: Stawy Zmierzchu.

Aerina [Aerin] - krewna Hurina z Dor-lóminu siłą wzięta za żonę przez Easterlinga Brodę.

Wspomagała Morwenę po Nirnaeth Arnoediad.

Agarwaen - "Krwia splamiony", imię przybrane przez Turina po przybyciu do Nargothröndu.

*** Agathunuh - adunaicki przekład nazwy Gwathló.**

*** Aghan - Dróg (Dniadanin) występujący w opowiadaniu "Wierny kamień".**

Aglarond - "Błyszczące Pieczary" w Bębnowym Jarze w Ered Nimrais;

nazwa odnosiła się również do fortecy zwanej

Rogatym Grodem przy

wejściu do Hełmowego Jaru. Patrz: Gletmscrafu.

*** Ailinel - starsza z sióstr Tar-Aldariona.**

Akallabeth - "Miłośnik ptaków", imię nadane Czarodziejowi Radagastowi w języku quenejskim.

*** Alatar - jeden z Błękitnych Czarodziejów (Ithryn Luin).**

Al(a)tariel - panna przyozdobiona promienną girlandą (patrz: Dodatek do Silmarilliona, hasło kal-), forma imienia Galadriela, występująca w językach quenejskim i teterińskim.

Aldarion-patrz: Tar-Aldarion.

*** Aldmrg - siedziba Eomera w Bruździe (Rohan), gdzie stał dom Berła Młodego.**

Aldor - trzeci król Rohanu, syn Brega, syna Eorla Młodego.

alflrin - mały biały kwiatek, zwany również talos i simbelmyne (niezapominajka). Nazwa przypisywana też innemu kwieciciu.

*** Algund - człowiek z Dór-lominu, jeden z banitów (Gaurwaith), do których dołączył Turin.**

*** Almarian - córka numenóryjskiego żeglarza Veantura, żona Tar-Meneldura i matka Tar-Aldariona.**

*** Almiel - młodsza z sióstr Tar-Aldariona
Alquahnde - "Przystań Łabędzi", główne miasto i port Telerich na wybrzeżach Amanu Aman - "Błogosławiony, wolny od zła"; kraina Valarów na najdalszym Zachodzie. Błogosławione Królestwo. Błogosławiona Kraina. Patrz: Nieśmiertelne Kraje.
Amatdil (1) - patrz: Tar-AmandU.**

Amatdtt (2) - ostatni władca Andunie, ojciec Elendila Smukłego, '

*** Amdlr - król Lórien, zginął w Bitwie na równinie Dagorlad; ojciec Amrotha. Patrz: Matgalad,**

*** Amon Anwar - sindarińska nazwa Halifirien, siódmego ze wzgórz sygnałowych Gondoru w łańcuchu Ered Nimrais. Przekład: "Wzgóra Grozy" lub w częściowym tłumaczeniu "Wzgórze Anwar"; również po prostu , Anwar". Patrz: Eilenaer, Halifirien, Las Anwar.**

*** Amon Darthir - szczyt w łańcuchu Ered Wethrin na południe od Dor-lóminu. Amon Dtn-"Góra Milczenia", pierwsze ze wzgórz sygnałowych Gondoru w łańcuchu Ered Nimrais. - "**

Amon Ereb - "Samotne Wzgórze" we wschodnim Beleriandzie.

Amon Ethir - wielki kopiec usypany staraniem Finroda Felagunda na wschód od Wrót Nargothrondu. Nazwa tłumaczona jako "Wzgórze Czat".

*** Amon Lanc - "Nagie Wzgórze" na południe od Wielkiego Zielonego Lasu, późniejszy Dol Guldur
Amon Obel - wzgórze w Lesie Brethil, na którym zbudowano Efel Brandir.**

Amon Rudh - "Łysy Pagórek", samotne wzniesienie na południe od Brethilu, siedziba Mima i schronienie bandy Turina. Patrz SharUimd.

Amon Sul-"Wzgórze Wiatrów", krągłe i nagie wzgórze na południowym krańcu łańcucha Wichrowych Wzgórz w Eriadorze. W Bree zwano je Wichrowy Czub.

Amon Uilos - sindarińska nazwa Oiolosse.

Amroth - elf z Sindarów, król Lórien, kochanek Nimrodel. Utonął w Zatoce Belfalas. Kraina Amrotha (wybrzeże Belfalas w pobliżu Dol Amroth). Przystań Amrotha, patrz: Edhellond.

Anack- przełęcz wiodąca z Taur-nu-Fuin (Dorthonionu) do zachodniego krańca Ered Gorgoroth.

Anar - quenejska nazwa słońca.

Anarion (1) - patrz: Tar-Anarim.

Anarion (2)-młodszy syn Elendila, który wraz z bratem i ojcem umknął przed Upadkiem Numenoru i założył w Śródziemiu numenoryjskie królestwa na wygnaniu; władca Minas Anor; zginął w oblężeniu Barad-duru. Dziedzictwo Anariona.

*** Anardil-właściwe imię Tar-Aldariona. Z przyrostkiem zdrabniającym Anardilya (szósty król Gondoru też nosił imię Anardil).**

*** Andraat - "Długi Przylądek", górzysty cypel między rzekami Iseną a Leftmij. Patrz Ras Morthil, Druwoth laur.**

*** Andrath - "Stroma Ścieżka" między Kurhanami i Południowymi Wzgórzami, odcinek Zielonej Ścieżki.**

*** Anarog - człowiek z Dor-lominu, przywódca bandy banitów (Gaurwałth), do których przystał Turin.**

Androth - jaskinie we wzgórzach Mithrimu, gdzie Tuor przemieszkiwał najpierw jako gość Elfów Szarych, a potem jako samotny banita.

Anauina [Anduto] - "Długa Rzeka" na wschód od Gór Mglistych; również: Rzeka, Wielka Rzeka.

Często w złotemu Dolina (Doliny)

Anduiny. Patrz: Ethir Anduin, Długa Woda.

Andtotii - "Zachód Słońca", miasto i port na zachodnim wybrzeżu Numenoru. Zatoka Andunie.

Władca (Władcy) Andunie.

*** Andustar - zachodni półwysep Numenoru. Nazwa tłumaczona jako**

Ziemie Zachodnie. Pani Ziem Zachodnich, Erendis.

Anfalea - tamo Gondoru, obszar nadbrzeżny między ujściami rzek Lefhui i Morthond. W języku westrońskim Długie Wybrzeże (Langstrand).

Anfauglith - nazwa nadana równinie Ard-galen po jej spustoszeniu przez Morgotha w trakcie Dagor Bragollach.

Angbad-wielka forteca Morgotha na pomocnym zachodzie Śródziemia. Oblężenie Angbadu.

*** Angelimar - dwudziesty książę Dol-Amrothu, dziad Imrahila. AnglacM - miecz Belega. Patrz: Gurthang.**

Angmar - czarnoksiężskie królestwo rządzone przez wodza Nazguli na pomocnym krańcu łańcucha Wzgórz Mglistych.

*** Angrena [Angren] - sindarińska nazwa Iseny. Patrz: Athrad Angren. Angrenost - sindarińska nazwa Isengardu.**

Angrod-książę Noldorów, trzeci syn Finarfina; zginął w Dagor BragoBifh

Ankalime [Ancalime] - patrz: Tar-Ankalime.

Również nazwa nadana przez Aldariona drzewu z Eressei zasadzonemu w Armenelos.

Annael - Elf Szary z Mithrimu, przybrany ojciec Tuora.

Annalar - "Pan Darów", imię przybrane przez Saurona w Drugiej Erze. Patrz Artano, Autendil.

Annon-in-Gelydh - wejście do jaskiń kryjących podziemne koryto strumienia u zachodnich wzgórz Dor-lominu, droga do Kirith Ninniach. Przekład:

"Brama Noldorów". Annwninas - "Wieża

Zachodu", pradawna siedziba królów Arnoru nad jeziorem Nenuial; odbudowana przez króla Elessara.

Anórien - region Gondoru na północ od Ered Nimrais.

*** Anwar - patrz: Amon Anwar.**

*** Ar-Abatlarik - adunaickie imię Tar-Ardamina.**

Ar-Adfmakhdr - dwudziesty władca Numenoru, w języku quenejskim zwany Tar-Herwnanen.

Aragorn - trzydziesty dziewiąty potomek Isildura w prostej linii; król zjednoczonych ponownie po Wojnie o Pierścień Arnoru i Gondoru; ożenił się z Arweną, córką Elronda. Patrz: Elessar, Kamień Elfów, Obieżyświat, Thorongil.

* **Arandor** - "Królewskie Ziemie" w Numenorze.

* **Arandor** - "Sługa króla, minister", quenejskie określenie namiestników Gondoru.

Aranruth - "Gniew Króla", miecz Thingola.

Aranwt - elf z Gondolinu, ojciec Voronwego.

Aranwion - syn Aranwego.

Aratan - drugi syn Isildura, zginął na Polach Gladden.

* **Ar-Belzagar** - adunaickie imię Tar-Kalmakila.

Arcyklejnot - wielki kamień szlachetny znaleziony pod Samotną Górą.

Arda - "Królestwo", nazwa Ziemi jako Królestwa Manwego.

Aredhela [ArdekeA] - siostra Turgona i matka Maeglina.

Ar-Farazon [Ar-Pharazon] - dwudziesty piąty i ostatni władca Numenoru, który zginął w Upadku; w quenejskim zwany Tar-Kalion.

Ar-Gimilzór - dwudziesty trzeci władca Numenoru, w quenejskim zwany Tar-Telemnar.

Ar-Inziladur - adunaickie imię Tar-Palantira.

Armenelos - miasto królów w Numenorze.

Arminas - noldorski elf, który wraz z Gelmirem spotkał Tuora przy Annon-in-Gdydh, a potem udał się do Nargothrondu, by ostrzec Orodretha przed grożącym królestwu niebezpieczeństwem.

Amor - północne królestwo Numenóryjczyków w Śródziemiu. Północ, Północne Królestwo.

Aros - rzeka na południu Doriathu.

Arroch - koń Hiirina z Dor-lóminu.

Ar-Sakalthor - dwudziesty drugi władca Numenoru; w quenejskim zwany Tar-Falassion.

Artamir - starszy syn Ondohera, króla Gondoru, zginął w bitwie z Woźnikami.

* **Arianis** - imię nadane Galadrieli przez ojca.

* **Artano** - "Wielki kowal", imię przybrane przez Saurona w Drugiej Erze. Patrz: Annalar, Aulendil.

Artheaain ["Królestwo (Dun)Edainów"] - jedno z trzech królestw składających się na Amor w dziewiątym wieku Trzeciej Ery; ograniczone rzekami Baranduina i Lhun, ku wschodowi sięgające Wichrowych Wzgórz, ze stolicą w Pomoście.

* **Arthorien** - tereny między rzekami Aros i Keton we wschodnim Doriacie.

Arvedui - "Ostatni król" Arthedainów, utonął w Zatoce Forochel.

Arwena [Arwen] - córka Elronda i Kelebriany; poślubiła Aragorna, królowa Gondoru.

Ar-Zimrafel [Ar-Zanraphel] - adunaickie imię Tar-Miriel.

Ar-Zitnathón - dwudziesty pierwszy władca Numenoru; w quenejskim zwany Tar-Hostamir.

*** Asgon - człowiek z Dor-lóminu, który wsparł Turina podczas ucieczki po zabiciu Broddy.**

Atanamir - patrz: Tar-Atanamir.

Atanatar Alkarin [AtanatarAlcarin] - ("Okryty chwałą"), szesnasty król Gondoru. Atani - Ludzie z Trzech Rodów przyjaciół elfów (sindarińska nazwa Edainowie).

*** Athrad Angren - sindarińska nazwa (również w liczbie mnogiej Ethraid Engrin) Brodów na Isenie.**

Aule - jeden z wielkich Valarów, kowal i mistrz rzemiosł, małżonek Yavanny. Dzieci Aulego (krasróludy).

*** Aulendil - "Sługa Aulego", imię przybrane przez Saurona w Drugiej Erze. Patrz: Annatar, Artano.**

Avallóne - przystań Eldarów na Tol Eressei.

Avari - elfy, które nie przyłączyły się do Wielkiej Wędrówki Kuivienen. Elfy Ciemne. Patrz: Dzikie Elfy.

Azaghal - władca krasróludów z Belegostu; zraniony przez Glaurunga podczas Nirnaeth Arnoediad, potem zabity przez Smoka.

Azanulbizar - dolina poniżej wschodniej bramy Morni, gdzie w roku 2799 Trzeciej Ery rozegrała się wielka bitwa kończąca wojnę krasróludów z Orkami. Patrz: Nanduhirion.

Azog - Ork z Morii, zabójca Thróra, zabity przez Dainę Żelazną Stopę podczas bitwy w dolinie Azanulbizar.

B

Bag-End - siedziba Bilba Bagginsa w Hobbitonie w Shirze, później mieszkanie Froda Bagginsa i Sama Gamgee.

Baggins - rodzina hobbitów z Shire'u. Bilbo Baggins.

Bagginsowie z Sackeville - rodzina hobbitów z Shire'u. Otto Sackeville- Baggins

Balar - wyspa w Zatoce Balar, gdzie Kirdan i Gilgalad zamieszkali po Nirnaeth Arnoediad.

Balar, Zatoka - wielka zatoka na południu Beleriandu, do której uchodziła rzeka Sirion.

Balia - krasnolud z Rodu Durina; towarzysz Thorina Dębowej Tarczy i przez czas krótki władca Morii.

Bolkowie - pokrewne Woźnikom plemię

Easterlingów, których najazd na Kalenardhon w Trzeciej Erze (2510) został odparty w Bitwie na Polach Kelebrantu.

* **Barach** - mieszkaniec lasu z Ludu Halethy, bohater opowiadania "Wierny kamień". **Barad-dur** - "Czarna Wieża" Saurona w Mordorze. Władca Barad-duru (Sauron).

Barad Eithel - "Wieża Źródła", forteca Noldorów w Eithel Sirion.

Baragund - ojciec Morweny, żony Hurma; krewniak Barahira i jeden z dwunastu jego towarzyszy w Dorthonionie.

Barahir - ojciec Berena; uratował Felagunda z Dagor Bragollach i otrzymał od niego pierścień; zginął w Dorthonionie. Pierścień Barahira.

Baranduina [Baranduin] - "Długa, złocistobrązowa rzeka" w Eriadorze, w Shirze zwana Brandywiną. Brandywina. Most na Brandywinie. Rzeka.

Bar-en-Danwetffi - "Dom Okupu", nazwa nadana przez Mima jego siedzibie na Amon Rudh po oddaniu jej Turinowi. Patrz: Echad i Sedryn.

*** Bar-en-Nibin-noeg - "Dom Poślednich Krasnoludów", siedziba Mima na Amon Rudh.**

Bar Erib - warownia w Dor-Kuarthol, nieco na południe od Amon Rudh.

Barlogowie - patrz: Gothmog.

Bauglir - "Przymuszający", imię Morgotha.

Beleg - elf z Doriathu; wielki łucznik i przywódca strażników pograniczą królestwa Thingola; przyjaciel i towarzysz broni Turina, z którego ręki zginął. Zwany Kuthalionem, co w przekładzie znaczy Mistrz Łuku.

Belegaer - "Wielkie Morze" Zachodu między Śródriemem a Amanem, w wielu innych miejscach zwane po prostu Morze.

Belegost - jedno z dwóch krasnoludzkich miast w Górach Błękitnych.

Belegumi --ojciec Riany, żony Huora; krewniak Barahira i jeden z jego dwunastu towarzyszy w Dorthonionie.

Beteriand - w Dawnych Dniach kraje na zachód od Gór Błękitnych. Wschodni Bderiand (oddzielony od Zachodniego rzeką Sirion). Mowa (język)

Beleriandu, patrz: sindarin. Pierwsza Bitwa o Beleriand. Beleriandzki.

Belfalas - lenno Gondoru; nadbrzeżna kraina nad zatoką tej samej nazwy. Zatoka Belfalas.

Beor-wódz pierwszych ludzi, którzy zjawili się w Beleriandzie, założyciel Pierwszego Rodu Edainów. Lud, Ród Beora.

Beoringowie - ludzie zamieszkujący w górnym biegu rzeki w Dolinie Anduiny.

*** Beregar - człowiek z Ziemi Zachodnich Numenoru, potomek Rodu Beora; ojciec Erendis.**

Beren (1) - człowiek z Rodu Beora, który wyrwał Silmaril z korony Morgotha i jako jedyny śmiertelnik powrócił z krainy umarłych. Po powrocie z Angbadu zwany Erchamion, co znaczy Jednoręki; oraz Kamlost, "Mający puste ręce".

Beren (2) - dziewiętnasty rządzący namiestnik Gondoru, który przekazał Sarumanowi klucze do Orthanku.

*** Bereth - siostra Baragunda i Betegunda, przodkini Erendis.**

Beruthiel - królowa, żona Tarannona Falastura, dwunastego króla Gondoru.

Biała Pani-(1) patrz: Galadriela. (2) Biała Pani z Emeris, patrz: Erendis.

Biała Rada - spotkania Mędrców zwoływane co ileś lat od roku 2463 do roku 2953 Trzeciej Ery, zwykle określana jako Rada. O wiele wcześniejsza Rada Mędrców też zwana była Białą Radą.

Białe Drzewo - (1) Valinoru, patrz: Telperion. (2) Tol Eressei, patrz: Keleborn (1). (3) Numenoru, patrz: Nimloth.

Biały Pierścień - patrz: NENYA.

Biały Wysłannik - Saruman.

Bilbo Baggins - hobbit z Shire'u, znalazca

Pierścienia. Patrz: Baggins.

Bitwa na Polach Kdebrantu (Bitwa na Srebrnym Polu) - patrz: Pola Kelebrantu.

Bitwa na Polach Pelennoru - patrz: Pelennor.

Bitwa na Równinach - klęska poniesiona przez kruk Gondoru Narmakila II na południe od Mrocznej Puszczy w wojnie z Woźnikami, rok 1856 Trzeciej Ery.

Bitwa na równinie Dagorlad - patrz: Dagorlad.

Bitwa nad Gwathló - zwycięstwo Numenóryczyków nad Sauronem w roku 1700 Drugiej Ery.

Bitwa o (w dolinie) Azanulbizar - patrz: Azanulbizar.

Bitwa o Dale - jedna z bitew Wojny o Pierścień, w której północna armia Saurona została pokonana przez ludzi z Dali i krasnoludy z Ereboru.

Bitwa a Obóz - zwycięstwo odniesione w Ithilien przez Earlma II z Gondoru nad Woźnikami (1944 Trzeciej Ery). Bitwa o Rogaty Gród - napaść armii Sarumana na Rogaty Gród podczas Wojny o Pierścień.

Bitwa o Tumhalad - patrz: Tumhalad.

Bitwy u Brodów na Isenie - dwie bitwy rozegrane w czasie Bitwy o Pierścień pomiędzy jeźdźcami Rohanu a siłami Sarumana w pobliżu Isengardu.

Bliski Harad - patrz: Harad.

Błękitni Czarodzieje - patrz: Ithryn Luiit.

Błękitny Pierścień patrz Vilya. Błogosławione Królestwo - patrz: Amon. Boromir - starszy z synów Denethora n, namiestnika Gondoru; jeden z kompanów Drużyny Pierścienia. * Borondir - zwany Udalraf, jeździec z Minas Tirith, który przyniósł Eoriowi prośbę Kiriona o pomoc.

Bracegirdle - rodzina hobbitów z Shire'u. Lobelia Bracegirdle.

Bractwo Czarodziejów - patrz: Heren Istarion.

Bragollach - patrz: Dagor

Bragollach. Brama Mordom -patrz: Morannon.

Brand - trzeci król Dali, wnuk Barda Łucznika, poległ w Bitwie o Dal.

Brandir - władca Ludu Halethy w Brethilu za czasów Turina Turambara, z którego ręki zginął. Zwany przez Turina Kulawym.

Brandywina [Bnntdywbtt] - patrz: Baronówna. Bree - główna wioska krainy Bree na skrzyżowaniu numenoryjskich dróg w Eriadorze.

Brego - drugi król Rohanu, syn Eorla Młodego. .

Bregolas - brat Barahira, ojciec Baragunda i Belegunda.

Bregor - ojciec Barahira i Bregolasa. Łuk Bregora, zachowany w Numenorze.

Brethil - las między rzekami Teigliną a Sirionem w Beleriandzie, miejsce zamieszkania Ludu Halethy. Ludzie, Plemiona Brethilu; patrz też: Leśni Ludzie. Czarny Cierń Brethilu, patrz: Gurthang.

Brithiach - bród na Sirionie na pomoc od Lasu Brethil.

Brithombar - najbardziej na północ wysunięta spośród przystani Falas na wybrzeżu Beleriandu.

Brithon - rzeka wpadająca w Brithombarze do Wielkiego Morza.

Brodka - Easterting zamieszkały w Hithlumie po Nirnaeth Arnoediad, wziął za żonę Aerinę, krewniaczkę Hurma; zabity przez Turina. Zwany Przybyszem.

Brody na Isenie - przejście przez Isenę, część wielkiego gościńca numenóryjskiego łączącego Gondor z Amorem; w andarińskim zwane Athrad Angren i Ethrad Engrin. Patrz też: Bitwy u Brodów na Isenie.

Brody na Parosie - przeprawa przez rzekę Poroś na drodze do Haradu.

Bród Entów - przeprawa na Rzece Entów.

Bród przy Samotnej Skale - bród na Anduinie między Samotną Skałą a wschodnim brzegiem rzeki; jednak chodzi zapewne o Stary Bród, gdzie Stara Droga Leśna przecinała Anduinę na południe od Brodu przy Samotnej Skale.

Bród San - częściowy przekład nazwy Sam Athrad, "Bród Kamieni", bród na Baranduinie w najbardziej na południe wysuniętej części Shire'u.

Bniinena [Bruinen] - rzeka w Eriadorze, dopływ (wraz z Mitheithel) rzeki Gwathló; nazwa tłumaczona jako Grzmiąca Woda. Bród na Bruineme, poniżej Rivendell.

Brunatne Pola - pustkowie pomiędzy Mroczną Puszczą a Eryn Muil.

Bruzda - region Rohanu wokół Edoras, części Ziemi Królewskich.

Bystra Rzeka - patrz: Kelduina.

C

Ciemne Kraje - określenie Śródziemia stosowane w Numenorze.

Cieniste Wyspy - zapewne jedna z nazw Zaczarowanych Wysp.

Cieniste Góry - patrz: Ered Wethrin.

Cieśnina Lodowej Kry - patrz: Helkarakse.

Ciężka Zima - zima roku 495, która zapadła od wzejścia księżyca po upadku Nargothrondy.

Cotton, farmer - Tolman Cotton, hobbit z wioski Nad Wodą.

Czarna Brama - patrz: Morannon.

Czarna Potęga - patrz Sauron. Czarna Zaraza (Czarny Mór) - patrz: Wielka Zaraza.

Czarne Lata - okres dominacji Saurona w Drugiej Erze.

Czarni Jeźdźcy - patrz: Nazgule.

Czarnoksiężnik - patrz: Wódz Nazguli, Angmar.

Czarny Król - patrz: Morgoth.

*** Czarny Easterling - patrz: Khamul.**

Czarny Miecz - patrz: Gurthank, Mormegil.

Czarny Władca - Morgoth; Sauron.

Czarny Wódz - patrz: Wódz Nazgfili.

Czarodzieje - patrz: Istari, Herm blarton, Bractwo Czarodziejów,
Czerwona Strzała - znak ostrzegawczy wysyłany z Gondoru do Rohanu wobec niebezpieczeństwa grożącego Minas Tirith.
Czerwone Oko - znak Sarumana.
Czerwony Pierścień - patrz: Narya.

D

Daeron - minstrel z Doriathu; zakochany w Luthien, dwakroć ją zdradzi]; przyjaciel (lub krewny) Saerosa.

Dagor Bragollach - "Bitwa Nagłego Płomienia"
(zwana również krotko

Bragollach), czwarta z wielkich bitew podczas wojen o Beleriand; zakończyła oblężenie Angbadu.

Dagor Dagorath - [Bitwa Bitew, finalne starcie angażujące nawet najwyższe boskie siły i zapewne kończące byt Ardy takiej, jaką ją poznaliśmy.

Zamysł zdaje się. pokrewny idei bitwy na równinie Megiddo, tym bardziej że w Silmarillionie (str. 339) rzecz wspomniana została jako Ostatnia Bitwa poprzedzająca Dzień Sądu.]

Dagorlad - "Pole Bitwy" na wschód od Eryn Muil i w pobliżu Martwych Bagien. Miejsce wielkiej bitwy pomiędzy siłami Saurona, a wojskami Ostatniego Sojuszu elfów i ludzi pod koniec Drogiej Ery. Bitwa na Równinie Dagorlad. Późniejsze bitwy w było samym miejscu: Zwycięstwo w roku 1899 Trzeciej

Ery króla Kalimehtara nad Woźnikami; porażka i śmierć króla Ondohera w roku 1944 Trzeciej Ery. Dain Żelazna Stopa - władca krasnoludów z Żelaznych Wzgórz, petem Król Pod Górą, zginął w bitwie o Dal.

Dal [Dale] - kraj i miasto potomków Barda u stóp Samotnej Góry; połączone przymierzem z królestwem krasnoludów Pod Górą. Patrz. Bitwa o Dal.

Daleki Harad -- patrz: Harad.

Deagol - Stoor z Doliny Anduiny, znalazca Jedynego Pierścienia.

Denethor (1) - wódz nandorskich elfów przybyły w Góry Błękitne, zamieszkał w Ossiriandzie; zabity na Amon Ereb podczas pierwszej Bitwy o Beleriand.

Denethor (2) - dwudziesty szósty i ostatni rządzący namiestnik Gondoru, drugi tego imienia; władca Minas Tirith w czasie Wojny o Pierścień; ojciec Boromira i Faramira.

Deor - siódmy król Rohanu.

Dimbar - kraina między rzekami Sirion a Mindeb.

Dimrost - wodospady Kelebrosa w Lesie Brethu, zwane później Nen Girith; przekład nazwy: "Deszczowa Gwiazda".

Dior Spadkobierca Thingola - syn Berena i Luthien; król Doriathu po Thingolu; posiadacz Silmarila; zabity przez synów Feanora.

Dirhavel - człowiek z Dor-tóminu, autor Narn i Hin Hurin.

*** dimaith - ostrokątna formacja bojowa stosowana przez Dunedainów.**

Długa Woda [langflood]- nazwa Anduiny w mowie Eotheodów. Długa Zima - zima na przełomie 2758/59 roku Trzeciej Ery.

Długie Jezioro - jezioro na południe od Breboru; wpadały do niego Leśna Rzeka i Bystra Rzeka, na jeziorze zbudowano miasto Esgaroth.

Dol Amroth - warownia na półwyspie Belfalas, zwana tak po Amrocie, królu Lórien. Patrz: Angelimar, Adrahil, Imrahil.

Dol Baran - "Złocistobrazowe wzgórze", wzniesienia na południowym krańcu pasma Gór Mglistych, gdzie Peregrin Tuk spojrział w kryształ Orthanku.

Dol Guldur - "Wzgórze Czarów", pozbawiony drzew wierzchołek na południowy zachód od Mrocznej Puszczy; siedziba Czarnoksiężnika, później rozpoznanego jako Sauron. Patrz: Amon Lanc.

Dolina Dimrilita - patrz Nanduhirion.

Dolina Grabo* - patrz Noirinan.

Dolina Kamiennych Wozów - dolina w lesie Druadan na wschodnim krańcu Ered Nimrais (przekład nazwy: Imrath Gondrakh, "długa wąska dolina z droga nad strumieniem biegnącymi przez całą długość").

Dor-m-Emil - "Kraina Księcia" w Gondorze, na zachód od rzeki Gikain.

Doriath - "Kraj Ogrodzony" (Dor lath), opasany Obręczą Meliany; królestwo Thingola i Meliany w

lasach Neldoreth i Region, rządzone z Menegroth nad Esgalduiną. Nazywane także Strzeżonym Królestwem i Ukrytym Królestwem.

Dor-Kuarthol [Dol-Cuarthol] - Kraina Łuku i Hełmu", nazwa kraju bronionego przez Belega i Turina podczas ich pobytu na Amon Rudh.

Dorlas - człowiek z Brethilu; wyruszył razem z Turinem i Hunmorem na Smoka Glaurunga, stchórzył jednak; zginął z ręki Brandira. Żona Dorlasa.

Dor-lómin-region w południowej części Hithlumu, terytorium Fingona, przekazane jako lenno Rodowi Hadora; dom Hurma i Morweny. Góry Dor-lóminu, czić Ered Wethrin stanowiąca pomocną osłonę Hithlumu. Pani Dor-lóminu, Morwena. Pan (Władca) Dor-lóminu, Hurin, Turin. Smok Dor-lóminu, patrz: Smoccy Hebn.

Dorthonion - "Kraj Sosen", wielka puszczańska kraina górską na północnej granicy Beleriandu, w późniejszym okresie zwana Taur-nu--Fuin.

*** Dramborleg - wielki topór Tuora przechowany w Numenorze.**

Drengist, Fiord Drengist - długi fiord wrzynający się w Ered Lomin między Lammoth a Nemstem.

Droga do Jaru - trakt wiodący od Wielkiego Gościńca do Hełmowego Jaru (odgałęzienie do Rogatego Grodu).

Droga Krasnotudów - (1) droga wiodąca z Nogrodu i Belegostu do Beleriandu i przecinająca Gefioa przy Sarn Athad, (2) tłumaczenie Men-i-naugrim, nazwy

Starej Drogi Leśnej (Patrz: Drogi) drogi (gościńce, trakty) - (I) W Beleriandzie za Dawnych Dni: (I) Z Tol Sirionu do Nargothrondu z Przeprowadą na Teiglinie; zwana Starą Południową Droga. (2) Wschodnia Droga z Góry Taras na Zachodzie, przez Sirion w Brithiach, przez Arot w Aroniach, zapewne do Hknringu. (II) Na wschód od Gór Błękitnych: (1) Wielka numenoryjska droga łącząca dwa królestwa przez Tharbad i Brody na Imię zwana Zachodnią Droga, Wielką Droga, Królewską Droga, konnym traktem, Zieloną ścieżką. (2) Odnoga do Rogatego Grodu. (?) Droga, z Itengatdu do Brodów na Isenie. (4) Numenoryjska droga z Szarej Przystani do Rivendell biegnąca przez Shire, zwana Droga Wschód-Zachód, Wschodnią Droga. (S) Droga z Przełęczy Imladris przez Anduine przy Starym Brodzie i przez Mroczną Puszcę, zwana Starą Droga Leśną, Droga Leśną, Men-i-Naugrim, Droga Krasnoludów. (6) Numenoryjskie drogi na wschód od Anduiny. droga przez Ithilien zwana Północną Droga; drogi na wschód i północ z Morannonu. Druadan, Las - las w Anórien na wschodnim krańcu pasma Ered Nimrais, gdzie potomkowie Druedainów lub, „Dzikich Ludzi” przetrwali do Trzeciej Ery. Patrz Tawar-in-Druedain.

*** Driuh - Druedamowie (sindarińska forma rozwinięta z pierwotnej nazwy Drughu: liczba pojedyncza Dru +adan, liczba mnoga Druin); patrz Ru.**

Druedainowie - sindarińska nazwa (Dru +adan, liczba mnoga edain), "Dzikich Ludzi" z Ered Nimraa (i Lasu Brethil w Pierwszej Erze). Zwani "Dzikimi Ludźmi", Wosami; patrz też: Pukelowie. Drug(owie), Lud Dń(gów) - Druedainowie.

Druwaith law - .Dawne pustkowia ludu Dru" w górach na półwyspie Andrast. Zwane: Dawnym Pustkowiec Pukdów i Starą Ziemią Pukelów.

Drzewiec - patrz: Fangorn.

Drzewo Eressei - patrz: Keleborn (1).

Dunedain (liczba pojedyncza Duadan) - "Edain z Zachodu"; Dunedainowie, Numenóryjczycy.

Gwiazda Dunedainów.

Dungortheb - skrócona nazwa Nan Dwtgorthcb, "Doliny Straszliwej Śmierci" między przepaściami Ered Gorgoroth a Obręczą Meliany.

Dunharrow - ufortyfikowane schronienie w Ered Nimrais ponad Har-rowdale dostępne stromą i wijącą się drogą, na której zakrętach stały posągi zwane Pukelami. Umarli z Dunharrow, hidzie z Ered Nimrais przekłęci przez hiklura za niedotrzymanie sojusze.

Dunkere -jeździec Rohanu, władca Harrowdale; walczył u Brodów na Isenie i aa Polach Pdomoru, gdzie poległ.

Dunland - kraina u stóp zachodnich zboczy Gór Mglistych na południowym krańcu pasma, zamieszкана przez Dunlandczyków.

Dunlandetyty (Dtmlenduigowie) - mieszkańcy Dunlandu, pozostałość dawnej rasy ludzi żyjących

niegdyś w dolinach Ered Nimrais; pokrewni Umarłym (Łodziom) z Dunharrow i mieszkańcom Bree.

Dtmlandciyk (Dunlenatg) - szpieg Sanunana, "zezowaty południowiec" w gospodzie w Bree.

Durin I - najstarszy z Siedmiu Ojców Krasnoludów.

Dziedzic Durina, Thorin Dębowa Tarcza, Plemię (Lud) Durina; Ród Durina.

Durin II- król Ludu Durina w Khazad-dum za czasów napaści Saurona na Eregion.

Dwa Drzewa Vaðneru - patrz: Laurelin, Telperian.

Dwe Królestwa - Amor i Gondor.

Dwimordene - "Widmowa Dolina", nazwa Lórien wśród Rohirrimów.

Dzicy Ludzie - (1) Dniedainowie. (2) Ogólne określenie Easterlingów zza Anduiny.

Dzieci Autigo - krasnoludy.

Dzieci Zionl - elfy i ludzie.

Dzieci Omotara - elfy i ludzie. Starsze Dzisei> elfy.

Dzieci Świata - elfy i ludzie,

Dziewięciu - patrz: Nazgule.

Dziewięciu Wędrowców - Drużyna Pierścienia.

Dziki Człowiek (Dzikus) z Lasu - imię przyjęte z początku przez Turina, gdy znalazł się między mieszkańcami Brethilu.

*** Dzikie Kraje Rahańskie - określenie na kraje na zachód od Wrót.**

E

Ea - świat, materialne, namacalne uniwersum; w mowie elfów znaczy "to jest" lub "niech to się stanie", słowo wypowiedziane przez Iluvatara z początkiem istnienia Świata.

*** Eambar - statek zbudowany przez Tar-Aldariona jako pływająca siedziba, również siedziba Gildii Podróżników (znaczy niewątpliwie "morska siedziba").**

Earendil - syn Tuora i Idril, córki Turgona, urodzony w Goodotink; mąż Elwingi, córki Diora, dziedzica Thingola; ojciec Elronda i Elrosa; pożegłował z Elwingą do Amanu, by błagać o pomoc w walce z Morgothem; uniesiony na niebiosa wraz ze statkiem Viagflotem i Silmarilem Luthien na pokładzie. Kamień (Klejnot) Earendila, Elessar.

*** Earendur (1) - młodszy brat Tar-Elendila, urodzony w roku 361 Drugiej Ery.**

Earendur (2) - piętnasty władca Andunie, brat Lindorie, babki Tar-Palantira.

Earnil II - trzydziesty drogi król Gondoru, zwyciężył Haradrimów i Woźników w roku 1944 Trzeciej Ery.

Earnur - trzydziesty trzeci i ostatni król Gondoru; zginął w Minas Morgul.

Eórwena [ESrwen] - córka króla Olwego z Alqualonde, żona Finarfina i matka Finroda, Orodreth, Angroda, Aegnora i Galadrieli.

Easterlingowie - (1) w Pierwszej Erze ludzie, którzy przyszli do Beleriandu po Dagor Bragollach, walczyli po obu stronach w Nirnaeth Arnoediad, dostali potem od Morgotha Hithlum jako swoje,

wielce dokuczali tam pozostałym z Rodu Hadora. Zwani w Hithlumie Przybyszami. (2) W Trzeciej Erze ogólne określenie napływających ku Oondorowi łodzi ze wschodu [East - wschód, angj Śródziemia (patrz: Woźnicy, Bolkowie).

* Echad i Sedryn - "Obóz Wiernych", nazwa nadana uchodźctwu Turina i Belega na Amon Rudh.

Echoriath - góry okrążające Tumladen, równinę Gondolinu. Ered en Echoriath; Góry Okrężne; Góry Turgona.

Edainowie (liczba pojedyncza Adan) - ludzie z Trzech Rodów przyjaciół elfów. Patrz: Adanedhel, Druedaitowie, Dtnedainowie.

* Edhelhnd - "Przystań elfów" w Belfalas blisko zbiegu rzek Morthond i Ringló, na północ od Dol Amrothu. Zwana Przystanią Amrotka.

Edhebmowie, Eledfirimowie - elfy: sindarińskie edhel i eledh i końcówka (zbiorowej) liczby mnogiej rim.

Edoras- "Dwór", w języku Marchii nazwa królewskiego miasta Rohanu przy pomocnym krańcu pasma Ered Nimrais. Zaciąg Edoras. Efel Brandir [Ephel Brandir] - "Okrężne ogrodzenie Brandira", siedziba ludzi z Brethilu pod Amon Obel. Efel.

Efetl Duath [Ephel Duaih] - "Góry [Bariera] Cienia", pasmo górskie między Gondorem a Mordorem.

Egalmoth - osiemnasty rządzący namiestnik Gondoru.

Eglarest - najdalej na południe wysunięta przystań Falas na wybrzeżu Beleriandu.

Eilenach - drugie ze wzgórz sygnałowych Gondoru w paśmie Ered Nimrais, najwyższe wzniesienie w Lesie Druadan.

* **Eiknaer** - prenumenoryjska nazwa Amon Anwar (Halifirien).

Eilkfl Sirion - "Źródło Sirionu", na wschodnich zboczach Ered Wethrin; określa lokalizację fortecy Noldorów (Barad Eithel).

* **eket** - krótki miecz o szerokiej klindze.

Ekthelion (1) [Ecthelion] - elf z Gondolinu zwany Władcą Źródeł i Strażnikiem Bramy.

Ekthelion (2) [Ecthelion] - dwudziesty piąty rządzący namiestaik Gondoru, drugi tego imienia; ojciec Denethora Q.

elanor (1) - małe złociste kwiatki w kształcie gwiazdy; rosły na Tol Eressei i w Lothlorien.

Elanor (2) - córka Samwise'a Gamgee nazwana tak od kwiatu.

* **Elatan i Andunie** - Numenoryjczyk, mąż Silmarien, ojciec Valandila, pierwszego władcy Andunie'.

* **Eldalonde** - "Przystań Eldarów" w Zatoce Eldanny u ujścia rzeki Nanduine w Numenorze; zwana "Zieloną".

* **Eldanna**- wielka zatoka na zachodzie Numenoru, zwana tak, ponieważ otwierała się na Eresseę.

Eldarowie - elfy [eldtr, older - starszy, ang.] z Trzech Szczepów (Vanyarów, Noldorów i Teterich). Mowa

Eldarów. Elfy z Beleriandu; elfy z Eressei. Słowo elfy używane jest zamiennie ze słowem Eldarowie.

*** Eledhrim - patrz: Edhelrim.**

Eledhwen - imię Morweny.

Elemmakil - elf z Gondolinu, dowódca straży przy zewnętrznej bramie.

Elendil-syn Amandila, ostatniego władcy Andunie, potomek Earendila i Elwingi, ale nie pochodzący w prostej linii od królów Numenoru; uciekł wraz z synami Isildurem i Anarionem z wyspy przed jej Upadkiem (zagładą) i założył numenórjjskie królestwa w Śródziemiu; zabity wraz z Gil-galadem podczas zwycięskiej walki z Sauronem pod koniec Drugiej Ery. Zwany Smukłym i Wiernym (Voronda). Dziedzictwo Elendila, patrz: Elendilmir. Kryształ (Kamień) Elendila, palantir z Erayn Beraid.

Elendilmir - biały klejnot, znak władzy królewskiej, noszony na czole przez królów Arnoru (były dwa klejnoty o tej nazwie). Gwiazda Elendila; Gwiazda Pomocy, Pomocnego Królestwa.

Elendur - najstarszy z synów Isildura, zginął na Polach Gladden.

*** Elennanóri - "Kraina zwana Ku Gwiazdom", Numenor; pełniejsza forma nazwy Elenna występującej we Władcy Pierścieni i w Słmiarillionie.**

*** Elentrimo - "Obserwator gwiazd", imię Tar-Meneldura.**

Elenwf - żona Turgona, zginęła podczas przekraczania Helkarakse [Helcarajce].

Elessar (1) - wielki zielony klejnot o mocy uzdrawiającej zrobiony w Gondolinie dla Idril, córki Turgona, która przekazała skarb swemu synowi, Earendilowi; Elessar, który Arnena podarowała Aragornowi, był tym samym klejnotem, który wrócił do Śródziemia, lub samym Elessarem. Kamień (Klejnot) Earendila; Kamień Elfów.

Elessar (2) - imię przepowiedziane Aragornowi przez Olórina i imię, pod którym Aragorn został koronowany na króla połączonego królestwa.

*** Elestrine - patrz: Tar-Elestrini.**

Elfhebn - jeździec Rohanu; wraz z Grimboldem dowódca Rohirrimów w Drugiej Bitwie u Brodów na Isenie; okrążył najeźdźców z Anórien; marszałek Wschodniej Marchii za króla Eómera.

Elfwine Piękny - syn Eómera, króla Rohanu, i Lothriel, córki Imrahila księcia Dol Amrothu.

Elfy Ciemne - patrz: Avari.

Elfy Dzikie - określenie stosowane przez Mima wobec Elfów Ciemnych (Avarich).

Elfy Leśne - nandorskie elfy, które nie przeszły na zachód od Gór Mglistych, ale pozostały w Dolinie Anduiny i Wielkim Zielonym Lesie. Patrz:

Tawarwalth.

Elfy Szare - patrz: Sindarowie. Mowa Elfów Szarych, patrz: soidorin.

Elfy Wysokiego Rodu-elfy z Amanu i wszystkie elfy, które kiedykolwiek były w Amanie. Zwane

Szlachetnym Ludem Zachodu. Mowa Elfów Wysokiego Rodu, patrz: Quenya.

Elfy Zielone - nandorskie elfy z Ossiriandu.

Elmo - elf z Doriathu, młodszy brat Elwego (Thingola) i Olwego z Alqualonde; wedle jednej z relacji dziad Keleborna.

Elostirion - najwyższa z Białych Wież Emyrn Beraid, w której umieszczono palantir zwany Kryształem Elendila.

Elrond-syn Earendila i Elwingi, brat Elrosa Tar-Minyatura; pod koniec Pierwszej Ery wybrał los Pierworodnych; pozostał w Śródziemiu, aż do końca Trzeciej Ery, pan Imladris, powiernik Pierścienia Powietrza (Vilya), otrzymanego od Gil-galada.

Zwany Półelfem. Patrz: Narada u Elronda.

Elros - syn Earendila i Elwingi, brat Elronda; pod koniec Pierwszej Ery wybrał los człowieka; zwany Tar-Minyaturem. Linia Elrosa, Potomkowie Elrosa.

Elu Thingol - sindarińska forma Elwe Singollo.

Patrz: Thingol.

Elwe - patrz: Thingol.

Elwinga [Elwing] - córka Diona, dziedzica Thingola, w trakcie ucieczki z Silmarilem z Doriathu u ujścia Sirionu wyszła za Earendila i z nim odpłynęła do Amanu; matka Elronda i Elrosa.

*** Emerie - region pasterski w Mittabnarze (Ziemiach Wewnętrznych) Numenoru. Mała Pani Emerie, Erendis,**

*** Emerwena [Emerwen] (Aranel) - "(Księżniczka) Pasterek", imię nadane Tar-Ankalime' w młodości.**

Eryn Beraid - wzgórze za zachodzie Eriadoru, miejsce budowy Białych

Wież. Przekład: Wzgórze Wieżowe. Patrz: Elostirion.

Eryn Duir - "Mroczne Góry", Góry Mrocznej Puszczy. Patrz: Eryn- -nu -Fuin.

Eryn Muil - "Wzgórze Grozy", pofałdowana, skalista i (szczególnie we wschodniej części) pustynna kraina wokół Nen Hithoel ("Wody Zimnej Mgły") ponad wodogrzmotami Rauros.

*** Eryn-nu-Fuin - "Góry Pośród Nocy", późniejsza nazwa gór Mrocznej Puszczy. Patrz: Eryn Duar.**

Eredwaith (Pustkowie Zachodnie) - "Środek-lud" [lud środka], między rzekami Szara Woda (Gwathló) a Iseną.

Enerdhil - mistrz-złotnik z Gondolinu.

Entowie - [Plemię, flegmatycznych, drzewnych stworów].

Entuieai - "Powrót", statek Veantura

Numenoryjczyka, który pierwszy dopłynął do Śródziemia.

Enydawie - sindarińska nazwa entów (liczba mnoga Onod, patrz: Onodló, Onodrim).

*** Eofor - trzeci syn Brega, drugiego króla Rohanu; przodek Eomera.**

*** eoteri - nazwa używana w Rohanie na określenie pełnego zaciągu jazdy.**

Edt - "Ciemny elT1 z Nań Elmoth, ojciec Maegnna.

Eomer - siostrzeniec i przybrany syn króla

Theodena; w czasie Wojny o Pierścień trzeci

marszałek Marchii; po śmierci Theodena osiemnasty król Rohanu; przyjaciel króla Etessanu

*** Eomund (1) - głównodowodzący oddziałów Eotheidów podczas odsieczy Eorla. Eomund (2) - pierwszy marszałek Marchii Rohanu; mąż Theodwiny, siostry Theodena; ojciec Bomera i Bowiny.**

Eonwe- jeden z najpotężniejszych Majarów zwany Heroldem Manwego; wódz Valarów podczas ataku na Morgotha u końca Pierwszej Ery.

eored - oddział jazdy Eomedów.

Eorlingowie - lud Eorla, Rohirrimowie.

Eorl Miody - władca Eotheidów; przyjechał ze swego kraju na dalekiej północy, by pomóc Gondorowi podczas najazdu Balków; otrzymał w darze od namiestnika Kiriona Kalenardhon; pierwszy król Rohanu. Zwany Władcą Eotheidów, Władcą Jeźdźców, Królem Kalenardhonu, Królem Marchii Jeźdźców. Kroniki, Opowieść o Kirionie i Eorlu; Ślubowanie Eorla.

Eotheidzi - wczesna nazwa Eorlingów (ich kraj Eotheid). Jeźdźcy, konnica Północy. Eowiną [Eowyn] - siostra Eomera, żona Faramira; zabójczym wodza

Nazguli podczas Bitwy na Polach Pelennoru.

*** epepsi - "drugie imię" nadawane wśród Eldarów jako dodatek do już nadanych imion (essi).**

Erchamion - patrz: Beren (1). ,

Erebor - samotna góra na wschodzie, najdalej na północ wysuniętej

**części Mrocznej Puszczy, gdzie mieściły się
Królestwo Krasnoludów**

**Pod Górą i legowisko Smauga. Samotna Góra.
Ered Lindon - "Góry Lindonu", inna nazwa Ered
Lian.**

**Ered Lithul - "Góry Popielne", tworzące północną
granicę Mordoru.**

**Ered Lómin - "Góry Echa", tworzące zachodnią
granicę Hithlumu. Góry Echa w Lammoth.**

**Ered Luin - wielki łańcuch górski (zwany też Ered
Lindon) oddzielający w Dawnych Dniach Beleriand
od Eriadoru, po zniszczeniu Beleriandu pod koniec
Pierwszej Ery utworzył północno-zachodnie pasmo
nadbrzeżne Śródziemia. Przekład: Góry Błękitne;
zwane Zachodnimi Górami.**

**Ered Mithrin - "Góry Szare" rozciągające się ze
wschodu na zachód i na północ od Mrocznej
Puszczy.**

**Ered Nimrais - "Góry Białe (Białych Rogów)",
wielkie pasmo górskie biegnące ze wschodu na
zachód na południe od Gór Mglistych. Góry Białe.**

**Ered Wethrin - wielki półkolisty łańcuch górski
odgraniczający AnfaugKth (Ard-galen) od zachodu,
a na południu tworzący barierę między Hithlumem a
Zachodnim Beleriandem. Przekład: "Góry Cienia" i
"Cieniste Góry".**

**Eregion - "Kraj Ostrokrzewu" przez ludzi zwany
Houinem; królestwo Noldorów założone w Drugiej
Erze przez Galadrielę i Keleborna w pobliżu
Khazad-dumu; zniszczone przez Saurona. Hollin.**

Ereinion - "Szczep Królów", imię nadane Gilgaladowi.

Erelas - czwarte ze wzgórz sygnałowych Gondoru w paśmie Ered Nimrais (nazwa zapewne prenumenoryjska, chociaż przypomina sindariński, to jednak nic w tym języku nie oznacza. Było to zielone wzgórze bez drzew, toteż ani przedrostek er- ["pojedyncze"] ani słowo las [A ["liść"] nijak tu nie pasuje).

*** Erendis - żona Tar-Aldariona ("Żona marynarza"), początkowo darząca Tar-Aldariona wielką miłością, później wręcz nienawidząca męża; matka Tar-Ankalime. Zwana Panią Ziem Zachodnich; Białą Panią z Emerie. Patrz też: Tar-Elestrinl i Uinaniel.**

Eressea - "Samotna Wyspa" w zatoce Eldamar. Tol-Eresssa.

Eriador- krainy między Górami Mglistymi a Górami Błękitnymi.

Erkenbrand - jeździec Rohanu, Pan Zachodniej Bruzdy i Rogatego Grodu; za czasów króla Eomera marszałek Zachodniej Marchii.

Eru - "Jedyny", "Ten, który jest sam": Iluvatar (Eru Duvatar). Święto Eru na Mendtarmie.

*** Eruhantale - "Dziękczynienie Eru", jesienne święto Numenoru.**

*** Erukyerme - "Modlitwa do Eru", wiosenne święto Numenoru.**

*** Erulaitale - "Wychwalanie Era", święto środka lata w Numenorze.**

*** Eryn Galtn - wielka puszcza, zwykle określana w przekładzie jako Wielki Zielony Las (Wielka Zielona Puszcza).**

Eryn Lasgalen - "Las Zielonych Liści", nazwa nadana Mrocznej Puszczy po Wojnie o Pierścień.

*** Eryn Vam - "Mroczny las", wielki przylądek na wybrzeżu Minhiriathu na południe od ujścia Baranduiny.**

Esgaidubia [Esgalduin] - rzeka w Dodacie rozdzielająca lasy Nekioeth i Regionu, wpadająca do Sirionu.

*** Estebno - giermek Elendura, który przeżył klęskę na Polach Gladden.**

Estolad - kraina na południe od Nań Ebnoth we Wschodnim Beleriandzie, gdzie mieszkali ludzie Beora i Maracha po przejściu Gór Błękitnych.

Ethir Anduin - "Ujście Anduiny", olbrzymia delta rzeczna Wielkiej Rzeki w Zatoce Belfalas.

*** Ethraid Engrin - sindarińska nazwa (w liczbie pojedynczej Athrad Angren) Brodów na Isenie.**

Evendim - patrz: Ntnuial.

F

Faliiwin - imię nadane Finduilas przez Gwindora.

Falai - zachodnie wybrzeże Beleriandu, na południe od Nevrastu. Przystanie Falas.

Falastur - "Władca Wybrzeża", imię Taramtona, dwunastego króla Gondoru.

Falatkrim - elf z Tderich w Falas, jego panem był Kirdan.

Fallohidzi [Fallohides] - jeden z trzech szczepów hobbitów opisanych w Prologu do Władcy Pierścieni.

Fangorn - (1) najstarszy z entów, strażnik Lasu Fangorn. Przekład: Drzewiec. (2) Las Fangorn na południowo-wschodnim krańcu pasma Gór Mglistych nad górnym biegiem Rzeki Entów i Mętnej Wody. Patrz: Las Entów.

Faramir (1) - młodszy syn Ondohera, króla Gondoru; zginął w bitwie z Woźnikami.

Faramir (2) - młodszy syn Denethora II, namiestnika Gondoru; Kapitan Straży Ithilien; po Wojnie o Pierścień książę Ithilien i namiestnik Gondoru.

Faroth - patrz: Taur-en-Faroth.

Feanor - najstarszy z synów Finwego, przyrodni brat Fingolfinia i Finarfina; wódz Noldorów podczas ich buntu przeciwko Valarom; twórca Silmarilów i palantirów. Synowie Feanora; Lampy Feanora.

Feanturi - "Mistrzowie Dachów", Valarowie Namó (Mandos) i Irmo (Lórien). Patrz: Nunfantur, Olofantur.

Felagund - imię, pod którym Finrod był znany po założeniu Nargothrondu; patrz: Finrod. Wrota Felagunda.

Felaróf- koń Eorla Młodego.

Fenmarck - [bagnisty, jak nazwa wskazuje] region Rohanu na zachód od strumienia Mering.

Famy - rodzina [Dużych] Ludzi w Bree. Bul Ferny.

Fili - krasnolud z Rodu Durina; krewniak i towarzysz Thorina Dębowej

Tarczy; zginął w Bitwie Pięciu Armii.

Finarfin- trzeci syn Finwego, młodszy z przyrodnich braci Feanora; pozostał w Amanie po ucieczce Noldorów i władał pozostałymi z tego szczepu w Tirion; ojciec Finroda, Orodretha, Angroda, Aegnora i Galadrieli.

Finduilas (1) - córka Orodretha, umiłowana przez Gwindora; pojmana w niewolę w Nargothrondzie, zabita przez Orków przy Przeprawie na Teiglinie i pochowana pod Haudh-en-Elleth.

Finduilas (2)- córka Adrahila, księcia Dół Amrothu; żona Denethora II, namiestnika Gondoru, matka Boromira i Faramira.

Fingolfin - drugi syn Finwego, starszy z przyrodnich braci Feanora; Najwyższy Król Noldorów w Beleriandzie, mieszkał w Hithlumie; zabity przez Morgotha w pojedynku; ojciec Fingona, Turgona i Aredheli.

Fingon - najstarszy syn Fingolfinia; Najwyższy Król elfów w Beleriandzie po śmierci ojca; zabity przez Gothmoga podczas Nirnaeth Arnoediad; ojciec Gilgalada.

Finrod - najstarszy syn Finarfina; założyciel Królestwa Nargothrondy, stąd i jego imię Felagund ("Władca Jaskiń"); zginął w obronie Berena w lochach Tol-in-Gauroth.

Finwe-król Noldorów w Amanie; ojciec Feanora, Fingolfin i Finarfina; zabity przez Morgotha w Formenos.

Fiord Drengist - patrz: Drengist.

*** Firien, Dolina - wąwóz, z którego wypływał strumień Mering.**

*** Firienholt - inna nazwa Lasu Firien, o tym samym znaczeniu. flet - staroangielskie słowo oznaczające "podłogę"; talan.**

Folde - region Rohanu blisko Edoras, części Królewskich Ziem.

Folkwin [Folcwine] - czternasty król Rohanu, wielki dziad Theodena; przywrócił królestwu wschodnią marchię między Adornem, a Iseną.

Format - "Północna Forteca"; w pełnym brzemieniu Fornost Erain "Północny Gród Królów", siedziba królów Arnoru w Północnych Wzgórzach po opuszczeniu Aanummas.

*** Forostar-północny półwysep: Numenoru.**

Przekład: Ziemie Północne, północna kraina.

*** Forthwini - syn Marhwinkgo; przywódca Eotheidów za czasów króla Ondohera z Gondoru.**

*** Forweg - człowiek z Dor-lóminu, wódz bandy banitów (Gaurwaith) do których przystał Turin; zabity przez Turina.**

Friataf- dziesiąty król Rohanu, krewniak króla Helma Żelaznorękiego.

Freka [Freea] - poddany króla Helma Żelaznorękiego, zginął z ręki swego władcy. Frodo - Frodo Baggins, hobbit z Shire'u; Powiernik

Pierścienia podczas Wojny o Pierścień. Fnungar - przywódca Eoathedów podczas ich migracji na północ z Doliny Andainy.

G

*** Galadhon - ojciec Keleborna.**

Galadhrimawie - elfy z Lórien.

*** Galador - pierwszy władca Dol Amrothu, syn Imrazóra Numenoryjczyka i elfki Mithrellas.**

Galadriela [Galadrieli -- córka Finarfina; jedna z przywódczyń buntu Noldorów przeciwko Valarom; żona Keleborna, wraz z którym została pod koniec Pierwszej Ery w Śródziemiu; władczyni Lothlórien.

Zwana Panią Noldorów, Panią ze Złotego Lasu,

Białą Panią. Patrz też: Al(a)jińriel, Artonis, Nenma.

*** Galathil - brat Keleborna i ojciec Nimloth, matki Elwingi.**

Galdor - zwany Wysokim; syn Hadora Złotowłosego, przejął po ojcu

Dor-lómin; ojciec Hurina i Huora; zginął przy Eithel Sirion.

Gałąż Powrotu - patrz: oiolaire.

Gamgee -rodzina hobbitów z Shire'u. Patrz: Elanor, Hamfast, Samwise.

*** Gamil Zirak zwany Starym - krasnoludzki kowal, nauczyciel Telchara z Nogrodu.**

Gandalf - jeden z Istarich (Czarodziei), członek Drużyny Pierścienia. Gandalf ("Elf z laską") było jego imieniem wśród ludzi Północy. Patrz: Olórin, Mithrandir, Inkdnus, Tharkun, Szary Płaszcz.

Gaurwaitk - banda banitów krążących u zachodnich granic Doriathu, do którą dołączył Turin, obejmując rychło przywództwo. Przekład: "Ludzie-wilki".

Gelmir-noldorski elf, który wraz z Arminasem spotkał Tuora w Annon-in-Gelydh, potem ruszył do Nargothrondu, by ostrzec Orodretha.

* **Gethron** - służący z gospodarstwa Hurina, który wraz z Grithnirem towarzyszył Turinowi do Doriathu i potem wrócił do Dor-lómmu.

Ghan-buri-Ghan - wódz Druedainów lub "Dzikich Ludzi" z Lasu Druadan.

Gildia Podróżników - patrz: Podróżnicy.

Gil-galad- "Gwiazda Promienna (Promiенności)", imię, pod którym był znany Ereinion, syn Fingona.

Po śmierci Turgona został ostatnim Najwyższym Królem Noldorów w Śródziemiu; do końca Pierwszej Ety mieszkał w Lindonie; wraz z Elendilem przewodził Ostatniemu Sojuszowi elfów i ludzi, zginął wraz z nim, walcząc z Sauronem. Zwany Królem Elfów. Kraina Gil-galada, Lindon. Patrz: Ereinion.

* **Gilmith** - siostra Galadora, pierwszego władcy Dol Amrothu. **Gilrain** - rzeka w Lebenninie w Goadorze wpadająca do Zatoki Belfalas na zachód od Ethir Anduin.

Gimilkhad - młodszy syn Ar-Gimlilzora i Inzflbeth; ojciec Ar-Farazona, ostatniego króla Numenoru.

* **Gimilzagar** - drugi syn Tar-Kahnakila.

Gimli - krasnolud z Rodu Durina, syn Glóina; należał do Drużyny Pierścienia. **Gladden** - rzeka

spływająca z Gór Mglistych i wpadająca przy Polach Gladden do Anduiny; przekład smdarińskiej nazwy Str Ninglor.

Glamdring - miecz Gandalfa.

Glamhoth sindarińskie określenie Orków.

Glanduina [Glanduin] - "Rzeka- granica" (Rzeka graniczna)" płynąca u zachód z Gór MgUstych; w Drugiej Erze południowa granica Eregionu, w Trzeciej Erze część południowej granicy Arnoru.

Patrz: Nin-in-Elif.

*** Głanhir - "Strumień graniczny", sindarińska nazwa strumienia Mering.**

Glaurung - pierwszy spośród Smoków Morgotha; brał udział w Dagor Bragollach, Nirnaeth

Arnoediad, oblężeniu Nargothrondy; rzucił czar na Turina i Nienor; zabity przez Turina u Kated-Asas. W wielu miejscach zwany tylko Smokiem.

*** Glithui - rzeka spływająca z Ered Wethrin, dopływ Teiglinu.**

*** Gbnskrafu [Gbnsrafu] - "Pieczary (Promiennej) Jasności", stosowana w Rohanie nazwa Aglatrondy.**

Glóin - krasnolud z Rodu Durina, towarzysz Thorina Dębowej Tarczy, ojciec Gimlego.

Glóredhel - córka Hadora Złotowłosego z Dorlóminu i siostra Galdora.

Glorfindel - elf z Rivendellu.

*** Glonum ~ patrz: Lórien (2). Gollum - patrz: Smeagol.**

*** Golug - nazwa Noldorów w mowie Orków.**

Gondolin - ukryte miasto króla Turgona, zniszczone przez Morgotha. Zwane Ukrytym Miastem, Ukrytym Królestwem. Gondolindrimawie - lud Gondolinu. Zwany Ukrytym Ludem.

Gondor - południowe królestwo Numenóryjczyków w Śródziemiu. Południowe Królestwo, Królestwo Południa. Gondorczycy.

Gorgaroth - Ered Gorgoroth, "Góry Zgrozy" na pomoc od Nan Dungortheb.

Gothmog -- wódz Barłogów, najwyższy dowódca Angbadu, zabójca Feónora, Fingona i Ektheliona.

Góry Siole - patrz: Ered Nimrab.

Góry Błękitne - patrz: Ered Lindon, Ered Luin.

Góry Cienia - patrz: Ered Wethrin.

Góry Dol-lóminu - patrz: Dor-lómin.

Góry Echa - patrz: Ered Lómin.

Góry Mgliste - wielki łańcuch górski biegnący z północy na południe Śródziemia; wschodnia granica Eriadoru; w sindarińskim zwane Hithaeglin (często pojawiają się jako Góry).

Góry Mrocznej Puszczy - patrz: Eryn Duir, Eryn-nu-Fuin.

Góry Okrężne - patrz: Echoriath.

Góry Szare - patrz: Ered Mithrim.

Góry Turgona - patrz: Echoriath.

Grima - doradca króla Theodena i szpieg Sarumana. Zwany Smoczym Językiem. Grimbald - jeździec Rohanu z Zadtodniej Bruzdy; wraz z Elfhelmem przewodził Rohirrimom podczas Drugiej Bitwy u Brodów na Isenie; zginął na Polach Peleonoru.

*** Grithnir - służący z gospodarstwa Hurina, który wraz z Gethronem towarzyszył Turniowi do Doriathu, gdzie umarł.**

Gryf [Shadowfax] - wielki wierzchowiec Rohanu dosiadany przez Gandalfa podczas Wojny o Pierścień.

Grzmiąca Woda - patrz: Bruinena.

Gurthang - "Żelazo Śmierci", nazwa miecza Bdega Anglachela po przekuciu oręża w Nargothrondzie, od niego pochodziło imię Mormegil, Czarny Miecz. Zwany Czarnym Cierniem Brethilu.

Gwaeron - sindarińska nazwa trzeciego miesiąca "w kalendarzu Edainów". Patrz: Sulime.

Gwaith-i-Mirdain - "Lud Złotników", nazwa cechu, zrzeszenia rzemieślników w Eregionie, spośród których największym był Kelebrimbor; w skrócie Mirdain. Dom (Siedziba) Mirdain.

*** Gwathir - "Rzeka Cienia", wcześniejsza nazwa Gwathló.**

Gwathló - rzeka powstała z połączenia nurtów Mitheithel i Glanduiny, granica między Minhiriathem a Enedwaith. W Westronie Szara Woda. Patrz Bitwa nad Gwathló, Gwathir, Agathunuh.

Gwiazda (Earendila) - patrz: Earendil, Kraj Gwiazdy, Numenor.

Gwiazda Elendila, Gwiazda Północnego (Królestwa) - patrz: Elendilmir.

Gwindor - elf z Nargothrondu; uwięziony w Angbadzie, uciekł i wsparł Belega ratującego

Turina; przywiódł Turina do Nargothrondu; kochał Finduilas, córkę Orodretha; zgina) w Bitwie o Tumhalad.

H

Hador zwany Złotowłosym lub Złotogłowym - władca Dor-lóminu, wasal Fingolfina, ojciec Galdora, ojca Hurma; zginał pod Eithel Sirion podczas Dagor Bragollach. Ród, lud, krewni Hadora; syn Hadora, Galdor; dziedzic Hadora, Turin; Hełm Hadora, patrz: Smoczy Hełm Dor-lóminu.

Haladinowie - drugie z kolei plemię człowiecze, które przybyło do Beleriandu; zwane potem Ludem Halethy (patrz: Kaletka).

Haldir - syn Halmira z Brethilu; mąż Glóredheli, córki Hadora z Dor-lóminu; zginał podczas Nirnaeth Arnoediad.

Haletha zwana Panią Halethą- przywódczyni Haladinów od Thargellonu do terenów na zachód od Sirionu. Ród, Lud Halethy (Halethrimowie). Patrz: Brethil.

Halifirien - "Święta Góra", stosowane w Rohanie miano Amon Anwar. Las Halifirien. Patrz: Eilenaer.

Halimath - dziewiąty miesiąc w kalendarzu Shire'u. Patrz: Yavannie, Ivanneth. Hallakar - syn Hallatana z Hyarastorni; mąż Tar-Ankalime, pierwszej rządzącej królowej Numenoru, skłócony z nią. Patrz Mamandil,

Hallas - syn Kiriona; trzynasty rządzący namiestnik Gondoru; twórca słów Rohan i Rohirrimowie.

*** Hallatan - władca Hyarastorni w Mittalmarze (Ziemiach Wewnętrznych) w Numenorze; kuzyn Tar-Aldariona, Zwany Panem Pasterzy.**

Halmir - wódz Haladinów, ojciec Haldira.

Hama - wódz gwardii króla Theodena.

Hamfast Gamgee - ojciec Sama Gamgee (imię

Hamfast wywodzi się ze staroangielskiego i oznacza dosłownie: skrajny domator).

Handir - władca Haladinów, syn Haldira i Glóredhel. Syn Handira, Brandir Kulawy.

Harad - "Południe", ogólne określenie krain na południe od Gondoru

i Mordom. Bliski Harad; Daleki Harad.

Haradrimowie - mieszkańcy Haradu.

Haradwailh - "Południowcy" z Haradu.

Haretha - córka Halmira z Brethilu, żona Galdora z Dor-lóminu, matka Hurma i Huora.

Harfootowie -jeden z trzech szczepów hobbitów (patrz Fallohidzt).

Harlindtm - Lindon na południe od Zatoki Lhun.

Harrowdale - dolina Śnieżnego Potoku u stóp Dunharrow.

*** HatkoUbr - człowiek z Numenore, przyjaciel Tar-Meneldural, ojciec Orchaldora.**

Haudh-en-Elleth - kurhan, w którym pochowano Finduilas z Nargothrondu przy Przeprawie przez Tigtin.

Haudh-en-Ndengtn - "Kurhan Poległych" na pustkowiu Anfauglith, gdzie złożono poległych (elfy i ludzi) podczas bitwy Nirnaeth Arnoediad.

Haudh-en-Nirnaeth - "Kurhan Łez", inna nazwa "Kurhanu Poległych" (zwany też Wielkim Kurhanem).

Helkatak [Helceraxe] cieśnina między Amanem a Śródziemniem. Zwana Cieśniną Lodowej Kry

Helm - król Hełm Żelaznoręki, dziewiąty król Rohanu. Patrz: Helmowy Jar.

Helmowa Dolina - dolina wiodąca do Hełmowego Jaru w Zachodniej Bruździe.

Helmowy Jar - głęboka rozpadlina w północno-zachodniej części Ered Nimrais; u wejścia do niej zbudowano Rogaty Gród; nazwana od krok Helma, który schronił się tam przed wrogami podczas Długiej Zimy na przełomie 2758/59 roku trzeciej Ery.

Hełmowy Strumiet - strumień wypływający z Hełmowego Jaru ku Zachodniej Bruździe.

Hełm Hadora - patrz: Smaay Hełm Dor-lómatu.

*** Henderch - człowiek z Ziemi Zachodnich Numenoru, marynarz Tar-Aldariona.**

Henneth Atm&n - "Okno Zachodzącego Słońca", nazwa jaskini pod wodospadem w Ithilien.

*** Heren btarton - "Bractwo Czarodziejów".**

*** Herukabno - mąż Tar-VanimeldS, trzeciej Rządzącej Królowej Numenoru; po jej śmierci przejął tron, przybierając imię Tar-Andukak.**

Herwifanen - patr. Tar-Henmómen.

Hildifons Tuk [Hildifons Took] - jeden z wujów Bilba Bagginsa.

*** Hirilonde - "Znajdujący przystań, zawsze wracający do przystani", wielki statek zbudowany przez Tar-Aldariona. Patrr Tunifano.**

Hirtiorn - ogromny buk o trzech pniach, rosnący w Doriatie, więzienie Luthien.

Hlsimi - quenejska nazwa jedenastego miesiąca wedle kalendarza Numenoru, odpowiada listopadowi. Patrz: Hilhui.

Hithaeglir - sindarińska nazwa Gór Mglistych.

Hithlum - region otoczony ze wschodu i południa Ered Wethrin, na zachodzie Ered Lómm.

Hithui - sindarińska nazwa jedenastego miesiąca. Patrz: Hisimi.

Hoarwell - patrz: MitheUM.

Hobbiion - wioska Bilba Bagginsa w Zachodniej Ćwiartce Shire'u

Hollin - patrz: Eregion.

Holman Zielona Ręka - hobbit z Shire'u, ogrodnik Bilba Bagginsa.

Hunthor - człowiek z Brethilu, towarzysz Turina podczas ataku na Glaurunga w Kaped-en-Aras. Żona Hunthora.

Huor - syn Galdora z Dor-lóminu, mai Riany i ojciec Tuoraf wraz z bratem, Hurmem, wyruszył do Gondolinu; zginął w Nirnaeth Arnoediad. Syn Huora, Tuor.

Huornowie - drzewa, które "wzięły udział" w Bitwie o Rogaty Gród i unieszkodliwiły Orków.

Hurin (1) - zwany Thalion. Przekład: Nieugięty, Silny. Syn Galdora z Dor-lóminu, mąż Morweny, ojciec Turina i Nienor; władca Dor-lóminu, wasal Fingona; wraz z bratem, Huorem, wyruszył do Gondolinu; pojmany przez Morgotha podczas Nirnaeth Arnoediad, oparł się jednak i został osadzony na wiek lat na Thangorodzie; po uwolnieniu zabił w Nargothrondzie Mima i przyniósł królowi Thingolowi Nauglamir.

Hurin (2) - Hurin z Eryn Arnien, namiestnik króla Minardila, założyciel dynastii namiestników Gondoru.

*** Hyarastorni - krainy we władztwie Halatana z Mittalmani w Numenorze.**

Hyarmendakil [Hyamendacil] - "Zwycięzca Południa", piętnasty król Gondoru.

*** Hyarnustar - "Ziemie południowego zachodu", południowo-zachodni półwysep Numenoru.**

*** Hyarrostar - "Ziemie południowego wschodu", południowo-wschodni półwysep Numenoru.**

I

*** Itbal - chłopak z Emerie w Numenorze, syn Ulbara, marynarz Tar-Aldariona.**

Ibun - jeden z synów krasnoluda pośledniego Mima.

Idril (Kelebrindal) - córka Turgona z Gondolinu, żona Tuora, matka Earendila.

Iluvator - "Ojciec Ardy", Eru. Dzieci Iluvatora.

Imladris - sindarińska nazwa Rivendell. Przełęcz Imladris, patrz Kirith Forn en Andrath. Imrahil - władca Dol-Amrothu w czasie Wojny o Pierścień.

* **Imrtaor** - zwany "Numenóryjczykiem", wziął za żonę elfkę Mithrdlas, ojciec Galadora, pierwszego władcy Doi Amrothu.

Indis - elfta z plemienia Yanyarów; druga żona Finwego, matka Fingolfinna i Finarfina.

* **Indor** - człowiek z Dor-lóminu, ojciec Aeriny.

* **Inglor** - odrzucone imię Finroda.

Inkóma - imię nadane Gandalfowi "na Południu".

Inziladun - patrz: Ar-Iniiladun, Numetlóti.

Inzilbith - żona Ar-Gimilzora; z rodu władców Andunie; matka Inziladuna (Tar-Palantira).

* **Irimon** - imię nadane Tar-Meneldurowi.

Irmo - Valar, mistrz wizji i marzeń, zwykle zwany Lórien (od miejsca zamieszkania w Yafionorze).

Patrz: Femturi, Olofantur.

Isena - rzeka płynąca z Gór Mglistych przez Nań Kurunir (Donn? Czarodzieja), a dalej przez Wrota Rohanu; przekład sindarińskiej nazwy Angren na modłę Rohirrimów. **Patrz:** Brody na Isenie.

Isengard - numenóryjska warownia w dolinie zwanej (od czasu zajęcia twierdzy przez Sarumana) Nań Kurunir na południowym krańcu pasma Gór Mglistych; przekład (wedle mowy Rohanu) sindarińskiej nazwy Agrenost. Krąg Isengardu; Isengardczycy.

Isengar Tuk [Isengar Took] -jeden z wujów Bilba Bagginsa.

Isildur - starszy syn Blendii, wraz z bratem Anarionem i ojcem uciekł z Numenoru przed Upadkiem; jeden z założycieli numenóryjskich królestw w Śródziemiu; władca Minas Ithil; odciął Rządzący Pierścień z dłoni Saurona; zabity przez Orków w wodach Anduiny, gdy Pierścień zsunął mu się z palca. Dziedzic Iomura; Pierścień (Zguba) Isildura; zwój (zapiski) Isildura; tradycja zapoczątkowana przez Isildura; żona Isildura.

* **Isilme** - córka Tar-Elendila, siostra Silmarien.

* **Isilmo** - syn Tar-Suriona; ojciec Tar-Minastira.

Istari - Majarowie wysłani w Trzeciej Erze z Amanu do Śródziemia, aby stawić czoło Sauronowi; sindarińskie Ithryn (patrz: Ithryn Luin). Przekład: Czarodzieje. Patrz Heren Istarion.

* **Ithilbor** - nandorski elf, ojciec Saerosa.

Ithilien - teren należący do Gondoru, na wschód od Anduiny, we wcześniejszych wiekach własność Isildura, władany z Minas Ithil. Północne Ithilien; Południowe Ithilien.

* **Ithryn Luin** - dwaj istarowie, którzy poszli na wschód Śródziemia i nigdy stamtąd nie wrócili (liczba pojedyncza ithron). Przekład: Błękitni Czarodzieje. Patrz: Alatar, Pallando.

Ivanneth - sindarińska nazwa dziewiątego miesiąca. Patrz: Yavannie.

Ivrin - jezioro i wodospad pod Ered Wethrin, źródło rzeki Narog,

J

Jeźdźcy - (1) patrz Eotheidzi. (2) Jeźdźcy Rohanu, patrz: Rohirrimowie. (3) Czarni Jeźdźcy, patrz: Nazgule.

K

Kabed-en-Aras [Cabed-en-Aras] - głęboki wąwóz rzeki Teigliny, gdzie Turin zabił Smoka Glaurunga i gdzie Nienor popełniła samobójstwo, skacząc do wody. Znaczy: skok jelenia. Patrz: Kabed Naeramarth.

Kabed Naeramarth [Cabed Naeramarth] - "Skok strasznego przeznaczenia", nazwa nadana Kabed-en-Aras po samobójczym skoku Nienor.

Kair Andros [Cair Andros] - wyspa na rzece Anduinie na północ od Minas Tirith, ufortyfikowana przez Gondor w celu obrony Anórien.

Kalenardhon [Calenardhon] - "Zielona Prowincja", nazwa Rohanu gdy ziemie te były jeszcze częścią Gondoru. Wrota Kalenanihonu; król Kalenardhonu, Eorl. Patrz: Rohm, Wrota Rakami.

Kalenhad [CalenhaĀ - szóste ze wzgórz sygnałowych Gondoru w paśmie Ered Nhnrais (nazwa znaczyła zapewne "zielony obszar" i odnosiła się do trawiastego wierzchołka; had wywodziło się z sad, "miejsce, punkt").

Kalimehiar [Calimehtar] - trzynasty król Gondoru, w Trzeciej Erze (rok 1988) odniósł na równinie Dagorlad zwycięstwo nad Woźnikami.

*** Kabnindon [Calmindon] - "Wieża świetlna" na Tol Uinen w Zatoce Rómenny.**

Kamienie [Kryształy) - patrz: paiantlry.

Kamień Earendila - patrz Elessor (1).

Kamień Elfów - patrz: Elessar (1) i (2).

Kamlost [Camiosi] - patrz: Beren (1).

Karadhras, Przełęcz [Caradhras] - przełęcz w Górach Mglistych zwana "Bramą Czerwonego Rogu", poniżej Karadhas (Czerwony Róg, Barazinbar), jedna z gór Morii.

Karaś Galadhon [Ćaras Galadhm] - "Miasto Drzew", główna siedziba elfów w Lórien.

Kardolan [Cardolan] -jedno z trzech królestw składających się na Amor w dziewiątym wieku Trzeciej Ery; ograniczone na zachodzie przez Barandumę, na północy przez Gościniec Wschodni.

Kom Dum [Cara DGm] - główna forteca Angmaru.

Kamena [Carnen] - "Czerwona Woda", rzeka spływająca z Żelaznych Wzgórz, by połączyć się z Bystrą Rzeką.

Karrook [Carrook] - patrz: Samotna Skala.

Kelduina [Ctlduui] - rzeka spływająca z Samotnej Góry do Morza Rhun. W przekładzie Bystra Rzeką.

Keleborn [Celeborn] (1) -"Drzewo ze srebra", drzewo w Tol Eressei.

Keleborn [Celeborn] (2) - krewniak Thingola; mąż Galadrieli; władca Lothlórien. Patrz: Teleporno.

Kelebrani [Celebrant] - rzeka płynąca z Mirrormere przez Lothlórien do Anduiny. W przekładzie Srebrna Żyła. Patrz: Pola Kelebrantu.

Kelebriana [Celebrian] - córka Keleborna i Galadrieli, wyszła za Elronda.

Kelebros [Celebros] - "Srebrna Piana" albo "Srebrny Deszcz", strumień w Brethilu wpadający do Teiglinu niedaleko Przeprawy.

Kelegom [Celegorm] - trzeci syn Feonora.

Kelembribor [Celembrunbof] - "Srebmoreki", największy z mistrzów kowalskich Eregionu, twórca Trzech Pierścieni Elfów; zabity przez Saurona.

Kelon [Celon] - rzeka we Wschodnim Beleriandzie, wypływająca ze Wzgórza Himring.

Kelos [Celos] - jedna z rzek w Lebenninie w Gondorze; dopływ Sirith ("nazwa musi wywodzić się z helu- (wypływać szybko) połączonego z końcówką - sse, -ssą, obecnym w quenejskim kehasi, "świeżo wytrysła woda spływająca szybkim nurtem po skałach").

Keorl [Ceorl] - jeździec Rohanu, który przyniósł wieści o Drugiej Bitwie u Brodów na Isenie.

Kerin Amroth [Cerin Amroth] - "Wzgórze Amrotha" w Lórien.

Kermie [Cermie] - quenejska nazwa siódmego miesiąca wedle kalendarza Numenoru, odpowiednik lipca.

Khantul Naigul - drugi po Wodzu; mieszkał w Dol-Guldurze po ponownym przejęciu twierdzy w Trzeciej Erze. Zwany Cieniem Wschodu, Czarnym Easterlingiem.

Khand - południowo-wschodnią Cześć Mordom.

Khim - jeden z synów pośledniego krasnoluda, Mima; zabity przez Andróga.

Kirdan [Ordon] zwany "Budowniczym statków" - elf z rodu Telerich; "Władca Przystani" w Falas; po zniszczeniu rodu podczas Nirnaeth Arnoediad uciekł z Gil-galadem na Wyspę Balar; w Drugiej i Trzeciej Erze strażnik Szarej Przystani w Zatoce Księżycowej (Lhun); przekazał przybyłemu Mithrandirowi Naryę, Pierścień Ognia.

kirinki - małe ptaki numenóryjskie o szkarłatnym upierzeniu.

Kirion [Orion] - dwunasty rządzący namiestnik Gondoru, który po Bitwie na Polach Kelebrantu (2510 rok Trzeciej Ery) przekazał Kalenardhon Rohirrimom. Kroniki, Opowieść o Kirionie i Borhi. Ślubowanie Kiriona.

Kirilh Duath [Cirith DualH] - "Przełęcz Cienia", dawna nazwa Kirtth Ungol.

Kirith Font en Andrath [Cirith...] - "Wysoka przełęcz pomocy" "Wspina się przez Góry Mgliste na wschód od Rivendell. Zwana Wysoką Przełęczą i Przełęczą Imladris.

Kirith Nianiach [Cirith...] - "Wąwóz Tęczy" ("Żleb Tęczy"), nazwa nadana przez Tuora rozpadlinie wiodącej od zachodnich wzgórz Dor-lóminu do fiordu Drengist.

Kirith Ungol [Cirith...] - "Przełęcz Pajeczycy", przejście przez Efel Duath ponad Minas Morgul. Patrz: Kirith Duath.

Kiryatur [Ciryatur] - numenóryjski admirał dowodzący flotą wyskną przez Tar-Minastira na pomoc Gil-galadowi w czasie wojny z Sauronem.

Kiryon [Ciryon] - trzeci syn Isfldura, zginął na Polach Gladden.

Klin Lórien - trójkątny cypel Lórien między zbiegiem rzek Kelebrant i Anduiną.

Kolumna (Niebios) - patrz: Meneltarma.

Korsarze z Umbaru - patrz: Umbar.

Kraina Daru - patrz: Numenor, Yozayan.

Kraina Gwiazdy - Numenor, przekład ąenejskiej nazwy Elenna-nore, wyrażenie ze Ślubowania Kiriona.

Kraj (Krotna) Wierzb - patrz: Nan-tathern.

krasnohidy (krasnoludowie) - [forma ta, będąca odbiciem zmian zastosowanych w oryginale, ma odróżniać to plemię od krasnoludków, odpowiedzialnych głównie za kwaśne mleko, a nk za szlachetne kruszce]. Patrz: Poślednie Krasnoludy.

Kresy Emnetu Wschodniego [Wold\ - pomocny kraniec Emnetu Wschodniego (emnet - staroangielskk określenie "równiny") w Rabanie.

Kręgi Świata-[Obszar obejmujący wszelkie istnienie, otoczony niebytem, a w każdym razie sferami nieznanymi].

Krissaegrim [Crissaegrim] - szczyt górski na południe od Gondolinu, dziedzina Thorondora.

Królestwa Dunedainów - Amor i Gondor.

Królestwo Południa - patrz: Gondor.

Królewska Droga - patrz: drogi.

Królewskie Ziemie - w Numenorze, patrz: Arandor.

Królowie Ludzi (Królowie plemienia człowieka) - patrz: Numenóryjczycy.

Król Pod Górą - władca krasnoludów z Ereboru.

Królestwo Pod Górą,

Kryształ Anoru (Kamień Anoru) - palantir z Minas Anor.

Kryształ Ithitu (Kamień Ithilu) - palantir z Minai Ithil.

Księga Królów -jedna z kronik Gondoru.

Księga Namiestników - patrz: Namiestnicy Gondoru.

Księgi Thana - kopia Czerwonej Księgi Zachodniej Marchii sporządzona na zadanie króla Elessara i dostarczona mu przez Peregrina Tuka, gdy ten wrócił do Gondoru; uzupełniona później w Minas Tirith,

Księżycowa, ratka (zatoka) - patrz: Lhun.

Kuińenen [CunOnen] - "Woda Przebudzenia", jezioro we Śródziemiu, gdzie przebudziły się pierwsze elfy.

Kurhany - wzgórze na wschód od Starego Lasu, nekropolia wzniesiona podobno w Pierwszej Erze przez praojców Edainów, zanim przeszli do Beleriandu. Patrz: Tym Gorthad.

Kurufn [Cunfln] - piąty syn Feanora, ojciec Kdembrimbora.

*** Ktrumo [Curumno] - imię, K.urunira (Sarumana) w języku ąenejskim.**

Kunatir [Curwir] - "ten od sprytnych wynalazków", sindarinskie imię Sarumana; także Curunir'Lan, Saruman Biały, patrz Kimono, Sanunan.

Kuthalion [Cuthalion] - "Mistrz Łuku", patrz: Beleg.

L

Labadal - imię, którym młody Turin określał Sadora.

Ladros - krainy na północny wschód od Dorthcmionu przekazane przez królów Noldorów ludziom z Rodu Beora.

Lairetossi - "Lato śnieżnobiałe", wonne, wiecznie zielone drzewo przywiezione do Numenoru przez Eldarów z Eressei.

Lalaith - "Śmiech", imię Urweny, córki Hurma, pochodziło od nazwy strumienia płynącego obok domu Hurma. Patrz: Nen Lalaith.

Lamedon -- tereny nad górnym biegiem rzek Kiril i Ringló u południowych stoków Ered Nimrais.

Lammoth - tereny na północ od Fiordu Drengist, między Ered Lómin a Morzem.

Langstrand - patrz: Anfalas.

*** Langwell - "Źródło Długiej Wody", nazwa nadana przez Eotheidów rzece płynącej z północnej części Gór Mglistych, która po połączeniu się z Szarugą tworzyła Długą Wodę (Anduinę).**

*** lor - liga (blisko trzy mile) [pięć kilometrów].**

*** Lamach - jeden z ludzi lasu w krainach na południe od Teiglinu.**

Córka Larnacha.

Las Anwar - patrz: Las Firien, Amon Anwar. Las

Entów - nazwa Lasu Fangora stosowana w Rohanie.

Las Firien - w pełnym brzmieniu **Las Halifirien**; w **Ered Nimrais** nad brzegami strumienia **Mering** i na stokach **Halifirien**. Zwany też **Firienholt**, **Szepczący Las** i **Las Grozy**.

Laurelin - "**Pieśń Złota**", młodsze z **Dwóch Drzew Valinoru**. Zwane **Drzewem Słońca**, **Złocistym Drzewem Valinoru**.

Laurtlatdorinan - "**Dolina Śpiewającego Złota**", patrz **Lórien (2)**.,

Laurenande -- patrz: **Lórien (2)**.

* **lauriitque** - żółto kwilące drzewa z **Hyarrostaru** w **Numenorze**, r

Lebennin - "**Pięć Rzek**" (czyli **Erui**, **Sirith**, **Kelos**, **Serni** i **Gilrain**), kraina między **Ered Nimrais** a **Ethir Anduin**; jedno z "**wierayeh ienn**" **Gondoru**.

Lefnui - rzeka wypływająca z zachodniego krańca **Ered Nimraïł** i dążąca

do morza (nazwę wyklada się jako "**piąta**" - **piąta** z

rzek **Gondoru** wpadających bądź do **Anduiny**, bądź do **Zatoki Belfalas**, pozostałe to:

Erui, **Sirith**, **Serai** i **Morhtond**).

Legolas - **sindarińska elf** z **Pomocy Mrocznej Puszczy**, syn **Thrandufla**; jeden z członków **Drużyny Pierścienia**.

lembasy - **sindarińska nazwa chleba Eldarów**.

Leod - **władca Ótheodów**, ojciec **Eorla Młodego**.

Leśna Droga - patrz: **drogi**.

Leśna Rzeka - rzeka płynąca z **Ered Mithrin** przez północ **Mrocznej Puszczy** do **Długiego Jeziora**.

**Leśny Dwór - wioska w Shirze u stóp stoków
Leśnego Zakątka. -.**

**Lhwi - rzeka w zachodnim Eriadorze wpadająca do
Zatoki Lhun. Zatoka Lhun. Często zwana (rzeką,
zatoką) Księżycową.**

**Limlight - rzeka płynąca Lasu Fengom do Andniny,
stanowiąca najdalej wysuniętą na północ granicę
Rohanu.**

**Linaewen - Jezioro ptaków", wiejkie bagniska w
Nevrasoe.**

**Lindar - .^Śpiewacy", nazwa Telerich stosowana
przez to plemię.**

**Lindon - nazwa Ossiriandu w Pierwszej Erze; potem
stosowano ją wobec terenów na zachód od Gór
Błękitnych (Ered Lmd0nX które pozostały ponad
wodami. Zielony kraj Eldarów; Knsj Gil-galada.**

**Lindórie - siostra Earendura, piętnastego władcy
Anduaini, matka InzilbSth, matki Tar-Palantira.**

*** Limlórtiuuid - patrz: Lórien (2).**

*** Lisgardh - kraina trzciny u ujścia Sirionu.**

*** lissuin - wonny kwiat rosnący na Tol Eressei.**

loa - rok słoneczny elfów.

**Loeg NInglaran - "Stawy złocistych kwiatów
wodnych", sindarińska nazwa Pól Gladden. Lond**

**Daer - mimenóryjska przystań i stocznie w
Eriadorze u ujścia Gwathló; założone przez Tar-
Aldariona, który nazwał port Vinyalonde. Przekład:
Wielka Przystań. Zwana też Lond Daer Enedh,
"Wielka Środkowa Przystań".**

Lorgan - wódz Easterlingów x Hithlumu po Nirnaeth Arnoediad; uwięził Tuora. Lórien (1) - nazwa siedziby Valara zwanego poprawnie Irmo, zwanego się przeważnie Lórien, w Valinorze.

**Lórien (2) - kraina Galadhrimów między Kelebrantem a Anduiną. Znanych jest też wiele innych nazw tego miejsca: nandorska Lórinaad; quenejska Laurenande, sindarińska Glonom, Nan Laur. Wywiedziona ze starszej formy Undórinand, "Dolina Krainy Śpiewaków"; Lauretindórinan, "Dolina Śpiewającego Złota". Zwana również Złotym Lasem; patrz też: Dwimordene, Lothlórien.
* Lórinand - patrz: Lórien (2).**

Louarnach - obszar na pomocny wschód od Lebenninu ponad źródłami rzeki Erni (nazwa ma znaczyć "Kwietny Arnach", Arnach to nazwa przednumenoryjska).

**Lotesse - quenejska nazwa piątego miesiąca w kalendarzu numenoryjskim, odpowiada majowi.
Patrz: Lothron.**

Lothiriel - córka Imrahila z Dd Amrothu; żona krok Eomera z Rohanu, matka Elfwina Pięknego.

Lothlorien - nazwa Lórien połączona z sindarińskim słowem loth, "kwiat".

**Lothron - sindarińska nazwa piątego miesiąca.
Patrz: Lótesse.**

**ludzie lasu, leśni ludzie(1) mieszkańcy lasów na południe od Teiglinu nękani przez Oaurwaith. (2)
Mieszkańcy Brethilu. (3) W Wielkim Zielonym Lesie.**

Ludzie Północy -jeźdźcy Rhovanionu, sojusznicy Gondoru, w dawnych czasach spokrewnieni z Edamnami; przodkowie Eotheidów (Wolni Ludzie Północy).

Luthien - córka Thingola i Meliany; po zakończonej Batalii o Silmaril i Śmierci Berena postanowiła podzielić jego los śmiertelnika. Zwana Tinuviel, "Słowik".

Ludzie Króla (Stronnictwo, Frakcja Króla) - Numenóryjczycy wrodzy Eldarom.

Ludzie Morza - patrz: Numenóryjczycy.

Ludzie Wilki - patrz: Gaurwaith.

Ł

Łabędzia Woda - patrz: Nin-in-Eilf.

M

Mabluag zwany Myśliwym - elf z Doriathu, głównodowodzący Thingola, przyjaciel Turina.

Maedkros - najstarszy syn Fëonora. MaegKn - syn Bok i Aredheli, siostry Turgona; zyskawszy Wysoką pozycje, w Gondolinie, wyjawiał położenie miasta Morgothowi; zginął z ręki Tuora podczas upadku Gondolinu.

Maggoi, farmer (Stary) - hobbit z Shire'u gospodarujący na Moczarach w pobliżu Promu Buckkndu.

Majarowie [Majar, liczba pojedyncza Maja] -- Ainurowie rangi niższej od Valarów.

*** Malantur - Numenóryjczyk, potomek Tar-Elendila.**

Malduina - dopływ Teiglinu.

*** Malgalad- król Lórien, zginął w Bitwie na Równinie Dagorlad; wedle wszelkich znaków postać tożsama z Amdiran. mali hubie - hobbiti.**

*** malinorne - qunejska nazwa matłomu.**

mottom - nazwa wielkich drzew o złocistych kwiatach, przywiezionych z Tol Eressei do Eldalonde w Numenorze, potem rosnących w Lórien.

mattos - złocisty kwiat LebCmninu.

*** Mamandil-imię. przybrane przez HaBakara przy pierwszym spotkaniu z Ankalime. Mandos - imię.**

Valara z Amanu, poprawnie Namo, sam zwykle jednak zwał się Mandosem. Klątwa Mandosa;

Wyrok Mandosa; Drogie Proroctwo Mandosa.

Manwe - przywódca Valarów. Zwany Starszym

Królem. Patrz: Valarowie Manwego. Marchia -

nazwa Rohanu wśród Rohirrimów. Riddermarchia;

Manfeia Jeźdźców. Patrz: Wschodnia Marchia,

Zachodnia Marchia.

Mardil - pierwszy rządzący namiestnik Gondoru,

Zwany Voronvem, "Wiernym", i "Dobrym

Namiestnikiem".

*** Marhari - przywódca Ludzi Północy podczas**

Bitwy na Równinach, gdzie zginął; ojciec

Marhwmiego.

*** Marhwini - "Przyjaciel koni", wódz Ludzi Północy (Eotheidów), który po Bitwie na Równinach osiadł w**

Dolinie Anduiny; sprzymiennicy Gondoru przeciwko Woźnikom.

Martwe Bagna - rozległe bagniska na południowym wschodzie Emyl Muil, widywano w nich poległych podczas Bitwy na Równinie Dagorlad.

mearasy - konie Rohanu.

Meliana - z Majarów, żona króla Thingola z Doriathu, który chroniła zaklęciem; Matka Luthien i przodkini Elronda i Elrosa. Obręcz Meliany.

Melkor - wielki zbuntowany Valar, siewca zła, pierwotnie najpotężniejszy z Ainurów; potem zwany Morgothem.

Menegroth - "Tysiąc Jaskiń", ukryty pałac Thingola i Meliany nad rzeką Esgakluioą w Doriacie,

Menel - niebiosy, sfera gwiazd.

Meneldil - syn Anariona, trzeci król Gondoru.

Meneldur - patrz: Tar-Meneldur. Meneltarma - góra pośrodku Numenoru, na jej wierzchołku mieściło się Miejsce Święte, oddane Eru Iluvatarowi (patrz: Eru). Przekład: Kolumna (Niebios). Zwana też świętą Górą, Świętą Górą Numenoryczyków.

*** Men-i-Naugrim - "Droga Krasnoludów", nazwa Starej Drogi Leśnej.**

Meriadok Brandybuck [Meriadoc] - hobbit z Shire'u, jeden z członków Drużyny Pierścienia.

Method-en-Glad - "Koniec Lasu", warownia w Dor-Kuarthol na skraju puszczy na południe od Teiglinu.

Mędrcy - Istari, najpotężniejsi Eldarowie w Śródziemiu. Patrz: Błota Rada.

Mętna Woda - rzeka płynąca przez Las Fangom do Anduiny, najdalsza pomocna granica Rohanu.

Mieszkający w Głębinach, Mieitkaniec Głębin - patrz: Ulmo.

Mim - pośledni krasnolud, w którego siedzibie (Bar-en-Danwedh) na Amon Rudh zamieszkał z bandą banitów Turin; zdradził to miejsce Orkom; zabity przez Turiffia w Nargothrondzie.

Minalkar [Minalcar] - patrz: Rómendakil II.

Minaretil - dwudziesty piąty król Gondoru. Minas Anor - "Wieża Słońca", zwana potem Minas Tirith; miasto Anariona u stóp Góry MindoUuiny. Patrz: Kryształ Anoru.

Minas Ithil - "Wieża Księżycy", potem zwana Minas Morgul; miasto Isildura wzniesione na stoku Efel Duath. Patrz: Kryształ Ithluu.

Minas Morgul - "Wieża Złych Czarów", nazwa Minas Ithil po zajęciu jej przez Upiory Pierścienia.

Minastir - patrz: Tar-Minastir.

Minas Tirith (1) - "Wieża Czat" zbudowana przez Finroda Felegunda na Tol Sirion. Mintu Tirith (2) - późniejsza nazwa Minas Anor. Biała Wieża Minas Tirith. Patrz: Mundburg. Minhiriath - "Między Rzekami", część Eriadoru między Baranduiną a Gwathló.

*** Minohtar - krewniak króla Ondohera; zginął w Ithilien w roku 1944 Trzeciej Ery podczas bitwy z Woźnikami.**

Min-Rimmon - "Szczyt Rimmonu" (skupiska urwistych skał), piąte ze wzgórz sygnałowych Gondoru w paśmie Ered Nimrais.

Mtrdain - patrz: Gwaith-i-Mirdcm.

Miriel - patrz: Tar-Mirid. mirwor - kordiał Eldarów.

Mistrz Łuku - patrz: Beleg. Mitheithd-rzeka w Eriadorze płynąca z Wrzosowisk Etten do Bruineny (Grzmiącej Wody). Przekład nazwy: HoarweD.

Mithlmd - przystań Eldarów w Zatoce Lhun, władztwo Kirdana. Przekład: Szara Przystań.

Mithrandir - imię Gandalfa stosowane przez elfy w Śródziemiu. Przekład: Szary Pielgrzym; Szary Wędrowiec; także: Szary Wyśłannik.

* **Mithrllas** - elfka z Lórien, towarzyszka Nimrodel; wzięta a żonę przez Imrazóra Numenóryczyka; matka Galadora, pierwszego władcy Dol Amrothu.
mithrtt - metal znany jako "srebro Morii", znajdujący również w Numenorze.

Mithrim - nazwa wielkiego jeziora na wschód od Hithhimu jak i okolicznej krainy i gór na zachodzie, oddzielających Mithrim od Dor-Lóminu.

* **Mittalmar**-centralne ziemie Numenoru, przekład: Ziemia Wewnętrzna.

Morannon - główne (północne) wejście do Mordom. Przekład: Czarna Brama (Wrota); zwane też Bramą (Wrotami) Mordom. Wieże Strażnicze Morannonu; patrz: Zębate Wieże. Mordor - kraina pod bezpośrednim władaniem Saurona, na wschód od Efel Duath.

Morgai - "Czarny Mur", wewnętrzne wobec Efel Duath i znacznie niższe pasmo wzgórz oddzielone od poprzedniego łańcucha głęboką rozpadliną; wewnętrzny pas obronny Mordom.

Morgoth - późniejsze imię Melkora. Zwany Czarnym Królem; Czarnym Władcą; Nieprzyjacielem (Wrogiem); Baugorem; oraz (przez Dunedainów) Tym Wielkim, Mrocznym. Morgul, Władco - patrz: Wódz Nazguli, Mimu Morgul.

Moria - "Czarna Otchłań", późniejsza nazwa największego dzieła krasnoludów, w Górach Mglistych. Wschodnia Brama Morii; Zachodnia Brama. Patrz: Khazad-dum.

Mormegil - imię nadane Turmowi, gdy był dowódcą wojsk Nargothrond, ze względu na jego miecz (patrz: Gurthang), używane potem przez Turina w Bterhilu. Przekład: Czarny Miecz.

Morthond - "Czarny Korzeń", rzeka wypływająca z mrocznej doliny na południe od Edoras zwanej Mornan, nie tylko za sprawą dwóch górujących nad nią wysokich szczytów, ale ponieważ wiodła do Bramy Umarłych i żywi tam nie chadzali.

Morwena (1) - córka Beragunda (krewniaka Barahira, ojca Berena), żona Hurma i matka Turina i Nienor. Patrz: Eledhwen, Dor-lómin.

Morwena (2) z Lossarnach - kobieta z Gondoru, krewna księcia Imrahfla; żona króla Rohanu Thengela.

Mroczna Puszcza - wielka puszcza na wschód od Gór Mglistych; wcześniej zwana Eryn Galen, Wielkim

Zielonym Lasem (Wielką Zieloną Puszcza). Patrz: Taur-nu-fuin, Taur-e-Ndaelos, Eryn Lasgalen, Gary Mrocznej Puszczy.

Mundburg - "Forteca Strażnicza", stosowana w Rohanie nazwa Minas Tirith.

N

Nad Wodą - wiotka w Shirze, kilka mil na południowy wschód od Hobbitonu.

Namiestnicy Gondoru - patrz: Arandor.

Namo - Valar, zwykle zwany Mandosem od miejsca zamieszkania. Patrz: Feanturi, Nurufantur.

Nandorowie (nandorskie elfy) - elfy z oddziałów Teterich, które odmówiły przekroczenia Gór Mglistych podczas Wielkiej Wędrówki z Kuivenen. Cześć z nich, prowadzona przez Denethora, przeszła długo później Góry Błękitne i osiedla się w Ossiriandzie (Elfy Zielone); pozostali zamieszkujący na wschód od Gór Mglistych to Elfy Leśne.

NanduMrion - dolina gónka wokół Jeziora Zwierciadlanego naprzeciwko Bramy Marii; przekład: Dolina DimriBa. Bitwa w Dolinie Nanduhirion;

*** Nanduina [Nunduine] - rzeka na zachodzie Numenoru wpadająca do morza w Eldalonde.**

*** Nań Laur - patrz: Lórien.**

Nan-taihem - "Dolina wierzb", gdzie rzeka Narog wpadała do Sirionu.

Narada u Elronda - zebranie zorganizowane w Rrmtdeł przed wyroszeniem Drużyny Pierścienia. Narbeleth -- sindarińska nazwa trzeciego miesiąca.

Patrz:

Narguelii. Nardol - "Ogniste Wzgórze", trzecie ze wzgórz sygnałowych Gondoru w paśmie Ered Nimrais.

Nargothrond - "Wielka podziemna forteca nad rzeką Narog", założona przez Finroda Felagunda i zniszczona przez Glaurunga; również królestwo Nargothronu, rozciągające się na wschód i na zachód z biegiem Narogu. Patrz: Narog.

Narmalal I [Narmacil I] - siedemnasty król Gondoru.

Narmaltil II [Narmacil //] - dwudziesty dziewiąty król Gondoru, zginął w Bitwie na Równinach.

Narog - największa rzeka Zachodniego Beleriandu, wypływająca z Ivrinu pod Ered Wethrin i wpadająca do, Sirionu w Nantathren. Źródła Narogu; Dolina Narogu; Lud Narogu; Władca Narogu.

Naręuelii - "Słabnące słońce", ąenejska nazwa dziesiątego miesiąca w kalendarzu Numenoru, odpowiada październikowi. Patrz: Narbetoh.

Narsil - miecz Eiendila, ziamany w chwili imierci właściciela podczas wafla z Sauronem; przekuty dla Aragorna i nazwany Anduril

Narvi - krasnolud z Khazad-dumu, twórca Zachodniej Bramy bliski przyjaciel Keiebrimbora z Eregkmu.

Narya - jeden z Trzech Pierścieni Elfów, noszony najpierw przez Kirdana, potem przez Mithrandira. Zwany Pierścieniem Ognia; Czerwonym Pierścieniem; Trzecim Pierścieniem.

Następca tronu - sukcesor króla w Numenorze.

Nazgule - niewolnicy Dziewięciu Pierścieni Ludzi i główne sługi Saurona. Upiory Pierścienia; (Czarni) Jeźdźcy; Dziewięciu. Patrz: Wódz Nazguli, Khamul.

Ntithan - "Skrzywdzony" (dosł. "Ze wszystkiego odarty"]'). Imię, które przybrał Turin między banitami.

*** Nettas - etfka z Doriathu, w dzieciństwie przyjaciółka Turina; świadek podczas procesu przed Thingolem, zeznawała na korzyść Turina.**

Nen Girith - "Drżąca Woda", nazwa Dimrostu, wodospadów Kdebrołu w Lesie Brethil.

Nenime - quenejska nazwa drugiego miesiąca w kalendarzu Numenoru, odpowiada lutemu. Patrz: Ninuo

*** Nen Lalaith - strumień wypływający spod Amon Dathir w Ered Wethrin i płynący obok domu Hurina w Dor-lóminie. Patrz: Lalaith.**

Nennintg - rzeka w Zachodnim Beleriandzie, u jej ujścia zbudowano Przystań Eglarest.

Nemial - "Jezioro Zmierzchu (Półmroku)" między odnogami Wzgórz Eveadim (Eryn Uial) na pomoc od Shire'u, zbudowano nad nim najstarszą numenórską osadę w Autuminas. Narya - jeden z Trzech Pierścieni Elfów, noszony przez Galadrielę. Zwany Białym Pierścieniem.

*** Nerwena - imię nadane Galadrieli przez matkę.**

*** nessamelda - wonne, wiecznie zielone drzewo przywiezione do Numenoru przez Eldarów z Eressei (nazwa oznacza zapewne "ukochane przez Nessę, jedną z Valier").**

Newast - tereny na południowy zachód od Dorlóminu, gdzie Turgon przemieszkiwał przed udaniem się do Gondolinu.

*** Nibin-noeg, Nibin-nogrim - Poślednie Krasnoludy.**

Nienna - jedna z Yalier ("Królowych Valarów"), Pani współczucia, smutku i żałoby.

Nienor - córka Hiirina i Morweny, siostra Turina; zaczarowana przez Glaurunga pod Nargothrondem, nieświadoma niczego poślubiła swego brata jako Niniel. Przekład: Żałoba. Nieprzyjaciel - imię nadane Morgothowi i Sauronowi.

Niespokojny Pokój - okres trwający od toku 2063 Trzeciej Ery (kiedy to Sauron opuścił Dol Guldur) do roku 2460, gdy powrócił.

Nieśmiertelne Krainy (Kraje) - Aman i Eressea.

Nieśmiertelne Królestwo. niezapominajki (mezapominki) - patrz: simbebnyni.

Nimloth (1) - "Białe kwitnienie", Drzewo Numenoru. Białe Drzewo.

Nimloth (2) - łfka z Doriathu, która poślubiła Diora, spadkobiercę Thingola; matka Elwingi

Nimrodel (1) - "Pani Białej Groty", elfka z Lórien, ukochana Amrotha, mieszkała nad wodospadami Nimrodel, aż odeszła na południe i zaginęła w Ered Nimrais.

Nimrodel (2) - górski potok wpadający do Kelebrantu (Srebrnej Żyły), nazwany tak od elfki Nimrodel, która nad nim mieszkała.

*** Nindamas - główna osada rybacka na południowym wybrzeżu Numenoru u ujścia Siril. Niniel - "Dziewczyna we łzach", imię, które Turin nadał Nienor nieświadom, że ma do czynienia ze swoją siostrą.**

*** Ntn-in-Eitf[Ni-w-EUph] - "Wodna Kraina Łabędzi", wielkie bagniska w dolnym biegu rzeki zwanej (w górnym biegu) Glanduiną. Przekład: Łabędzia Woda.**

Ninui - sindarińska nazwa drugiego miesiąca. Patrz: Nenime.

Nirnaeth Arnoediad- "Bitwa Nieprzeliczonych Łez" opisana w Silmarillionie, zwykle zwana Nirnaeth.

*** Nisimaldar- kraina wokół Przystani Eldalonde w zachodnim Numenorze, przekład w tekście: Wonne Drzewa.**

*** Nisinen - jezioro i rzeka Nunduine w zachodnim Numenorze.**

niziołki - hobbiti; przekład sradarińskiej nazwy periamath. Kraj niziołków; ziele niziołków. Patrz: Perianie.

Noegyth Nibin - Połednie Krasnoludy. Patrz: Nibin-noeg.

Nogothrimowie - krasnoludy.

Nagród-jedno z dwóch miast krasnoludzkich w Górach Błękitnych.

*** Noirinan -dolina u południowych stóp Meneltarmy, u wejścia do niej chowano królów i królowe Numenoru (Dolina Grobów).**

Noldorowie [Noldor, liczba pojedyncza Noldo] zwani "Mądrymi" ("Mistrzami Wiedzy") - drugi z trzech szczepów Eldarów w Wielkiej Wędrówce z Kuivienen, o którym szeroko opowiada Silmarillion. Najwyższy Król Noldorów; Brama Noldorów, patrz: Annon-in-Gelydh. Mowa Noldorów, patrz: quenejski. Pani Noldorów, patrz: Galadriela. Lampy Noldorów, patrz: Feanor.

*** Nulimon - imię nadane Vardamirowi, synowi Elrosa. Nowy Rok elfów - [około 6 kwietnia wedle kalendarza Shire'u.**

*** Nuath - lasy rozciągające się ku zachodowi od górnego biegu rzeki Narog.**

***Numellote- Kwiat Zachodu\''Inziladun.''**

*** Numendil - siedemnasty władca Andunie1. - Numenor-(pełna quenejska nazwa Numenóre) "Westernesee", "Zachodnia**

Kraina" - wielka wyspa przygotowana przez Valarów jakewiejące

zamieszkania Edainów po końcu Pierwszej Ery.

Zwaaa Wielką Wyspą,

Wyspą Królów, Wyspą Westernesse, Krajem Daru, Krajem Gwiazdy.

Patrz: Akallabeth, Benna-nóri-Y6zdyan, Upadek Numenoru

Numenóryjczycy - ludzie, mieszkańcy Numenoru.

Ludzie Morza. Patrz

też: Dunedainowie, Aadunaik

*** Numerramar - "Zachodnie skrzydła", "Skrzydła Zachodu", statek Vientura, na którym Aldarion odbył pierwszą swą podróż do Śródziemia.**

*** Nuneth - matka Erendis.**

Nurnen - "Smutna Woda", wewnętrzne morze na południu Mordoru.

*** Nurufantur - jeden z Feanturjch, wcześniejsze "prawdziwe" imię Mandosa (potem: Namo). Patrz Olafantur.**

O

Obieżyświat - imię, pod którym Aragorn znany był w Bree

*** Oghor-hai - imię nadane Dniedainom przez Orków.**

Ohtar - giermek Isildura, który wyniósł szczątki Narsita z Pół Gladden do Imladris.

*** oiolairl - "wieczne lato", wiecznie zielone drzewo przywieziona do Numenoru przez Eldarów z Eressei. Wycinano z niego Gałąź Powrotu.**

Oiolossi - "Zawsze Śnieżnobiała", Góra Manwego w Amanie, Patrz: Amon Uilas, Taniqueti.

Olafantur -jeden z Feanturich, wcześniejsze prawdziwe" imię Loriena (potem Inno). Patrz: Nurufantur.

Olórin - imię Gandalfa w Vafinorze

Olwe - król Telerich z Akjualonde na wybrzeżu Amanu.

Ondoher - trzydziesty pierwszy król Gondoru, zginął w bitwie z Woźnikami w roku 1944 Trzeciej Ery. ,

*** Ondosto-miejsce w Forottarze (Ziemiach Północnych) Numenoru, nazwa związana zapewne z kamienistością okolicy (ondo-Jcamień", quenajski).**

*** Onodlo - sindarińska nazwa Rzeki Entów.**

Onodrim - sindarińska nazwa entów. Patrz: Enydowie.

*** OrchaUor-Numenóryjczyk, mąż Ailinel, siostry Tar-Aldariona; ojciec Soronta.**

Orfalch Echor - wielka rozpadlina w Górach Okrężnych, przez którą można było wejść do Gondolinu, zwykle po prostu: Orfalch.

*** Orkg - człowiek z bandy Turina, zabity przez Orków na drodze do Nargothrondu. Orodreth - drugi syn Finarfina; król Nargothrondu po śmierci Finroda**

Felagunda; ojciec Finduilas. Władca Narogu.

Orodruña [Orodruin] - "Góra Ziejąca Ogniem" w Mordorze, wulkan, w którym Sauron wykuł Jedyny Pierścień.

*** Orofer [Oropher]- król Leśnych Elfów z Wielkiej Zielonej Puszczy.**

Oromi - jeden z wielkich Valarów zwany Panem Puszczy.

Oromet - wzgórze blisko Andunie na zachodzie Numenoru, gdzie zbudowano wieżę Tar-Minastira.

*** Orrostar - "Ziemie Wschodnie", wschodni półwysep Numenoru.**

Orthank [Orthanc] - wielka numenóryjska wieża w Kręgu Isengardu, przejęta później przez Sarumana Kryształ Orthanku, palantir.

Osgiliath - główne miasto dawnego Gondoru wzniesione na obu brzegach Anduiny. Kryształ Osgiliathu, palantir.

Ossi - Majar Morza, wasal Urna.

OssirUmd - "Kraina Siedmiu Rzek" między rzeką Gdion a Górąmi Błękitnymi w Dawnych Dniach.

Patrz: Lindm.

Ostatni Sojusz - przymierze zawarte pod koniec Drugiej Ery między Blendilem a Gil-galadem w celi pokonania Saurona; również: Sojusz, Wojna (Ostatniego) Sojuszu.

Ost-in-Edhil - miasto elfów w Eregionie.

Ostoher - siódmy król Gondoru.

P

paltuairi (palantiri) - siedem Kamieni (Kryształów) Widzących przywiezionych przez Elendila i jego synów do Numenoru; dzieło Feanora z Amanu.

Często określane jedynie jako kryształy (kamienie).

*** Palarran - "Daleko wędrujący", "Daleko docierający wędrowiec", wielki statek zbudowany przez Tar-Aldariona.**

*** Pallando - jeden z Błękitnych Czarodziej (Ithryn Luin). Pan Losu - patrz Turambar. Pani Dor-Lóminu - Morwena, patrz: Dor-lómin.**

Pani Noldorów - patrz: Galadriela.

Pani ze Złotego Lasu - patrz: Galadriela.

Pani Ziem Zachodnich - patrz: Erendis. Parmaite - imię nadane Tar-Elendflowi.

Parth Goleń - "Zielona Łąka", trawiasta okolica na pomocnych stokach Amon Hen nad brzegami Nen Hithoel.

Parth Kelebrant - "Pole (trawiasta równina) Srebrnej Żyły", sindarińska nazwa zwykle podawana jako Pola Kelebrantu (Srebrne Pole).

Pelagrir - miasto i port w delcie Anduiny.

Pelendur - namiestnik Gondoru. '

Pelemor (Pola Pdenoru) - "Ogrodzone Ziemie", obwarowane tereny wokół Minas Tirith, strzeżone przez mu Rammas Echor. Stoczono na nich największą z bitew Wojny o Pierścień. Pelóri - góry na wybrzeżu Amanu.

Peregrin Tuk [Took] - hobbit z Shire'u, jeden z członków Dróżyny Pierścienia. Zwany Pippinem.

Perlone [perlon, liczba pojedyncza periannath] - sindarińtili przekład nazwy niziołków.

Pierścienie Władzy - Pierścień Jedyny, Rządzący.

Pierścień Golluma. Pierścień Isildura.

Piękny Lud - Eldarowie.

Pipplit - patrz: Peregrin Tuk.

*** Płycizny - dwa wielkie zakola Anduiny (kierowane ku zachodowi, zwane Północnymi i Południowymi Płyciznami; między Brunatnymi Polami a północną granicą Rofaanu.**

Podróżnicy, Gildia Podróżników - stowarzyszenie marynarzy formalnie związane przez Tar-Aldariona. Patrz: Uinendtt.

Pola Gladden - częściowy przekład andarińskiej nazwy Loeg Nnigloron; wielka równina porośnięta trzcinami i irysami (gladdtn) przy połączeniu wód rzeki Gladden i Anduiny.

Pola Kelebrantu (Srebrne Pole) - częściowy przekład nazwy Parth Kelebna Trawiasta równina między rzekami Srebrna Żyła (Kelebrant) i Mętna Woda; wedle Gondoru kraina między dolnym biegiem Mętnej Wody a Anduiną. Zwrot używany zwykle w nazwie Bitwa na Polach Kelebrantu, zwycięstwo Kiriona i Eorla nad Balicami w 2510 roku Trzeciej Ery.

Pole Bitwy - patrz: Dagorlad.

Południowa Ćwiartka - jedna z części Shire'u.

Południowe Królestwo - patrz: Gondor.

Południowe Wzgórza - wzgórza w Eriadorze na południe od Bree.

Poroś - rzeka płynąca z Efel Duath i wpadająca do Anduiny ponad deltą. Patrz: Brody aa Portale.

Poślednie Krasnoludy - szczep krasnoludów z Beleriandu (opisy w Silmarlioinie). Patrz: Nibinnoeg, Noegyth Nibin.

Północne Królestwo, Królestwo Północy - patrz: Amor.

Północne Wzgórza - wzniesienia w Eriadorze na pomoc od Shire'u, gdzie zbudowano Pomost.

Prom Bućktebftga - prom kursujący po Brandywinie między Buckteburgiem a Moczarami.

Przejsście Karadhras - patrz: Karadhras.

Przejsście Imladris - patrz: Kirith Fam m Andrath.

Przeprawa - patrz: Teiglin.

Przewężenie Puszczy - wcięcie Mrocznej Puszczy spowodowane powstaniem Wschodniej Poręby.

Przybysze - patrz: Easterlingowie, Brodda.

Przypiek Północny - zwieńczenie półwyspu Forostar w Numenorze,

Przyjaciele elfów - patrz: Atani, Edainowie.

przystanie - (1) Brithombar i Eglarest na wybrzeżu Beleriandu: Przystań Kirdana; Przystań

Budowniczych Okrętów (Statków); Zachodnie

Przystanie Beleriandu. (2) U ujścia Sirionu pod koniec pierwszej Ery: Przystań Południa; Przystań Sirionu.

Puklte (Lud Pukelów) - rohańska nazwa posągów stawianych przy drodze do Dunharrow, często używana jako ogólne określenie Drueda-inów. Patrz: Stera (Dawna) Ziemia Pukelów.

Pustkowie Północne - pomocna część Śródziemia o nader zimnym klimacie (zwana też: Forodwaith).

Pustkowie Zachodnie - patrz: Enedwaith.

Q

Quendi - oryginalna nazwa elfów stosowana przez Eldarów.

Ouenya, język ąuenejski - pradawny jejzyk wspólny dla wszystkich elfów w takiej formie, jaką przybrał w Valinorze; przeniesiony do Śródziemia przez nokiorskich wygnańców, ale porzucony jako mowa codzienna wszędzie prócz Gondolinu. Używany w

Numenorze. Szachetna Mowa, Mowa Zachodu, Mowa Elfów Wysokiego Rodu.

R

Rada - w różnym kontekście: Rada Berła; Królewska Rada Numenoru; Rada Gondoru. Patrz: Biała Soda.

Radagast - jeden z Istarich (Czarodziejów). Patrz: Aiwendtt.

*** Ragnir - niewidomy służący z domostwa Hurina w Dor-lóminie.**

Rana - "Wędrowiec", nazwa Księżyca.

*** ranga - numenóryjska miara długości, nieco więcej niż jard [metr].**

*** Ras Morthil - nazwa Andrastu.**

Rath Dinen - "Uliczka Milczenia" w Minas Tirith.

Region - gęsty las porastający południową część Doriath.

Rhosgobel - siedziba Radagasta na skraju Mrocznej Puszczy blisko Samotnej Skały (znaczyć to ma "brunatne miasto").

Rhovanion - wielkie pustkowia na wschód od Gór Mglistych. Król Rhovannu, Vidugavia.

Rhudatir-Jedno z trzech królestw składających się na Amor w dziesiątym wieku Trzeciej Ery, leżące między Górami Mglistymi, Wrzosowiskami Etten a Wichrowymi Wzgórzami.

RMn - "Wschód", ogólne określenie dalekiego Wschodu Śrództamia. Morze Rhun.

Rima [Rian] - żona Huora i matka Tuora.

Riddermarchia - patrz: Marchia.

Ringlo - rzeka w Gondorze wpadająca do Morthondu na pomocny wschód od Dol Amrothu (nazwę zawdzięczała swym źródłom wypływającym spod topniejących śniegów w wyższych partiach gór).

Rhmdtti - przekład sindarińskiej nazwy Imladris; siedziba Elronda w głębokiej dolinie w Gotach Mglistych.

Riril - strumień spływający na pomoc z Dorthonionu i wpadający do Sirionu w Moczarach Serech.

* **Rochan(d)** - patrz: **Rokan**.

* **Rochon Methestel**- "Jeździec Ostatniej Nadziei", tytuł pieśni o Boron-dirze Udalrafie.

Rógowie - nazwa Druedamów w języku Rohirrimów, przekładana jako **Wosowie**.

Rogaty Gród [Hamburg] - forteca Rabanu u wejścia do Hełmowego Jaru. Patrz: **Bitwa o Rogaty Gród**; **Aglarond**, **Suthburg**.

Rohm - gondoryjska forma sindarińskiej nazwy **Rochan(d)**, "Jtrtj koni"; wielka trawiasta równina, pierwotnie część Gondoru zwana **Kalenardhon**.

Patrz: **Marchia**, **Wrota Rohanu**, **Rohhirimawie**.

Rohirrimowie - "Władcy koni" z Rohanu. Jeźdźcy Rohanu. Patrz: **Eorlingowie**, **fotModzi**.

Rok Lamentu - rok po Nirnaeth Arnoediad.

Rómendakil I [Romendacil] - Tarostar, ósmy król Gondoru, który przyjął tytuł **Rómendaltila**, "Zwycięzcy Wschodu", po odparciu pierwszych ataków Easterlingów na Gondor.

Rómendakil - [Romendaeil]- Minalkar, przez wiele lat regent, a potem dziewiętnasty król Gondoru, przyjął tytuł RomendakUa po wielkim zwycięstwie na Easterlingami w roku 1248 Trzeciej Ery.

Rómerwa - ." kierowana na wschód", wielka zatoka na wschodzi Numenoru. Fiord Rómenny; Zatoka Rómenny.

*** Ru, Ruatan - quenejska forma wywiedziona ze słowa Drughu, odpowiadająca sindarińskiemu terminowi Dru. Druadan.**

Rzeka Entów - rzeka płynąca przez Rohan z lasu Fangorn do Nmdaŀ. Patrz: Onodló.

S

*** Sador - służący Hurina w Dor-lóminie, przyjaciel Tiirina z lat dzieciństwa, zwany przez niego Labadal, Jednostopy.**

Samu-nandorski elf, doradca króla Thingola; obraził Turina w Menegroth, został przez niego zagoniony na śmierć.

Samotna Góra - patrz: Erebor, Król Pod Górą.

Samotna Skała - skalista wysepka na rzece w górnym biegu Anduiny. Patrz: Bród przy Samotnej Skale.

Sam (wist) Gamgee - hobbit z Shire'u, jeden z członków Drużyny Pierścienia i towarzysz wędrówki Froda w Mordorze.

*** Sarch nia Hin Hurin - "Grób Dzieci Hurina" (Brethil).**

Sarn Arthad - "Bród Kamieni", gdzie Krasnoludzką Droga z Nogrodu i Belegostu przekraczała rzekę Oelion.

Sarn Gtbir - "Kamienne Ostrza", nazwa progów na Anduinie ponad Argonath, zwane tak od iglic skalnych na początku przeszkody.

Sanman - "Mistrz Rzemiosł", popularne pośród ludzi imię Kurunira (wierny przekład), jeden z Istarich (Czarodziejów), przywódca Bractwa. Patrz: Konano, Kurunlr, Biały Wyśłannik.

Sauron - "Odrażający", największy spośród sług Melkora, z pochodzenia Majar Aulego. Zwany Czarnym Władcą, Czarną Potęgą. Patrz też:

Annatar, Artano, Aulautl. Wyspa Saurona, patrz: Tol-in--Gaurhoth.

Serech - wielkie moczary na pomoc od Przełomu Sirionu, gdzie rzeka Rivil spływała z Dorthonionu.

aeregon - "Krew Kamienia", roślina o ciemnoczerwonych kwiatach, która rosła na Amon Rudh.

Serni -jedna z rzek Lebenninu w Oondorze (nazwa pochodzi z sindariń-skiego sern, "mały kamień, kamyk", odpowiadającego quenejskiemu sarnie "kamenisty brzeg". "Chociaż Serni była krótszą z rzek, to po połączeniu z rzeką Gilrain zachowywała swą nazwę aż do morza. Jej ujście zatanowane było kamienistymi ławicami i w późniejszych czasach statki płynące Anduiną do Pdargiru musiały podążać przy wschodnim brzegu Tol-Falas i dakj kanałem

pogłębianym przez Numenoryjczyków pośrodku Delt Anduinu").

* **Sharbhund** - stosowana przez Połednie Krasnoludy nazwa Amon Rudh.

Shire - główna osada hobbitów na zachodzie Eriadoru. Kalendarz Shire'u.

Silmarien - córka Tar-Elendila; matka Valandila, pierwszego władcy Andunie i przodka Elendila Smukłego.

Silmaril - trzy klejnoty stworzone przez Feanora przed zniszczeniem Dwóch Drzew Valinoru, wypełnione ich światłem. Patrz Wojna o Klejnoty, **simbelmyrn** - mały budy kwiatek, zwany też **alfirin** lub **uilos**. Przekład: **nkzapominka**.

sindarin, język andarinski - język Beleriandu, język Elfów Szarych.

Sindarowie - Elfy Szare; nazwa stosowana wobec wszystkich elfów, pochodzenia Telerich, których wracający Noldorowie zastali w Beleriandzie, z wyłączeniem Elfów Zielonych z Isariandu. Elfy Szare

* **Sin- Angren** - patrz ,Angrena.

* **Siril**-główna rzeka Numenoru płynąca na południe spod Meneltarmy.

Sirion - wielka rzeka Beleriandu. Brody na Sirionk; Przystanie Sirionu, patrz: przysłanie. Ujście Sirionu; Źródła Sirionu; Dolina Sirionu. ,

* **Sir Ninglor** - sindarińska nazwa rzeki Gladden.

Skok Jelenia - patrz **Kabed-en-Aras**.

Słomianene Łby - pogardliwa nazwa Rodu Hadora krążąca wśród Easterlingów z Hithlumu.

Słupki - wioska w Shirze, na północnym krańcu Moczarów.

Smaug - widki Smok z Ereboru. Często zwany tylko Smokiem.

Smeagol - Gollum.

Smoczy Hełm Dor-ióminu - część dziedzictwa Rodu Hadora, noszony przez Turina. Smok Dor-lóminu; Smoczy Hełm Północy, Hełm Hadora.

Smoczy Język - patrz: Grima. Smok - patrz: Glaurung, Smaug.

*** Sorontu - "Orli róg", wielkie wzniesienie na wybrzeżu północnego półwyspu Numenoru.**

*** Soronto - Numenóryjczyk, syn siostry Tar-Aldariona, Ailinel i kuzyn Tar-Ankalime.**

Srebrna Żyta - patrz: Kelebrani.

Stara Droga Leśna - patrz: drogi.

Stara (Dawna) Ziemia Pukelów - patrz Druwaitk laur.

Starsze Dzieci - patrz Dzieci Ilwatara.

Starszy Król - patrz Manwi (tytuł przywłaszczony przez Morgotha).

Stary Bród - bród na Anduinie, część Starej Drogi Leśnej. Patrz: Bród przy Samotnej Skale.

Stary Gościniec Południowy - patrz: drogi.

Stary Tuk [Took] - wiekowy Tuk, hobbit z Shire'u, dziadek Bilba Bagginsa i prapradziadek Peregrina Tuka. ,

Stawy Zmierzchu - patrz: Aelin-uial.

Stoorowie - jeden z trzech szczepów hobbitów; patrz: Fallohidzi.

Strażnicy - Dunedainowie wytrwali na północy po upadku Arnoru, sekretni opiekunowie Eriadoru.

Strumień Mering - "Strumień Graniczny" spływający z Ered Nimrais do Rzeki Botów, granica między Rohtnem i Gondorem; w sradarińskim: Olanhir.

Strzeżone Królestwo - patrz: Doriath.

Strzeżona Równina - patrz: Talath Dirnen.

Sucha Rzeka - koryto dawnego strumienia spływającego niegdyś z Gór Okrężnych do Sirionu; droga do Gondolinu.

Sulimi - qunejoka nazwa trzeciego miesiąca w kalendarzu Numenoru, odpowiada marcowi. Patrz: Gwaeron.

Surion - patrz: Tar-Surion.

* **Suthburg** - poprzednia nazwa Rogatego Grodu.

Szara Przystań - patrz: Mithlond.

Szara Woda - patrz: Gwathló. **Szaruga** [Greylin] - nazwa nadana przed Eotheidów rzece wypływającej spod Ered Mothrin i wpadającej do Anduiny blisko źródeł tej drugiej (interpretacja nazwy poprzez staroangielski wskazuje, że dosłownie nazwa ta wiązała się z głośnym szumem tej rzeki Mynn -- "nurt rzeczny")

Szary Płaszcz [Greyhane] - imię Gandaifa w Rohanie.

Szary Wysłannik - patrz: Mithrandir.

Szary Pielgrzym, Szary Wędrowiec - patrz: Mithrandir.

Szepczący Las - patrz: Lat Firien.

Szlachetna Mowa - patrz: auenejski.

Ś

Śnieżny Potok - rzeka wypływająca spod Nagiego Wierchu i podążająca wzdłuż Harrowdale i obok Edoras

Śródziemie - zwane: Mrocznymi (Ciemnymi) Krajami, Wielką Ziemią, Wielkimi Krainami.

Świadkowie Manwego - orły z Meneltarmy.

Święta Góra - patrz: Meneltarma (Silmarillion określa tym mianem szczyt Taniquetil).

T

talon (liczba mnoga telain) - drewniane, nadrzewne platformy w Lothlórien, mieszkanie Galadhrimów. Patrz: flet.

Talath Dirnen - równina na północ od Nargothrondy zwana Strzeżoną Równiną.

*** taniuelassi- wonne, wiecznie zielone drzewo sprowadzone do Numenoru przez Eldarów z Eressei.**

Taniquetil - góra Manwego w Amanie. Patrz: Amon Uilos, Oiolosse.

Tar-Aldarion - szósty władca Numenoru, Król-marynarz; przez (Gildię) Podróżników zwany (Widłom) Kapitanem. Patrz: Anardil.

Tar-Alkarin [Tar-Alcarin] - siedemnasty władca Numenoru.

Tar-Amandil - trzeci władca Numenoru, wnuk Elrosa Tar-Minyatura.

Tar-Anarion - ósmy władca Numenoru, syn Tar-Ankalime i Hftllakara z Hyarastorni. Córki Tar-Anariona.

Tar-Andukal [Tar-Anducal] - imię przyjęte przez Herukalmo, który zagarnął tron po śmierci żony Tar-Vanimelde.

Tar-Ankalimi [Tar-Ancalime] - siódma władczyni Numenoru i pierwsza rządząca królowa, córka Tar-Aldariona i Erendis. Patrz: Emerwen,

Tar-Ankalimon [Tar-Ancalimon] - czternasty władca Numenoru,

Tarannon - dwunasty król Gondoru. Patrz: Falastw.

* **Tar-Ardamin** - dziewiętnasty władca Numenoru, w adunaiku zwany Ar-Abattarik.

Taras - góra na półwyspie Neyrastu, pod którą mieścił się Vinyamar, pradawna siedziba Turgona.

* **Taras-ness** - kraina, pośrodku której wyrastała góra Taras.

Tar-Atanamir - trzynasty władca Numenoru zwany Wielkim i Niechętnym.

Tar-Elendil - czwarty władca Numenoru, ojciec Silmarien i Meneldura. Patrz: Parmaiti.

* **Tar-Elestirne** - "Pani z Gwiazdą na Skroni", imię nadane Erendis.

* **Tar-Falassion** - quenejskie imię Ar-Sakalthóra.

Tar-Herunumen - quenejskie imię Ar-Adunakhóra.

* **Tar-Hostamir** - quenejskie imię Ar-Zimrathona.

Tar-Kalion [Tar-Calion] - quenejskie imię Ar-Farazóna.

Tar-Kalmakil [Tar-Calmacil] - osiemnasty władca Numenoru, w adunaiku zwany Ar-Belzagar.

Tar-Kiryatan [Tar-Ciryatan] - dwunasty władca Numenoru.

*** Tarmasundar - "Korzenie Kolumny", pięć pasm górskich odchodzących od Meneltarmy.**

Tar-Meneldur - piąty władca Numenoru, astronom, ojciec Tar-Aldariona. Patrz: Elentrimo, Irinton.

Tar-Minastir - jedenasty władca Numenoru, który wysłał flotę przeciwko Sauronowi.

Tar-Minyatw - imię Elrosa jako pierwszego władcy Numenoru.

Tar-Miriel - córka Tar-Palantira; zmuszona do małżeństwa z Ar-Farazónem; jako królowa zwana była Ar-Zimrafel.

Tarostar - imię Rómendakila I.

Tar-Palantir - dwudziesty czwarty władca Numenoru, który chciał zmienić złe postępowanie królów i przybrał w quenejskim imię "Tego, który patrzy daleko"; w adunaiku (Ar-) Inziladun.

Tar-Siuion - dziewiąty władca Numenoru.

Tar-Telemmeute - piętnasty władca Numenoru zwany "Srebrnoręki" przez swą miłość do srebra.

*** Tar-Telannar - quenejskie imię Ar-Gimflóra.**

Tar-Telperien - dziesiąta władczyni Numenoru i druga rządząca królowa.

Tar-Vanimetth - szesnasta władczyni Numenoru i trzecia rządząca królowa.

Taur-e-Ndaedetos - "Las Wielkiego Strachu", sindarińska nazwa Mrocznej Puszczy. Patrz: Taur-nu-Fuin.

Taur-en-Faroth - lesista wyżyna na zachód od rzeki Narog ponad Nargothrońdem. Faroth; Wysoki Faroth.

Taur-nu-Futn "Las Spowity Nocą" - (1) późniejsza nazwa Dorthonionu. (2) Nazwa Mrocznej Puszczy. Patrz: Taw-e-NdaedJos.

*** Tawar-in-Druedain - Las Druadan.**

Tawarwaith - "Leśny Lud", Elfy Leśne.

Teiglai-dopływ Sirionu wypływający z Ered Wethrin i ograniczający od południa Las Brethil. Przeprawy na Teiglinie, gdzie droga do Nargothrondu przecinała rzekę.

Telchar - sławny kowal krasnołudzki z Nogrodu.

*** Telepomo - imię Keleborna (2) w Szlachetnej Mowie.**

Teleri - trzeci hufiec Eldarów w Wielkiej Wędrówce z Kuivienen; pochodzili z nich Eldarowie z Aląalonde' oraz Sindarowie i Nandorowie w Śródziemiu. Trzeci Klan, patrz: Lindarawit.

Telperion - starsze z Dwóch Drzew, Białe Drzewo Valinoru. W quenejskim: Tyelperion.

Tehmthtar - dwudziesty dziewiąty król Gondoru zwany Umbardakim "Zdobywcą Umbaru" po zwycięstwie nad Korsarzami w roku 1810 Trzeciej Ery.

Thalion - patrz: Hórin.

*** thangail - "Mur tarcz", formacja bitewna Dunedainów.**

Throgrodrim - "Góry Tyranii" wzniesione przez Morgotha nad Angbadem; zniesione podczas Wielkiej Bitwy kończącej Pierwszą Erę.

Tharbad - port rzeczny i miasto, w którym Droga Północ-Południe przekraczała rzekę Gwathló, zniszczone i opuszczone już podczas Wojny o Pierścień. Most Tharbadu.

Tharktoi - "Człowiek z laską", krasnohidzkie imię dla Gandalfa.

Thengel - szesnasty król Rohanu, ojciec Theodena. Theoden-siedemnasty król Rohanu, zginął w Bitwie na Polach Pdenoru.

Theodred - syn Theodena, króla Rohanu, zginął podczas Pierwszej Bitwy u Brodów na Isenie.

Theodwina [Theothwyn] - córka Thegela, króla Rohanu, matka Eomera i Eowiny.

Thingol - "Szary Płaszcz" (ąenejskie Singolto), imię, pod którym znany był w Beleriandzie Elwe (smdarińskk Elu), przywódca (wraz z bratem Olwem) hufca Telerich z Kufrienen, potem król Doriathu. Patrz Elwe.

Thorin Dębowa Tarcza - krasnolud z Rodu Durina, król na wygnaniu, przywódca wyprawy do Ereboru; zginął w Bitwie Pięciu Armii.

Thorondor - wódz orłów z Krissaegfimu. '

Thoronguil- "Orzeł Gwiazdy", imię, Aragorna w Gondorze podczas służby u Ektheliona II.

Thrain I - krasnolud z Rodu Durina, pierwszy Król Pod Górą.

Thrain II- krasnolud z Rodu Durina, król na wygnaniu, ojciec Thorina Dębowej Tarczy; zmarł w lochach Dol Gulduru.

Thranduil - sindariński elf, król Elfów Leśnych w północnej części Mrocznej Puszczy, ojciec Legolasa.

Thrór - krasnolud z Rodu Durina, Król Pod Góry za przybycia Smauga, ojciec Thraina II; zabity w Morii przez Orka Azoga.

*** Thurin - imię nadane Turinowi przez Finduilas w Nargothrondzie; przekład: Tajemnica.**

Tinuviel - patrz: Luthien.

Tol Ereaea - patrz: Eressia.

Tal Falas - wyspa w Zatoce Belfalas blisko Ethir Anduin.

Tol-in Gaurholh - "Wyspa Wilkołaków", późniejsza nazwa Tol Sirion, wyspy na rzece w okolicy

Przełomu Śrionu, gdzie Finrod wybudował wieżę

Minas Tirith. Wyspa Saurona. Tol Uinen - wyspa w Zatoce Rómenny przy wschodnim wybrzeżu

Numenoru.

tuile - pierwsza pora roku (wiosna) w loa.

Tukome [Took] - rodzina hobbitów z Zachodniej Ćwiartki Shire'u. Patrz: Peregrin, ffieldifons, hendor, Stary Tuk.

Tumhalad - dolina w Zachodnim Beleriandzie między rzekami Ginlith a Narogiem, gdzie pokonano oddziały Nargothrondy.

Tuor - syn Huora i Riany; wraz z Voronwem przybył do Gondolinu, by przekazać posłanie Ulma; mąż Idril, córki Turgona, wraz z nią i synem Earendilem umknął z zagłady miasta. Topór Tuora, patrz: Dramboritg.

Turambar - taję przyjęte przez Turina podczas pobytu w Lesie Bretml. Przekład: Pan Losu, własna interpretacja Turina: Pan Mrocznego Cienia.

Turgon - drugi syn Fingolfinia; mieszkał w Viyamarze w Nevraście, aż potajemnie przybył do Gondolinu, którym rządził do swej śmierci. Zginął w zagładzie miasta. Ojciec Idril, matki Earendila. Zwany Ukrytym Królem.

Turin - syn Hurma i Morweny, główny bohater opowieści Narn t Hin Hurin. Jego inne imiona: Neithan, Agarwaen, Mormegil, Dzikus z Lasu, Turambar.

*** Turufanto [Turphanto]-przekład nazwy "Drewniany Wieloryb", nazwa statku Aladriona Hirilonde' w trakcie budowy.**

Tyrn Gorthad - sindarińska nazwa Wzgórz Kurhanów.

U

*** Udarlafv [IUdalaph] - patrz: Borondir.**

*** uilos - mały biały kwiatek zwany też alfirin lub simbehnyne (niezapominika).**

Uinena [Uinen] - pani Morza z Majarów, małżonka Ossego.

*** Uinendili - "Umiłowani Uineny", nazwa nadana numenóryjskie) Gildii Podróżników.**

*** Uineniel - "Córka Uineny", miano nadane Erendis przez Valandila, władcę. Andunie.**

Ukryte Królestwo - nazwa przypisana zarówno Gondorowi, jak i Doriathowi; patrz: Gondolin, Doriatk.

Ukryte Miasto - patrz: Gondolin.

Ukryty Król - patrz: Turgon.

Ukryty Lud - patrz: Gondolindrimowie.

Ulbar - Numenóryjczyk, pasterz w służbie Hallatana z Hyarastorni, który został marynarzem Tar-Aldariona. Żona Ulbara.

Uldor - zwany Przeklętym; przywódca Easterlingów, zginął podczas Nirnaeth Arnoediad.

Ulmo - jeden z wieBcich Yatarów, Pan Wód. Zwaay Mieszkańcem Głębin (Mieszkającym w Głębinach).

*** Utrad-członek bandy banitów (Gaurwaith), do których dołączył Turin.**

Umarli z Dtmnarrow - patrz: Dtmnarrow.

Umbar - wielka naturalna przystań i forteca numenóryjaka na południe od Zatoki Beliaks; przez większą część Trzeciej Ery pozostawała w rękach wrogów Gondoru znanych jako Korsarze z Umbaru.

Umbardakil [Umbardae] - patrz: Telumehtar.

Uner - "Żaden (mężczyzna)", "nikt spośród mężczyzn".

Ungolianta [Ungoliatt] - wielka pajeczycza, wraz z Melkorem zniszczyła Drzewa Valinoru.

Upadek (Numenoru) - (Zniszczenie przez boskie siły wyspy Numenor - połączenie wątków mitów o wieży Babel i Atlantydzie).

Upiory Kurhanów - złe duchy zamieszkujące Kurhany.

Upiory Pierścienia - patrz: Nazgule.

Urime - quenejska nazwa ósmego miesiąca w kalendarzu Numenoru, odpowiada sierpniowi.

Urukowie - uwspółcześniona forma Uruk-hai, zwrotu z Czarnej Mowy oznaczającego szczególnie roślą i silną rasę Orków.

*** Urwena [Urwen] - imię nadane Lalaith, córce Hurina i Morweny, zmarła jako dziecko.**

Valakar [Valacar] - dwudziesty król Gondoru, jego małżeństwo z Vidumavią wywodzącą się z Ludzi Północy doprowadziło do wojny domowej i walni rodowych.

Valandil (1) - syn Silmarien; pierwszy władca Andunie. Żona Valandila.

Valandil (2) - najmłodszy syn Isildura; trzeci król Arnoru. Valarowie [Valar, liczba pojedyncza Vala] - władcy i strażnicy Ardy. Władcy Zachodu.

Valinorr - kraina Valarów w Amanie.

Valmar - miasto Valarów w Valinorze.

Vanyarowie - pierwszy hufiec Eldarów podczas Wielkiej Wędrówki z Kúmenen, w całości opuścił Śródziemie i pozostał w Amanie.

Varda - największa z Valier ("Królowych Valarów"), twórczyni gwiazd, małżonka Manwego.

Vardamir - zwany **Nótimon** za sprawą rozmówienia w dawnej wiedzy; syn **Elrosa Tar-Minyatura**; uznawany za drugiego władcę **Numenoru**, chociaż nie zasiadł na tronie.

* **vardarianna** - wonne, wiecznie zielone drzewo przywiezione do **Numenoru** przez **Eldarów z Eressei**.

* **Veantur** - **Kapitan Statków Króla** za czasów **Tar-Elendila**; dziad **Tar-Aldariona**; kapitan pierwszych numenóryjskich statków, które ponownie przybiły do brzegów **Śródziemia**.

Vidugavia - "Mieszkaniec lasu", Człowiek Pomocy zwany **Królem Rhovanionn**.

Vidumań - "Leśna Panna", córka **Yidugawi**; żona **Yatakara**, króla **Gondoru**.

Vilya - jeden z **Trzech Pierścieni Elfów**, noszony przez **Gil-Galada**, a potem przez **Elronda**. Zwany **Pierścieniem Powietrza**, **Błękitnym Pierścieniem**.

* **Vinyalondi** - "Nowa Przystań", numenóryjski port założony przez **Tar-Aldariona** u ujścia rzeki **Gwathló**, zwany potem **Lond Daer**.

Vinyamar - "Nowa Siedziba", dom **Turgona** w **Nemście**.

Viresel - quenejska nazwa czwartego miesiąca według kalendarza **Numenoru**, odpowiada kwietniowi.

Voronwe (1) - elf z **Gondolinu**, jedyny marynarz, który ocalał z załóg siedmiu statków wysłanych na

**Zachód po Nirnaeth Arnoediad; spotkał Turina pod Vinyamarem i zaprowadził go do Gondolinu.
Voronwe (2) - imię Mardila, namiestnika Gondoru.**

w

Westernessesse - przekład nazwy Numenor; Wyspa Westernessesse.

Westron - język powszechny na północy i na zachodzie Śródziemia (w wydanych opowieściach został oddany pod postacią współczesnej angielszczyzny). Wspólna mowa. wicekról - nazwa urzędu w Rohanie.

Wichrowe Wzgórza - wzgórza w Eriadorze z najwyższym szczytem Amon Sul.

Wichrowy Czub - patrz: Amon Sul.

Wielka Przystań - patrz: Land Oaer.

Wielka Rzeka - patrz: Anduiną. Dolina Wielkiej Rzeki.

Wielka Środkowa Zatoka - patrz: Lond Daer.

Wielka Wearówka - marsz na zachód Eldarów z Kuivenen.

Wielka Wyspa - patrz: Numenor.

Wielka Zaraza (Wielki Mor)-zaraza, która opanowała Gondor i Eriador w Trzeciej Erze.

Czarna Zaraza.

Wielkie Morze - patrz: Belegaer.

Wielkie Ziemie - patrz: Śródziemie.

Wielki Gościniec - patrz: drogi.

Wielki Kapitan - patrz: Tar-Aldarion.

Wielki Kurhan - patrz: Haudh-en-Ndengim.

Wielki Smok - patrz: Glaurung.

Wielki Zielony Las, Wielka Zielona Puszcza - patrz: Zielony las.

Wierni - (1) ci Numenóryjczycy, którzy nie odsunęli się od Eldarów i wciąż poważali ich w czasach Tar-Ankalimona i późniejszych królów. (2) "Wierni" w Czwartej Erze. Wieżowe Wzgórza - patrz: Eryn Seraid.

Wilczy jeźdźcy - Orkowie lub podobni do Orków ludzie dosiadający wilków.

Wilczy Lud - nazwa nadana Easterlingom w Dor-lómink.

Wilk - wilk Angbadu.

Władca Dor-lóminu - Hurin, Turin; patrz: Dor-lómin.

Władca Morgulu - patrz: wódz Nazguli, Matas Morgul.

Władca (Pan) Wód- patrz: Ulmo.

Władcy Andunie - patrz: Andunie.

Władcy Zachodu - patrz: Valarowie.

Wojna o Klejnoty - wojny toczone w Beleriandzie przez Noldorów o Silmarile.

Wojna o Pierścień - patrz: Pierścienie Władzy.

Wojna (Ostatniego) Sojuszu - patrz: Ostatni Sojusz.

Wolni Ludzie Północy - patrz: Ludzie Północy.

Wosowie - patrz: Druedainowie.

Woźnicy - [od wozów]; Easterlingowie, którzy najeżdżali Gondor w dziewiętnastym i dwudziestym wieku Trzeciej Ery.

Wódz Nazguli - zwany też Przywódcą Upiorów Pierścienia; Czarnym Wodzem; Władcą Morgulu; Czarnoksiężnikiem.

Wrota Noldorów - patrz: Amon-in-Gelydh.

Wrota Rohanu, Wrota Szerokie - na około dwudziestu mil [trzydziestu kilometrów] przejście między krańcem łańcucha Gór Mglistych a północną ostrogą Gór Białych, przepływała przez nie rzeka Isena. Wrota Kalenardhonu.

Wschodnia Bruzda - część Rohanu na pomocnych stokach Ered Nimrais, na wschód od Edoras.

Wschodnia Droga, Droga Wschód-Zachód - patrz: drogi.

Wschodnia Marchia - wschodnia część Rohanu wedle wojskowego podziału kraju na okręgi, oddzielona od Zachodniej Marchii Śnieżnym Potokiem i Rzeką Entów. Marszałek Wschodniej Marchii. Zaciąg Wschodniej Marchii.

*** Wschodnia Poręba - wielka poręba na wschodnim krańcu Mrocznej Puszczy. Patrz: Przewężenie puszczy.**

Wspólna Mowa - patrz: Westron.

Wygnańcy-zbuntowani Noldorów, którzy wrócili z Amanu do Śródziemia.

Wysoka Przełęcz - patrz: Kirilh Fam en Andratk.

Wysoki Faroth - patrz: Taur-en-Faroth, wyspa Balar - patrz: Balar.

Wyspa Królów, Wyspa Westernesse - patrz: Numenor.

Wzgórza - potoczne określenie Białych Wzgórz w Zachodniej Ćwiartce Shire'u. **Wzgórza Sygnałowe** - (wici) Gondoru.

* **Wzgórze Anwar**, **Wzgórze Grozy** - patrz: **Amon Anwar**.

Wzgórze Zwiadu - patrz: **Amon Ethir**.

Y

Yavanna -jedna z **Yalier** („Królowych Valarów”), małżonka **Aulego**.

* **yawnnamire** - "klejnot Yavanny", wonne, wiecznie zielone drzewo ze szkarłatnymi owocami przywiezione do **Numenoru** przez **Eldarów** z **Eressei**.

Yavannie - quenejska nazwa dziewiątego miesiąca według **kalnedarza Numenoru**, odpowiada **wrześniowi**.

yestare - pierwszy dzień słonecznego roku elfów (**loa**).

* **Yózayan** - adunaicka nazwa **Numenoru**, "Kraj Daru".

Z

Zachodnia Bruzda - część **Rohanu** na stokach i polach między **Thirhyrne** (szczytami ponad **Rogatym Grodem**) a **Edoras**. **Zaciąg Zachodniej Bruzdy**.

Zachodnia Droga - patrz: **drogi**.

Zachodnia Marchia - w militarnym podziale **Rohanu** zachodnia połowa kraju (patrz: **Wschodnia Marchia**).

Zaciąg Zachodniej Marchii, **Marszałek Zachodniej Marchii**.

Zaczarowane Wyspy - wyspy

umieszczone przez Valarów na Wielkim Morzu na Wschód od Tol-Eressei w czasach ukrycia Valinoru.

Patrz: Cieniste Wyspy,

Zamin - stara służąca Erendis.

Zatoka Balar - patrz: Balar.

Zatoka Belfalas - patrz: Belfalas.

Zatoka Lhun.- patrz: Lhun.

Zębate Wieże - wieże strażnicze na wschód i na zachód od Morannonu.

Zielona Ścieika - nazwa nadana w Bree w Trzeciej Erze mało używanemu gościńcowi północ-południe, szczególnie w pobliżu Bree. Patrz: drogi.

Zielony Las (Wielki Zielony Las) - przekład nazwy Eryn Galen, starego miana Mrocznej Puszczy.

Ziemie Północne - w Numenorze, patrz: Forostar.

Ziemie Zachodnie - (1) w Numenorze, patrz:

Andostar. (2) W Śródziemiu ogólne określenie odnoszące się do terenów na zachód od Anduiny.

*** Złe Tchnienie - wiatr z Angbadu, który przyniósł do Dor-lóminu zarazę, przyczynę śmierci siostry Turina, Urweny (Lalaith).**

Ż

Żałoba - patrz: Nienor.

Żelazne Wzgórza - pasmo górskie na wschód od Samotnej Góry i na północ od Morza Rhun,