

# DODATKI

## Dodatek A

### Kroniki królów i władców

Źródła, z których zaczerpnąłem większą część materiałów zawartych w Dodatkach, szczególnie w Dodatkach A-D, wskazane są w Nocie do prologu. Część III Dodatku A pt. „Plemię Durina” prawdopodobnie oparta jest na relacjach Gimlego, gdyż krasnolud ten podtrzymywał przyjazne stosunki z Peregrinem i Meriadokiem, często spotykając się z nimi w Gondorze i Rohanie.

W źródłach tych legendy, opowieści oraz informacje o charakterze naukowym przedstawione są bardzo obszernie, toteż w niniejszej książce mogłem zamieścić jedynie wybór, i to przeważnie ze znacznymi skrótami. Głównym ich celem jest zilustrowanie Wojny o Pierścień oraz jej przyczyn, a także uzupełnienie luk w zasadniczym wątku historii. Starożytne legendy Pierwszej Ery, stanowiące przedmiot największego zainteresowania Bilba, wspominały jedynie pokrótce, gdyż dotyczą przodków Elronda i królów oraz wodzów Numenoru.

Wszystkie daty dotyczą Trzeciej Ery, jeśli nie zaznaczono, że chodzi o Drugą lub Czwartą. Na

ogół za koniec Trzeciej Ery przyjmowano wrzesień 3021 roku, kiedy Trzy Pierścienie opuściły Śródziemie, lecz w Gondorze liczono Czwartą Ewę od 25 marca tegoż roku. Jak przeliczać daty ery Shire'u na kalendarz Gondoru, wyjaśniliśmy w t. I.

Podane po imionach królów i władców daty wymieniają rok ich śmierci; przy niektórych tylko imionach figuruje też druga data — rok urodzenia. Znaczek krzyża oznacza śmierć na polu bitwy lub inny gwałtowny rodzaj śmierci, chociaż jej okoliczności nie zawsze są opisane. Odnośniki odsyłają czytelników do trylogii *Władca Pierścieni* lub do książki *Hobbit*.

## **I. Królowie Númenoru**

### **1. Númenor**

Fëanor był wśród Eldarów najbieglej szy w sztukach i nauce, lecz zarazem najbardziej pyszny i samowolny. Jego dziełem były trzy klejnoty — Silmarile. Obdarzył je blaskiem dwóch czarodziejskich drzew: Telperiona i Laurelinu, oświetlających krainę Valarów. Nieprzyjaciel, Morgoth, pożądał tych klejnotów i ukradł je, a po zniszczeniu cudownych drzew zabrał Silma-

rile ze sobą do Śródziemia i strzegł ich w twierdzy Thangorodrim.

Fëanor wbrew woli Valarów opuścił Błogosławione Królestwo udając się na obczyznę, do Śródziemia, i uprowadzając ze sobą znaczną część swego plemienia; zaślepiony pychą postanowił przemocą odebrać Morgothowi klejnoty. Tak doszło do beznadziejnej wojny, w której Eldarowie i Edainowie wspólnymi siłami próbowali zdobyć Thangorodrim i ponieśli w końcu straszliwą klęskę. Edainami (Atani) nazywano trzy plemiona ludzi przybyłe najwcześniej na Zachód Śródziemia i na wybrzeża Wielkiego Morza; te plemiona były sprzymierzeńcami Eldarów w walce z Nieprzyjacielem.

W dziejach zdarzyły się tylko trzy związki małżeńskie między Eldarami a Edainami: Lúthien z Berenem, Idril z Tuorem, Arweny z Aragornem. W tym ostatnim małżeństwie połączyły się dwie z dawna rozdzielone linie półelfów i odnowiony został ich ród.

Lúthien Tinúviel była córką Thłngola zwanego Szarym Płaszczem, króla Doriath w Pierwszej Erze, i Meliany, należącej do Valarów. Beren był synem Barahłra z Pierwszego Domu Edainów. Lúthien z Berenem wydarli z żelaznej korony Morgotha piękny Silmaril'. Lúthien poślubiając człowieka wyrzekła się nieśmiertelności i opuści-

ła plemię elfów. Syn jej miał na imię Dior, a jego córka Elwina przechowywała cenny Silmaril.

Idril Celebrindal była córką Turgona, króla ukrytego państwa Gondolin. Tuor był synem Huora z Rodu Hadora, Trzeciego Domu Edainów; wstawił się w wojnach z Morgothem. Synem Idril i Tuora był Eärendil Żeglarz.

Eärendil poślubił Elwingę, wspierany czarem Silmarila przeszedł przez Ciemność i dotarł na Najdalszy Zachód; przemawiając w imieniu zarówno elfów, jak i ludzi uzyskał pomoc, dzięki której pokonano Morgotha. Eärendilowi jednak nie pozwolono wracać pomiędzy śmiertelników; statek Eärendila uniósł Silmaril w niebiosa, gdzie odtąd klejnot błyszczał w postaci gwiazdy na znak nadziei dla mieszkańców Śródziemia, uciśkanych przez Wielkiego Nieprzyjaciela i jego sługi<sup>4</sup>. Silmarile przechowały dawne światło Dwóch Drzew Valinoru kwitnących dopóty, dopóki ich Morgoth nie zatruł. Dwa inne zginęły pod koniec Pierwszej Ery. Całą ich historię oraz wiele innych wiadomości dotyczących elfów i ludzi można znaleźć w książce pt. *Silmarillion*.

\*

Synami Eärendila byli Elros i Elrond, *peredhil*, czyli półelfowie. W nich tylko przetrwała linia bohaterskich wodzów Edainów z Pierwszej Ery. Po upadku Gilgalada tylko ich potomkowie re-

prezentowali w Śródziemiu linię królewską elfów.

Pod koniec Pierwszej Ery Valarowie zażądali od półelfów, by nieodwołalnie wybrali, do którego z dwóch plemion chcą należeć. Elrond wybrał plemię elfów i stał się mistrzem wiedzy. Przysługiwał mu więc ten sam przywilej co Elfom Wysokiego Rodu przebywającym jeszcze w Śródziemiu, mieli oni mianowicie prawo, gdy poczuli się już znużeni życiem wśród śmiertelników, wejść w Szarej Przystani na pokład statku i odpłynąć na Najdalszy Zachód; przywilej ten zachował moc nawet po odmianie świata. Dzieciom Elronda również dano wybór: mogły albo wraz z nim odejść z tych krain, albo tracąc dar nieśmiertelności zostać w Śródziemiu i tu umrzeć, gdy się czas dopełni. Dlatego to Elrondowi czy to pomyślne, czy niepomyślne zakończenie Wojny o Pierścień musiało przynieść boleść i smutek.

Elros wybrał plemię ludzkie i pozostał wśród Edainów, ale zarówno on, jak i jego potomni cieszyli się szczególną długowiecznością.

\*

Valarowie, Opiekunowie Świata, dali Edainom w nagrodę za ofiary poniesione w walkach z Morgothem kraj odgradzony od niebezpieczeństw nękających Śródziemie. Większość więc Edainów pożeglowała za Morze i kierując się

światłem gwiazdy Eärendila dopłynęła do wielkiej wyspy Elenny, położonej najdalej na zachód ze śmiertelnych krajów. Tam założyli królestwo Númenor.

Pośrodku wyspy wznosiła się wysoka góra, Meneltarma; z jej szczytu człowiek obdarzony bystrym wzrokiem mógł dostrzec białą wieżę przystani Eldarów w Eressei. Eldarowie nawiązali z Edainami przyjazne stosunki, wzbogacając ich wiedzą i hojnymi darami; jedno wszakże wyznaczono Edainom ograniczenie, Zakaz Valarów: nie wolno im było żeglować dalej na zachód, niż sięgali wzrokiem ze swoich wybrzeży, ani postawić stopy w Krajach Nieśmiertelnych. Chociaż bowiem długowieczni w pierwszych czasach żyli trzykroć dłużej niż zwykli ludzie — musieli pozostać śmiertelni, bo Valarowie nie mieli prawa pozbawić ich Przywileju Człowieka. (Czy może Przekleństwa Człowieka — jak później ten dar nazywano).

Elros był pierwszym królem Númenoru i zapisał się w dziejach pod imieniem Tar-Minyatur — tak bowiem brzmiało to w języku elfów. Potomkowie jego żyli długo, ale podlegali śmierci. Później, gdy zdobyli znaczną potęgę, mieli żal do praojca, który wybrał los ludzi; zazdrościli nieśmiertelności przysługującej Eldarom i szemrali na Zakaz Valarów. Tak się zaczął ich bunt, podsy-

cany przewrotnymi radami Saurona, bunt, który doprowadził do upadku Númenoru i ruiny dawnego świata — o czym opowiada księga *Akalabêth*.

Oto imiona królów i królowych Númenoru: Elros Tar-Minyatur, Vardamir, Tar-Amandil, Tar-Elendil, Tar-Meneldur, Tar-Aldarion, Tar-Ankalimë (pierwsza panująca królowa), Tar-Anárion, Tar-Súrion, Tar-Telperiën (druga królowa), Tar-Minastir, Tar-Kiryatan, Tar-Atanamir Wielki, Tar-Ancalimon, Tar-Telemmaitë, Tar-Vanimeldë (trzecia królowa), Tar-Alcarin, Tar-Calmacil.

Następcy Calmacila porzucając imiona elfów panowali pod imionami wziętymi z języka Númenorejskiego (czyli adunajskiego): Ar-Adunakhôr, Ar-Zimrathôn, Ar-Sakalthôr, Ar-Gimilzôr, Ar-Inziladûn. Inziladun jednak, żałując tej zmiany, przybrał imię Tar-Palantir — „Dalekowidzący”. Córka jego miała być czwartą królową, Tar-Míriel, lecz siostrzeniec królewski zagarnął podstępnie tron i władał jako Ar-Pharazôn Złoty, ostatni król Númenoru.

Za czasów Tar-Elendila pierwsze statki Númenorejczyków przybiły znów do brzegów Śródziemia. Pierworodna jego córka, Sil—marien, miała syna Valandila, który był pierwszym władcą zachodniego kraju Andunie i przyjaźnił się z Elda-

rami. Potomkami Valandila w prostej linii byli Amandil, ostatni władca Andunie, i jego syn Elendil Smukły.

\*

Szósty król zostawił jednego tylko potomka — córkę. Była pierwszą królową Númenoru, stało się bowiem prawem dynastii królewskiej, że było przejmujące pierworodne dziecko króla, czy to syn, czy córka.

\*

Królestwo Númenoru przetrwało do końca Drugiej Ery, a nawet wzrosło w potęgę i chwałę; Númenorejczycy zaś aż do drugiej połowy tej ery również wzrastali w mądrości i szczęściu. Pierwsza zapowiedź cienia, który miał zaćmić ich los, zjawiała się za panowania Tar-Minastira, jedenastego z królów. On to wysłał znaczne siły na pomoc Gil-galadowi. Kochał Eldarów, lecz zazdrościł im. Númenorejczycy stali się podówczas znakomitymi żeglarzami, a poznawszy obszar mórz daleko na wschód, zaczęli marzyć o wyprawach na zachód i o zakazanych wodach; im zaś szczęśliwsze było ich życie, tym goręcej pragnęli nieśmiertelności, którą cieszyli się Eldarowie.

Co gorsza, królowie, następcy Minastira, zapalali chciwością bogactw i władzy. Początkowo Númenorejczycy przybyli do Śródziemia jako nauczyciele i przyjaciele słabszych ludzkich plemion,

zagrożonych przez Saurona; teraz jednak przystanie ich zamieniły się w twierdze panujące nad rozległymi nadbrzeżnymi krainami. Atanamir i jego spadkobiercy ściągali ciężkie haracze, a statki Númenorejczyków wracały załadowane łupem.

Pierwszy wystąpił przeciw Zakazowi Valarów Tar-Atanamir oświadczając, że z prawa należy mu się wieczne życie jak Eldarom. Cień wtedy pogłębił się nad krajem, a myśl o śmierci trwożyła serca ludzkie. Nastąpił wśród Númenorejczyków rozłam: jedni stali przy królach i ich zwolennikach, zrywając więzy z Eldarami i Valarami; drudzy — nieliczna garstka, mieniąca się Wiernymi — skupili się głównie w zachodniej części królestwa.

Królowie oraz ich zwolennicy stopniowo porzucali mowę Eldarów, aż wreszcie dwudziesty król przybrał imię wzięte z języka Númenorejskiego: Ar-Adunakhôr, co znaczy „Władca Zachodu”. Wydało się ono złowróżbne Wiernym, oni bowiem dotychczas tytułowali w ten sposób jedynie najdostojniejszych Valarów lub samego Odwiecznego Króla. Rzeczywiście Ar-Adunakhôr zaczął prześladować Wiernych i karał tych, którzy jawnie używali języków elfów. Eldarowie już nie odwiedzali Númenoru.

Potęga i bogactwa Númenorejczyków wzrastały nadal, lecz żyli coraz krócej i coraz bardziej lękali się śmierci, a radość ich opuściła.

Tar-Palantir próbował naprawić zło, było jednak już za późno; w Númenorze rozpętały się bunt i zwady. Po zgonie Tar-Palantira przywódca rebeliantów zagarnął tron pod mianem króla Ar-Pharazôna. Ar-Pharazôn Złoty był najdumniejszym i najpotężniejszym z królów i nic prócz panowania nad całym światem nie mogło go zadowolić.

Postanowił Sauronowi Wielkiemu odebrać władzę nad Śródziemiem i pożeglował na czele silnej floty do Umbaru. Tak wielka była potęga i bogactwa Númenorejczyków, że nawet własni słudzy Saurona opuścili go, on zaś musiał ukończyć się, złożyć zwycięzcy hołd i prosić go o łaskę. Wówczas Ar-Pharazôn zaślepiony pychą wziął Saurona z sobą jako jeńca do Númenoru. Sauron nie potrzebował wiele czasu, by opętać króla i owładnąć jego doradcami; wkrótce też przeciągnął serca wszystkich Númenorejczyków — z wyjątkiem garstki Wiernych — z powrotem na stronę Ciemności.

Sauron okłamał króla zapewniając go, że kto zapanuje nad Nieśmiertelnymi Krajami, zyska wieczne życie, i że Zakaz został mu narzucony dlatego tylko, by królowie ludzcy nie mogli

przewyższyć Valarów. „Ale wielki władca sam bierze to, do czego ma prawo” — mówił.

W końcu Ar-Pharazôn posłuchał rady Saurona, czuł bowiem, że zbliża się do kresu swoich dni, a strach przed śmiercią zaćmiewał mu rozum. Zgromadził najpotężniejszy oręż, jaki znał ówczesny świat, a gdy wszystko było gotowe, kazał zagrać trębaczom pobudkę i pożegłował na wojnę. Złamał Zakaz Valarów, próbował zdobyć nieśmiertelność przemocą w walce z Władcami Zachodu. Gdy jednak Ar-Pharazôn wstąpił na wybrzeże Błogosławionego Amanu, Valarowie, zrzekając się swej opiekuńczej roli, odwołali się do Jedynego i cały świat się odmienił. Númenor runął pochłonięty przez Morze, a Nieśmiertelne Kraje odsunęły się daleko, poza okręgi świata. Tak się skończyła chwała Númenoru.

Ostatni przywódcy Wiernych, Elendil i jego synowie, ocaleli uciekając na dziewięciu statkach i zabrali z sobą nasienie Nimloth oraz Siedem Kryształów Jasnowidzenia (dary otrzymane przez ród Elendila od Eldarów). Na skrzydłach burzy przeniesieni na brzeg Śródziemia, tu założyli w północno-zachodnim jego kącie Królestwa Númenorejskie na Wygnaniu: Arnor i Gondor. Elendil był Królem Najwyższym i zamieszkał w Annuminas na północy, oddając południowe prowincje dwóm swoim synom, Isildurowi

i Anarionowi. Oni to zbudowali Osgiliath między dwiema wieżami — Minas Ithil i Minas Anor, opodal granicy Mordoru. Tyle bowiem dobrego wynikło z zagłady Númenoru, że przynajmniej Sauron również w niej zginął — jak sądzili.

Mylili się co do tego; Sauron wprawdzie został dotknięty katastrofą Númenoru tak, że stracił cielesną powłokę, w której od dawna znany był światu, lecz ze złym wichrem umknął z powrotem do Śródziemia jako duch nienawiści. Odtąd nigdy już nie zdołał odzyskać postaci, która by ludziom wydawała się piękna; czarny i wstrętny, zachował jedną tylko broń dającą mu władzę: broń postrachu. Wrócił do Mordoru i przez czas jakiś krył się tu, nie dając znaku życia. Zapałał jednak srogim gniewem dowiadując się, że Elendil, którego bardziej niż kogokolwiek nienawidził, ocalał i zakłada królestwo tuż pod progiem jego własnej siedziby.

Dlatego to wkrótce potem rozpoczął wojnę z Wygnańcami, by nie dopuścić do umocnienia się ich państwa w tych stronach. Orodruina znów wybuchła płomieniem i w Gondorze nadano jej nazwę Amon Amarth — Góra Przeznaczenia. Sauron wszakże uderzył za wcześnie, zanim zdążył odbudować swoją potęgę, podczas gdy potęga Gil—galada wzrosła już znacznie. Związani Ostat-

nim Przymierzem sojusznicy pokonali Saurona odbierając mu Jedyny Pierścień. Na tym zakończyła się Druga Era.

## 2. Królestwa na wygnaniu

### *Linia Północna* *Spadkobiercy Isildura*

**Armor.** Elendil † Druga Era 3441; Isildur 2; Valandil 249<sup>1</sup> Eldakar 339; Arantar 435; Tarcil 515; Tarondor 602; Valandur f 652; Elendur 777; Eärendur 861.

**Arthedain.** Amlaith z Fornostu<sup>2</sup> (najstarszy syn Eärendura) 946; Beleg 1029; Mallor 1110; Celefarn 1191; Celebrindor 1272; Malvegil 1349<sup>3</sup>; Argeleb I † 1356; Arveleg I 1409; Araphor 1589; Argeleb II 1670; Arvegil 1743; Arveleg II 1813; Araval 1891; Arafant 1964; Arvedui Ostatni Król † 1975. Koniec Królestwa Północy.

**Wodzowie.** Aranarth (najstarszy syn Arvedui) 2106; Arahael 2177; Aranuir 2247; Aravir 2319; Aragorn I † 2327; Araglas 2455; Arahad I 2523; Aragost 2588; Aravorn 2654; Arahad II 2719; Arassuil 2784; Arathorn I † 2848; Argonui 2912; Arador † 2930; Arathorn II t 2933; Aragorn II, Czwarta Era 120.

### *Linia Południowa*

## *Spadkobiercy Anariona*

**Królowie Gondoru.** Elendil, (Isildur) i Anarion † Druga Era 3440; Meneldil, syn Anariona 158; Cemendur 238; Eärendil 324; Anardil 411; Ostoher 492; Rómendacil I (Tarostar) † 541; Turambar 667; Atanatar I 748; Siriondil 830. Potem następują czterej Królowie Żeglarze:

Tarannon Falastur 913 — pierwszy król bezdziejny, zostawił tron bratankowi, synowi Tarciriana. Eärnil I † 936; Ciryandil † 1015; Hyarmendacil I (Ciryaher) 1149. Gondor osiąga szczyt potęgi.

Atanatar II Alcarin „Sławny” 1226; Narmacil I 1294 — drugi król bezdziejny; po nim objął władzę jego młodszy brat Calmacil 1304; Minalcar (regent 1240-1304), koronowany jako Rómendacil II 1304, zmarł 1366; Valacar; za jego czasów rozpoczęła się klęska Gondoru — bratobójcze waśnie.

Eldacar, syn Valacara (zwany początkowo Vini-tharya), strącony z tronu w 1437; Castamir Samozwaniec f 1447; Eldacar po raz wtóry obejmuje tron, umiera w 1490.

Aldamir (drugi syn Eldacara) f 1540; Hyarmendacil II (Vinyarion) 1621; Minardil † 1634; Telemnar † 1636; Telemnar wraz z całym potomstwem zginął w czasie moru; jego następcą został bratanek, syn Minastana, który był młodszym synem

Minardila; Tarondor 1798; Telumehtar Umbardacil 1850; Narmacil II † 1856; Calimehtar 1936; Ondoher † 1944. Ondoher wraz z dwoma synami poległ w boju. Po roku 1945 koronę oddano zwycięskiemu wodzowi Eärnilowi, potomkowi Telumehtara Umbardacila. Eärnil II 2043; Eärnur † 2050. Na nim urywa się linia królów, wznowiona dopiero w 3019 przez Elessara Telcontara. Królestwem rządili tymczasem Namiestnicy.

**Namiestnicy Gondoru.** Ród Húrina: Pelendur 1998. Rządził przez rok po śmierci Ondohera i skłonił Gondorczyków, aby odrzucili pretensje Arvedui do tronu Gondoru. Vorondil łowca 2029<sup>4</sup>. Mardil Voronwe „Stateczny”, pierwszy Namiestnik rządzący krajem. Jego następcy zarzucili imiona elfów.

**Namiestnicy rządzący Gondorem.** Mardil 2080; Eradan 2116; Herion 2148; Belegorn 2204; Húrin I 2244; Túrin I 2278; Hador 2395; Barahir 2412; Dior 2435; Denethor I 2477; Boromir 2489; Cirion 2567. Za czasów Ciriona przybyli do Calenardhon Rohirrimowie.

Hallas 2605; Húrin II 2628; Belecthor I 2655; Orodreth 2685; Ecthelion I 2698; Egalmoth 2743; Beren 2763; Beregon 2811; Belecthor II 2872; Thorondir 2882; Túrin II 2914; Turgon 2953; Ecthelion II 2984; Denethor II — ostatni rządzący Namiestnik, po nim nastąpił syn jego, Faramir, ksią-

żę Emyr Amen, Namiestnik króla Elessara,  
Czwarta Era 82.

### **3. Eriador, Amor i dziedzice Isildura**

Eriadorem nazywano z dawna wszystkie ziemie leżące między Górami Mglistymi a Błękitnymi; granicę ich od południa stanowiła Szara Woda i wpadająca do niej ponad Tharbadem rzeka Glanduina. W okresie największego rozkwitu Amor obejmował cały Eriador z wyjątkiem okolic Rzeki Księżycowej i ziem położonych na wschód od Szarej Wody oraz Grzmiącej Rzeki, gdzie znajdowały się Rivendell i Hollin. Od Rzeki Księżycowej zaczynały się krainy elfów, zielone i ciche, nie odwiedzane przez ludzi, krasnoludowie wszakże mieszkali i po dziś dzień mieszkają po wschodniej stronie Gór Błękitnych, zwłaszcza w tej ich części, która ciągnie się na południe od Zatoki Księżycowej, gdzie mają kopalnie, czynne dotychczas. Dlatego w drodze na wschód często wędrują Wielkim Gościńcem, podobnie jak niegdyś, zanim my osiedliliśmy się w Shire. W Szarej Przystani mieszkał Cirdan, Budowniczy Okrętów; chodzą słuchy, że mieszka tam nadal i że pozostanie, dopóki ostatni okręt nie odpłynie na zachód. Za dni królów większość Elfów Wysokiego Rodu, przebywających jeszcze w Śródziemiu,

mieszkała wraz z Cirdanem lub też w nadmorskich krajach Lindonu. Dziś w Śródziemiu elfów jest bardzo mało — a może już nie ma ich wcale.

### *Królestwo Północne i Dúnedainowie*

Po Elendilu i Isildurze panowało w Amarze ośmiu królów. Gdy jednak synowie ostatniego z nich, Eärendura, nie mogli się z sobą pogodzić, podzielono królestwo na trzy części: Arthedain, Rhudaur i Cardolan. Arthedain, część północno-zachodnia, obejmował ziemie między Brandywiną a Rzeką Księżycową, jak również kraj na północ od Wielkiego Gościńca aż po Wichrowy Czub. Rhudaur leżał na północo-wschodzie między Ettenmoors a Wichrowym Czubem i Górami Mglistymi, lecz obejmował również Klin między Szarą Wodą a Grzmiącą Rzeką. Granice południowej części — Cardolanu — wyznaczały Brandywina i Szara Woda oraz Wielki Gościńiec.

W Arthedain dynastia Isildura utrwaliła się na długo, lecz w Cardolanie i Rhudaurze wkrótce wygasła. Często wybuchały między tymi królestwami spory i walki, wskutek czego Dúnedainowie ginęli. Główną kością niezgody były Wichrowe Wzgórza oraz kraj ciągnący się na zachód od nich w stronę Bree. Zarówno Rhudaur, jak i Cardolan pragnął zawładnąć Wichrowym Czu-

bem (który zwał się Amon Sûl) stojącym na granicy obu królestw, ponieważ na Wieży Amon Sûl przechowywano najważniejszy *palantir* północy, podczas gdy dwa pozostałe znajdowały się w Arthedainie.

\*

W Arthedainie zaczął panować Malvegil, gdy po raz pierwszy na Amor padł cień trwogi. Wtedy bowiem powstało na północy, za Ettenmoors, królestwo Angmar. Ziemie jego leżały po obu stronach gór i skupiło się tam mnóstwo złych ludzi, orków i innych dzikich stworów. (Władca Angmaru, znany pod mianem Czarnoksiężnika, był, jak się dopiero znacznie później wykryło, wodzem Upiorów Pierścienia i przybył na północ po to, by zniszczyć Dúnedainów z Arnoru, niezgoda bowiem panująca wśród nich sprzyjała jego planom, podczas gdy Gondor zdawał się niezwyciężony).

Za panowania Argeleba, syna Malvegila, królowie Arthedainu znów wystąpili z pretensjami do tronu w Amarze na tej podstawie, że nie było tam już potomków Isildura. Rhudaur jednak sprzeciwił się temu. Dúnedainów zostało niewiele, władzę przejął zły człowiek, przywódca plemion górskich pozostający w tajnym sojuszu z Angmarem. Argeleb zbudował fortyfikacje na Wichrowych Wzgórzach<sup>1</sup>, lecz poległ na wojnie

z Rhudaurem i Angmarem. Arveleg, syn Argeleba, z pomocą Cardolanu i Lindonu odparł przeciwników z Wichrowych Wzgórz; przez wiele lat później Arthedain i Cardolan trzymały silne strażę na granicy pod pasmem Wzgórz, wzdłuż Wielkiego Gościńca oraz nad górnym biegiem Szarej Wody. Podobno w tym okresie nawet Rivendell było kiedyś oblegane. Wielka armia nadciągnęła z Angmaru w roku 1409 i przekroczywszy rzekę wtargnęła do Cardolanu otaczając Wichrowy Czub.

Dúnedainowie ponieśli klęskę, Arveleg padł w boju. Wieża Amon Sûl została spalona i zburzona, lecz *palantir* uratowano i ukryto w Fornoście, stolicy dalekiej północy; Rhudaur dostał się pod władzę złych ludzi służących Angmarowi<sup>1</sup>, a niedobitki Dúnedainów zbiegły na zachód. Najeźdźcy zniszczyli Cardolan. Araphor, syn Arvelega, był podówczas niedorosłym jeszcze, ale mężnym chłopcem; z pomocą Cirdana wypędził nieprzyjaciół z Fornostu i z Północnych Wzgórz. Resztki wiernych Dúnedainów z Cardolanu broniły się w Tym Gorthad (na Kurhanach) lub uciekły w lasy.

Podobno elfowie z Lindonu na czas jakiś pokromili Angmar; Elrond przyprowadził im też posiłki z Rivendell i zza Gór, z Lórien. Wtedy to Stoorowie, którzy mieszkali w klinie między Sza-

ra Wodą a Grzmiącą Rzeką, przenieśli się stąd na zachód i na południe, z powodu wojen, strachu przed Angmarem oraz klimatu, pogarszającego się coraz bardziej zwłaszcza we wschodniej części Eriadoru. Niektórzy wrócili w Dzikie Kraje nad rzeką Gladden, przeobrażając się w plemię rybaków.

\*

Za panowania Argeleba II z południo-wschodu pojawił się w Eriadorze mór, od którego wyginęła większa część ludności Cardolanu, szczególnie w Minhiriath. Mocno też wówczas ucierpieli hobbici, lecz plaga słabła w miarę posuwania się na północ, tak że północne prowincje Arthedainu nie doznały już od niej większych szkód. W tym czasie nastąpił zmierzch Dúnedainów w Cardolanie, a złe siły z Angmaru i Rhudauru zajęły opustoszałe wzgórza i na długo tu się umocniły.

Wieść głosi, że wzgórza Tym Gorthad, zwane później Kurhanami, bardzo są starożytnie i że wiele z nich usypali w zamierzchłych czasach Pierwszej Ery praojcowie Edainów, zanim przeprawili się za Góry Błękitne do Beleriandu, kraju, z którego tylko Lindon przetrwał. Dlatego to Dúnedainowie po powrocie w te strony czcili Kurhany i wielu ich królów i wodzów tam właśnie pogrzebano. Zdaniem niektórych kronikarzy Kurhan, gdzie uwięziono Powiernika Pierścienia, był gro-

bowcem ostatniego księcia Cardolanu, poległego w 1409 roku.

W 1974 roku potęga Angmaru znów wzrosła, a Czarnoksiężnik przed końcem zimy napadł na Arthedain. Podbił Fornost i wyparł większość żyjących tam jeszcze Dúnedainów za Rzekę Księżycową; wśród nich byli synowie króla. Lecz król Arvedui do ostatka bronił się na Wzgórzach Północnych, po czym zbiegł z garstką przybocznej straży dalej jeszcze na północ; ocaleli dzięki chyżości wierzchowców.

Czas jakiś Arvedui krył się w pieczarach dawnych kopalń krasnoludzkich w odległej części gór, lecz wreszcie głód zmusił go do szukania pomocy u Lossothów, Śnieżnych Ludzi znad Zatoki Forochel<sup>5</sup>. Natknął się na ich obóz na wybrzeżu, oni jednak nie kwapili się z pomocą, bo król nie miał nic do zaoferowania w zamian prócz paru klejnotów, które u nich nie były w cenie.

Obawiali się też Czarnoksiężnika, który — jak powiadali — zsyłał mróz albo odwilż wedle swej woli. Jednakże, trochę z litości nad wygłodzonym królem i jego świtą, trochę zaś ze strachu przed ich orężem, dali biedakom nieco jedzenia i pobudowali dla nich chaty ze śniegu. Tam Arvedui musiał czekać jakiejś pomocy z południa, stracił bowiem wszystkie konie.

Gdy Cirdan dowiedział się od Aranartha, syna Arvedui, o ucieczce króla na północ, wysłał natychmiast po niego statek do Forochel. Statek wiele dni płynął walcząc z przeciwnym wiatrem, aż wreszcie zawinął do Forochel<sup>6</sup> i żeglarze zobaczyli z daleka małe ognisko, które tułacze rozpalili i stale podtrzymywali z niemałym trudem. Lecz zima owego roku długo nie wyzwalała wód ze swych okowów i chociaż zaczął się już marzec, Zatoką na znacznej przestrzeni pokryta była przy brzegu lodem.

Śnieżni Ludzie na widok okrętu zdumieni się i przerazili, nigdy bowiem jeszcze za ich pamięci żaden statek nie pojawił się w tych stronach. Nabrali jednak większej przychylności dla króla i niedobitków jego świty; na saniach przewieźli ich jak się dało najdalej po lodzie, gdzie spuszczone ze statku łódź mogła już dotrzeć.

Śnieżni Ludzie niepokoiли się jednak, twierdząc, że czują w powietrzu niebezpieczeństwo. Przywódca Lossothów powiedział królowi Arvedui: „Nie dosiadaj tego morskiego potwora! Jeśli żeglarze mają z sobą zapasy, niech nam udziela żywności i innych potrzebnych rzeczy, abyście mogli zostać z nami, póki Czarnoksiężnik nie odejdzie do swego kraju. Latem siły jego zawsze słabną, lecz teraz dech tchnie śmiercią, a zimne ramię sięga daleko”. Arvedui nie posłuchał tej

radę. Podziękował Śnieżnym Ludziom i żegnając się dał przywódcy pierścień mówiąc: „To rzecz więcej warta, niż możesz sobie wyobrazić. Choćby tylko dla swej starożytności! Nie tkwi w nim żaden czar, prócz tego, że budzi szacunek każdego, kto kocha mój ród. Nie pomoże ci w niebezpieczeństwach, ale w potrzebie, jeżeli ten pierścień zanieśiesz do moich współplemieńców, wykupią go na pewno za cenę, jakiej zażądasz”<sup>7</sup>.

Czy Śnieżny Człowiek miał dar przeczuwania niebezpieczeństw, czy też przypadkiem, w każdym razie okazało się, że radził dobrze, zanim bowiem wypłynęli na pełne morze, zerwała się wielka burza i wichura, niosąc śnieżną zamieć z północy i spychając okręt z powrotem na lód, który spiętrzył się wokół niego. Nawet żeglarze Cirdana byli bezradni; nocą lód przebił kadłub i statek zatonął. Tak zginął Averdui, ostatni król, a z nim razem poszły na dno *palantiry*<sup>8</sup>. Dopiero wiele lat później od Śnieżnych Ludzi dowiedziały się inne plemiona o tym zdarzeniu.

Mieszkańcy Shire'u ocaleli, chociaż wojna przeszła przez ich kraj i wielu musiało się ratować ucieczką. Na pomoc królowi posłali oddział łuczników, którzy nigdy już nie wrócili do domów; inni wzięli udział w bitwie, w której rozbito wreszcie potęgę Angmaru (obszerniej o tym wspominają kroniki Południa). W czasach poko-

ju, który później zapanował, lud Shire'u urządził się samodzielnie i pomyślnie. Wybierał sobie thana na miejsce króla i żył szczęśliwie, chociaż przez długie lata tęsknił jeszcze do powrotu króla. W końcu wszakże zapomniał o tej nadziei i zachowało się tylko przysłowie: „Jak król wróci”, używane, gdy mowa była o niedostępnym a pożądanym przedmiocie lub też o nie dającym się odwrócić nieszczęściu. Pierwszym thanem był niejaki Bukka z Moczarów, od którego wywodzi się rodzina Oldbucków. Objął on swój urząd w roku 379 według kalendarza Shire'u, czyli w 1979 kalendarza Gondoru.

\*

Ze śmiercią Arvedui skończyło się Królestwo Północy, Dúnedainów bowiem zostało niewiele i wszystkie plemiona Eriadoru były przetrzebione. Ród królów wszakże przetrwał w wodzach Dúnedainów, z których pierwszym był Aranarth, syn Arvedui. Syn Aranartha, Arahael, wychowywał się w Rivendell jak i wszyscy późniejsi synowie wodzów; tam też przechowywano dziedzictwo rodu, pierścień Barahira, strzaskany miecz Narsil, gwiazdę Elendila i berło z Annuminas<sup>9</sup>.

Odtąd królestwo przestało istnieć, Dúnedainowie usunęli się z widowni i żyli w ukryciu, wędrując po świecie, a trudy ich i czyny rzadko

opiewali bardowie lub zapisywali kronikarze. Teraz, gdy Elrond odpłynął z Śródziemia, mało nam już o tych sprawach wiadomo. Nim jeszcze skończył się okres Niespokojnego Pokoju, złe siły zaczęły nękać Eriador, napastując go jawnie lub tajemnie; mimo to większość wodzów dożyła późnego wieku. Podobno Aragorna Pierwszego rozszarpały wilki, które stanowiły zawsze wielkie dla Eriadoru niebezpieczeństwo, po dziś nie całkiem zażegnane. Za czasów Arahada Pierwszego nagle dali o sobie znać orkowie, którzy — jak się później okazało — od dawna przyczaili się w warowniach pośród Gór Mglistych, aby zagrozić wszelkie przełęcze do Eriadoru. Gdy bowiem w roku 2509 żona Elronda, Celebriana, jechała do Lórien przez przełęcz Czerwonego Rogu, napadli znienacka, rozbili orszak, a ją samą porwali. Elladan i Elrohir puścili się w pogoń i odbili matkę, lecz ucierpiała w niewoli i odniosła ciężką ranę od zatrutej broni. Wróciła do Imladris, gdzie Elrond uzdrowił ją z cielesnych ran, nie mogła jednak odtąd przywyknąć do życia w Śródziemiu i w rok później udała się do Przystani, by odpłynąć za Morze. Potem, za czasów Arassuila, orkowie rozmnożyli się w Górach Mglistych i rozzuchwalili tak, że niszczyli okoliczne kraje, a Dúnedainowie wraz z synami Elronda musieli ich zwalczać. W tym to okresie duża banda orków zapu-

ściła się na zachód aż w granice Shire'u i przepędzona została przez Bandobrasa Tuka.

Było piętnastu wodzów przed urodzeniem się szesnastego, Aragorna II, który był potem królem Gondoru i Arnoru zarazem. Nazywamy go Naszym Królem i wszyscy obywatele Shire'u radują się, ilekroć król odwiedza północ i w drodze do swego odbudowanego dworu w Annuminas odpoczywa nad Jeziorem Evendim. Nigdy jednak nie przekracza granic naszego kraju, stosując się do prawa, które sam wydał, zabraniającego Dużym Ludziom naruszać ziemię hobbitów. Często wszakże w otoczeniu swej świty przybywa na Wielki Most i tam spotyka się z przyjaciółmi oraz tymi wszystkimi, którzy pragną go widzieć. Nie raz też hobbitci przyłączają się do królewskiego orszaku lub odwiedzają króla w jego domu, gdzie goszczą tak długo, jak mają ochotę. W ten sposób często odwiedzali króla than Peregrin, a także burmistrz Pan Samwise; córka Sama, śliczna Elnor, jest dworką królowej Arweny — Gwiazdy Wieczornej.

Linia Północna, ku podziwowi świata i na swą chlubę, mimo utraty potęgi i rozproszeniu ludu, przechowała z ojca na syna dziedzictwo nieprzerwane. A chociaż okres życia wszystkich Dúnedainów w Śródziemiu kurczył się stale, ród z Północy żył przecieź dłużej niż mu pokrewny ród

z Gondoru po wygaśnięciu dynastii ich królów; wielu wodzów północy przeżyło dwukrotny wiek ludzki, osiągając sędziwość nie znaną nawet wśród hobbitów; Aragorn żył do stu dziewięćdziesięciu lat, a więc dłużej niż ktokolwiek z jego przodków od czasów króla Arvegila; w nim bowiem — w Elessarze — odrodziła się godność dawnych królów.

#### **4. Gondor i spadkobiercy Anáriona**

Po Anarionie, który poległ pod Barad-dûr, Gondor miał trzydziestu jeden królów. Chociaż na pograniczach wojna nigdy nie wygasła, Dúnedainowie z południa gromadzili przez tysiąc przeszło lat coraz większe bogactwa i władzę na lądzie i na morzu, aż do czasów Atanataru Drugiego, zwanego Alcarinem, czyli Wspaniałym. Pojawiały się wszakże już wcześniej pierwsze oznaki zapowiadające zmierzch, bo mężowie z najdostojniejszych rodów południa żenili się późno i niewiele mieli potomstwa. Pierwszym bezdzietnym królem był Falastur, drugim Narmacil I, syn Atanataru Alcarina.

\*

Siódmy król, Ostoher, odbudował Minas Anor i tam odtąd królowie przenosili się zwykle na lato zamiast pozostawać w Osgiliath. Za panowa-

nia Ostohera także po raz pierwszy napadli na Gondor Dzicy Ludzie ze wschodu, lecz syn króla, Tarostar, odparł napastników; dlatego nazwano go Rómendacilem — Zwycięzcą Wschodu. Rómenda— cil zginął później w walce z inną hordą Easterlingów. Śmierć ojca pomścił Turambar, rozszerzając znacznie granice Gondoru na wschód.

Od dwunastego króla, Tarannona, zaczyna się dynastia Królów Żeglarzy, którzy budowali okręty i rozciągnęli władzę Gondoru na wybrzeża położone na zachód i południe od ujścia Anduiny. By upamiętnić zwycięstwa odniesione na czele armii, Tarannon przybrał imię Falastura, co znaczy: Władca Wybrzeży.

Bratanek jego i następca na tronie, Eärnil I, odbudował starą przystań Pelargir i stworzył potężną flotę. Obiegł od morza i lądu Umbar, zdobył go i zamienił na wielki port i zarazem twierdzę Gondoru<sup>10</sup>.

Eärnil jednak niedługo cieszył się swym tryumfem, zatonął bowiem wraz z wielu okrętami i żeglarzami podczas burzy przy brzegach Umbaru. Syn jego Ciryandil nadal rozbudowywał flotę, lecz ludzie z Haradu, podburzeni przez wygnanych z Umbaru władców, napadli na twierdzę przeważającymi siłami, a król Ciryandil poległ w bitwie w Haradwaith.

Nieprzyjaciel przez lata całe oblegał Umbar, lecz gród pozostał niezdobyty dzięki potędze morskiej Gondoru. Syn Ciryandila, Ciryaher, czekał cierpliwie, dopóki nie zgromadził wielkich sił; wówczas dopiero zaatakował od lądu i od morza oblegających, przeprowił się na czele armii przez rzekę Hamen i rozbił doszczętnie wojska ludzi z Haradu, zmuszając ich królów do uznania zwierzchnictwa Gondoru (1050). Ciryaher przybrał miano Hyarmendacila — Zwycięzcy Południa.

Do końca długiego życia Hyarmendacila nikt nie śmiał podać w wątpliwość jego zwierzchniej władzy. Królował on przez sto trzydzieści cztery lata — było to najdłuższe, z jednym wyjątkiem, panowanie w dziejach dynastii Anariona. Gondor wówczas osiągnął szczyt potęgi. Królestwo rozciągało się na północy do rzeki Celebrant i do południowego skraju Mrocznej Puszczy; na zachód — do Szarej Wody; na wschód — do Wewnętrznego Morza Rhun; na południe — do rzeki Hamen, a dalej wybrzeżem do półwyspu i przystani Umbaru. Ludzie z dolin Anduiny uznawali jego władzę, królowie Haradu składali mu hołd, a ich synowie jako zakładnicy przebywali na dworze króla Gondoru. Mordor kipiał gniewem, lecz nie mógł nic przedsięwziąć, strzeżony przez potężne warownie czuwające na wszystkich przełęczach.

Na Hyarmendacilu skończyła się dynastia Królów Żeglarzy. Syn jego, Atanatar Alcarin, pędził życie w wielkim przepychu, tak że mówiono, iż „w Gondorze dzieci bawią się drogocennymi kamieniami jak piaskiem”. Atanatar jednak lubił tylko używać życia, nie trudząc się podtrzymywaniem odziedziczonej potęgi.

Jeszcze przed jego śmiercią zaczął się zmierzch Gondoru, co niewątpliwie nie uszło uwagi nieprzyjaciół. Zaniedbano też straży na granicach Mordoru. Dopiero jednak za panowania Valacara zarysowało się pierwsze prawdziwe niebezpieczeństwo: wybuchła Waśń Rodzinna i wojna domowa, która spowodowała wielkie zniszczenia i straty, nigdy w pełni nie powetowane.

\*

Syn Calmacila, Minalcar, odznaczał się wielką energią, toteż Narmacil, chcąc się pozbyć wszelkich kłopotów, mianował go w 1240 roku regentem. Odtąd Minalcar rządził Gondorem z ramienia króla, dopóki nie odziedziczył tronu po ojcu. Troszczył się głównie o Nortów.

Nortowie w okresie pokoju, ubezpieczonego potęgą Gondoru, wzrosli znacznie w siły; królowie okazywali im łaskawość, byli to bowiem wśród zwykłych ludzi najbliżsi pobratymcy Dúnedainów (jako po większej części potomstwo plemienia, z którego wywodzili się starożytni

Edainowie). Nortowie otrzymali więc z łaski królów rozległe ziemie na drugim brzegu Anduiny, na południe od Wielkiego Zielonego Lasu; mieli stanować straż Gondoru przed Easterlingami, którzy z dawna najczęściej napadali od strony równin ciągnących się między Wewnętrznym Morzem a Górą Popielnymi.

Napaści te ponowiły się za czasów Narmacila Pierwszego, jakkolwiek zrazu były niezbyt groźne. Okazało się jednak wtedy, że Nortowie nie zawsze dochowują wierności Gondorowi i że niektórzy z nich łączą się z Easterlingami, czy to z żądzy łupów, czy to wskutek zastarzałych waśni między ich książętami. Toteż Minalcar w 1248 roku wyruszył na czele potężnej armii, pomiędzy Rhovanionem a Morzem Wewnętrznym rozbił znaczne siły Easterlingów i zburzył ich osady oraz obozy na wschód od Morza. Po tym zwycięstwie przybrał imię Rómendacila.

Rómendacil umocnił więc wschodnie brzegi Anduiny aż po ujście Mętnej Wody i zamknął przed obcymi drogę rzeczną na południe od Emyn Muil. Wtedy też zbudował królewskie kolumny Argonath u wejścia na Jezioro Nen Hithoel. Ponieważ jednak potrzebował ludzi i pragnął zacieśnić więzy przyjaźni z Nortami, wielu z nich przyjął do swej służby i niektórym powierzył wysokie stanowiska w armii.

Rómendacil szczególnymi łaskami darzył Vidugavię, który mu pomógł w czasie wojny. Nazywał siebie Królem Rhovanionu i był rzeczywiście najmożniejszym z książąt Północy, chociaż własne jego królestwo leżało pomiędzy Zielonym Lasem a Celduiną (czyli Bystrą Rzeką). W 1250 roku Rómendacil posłał swego syna Valacara jako ambasadora do Vidugavii, pragnąc, by młodzieniec poznał język, obyczaje i politykę Nortów. Lecz Valacar nie poprzestał na tym, rozmiłował się bowiem w kraju i jego mieszkańcach, a wkrótce też zaślubił Vidumavi, córkę Vidugavii. Do ojczystego kraju wrócił dopiero po kilku latach. Małżeństwo to stało się później przyczyną wojny zwanej Waśnią Rodziną.

Albowiem dumni Gondorczycy krzywo patrzyli na Nortów piastujących w ich armii wysokie godności; było też rzeczą niesłychaną, aby dziedzic korony i syn królewski brał za żonę kobietę z mniej szlachetnego i obcego plemienia. Gdy Valacar postarzał się, w prowincjach południowych wybuchł przeciw niemu bunt. Królowa była piękną i godną panią, lecz, jak wszyscy ludzie z mniej dostojnych plemion, nie miała przywileju długowieczności, toteż Dúnedainowie obawiali się, że potomstwo z niej zrodzone również będzie żyło krótko i że ród królów wśród ludzi straci wskutek tego swój prastary majestat. Nie chcieli

więc uznać za króla jej syna, który wprawdzie nosił imię Eldacara, lecz urodził się w obcym kraju i w dzieciństwie zwany był Vinitharyą w języku swej matki.

Gdy więc Eldacar objął po ojcu tron, rozpętała się w Gondorze wojna. Młody król okazał się uparty w obronie swoich praw. Prócz dziedzictwa krwi ojcowskiej miał w żyłach mężną, bojową krew Nortów. Gdy sprzysiężeni przeciw niemu Gondorczycy pod wodzą innych królewskich potomków zaatakowali go, bronił się do ostatka zawzięcie. Oblężony w Osgiliath trzymał się tam długo, póki głód i miazdząca przewaga wrogów nie zmusiły go do opuszczenia płonącej twierdzy. Podczas tych walk i pożaru zniszczona została Wieża Kryształu Osgiliath, a *palantir* utonął w nurtach rzeki.

Eldacar wymknął się jednak z rąk przeciwników i zbiegł na północ, do swych krewnych w Rhovanionie. Skupiło się przy nim wielu zwolenników, zarówno spośród Nortów, służących w armii Gondoru, jak i spośród Dúnedainów mieszkających w północnych prowincjach; wielu z nich bowiem nabrało szacunku dla Eldacara, a jeszcze więcej pałało nienawiścią do jego rywala. Tym rywalem był Castamir, wnuk Calimenthara, młodszego brata Rómendacila Drugiego. Castamir nie tylko legitymował się najbliż-

szym pokrewieństwem z panującym rodem, lecz ponadto miał więcej niż inni pretendenci popleczników, bo jako Dowódca Floty cieszył się poparciem mieszkańców wybrzeża i wielkich portów: Pelargiru oraz Umbaru.

Wkrótce po objęciu władzy Castamir zraził sobie ludzi wyniosłością i skąpstwem; był też okrutny, z czym zdradził się jeszcze podczas oblężenia Osgiliath. Skazał na śmierć wziętego do niewoli Omendila, syna Eldacara, a rzeź i zniszczenie, jakie z jego rozkazu spadły na gród, nie dały się usprawiedliwić koniecznością wojenną. Nie zapomniano tego nowemu królowi w Minas Anor i w Ithilien; do reszty zaś stracił Castamir miłość ludu, gdy przekonano się, że nie dba o ziemię, kocha tylko swoją flotę i dlatego zamierza przenieść stolicę do Pelargiru.

Po dziesięciu latach jego panowania Eldacar uznał, że przyszedł czas pomyślny, by odzyskać tron; z wielką armią wtargnął od północy, a wtedy z Calenardhonu, z Anorien i z Ithilien podążyli na jego spotkanie liczni zwolennicy. W Lebennin, nad brodem na rzece Erui, rozegrała się wielka bitwa, w której przelano dużo najszlachetniejszej krwi Gondoru. Eldacar własną ręką zabił w boju Castamira, biorąc zemstę za straconego syna. Lecz synowie Castamira ocaleli i długo jeszcze na czele krewnych oraz przyjaciół bronili się w Pelargirze.

Eldacar nie rozporządzał flotą, aby ich osaczyć od Morza, wreszcie więc, zgromadziwszy znaczne siły, wypłynęli z Pelargiru, by osiąść na dobre w Umbarze. Umbar stał się odtąd schronieniem wszystkich wrogów króla i państewkiem niezależnym od korony; przez wiele pokoleń prowadził z Gondorem wojnę, zagrażając nadbrzeżnym prowincjom i żegludze królewskiej floty. Nigdy się całkowicie nie poddał — dopóki nie powrócił król Elessar — a cały południowy Gondor stał się na długie wieki ziemią sporną między korsarzami a królami.

\*

Strata Umbaru boleśnie dotknęła Gondor nie tylko dlatego, że umniejszyło to południowe prowincje królestwa i osłabiło jego władzę zwierzchnią nad Haradem, lecz także dlatego, że było to miejsce pamiętne zwycięstwem Ar-Pharazôna Złotego, ostatniego króla Númenoru, który tu wylądował i złamał potęgę Saurona.

Jakkolwiek potem Ar-Pharazôn ściągnął na Númenor zagładę, nawet zwolennicy Elendila chlubili się wspomnieniem floty Ar-Pharazôna, jego wielkiej armii, która wynurzyła się jak gdyby z Morza; toteż na najwyższym wzgórzu przyładka nad przystanią postawili jako upamiętnienie ogromny biały słup, a na nim umieścili kryształową kulę, by łowiła promienie słońca lub

księżycą i świeciła niby jasna gwiazda, widoczna przy pięknej pogodzie nawet z wybrzeży Gondoru lub z dalekich wód zachodniego Morza. Pomnik ten przetrwał aż do ponownego wzrostu potęgi Saurona, wówczas bowiem Umbar dostał się pod panowanie jego sług i obalono pamiątkę upokorzenia Władcy Ciemności.

\*

Od powrotu na tron Eldacara krew królewskiego rodu i innych Dúnedainów częściej mieszała się z krwią mniej dostojnych plemion. Wielu bowiem najszlachetniejszych synów Gondoru zginęło w domowej wojnie, a przy tym Eldacar popierał Nortów, którzy mu pomogli odzyskać koronę, i zaludniał spustoszony kraj mnóstwem nowych osadników sprowadzanych z Rhovanienu.

Przemieszanie to nie spowodowało zrazu gwałtownego osłabienia Dúnedainów, jak się obawiano; stopniowo jednak życie ich skracało się nadal. Niewątpliwie działał tu wpływ Śródziemia, a przy tym od upadku Gwiazdzistej Krainy z wolna Dúnedainowie tracili dary Númenoru. Co do Eldacara, to przeżył lat dwieście trzydzieści pięć, a królem był przez lat pięćdziesiąt osiem, z czego dziesięć spędził na wygnaniu.

Drugie i gorsze jeszcze nieszczęście spadło na Gondor za panowania Telemnara, dwudziestego

szóstego króla, którego ojciec, Minardil, syn Eldacara, poległ w Pelargirze w walce z korsarzami z Umbaru. (Przewodzili im Angamaite i Sangahyando, prawnukowie Castamira). Wkrótce potem czarny wiatr od wschodu przyniósł morową zarazę. Umarł król i wszystkie jego dzieci, wyginęło mnóstwo ludzi, zwłaszcza spośród mieszkańców Osgiliath. Wobec zdziesiątkowania ludności i powszechnego zgnębienia osłabła czujność na granicach Mordoru, a twierdze strzegące przełęczy pozostały bez załogi.

Później dopiero zauważono, że wszystko działo się w czasie, gdy w Zielonym Lesie stopniowo gęstniał mrok i zaczęły pojawiać się licznie różne złe stwory, co było nieomylnym znakiem, że Sauron znów wzrasta w siły. Wprawdzie ucierpieli od tych plag również przeciwnicy Gondoru — gdyby nie to, skorzystaliby z jego osłabienia, aby nim zawładnąć — Sauron jednak wolał czekać, ponieważ przede wszystkim pragnął uwolnienia Mordoru spod straży.

Po śmierci króla Telemnara zwiędło i umarło Białe Drzewo w Minas Anor, lecz bratanek i następca Telemnara, Tarondor, posadził na dziedzińcu Cytadeli nowe. Tarondor właśnie przeniósł na stałe siedzibę królewską do Minas Anor, Osgiliath bowiem opustoszał i zaczął się rozsypywać w gruzy. Mieszkańcy, którzy ze strachu przed

pomorem zbiegli do Ithilien lub do zachodnich dolin, nie mieli ochoty powracać stamtąd.

Tarondor młodo wstąpił na tron i panował najdłużej ze wszystkich królów Gondoru, nie zdołał jednak wiele dokonać poza tym, że przywrócił wewnątrz państwa porządek i z wolna odbudowywał jego siły obronne. Syn jego, Telumehtar, pamiętając śmierć Minardila i zaniepokojony zachwalstwem korsarzy, którzy zapuszczali się w łupieżczych wyprawach aż do Anfalas, zgromadził wojsko i w roku 1810 zdobył szturmem Umbar. W tej wojnie zginęli ostatni potomkowie Castamira, Umbar zaś znowu wrócił pod władzę królów. Telumehtar dodał do swego imienia przydomek Umbardacil — Zwycięzca Umbaru. Lecz wkrótce w nowej zawierusze Umbar odpadł od korony i dostał się w ręce ludzi z Haradu.

\*

Trzecim nieszczęściem były najazdy Woźników, nękające osłabiony kraj przez sto niemal lat. Woźnicy, obce plemię, a raczej zlepek wielu plemion ze wschodu, w tym okresie wzmocnili swe siły i uzbroili jak nigdy przedtem. Plemię to wędrowało w wielkich krytych wozach, a jego wojownicy ruszali do walki na rydwanach. Podburzeni, jak się później okazało przez wysłanników Saurona, Woźnicy napadli z nienacka na Gondor i w roku 1856 w bitwie na drugim brzegu An-

duiny zabili króla Narmacila II. Ujarmili wschodnią i południową część Rhovanionu, a granica Gondoru cofnęła się do Anduiny i wzgórz Emyn Muil. (W tym czasie, jak można przypuszczać, Upiory Pierścienia powróciły do Mordoru).

Calimehtar, syn Narmacila 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. Za panowania Arafanta na północy, a Ondohera, syna Calimehtara, na południu dwa królestwa po długim okresie rozdziału i milczenia znów spotkały się na wspólną naradę. W końcu bowiem zrozumiano, że tymi atakami z różnych stron na niedobitków Númenoru kieruje jakaś jedna potęga i wola. Wtedy to Arvedui, spadkobierca Arafanta, poślubił Firiel, córkę Ondohera (1940). Dwa królestwa nie mogły wszakże wspomóc się wzajemnie, bo kiedy Angmar ponowił napaść na Arthedain, potężne bandy Woźników najechały Gondor.

Wielu Woźników już wcześniej przedostało się na południe od Mordoru i sprzymierzyło z ludźmi z Khand i z Bliskiego Haradu; uderzając z wielką siłą od północy i południa, napastnicy omal nie rozbili doszczętnie Gondoru. W roku 1944 król Ondoher wraz z dwoma synami, Arta-

mirem i Faramirem, poległ w bitwie na północ od Morannonu, a nieprzyjaciel wtargnął do Ithilien. Jednakże Eärnil, dowódca Armii Południa, odniósł w południowej części Ithilien wielkie zwycięstwo, niszcząc wojska Haradu, które przepawiły się za rzekę Poroś. Spiesząc na północ Eärnil zebrał rozproszone resztki Armii Północy i zaskoczył główny obóz nieprzyjacielski w chwili, gdy Woźnicy, upojeni tryumfem, przekonani o całkowitej bezsilności Gondoru, ucztowali myśląc, że nie pozostało im już do roboty nic prócz rabunku w podbitym kraju. Eärnil rozbił obóz pierwszym impetem, podpalił wozy i wypędził z Ithiliern ogarniętych paniką najeźdźców. Wielu z nich, uciekając przed Gondorczykami, potonęło w Martwych Bagnach.

\*

Po śmierci Ondohera i jego synów swe prawa do korony Gondoru zgłosił władca Północnego Królestwa, Arvedui, jako potomek w prostej linii Isildura i małżonek Firiell, jedynej pozostałej przy życiu dziedziczki Ondohera. Odrzucono wszakże jego roszczenia, głównie za sprawą Pelendura, który był ongiś Namiestnikiem króla Ondohera.

Rada koronna Gondoru taką dała odpowiedź: „Korona i władza w Gondorze należą się wyłącznie spadkobiercom Meneldila, syna Anariona, któremu Isildur odstąpił to królestwo. Wedle

zwyczajów Gondoru prawo dziedzictwa przysługuje tylko potomkom męskim, o ile zaś nam wiadomo, w Amarze obowiązuje ten sam obyczaj”.

Na to Arvedui odparł: „Elendil miał dwóch synów, z których Isildur jako pierworodny był spadkobiercą ojca. Słyszeliśmy, że imię Elendila po dziś dzień otwiera linię królów Gondoru, i słusznie, on bowiem uznany był za zwierzchnika wszystkich królów na ziemiach Dúnedainów. Za życia Elendila synowie z jego ręki otrzymali we wspólne władanie Królestwo Południowe, lecz kiedy

Elendil zginął, Isildur udał się na północ, by objąć tron po ojcu, zlecając władzę nad południem synowi swego brata. Nie wyrzekł się nigdy zwierzchniej władzy nad Gondorem ani też nie myślał, by królestwo Elendila miało na zawsze pozostać rozdzielone. Ponadto w dawnym Númenorze korona przechodziła na najstarsze dziecko króla, czy to był syn, czy też córka. Tego starego prawa nie przestrzegano w królestwach na wygnaniu, trapiionych ustawicznie wojnami, lecz prawo to istniało w naszym plemieniu i do niego się dzisiaj odwołujemy, skoro synowie Ondohera zginęli bezpotomnie”.<sup>11</sup>

Na to Gondor już nic nie odpowiedział. O koronę ubiegał się Eärnil, zwycięski dowódca

wojsk; oddano mu ją za zgodą wszystkich Dúnedainów z Gondoru, należał bowiem do królewskiego rodu. Był synem Siriondila, syna Calimmacila, syna Arciryasa i brata Narmacila II. Arvedui nie dochodził swoich praw; nie miał sił ani chęci, by sprzeciwić się woli Dúnedainów z Gondoru. Potomkowie jego wszakże nie zapomnieli o tych prawach, nawet wówczas, gdy Północne Królestwo upadło. W latach bowiem, o których mówimy, upadek Północnego Królestwa był już bliski.

Arvedui był ostatnim królem Północy, co zresztą wyraża się w jego imieniu. Podobno nadał mu je zaraz po narodzeniu Wieszczek Malbeth mówiąc jego ojcu: „Dasz mu na imię Arvedui, bo on będzie ostatnim władcą Arthedainu. Będzie wprowadzie dany Dúnedainom wybór, a jeśli wybiorą drogę pozornie bardziej bez nadziejną, syn twój zmieni imię i zostanie królem wielkiego królestwa. W przeciwnym razie czeka ich wiele trosk i trudów i dużo pokoleń ludzkich przeminie, zanim Dúnedainowie znów się dźwigną i zjednoczą”.

W Gondorze również po Eärnilu jeden tylko król panował. Być może, gdyby dwa królestwa połączyły się pod jednym berłem, utrzymałaby się linia królów nieprzerwana i uniknięto by wielu nieszczęść. Eärnil był zresztą mądrym człowie-

kiem i nie unosił się pychą, jakkolwiek jemu też, jak większości Gondorczyków, królestwo Arthedain wydawało się, mimo szlachetnego pochodzenia panujących tam władców, kraikiem niewartym większej uwagi. Posłał do Arvedui gońców z zawiadomieniem, że otrzymał koronę Gondoru zgodnie z prawem i w myśl interesów Południowego Królestwa. „Nigdy jednak nie zapomnę o królestwie Arnoru ani też nie wyprę się więzów braterstwa, nie chcąc, aby królestwa Elendila stały się sobie obce — zapewniał. — W potrzebie dostarczę wam zawsze pomocy w miarę mych sił”.

Przez długi jednak czas potem Eärnil sam nie dość czuł się bezpieczny, aby móc spełnić tę obietnicę. Król Arafant mimo słabnących sił starał się odpierać napaści Angmaru, gdy po ojcu objął panowanie, w końcu wszakże, jesienią 1973 roku, doszły do Gondoru wieści, że Arthedain jest śmiertelnie zagrożony i że Czarnoksiężnik przygotowuje nowy, ostateczny cios. Wtedy jak najspieszniej Eärnil wysłał na północ flotę i tylu wojowników, ilu mógł bez narażania własnych granic wyprawić, a na czele tych posiłków postawił swego syna Eärnura. Zanim jednak Eärnur dotarł do brzegów Lindonu, Czarnoksiężnik podbił całe królestwo Arthedain, ostatni zaś król, Arvedui, stracił życie.

W Szarej Przystani, gdy Eärnur do niej zawiąnął, ludzie i elfowie powitali go z radością i podziwem. Flota była tak liczna, a przy tym wielkie okręty zanurzały się tak głęboko, że nie mogły wszystkie znaleźć schronienia w porcie, chociaż zapełniły również przystanie w Harlond i Forlond. Z pokładów zeszła wspaniała armia, zaopatrzona i uzbrojona do wojny między potężnymi królami. Tak się przynajmniej zdawało ludziom z Północy, bo w rzeczywistości była to zaledwie część potęgi Gondoru, wydzielona na tę daleką wyprawę. Największy zachwyty budziły konie, przeważnie wyhodowane w dolinach Anduiny, a dosiadali ich jeźdźcy rośli i piękni, dumni książęta Rhovanionu.

Cirdan wezwał pod broń wszystkich zdolnych do walki mężów z Lindonu i Arnoru, a gdy cała armia była gotowa, przeprowiła się przez Rzekę Księżycową i pospieszyła na północ przeciw Czarnoksiężnikowi, władcy Angmaru. Mieszkał on wówczas, jak już wspominaliśmy, w Fornoście, zagarnąwszy siedzibę królów wraz z ich władzą, i skupił przy sobie wielu złych ludzi. Zaufany w swe siły, nie czekał, aż go przeciwnicy zaatakują w jego twierdzy, lecz wyszedł im na spotkanie na czele swych wojsk, pewny, że zmiażdży ich jednym uderzeniem, podobnie jak przedtem armię północną.

Armia Zachodu zagroziła mu drogę wychodząc z gór Evendim i wielka bitwa rozegrała się na równinie między Nenuial a Wzgórzami Północnymi. Wojska Angmaru już się załamały i zaczęły cofać się w kierunku Fornostu, gdy niespodzianie konnica Gondoru, która okrążyła góry, zaskoczyła cofających się od północy. Odwrót zamienił się w pogrom i paniczną ucieczkę. Czarnoksiężnik z garstką niedobitków umknął zdążając wprost do Angmaru. Zanim zdążył się schronić w Carn Dum, dopędzili go jeźdźcy Gondoru z Eärnurem na czele. Jednocześnie z Rivendell przybył na pomoc Gondorowi zastęp elfów prowadzony przez Glorfindela. Klęska Angmaru była tak druzgocąca, że ani jeden poplecznik Czarnoksiężnika, czy to człowiek, czy ork, nie pozostał na zachód od Gór.

Podobno jednak, gdy sprawa Angmaru zdawała się już stracona, zjawił się nagle sam Czarnoksiężnik, w czarnym płaszczu, w czarnej masce i na karym koniu. Strach poraził ludzi na jego widok. On wszakże za cel swej straszliwej nienawiści obrał wodza Gondoru i z krzykiem natarł wprost na niego. Eärnur gotów był stawić mu czoło, lecz wierzchowiec przerażony uskoczył w bok i uniósł jeźdźca, który nie zdążył go w porę opanować.

Czarnoksiężnik zaśmiał się, a nikt z ludzi, którzy słyszeli ten śmiech, nie mógł odtąd zapomnieć jego grozy. Wtedy jednak wysunął się z szeregów Glorfindel na białym koniu. Śmiech uwiązał Czarnoksiężnikowi w gardle. Zawróciwszy na miejscu czarny jeździec pomknął galopem i zginął w ciemnościach, noc bowiem zapadła już nad polem bitwy. Czarnoksiężnik zniknął, nikt nie wiedział, gdzie się skrył.

Eärnur właśnie wrócił, lecz Glorfindel wpatrując się w gęstniejący mrok powiedział:

— Nie ścigaj go! Nigdy już nie wróci do tej krainy. Zguba dosięgnie go daleko stąd, nieprędko i nie z ręki męża.

Wielu Gondorczyków zapamiętało te słowa elfa. Eärnur kipiał jednak gniewem i pragnął pomścić doznane upokorzenie.

Tak się skończyło nikczemne królestwo Angmaru. Tak też Eärnur, wódz Gondoru, zasłużył sobie na straszliwą nienawiść Czarnoksiężnika; wiele wszakże lat musiało upłynąć, zanim wyszło to na jaw.

\*

Dopiero po latach również odkryto, że właśnie wówczas, za panowania króla Eärnila, Czarnoksiężnik opuściwszy Północ udał się do Mordoru i tam zwołał Upiory Pierścienia, których był wozdzem. Nie wcześniej jednak niż w roku 2000

Upiory Pierścienia przekroczyły przełęcz Cirith Ungol i poprowadziły armię pod Minas Ithil. Po dwóch latach oblężenia słudzy Mordoru zdobyli tę Wieżę wraz z przechowywanym tam *palantirem* i utrzymali ją w swych rękach do końca Trzeciej Ery. Minas Ithil, Wieża Wschodzącego Księżyca, stała się siedliskiem grozy i zmieniła nazwę na Minas Morgul — Wieża Złych Czarów. Większość ludzi zamieszkujących Ithilien opuściła te strony.

Eärnur dorównywał swemu ojcu męstwem, lecz nie mądrością. Był krzepki i porywczy; nie chciał pojąć żony, bo znajdował uciechę tylko w bitwie i w ćwiczeniu wojska. Władał bronią tak dzielnie, że nikt nie mógł dotrzymać mu pola podczas turniejów, które nade wszystko lubił, podobniejszy do siłacza i mistrza szermierki niżli do wodza czy króla. Zachował też siłę i zręczność do niezwykle późnego wieku.

Gdy w roku 2043 Eärnur przejął koronę, król Minas Morgul wyzwał go do walki w pojedynkę, przypominając szyderczo, że niegdyś nie ośmielił się z nim potykać w bitwie na północy. Tym razem Namiestnik królewski Mardil zdołał gniewnego Eärnura powstrzymać od szaleństwa. Głównym grodem Gondoru i siedzibą królów od czasów króla Telemnara była Minas Anor Wieża Wschodzącego Słońca, przezwana wówczas Mi-

nas Tirith — Wieżą Czat, ponieważ czuwano w niej nieustannie pod grozą Morgulu. W siedem lat później władca Morgulu powtórzył wyzwanie, szydząc z Eärnura, że za młodu już miał zajęcze serce, teraz zaś pewnie jest nie tylko tchórzem, lecz w dodatku słabym starcem. Mardil nie mógł dłużej powściągnąć gniewu króla, który z nieliczną świtą stawił się pod bramą Minas Morgul. Ani o królu, ani o żadnym z jego towarzyszy nie usłyszano więcej w Gondorze. Powszechnie mniemano, że zdradziecki Nieprzyjaciel porwał Eärnura i że król umarł torturowany w Minas Morgul. Nie było jednak świadków śmierci króla, więc władzę w jego imieniu sprawował przez wiele lat Mardil, zwany Dobrym Namiestnikiem.

Potomków królewskiej linii było już wtedy niewiele. Wojna domowa zdziesiątkowała ród, a ponadto od czasów tej waśni królowie, zazdrośni o władzę, nieufnie odnosili się do krewniaków. Często któryś z nich, czując się śledzony i podejrzewany, uciekał do Umbaru i przyłączał się do buntowników. Niejeden też, wyrzekając się przywilejów Númenoru, brał żonę z pośledniejszego plemienia. Nie znalazł się więc pretendent do tronu czystej krwi Númenorejskiej, i to taki, na którego inni zechcieliby się zgodzić. Wspomnienie wojny domowej ciążyło na wszystkich,

obawiano się jej nawrotu, rozumiejąc, że w obecnym położeniu waśń zgubiłaby ostatecznie Gondor. Toteż lata płynęły, a Gondorem rządził nadal Namiestnik, korona zaś Elendila spoczywała u stóp króla Eärnila w Domu Umarłych, tam gdzie ją Eärnur zostawił.

### *Namiestnicy*

Ród Namiestników zwał się rodem Húrina, bo wywodził się od Namiestnika króla Minardila (1621-1634), o imieniu Húrin. Húrin z Emyrn Amen miał w żyłach szlachetną krew Númenoru. Następni królowie zawsze wybierali sobie Namiestników spośród jego potomstwa, a od czasów Pelendura godność ta stała się tak samo dziedziczna jak korona i przechodziła z ojca na syna lub najbliższego spadkobiercę.

Każdy nowy Namiestnik obejmując urząd składał przysięgę, że będzie rządził w „imieniu króla aż do jego powrotu”. Wkrótce jednak słowa te stały się częstą formułą, do której niewiele przywiązywano wagi, bo Namiestnicy w rzeczywistości mieli pełną władzę królewską. Wśród Gondorczyków przetrwała mimo to wiara, że król kiedyś wróci; niektórzy pamiętali też o istnieniu Północnej Linii rodu królewskiego i krążyły słu-

chy, że jej potomkowie żyją w ukryciu. Namiestnicy woleli zamykać uszy na takie pogłoski.

Nigdy jednak żaden Namiestnik nie zasiadał na starodawnym tronie ani nie nosił korony i berła. Godłem ich władzy była biała różdżka, a białej chorągwi namiestnikowskiej nie zdobiły żadne znaki, podczas gdy na królewskiej pośród czarnego pola widniało białe kwitnące drzewo pod siedmiu gwiazdami.

\*

Linie rozpoczyna Mardil Voronwe, uznawany za protoplastę, po czym następują imiona dwudziestu czterech rządzących Gondorem Namiestników i zamyka listę dwudziesty szósty, ostatni z nich — Denethor II. Początkowo rządy ich upływały w ciszy, bo trwał okres Niespokojnego Pokoju, kiedy to Sauron cofnął się przed potęgą Białej Rady, a Upiory Pierścienia czały się w ukryciu Doliny Morgulu. Dopiero od czasów Denethora ciszę zamąciły ustawiczne groźne starcia na pograniczu, chociaż nikt wojny jawnie nie wypowiedział.

Pod koniec rządów Denethora I pojawiło się z Mordoru plemię Uruków, czarnych orków niezwykłej siły, a w roku 2475 banda ich wtargnęła do Ithilien i szturmem wzięła Osgiliath. Boromir, syn Denethora (na którego pamiątkę nosił to imię Boromir, uczestnik Wyprawy Dziewięciu),

rozgromił orków i oswobodził Ithilien, lecz Osgiliath zostało ostatecznie zburzone, a wielki kamienny most rozbity. Boromir był wielkim wodzem i bał się go nawet Czarnoksiężnik. Szlachetny, piękny, krzepkiego ciała i silnej woli, Boromir odniósł w tej walce ranę zatrutą jadem Morgulu, która skróciła mu życie; wyniszczony cierpieniem, ledwie o dwanaście lat przeżył swego ojca.

Po nim nastąpiły długoletnie rządy Ciriona, przezornego i sumiennego Namiestnika, który wszakże niewiele mógł zdziałać, bo Gondor miał już ruchy bardzo skrępowane. Cirion starał się bronić granic, ale nie było w jego mocy odparowanie ciosów, złośliwie zadawanych przez przeciwników, a raczej przez tajemną siłę, która nimi kierowała. Korsarze łupili wybrzeża, główne jednak niebezpieczeństwo groziło Gondorowi od północy. Na rozległych ziemiach Rhovanionu, między Mroczną Puszcza a Bystrą Rzeką, osiedlił się teraz dziki lud, całkowicie pogrążony w cieniu Dol Gulduru. Rzesze owych Balków rosły, bo przyłączały się do nich coraz to nowe pokrewne szczepy ciągnące z Dzikich Krajów, podczas gdy plemię z Calenardhonu wymierało. Cirion z największym trudem utrzymywał linię Anduiny.

Przewidując burzę, Cirion w roku 2510 posłał gońców na północ prosząc o pomoc, lecz było już za późno. Balkowie zdążyli tymczasem zbudować

mnóstwo dużych łodzi i tratew na wschodnim brzegu Anduiny, przeprawili się hurmą przez rzekę i rozbili obrońców. Armii maszerującej z południa odcięli drogę, po czym odepchnęli ją ku północy aż za Mętą Wodę, skąd, znienacka zaatakowana przez orków z Gór, musiała wycofać się nad Anduinę. Wówczas jednak nadeszła niespodziewana pomoc. W Gondorze po raz pierwszy usłyszano muzykę rogów Rohirrimów. Eorl Młody na czele swych jeźdźców rozproszył nieprzyjacielską horde i ścigał Balków tępiąc ich na całym obszarze Calenardhonu. Cirion oddał więc ten kraj we władanie Eorlowi, który zaręczył słowem i poprzysiągł władcom Gondoru przyjaźń i pomoc w potrzebie lub na każde wezwanie.

\*

Za rządów Berena, dziewiętnastego Namiestnika, Gondor znalazł się w gorszym jeszcze niebezpieczeństwie. Trzy wielkie floty korsarskie, od dawna przygotowywane, nadpłynęły z Umbaru i Haradu, atakując potężnymi siłami wybrzeże; w wielu miejscach nieprzyjaciel zdołał wylądować, docierając na północ aż do ujścia Iseny. Jednocześnie na Rohirrimów dokonano napaści od zachodu i wschodu, tak że musieli z zalanego przez napastników kraju uchodzić w doliny Białych Gór. W roku owym — 2758 — Długa Zima przyniosła wcześniej z północy i wschodu mróz

i śnieżyce, a trwała blisko pięć miesięcy. Helm z Rohanu wraz z dwoma synami poległ na wojnie, śmierć i nieszczęścia zapanowały w Eriadorze i Rohanie. W Gondorze jednak, położonym na południe od Gór, działało się nieco lepiej i jeszcze przed wiosną Beregond, syn Berena, rozgromił najeźdźców. Natychmiast wysłał posiłki do Rohanu. Beregond był największym wodzem Gondoru od czasów Boromira, toteż gdy w roku 2763 objął po ojcu władzę, kraj zaczął dźwigać się szybko. Rohan wszakże wolniej wracał do sił po odniesionych ranach. Dlatego Beren chętnie przyjął Sarumana i oddał mu klucze Orthanku. Od-tąd, czyli od roku 2759, Saruman zamieszkał w Isengardzie.

Za rządów Beregonda krasnoludowie toczyli wojnę z orkami w Górach Mglistych (2793-2799), o czym na południu dowiedziano się dopiero wtedy, gdy uciekający z Nanduhirionu orkowie usiłowali przez Rohan przedostać się w Białe Góry, aby się tam osiedlić. Wiele walk rozegrało się w dolinach, nim zażegnano niebezpieczeństwo. Gdy zmarł Belecthor II, dwudziesty pierwszy Namiestnik, Białe Drzewo zwiędło w Minas Tirith, ponieważ jednak nie można było znaleźć nigdzie nasienia, zostawiono martwy pień na miejscu „do powrotu króla”.

Za Túrina II nieprzyjaciele Gondoru znów się zaczęli ruszać, Sauron bowiem nabierał już nowych sił i zbliżał się dzień odrodzenia jego potęgi. Tylko garstka najdzielniejszych ludzi została w Ithilien, większość przeniosła się na zachodni brzeg Anduiny, uciekając przed bandami orków z Mordoru. Wtedy to Túrin zbudował w Ithilien dla swych żołnierzy tajne schrony, z których najdłużej przetrwał i był w użyciu Henneth Annun. Túrin też umocnił wyspę Cair Andros<sup>12</sup> ku obronie Ithilien. Przede wszystkim jednak Gondor zagrożony był od południa. Haradrimowie bowiem zajęli południowe prowincje, a nad rzeką Poroś ustawicznie toczyły się walki. Gdy orkowie znacznymi siłami wtargnęli do Ithilien, król Rohanu Folkwin dotrzymał złożonej przez Eorla przysięgi i spłacił dług zaciągnięty niegdyś u Beregonda, wysyłając liczny zastęp wojowników do Gondoru. Z ich pomocą Túrin odniósł zwycięstwo u brodu na Poroś, lecz obaj synowie Folkwina polegli w tej bitwie. Jeźdźcy Rohanu pogrzebali ich wedle obyczaju swego plemienia i braciom-bliźniakom usypali wspólny kurhan. Przez długie lata wznosił się ten Haudh in Gwanur nad brzegiem rzeki, a wrogowie Gondoru bali się tędy przeprawiać.

Po Túrinie objął namiestnictwo Turgon, lecz z okresu jego rządów upamiętniło się jedynie to

zdarzenie, iż na dwa lata przed jego zgonem Sauron znów powstał, wystąpił jawnie i wkroczył z powrotem do Mordoru, od dawna gotowego na przyjęcie Władcy Ciemności. Znowu więc wyrosły mury Barad-dûr, a Góra Przeznaczenia wybuchła ogniem, ostatni zaś mieszkaniec uciekł z Ithilien. Gdy Turgon umarł, Saruman zawładnął Isengardem i zamienił go w niezdobytą fortecę.

Ethelion II, syn Turgona, był rozumnym władcą. Wszystkich sił, jakimi jeszcze rozporządzał, użył do umocnienia kraju od napaści Mordoru. Chętnie przyjmował na służbę szlachetnych ludzi z daleka lub z bliska, a tych, którzy się okazali godni zaufania, nagradzał hojnie i wyróżniał. Wielkiej pomocy i rady udzielał mu znakomity wódz, którego Namiestnik pokochał bardziej niż innych. Nazywano tego wodza w Gondorze Thorongilem, Orłem Gwiazdy, był bowiem szybki, wzrok miał bystry, a na płaszczu nosił gwiazdzisty znak; nikt wszakże nie znał jego prawdziwego imienia ani też nie wiedział, z jakiego kraju pochodzi. Przybył na dwór Etheliona z Rohanu, gdzie przedtem służył królowi Thenglowi, nie był jednak rodowitym Rohirrimem. Na morzu i lądzie zasłynął jako wódz znakomity i znajdował wielki posłuch u ludzi, zniknął jednak przed zgonem Etheliona równie tajemniczo, jak się przed-

tem pojawił. Thorongil nieraz przekonywał Ectheliona, że potęga buntowników z Umbaru stanowi groźbę dla Gondoru i dla lenników na południu, a może się okazać śmiertelnym niebezpieczeństwem, w razie gdyby Sauron otwarcie zaczął wojnę. Wreszcie uzyskał zezwolenie Namiestnika, zgromadził całą flotę, zniemacka zaskoczył nocą Umbar i spalił tam większą część korsarskich okrętów. W bitwie na wybrzeżu zabił komendanta przystani, po czym wycofał się z nieznacznymi stratami. Gdy wszakże flota zawinęła do Pelargiru, ku zdziwieniu i smutkowi podwładnych nie chciał wraz z nimi wracać do Minas Tirith, gdzie czekały go zaszczyty i nagroda. Przez gońca przekazał Ecthelionowi słowa pożegnania: „Wzywają mnie teraz inne obowiązki i wiele zapewne czasu upłynie, wiele niebezpieczeństw będę musiał przeczłężyć, zanim powrócę do Gondoru — jeśli taki będzie wyrok losu”. Nikt nie wiedział, jakie wzywały go obowiązki ani skąd otrzymał wezwanie, lecz wiadano, w którą stronę odszedł. Przeprowił się bowiem łodzią przez Anduinę, pożegnał towarzyszy i oddalił się samotnie. Kiedy go widzieli po raz ostatni, był twarzą zwrócony ku Góróm Cienia. W Minas Tirith wieść o odejściu Thorongila wzbudziła wielki żal, wszystkim zdawało się to ciężką stratą. Wszystkim — z wyjątkiem Denetho-

ra, syna Ectheliona, który był podówczas już mężem dojrzałym do objęcia władzy i wkrótce też, bo w cztery lata po śmierci ojca, został Namiestnikiem.

Denethor był dumny, rośły, dzielny; od wielu pokoleń ludzie w Gondorze nie mieli władcy tak królewskiej postawy; był przy tym mądry, przewidujący, uczony w księgach dziejów. Między nim a Thorongilem istniało niemal braterskie podobieństwo, lecz dotychczas zawsze musiał temu obcemu przybyszowi ustępować pierwszego miejsca zarówno w sercach ludzi, jak i w szacunku ojca. Wielu Gondorczyków myślało podówczas, że Thorongil usunął się, by nie doczekać chwili, gdy rywal stanie się jego zwierzchnikiem; ale w rzeczywistości Thorongil nigdy nie współzawodniczył z Denethorem ani też nie wynosił się ponad stan, który przyjął: służby Ectheliona. W jednej tylko sprawie rady ich różniły się bardzo. Thorongil przestrzegał Namiestnika, aby nie ufał Sarumanowi Białemu z Isengardu, lecz raczej zaprzyjaźnił się z Gandalfem Szarym; między Denethorem a Gandalfem nigdy nie nawiązała się przyjaźń, a po śmierci Ectheliona Szary Pielgrzym nie doznawał już zbyt miłego przyjęcia w Minas Tirith. Toteż później, gdy wszystko już się wyjaśniło, wielu ludzi sądziło, że Denethor, obdarzony przenikliwym umysłem, sięgający wzrokiem da-

lej i głębiej niż inni, wcześniej odkrył, kim był naprawdę dziwny cudzoziemiec, i podejrzewał, że Thorongil wraz z Mithrandirem spiskują przeciw niemu, chcąc go pozbawić władzy.

\*

Gdy Denethor został Namiestnikiem (2984), okazał się władcą silnej ręki i mocno dzierżył ster rządów w Gondorze. Mówił mało, słuchał rad, ale potem robił zawsze wszystko wedle własnej myśli. Ożenił się późno (2976), biorąc za żonę Finduilas, córkę Adrahila, księcia Dol Amrothu. Była to pani wielkiej urody i tkliwego serca, lecz zmarła po dwunastu zaledwie latach małżeństwa. Denethor na swój sposób kochał ją goręcej niż kogokolwiek w świecie, z wyjątkiem może starszego z dwóch synów, którymi go żona obdarzyła. Zdawało się jednak, że Finduilas więdnie w kamiennym grodzie, jak kwiat z nadmorskich dolin przesadzony na jałowy, skalisty grunt. Cień padający od Mordoru przerażał ją, odwracała wciąż oczy na południe, ku Morzu, do którego tęskniła.

Po jej śmierci Denethor spochmurniał i stał się bardziej jeszcze milczący niż przedtem; dni całe przesiadywał w wieży pogrążony w rozmyślniach, przewidując, że gdy dopełni się czas, Mordor zaatakuje jego kraj nieuchronnie. Powszechnie później przypuszczano, że Denethor, żądny

wiedzy, a tak dumny, iż ufał sile swej woli, ośmielił się wówczas zajrzeć w *palantir* Białej Wieży. Żaden z poprzednich Namiestników na to się nie odważył, nawet królowie Eärnil i Eärnur nie czynili tego, odkąd po upadku Minas Ithil *palantir* Isildura dostał się do rąk Nieprzyjaciela, kryształ bowiem przechowywany w Minas Tirith, czyli *palantir* Anariona, związany był ściśle z kryształem, który teraz należał do Saurona.

Tak Denethor zdobył sposób, by wiedzieć o wszystkim, co działo się w jego państwie, a także daleko poza jego granicami; ludzie podziwiali jego przenikliwość, lecz Namiestnik opłacił ją wielką ceną i postarzał się przedwcześnie, wyczerpany zmaganiem się z wolą Saurona. Rosła w jego sercu duma wraz z rozpaczą, aż w końcu wszystkie inne sprawy przesłoniła mu ta jedna: walka władcy Białej Wieży z władcą Barad-dûr; nie ufał nikomu, kto wprawdzie przeciwstawiał się Sauronowi, lecz nie służył wyłącznie Władczy Gondoru.

Tymczasem zbliżał się wybuch Wojny o Pierścień, a synowie Denethora wyrosli na dojrzałych mężów. Boromir, o pięć lat starszy, ulubieniec ojca, był do niego podobny z urody i dumy, lecz z niczego więcej. Przypominał raczej króla Eärnura, jak on bowiem nie ożenił się i nade wszystko kochał wojenne rzemiosło; odważny,

silny, nie miał zamiłowania do starych ksiąg, chociaż lubił opowieści o dawnych bitwach. Młodszy, Faramir, podobny był do brata z twarzy i postawy, lecz nie z usposobienia. Przenikał serca ludzkie równie jasno jak jego ojciec, ale to, co w nich czytał, budziło w nim częściej litość niż wzdardę. Łagodnego obejścia, kochał księgi i muzykę, toteż niejednen, sądząc z pozoru, niżej cenił jego męstwo niż męstwo Boromira. Naprawdę dorównywał odwagą bratu, lecz nie szukał chwwały w narażaniu się bez potrzeby na niebezpieczeństwa. Ilekroć Gandalf przybywał do grodu, Faramir witał go przyjaźnie i uczył się od niego mądrości, a to — podobnie jak wiele innych rzeczy w młodszym synu — bardzo się nie podobało Denethorowi.

Bracia jednak kochali się szczerze od dzieciństwa; starszy Boromir zawsze wspierał i bronił Faramira. Później też nie powstała między nimi nigdy zazdrość ani rywalizacja o łaski ojcowskie i o pochwały ludzkie. Faramirowi wydawało się niemożliwe, by ktokolwiek w Gondorze współzawodniczyć mógł z Boromirem, spadkobiercą Denethora, dowódcą straży Białej Wieży. Boromir podzielał co do tego zdanie brata. Los miał dowieść, że się mylili obaj. Ale o wszystkim, co się tym trzem ludziom zdarzyło podczas Wojny o Pierścień, opowiedziano w innym miejscu. Po

zakończeniu tej wojny skończyły się też rządy Namiestników w Gondorze, powrócił bowiem spadkobierca Isildura, królestwo zostało wskrzeszone, a na wieży Ectheliona powiała znów chorągiew z godłem Białego Drzewa.

## 5. Fragment historii Aragorna i Arweny

Arador był dziadkiem króla. Syn Aradora, Arathorn, pojął za żonę Gilraenę Piękną, córkę Dirhaela, który wywodził się z krwi Aranartha. Dirhael sprzeciwiał się temu małżeństwu, ponieważ Gilraena nie osiągnęła jeszcze wieku, w którym Dúnedainowie zwykli swe córki wydawać za mąż.

— Ponadto — rzekł — Arathorn jest poważnym człowiekiem w kwiecie lat i wkrótce, prędzej niż się ludzie spodziewają, zostanie wodzem, ale serce ostrzega mnie, że nie będzie żył długo.

Ivorwena jednak, żona Dirhaela, także obdarzona jasnowidzeniem, odparła:

— Tym bardziej trzeba się spieszyć! Niebo się chmurzy, nadciąga burza, wielkie rzeczy będą się rozstrzygały. Jeśli tych dwoje zwiążemy teraz małżeństwem, może z nich zrodzi się nadzieja naszego plemienia, lecz jeśli małżeństwo ich się odwlecze, wiek nasz przeminie, zanim wzejdzie nadzieja.

Zdarzyło się rzeczywiście, że w rok po zaślubinach Arathorna z Gilraeną Arador wpadł na Zimnych Polach na północ od Rivendell, w zasadzkę górskich trollów i zginął. Arathorn został wodzem Dúnedainów.

W rok później Gilraena urodziła syna i dano mu na imię Aragorn. Aragorn miał dwa lata, gdy Arathorn ruszył wraz z synami Elronda na wyprawę przeciw orkom i poległ od strzały z łuku, która przebiła mu źrenicę. Sprawdziła się przepowiednia, żył niezwykle krótko jak na długowiecznego Dúnedaina, miał bowiem wówczas zaledwie sześćdziesiąt lat.

Aragorn był więc spadkobiercą Isildura; zamieszkał wraz z matką w domu Elronda, który zastępował mu ojca i kochał go nie mniej niż rodzonych synów. Nazywano chłopca Estelem, to znaczy nadzieją, prawdziwe zaś imię i rodowód trzymano w tajemnicy. Tak zarządził Elrond, mędracy bowiem wiedzieli, że Nieprzyjaciel poszukuje Spadkobiercy Isildura, niepewny, czy ten prawowity dziedzic królów żyje na ziemi.

Gdy Estel miał lat dwadzieścia, wrócił kiedyś okryty chwałą z wyprawy, którą podejmował w towarzystwie synów Elronda. Elrond przyjrzał mu się z zadowoleniem. Estel bowiem był piękny i szlachetny, wczesnie dojrzały, chociaż miał jeszcze urosnąć zarówno ciałem, jak i duchem. Tego

więc dnia Elrond nazwał go własnym jego imieniem, powiedział mu, czyim jest synem, i wręczył mu dziedzictwo rodu.

— Oto pierścień Barahira — rzekł — znak naszego dalekiego pokrewieństwa; weź też szczątki Narsila. Może tym orężem dokonasz jeszcze wielkich czynów, przepowiadam ci bowiem, że będziesz żył długo nad miarę ludzkiego wieku, chyba że ulegniesz złej sile albo że nie wytrzymasz próby. Próba będzie ciężka i długa. Berła Annuninasu jeszcze ci nie daję, musisz na nie zasłużyć.

Nazajutrz o zachodzie słońca Aragorn samotnie przechadzał się po lesie, a serce miał pełne radości; śpiewał, bo nadzieja świeciła mu jasno, a świat był piękny. Nagle zobaczył młodą dziewczynę idącą przez zieloną trawę między białymi pniami brzoź. Stał zdumiony, wydało mu się bowiem, że zabłądził w kraj snów albo że otrzymał dar elfów-minstreli, którzy umieją przed oczyma słuchaczy wyczarowywać to, o czym mówi ich pieśń.

Aragorn śpiewał właśnie pieśń, która opowiada o spotkaniu Lúthien z Berenem w lesie Neldoreth i oto stanęła przed nim w Rivendell Lúthien w płaszczu srebrnym i błękitnym, piękna jak zmierzch w domu elfów; podmuch wiatru rozwiał jej ciemne włosy, nad czołem klejnoty błyszczały jak gwiazdy.

Chwilę Aragorn patrzył na nią w milczeniu, lecz bojąc się, by nie odeszła i nie zniknęła mu na zawsze, krzyknął wreszcie tak jak ongi, za Dawnych Dni, Beren: — Tinúviel! Tinúviel!

Piękna dziewczyna zwróciła się do niego z uśmiechem, pytając:

— Ktoś jest? I dlaczego wołasz mnie tym imieniem?

— Ponieważ uwierzyłem, że naprawdę widzę Lúthien Tinúviel, o której śpiewałem — odparł. — Jeśli nawet nią nie jesteś, wyglądasz jak jej rodzona siostra.

— Mówiono mi to nieraz — odpowiedziała z powagą — ale noszę inne imię. Kto wie, czy nie czeka mnie los do jej losu podobny. Ale kim ty jesteś?

— Nazywano mnie Estelem — rzekł — lecz jestem Aragorn, syn Arathorna, spadkobierca Isildura, wódz Dúnedainów.

Mówiąc to poczuł nagle, że wszystkie dostojeństwa, które tak go cieszyły, stają się teraz małe i nic niewarte wobec godności i urody nieznajomej. Ona jednak roześmiała się wesoło.

— A więc jesteśmy dalekimi krewnymi. Nazywam się Arwena, córka Elronda, a niekiedy zważ mnie też Undómiel.

— Często się zdarza — powiedział Aragorn — że w czasach niebezpiecznych ludzie kryją swój naj-

cenniejszy klejnot. Mimo to dziwię się twemu ojcu i braciom, że chociaż przebywam w ich domu od dzieciństwa, nigdy ani słowem nie wspomnieli mi o tobie. Jak się to stało, że nie spotkaliśmy się dotychczas? Ojciec chyba nie trzymał cię zamkniętej w skarbcu?

— Nie — odparła spoglądając ku górom spiętrzonym na wschodzie. — Mieszkałam czas jakiś w ojczyźnie mojej matki, w dalekim kraju Lothlórien. Niedawno dopiero wróciłam do domu ojca w odwiedzinach. Od wielu lat nie tknęłam stopą trawy Imladris.

Aragorn zdziwił się, bo nie wydała mu się starsza od niego, który ledwie dwadzieścia lat przeżył w Śródziemiu. Arwena jednak spojrzała mu prosto w oczy mówiąc:

— Nie dziw się! Dzieci Elronda mają przecież dar życia Eldarów.

Wtedy Aragorn zmieszał się bardzo, dostrzegł bowiem w jej oczach światło elfów i mądrość wielu lat. W tej wszakże chwili pokochał Arwenę Undómiel, córkę Elronda.

Przez następnych dni kilka był milczący i zadumany, aż matka zauważyła, że syn zmienił się dziwnie; wreszcie uległ i na jej pytania opowiedział o przedwieczornym spotkaniu w lesie.

— Synu — rzekła Gilraena — wysoko mierzysz, bardzo wysoko nawet dla potomka królów. To

jest bowiem najpiękniejsza dziewczyna i córka najdostojniejszego rodu, jaki żyje na tej ziemi. Nie godzi się, aby człowiek śmiertelny szukał małżonki wśród elfów.

— A jednak jest między nami odległe pokrewieństwo — odparł Aragorn — jeżeli historia moich przodków, której mnie uczono, mówi prawdę.

— Mówi prawdę — rzekła Gilraena — lecz było to dawno temu, w innym wieku Śródziemia, zanim plemię nasze skarłało. Toteż zmartwiłeś mnie, widzę bowiem, że jeżeli nie uzyskasz zgody Elronda, ród spadkobierców Isildura wygaśnie wkrótce. Nie spodziewam się, aby Elrond w tej sprawie zechciał spełnić twoje życzenie.

— Gorzki wtedy byłby mój los rzekł Aragorn. — Odejdę stąd i będę odtąd samotnie błąkał się po pustkowiach.

— Tak, taki cię czeka los — powiedziała Gilraena. Ona też miała w pewnej mierze dar zgadywania przyszłości, ale na razie nic więcej synowi nie mówiła o swym niepokoju ani też nikomu nie powtórzyła jego zwierzeń.

Elrond jednak miał oczy otwarte i czytał w sercach ludzkich. Pewnego dnia tego samego roku, zanim nastąpiła jesień, zawołał Aragorna do swej komnaty i rzekł:

— Słuchaj mnie, Aragornie, synu Arathorna, wodzu Dúnedainów! Przed tobą wielki los: albo

się wzniesiesz ponad wszystkich swoich przodków od dni Elendila, albo upadniesz w ciemności wraz ze wszystkim, co zostało jeszcze twojemu plemieniu. Czekają cię długie lata ciężkich prób. Nie wolno ci pojąć żony ani nawet związać słowem żadnej kobiety, dopóki się czas nie dopełni i dopóki nie będziesz uznany za godnego chwały i szczęścia.

Aragorn zmieszał się bardzo.

— Czyżby matka moja powiedziała ci coś o mnie? — spytał.

— Nie, ale oczy twoje cię zdradziły — odparł Elrond. — Nie mówię jednak tylko o mojej córce. Teraz nie wolno ci związać się z żadną dziewczyną. Co do Arweny Pięknej, księżniczki Imladris i Lórien, Gwiazdy Wieczornej swego plemienia, należy ona do rodu wspanialszego niż twój i chodzi po świecie od dawna, tak że wobec niej ty jesteś jak jednoroczny pęd wobec młodej brzozy, która kwitnie już od kilku wiosen. Arwena stoi wyżej, za wysoko dla ciebie. Myślę, że ona sama też tak tę sprawę osądza. Nawet jednak gdyby się jej serce do ciebie skłaniało, przyjąłbym to ze smutkiem, z powodu wyroku przeznaczenia, który nad nami ciąży.

— Jakież to wyrok? — spytał Aragorn.

— Arwena ma cieszyć się długo młodością Eldarów, dopóki ja mieszkam tutaj — rzekł Elrond

— a gdy odejdę, będzie mogła odejść wraz ze mną, jeśli taki los wybierze.

— Rozumiem, podniosłem oczy na klejnot nie mniej cenny niż skarb Thingola, którego Beren ongi zapragnął. Taki mój los — rzekł Aragorn. Nagle jednak, w przebłysku jasnowidzenia, które było przywilejem jego rodu, dodał: — Ale przecież, Elrondzie, czas oczekiwania już niedługi, wkrótce dzieci twoje będą musiały wybierać między rozłąką z tobą a porzuceniem Śródziemia.

— Prawda! — odparł Elrond. — Czasu zostało mało, jeśli mierzyć naszą miarą, lecz wedle rachuby ludzkiej upłynąć musi wiele jeszcze lat. Zresztą dla ukochanej córki mojej Arweny nie będzie wyboru, chyba że ty staniesz między nami i zgotujesz jednemu z nas — mnie albo sobie — gorycz rozłąki na czas dłuższy niż trwanie świata. Sam nie wiesz, czego żądasz ode mnie! — Westchnął i po chwili, poważnie spoglądając na młodzieńca, podjął znowu: — Czekajmy, co czas przyniesie. Nie będziemy do tej sprawy wracali aż za wiele lat. Niebo się chmurzy, wkrótce zaczną się srogie burze nad Śródziemiem.

\*

Tak więc Aragorn pożegnał Elronda serdecznie, a potem pożegnał też matkę i Arwenę, wyruszając na pustkowia. Przez blisko trzy dziesiątki lat trudził się dla dobrej sprawy w walce z Sauro-

nem; zawarł przyjaźń z Gandalfem Mądrym i wiele się od niego nauczył. Razem odbywali niebezpieczne podróże, z czasem jednak Aragorn coraz częściej wędrował samotnie. Długie to były i niełatwe wędrówki, toteż twarz Aragorna spochmurniała i zdawała się sroga — z wyjątkiem chwil, gdy ją rozjaśniał uśmiech; mimo to ludzie poznawali w nim człowieka godnego czci, jak gdyby króla na wygnaniu, gdy nie ukrywał swej prawdziwej postaci. Często bowiem chadzał po świecie w przebraniu i zasłynął pod wielu różnymi imionami. Jeździł w szeregach Rohirrimów do bitwy i walczył w imię władcy Gondoru na lądzie i na morzu, a po zwycięstwie zniknął z oczu ludzi Zachodu, odchodząc samotnie daleko na południe i na wschód, badając serca ludzkie, zarówno dobre, jak i złe, wykrywając spiski i knowania służalców Saurona.

Zahartował się w trudach tak, że nikt ze śmiertelnych ludzi nie mógł się z nim równać, wyćwiczył w ich umiejętnościach i nauczył ich historii, a mimo to inny był niż oni, miał bowiem mądrość elfów, a gdy blask rozjarzał mu się w oczach, mało kto mógł znieść ogień tego spojrzenia. Twarz jego była smutna i surowa, ponieważ ciążył mu los, który mu przypadł, ale w głębi serca zachował nadzieję i z niej nieraz jak źródło ze skały tryskała wesołość.

Zdarzyło się, gdy Aragorn miał lat czterdzieści dziewięć, że wracał kiedyś z niebezpiecznej wyprawy w mroczne pogranicza Mordoru, gdzie Sauron już znowu mieszkał i knuł przewrotne swoje plany. Aragorn był znużony i zamierzał iść do Rivendell, by odpocząć czas jakiś przed następną podróżą do odległych ziem, lecz po drodze zaszedł na skraj Lórien i Pani Galadriela zaprosiła go do ukrytego kraju elfów.

Aragorn nie wiedział o tym, lecz przebywała tam wówczas Arwena, która znów odwiedziła ojczyznę swojej matki. Niewiele się zmieniła, bo lata, bezlitosne dla śmiertelników, ją oszczędzały, ale twarz miała poważniejszą i rzadziej się uśmiechała niż dawniej. Aragorn natomiast dojrzał przez ten czas duchem i ciałem. Galadriela poleciła mu zrzucić zniszczony strój podróżny, ubrała go w szaty srebrne i białe, okryła szarym płaszczem elfów i ozdobiła mu czoło błyszczącym klejnotem. Wyglądał w tym piękniej niż król ludzkiego plemienia, jak książę elfów z dalekich zachodnich wysp. Takiego zobaczyła go Arwena po raz pierwszy po latach rozłąki, gdy spotkali się pod kwitnącymi złociście drzewami Caras Galadhon. W tej też chwili dokonała wyboru i los jej został przypieczętowany.

Przez całą wiosnę przechadzali się razem po lesie Lothlórien, aż nadeszła pora i Aragorn musiał ruszyć znów w drogę. Wieczorem przed najkrótszą nocą lata Aragorn, syn Arathorna, i Arwena, córka Elronda, weszli na piękne wzgórze Cerin Amroth, wznoszące się pośrodku tej krainy, i tam bosymi stopami brodzili w trawie nie więdnącej nigdy i usianej kwiatami nifredil i elanor. Z wysoka patrzyli na Wschód okryty Cieniem i na Zachód w Zmierzchu. Przyrzekli sobie nawzajem miłość i byli szczęśliwi.

— Czarny jest Cień — powiedziała Arwena — ale serce moje raduje się, bo ty, Estelu, będziesz wśród najmężniejszych, którzy ten Cień zniszczą.

— Niestety! — odparł Aragorn. — Nie widzę jeszcze przed sobą tego dnia i nie wiem, jak tego dokonam. Ale twoja nadzieja krzepi moją. Odtrącam od siebie Cień na zawsze. Lecz Zmierzch także jest nie dla mnie, należę do śmiertelników, a jeśli ty wytrwasz przy mnie, Gwiazdo Wieczorna, będziesz musiała również wyrzec się Zmierzchu.

Arwena stała u jego boku nieruchoma jak srebrzyste drzewo, zapatrzona w zachód, i po długiej chwili dopiero odpowiedziała:

— Wytrwam przy tobie, Dunadanie, odwrócę się od Zmierzchu. Ale tam jest ojczyzna mojego plemienia i odwieczny kraj mojego rodu.

Bardzo kochała swego ojca, Elronda.

Gdy Elrond dowiedział się o wyborze córki, serce mu się ścisnęło z bólu, a wyrok losu, chociaż od dawna wiadomy, nie wydał mu się przez to łatwiejszy do zniesienia. Powitał jednak Aragorna w Rivendell z miłością i powiedział:

— Synu, nadchodzą lata, gdy nadzieja przygaśnie, i nie widzę jasno, co po nich nastąpi. Cięń leży pomiędzy nami. Może tak jest sądzone, że ja muszę utracić królestwo, aby ludzie odzyskali swoje. Chociaż więc kocham cię, powiadam: Arwena Undómiel może wyrzec się przywileju elfów tylko dla największej sprawy. Jeśli poślubi śmiertelnego człowieka, to tylko króla obu królestw, Gondoru i Arnoru. Mnie nawet wówczas zwycięstwo przyniesie jedynie smutek i rozłąkę, tobie — nadzieję szczęścia na krótki czas. Na krótki czas! Tak, synu, lękam się, że Arwenie los człowieka wyda się w końcu zbyt srogi.

Na tym między nimi stanęło i nie mówili więcej o tej sprawie, lecz Aragorn wkrótce znów wyruszył na niebezpieczną wyprawę i podjął nowe trudy. Niebo nad światem pociemniało, strach padł na Śródziemie, potęga Saurona rosła, mury Barad-dûr coraz wyżej i potężniej piętrzyły się nad Mordorem, a tymczasem Arwena mieszkała w Rivendell i gdy Aragorn wędrował po dalekich krajach, czuwała nad nim myślą; powodowana

nadzieją sporządziła wspaniały królewski sztandar, jaki przystoi władcy Númenorejczyków i spadkobiercy Isildura.

W kilka lat później Gilraena pożegnała Elronda i wróciła do własnej rodziny w Eriadorze. Tam żyła samotnie, rzadko widując syna, który lata całe spędzał w dalekich krajach. Gdy wreszcie kiedyś Aragorn przybył na północ i odwiedził ją, powiedziała mu przed rozstaniem:

— To nasze ostatnie pożegnanie, Estelu, synu mój. Wśród trosk postarzałam się wcześniej, tak jakbym była z krótkowiecznego plemienia. Teraz jednak, gdy zbliża się burza, nie mogę ścierpieć Ciemności naszych czasów, które zbierają się nad Śródziemiem. Wkrótce odejdę.

Aragorn starał się pocieszyć matkę mówiąc:

— Za ciemnymi chmurami pewnie świeci słońce, a jeśli to prawda, zobaczysz je i będziesz się nim cieszyła.

Odpowiedziała mu wierszem z pieśni:

*„Onen i-Estel Edain, ú-chebin estel anim...”<sup>13</sup>*

Aragorn odszedł z ciężkim sercem. Gilraena umarła przed następną wiosną.

Tak płynęły lata, zbliżała się Wojna o Pierścień, o której opowiedziano szerzej w innym miejscu, wiemy tedy, jak się znalazł nieprzewidziany sposób zniszczenia potęgi Saurona i jak się spełniły nadzieje. Wiemy też, że w godzinie klę-

ski zjawił się Aragorn przybywając od strony Morza i rozwinął sztandar Arweny podczas bitwy na polach Pelennoru, potem zaś przywitano w jego osobie powracającego króla. Wreszcie odzyskał dziedzictwo praojców, otrzymał koronę Gondoru i berło Arnoru, a wtedy w najdłuższy dzień lata w roku upadku Saurona wprowadził Arwenę Undómiel za rękę do Minas Tirith i w stolicy odbyły się królewskie gody. Trzecia Era skończyła się zwycięstwem w blasku nadziei, ale wśród smutków tych dni najsmutniejsze było pożegnanie Elronda z Arweną, miało ich bowiem do końca świata i poza koniec świata rozdzielić Morze i wyrok losu.

Kiedy został zniszczony Najpotężniejszy z Pierścieni, Trzy Pierścienie elfów także straciły swoją moc, Elrond zaś, zmęczony wreszcie długim życiem w Śródziemiu, opuścił je, by już nigdy nie wrócić. Arwena jednak poślubiając Aragorna przyjęła los śmiertelnej kobiety, chociaż miała umrzeć wtedy dopiero, gdy wszystko, co za tę cenę zdobyła, utraci.

Jako królowa elfów i ludzi przeżyła z Aragornem sto dwadzieścia lat w szczęściu i chwale; gdy wreszcie Aragorn poczuł, że starość się zbliża i że dobiegają końca odmierzone, jakkolwiek długie dni, powiedział do Arweny:

— Teraz, Gwiazdo Wieczorna, najpiękniejsza w świecie i najbardziej ukochana, słońce zachodzi nad moim światem. Zbieraliśmy plony i spożyliśmy je, przyszła godzina zapłaty.

Arwena zrozumiała jego myśl, z dawna przewidziała tę godzinę; mimo to ogarnął ją wielki smutek.

— Czy chcesz, królu mój, przed czasem opuścić lud, który czi każde twoje słowo? — spytała.

— Nie przed czasem — odparł. — Jeśli bowiem nie odejdę teraz dobrowolnie, wkrótce będę musiał odejść po niewoli. Nasz syn Eldarion dojrzał już do królowania.

Udał się więc Aragorn do Domu Królów przy ulicy Milczenia i ułożył się na przygotowanym dla niego od dawna łożu. Pożegnał się z Eldarionem i w jego ręce złożył skrzydlatą koronę Gondoru oraz berło Arnoru. Potem wszyscy wyszli zostawiając go samego z Arweną, która stała u jego wezgłowia. A chociaż była to pani tak wielkiego rodu i wielkiej mądrości, nie mogła się wstrzymać od prośby, żeby został z nią jeszcze choć chwilę. Nie czuła się jeszcze znużona i syta życia, toteż poznała gorzki smak losu śmiertelnych ludzi, który zgodziła się podzielić.

— Gwiazdo Wieczorna — powiedział Aragorn — ciężka to godzina, ale była nam przeznaczona od tego dnia, gdy spotkaliśmy Isię pod białymi

brzozami w ogrodzie Elronda, po którym dziś nikt już się nie przechadza; tego dnia, gdy na wzgórzu Cerin Amroth wyrzekliśmy się oboje zarówno Ciemności, jak i Zmierzchu, przyjęliśmy nasz los. Spytaj sama siebie, ukochana, czy chciałabyś, abym czekał, aż zwiędnę i bez sił, bez rozumu osunę się z mego wysokiego tronu. Nie, Gwiazdo moja, jestem ostatnim z Númenorejczyków, ostatnim królem Dawnych Dni; wymierzono mi miarę trzech pokoleń ludzi Śródziemia i dano mi prawo, bym sam wybrał godzinę odejścia. Pora zwrócić użyczony dar. Zasnę już teraz. Nie próbuję cię pocieszać, bo świat nie zna pociechy na taki ból. Masz po raz ostatni wybór, cofnij się, jedź do przystani, zabierz z sobą za Morze pamięć naszych dni, które tam na zawsze zostaną utrwalone, ale tylko we wspomnieniu; albo też — poddaj się losowi człowieczemu.

— Nie, królu mój, wybrałam już od dawna — odparła Arwena. — Nie ma już w przystani okrętu, który by mnie zabrał, i muszę się poddać losowi człowieczemu, czy chcę, czy nie chcę. Ale wiedz, królu Númenorejczyków, że dopiero w tej chwili zrozumiałam dzieje twojego plemienia i jego upadku. Gardziłam twymi współplemieńcami, myśląc, że to są złe i głupie istoty, teraz jednak współczuję im wreszcie. Gorzko przyjmując to,

co jest — jak mówią Eldarowie — darem Jedyne-  
go dla ludzi.

— Tak się wydaje — odparł Aragorn — ale nie  
dajmy się załamać w ostatniej próbie, my, cośmy  
niegdyś wyrzekli się Ciemności i Pierścienia. Mu-  
simy odejść w smutku, lecz nie w rozpacz. Nie  
na zawsze przykuci jesteśmy do okręgów świata,  
poza nimi zaś istnieje coś więcej niż wspomnie-  
nie. Żegnaj!

— Estelu! Estelu! — krzyknęła, Aragorn zaś ujął  
jej rękę, ucałował ją i zasnął. Twarz jego zajaśnia-  
ła niezwykłą pięknnością, tak że wszyscy, którzy  
weszli potem do Domu Królów, patrzyli na niego  
z podziwem, ujrzeli bowiem Aragorna w uroku  
młodości i w sile lat męskich, a zarazem w pełni  
mądrości i w majestacie sędziwego wieku. Długo  
spoczywał tak i widzieli w nim obraz chwały  
królów ludzkich w nie przyćmionym blasku, jak  
o poranku świata.

Kiedy jednak Arwena wyszła z Domu Królów,  
oczy miała przygasłe i wydało się ludowi Gondo-  
ru, że królowa jest teraz zimna i szara jak bez-  
gwiezdna zimowa noc. Pożegnała się z Eldario-  
nem, z córkami i z wszystkimi, których kochała,  
opuściła Minas Tirith, udała się do Lórien, by  
zamieszkać tam samotnie pod więdnącymi drze-  
wami. Galadriela bowiem odpłynęła także za  
Morze, odszedł też Celeborn, a las elfów milczał.

Wreszcie, gdy liście mallornów opadły już, a wiosna jeszcze nie nadeszła, mogła Arwena położyć się na spoczynek na wzgórzu Cerin Amroth. Tam zieleni się jej mogiła i będzie tak, dopóki świat się nie odmieni. Ludzie, którzy przyszli potem na ziemię, zapomnieli o Arwenie i nic nie wiedzą o jej życiu, a elanory i nifredile nie kwitną już na wschodnim wybrzeżu Morza.

Taki jest koniec historii, która do nas doszła z Południa; odejściem Gwiazdy Wieczornej zamyka się w księdze rozdział Dawnych Dni.

## **II. Ród Eorla**

Eorl Młody był władcą ludzi z Éothéodu. Kraj ten leżał opodal źródeł Anduiny, między ostatnim łańcuchem Gór Mglistych a północną częścią Mrocznej Puszczy. Éothéodowie przesiedlili się tutaj za panowania króla Eärnila II, opuszczając dolinę rzeczną położoną między Samotną Skałą a Polami Gladden; lud ten był blisko spokrewniony z plemieniem Beorna i mieszkańcami zachodniego skraju puszczy. Przodkowie Eorla, wywodzący swój ród od królów Rhovanionu, którzy przed najazdami Woźników władali krajem za Mroczną Puszcza, uważali za swoich krewnych królów Gondoru, potomków Eldacara. Lubili żyć na równinach, bo kochali się w koniach

i w sztuce jeździeckiej, ponieważ jednak w dolinach środkowego biegu Anduiny mieszkało podówczas mnóstwo ludzi, a w dodatku cień Dol Guldur sięgał w nie coraz dalej, Éothéodowie na wieść o rozgromieniu potęgi Czarnoksiężnika postanowili szukać sobie przestronniejszego miejsca na północy i tam osiedli, wypędzając resztki ludności Angmaru na wschód, za Góry. Za czasów wszakże Léoda, ojca Eorla, lud ten tak się rozmnożył, że na nowej ziemi znów było mu za ciasno.

W roku 2510 Trzeciej Ery nowe niebezpieczeństwo zawisło nad Gondorem. Silne bandy Dzikich Ludzi z północo-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 pierwotnie planu — orkowie, którzy wtedy, nie osłabieni jeszcze wojną z krasnoludami, rozporządzali wielką potęgą, wtargnęli z Gór na równiny; napaścicy zajęli Calenardhon; Cirion, Namiestnik Gondoru, posłał na Północ wezwanie o pomoc, z dawna bowiem ludzi z dolin Anduiny wiązała przyjaźń z Gondorczykami. Lecz w dolinach została ledwie garstka ludzi, i to rozproszonych, niezdolnych do udzielenia szybkiej i skutecznej pomocy. Wreszcie o groźnym położeniu Gondoru

dowiedział się Eorl, a chociaż zdawało się, że już jest za późno na ratunek, wyruszył natychmiast z licznym zastępem swoich jeźdźców.

Zdażył zjawić się w dniu, gdy toczono bitwę na Polach Celebrantu, jak zwała się zielona kraina między Srebrną Żyłą a Mętą Wodą. Północnej armii Gondoru groziła klęska; pobita na Płaskowyżu, odcięta od południa, zmuszona przekroczyć Mętą Wodę, została tutaj nagle zaatakowana przez orków i zepchnięta nad Anduinę. Zdawało się, że wszelka nadzieja stracona, gdy niespodzianie z Północy przybyli z odsieczą jeźdźcy i natarli na nieprzyjacielskie tyły. Losy bitwy odmieniły się błyskawicznie, orkowie zdziesiątkowani umykali za Mętą Wodę. Eorl na czele swych wojowników ścigał ich, a taki postrach budzili powszechnie jeźdźcy Północy, że napastnicy na Płaskowyżu również ulegli panice; rzucili się do ucieczki, Rohirrimowie zaś nie ustając w pogoni wytępili rozproszonych po równinie Calenardhonu niedobitków.

Ludność tych okolic, przeredzona na skutek pomoru, wyginęła do reszty w czasie ustawicznych napadów okrutnych Easterlingów. W nagrodę więc za pomoc Cirion oddał wyludniony kraj między Anduiną a Iseną na wieczne czasy Eorlowi i jego plemieniu. Jeźdźcy sprowadzili z Północy żony i dzieci, zwieźli dobytek i osiedli

w Calenardhonie. Nazwali ten kraj Marchią Jeźdźców, siebie zaś — Eorlingami, lecz w Gondorze nazywano ich państwo Rohanem, a jego mieszkańców Rohirrimami, co znaczy: mistrzowie koni. Tak Eorl został pierwszym królem Marchii i obrał na swą stolicę miejsce na zielonym wzgórzu u stóp Białych Gór, które stanowiły południowy mur obronny jego królestwa. Odtąd Rohirrimowie żyli tam jako lud wolny, rządony przez własnego króla i własne prawa, lecz w wiecznym przymierzu z Gondorem.

\*

Pieśni Rohanu utrwaliły imiona wielu mężnych władców i wojowników, pięknych i dzielnych kobiet, których po dziś dzień nie zapomniano na Północy. Wedle tych pieśni Frumgar wyprowadził swój lud do Éothéodu. Syn jego, Fram, zabił ogromnego smoka Skata z Ered Mithrin i na zawsze uwolnił kraj od krwiożerczych potworów. Ów Fram zdobył niezmierne bogactwa, lecz naraził się na waśń z krasnoludami, którzy rościli sobie prawa do skarbu Skata. Fram nie chciał im ani grosza ustąpić, posłał zamiast tego naszyjnik z zębów smoka oznajmiając: „Takich klejnotów na pewno nie macie w swoim skarbcu, bo niełatwo je nabyć!”. Podobno krasnoludowie mszcząc się za tę zniewagę zabili Frama. W każdym razie

nigdy między nimi a Éothéodami nie było wielkiej przyjaźni.

Ojciec Eorla miał na imię Léod. Był mistrzem w ujeżdżaniu dzikich koni, bo podówczas mnóstwo ich żyło na stepach. Złowił kiedyś siwego żrebca, który wkrótce wyrósł na silnego, dumnego i pięknego konia. Nikt jednak nie mógł go okiełznać. Gdy Léod ośmielił się go dosiąść, rurek poniósł jeźdźca i zrzucił daleko w polu. Léod uderzył głową o kamień i poniósł śmierć. Miał zaledwie czterdzieści dwa lata, a syn jego był szesnastoletnim chłopcem.

Eorl przysiągł, że pomści ojca. Długo szukał w stepie, aż wreszcie wypatrzył siwego konia. Towarzysze spodziewali się, że zechce go podejść na odległość strzały i zabić. Lecz gdy się zbliżył, Eorl wyprostował się i zawołał gromkim głosem: „Chodź no tu, Ludobójco, abym ci nadał nowe imię!”. Ku powszechnemu zdumieniu koń spojrział na Eorla, podbiegł i stanął przed nim. Eorl rzekł: „Odtąd będziesz się zwał Felaróf, miłośnik wolności; nie mogę cię potępiać za to, że ją kochasz, ale winien mi jesteś wielki okup i musisz zrzec się wolności, a poddać mojej woli do końca twego życia”.

Eorl dosiadł konia. Felaróf nie sprzeciwił mu się i zaniósł go do domu, bez wędzidła ani uzdy. Zawsze potem tak na nim Eorl jeździł. Siwy ru-

mak rozumiał mowę ludzką, nigdy jednak nie pozwolił dotrzeć się nikomu z wyjątkiem Eorla. Właśnie Felaróf zaniósł Eorla do bitwy na polach Celebrantu, okazał się bowiem długowieczny jak ludzie i ten sam przywilej odziedziczyło jego potomstwo. Konie po Felarófie nazywano mearasami. Nie służyły nikomu prócz królów Marchii oraz ich synów, aż do czasu, gdy Cienistogrzywy oddał się w służbę Gandalfowi. Wśród ludzi zachowała się wieść, że Bema (którego Eldarowie nazywali Oromë) przyprowadził ich praojca zza zachodniego Morza.

Spośród królów Marchii panujących między Eorlem a Théodenem najwięcej mówią stare pieśni o Helmie Żelaznorękiem. Był to człowiek posępny, wielkiej siły. Żył podówczas w Marchii niejaki Freka, który podawał się za potomka króla Fréawina, jakkolwiek w rzeczywistości miał w żyłach krew Dunlandu, co poznać było można po ciemnych włosach. Freka wzbogacił się i zwielmożniał, posiadał bowiem rozległe włości na obu brzegach Adornu — dopływu Iseny spływającego z zachodnich zboczy Ered Nimrais. W pobliżu źródeł tej rzeki zbudował sobie twierdzę i lekceważył króla. Helm mu nie ufał, lecz wzywał go na narady, a Freka albo stawiał się na wezwanie, albo nie, wedle własnej woli.

Pewnego razu przyjechał na naradę z liczną świtą i poprosił króla o rękę jego córki dla swego syna, Wulfa. Helm odparł: „Urosłeś, Freko, od naszego ostatniego spotkania, ale głównie, jak widzę, przybyło ci sadła”. Wszyscy się roześmiali, bo Freka rzeczywiście miał brzuch potężny.

Freka rozwścieczony zasypał króla obelgami, a zakończył je tak: „Starzy królowie, którzy odtrącają ofiarowaną podpore, zwykle potem proszą o nią na kolanach!”. Helm odpowiedział: „Milcz! Małżeństwo twojego syna to błąhostka. O niej Helm z Freką pogada później w cztery oczy. Teraz król i jego doradcy mają ważniejsze sprawy do rozważania”.

Po skończonej naradzie Helm wstał i kładąc ciężką rękę na ramieniu Freki rzekł: „Król nie pozwala na burdy w swoim domu; więcej wolno awanturnikom na polu!”. Wypchnął Frekę za drzwi i za bramę Edoras. Jego ludziom, którzy nadbiegli, powiedział: „Precz stąd! Nie potrzeba nam świadków. Będziemy rozmawiali o poufnych sprawach sam na sam. Wy możecie tymczasem pogadać z moimi żołnierzami!”, Widząc, że król ma przewagę liczebną, ustąpili.

— Teraz, Dunlendingu — rzekł król — masz tylko z Helmem do czynienia, i to z Helmem bezbronnym. Ale mówiłeś dość, na mnie kolej. Freko, razem z brzuchem urosła twoja głupota.

Wspomniałeś o podporze. Helm, jeśli mu się nie podoba koślawy kij, który mu ofiarowują, łamie go, ot tak! — I to rzekłszy uderzył pięścią Frekę, on zaś ogłuszony padł na wznak; wkrótce potem umarł.

Helm ogłosił syna Freki i jego najbliższych krewnych wrogami królewskimi. Musieli uciekać z kraju, bo wysłał natychmiast jeźdźców, aby ich pojмали w zachodnich prowincjach Rohanu.

W cztery lata później, w 2758 roku, Rohan przeżywał ciężkie chwile, a od sojuszników nie mógł oczekiwać posiłków, bo trzy floty korsarskie napadły Gondor i wojna wrzała na wszystkich jego wybrzeżach. Jednocześnie Easterlingowie znów wtargnęli do Rohanu, a Dunlendingowie skorzystali z tego, by przeprowić się za Isenę i natrzeć od strony Isengardu. Okazało się, że prowadził ich Wulf. Natarli znacznymi siłami, ponieważ przyłączyli się do nich wrogowie Gondoru, którzy wylądowali przy ujściu rzeki Lefnui i Iseny.

Rohirrimowie ponieśli klęskę, Nieprzyjaciel zajął cały kraj; kto z mieszkańców nie zginął lub nie dostał się do niewoli, chronił się w dolinach wśród gór. Helm z ciężkimi stratami wycofał się od brodów na Isenie do Rogatego Grodu i ukrytego za nim wąwozu (który odtąd nazywano zawsze Helmowym Jarem). Tu wytrzymał długie oblężenie. Wulf zdobył Edoras, zasiadł na tronie

w Meduseld i ogłosił się królem. U bram stolicy jako ostatni z obrońców poległ Haleth, syn Helma.

Wkrótce potem nastąpiła Długa Zima, śnieg zasypał Rohan na pięć miesięcy (od listopada do marca 2758-59). Zarówno Rohirrimowie, jak i ich przeciwnicy cierpieli srodze od mrozów, a dłużej jeszcze od niedostatku. W Helmowym Jarze zapanował od zimowego przesilenia straszliwy głód. Młodszy syn Helma, Hama, w porywie desperacji wbrew zakazowi ojca wyprowadził spory oddział na zbrojną wycieczkę i poszukiwanie prowiantu, lecz zginął wraz z wszystkimi ludźmi wśród śniegów. Wygłodniały i zrozpaczony Helm stał się straszny. Bano się go tak, że sam dźwięk jego imienia starczał za dziesięciu obrońców twierdzy. W pojedynkę, okryty białym płaszczem, zakradał się niby śnieżny troll do nieprzyjacielskich namiotów i gołymi rękami dusił zaskoczonych wrogów. Mówiono o nim, że dopóki chodzi bez broni, oręż go się nie ima. Dunlendingowie opowiadali, że jeśli innego jadała nie znajdował, pożerał ludzkie mięso. Długo ta legenda krążyła po Dunlandzie. Helm miał wielki róg i zauważono, że przed wyruszeniem na każdą wyprawę dmie weń, aby echo zwielokrotnione powtórzyło w Jarze głos, który porażał strachem przeciwników tak, że zamiast się zebrać razem,

ująć Helma lub zabić, rozbiegali się w panice po Zielonej Roztoce.

Pewnej nocy ludzie słyszeli głos rogu, ale Helm nie wrócił z wycieczki. Rankiem po raz pierwszy od wielu dni zaświeciło słońce i wtedy ujrzeli białą postać nieruchomo stojącą na szańcu i samotną, bo żaden z Dunlendingów nie ośmielił się do niej zbliżyć. To był Helm; martwy, skamieniały, nie ugiął jednak kolan. Ludzie wszakże opowiadali, że nieraz jeszcze słyszeli w Jarze głos jego rogu i że upiór Helma błądzi między wrogami Rohanu, którzy padają martwi, przerażeni jego widokiem.

Wkrótce potem zima ustąpiła. Wtedy z Dunharrow, gdzie schroniło się wielu Rohirrimów, wyszedł Fréaláf, syn Hildy, siostry Helma; z małym oddziałem desperatów natarł znienacka w Meduseld na Wulfa, zabił go i odbił Edoras. Po śnieżnej zimie nastąpiły roztopy, wody wezbrały, dolina Rzeki Entów zamieniła się w olbrzymie moczary. Najeźdźcy wyginęli lub zbiegli. Wreszcie też zjawiły się posiłki z Gondoru dążąc drogami po zachodniej i wschodniej stronie gór. Nim skończył się rok 2795, wypędzono Dunlendingów z całego kraju, wyparto ich nawet z Isengardu, a Fréaláf został królem. Zwłoki Helma przewieziono z Rogatego Grodu do Edoras i pochowano pod Dziewiątym Kurhanem. Białe *sim-*

*belmynë* kwitły na nim tak obficie, że zdawał się zawsze jakby obsypany śniegiem. Gdy umarł Fréaláf, zapoczątkowano nowy szereg mogił.

\*

Wojna, głód, strata koni i bydła — wszystko to bardzo osłabiło Rohirrimów; szczęściem przez wiele następnych lat żadne groźniejsze niebezpieczeństwo nie nawiedziło ich kraju, bo dopiero za panowania króla Folkwina odzyskali dawne siły.

Na uroczystość koronacji Fréaláfa przybył Saruman; przyniósł dary i wychwalał męstwo Rohirrimów. Uznano go powszechnie za miłego gościa. Wkrótce potem osiedlił się na dobre w Isengardzie. Zezwolił mu na to Beren, Namiestnik Gondoru, bo Isengard był twierdzą tego królestwa, nie zaś Rohanu. Beren też powierzył Sarumanowi klucze Orthanku. Wieży nie zdołał zniszczyć ani zdobyć żaden nieprzyjaciel.

W ten sposób Saruman zaczął się rządzić jak władca, zrazu bowiem otrzymał Isengard z rąk Namiestnika w powiernictwo i miał w jego imieniu strzec wieży. Lecz Fréaláf rad był z tego postanowienia Berena, myśląc, że ma teraz w Isengardzie potężnego przyjaciela.

Dość długo Saruman uchodził za przyjaciela Rohanu i może nawet z początku był nim naprawdę. Później dopiero zaczęto podejrzewać, że obejmując Isengard taił nadzieję, iż znajdzie tam

kryształ Jasnowidzenia, i zamierzał twierdzę przeobrazić w fundament własnej potęgi. Z pewnością po ostatnim zebraniu Białej Rady (2953) żywił już w stosunku do Rohanu złe zamiary, jakkolwiek jeszcze się z nimi krył. Zawładnął Isengardem, zbudował twierdzę niezdobytą i sięgającą postrach wkoło, rywalkę niejako wieży Barad—dur. Otoczył się poplecznikami i sługami, skupiając przy sobie wszelkie istoty nienawidzące Gondoru i Rohanu, zarówno ludzi, jak i inne, gorsze stwory.

*Królowie Marchii*  
*Pierwsza dynastia*

Rok<sup>14</sup>

1. Eorl Młody (2485-2545). Taki otrzymał przydomek, ponieważ bardzo młodo odziedziczył władzę po ojcu i zachował jasne włosy oraz siły młodzieńcze do końca swych dni. Czas życia skrócił mu ponowny napad Easterlingów, Eorl bowiem poległ w bitwie na Płaskowyżu. Na jego cześć usypano Pierwszy Kurhan. Z nim razem porzebano jego konia Felarófa.

2. Brego (2512-2570). Wypędził nieprzyjaciół z Płaskowyżu, po czym Rohan przez wiele lat nie doznał napaści. W 2569 ukończył budowę pałacu Meduseld. Podczas uczyty syn Brega, Baldor, przy-

siągł, że odważy się przejść Ścieżkę Umarłych, lecz z niej nie powrócił. Brego w rok później umarł z żalu.

3. Aldor Stary — młodszy syn Brega (2544-2645). Przewano go Starym, bo dożył sędziwego wieku i panował przez 75 lat. Za jego czasów Rohirrimowie rozmnożyli się i wyparli lub ujarzmili resztki Dunlandczyków mieszkających jeszcze na wschodnim brzegu Iseny. W Harrowdale i innych dolinach górskich założono osiedla. O następnych trzech królach nie ma wiele do powiedzenia, Rohan bowiem kwitł wówczas w pokoju i dobrobycie.

4. Fréa (2570-2659). Najstarszy syn, ale czwarte dziecko Aldora. Objął panowanie w podeszłym już wieku.

5. Fréawin (2594-2680).

6. Goldwin (2619-2699).

7. Déor (2644-2718). W jego czasach Dunlendinowie często dokonywali wypadów za Isenę. W 2710 zajęli opuszczony krąg Isengardu i nie dało się ich stamtąd przepędzić.

8. Gram (2668-2741).

9. Helm Żelaznoręki (2691-2759). Pod koniec jego panowania Rohan poniósł ciężkie straty wskutek najazdów oraz srogiej zimy. Helm i dwaj jego synowie polegli na wojnie. Królem został syn jego siostry, Fréaláf.

### *Druga dynastia*

10. Fréaláf, syn Hildy (2726-2798). Za jego czasów Saruman osiadł w Isengardzie, z którego wypędzono Dunlendingów. Rohirrimowie zrazu skorzystali na przyjaźni z Sarumanem podczas głodu i późniejszego osłabienia ich kraju.

11. Brytta (2752-2842). Przez współplemieńców zwany Leofa, to znaczy „umiłowany”, bo go wszyscy kochali. Był hojny i chętnie każdego wspomagał w potrzebie. Za jego czasów toczyła się wojna z orkami, którzy, wypędzeni z Północy, szukali schronienia w Białych Górach. Po śmierci Brytty mniemano, że orkowie są raz na zawsze pokonani. Okazało się, że była to pomyłka.

12. Walda (2780-2851). Panował tylko przez dziewięć lat. Zginął wraz ze swą żoną wpadłszy

w zasadzkę orków, gdy jechał góorskimi ścieżkami z Dunharrow.

13. Folka (2804-2864). Rozmiałowany w łowach, ślubował jednak, że nie będzie polował na zwierzynę, dopóki nie przepędzi z Rohanu ostatniego orka. Gdy wykryto i zniszczono ostatnią kryjówkę orków, Folka wybrał się na polowanie i ubił w lesie Firien olbrzymiego dzika z Everholt, lecz zmarł od ran, jakie dzik mu zadał kłami.

14. Folkwin (2830-2903). Gdy został królem, Rohirrimowie powrócili do sił. Odbił pogranicze zachodnie (między Adorną a Iseną) zagrabione przez Dunlendingów. Rohan w złych dniach otrzymał wiele pomocy z Gondoru, toteż na wieść, że Haradrimowie napadli znacznymi siłami na Gondor, Folkwin posłał Namiestnikowi na odsiecz jeźdźców; chciał sam ruszyć z nimi, lecz odradzono mu to, i zastąpili go dwaj synowie: Folkred i Fastred (urodzony w r. 2858). Obaj poległi w bitwie o Ithilien (2885). Túrin II, Namiestnik Gondoru, wypłacił Folkwinowi w złocie hojny okup przelanej krwi.

15. Fengel (2870-2953). Czwarte dziecko, a trzeci syn Folkwina. Nie zostawił chlubnej pamięci. Był łakomy u stołu i chciwy złota, wadził się ze

swymi doradcami i z własnymi dziećmi. Thengel, jego trzecie dziecko i zarazem jedyny syn, dorósłszy opuścił Rohan i długo przebywał w Gondorze, gdzie w służbie Turgona zyskał sławę.

16. Thengel (2905-2980). Ożenił się bardzo późno, dopiero w r. 2943, z Morweną z Lossarnach, prowincji Gondoru, o osiemnaście lat młodszą od niego. Urodziła mu w Gondorze troje dzieci, a między nimi jednego tylko syna — Théodena. Po śmierci Fengla Rohirrimowie wezwali Thengla, który, choć niechętnie, powrócił do kraju. Okazał się dobrym i mądrym królem, jakkolwiek na jego dworze panował język Gondoru, co nie wszystkim się podobało. Już w czasie pobytu w Rohanie urodziły mu się dwie córki; najmłodsza, Theodwina, chociaż późno się zjawiła (2963), była najpiękniejsza. Brat kochał ją serdecznie. Wkrótce po powrocie Thengla do kraju Saruman ogłosił się władcą Isengardu i zaczął niepokoić Rohan szarpiąc granice i popierając jego wrogów.

17. Théoden (2948-3019). W kronikach Rohanu nazwano go Théodenem Odrodzonym, ponieważ za sprawą czarów Sarumana zniedołężniał, lecz został przez Gandalfa uzdrowiony i w ostatnim roku swego życia, dźwignąwszy się z niemocy,

poprowadził jeźdźców do zwycięstwa pod Rogatym Grodem, a wkrótce potem na pola Pelennoru, gdzie rozegrała się największa bitwa Trzeciej Ery. Poległ u bram Mundburga. Czas jakiś zwłoki jego spoczywały w kraju, gdzie się urodził, wśród zmarłych królów Gondoru, po czym przewieziono je i pochowano pod Ósmym Kurhanem jego dynastii w Edoras. Po nim zaczęła się dynastia nowa.

### *Trzecia dynastia*

W roku 2989 Theodwina zaślubiła Eomunda ze Wschodniej Bruzdy, naczelnego wodza Marchii. Syn jej, Éomer, urodził się w 2991 roku, córka zaś, fiowina, w 2995. Sauron podówczas już ponownie wzrósł w potęgę, a cień Mordoru dosięgał Rohanu. Orkowie zaczęli napaści na wschodnie części kraju mordując lub porywając konie. Inne bandy napadały od Gór Mglistych, przeważnie olbrzymi orkowie Uruk-hai, na służbie Sarumana — jakkolwiek to odkryto dopiero znacznie później. Główne zadania obronne miał Eomund na pograniczach wschodnich; kochał bardzo konie, a nienawidził orków. Nieraz, na wieść o pojawieniu się napastników, ruszał przeciw nim natychmiast w porywie gniewu na czele garstki ludzi. Jedna z takich wypraw w roku 3002 skończy-

ła się jego śmiercią, ścigając bowiem małą bandę orków aż po stoki Eryn Muil wpadł tam wśród skał w zasadzkę i zginął w walce z przeważającymi siłami.

Wkrótce potem, ku wielkiej żałości króla, Theodwina zachorowała i umarła. Król wziął dzieci jej na swój dwór i nazywał je swym synem i swoją córką. Miał rodzzonego syna, jedynaka, podówczas dwudziestoczteroletniego Théodreda; królowa Elfhilda umarła przy jego urodzeniu, a Théoden nie ożenił się powtórnie. Éomer i Éowina wychowywali się więc w Edoras i widzieli, jak cień ogarnia stopniowo dwór Théodena. Éomer podobny był do ojca, lecz Éowina miała smukłą postać, wdzięk i dumę południowego plemienia po swej babce, Morwenie z Lossarnach, której Rohirrimowie dali przydomek „Kwiat ze Stali”.

Éomer Éadig [2991-63 Czwartej Ery (3084)]. Młodo mianowany wodzem Marchii (3017), odziedziczył po ojcu obowiązki obrony wschodnich pograniczy. W Wojnie o Pierścień Théodred poległ w boju z Sarumanem u Brodu na Isenie. Dlatego Théoden, przed swą śmiercią na polach Pelennoru, wyznaczył Éomera na swego następcę i przyszłego króla Rohanu. Wtedy też Éowina okryła się chwałą walcząc w przebraniu męskim i zastąpiła później w Marchii jako „Księżniczka ze Strzaskanym Ramieniem”.<sup>15</sup>

Éomer był znakomitym władcą, a że objął tron za młodu, panował przez sześćdziesiąt pięć lat, czyli dłużej niż inni królowie Rohanu z wyjątkiem Aldora Starego. Podczas Wojny o Pierścień związał się przyjaźnią z królem Elessarem i z księciem Dol Amrothu, Imrahilem, często też bywał gościem w Gondorze. W ostatnim roku Trzeciej Ery pojął za żonę Lothiriel, córkę Imrahila. Syn ich, Elfwin Piękny, panował po ojcu.

\*

Za panowania Éomera każdy w Marchii, kto chciał, mógł cieszyć się pokojem; ludność w dolinach i na równinie wzrosła w dwójnasób, stadniny rozmnożyły się wielokrotnie. Nad Gondorem i Arnorem panował wówczas król Elessar; był władcą wszystkich krajów dawnego królestwa prócz Rohanu, odnowił bowiem dar Ciriona, Éomer zaś powtórzył wobec króla przysięgę Eorla. Nieraz miał sposobność dotrzymywać jej, bo chociaż Sauron zniknął, nienawiści przez niego wzniecone i zło przez niego posiane żyły nadal; królowie Gondoru i Rohanu mieli licznych wrogów, których musieli pokonać, aby Białe Drzewo mogło rozkwitać w pokoju. Ilekroć król Elessar ruszał na wojnę, król Éomer mu towarzyszył; tętent koni Rohirrimów rozlegał się nieraz grzmiotem w odległych ziemiach, za Morzem Rhun i na polach dalekiego południa, a zielona chorągiew

z białym koniem łopotała na różnych wichrach, dopóki Éomer się nie postarzał.

### **III. Plemię Durina**

Co do początków krasnoludzkiego plemienia dziwne legendy krążyły zarówno wśród Eldarów, jak i wśród samych krasnoludów, ponieważ jednak są to sprawy bardzo zamierzchłej przeszłości, niewiele o nich mówi nasza księga. Imieniem Durin nazywali krasnoludowie najstarszego z Siedmiu Ojców plemienia, przodka wszystkich królów plemienia Długobrodych. Spał on samotnie, dopóki pewnego dnia, w pomroce dziejów, nie zbudził się jego lud; wtedy on przybył do Azanulbizar i w pieczarach nad Kheled-zâram, na wschodnich zboczach Gór Mglistych, założył swoją siedzibę; później powstały na tym miejscu kopalnie Morii, rozstawione w pieśniach. Żył tak długo, że świat szeroki poznał go pod mianem Durina Nieśmiertelnego. W końcu jednak umarł, i to zanim przeminęły Dawne Dni, a grobowiec zbudowano mu w Khazad-dûm; ród wszakże przetrwał i pięciokrotnie wśród jego potomstwa rodził się syn tak podobny do praojca, iż dawano mu na imię Durin. Krasnoludowie nawet byli przekonani, że pięć razy powrócił do nich Nieśmiertelny, mieli bowiem najdziwniejsze legendy

i wierzenia dotyczące swojej rasy i jej roli pośród świata.

Gdy skończyła się Pierwsza Era, gdy padł Thangorodrim, a starożytne miasta Nogrod i Belegost w Górach Błękitnych zostały zburzone, Khazad-dûm rozkwitł i wzbogacił się, przybyło nie tylko ludu, lecz rozwinęła się też wiedza i rozmaite rzemiosła. Moria nie osłabiona przetrwała Czarne Lata i pierwszy okres władzy Saurona, chociaż bowiem Eregion był spustoszony, a bramy Morii zamknięte, Sauron nie mógł z zewnątrz zdobyć głębokich podziemi Khazad-dûm, w których żyło plemię liczne i dzielne. Długo przechowały się tam nienaruszone bogactwa, nawet wtedy, gdy ludu już ubywało. W połowie Trzeciej Ery panował nad krasnoludami znów Durin, szósty król tego imienia. Sauron, sługa Morgotha, wzrastał w potęgę, jakkolwiek nie domyślano się jeszcze wtedy, co oznacza Cień zalegający lasy ciągnące się na wschód od Morii. Wszystkie złe stwory zaczęły się budzić do życia. Krasnoludowie podówczas kopali głęboko pod górą Barazinbar, szukając mithrilu, bezcennego metalu, który z każdym rokiem trudniej było zdobywać<sup>1</sup>. Przy tych pracach zbudziły ze snu<sup>16</sup> okropnego potwora, który, uciekwszy z Thangorodrimu, od dnia przybycia tam armii Beleriandu ukrywał się w fundamentach ziemi. Był to

Balrog, jeden ze służalców Morgotha; z jego to ręki zginął Durin, a w rok później syn Durina, Náin I. Tak przeminęła świetność Morii, a jej lud zdziesiątkowany rozproszył się po świecie.

Większość uciekinierów powędrowała na północ; Thráin I, syn Náina, dotarł do Ereboru i pod Samotną Górą, opodal wschodniego skraju Mrocznej Puszczy, założył nowe kopalnie. Thráin został królem spod Góry. W Ereborze znalazł drogocenny kamień, klejnot nad klejnotami, Serce Góry. Lecz syn Thráina, Thorin I, przeniósł się dalej na północ, w Góry Szare, gdzie wówczas zgromadziło się najwięcej krasnoludów, były to bowiem góry bardzo bogate, a mało jeszcze znane. Niestety, na pustkowiach za nimi żyły smoki, które w wiele lat później, gdy rozmnożyły się i odzyskały siły, zaczęły gnębić plemię Durina i napastować podziemne państwo. Wreszcie Dain I wraz ze swym młodszym synem Frórem zabity został przez olbrzymiego zimnego smoka w progu własnej komnaty.

Wkrótce potem plemię Durina opuściło Góry Szare. Trzeci syn Daina, Grór, osiadł ze sporym zastępem swych zwolenników wśród Żelaznych Wzgórz, ale Thror, spadkobierca Daina, razem ze swym stryjem Borinem i resztą plemienia wrócił do Ereboru. Klejnot nad klejnotami znów znalazł się w wielkiej sali Thráina, a plemię krasnoludów

żyło wśród pomyślności i bogactw przyjaźniąc się z ludźmi mieszkającymi w tej okolicy. Krasnoludowie wyrabiali bowiem nie tylko przedmioty podziwiane dla ich piękna, lecz także oręż i zbroje, które ceniono wysoko; utrzymywali w związku z tym ożywione stosunki ze swymi pobratymcami z Żelaznych Wzgórz, wymieniając z nimi kruszce. Nortowie, mieszkający między Celduiną (Bystrą Rzeką) a Carnenem (Rudą Wodą), zaopatrzeni dobrze w broń, wzrosli w potęgę i odparli wszystkich wrogów napastujących ich wschodnie granice, plemię Durina zaś żyło dostatnio, uczując i śpiewając w podziemnych pałacach Ereboru<sup>1</sup>. Wieść o skarbach Ereboru rozeszła się szeroko i dosięgła uszu smoków, a w każdym razie największego z nich, Smauga Złotego; Smaug zniecka napadł na królestwo Thróra i w płomieniach opadł na Górę. W krótkim czasie zniszczył cały kraj, pobliskie miasto Dal opustoszało i zamieniło się w ruinę, Smaug zaś wtargnął do Wielkiej Hali i tam legł na kopcu złota.

Niewielu krasnoludów ocalało z tego pogromu; ostatni z niedobitków wydostał się z podziemi przez tajemne drzwi — sam Thrór wraz z synem, Thráinem II. Ruszyli z rodzinami<sup>17</sup> i garstką współplemieńców, krewnych i najwierniejszych przyjaciół na południe i długo potem pędzili życie tułacze.

W wiele lat później Thrór, już stary, biedny i zrozpaczony, oddał synowi Thráinowi jedyny klejnot, jaki jeszcze posiadał: ostatni z Siedmiu Pierścieni; po czym w towarzystwie starego przyjaciela Nára opuścił gromadę. Na pożegnanie powiedział Thráinowi:

— Może ten Pierścień stanie się dla ciebie zaczątkiem nowego bogactwa, chociaż wydaje się to mało prawdopodobne. Żeby złoto rozmnożyć, trzeba je mieć.

— Nie zamierzasz chyba, ojcze, wracać do Ereboru? — spytał Thráin.

— To już w moim wieku na nic by się nie zdało — odparł Thrór. — Pomstę na Smaugu zostawiam tobie i twoim synom. Ale zmęczyło mnie ubóstwo i wzgarda ludzka. Spróbuję poszukać lepszej doli.

Nie powiedział, dokąd się wybiera. Od starości, biedy i rozmyślań o dawnych bogactwach Morii za dni jego pradziadów zapewne rozum mu się trochę zmącił albo też Pierścień zaczął wywierać zły czar teraz, gdy jego władca zbudził się znów do życia, i skusił sędziwego króla krasnoludów do szaleńczej, zgubnej próby. Thrór powędrował z Dunlandu, gdzie ostatnio mieszkał, na północ, przeprowił się przez przełęcz Czerwonego Rogu i zszedł w Dolinę Azanulbizar. Bramę Morii zastał otwartą. Nár błagał króla, by

nie narażał się na niebezpieczeństwo, lecz Thrór nie chciał go słuchać. Wkroczył do Morii dumnie, jak powracający prawowity spadkobierca. Nikt go już więcej żywego nie ujrzał. Nár przez wiele dni czekał kryjąc się w pobliżu bramy. Pewnego dnia usłyszał głośny okrzyk, głos rogu i łoskot ciała staczającego się ze schodów. Obawiając się, że to Thróra spotkała tak zła przygoda, podczołgał się bliżej i wtedy zza bramy dobiegł go głos:

— Chodź no tu, brodaczu! Widzę cię dobrze. Nie bój się, tym razem jesteś mi potrzebny, żeby zanieść ode mnie wiadomość swoim kamratom.

Nár podszedł do bramy i zobaczył ciało Thróra, lecz bez głowy, która odrąbana leżała obok, twarzą do ziemi. Kiedy przykląkł nad nią, z ciemności rozległ się szyderczy śmiech i ten sam głos orka podjął znowu:

— Tak oto przyjmuję żebraka, jeśli zamiast czekać pokornie pod drzwiami wślizguje się do wnętrza i próbuje kraść. Każdy z was, który by ośmielił się kiedykolwiek wetknąć tutaj swoją wstrętą brodę, dostanie taką samą nauczkę. Idź i powiedz to swoim! A jeżeli jego krewniacy są ciekawi, kto teraz panuje w Morii, mogą imię króla odczytać na twarzy tego żebraka. Wypisałem je! Zabiłem go! Ja tutaj jestem panem.

Nár odwrócił martwą głowę i ujrzał wypalone na czole Thróra runami krasnoludzkimi, które

umiał czytać, imię Azog. Odtąd to imię wypalone było na zawsze w sercu Nára i wszystkich krasnoludów. Nár pochylił się chcąc zabrać głowę króla, lecz Azog<sup>18</sup> wstrzymał go krzykiem:

— Rzuć to! Idź precz! Masz tu na piwo, brodaty żebraku.

Mała sakiewka uderzyła go w twarz. Było w niej ledwie kilka marnych groszy.

Z płaczem Nár uciekł brzegiem Srebrnej Żyły, raz jednak obejrzał się za siebie i zobaczył orków, którzy wyległszy przed bramę rąbali ciało króla na sztuki rzucając je na żer czarnym krukowi.

Taką opowieść przyniósł Nár Thráinowi; Thráin płakał i szarpał z rozpaczą brodę, a potem zamilkł. Przez siedem dni nie odezwał się ani słowem. Wreszcie wstał i rzekł: — Tego dłużej znosić nie można!

Tak się zaczęła wojna krasnoludów z orkami, długa i krwawa, toczona przeważnie głęboko pod ziemią.

Thráin natychmiast rozesłał na cztery strony świata gońców z wieścią o losie starego króla, lecz upłynęły trzy lata, zanim krasnoludowie przygotowali się do walki. Plemię Durina wystawiło zbrojny zastęp, przyłączyły się do niego liczne pułki spośród dzieci innych Ojców plemienia, bo zniewaga, wyrządzona spadkobiercy najstarszego Ojca krasnoludzkiej rasy, wszystkich

rozjątrzyła do żywego. Gdy wszystko było gotowe, ruszyli i zdobywali kolejno warowne grody orków rozrzucone między górą Gundabad a rzeką Gladden. Obie strony walczyły bez litości, ciemne noce i jasne dni wypełniły się śmiercią i okrucieństwem. Krasnoludowie zwyciężyli dzięki męstwu i dzięki doskonałej broni, a także dlatego, że straszny gniew nie wygasł w ich sercach, gdy tropili Azoga we wszystkich lochach pod górami.

W końcu orkowie zbiegli z całej krainy do Morii, a krasnoludzka armia dotarła w pościgu do Azanulbizaru. Była to wielka dolina między ramionami gór otaczającymi jezioro Kheled-zâram; stanowiła ongi część królestwa Khazad-dûm. Kiedy krasnoludowie ujrzeli otwartą w stoku górskim bramę swej dawnej wspaniałej siedziby, gromki okrzyk wyrwał się ze wszystkich piersi. Ale nad nimi na zboczach już się rozstawiły potężne zastępy przeciwników, z bramy zaś wysypała się banda orków, zachowana tam przez Azoga na ostatnią, rozstrzygającą bitwę.

Zrazu los nie sprzyjał krasnoludom; dzień był ciemny, zimny i bezsłoneczny, toteż orkowie nacierali śmiało, a mieli przytłaczającą liczebną przewagę i wygodniejsze do walki stanowisko. Tak zaczęła się bitwa w Azanulbizarze (czyli, w języku elfów, w Nanduhirionie), na której wspomnienie orkowie dotychczas drżą, a krasno-

ludowie płaczą. Przednią straż, którą do ataku poprowadził sam Thráin, orkowie odparli zadając jej ciężkie straty; Thráin musiał cofnąć się w las, rosnący po dziś dzień opodal jeziora Kheledzâram. Tam poległ syn jego, Frerin, krewniak Fundin i wielu innych, a Thráin i Thorin odnieśli rany<sup>19</sup>. Wszędzie wkoło szale bitwy wahały się to na jedną, to na drugą stronę, z wielkim krwi przelewem, dopóki nie zjawiała się armia z Żelaznych Wzgórz. Wojownicy, których wiódł Náin, syn Gróra, ubrani w kolczugi, przybyli ostatni, za to nie zmęczeni marszem, i pędzili przed sobą orków aż pod próg Morii, z okrzykiem „Azog! Azog!” walcąc oskardami każdego, kto im próbował drogę zagrozić. Náin stanął pod bramą Morii i wielkim głosem zawołał:

— Azogu! Jeśli tam jesteś, wyjdź! A może cię strach obleciał?

Azog wyszedł. Olbrzymi ork, z ciężkim żelaznym hełmem na głowie, był mimo to zwinny i niezwykle silny. Za nim sypnęli się z bramy inni, podobnej postawy, wojownicy z jego przybocznej straży. Ci starli się z towarzyszami Náina, a tymczasem Azog rzekł do Náina szyderczo:

— Co widzę? Drugi żebrak pod moimi drzwiami? Czy ciebie też będę musiał napiętnować?

I z tymi słowy rzucił się na niego. Náin był niemal ślepy z gniewu, a przy tym znużony po

bitwie; Azog — wypoczęty, dziki i przebiegły. Náin, zbierając resztki sił, z rozmachem rąbnął oskardem, lecz Azog uchylił się i odskoczył kopiąc przeciwnika w nogę. Oskard pękł uderzając o kamień, Náin potknął się i pochylił naprzód. Azog błyskawicznie chlasnął szablą po jego szyi. Ostrze nie przecięło kolczugi, ale cios był tak potężny, że zmiażdżył kark i Náin padł martwy.

Azog wybuchnął śmiechem i zadarłszy głowę, chciał okrzyknąć swój tryumf, lecz nagle głos zamarł mu w gardle. Zobaczył bowiem, że w całej dolinie wojska jego cofają się w popłochu, a krasnoludowie prą naprzód, ścieląc drogę trupami przeciwników; który z orków zdołał ujść z życiem, wrzeszcząc umykał na południe. Tuż obok Azog ujrzał trupy własnych gwardzistów, wybitych co do nogi. Zawrócił i pędem puścił się z powrotem ku bramie.

Skoczył za nim na schody krasnolud ze skrwawionym toporem w ręku. Był to Dain Żelazna Stopa, syn Náina. Dopadł Azoga niemal w progu i straszliwym zamachem rąbnął w głowę. Wielką sławę przyniósł ten czyn Dainowi, tym bardziej że wśród krasnoludów uchodził za młodziaka. Czekало go długie życie i wiele bitew, aż wreszcie stary, lecz do końca nieugięty, poleciał w Wojnie o Pierścień. Ale w owym dniu, mimo hartu i gniewnego uniesienia, wrócił spod

drzwi Morii z twarzą poszarzałą, jak gdyby przeżył tam chwilę okropnej grozy.

\*

Wreszcie bitwa skończyła się zwycięstwem. Krasnoludowie, którzy z niej wyszli żywi, zgromadzili się w Dolinie Azanulbizar. Głowę Azoga nadziali na pał, wtłoczywszy do jej ust sakiewkę z kilku nędznymi groszakami. Nie było jednak uczt ani śpiewów tej nocy, bo poległych współplemieńców nawet zliczyć nikt nie umiał. Podobno ledwie połowa z tych, co walczyli w tej bitwie, trzymała się jeszcze na nogach lub mogła żywić nadzieję, że powstanie z ran. Mimo to nazajutrz Thráin przemówił do swych wojowników. Stracił bezpowrotnie wzrok w jednym oku i kulał ciężko, ale powiedział:

— Dobrze, bracia. Zwyciężyliśmy, Khazad-dûm jest nasz.

Na to wszakże odrzekli mu:

— Jesteś spadkobiercą Durina, ale nawet jednym okiem powinieneś widzieć lepiej. Ruszyliśmy na tę wojnę, żeby wziąć pomstę i pomstę mamy. Ale nie jest słodka. Jeśli to ma być zwycięstwo, za małe są nasze ręce, żeby je utrzymać.

Inni, którzy nie należeli do plemienia Durina, mówili:

— Khazad-dûm nie naszych Ojców był domem. Czymże jest dla nas, jeśli nie nadzieją boga-

tej zdobyczy? Jeśli musimy wracać bez nagrody i bez należnej zapłaty za przelaną krew, wolimy przynajmniej wrócić jak najprędzej do własnych krajów.

Wtedy Thráin zagadnął Dáina:

— Ale ty, krewniaku, chyba nie opuścisz mnie?  
— spytał.

— Nie — odparł Dáin. — Jesteś ojcem naszego plemienia, na twoje słowo przelewaliśmy krew i nigdy ci jej nie odmówimy. Ale do Khazad-dûm nie wejdziemy. Ty także nie wejdiesz tam. Ledwie zajrzałem w ciemność za bramę. Za nią czyha nadal Zguba Durina. Świat musi się odmienić, inna niż nasza moc musi zwyciężyć, zanim plemię Durina znów przekroczy próg Morii.

Tak więc po bitwie w Dolinie Azanulbizar krasnoludowie znów się rozproszyli. Najpierw jednak w niemałym trudzie rozebrali ze zbroi wszystkich poległych, żeby orkowie nie mogli zagarnąć obfitego łupu oręża i kolczug. Podobno każdy krasnolud wracający z tego pobojuwiska uginał się pod brzemieniem podwójnej zbroi. Zbudowali mnóstwo stosów i spalili ciała zabitych współbraci. Na te stosy ścięli drzewa w dolinie, która odtąd została jałowa na zawsze, a dym bijący znad ognisk dostrzeżono nawet w Lórien<sup>20</sup>.

Gdy z tych strasznych ognisk zostały tylko popioły, sprzymierzeńcy odeszli do własnych siedzib, a Dain Żelazna Stopa poprowadził plemię swego ojca z powrotem do Żelaznych Wzgórz. Thráin zaś stanąwszy przed palem rzekł do Thorina zwanego Dębową Tarczą:

— Drogo zapłaciliśmy za tę głowę. Daliśmy za nią co najmniej nasze królestwo. Czy wrócisz razem ze mną do kuźni? Czy też wolisz żebrać pod drzwiami pyszałków?

— Wracam do kuźni — odparł Thorin. — Młot bądź co bądź pozwoli mi zachować siłę w rękach, póki znów nie będę mógł chwycić w nie ostrzejszego narzędzia.

Tak więc Thráin i Thorin z garstką niedobitków, między którymi znaleźli się Balin i Glóin, wrócili do Dunlandu, a wkrótce stamtąd ruszyli na wędrówki po Eriadorze, aż wreszcie osiedli na wygnaniu we wschodniej części Ered Luin, za Rzeką Księżycową. Tu wprawdzie kuli przeważnie żelazo, lecz powodziło im się niezgorzej i z wolna plemię się rozmnażało<sup>21</sup>. Ale — jak słusznie powiedział Thrór — Pierścień, by rozmnożyć złoto, musiałby mieć go choć trochę na początek, a w Ered Luin ani złota, ani innych szlachetnych kruszców nie znajdowano wcale lub też znikome ilości.

Wypada z kolei powiedzieć słów parę o tym Pierścieniu. Plemię Durina wierzyło, że jest to pierwszy z Siedmiu, najwcześniej z nich wykuty; krasnoludowie twierdzili, że dostał go król Khazad-dûm, Durin III, od złotników-elfów, nie zaś od Saurona, jakkolwiek z pewnością ciążyły na nim przewrotne czary Saurona, który przecież pomagał w wykuwaniu wszystkich Siedmiu. Właściciele Pierścienia nigdy go publicznie nie pokazywali i rzadko wyrzekali się go wcześniej niż w przededniu śmierci; postronni nie wiedzieli też nigdy dokładnie, gdzie Pierścień jest przechowywany. Niektórzy myśleli, że pozostał w Khazad-dûm, w tajemnym grobowcu królewskim, jeśli nie znaleźli go tam rabusie. W najbliższym otoczeniu spadkobiercy Durina przypuszczano (niesłusznie), że Thrór miał Pierścień przy sobie, gdy nieopatrznie wybrał się na starość z powrotem do siedziby przodków; co się stało z klejnotem po śmierci Thróra, nie wiadano. W każdym razie nie odnaleziono go przy zabitym Azogu.

Później dopiero krasnoludowie zaczęli się domyślać, być może trafnie, że Sauron dzięki swym czarom odkrył, kto posiada ów Pierścień, ostatni z Siedmiu jeszcze pozostający na wolnym świecie, i że nieszczęścia przesładujące spadkobierców Durina były dziełem jego złośliwości. Krasnoludów

bowiem nie udało się ujarzmić za pośrednictwem Pierścienia; wywierał na nich tylko ten wpływ, że rozpalał w nich namiętne pożądanie złota i klejnotów tak, iż wszystko inne, najlepsze nawet rzeczy, mieli za nic i pałając strasznym gniewem na tych, którzy im te najbardziej umiłowane skarby wydarli, gotowi byli krwawo pomścić swą krzywdę. Plemię to jednak od początku taką miało naturę, że sprzeciwiało się stanowczo wszelkiej narzucanej władzy. Można było krasnoludów zabijać i rujnować, nigdy wszakże nie dali się zamienić w cienie i nie ulegli cudzej woli. Dlatego też Pierścień nie oddziaływał na ich życie, nie przedłużył go ani nie skrócił. Sauron z tego powodu szczególnie ich nienawidził i pragnął im wydrzeć Pierścień.

\*

W pewnej mierze zapewne złym czarom Pierścienia należy przypisać niepokój i rozgoryczenie, które w kilka lat później ogarnęły Thráina. Dręczyła go żądza złota. Wreszcie, nie mogąc tego dłużej znieść, zaczął myśleć o Ereborze i postanowił tam wrócić. Nie zwierzył się Thorinowi ze swych tajemnych planów, lecz wraz z Balinem, Dwalinem i garstką innych ruszył w drogę.

Niewiele wiadomo o jego późniejszych losach. Zdaje się, że wkrótce wędrującą gromadkę wytropili gońcy Saurona. Napastowały ją wilki, ota-

czali orkowie, złe ptaki śledziły jej kroki, a w miarę, jak posuwała się na północ, napotykała coraz cięższe przeszkody. Pewnej ciemnej nocy, gdy Thráin i jego towarzysze znajdowali się za Anduiną, czarny deszcz zmusił ich do schronienia się pod drzewa Mrocznej Puszczy. Rankiem Thráin zniknął z obozu i przyjaciele daremnie go nawoływali po lesie. Kilka dni czekali nie ustając w poszukiwaniach, wreszcie stracili nadzieję i zawrócili z drogi, by po długiej tułaczce dotrzeć do Thorina. Dopiero w wiele lat później okazało się, że Thráina ujęto żywcem, porwano i zawleczono do lochów Dol Guldur; torturowany, obrabowany z Pierścienia, wkrótce zmarł w więzieniu.

Tak więc spadkobiercą Durina został Thorin, lecz nie dostała mu się w spadku nadzieja. Miał dziewięćdziesiąt lat, gdy zginął Thráin, był krasnoludem wspaniałej i dumnej postawy, lecz nie rwał się, by opuścić Eriador. Pracował tam od dawna, kupczył wyrobami swych kuźni i zdobył trochę mienia; plemię jego rozrosło się, bo liczni tułający się krasnoludowie przybywali, znęceni wieścią o nowej siedzibie założonej na Zachodzie. W górach pobudowano piękne podziemne sale, składy zapełniły się wyrobami krasnoludzkiej sztuki, życie płynęło znośnie, chociaż pieśni wciąż przypominały o straconej, dalekiej Samotnej Górze.

Mijały lata. Zdawało się, że w sercu Thorina popiół przysypał żar, lecz ogień nie zgasł i 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. Armie jednak były rozproszone, sojusze zerwane, a we własnym plemienu niewiele mógł naliczyć bojowych toporów. Toteż straszny gniew, nie ostudzony nadzieją, palił jego serce, gdy Thorin kuł czerwone żelazo na kowadle.

Wreszcie los zdarzył, że Thorin spotkał Gandalfa, i to spotkanie nie tylko rozstrzygnęło o dalszych losach plemienia Durina, lecz doprowadziło do innych jeszcze, o wiele donioślejszych zdarzeń. Pewnego razu (15 marca 2941 roku) Thorin, wracając z podróży na zachód, zatrzymał się na nocleg w Bree. Znalazł się tam tego dnia również Gandalf; wędrował do Shire'u, którego nie odwiedzał już od dwudziestu lat. Był znużony i chciał trochę odpocząć.

Wśród innych trosk nękała go myśl o niebezpieczeństwie grożącym północy. Wiedział bowiem, że Sauron już przygotowuje się do wojny i że, gdy zbierze dostateczne siły, uderzy najpierw na Rivendell. Wiedział, że jeśli Nieprzyjaciel spróbuje odzyskać Angmar i północne przełę-

cze górskie, nikt mu nie stawia oporu prócz krasnoludów z Żelaznych Wzgórz. A za tymi wzgórzami ciągnęły się pustkowia i panował nad nimi smok. Sauron mógł smoka użyć do swych celów z jak najokropniejszym skutkiem.

Gandalf rozmyślał więc, jak unieszkodliwić smoka Smauga. Siedział pogrążony w tych myślach, gdy stanął przed nim Thorin i rzekł:

— Mistrzu Gandalfie, znam cię tylko z widzenia, ale chciałbym z tobą pogadać. Często bowiem ostatnimi czasy wspominałem cię i coś mi szeptało, żeby cię odszukać. Posłuchałbym tej rady z pewnością, ale nie miałem pojęcia, gdzie się podziewasz.

Gandalf spojrział na niego zdumiony.

— Dziwna rzecz! — powiedział. — Ja właśnie też ciebie wspominałem, Thorinie Dębowa Tarczo! Wybrałem się do Shire'u, ale pamiętałem, że tędy prowadzi droga również do twojej siedziby.

— Zbyt pięknie nazywasz ją, Gandalfie. To za ledwie przytułek wygnańca! — odparł Thorin. — Ale będziesz gościem zawsze mile widzianym. Słyszałem, że jesteś mądry i więcej niż inni wiesz o tym, co się na świecie dzieje. Mam poważne troski i chciałbym zasięgnąć twojej rady.

— Przyjdę! — rzekł Gandalf. — Zdaje się, że teraz nareszcie mamy obaj tę samą troskę na sercu. Mnie bowiem dręczy myśl o smoku z Ereboru,

a sądzę, że wnuk Thróra również o nim nie zapomniał.

\*

W innej książce zawarta jest opowieść o przygodach, które wynikły z tego spotkania, o niezwykłym planie, który Gandalf ułożył po myśli Thorina, o wyprawie, którą Thorin z przyjaciółmi podjął ruszając z Shire'u ku Samotnej Górze, i o nieoczekiwanym, a wspaniałym zakończeniu tego przedsięwzięcia. Na tych kartkach przypomnę tylko zdarzenia związane bezpośrednio z historią ludu Durina.

Smok zginął od strzały Barda z Esgaroth, a na polach Dal rozegrała się wielka bitwa. Na wieść bowiem o powrocie krasnoludów orkowie co prędzej wtargnęli do Ereboru, a przewodził im Bolg, syn Azoga, którego Dain za młodu uśmiercił. W tej pierwszej bitwie w dolinie Dal Thorin Dębowa Tarcza odniósł ciężkie rany i zmarł; pochowano go w grobowcu pod Górą, kładąc klejnot nad klejnotami na piersiach. Polegli również i Fili, i Kili, jego siostrzeńcy. Dain Żelazna Stopa, krewny Thorina, który przybył mu na pomoc, a był również prawowitym spadkobiercą Durina, został królem i jako Dain II panował nad królestwem spod Samotnej Góry, wskrzeszonym zgodnie z życzeniem Gandalfa. Dain II okazał się wielkim i rozumnym władcą, a krasnoludowie za

jego czasów cieszyli się pomyślnością i odzyskiwali dawną siłę.

Pod koniec lata tego samego roku (2941) Gandalf wreszcie skłonił Sarumana i Białą Radę do podjęcia wyprawy przeciw Dol Guldur; Sauron musiał wycofać się do Mordoru, gdzie czuł się całkowicie bezpieczny. Dlatego też, gdy wojna wreszcie wybuchła, pierwsze główne uderzenie skierował na południe; a jednak Sauron ręce miał długie i pewnie by prawicą dosięgnął północy, wyrządzając wiele zła w położonych tam krajach, gdyby król Dain i król Brand nie zagrodzili mu drogi. Gandalf tłumaczył to później Gimlemu i Frodowi, gdy razem czas jakiś przebywali w Minas Tirith. Właśnie na krótko przedtem dotarły do Gondoru wieści z odległych stron.

— Opłakiwałem śmierć Thorina — rzekł Gandalf — a teraz dowiadujemy się, że Dain poległ, także w boju na polach Dal, i to 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 wieku mógł jeszcze władać toporem tak dzielnie, jak podobno władał stojąc nad ciałem króla Branda przed bramą Ereboru, póki nie zapadła noc. Mogło się stać inaczej i znacznie gorzej. Ilekroć pomyślicie o bitwie w Pelennorze, nie zapominajcie też o bitwie w Dal i o męstwie Durinowego ple-

mienia. Zastanówcie się, co mogło się zdarzyć. Ogień smoczy i szable dzikusów w Eriadorze, ciemności nad Rivendell. Mogłoby nie być królowej w Gondorze. Moglibyśmy po zwycięstwie wrócić tu do ruin i zgliszcz tylko. Tego wszystkiego uniknęliśmy, ponieważ w pewien przedwiosenny wieczór przed laty spotkałem w Bree Thorina Dębową Tarczę. Zbieg okoliczności — jak mówią w Śródziemiu!

\*

Dís była córką Thráina II. Jest to jedyna krasnoludzka kobieta, której imię zapisano w kronikach. Gimli opowiadał, że w jego plemienu kobiet jest bardzo mało, nie stanowią nawet trzeciej części ludności. Bez koniecznej potrzeby nie pokazują się nigdzie poza domem. Z głosu i postawy tak są podobne do swych mężów, zwłaszcza że wybierając się w podróż odziewają się tak samo jak oni, iż obcy nie mogą ich odróżnić. Stąd powstała wśród ludzi niedorzeczna legenda, że krasnoludzkich kobiet w ogóle nie ma, a krasnoludowie rodzą się „na kamieniu”.

Z powodu tak małej liczby kobiet plemię krasnoludzkie rozmnaża się bardzo powoli, a istnienie jego jest zagrożone, gdy brak bezpiecznych siedzib. Nigdy bowiem więcej niż raz w życiu nie wiążą się małżeństwem i zazdrośnie strzegą, jak zresztą we wszelkich innych dziedzinach, swoich

praw. W praktyce żeni się mniej niż trzecia część krasnoludów, bo nie wszystkie ich kobiety wychodzą za mąż; niektóre nie życzą sobie w ogóle męża, niektóre pragną nie tego, kogo mieć mogą, innego zaś nie chcą. Mężczyźni też nie zawsze mają ochotę do żeniaczki, bo pochłaniają ich inne sprawy.

\*

Wielką sławę zdobył Gimli, syn Glóina, należał bowiem do Dziewiątki Wędrowców, czyli do Drużyny Pierścienia, i przez cały czas wojny przebywał u boku króla Elessara. Nazwano go przyjacielem elfów, ponieważ wzajemne serdeczne przywiązanie łączyło go z Legolasem, synem króla Thranduila, i ponieważ uwielbiał Panią Galadriellę.

Po upadku Saurona Gimli sprowadził część plemienia krasnoludów z Ereboru na południe i został władcą Błyszczących Jaskiń. Wraz ze swym ludem wykonał wiele pięknych dzieł w Rohanie i Gondorze. Na miejscu zburzonej przez upiornego Czarnoksiężnika bramy w Minas Tirith krasnoludowie wykuli nową, z *mithrilu* i stali. Legolas również ściągnął z Zielonego Lasu na południe elfów, którzy osiedli w Ithilien; kraj ten znów rozkwitł i zasłynął jako najpiękniejszy zakątek Śródziemia.

Gdy jednak król Elessar wyrzekł się życia, Legolas posłuchał wreszcie głosu swojej dawnej tęsknoty i odpłynął za Morze.

\*

A oto jeden z ostatnich zapisków Czerwonej Księgi:

Doszły nas słuchy, że Legolas zabrał z sobą Gimlego, syna Glóina, ze względu na łączącą ich przyjaźń, jakiej nigdy w dziejach nie spotkano poza tym między elfem a krasnoludem. Jeśli to prawda, stała się rzecz bardzo niezwykła. Nie do wiary, żeby krasnolud dobrowolnie opuścił Śródziemie dla jakiegokolwiek miłości i żeby Eldarowie zechcieli przyjąć krasnoluda, i żeby władcy zamorscy na to zezwolili. Wieść jednak głosi, że Gimli odpłynął za Morze, ponieważ bardzo pragnął zobaczyć znów jasne oblicze Galadrieli; kto wie, czy nie ona właśnie, ciesząc się wśród Eldarów wielką czcią, uzyskała dla krasnoluda tę wyjątkową łaskę. Więcej nic o tym powiedzieć się nie da.

## **Dodatek B**

### **Kronika Lat (Kronika Królestw Zachodnich)**

Pierwsza Era skończyła się Wielką Bitwą, w której zastępy Valinoru zdruzgotały Thangorodrim i obaliły Morgotha. Większość Noldorów wróciła potem na daleki Zachód i osiadła w Eressei, na widnokręgu Valinoru, a wielu Sindarów odpłynęło też za Morze. Druga Era skończyła się pierwszym upadkiem Saurona, sługi Morgotha, i odebraniem mu Jedynego Pierścienia.

Trzecia Era dobiegła kresu po rozegraniu Wojny o Pierścień, lecz za początek Czwartej Ery uznano dzień, w którym Elrond odpłynął z Przystani, wtedy bowiem zaczęło się panowanie ludzi i zmierzch wszelkich innych istot obdarzonych mową i żyjących dotąd w Śródziemiu.

W Czwartej Erze wszystkie poprzednie nazywano Dawnymi Dniami, lecz ściślej ta nazwa odnosi się do czasów poprzedzających wygnanie Morgotha. Opowieści z tamtych Dawnych Dni nie są zawarte w naszej księdze.

## *Druga Era*

Były to dla ludzi ze Śródziemia złe czasy, ale dla Númenoru dni chwały. O zdarzeniach w Śródziemiu mamy z tej epoki nieliczne tylko i krótkie wzmianki, a daty są przeważnie niepewne.

Na początku Drugiej Ery żyło jeszcze w Śródziemiu wielu Elfów Wysokiego Rodu. Większość z nich mieszkała w Lindonie, na zachód od Ered Luin, lecz zanim wybudowano Barad-dûr, wielu Sindarów przeniosło się dalej na wschód, a niektórzy z nich założyli królestwa w odległych lasach. Poddanymi ich były w większości Elfy Leśne. Jednym z takich władców był Thranduil, król północnej części Wielkiego Zielonego Lasu. W Lindonie, na północ od Rzeki Księżycowej, osiedlił się Gil-galad, ostatni spadkobierca królów Noldorów na wygnaniu. Uznawano go za Najwyższego Króla elfów na Zachodzie. W Lindonie, na południe od Rzeki Księżycowej, mieszkał przez pewien czas Celeborn, krewniak Thingola; jego żoną była Galadriela, najświetniejsza z kobiet elfów, siostra Finroda Felagunda, Przyjaciela Ludzi, ongi króla Nargothrondu, który zginął ratując życie Berena, syna Barahira.

Później część Noldorów zawędrowała do Eregionu, na zachód od Gór Mglistych, w pobliżu Zachodniej Bramy Morii. Znęciła ich tam wieść o odkryciu w Morii żył *mithrilu*. Noldorowie, biegli w rzemiosłach i sztukach, na ogół mniej nieżyczliwie odnosili się do krasnoludów niż Sindarowie, lecz wyjątkową przyjaźń rozwinęła się między plemieniem Durina a kowalami-elfami z Eregionu. Władcą Eregionu i największym jego

mistrzem rzemiosł był Celebrimbor; był on potomkiem Fëanora.

## Rok

1 Budowa Szarej Przystani i założenie królestwa Lindonu.

32 Edainowie docierają do Númenoru.

ok. 40 Wielu krasnoludów, opuszczając stare siedziby w Ered Luin, przenosi się do Morii, dokąd ściągają coraz liczniej ich współplemieńcy.

442 Śmierć Elrosa Tar-Minyatura.

ok. 500 Sauron zaczyna znów działać w Śródziemiu.

548 Silmarien rodzi się w Númenorze.

600 Pierwsze okręty Númenorejczyków pojawiają się u wybrzeży.

750 Noldorowie zakładają Eregion.

ok. 1000 Sauron, zaniepokojony rosnącą potęgą Númenorejczyków, obiera Mordor za swą siedzibę i warownię. Zaczyna budowę Barad-dûr.

1075 Tar-Ankalimë zostaje pierwszą rządzącą królową Númenoru.

1200 Sauron próbuje zjednać sobie Eldarów. Gil-galad nie chce z nim rokować, ale kowale z Eregionu dają się zwieść jego obłudnymi słowami. Númenorejczycy zaczynają budować sobie stale przystanie.

ok. 1500 Elfowie-kowale pouczeni przez Saurona osiągają mistrzostwo w swym rzemiośle. Zaczynają wykuwać Pierścienie Władzy.

ok. 1590 Trzy Pierścienie gotowe w Eregionie.

ok. 1600 Sauron we wnętrzu góry Orodruiny wykuwa Jedyny Pierścień. Kończy budowę Barad-dûr. Celebrimbor odgaduje plany Saurona.

1693 Zaczyna się wojna między elfami a Sauronem. Trzy Pierścienie znajdują się w ukryciu.

1695 Wojska Saurona napadają na Eriador. Gil-galad wysyła Elronda do Eregionu.

1697 Spustoszenie Eregionu. Śmierć Celebrimbora. Zamknięcie bram Morii. Elrond wycofuje się wraz z niedobitkami Noldorów i zakłada siedzibę w Imladris.

1699 Sauron opanowuje Eriador.

1700 Tar-Minastir wysyła silną flotę z Númenoru do Lindonu. Porażka Saurona.

1701 Wypędzenie Saurona z Eriadoru. Kraje zachodnie mogą cieszyć się przez czas jakiś spokojem.

ok. 1800 Od tego mniej więcej czasu Númenorejczycy zaczynają utrzymywać swoje panowanie nad wybrzeżami. Sauron rozszerza swoją władzę na wschód. Cień pada na Númenor.

2251 Tar-Atanamir obejmuje tron. Początki buntu i rozdziału wśród Númenorejczyków. Mniej więcej w tym czasie Nazgûle, czyli Upiory Pierścienia, pojawiają się po raz pierwszy.

2280 Umbar staje się potężną twierdzą Númenoru.

2350 Budowa Pelargiru, który staje się głównym portem Wiernych Númenorejczyków.

2899 Ar-Adunakhór obejmuje tron.

3175 Skrucha Tar-Palantira. Wojna domowa w Númenorze.

3255 Ar-Pharazôn Złoty przejmuje berło.

3261 Ar-Pharazôn odpływa z Númenoru i ląduje w Umbarze.

3262 Sauron wzięty do niewoli Númenoru;

3262-3310 Sauron zyskuje wpływ na króla i deprawuje Númenorejczyków.

3310 Ar-Pharazôn rozpoczyna wielkie zbrojenia.

3319 Ar-Pharazôn napada na Valinor. Upadek Númenoru. Elendil z synami uchodzi.

3320 Założenie Królestw na Wygnaniu: Arnoru i Gondoru. Rozdział kryształów jasnowidzenia między dwa królestwa (t. II). Sauron wraca do Mordoru.

3429 Sauron napada na Gondor, zdobywa Minas Ithil, pali Białe Drzewo. Isildur ucieka w dół Anduiny i udaje się na północ do Elendila. Anarion broni Minas Anor i Osgiliath.

3430 Zawiazuje się Ostatnie Przymierze.

3431 Gil-galad i Elendil ruszają na wschód, do Imladris.

3434 Wojska Przymierza przekraczają Góry Mgliste. Bitwa na polach Dagorladu i klęska Saurona. Zaczyna się oblężenie Barad-dûr.

3440 Śmierć Anariona.

3441 Sauron pokonany przez Elendila i Gil-galada, którzy giną. Isildur zabiera Jedyny Pierścień. Sauron znika, a Upiory Pierścienia kryją się w ciemnościach. Koniec Drugiej Ery.

### *Trzecia Era*

Był to okres zmierzchu Eldarów. Od dawna cieszyli się pokojem, rozporządzając Trzema Pierścieniami, podczas gdy Sauron spał, a Pierścień Jedyny był zagubiony; nie szukali jednak niczego

nowego, żyjąc wspomnieniami przeszłości. Krasnoludowie ukryli się w głębokich podziemiach strzegąc swoich skarbów, lecz gdy złe siły zaczęły znów działać, a smoki pojawiły się ponownie jeden po drugim, gdy rozgrabiono starożytne krasnoludzkie skarbcze, plemię rozproszyło się i podjęło żywot tułaczy. Moria przez długi czas pozostała bezpieczna, lecz ubywało z niej ludu, aż wreszcie ogromne jej hale opustoszały i zapanały w nich ciemności.

Númenorejczycy, odkąd mieszała się z ludźmi mniej szlachetnej krwi, tracili stopniowo przywilej mądrości i długiego życia. 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, z Najdalszego Zachodu, przysłani po to, aby przeciwstawić się potędze Saurona i zjednoczyć tych wszystkich, którzy chcieli Sauronowi stawić opór; zabroniono im jednak walczyć tą samą co Sauron bronią i zdobywać władzę nad elfami lub ludźmi przemocą i postrachem.

Zjawili się więc pod postacią ludzką, jakkolwiek nigdy nie byli młodzi, a starzeli się bardzo powoli; znali wiele sztuk, zarówno umysły, jak i ręce mieli wyćwiczone. Mało komu zwierzali swe prawdziwe imiona<sup>1</sup>, przyjmując te, które im w Śródziemiu nadawano. Dwaj najdostojniejsi

z tego bractwa (które podobno liczyło pięciu członków) nazwani zostali przez Eldarów Curunirem — Mistrzem Rzemiosł, i Mithrandirem — Szarym Pielgrzymem, a przez ludzi z Północy — Sarumanem i Gandalfem. Curunir często zapuszczał się na wschód, ale osiadł w końcu w Isegardzie. Mithrandir zaprzyjaźnił się najserdeczniej z Eldarami, wędrował przeważnie po krajach zachodnich i nie obrał sobie nigdy stałej siedziby.

W ciągu całej Trzeciej Ery nikt nie wiedział, gdzie przechowywane są Trzy Pierścienie — prócz tych, którzy je posiadali. W końcu wszakże okazało się, że początkowo były w rękach trojga najdosłojniejszych Eldarów: Gil-galada, Galadrieli i Cirdana. Gil-galad oddał swój Pierścień Elrondowi, Cirdan — Mithrandirowi.

Cirdan bowiem dalej i głębiej sięgał wzrokiem niż ktokolwiek z mieszkańców Śródziemia i on to witał Mithrandira w Szarej Przystani, wiedząc, skąd przybył i dokąd kiedyś powróci.

— Weź ten Pierścień, Mistrzu — powiedział — bo zadanie będziesz miał bardzo trudne do spełnienia; on cię podtrzyma, gdy znużysz się brzemieniem. Jest to Pierścień Ognia, z jego pomocą będziesz mógł rozpalać na nowo serca na tym ziębnącym świecie. Co do mnie, to serce moje związane jest z Morzem, zostanę na wybrzeżu,

póki nie odpłynie ostatni okręt. Będę tutaj na ciebie czekał.

## Rok

2 Isildur sadzi młode Białe Drzewo w Minas Anor. Oddaje Królestwo Południowe Meneldilowi. Klęska na polach Gladden; Isildur ginie wraz z trzema swymi starszymi synami.

3 Ohtar przynosi szczątki miecza Narsila do Imladris.

10 Valandil zostaje królem Arnoru.

109 Elrond zaślubia Celebrianę, córkę Celeborna.

130 Narodziny Elladana i Elrohira, synów Elronda.

241 Narodziny Arweny Undómiel.

420 Król Ostoher odbudowuje Minas Anor.

490 Pierwsza napaść Easterlingów.

500 Romendacil I zwycięża Easterlingów.

541 Romendacil ginie w boju.

830 Falastur rozpoczyna dynastię Królów Żelgarzy w Gondorze.

861 Śmierć Eärendura i podział Arnoru.

933 Król Earnir I zdobywa Umbar, który staje się twierdzą Gondoru.

936 Eärnil ginie na morzu.

1015 Król Ciryandil ginie podczas oblężenia Umbaru.

1050 Hyarmendacil podbija Harad. Gondor osiąga szczyt potęgi. Mniej więcej w tym czasie cień ogarnia Zielony Las, który ludzie zaczynają nazywać Mroczną Puszczą. Po raz pierwszy w kronikach pojawia się wzmianka o *periannath* — niziołkach, gdyż Harfootowie przybywają do Eriadoru.

ok. 1100 Mędrcy (Istari-czarodzieje oraz najwięksi z Eldarów) odkrywają, że w Dol Guldur złe siły zbudowały sobie twierdzę; przypuszczają się, że osiadł w niej jeden z Nazgûłów.

1149 Początek panowania Atanatar Alcarina.

ok. 1150 Fallohidzi przybywają do Eriadoru. Stoorowie przez przełęcz Czerwonego Rogu dostają się do Klina i do Dunlandu.

ok. 1300 Znowm mnożą się w Śródziemiu złe stwory. Orkowie z Gór Mglistych napastują kraśnoludów. Ponownie ukazują się Nazgûle. Wódz ich przybywa na północ, do Angmaru. Periano-  
wie przenoszą się dalej na zachód. Wielu z nich osiedla się w Bree.

1356 Król Argeleb I ginie w wojnie z królestwem Rhudaur. W tym czasie Stoorowie opuszczają Klin i część ich wraca do Dzikiego Kraju.

1409 Czarnoksiężnik, król Angmaru, napada na Arnor. Śmierć króla Arvelega I. Obrona Fornostu i Tyrn Gorthad. Zburzenie wieży Amon Sûl.

1432 Śmierć króla Gondoru Valacara; początek Waśni Rodzinnej i wojny domowej.

1437 Spalenie Osgiliath i strata *palantiru*. Eldacar ucieka do Rhovanionu, syn jego Ornendil ginie zamordowany.

1447 Powrót Eldacara i wypędzenie samozwańca Castamira. Bitwa u Brodu na Erui. Oblężenie Pelargiru.

1448 Buntownicy uciekają i zajmują Umbar.

1540 Król Aldamir ginie na wojnie z Haradem i korsarzami z Umbaru.

1551 Hyarmendacil II zwycięża ludzi z Haradu.

1601 Perianowie, emigrujący z Bree, otrzymują ziemię za Baranduiną od króla Argeleba II.

ok. 1630 Przyłączając się do nich Stoorowie przybywają z Dunlandu.

1634 Korsarze łupią Pelargil i zabijają króla Minardila.

1636 Wielki mór w Gondorze. Śmierć króla Telemnara i jego dzieci. Białe Drzewo usycha w Minas Anor. Mór szerzy się na północ i zachód; wiele okolic Eriadoru pustoszeje. Perianowie utrzymują się za Baranduiną mimo ciężkich strat.

1640 Król Tarondor przenosi siedzibę królewską do Minas Anor i zasadza nowe Białe Drzewo. Osgiliath zaczyna rozsypywać się w gruzy. Straże nie czuwają już na granicach Mordoru.

1810 Król Telumehtar Umbardacil odbija Umbar i wypędza korsarzy.

1851 Początek najazdów Woźników na Gondor.

1856 Gondor traci ziemie na wschodzie, Narmacil II ginie na polu bitwy.

1899 Król Calimehtar zwycięża Woźników na polach Dagorladu.

1900 Calimehtar buduje Białą Wieżę w Minas Anor.

1940 Gondor i Amor wznawiają łączność i zawierają sojusz. Arvedui zaślubia córkę Ondohera z Gondoru, Firiel.

1944 Ondoher ginie w bitwie. Eärnil wypiera nieprzyjaciół z południowej części Ithilien. Zwycięża w bitwie o obóz i wypędza Woźników na Martwe Bagna. Arvedui zgłasza swe prawa do korony Gondoru.

1945 Koronacja Eärnila II.

1974 Koniec Królestwa Północnego. Czarnoksiężnik napada na Arthedain i zdobywa Fornost.

1975 Arvedui tonie w Zatoce Forochel. Giną *palantiry* z Annuminas i Amon Sûl. Eärnur prowadzi flotę do Lindonu. Klęska Czarnoksiężnika pod Fornostem: ścigany aż do Ettenmoors, opuszcza Północ.

1976 Aranarth zostaje wodzem Dúnedainów. Spuściznę Arnoru bierze na przechowanie Elrond.

1977 Frumgar prowadzi Éothéodów na Północ.

1979 Wybór Bukki z Moczarów na pierwszego thana Shire'u.

1980 Czarnoksiężnik przybywa do Mordoru i tam gromadzi Nazgûłów. W Morii pojawia się Balrog i zabija Durina VI.

1981 Ginie Náin I. Krasnoludowie uciekają z Morii. Wielu leśnych elfów z Lórien uchodzi na południe. Giną Amroth i Nimrodel.

1999 Thráin I przybywa z Ereboru i zakłada krasnoludzkie królestwo pod Samotną Górą.

2000 Nazgûle z Mordoru atakują i oblegają Minas Ithil.

2002 Upadek Minas Ithil, wieży przezwananej później Minas Morgul. Nieprzyjaciel zdobywa *palantir*.

2043 Eärnur zostaje królem Gondoru. Czarnoksiężnik znieważa go i wyzywa do walki.

2050 Powtórne wyzwanie. Eärnur rusza pod Minas Ithil i znika bez wieści. Mardil obejmuje rządy jako Namiestnik.

2060 Wzrost potęgi Dol Guldur. Mędrcy obawiają się, że to Sauron wraca w nowej postaci.

2063 Gandalf udaje się do Dol Guldur. Sauron wycofuje się i kryje dalej na wschodzie. Początek Niespokojnego Pokoju. Nazgûle przyczajeni w Minas Morgul nie dają znaków życia.

2210 Thorin I opuszcza Erebor wędrując na północ ku Szarym Góróm, gdzie skupiają się teraz najliczniej resztki Durinowego plemienia.

2340 Isumbras I zostaje trzynastym thanem, jest pierwszym na tym urzędzie przedstawicielem rodu Tuków. Oldbuckowie zajmują Buckland.

2460 Koniec Niespokojnego Pokoju. Sauron ze wzmożonymi siłami wraca do Dol Guldur.

2463 Utworzenie Białej Rady. W tym mniej więcej czasie Deagol, ze szczepu Stoorów, znajduje Jedyny Pierścień i ginie zamordowany przez Smeagola.

2470 Smeagol-Gollum kryje się w Górach Mglistych.

2475 Ponowna napaść na Gondor. Ostateczne zburzenie Osgiliath i kamiennego mostu.

ok. 2480 Orkowie zaczynają budować tajemne twierdze w Górach Mglistych, żeby zagrozić przejścia do Eriadoru. Sauron zaczyna zaludniać Morię potworami, które są na jego służbie.

2509 Orkowie z zasadzki napadają na przełęcz Czerwonego Rogu Celebrianę, która tamtędy jechała do Lórien, porywają ją i ranią zatrutą bronią.

2510 Celebriana odpływa za Morze. Orkowie i Easterlingowie napadają na Calenardhon. Eorl Młody zwycięża nad Celebrantem. Rohirrimowie osiedlają się w Calenardhonie.

2545 Śmierć Eorla w bitwie na Płaskowyżu.

2569 Brego, syn Eorla, kończy budowę Złotego Dworu.

2570 Baldor, syn Brega, przekracza Zakazane Wrota i ginie. W tym czasie na dalekiej północy pojawiają się znów smoki i zaczynają nękać krasnoludów.

2589 Smok zabija Dáina I.

2590 Thrór wraca do Ereboru. Brat jego Grór osiada w Żelaznych Wzgórzach.

ok. 2670 Tobold zakłada w Południowej Ćwiartce pierwszą plantację fajkowego ziele.

2683 Isengrim II zostaje dziesiątym thanem i rozpoczyna budowę Wielkich Smajalów.

2698 Ecthelion I odbudowuje Białą Wieżę w Minas Tirith.

2740 Orkowie wznowiają napaści na Eriador.

2747 Bandobras Tuk gromi bandę orków w Północnej Ćwiartce.

2758 Rohan, napadnięty jednocześnie od zachodu i wschodu, dostaje się w ręce nieprzyjaciół. Gondor walczy z korsarzami. Helm z Rohanu chroni się w Helmowym Jarze. Wulf zdobywa Edoras.

2758-59 Długa Zima. Ludność Eriadoru i Rohanu ponosi dotkliwe straty. Gandalf spieszy z pomocą mieszkańcom Shire'u.

2759 Śmierć Helma. Fréaláf wypędza Wulfa i daje początek nowej dynastii królów Marchii. Saruman osiada w Isengardzie.

2770 Smok Smaug napada na Erebor. Zniszczenie Dal. Thrór ucieka, a z nim Thráin II i Thorin II.

2790 Olbrzymi ork zabija Thróra w Morii. Kraśnoludowie przygotowują się do wojny odwe-

towej. Narodziny Gerontiusa, znanego później pod mianem Starego Tuka.

2793 Początek wojny krasnoludów z orkami.

2799 Bitwa w Nanduhirion pod Wschodnią Bramą Morii. Dain Żelazna Stopa wraca do Żelaznych Wzgórz. Thráin II i jego syn Thorin wędrują na zachód. Osiedlają się w południowej części Gór Błękitnych, na zachód od Shire'u (2802).

2800-64 Orko wie z północy nękają Rohan; zabijają króla Waldę (2851).

2841 Thráin II postanawia udać się do Ereboru, lecz jest tropiony przez sługi Saurona.

2845 Thráin uwięziony w Dol Guldur. Nieprzyjaciel odbiera mu ostatni z Siedmiu Pierścieni.

2850 Gandalf ponownie przybywa do Dol Guldur i przekonuje się, że panuje tam rzeczywiście Sauron, który chce w swym ręku skupić wszystkie Pierścienie, a szczególnie poszukuje Jedynego Pierścienia i zbiera wiadomości o spadkobiercy Isildura. Gandalf spotyka się z Thráinem, który mu oddaje klucz do tajemnych drzwi Ereboru. Thráin umiera w Dol Guldur.

2851 Zebranie Białej Rady. Gandalf nakłania do wyprawy na Dol Guldur, lecz przeważa zdanie Sarumana<sup>22</sup>. Saruman rozpoczyna poszukiwania w okolicy pól Gladden.

2852 Śmierć Belecthora II, króla Gondoru. Białe Drzewo usycha; ponieważ w Gondorze nie ma nowego nasienia, martwy pień pozostaje na miejscu.

2885 Podburzeni przez wysłańców Saurona Haradrimowie przeprawiają się przez Poroś i napadają na Gondor. Synowie króla Rohanu, Folkwina, giną w obronie Gondoru.

2890 Narodziny Bilba w Shire.

2901 Większość pozostałych mieszkańców Ithilien opuszcza ten kraj, nękany napaściami Uruków z Mordoru. Budowa tajnego schronu Henneth Annun.

2907 Narodziny Gilraeny, matki Aragorna II.

2911 Sroga Zima. Baranduina i inne rzeki skute lodem. Białe wilki napadają z północy na Eriador.

2912 Wielka powódź nawiedza Enedwaith i Minhiriath. Zniszczenie Tharbadu.

2920 Śmierć Starego Tuka.

2929 Arathorn, syn Aradora, wodza Dúnedainów, zaślubia Gilraenę.

2930 Arador ginie zabity przez trollów. W Minas Tirith narodziny Denethora II, sypa Ectheliona II.

2931 Narodziny Aragorna, syna Arathorna II.

2933 Śmierć Arathorna II. Gilraena przenosi się z synem do Imladris. Elrond zastępuje mu ojca i nadaje mu imię Estel (Nadzieja); prawda o pochodzeniu Aragorna trzymana jest w tajemnicy.

2939 Saruman odkrywa, że słudzy Saurona przeszukują Anduinę w okolicy Pól Gladden, a więc że Sauron wie o losie Isildura. Saruman, zaniepokojony, nie dzieli się jednak tymi wiadomościami z Białą Radą.

2941 Thorin Dębowa Tarcza i Gandalf odwiedzają Bilba w Shire. Bilbo spotyka Golluma i znajduje Pierścień. Zebranie Białej Rady. Saru-

man zgadza się na zaatakowanie Dol Guldur, teraz bowiem pragnie przeszkodzić Sauronowi w dalszych poszukiwaniach na dnie Anduiny. Sauron ustaliwszy swe plany opuszcza Dol Guldur. Bitwa Pięciu Armii w Dolinie Dal. Śmierć Thorina II. Bard z Esgaroth zabija smoka Smauga. Dain z Żelaznych Wzgórz zostaje królem pod Górą (Dain II).

2942 Bilbo wraca do Shire'u z Pierścieniem. Sauron potajemnie wraca do Mordoru.

2944 Bard odbudowuje Dal i zostaje królem. Gollum opuszcza Góry i udaje się na poszukiwanie „złodzieja”, który zabrał Pierścień.

2948 Narodziny Théodena, syna Thengla, króla Rohanu.

2949 Gandalf i Balin odwiedzają Bilba w Shire.

2950 Narodziny Finduilas, córki Adrahila, księcia Dol Amrothu.

2951 Sauron występuje jawnie i gromadzi siły w Mordorze. Zaczyna odbudowę Barad-dûr. Gollum wędruje do Mordoru. Sauron wysyła Nazgûle, żeby zajęły znowu Dol Guldur. Elrond wy-

jawia Estelowi jego prawdziwe imię i dziedzictwo, oddaje mu szczątki Narsila. Arwena po powrocie z Lórien spotyka Aragorna w lesie Imladris. Aragorn rusza na pustkowia.

2953 Ostatnie posiedzenie Białej Rady. Debata o Pierścieniach. Saruman kłamliwie zapewnia, że Jedyne Pierścienie spłynęły Anduiną do Morza. Saruman wycofuje się do Isengardu, obejmuje go na własność i umacnia. Zazdrosny o Gandalfa i bojąc się go, szpieguje jego posunięcia; zauważa, że Gandalf interesuje się Shire'em. Wkrótce nasyła swoich szpiegów do Bree i do Południowej Cwiartki.

2954 Góra Przeznaczenia znów wybucha ogniem. Ostatni mieszkańcy Ithilien uchodzą za Anduinę.

2956 Spotkanie Aragorna z Gandalfem i początek ich przyjaźni.

2957-80 Aragorn podejmuje swe wielkie podróże i wędrówki. W przebraniu służy Thenglowi w Rohanie i Ecthelionowi II w Gondorze.

2968 Narodziny Froda.

2976 Denethor pojmuje za żonę Finduilas z Dol Amrothu.

2977 Bain, syn Barda, zostaje królem Dal.

2978 Narodziny Boromira, syna Denethora II.

2980 Aragorn odwiedza Lórien i spotyka tu Arwenę Undómiel; ofiarowuje jej pierścień Barahira: na wzgórzu Cerin Amroth Aragorn i Arwena wymieniają przyrzeczenie wierności. Mniej więcej w tym czasie Gollum dociera do granic Mordoru i spotyka Szelobę. Théoden zostaje królem Rohanu.

2983 Narodziny Faramira, syna Denethora. Narodziny Sama.

2984 Śmierć Ectheliona II. Denethor II zostaje Namiestnikiem Gondoru.

2988 Finduilas umiera młodo.

2989 Balin opuszcza Erebor udając się do Morii.

2991 Narodziny Éomera, syna Eomunda, w Rohanie.

2994 Balin ginie. Rozgromienie krasnoludów w Morii.

2995 Narodziny siostry Éomera, Éowiny.

ok. 3000 Cień Mordoru rozszerza się; Saruman odważa się użyć *palantiru* Orthanku i zostaje usidlony przez Saurona, który rozporządza *palantirem* z Minas Ithil. Saruman zdradza Białą Radę. Staje się szpiegiem Saurona, donosi mu, że Strażnicy czuwają szczególnie nad Shire'em.

3001 Pożegnalne przyjęcie u Bilba. Gandalf nabiera podejrzeń, że pierścień Bilba jest poszukiwanym Jedynym Pierścieniem. Podwojenie czujności wokół Shire'u. Gandalf szuka wieści o Gollumie i wzywa na pomoc Aragorna.

3002 Bilbo odwiedza Elronda i na zawsze osiada w Rivendeł.

3004 Gandalf odwiedza Froda w Shire i odtąd powtarza często swe wizyty przez cztery następne lata.

3007 Brand, syn Baina, zostaje królem Dal. Śmierć Gilraeny.

3008 Jesienią Gandalf po raz ostatni sdwiedza Froda.

3009 Gandalf i Aragorn wznawiają poszukiwania Golluma i w ciągu ośmiu lat tropią go w dolinach Anduiny, w Mrocznej Puszczy, w Rhovanionie, na pograniczu Mordoru. W tym samym czasie Gollum ośmiela się zapaść do Mordoru i wpada w ręce Saurona. Elrond posyła po Arwenę, która wraca do Imladris; góry i kraje położone na wschód od gór stają się obszarem zagrożonym.

3017 Wypuszczenie Golluma z Mordoru. Aragorn spotyka Golluma na Martwych Bagnach i odprowadza do Mrocznej Puszczy, powierzając pieczy Thranduila. Gandalf odwiedza Minas Tirith i odczytuje stare dokumenty Isildura.

### *Wielkie Lata*

3018

Kwiecień

(12) Gandalf przybywa do Hobbitonu.

Czerwiec

(20) Sauron napada na Osgiliath. Mniej więcej jednocześnie orkowie napastują Thranduila i Gollum ucieka.

## Lipiec

(4) Boromir wyrusza z Minas Tirith.

(10) Gandalf uwięziony w Orthanku.

## Sierpień

Gollum znika bez śladu. Prawdopodobnie, ścigany zarówno przez elfów, jak i przez sługi Saurona, schronił się w Morii, lecz chociaż w końcu odkrył drogę do Zachodniej Bramy, nie mógł wyjść.

## Wrzesień

(18) Uwolnienie Gandalfa z Orthanku. Czarni Jeźdźcy przeprawiają się przez bród na Isenie.

(19) Gandalf jako żebrak przybywa do Edoras, gdzie odmawiają mu wstępu.

(20) Gandalf dostaje się do Edoras. Théoden każe mu opuścić swój dom, ale pozwala mu wybrać ze swej stadniny konia.

(21) Gandalf spotyka Cienistogrzywego, lecz koń nie pozwala mu zbliżyć się do siebie. Gandalf idzie za nim w głąb stepu.

(22) Czarni Jeźdźcy przybywają wieczorem do Brodu Sarn i wypłaszają Strażników. Gandalf odnajduje Cienistogrzywego w stepie.

(23) Czterej Czarni Jeźdźcy o świcie przekraczają granicę Shire'u. Inni ścigają Strażników uciekających na wschód, po czym wracają, by strzec Zielonego Gościńca. Czarny Jeździec zjawia się w Hobbitonie. Frodo opuszcza Bag End. Gandalf, oswoiwszy Cienistogrzywego, wyjeżdża na nim z Rohanu.

(24) Gandalf przeprowia się przez Isenę.

(26) Stary Las. Frodo gości u Bombadila.

(27) Gandalf przeprowia się przez Szarą Wodę. Druga noc u Bombadila.

(28) Upiór Kurhanu więzi hobbitów. Gandalf dociera do Brodu Sarn.

(29) Frodo wieczorem przybywa do Bree. Gandalf odwiedza starego Dziadunia Gamgee.

(30) Nocny napad na Ustroń i na gospodę w Bree. Frodo opuszcza Bree. Gandalf wstępuje do Ustroni po drodze do Bree, gdzie przybywa wieczorem.

## Październik

(1) Gandalf opuszcza Bree.

(3) Napaść na Gandalfa na Wichrowym Czubie.

(6) Obóz pod Wichrowym Czubem przeżywa nocną napaść. Frodo ranny.

(9) Glorfindel wyrusza z Rivendell.

(11) Glorfindel wypłasza jeźdźców z mostu na Mitheithel (Szara Woda).

(13) Frodo przejeżdża przez most.

(18) Glorfindel spotyka o zmroku Froda. Gandalf przybywa do Rivendell.

(20) Przeprowa przez Bród Bruinen.

(24) Frodo odzyskuje przytomność. Przybycie Boromira do Rivendell.

(25) Narada u Elronda.

Grudzień

(25) Drużyna Pierścienia wyrusza o zmroku z Rivendell.

*3019*

Styczeń

(8) Drużyna przybywa do Hollinu.

(11, 12) Śnieżyca pod Caradhrasem.

(13) Przed świtem napad wilków. O zmroku Drużyna dociera do bram Morii. Gollum zaczyna tropić powiernika Pierścienia.

(14) Noc w sali Dwudziestej Pierwszej.

(15) Walka na moście Khazad-dûm. Gandalf spada w przepaść. Późną nocą Drużyna dochodzi nad strumień Nimrodel.

(17) Wieczorem Drużyna przybywa do Caras Galadhon.

(23) Gandalf w ślad za Balrogiem wspina się na szczyt Zirak-zigil.

(25) Gandalf strąca z góry Balroga i odchodzi ze świata. Ciało jego zostaje na szczycie.

## Luty

(14) Zwierciadło Galadrieli. Gandalf zostaje przywrócony do życia, leży w letargu na szczycie.

(16) Pożegnanie z Lórien. Gollum ukryty na zachodnim brzegu śledzi odjazd Wędrowców.

(17) Gwaihir przenosi Gandalfa do Lórien.

(23) W pobliżu Sarn Gebir orkowie nocą atakują łodzie Drużyny.

(25) Drużyna przepływa przez Argonath i biwakuje w Parth Galen. Pierwsza bitwa u brodu na Isenie, śmierć Théodreda, syna Théodena z Rohanu.

(26) Rozbicie Drużyny. Śmierć Boromira; głos jego rogu dochodzi do Minas Tirith. Meriadok i Peregrin dostają się do niewoli. Frodo i Sam docierają do wschodniej części Eryn Muil. Aragorn wieczorem rusza w pogoń za orkami. Éomer otrzymuje wiadomość o bandzie orków, która wtargnęła od wzgórz Eryn Muil do Rohanu.

(27) Aragorn o świcie staje na zachodniej krawędzi Płaskowyżu. O północy Éomer wbrew rozkazom Théodena rusza ze Wschodniej Bruzdy przeciw orkom.

(28) Éomer zagraża orkom drogę tuż pod lasem Fangorn.

(29) Meriadok i Peregrin uciekają z niewoli i spotykają Drzewca. Rohirrimowie o wschodzie słońca staczają bitwę i zadają klęskę orkom. Frodo schodzi z grani Eryn Muil i spotyka Golluma. Faramir zauważa na rzece łódź niosącą zwłoki Boromira.

(30) Początek wiecu entów. Éomer wraca do Edoras i spotyka Aragorna.

## Marzec

(1) Frodo rozpoczyna o świcie marsz przez Martwe Bagna. Wiec entów trwa. Aragorn spotyka Gandalfa Białego i razem udają się do Edoras. Faramir rusza z Minas Tirith na wyprawę do Ithilien.

(2) Frodo dociera do końca bagien. Gandalf w Edoras uzdrawia Théodena. Rohirrimowie ruszają na zachód przeciw Sarumanowi. Druga bitwa u brodu na Isenie. Porażka Erkenbranda. Po południu rozwiązuje się wiec entów. Nocny marsz do Isengardu.

(3) Théoden wycofuje się do Helmowego Jaru. Początek bitwy o Rogaty Gród. Entowie dopełniają zniszczenia Isengardu.

(4) Théoden i Gandalf wyruszają z Helmowego Jaru w kierunku Isengardu. Frodo znajduje się wśród wysypisk żużlu na skraju Pustaci Morannonu.

(5) W południe Théoden przybywa do Isengardu. Rokowania z Sarumanem pod Wieżą Orthanku. Skrzydlaty Nazgûl przelatuje nad obozem w Dol Baran. Gandalf z Peregrinem wyruszają do Minas Tirith. Frodo kryje się przed oczyma wartowników Morannonu i o zmroku rusza w dalszą drogę.

(6) Przed świtem Dúnedainowie odnajdują w stepie Aragorna. Théoden rusza z Rogatego Grodu do Harrowdale, Aragorn wkrótce po nim.

(7) Żołnierze Faramira spotykają Froda i prowadzą go do Henneth Annun. Aragorn przybywa wieczorem do Dunharrow.

(8) Aragorn o świcie wstępuje na Ścieżkę Umarłych, o północy staje na szczycie Erech. Frodo opuszcza Henneth Annun.

(9) Gandalf przybywa do Minas Tirith. Faramir opuszcza Henneth Annun. Aragorn z Erech dociera do Calembel. Frodo o zmroku znajduje się na drodze do Morgulu. Théoden przybywa do Dunharrow. Z Mordoru zaczynają napływać nad świat ciemności.

(10) Dzień bez świtu. Przegląd wojsk Rohanu. Rohirrimowie ruszają z Harrowdale. Gandalf ratuje Faramira na przedpolach grodu, Aragorn przeprowia się przez rzekę Ringlów. Armia z Morannonu wkracza do Anorien, zdobywając po drodze Cair Andros. Frodo mija Rozstaj i obserwuje wymarsz wojsk z Morgulu.

(11) Gollum odwiedza Szelobę, lecz patrząc na uśpionego Froda niemal żałuje swojej zdrady. Denethor wysyła Faramira do Osgiliath. Aragorn dociera do Linhiru i wkracza do Lebennin. Napaść z północy na wschodnie prowincje Rohanu. Pierwszy atak na Lórien.

(12) Gollum zwabia Froda do kryjówki Szeloby. Faramir cofa się ku fortom na grobli. Théoden biwakuje pod Minrimmonem. Aragorn wypiera nieprzyjaciół w kierunku Pelargiru. Entowie rozbijają napastników grożących Rohanowi.

(13) Frodo wpada w ręce orków z Wieży na Cirith Ungol. Nieprzyjaciel zajmuje Pelennor. Faramir odnosi ranę. Aragorn przybywa do Pelargiru i zdobywa flotę. Théoden obozuje w lesie Druadan.

(14) Sam odnajduje Froda na Wieży. Obleżenie Minas Tirith. Rohirrimowie, za przewodem Dzi-  
kich Ludzi, docierają do Szarego Lasu.

(15) Po północy Czarnoksiężnik burzy bramę  
grodu. Denethor wstępuje na stos. O pierwszych  
kurach dobiega głos rogów Rohanu. Bitwa na  
polach Pelennoru. Śmierć Théodena. Frodo i Sam  
uciekają z wieży orków i rozpoczynają wędrówkę  
na północ wzdłuż grzbietu Morgai. Bitwa pod  
drzewami w Mrocznej Puszczy. Thranduil od-  
piera napaść z Dol Guldur. Drugi atak na Lórien.

(16) Narada wodzów. Frodo ze szczytu Morgai  
obserwuje obóz i w oddali Górę Przeznaczenia.

(17) Bitwa w Dal. Śmierć króla Branda i króla  
Dáina Żelaznej Stopy. Krasnoludowie i ludzie  
chronią się w Ereborze, gdzie przetrzymują oble-  
żenie. Szagrat przynosi do Barad-dûr płaszcz, kol-  
czugę i miecz Froda.

(18) Armie Gondoru i Rohanu wyruszają z Mi-  
nas Tirith. Frodo zbliża się do Żelaznej Paszczy  
i na drodze z Durthangu do Udunu wpada  
w ręce orków.

(19) Armia wkracza w dolinę Morgulu. Frodo i Sam uciekają orkom i zaczynają wędrówkę wzdłuż gościńca do Barad-dûr.

(22) Okropny wieczór, Frodo i Sam skręcają z drogi na południe, ku Górze Przeznaczenia. Trzeci atak na Lórien.

(23) Armia opuszcza Ithilien, Aragorn zwalnia małodusznych. Frodo i Sam porzucają broń i sprzęt.

(24) Frodo i Sam podejmują ostatni marsz od stóp Góry Przeznaczenia. Armia obozuje na Pustaci Morannonu.

(25) Armia otoczona na kopcach żużlu. Frodo i Sam osiągnęli Sammath Naur. Gollum wyrywa Frodowi Pierścień i spada w Szczeliny Zagłady. Upadek Barad-dûr i koniec Saurona.

Po upadku Czarnej Wieży i zniknięciu Saurona Cień rozwiął się i wszyscy jego przeciwnicy odczuli swobodnie, lecz strach padł na jego sługi i sojuszników. Z Dol Guldur trzykrotnie atakowano Lórien, lecz elfowie bronili się mężnie, a ponadto czarodziejska moc tej krainy zbyt była potężna, by ją mogły zwyciężyć inne siły, chyba

że Sauron we własnej osobie wzięłby udział w walce. Piękne drzewa na skraju lasu ucierpiały srodze, napaść wszakże odparto, a gdy cień przeminął, Celeborn poprowadził zastęp elfów z Lórien, przeprowił się na łodziach przez Anduinę i zdobył Dol Guldur. Galadriela zaklęciem zburzyła mury twierdzy i zamknęła ziejące szyby. Las został oczyszczony.

Na północy także szerzyła się wojna i działały złe siły. Napadły one na królestwo Thranduila, pod drzewami rozegrała się wielka bitwa, las został w wielu miejscach zniszczony mieczem i ogniem, w końcu jednak Thranduil zwyciężył. W dzień Nowego Roku (według kalendarza elfów) Celeborn i Thranduil spotkali się pośrodku puszczy i nadali jej nową nazwę Eryn Lasgalen, to znaczy Puszcza Zielonych Liści. Thranduil zajął północną jej część aż pod góry wyrastające z lasu, a Celeborn włączył do swego królestwa część południową jako wschodnią prowincję Lórien; środkowy wszakże rozległy obszar, dzielący dwa państwa elfów, oddano we władanie plemieniu Beorna i Leśnym Ludziom. Lecz w kilka lat po odpłynięciu Galadrieli Celeborn poczuł się znudzony życiem w swym królestwie, udał się do Imladris i zamieszkał tam z synami Elronda. Elfy Leśne spokojnie mieszkały w Zielonym Lesie, w Lórien natomiast wiodło smutne życie niewie-

lu już tylko z jego dotychczasowych mieszkańców i w Caras Galadhon nie stało światła ni pieśni.

\*

Kiedy potężne armie oblegały Minas Tirith, inne wojska, złożone z sojuszników Saurona od dawna zagrażających państwu króla Branda, przekroczyły rzekę Carnen i zepchnęły obrońców w Dolinę Dal. Brandowi przyszli na pomoc krasnoludowie z Ereboru i u stóp Samotnej Góry stoczono wielką bitwę. Trwała ona trzy dni; obaj królowie — Brand i Dáin Żelazna Stopa — polegli. Easterlingowie tryumfowali, nie mogli jednak zdobyć Bramy Ereboru, a krasnoludowie i ludzie, którzy się za nią schronili, przetrwali oblężenie.

Kiedy nadeszła wieść o zwycięstwie królów na południu, panika ogarnęła północne armie Saurona; oblężeni dokonali wypadu za Bramę i rozbili nieprzyjacielskie zastępy, które zdziesiątkowane uciekły, by nigdy odtąd nie napastować już Dal. Królem tego kraju został Bard II, syn Branda, a pod Górą objął panowanie Thorin III Kamienny Helm, syn Daina. Obaj władcy wysłali posłów na koronację króla Elessara. Królestwa ich przetrwały długie wieki, a zawsze żyły w przyjaźni z Gondorem, należały do koronnych krajów króla Zachodu i pozostawały pod jego opieką.

*Najważniejsze daty okresu od upadku Barad-dûr do końca Trzeciej Ery<sup>23</sup>*

3019

*Według kalendaria Shire'u 1419*

27 marca. Bard II i Thorin III Kamienny Hełm wypędzają z Dal nieprzyjaciół. 28. Celeborn przekracza Anduinę, rozpoczyna się burzenie Dol Guldur.

6 kwietnia. Spotkanie Celeborna z Thranduilem. 8. Powiernicy Pierścienia odbierają hołd na polach Cormallen.

1 maja. Koronacja króla Elessara. Elrond i Arwena wyruszają z Rivendell. 8. Éomer i Éowina wyjeżdżają do Rohanu z synami glronda. 20. Elrond i Arwena przybywają do Lórien. 27. Świta Arweny opuszcza Lórien.

14 czerwca. Synowie Elronda spotykają się z eskortą i udają się z nią do Edoras. 16. Wyruszają do Gondoru. 25. Król Elessar znajduje pęd Białego Drzewa.

1 lipca. Arwena przybywa do grodu.

Dzień Środka Roku. Gody Elessara i Arweny.

18 lipca. Éomer powraca do Minas Tirith. 19. Wyrusza orszak pogrzebowy króla Théodena.

7 sierpnia. Orszak przybywa do Edoras. 10. Pogrzeb króla Théodena. 14. Goście opuszczają dwór króla Éomera. 18. Przybywają do Helmowego Jaru. 22. Przybywają do Isengardu i o zachodzie słońca rozstają się z królem Elessarem. 28. Spotykają Sarumana; Saruman zwraca się w kierunku Shire'u.

6 września. Popas w górach opodal Morii. 13. Rozstanie z Celebornem i Galadrielą, reszta Wędrowców zmierza do Rivendell. 21. Przybycie do Rivendell. 22. Sto dwudzieste dziewiąte urodziny Bilba. Saruman zjawia się w Shire.

5 października. Gandalf i hobbici opuszczają Rivendell. 6. Przeprowadzają się przez Bród Bruinen; nawrót bólu w ranie Froda. 28. Wieczorem przybywają do Bree. 30. Wyjeżdżają z Bree i po ciemku docierają do mostu na Brandywinie.

1 listopada. Szeryfowie zatrzymują ich w Żabiej Łące. 2. Przybywają Nad Wodę i zrywają ludność Shire'u do powstania. 3. Bitwa Nad Wo-

dą i unicestwienie Sarumana. Koniec Wojny o Pierścień.

3020

*Według kalendaria Shire'u 1420: Rok Obfitości.*

13 marca. Choroba Froda (w rocznicę wsączenia jadu przez Szelobę).

6 kwietnia. Na urodzinowej łące zakwita mai-lom.

1 maja. Wesele Sama i Róży.

Dzień Środka Roku. Frodo zrzeka się godności burmistrza, którą obejmuje z powrotem Will Whitfoot.

22 września. Sto trzydzieste urodziny Bilba.

6 października. Ponowna choroba Froda.

3021

*Według kalendaria Shiriu 1421: Ostatni Rok Trzeciej Ery.*

13 marca. Nowy nawrót choroby Froda. 25. Narodziny Elanor Pięknej<sup>24</sup>, córki Sama. Według kalendarza Gondoru tego dnia zaczęła się Czwarta Era.

21 września. Frodo z Samem wyjeżdżają z Hobbitonu. 22. W Leśnym Zakątku spotykają się Powiernicy Pierścieni, by razem ruszyć na Ostatnią Wyprawę. 29. Przybywają do Szarej Przystani. Frodo i Bilbo odpływają za Morze wraz z Trzema Pierścieniami. Koniec Trzeciej Ery.

6 października. Powrót Sama do Bag End.

## **Późniejsze wypadki dotyczące członków Drużyny Pierścienia**

### *Rok według kalendaria Shire'u.*

1422 Z początkiem tego roku zaczęła się według kalendarza Shire'u Czwarta Era, lecz lata liczone po dawnemu.

1427 Will Whitfoot składa urząd. Hobbici wybierają na burmistrza Sama Gamgee. Peregrin zaślubia Perełkę z Long Cleeve. Król Elessar ogłasza prawo, na mocy którego Dużym Ludziom wzbro-

niony jest wstęp do Shire'u, wolnego kraju pod opieką Północnego Królestwa.

1430 Narodziny Faramira, syna Peregrina.

1431 Narodziny Złotogłówki, córki Sama.

1432 Meriadok, zwany Wspaniałym, zostaje zarządcą Bucklandu. Otrzymuje hojne dary od króla Éomera i Éowiny z Ithilien.

1434 Peregrin zostaje Tukiem i thanem. Król Elessar mianuje thana, zarządcę i burmistrza członkami Rady Królestwa Północy. Sam Gamgee ponownie w wyborach zdobywa godność burmistrza.

1436 Król Elessar w podróży na północ zatrzymuje się nad Jeziorem Evendim. Spotyka przyjaciół pośrodku mostu na Brandywinie. Obdarowuje Sama Gwiazdą Dúnedainów. Elanor zostaje dworką w świcie królowej Arweny.

1441 Sam Gamgee po raz trzeci otrzymuje urząd burmistrza.

1442 Sam z żoną i córką Elanor gości przez rok w Gondorze. Zastępuje go na urzędzie młody Tolman Cotton.

1448 Sam zostaje burmistrzem po raz czwarty.

1451 Elanor Piękna wychodzi za mąż za Fastreda z Greenholmu.

1452 Król rozszerza granice Shire'u, włączając do niego Marchię Zachodnią (od Dalekich Wzgórz po Wzgórze Wieżowe — Emyn Beraid)<sup>1</sup>. Wielu hobbitów tam się przeniosło.

1454 Narodziny Elfstana, syna Fastreda i Elanor.

1455 Sam po raz piąty zostaje burmistrzem. Na jego prośbę than mianuje Fastreda, męża Elanor, Opiekunem Zachodniej Marchii (nowo zasiedlonego okręgu); Fastred i Elanor zamieszkują w domu Pod Wieżami na Wieżowych Wzgórzach, gdzie żyć będzie potem wiele pokoleń ich potomstwa.

1462 Sam po raz szósty zostaje burmistrzem.

1463 Faramir Tuk poślubia Złotogłówkę, córkę Sama.

1469 Sam zostaje burmistrzem po raz siódmy i ostatni; w roku 1476 składając urząd liczy sobie lat dziewięćdziesiąt sześć.

1482 W połowie lata śmierć Róży, żony Sama. 22 września Sam opuszcza Bag End. Odwiedza na Wieżowych Wzgórzach córkę Elanor i powierza jej Czerwoną Księgę, która odtąd przechowywana jest w rodzie Fairbairnsów. Istnieje też w tym rodzie tradycja, pochodząca od Elanor, że Sam po-

dążył za góry do Szarej Przystani, by odpłynąć za Morze, jako ostatni z Powierników Pierścienia.

1484 Wiosną przybył z Rohanu do Bucklandu goniec z wieścią, że król Éomer pragnie zobaczyć raz jeszcze swego honorowego podczaszego. Meriadok był już stary (102 lata), lecz zawsze krzepki. Po naradzie ze swym przyjacielem thanem obaj przekazali synom mienie oraz urzędy i przeprawili się przez Bród Sarn. Nigdy więcej nie widziano ich w Shire. Doszły jednak słuchy, że Meriadok przebywał w Edoras aż do jesieni, kiedy to zmarł król Éomer. Wówczas Meriadok i Peregrin udali się do Gondoru i tam spędzili resztę lat, jakie im do życia zostały, a gdy zmarli, pochowano ich w grobowcach Rath Dinen wśród najznakomitszych mężów Gondoru.

1541 Tego roku<sup>25</sup> opuścił Śródziemie król Elessar. Podobno Meriadok i Peregrin spoczęli na wieczny sen po obu stronach króla w jego grobowcu. Wtedy to Legolas zbudował w Ithilien szary okręt i popłynął z biegiem Anduiny ku Morzu. Z nim, jak wieść głosi, pożeglował krasnolud Gimli. I tak, gdy okręt zniknął z widnokregu, zamknęła się w dziejach Śródziemia karta Drużyny Pierścienia.

## Dodatek C Rodowody

W rodowodach tych figuruje tylko część imion wybranych spośród mnóstwa. Wymieniono tych, którzy brali udział w pożegnalnym przyjęciu u Froda, lub ich bezpośrednich przodków. Imiona gości pamiętnej zabawy podkreślono. Włączono również imiona osób związanych z opowiedzianymi w książce zdarzeniami. Wreszcie podano parę wiadomości o pochodzeniu Sama, założyciela rodu Ogrodników, który w późniejszych czasach zdobył wpływy i rozgłos. Daty umieszczone pod imionami oznaczają lata urodzenia (i śmierci — jeśli jest druga data). Wszystkie daty oznaczono według kalendarza Shire'u, który za rok pierwszy przyjął rok przekroczenia Brandywiny przez braci Marcha i Blanka (rok 1601 Trzeciej Ery).

## Dodatek D Kalendarz Shire'u

Można go stosować każdego roku

(1) <i>Afteryule</i>	(4) <i>Astron</i>	(7) <i>Afterlithe</i>	(10) <i>Winterfilth</i>
Yule 7 14 21 28	1 8 15 22 29	Lithe 7 14 21 28	1 8 15 22 29
1 8 15 22 29	2 9 16 23 30	1 8 15 22 29	2 9 16 23 30
2 9 16 23 30	3 10 17 24 —	2 9 16 23 30	3 10 17 24 —
3 10 17 24 —	4 11 18 25 —	3 10 17 24 —	4 11 18 25 —
4 11 18 25 —	5 12 19 26 —	4 11 18 25 —	5 12 19 26 —
5 12 19 26 —	6 13 20 27 —	5 12 19 26 —	6 13 20 27 —
6 13 20 27 —	7 14 21 28 —	6 13 20 27 —	7 14 21 28 —
(2) <i>Solmath</i>	(5) <i>Thrimidge</i>	(8) <i>Wedmath</i>	(11) <i>Blotmalh</i>
— 5 12 19 26	— 6 13 20 27	— 5 12 19 26	— 6 13 20 27

— 6 13 20 27	— 7 14 21 28	— 6 13 20 27	— 7 14 21 28
— 7 14 21 28	1 8 15 22 29	— 7 14 21 28	1 8 15 22 29
1 8 15 22 29	2 9 16 23 30	1 8 15 22 29	2 9 16 23 30
2 9 16 23 30	3 10 17 24 —	2 9 16 23 30	3 10 17 24 —
3 10 17 24 —	4 11 18 25 —	3 10 17 24 —	4 11 18 25 —
4 11 18 25 —	5 12 19 26 —	4 11 18 25 —	5 12 19 26 —
(3) <i>Relhe</i>	(6) <i>Forelithe</i>	(9) <i>Halimath</i>	(12) <i>Foreyule</i>
— 3 10 17 24	— 4 11 18 25	— 3 10 17 24	— 4 11 18 25
— 4 11 18 25	— 5 12 19 26	— 4 11 18 25	— 5 12 19 26
— 5 12 19 26	— 6 13 20 27	— 5 12 19 26	— 6 13 20 27
— 6 13 20 27	— 7 14 21 28	— 6 13 20 27	— 7 14 21 28
— 7 14 21 28	1 8 15 22 29	— 7 14 21 28	1 8 15 22 29
1 8 15 22 29	2 9 16 23 30	1 8 15 22 29	2 9 16 23 30
2 9 16 23 30	3 10 17 24 Lithe	2 9 16 23 30	3 10 17 24 Yule
	Dzień Środka Roku		
	(Overlithe)		

Każdy rok rozpoczynał się pierwszego dnia tygodnia, w sobotę, a kończył ostatniego dnia tygodnia, w piątek. Sobótka — Dzień Środka Roku, a w latach przestępnych także Overlithe (dzień po Sobótce), nie miały żadnych nazw dni tygodnia. Wigilia Sobótki nazywała się 1 Lithe, natomiast dniem po Sobótce było 2 Lithe. Dzień Godów (ang. *Yule*) w samym końcu roku nazywany był 1 Yule, a ten, który rok rozpoczynał — 2 Yule. Overlithe było dniem wyjątkowego święta, o którym niestety nie ma mowy w historii Jedyne Pierścienia. Obchodzono je natomiast w roku 1420, roku wspaniałych żniw i cudownego lata. Powiadają też, że uroczystości i zabawy tamtego roku zapisały się w pamięci i kronikach jako najznamienitsze w dziejach.

## *O kalendariach*

Kalendarz w Shire rozmaitymi szczegółami różnił się od naszego. Rok<sup>26</sup> niewątpliwie miał tę samą długość, bo chociaż, gdy mierzyć długością lat i żywotów ludzkich, tamte czasy zdają się bardzo dawne, nie są one tak odległe w skali pamięci Ziemi. Przekazy hobbitów sięgały czasów, gdy — za dni swej wędrówki — nie znali pojęcia tygodnia i chociaż Księżyc, lepiej lub gorzej, kierował hobbickimi miesiącami, daty przez nich wyznaczane były bardzo niedokładne. W zachodnich krainach Eriadoru, gdzie wkrótce się osiedlili, przyjęli królewską rachubę Dúnedainów, mającą swe źródła już u Eldarów, jednak hobbici wprowadzili do niej wiele pomniejszych udoskonaleń. Ten kalendarz, zwany kalendarzem Shire'u, ostatecznie przyjął się też w Bree, z wyjątkiem tego, że tam nie liczonego pierwszego roku od dnia kolonizacji Shire'u.

Czasem w starych opowieściach i dawnej tradycji niełatwo odnaleźć informacje precyzyjnie tłumaczące rzeczy dobrze znane naszym przodkom — rzeczy, które były w ich czasach całkiem oczywiste (jak nazwy dni tygodnia, liter, długość miesięcy i ich nazwy). Ale dzięki zainteresowaniu hobbitów genealogią oraz dzięki temu, że po

Wojnie o Pierścień wzrosło nagle wśród nich zainteresowanie starożytną historią, mieli oni bardzo wiele do czynienia z datami, a nawet rysowali skomplikowane tablice, ukazujące relacje między ich kalendarzem a innymi. Nie jestem zbyt uzdolniony w tych sprawach i mogłem narobić mnóstwo błędów; w każdym razie chronologia tak kluczowych lat 1418 i 1419 wg kalendarza Shire'u została przedstawiona bardzo dokładnie w Czerwonej Księdze i nie może tu być mowy o jakichkolwiek niedokładnościach.

\*

To oczywiste, że Eldarowie w Śródziemiu, którzy, jak słusznie zauważył Samwise, mieli do dyspozycji więcej czasu, dzielili ten czas na długie odcinki i wyraz *yén* w języku quenya, zwykle tłumaczony jako „rok” (część I), w rzeczywistości oznacza 144 nasze lata. Jeśli tylko to było możliwe, Eldarowie woleli liczyć szóstkami i dwunastkami. Dobę (dzień) nazywali *re* i liczyli ją od zachodu Słońca do ponownego zachodu. *Yén* zawierał w sobie 52 596 takich dni. Z przyczyn raczej religijnych niż praktycznych, tydzień Eldarów, czyli *enquie*, składał się z sześciu dni. *Yén* miał 8766 takich *enquier*, które stale zliczano w danym okresie.

W Śródziemiu Eldarowie posługiwali się krótszą jednostką czasu — rokiem słonecznym. Zwali

go *coranar* — obieg Słońca — wiążąc go w ten sposób z zaobserwowanym zjawiskiem astronomicznym. Zwykle jednak określali rok terminem *loa*, „wzrastanie” (szczególnie w krainach północno-zachodnich) nawiązując w szczególności do sezonowych zmian w świecie roślinnym, co charakterystyczne jest właśnie dla elfów. *Loa* dzielił się jeszcze na krótsze odcinki — długie miesiące lub krótkie pory roku — jak kto woli. Niewątpliwie różniły się one w zależności od regionu, ale hobbici przekazali nam jedynie informacje o kalendarzu z Imladris. W nim zaś było sześć takich „pór roku”. W języku quenya nosiły one nazwy: *tuilë*, *lairë*, *yávië*, *quellë*, *hrívë* i *coirë*, które można przetłumaczyć jako: wiosna, lato, jesień, szaruga, zima, przedwiośnie. Sindarińskie nazwy pór roku to: *ethuil*, *laer*, *iavas*, *firith*, *rhîv* i *echuir*. Szaruga jesienna nosiła też nazwę *lasse-lanta*, „opadanie liści” lub — w sindarinie — *narbeleth* — „zanikanie Słońca”.

Zarówno *lairë*, jak i *hrívë* liczyły po 72 dni; pozostałe pory po 54 dni każda. *Loa* rozpoczynał się z dniem *yestarë*, bezpośrednio poprzedzającym *tuilë*, a kończył się *mettarë*, dniem następującym zaraz po *coirë*. Pomiedzy *yávië* i *quellë* znajdowały się trzy *enderi*, czyli „dni środkowe”. To powodowało, że rok liczył 365 dni, a co dwanaście lat

był uzupełniany przez podwojenie *enderi* (dodawano trzy dni).

Dokładnie nie wiemy, jak były traktowane wszystkie tego typu niedokładności. Jeżeli rok był wówczas tej samej długości co dziś, *yén* stawał się o jeden dzień dłuższy, niż należało. O tym, że istniała kwestia takiej niedokładności, świadczy uwaga do kalendarzy w Czerwonej Księdze stwierdzająca, że w rachubie z Rivendell ostatni rok co trzeciego *yén* skracano o trzy dni — pomijano wówczas zwyczajowe podwojenie trzech *enderi*. Lecz, jak się tam stwierdza, „nic takiego nie miało miejsca w naszych czasach”. Poza tym fragmentem nie ma już mowy o poprawkach pozostałych nieścisłości.

Númenorejczycy zmienili ten porządek. Podzielili *loa* na krótsze odcinki o bardziej regularnej długości. Trzymali się też zwyczaju rozpoczynania roku w środku zimy — zwyczaju ludzi północnego zachodu z Pierwszej Ery, od których się wywodzili. Wkrótce ich tydzień zaczął liczyć siedem dni, a doba trwała od wschodu Słońca nad morskim horyzontem do kolejnego wschodu.

Zarówno w Númenorze, jak i na obszarze Arnoru i Gondoru, númenorejski system zwał się Kalendarzem Królów. Zwykły rok składał się z 365 dni. Był podzielony na dwanaście *astar*, czyli miesiące, z których dziesięć miało po 30, a

dwa po 31 dni. „Długie” *astar* rozdzielono po jednym w każdym półroczu. Znajdowały się one przed i po Dniu Środka Roku i w przybliżeniu odpowiadały naszemu czerwcowi i lipcowi. Pierwszy dzień roku zwał się *yestarë*, środkowy (sto osiemdziesiąty trzeci) — *loëndë*, a ostatni — *mettarë*; te trzy dni nie należały do żadnego miesiąca. Co cztery lata — oprócz ostatniego roku w danym wieku (*haranyë*) — dwa *enderi* były używane w zastępstwie jednego *loëndë*.

W Númenorze zaczęto liczyć czas wraz z pierwszym rokiem Drugiej Ery. Regulowanie deficytu przez odejmowanie jednego dnia od ostatniego roku danego wieku nie wystarczało, by dopełnić ostatni rok każdego tysiąclecia. Milenijny deficyt wynosił 4 godziny, 46 minut, 40 sekund. W latach 1000, 2000, 3000 Drugiej Ery dodawano ten czas. Po Upadku Númenoru w roku 3319 Drugiej Ery system ten przetrwał, przejęty przez wygnańców, lecz został bardzo poważnie naruszony wraz z początkiem Trzeciej Ery. Z nową numeracją 3442 rok Drugiej Ery stał się pierwszym rokiem Trzeciej Ery. Ponieważ 4 rok Trzeciej Ery uznano za rok przestępny w miejsce 3 r. T.E. (3444 r. D.E.), wprowadzenie jednego więcej krótkiego 365-dniowego roku powiększyło deficyt do 5 godzin, 48 minut, 46 sekund. Milenijnych poprawek dokonano 441 lat później: w roku 1000

T.E. (4441 r. D.E.) i w 2000 r. T.E. (5441 r. D.E.). Aby zlikwidować w ten sposób powstałe błędy i nagromadzony deficyt, namiestnik Mardil stworzył i wydał poprawiony kalendarz. Obowiązywał on od 2060 r. T.E., po wcześniejszym dodaniu dwóch dni do roku 2059 (5500 r. D.E.) — pięć i pół tysiąca lat od początku Númenorejskiej rachuby. Jednak wciąż jeszcze pozostawał deficyt około ośmiu godzin. Hador dodał do roku 2360 jeden dzień, mimo iż deficyt nie osiągnął jeszcze takiej sumy. Później nie wprowadzano już żadnych korekt — w roku 3000 Trzeciej Ery, pod groźbą wiszącej nad głowami wojny, tego typu sprawy zostały zaniedbane. W końcu Trzeciej Ery, 600 lat później, deficyt nie osiągnął jeszcze jednego pełnego dnia.

Wprowadzony przez Mardila poprawiony kalendarz nazywał się Kalendarzem Namiestników i ostatecznie został przejęty przez wszystkie ludy mówiące językiem westron — wszystkie oprócz hobbitów. W nowym kalendarzu wszystkie miesiące miały po 30 dni, a dwa dodatkowe dni poza miesiącami umieszczono między trzecim i czwartym miesiącem (marcem i kwietniem) oraz między dziewiątym i dziesiątym (wrześniem i październikiem). Wszystkie te pozamiesięczne dni — *yestarë*, *tuilérë*, *loëndë*, *yáviérë* i *mettarë* — były świętami.

Konserwatywni hobbitci w dalszym ciągu używali Kalendarza Królów przyporządkowanego ich własnym zwyczajom. Wszystkie miesiące miały po 30 dni. Trzy Letnie Dni, zwane w Shire dniami Sobótki [*Lithe, Lithedajs*], obchodzono między czerwcem i lipcem.

Ostatni dzień roku i pierwszy roku następnego nazywano Godami [*Yuledays*], Gody i Sobótki pozostawały poza miesiącami, zatem 1 stycznia był drugim, a nie pierwszym dniem roku. Co cztery lata, prócz ostatniego roku w stuleciu<sup>27</sup> w środku lata świętowano cztery Sobótki [*Lithedays*], Sobótki i Gody były głównymi świętami hobbitów, okresem wielkich uroczystości. Ów dodatkowy sobótkowy dzień, wprowadzany po Dniu Środka Roku — sto osiemdziesiąty czwarty dzień roku przestępnego — zwał się Overlithe i był szczególnym świętem. Pełne Gody obejmowały sześć dni — ostatnie trzy i pierwsze trzy dni każdego roku.

Lud Shire'u wprowadził jedną małą innowację własnego pomysłu (ostatecznie przyjętą też w Bree), którą nazwał Reformą Shire'u. Stwierdzono, że niewygodna i kłopotliwa jest taka zmienność i nieporządek w relacjach między dniami tygodnia i datami. Zatem za czasów Isengrima II hobbitci umówili się, że ten dodatkowy

sobótkowy dzień, który wprowadza tyle bałaganu, nie będzie miał nazwy dnia tygodnia. Od tego czasu Dzień Środka Roku (i następujący po nim Overlithe) znany był już tylko pod swą własną nazwą i nie należał do żadnego tygodnia. W wyniku tej reformy rok zawsze zaczynał się Pierwszym Dniem tygodnia, a kończył Ostatnim Dniem tygodnia. Co roku ta sama data miała przyporządkowany ten sam dzień tygodnia i mieszkańcy Shire'u już nigdy nie musieli kłopotać się pisaniem nazw dni tygodnia w swoich listach i pamiętnikach.<sup>28</sup>

Było to bardzo wygodne w domu, ale nie tak wygodne, gdy ktoś wybierał się w podróż dalszą niż do Bree.

\*

W powyższych uwagach oraz w samej książce używałem naszych współczesnych terminów w odniesieniu do miesięcy i dni tygodnia, chociaż oczywiście ani Eldarowie, ani Dúnedainowie, ani też hobbici ich nie używali. Tłumaczenie poszczególnych nazw z westronu wydawało mi się niezbędne do uniknięcia bałaganu, jako że charakter i znaczenie tych związanych z porami roku nazw są mniej więcej takie same w Shire i u nas. Ponadto wydaje się, że Dzień Środka Roku — Sobótka — w jakimś stopniu pokrywa się z dniem przesilenia letniego, to zaś sprawia, że daty

w Shire wyprzedzają nasze o jakieś dziesięć dni. Zatem nasz Nowy Rok przypada mniej więcej na 9 stycznia w Shire.

Nazwy miesięcy w języku quenya zwykle przyjmowały się w westronie, podobnie jak nazwy łacińskie są szeroko stosowane w naszych językach. Brzmiały one następująco: *Narvinyë, Nénimë, Súlimë, Vitressë, Lótessë, Nárië, Cermië, Urimë, Yavannië, Narquelië, Hísimë, Ringarë*. Nazwy sindarińskie (używane tylko przez Dúnedainów) to *Narwain, Nínui, Gwaeron, Gwirth, Lothron, Nóruí, Cerreth, U rui, hanneth, Narbeleth, Hithui, Girithron*.

W nazewnictwie miesięcy hobbitów, zarówno ci z Shire'u, jak i ci z Bree, trzymali się starych, archaicznych, lokalnych nazw ze swego pierwotnego języka, które, jak się zdaje, w starożytności przejęli od ludzi z doliny Anduiny. W każdym razie podobne nazwy można było spotkać w Dal i w Rohanie (patrz uwagi o językach, t. III). Tym samym różnili się od innych ludów używających westronu. Znaczenie tych określeń, wymyślonych przez ludzi, w zasadzie zostało zapomniane przez hobbitów, nawet jeśli pierwotnie wiedzieli, co one znaczą. W konsekwencji formy nazw stały się niezrozumiałe. Na przykład: *-math* na końcu wielu z nich jest redukcją wyrazu *month* [czyli miesiąc].

Nazwy miesięcy używane w Shire znajdują się w przedstawionym na wstępie kalendarzu. Warto zauważyć, że *Solmath* był zwykle wymawiany, a nawet pisany jako *Somath*. *Thrimidge* pisano też *Thrimich* (pierwotnie *Thrimilch*), natomiast *Blotmath* wymawiano *Blodmath* lub *Blommath*. W Bree nazwy trochę się różniły i brzmiały: *Frery*, *Solmath*, *Rethe*, *Chithing*, *Thrimidge*, *Lithe*, *Letnie Dni*, *Mede*, *Wedmath*, *Hanestmath*, *Wintring*, *Blooting* i *Yulemath*. *Frery*, *Chithing* i *Yulemath* były też używane we Wschodniej Cwiartce.<sup>29</sup>

Hobbicki tydzień został zapożyczony od Dúnedainów i nazwy dni były dosłownym tłumaczeniem tych, których używano w dawnym Królestwie Północy, a które z kolei wzięto od Eldarów. Sześciodniowy tydzień elfów miał dni poświęcone: Gwiazdom, Słońcu, Księżycowi, Dwóm Drzewom, Niebiosom i Valarom (czyli Mocom), które od nich zostały nazwane: *Elettya*, *Anarya*, *Isilya*, *Aldúya*, *Menelya* i *Valanya* (lub *Tárion*). Sindarińskie nazwy to: *Orgilion*, *Oranor*, *Orithil*, *Orgaladhad*, *Ormenel* i *Orbelain* (lub *Rodyn*).

Númenorejczycy przejęli od elfów ową kolejność i nazwy. Zmienili jednak czwarty dzień na *Aldea* (*Orgaladh*), nawiązując do Białego Drzewa, bo jak wierzyli, Nimloth rosnąca na Królewskim Dziedzińcu w Númenorze była jego potom-

kinia. Zażyczywszy też sobie siódmego dnia w tygodniu, a będąc wspaniałymi żeglarzami, wprowadzili „Dzień Morza” — *Earenya (Oraea-ron)* po Dniu Niebios.

Hobbici przejęli ten system, lecz wkrótce zapomnieli znaczenia przetłumaczonych przez siebie nazw lub po prostu o to nie dbali i formy uległy znacznej redukcji, szczególnie w szybkiej codziennej wymowie. Prawdopodobnie Númenorejskie nazwy przetłumaczono po raz pierwszy dwa tysiące lub więcej lat przed końcem Trzeciej Ery, kiedy to tydzień Dúnedainów (ten sposób ich rachowania, który najwcześniej przejęty obce ludy) został zapożyczony przez ludzi północy. Hobbici nazwy te potraktowali podobnie jak nazwy miesięcy, tłumacząc je po prostu na swój własny język, chociaż na innych obszarach, na których posługiwano się westronem, ludy używały nazw quenejskich.

Niewiele starożytnych dokumentów przetrwało w Shire. W końcu Trzeciej Ery najbardziej godnym uwagi archiwalium była księga zwana Żółtoskórą, czyli Rocznik z Tukonu.<sup>30</sup> Jak się wydaje, najwcześniejsze zrobione w nim notatki zapisano co najmniej dziewięćset lat przed czasami, w których żył Frodo; są one często cytowane w annałach i genealogiach w Czerwonej Księdze. Tam też nazwy dni tygodnia występują w formach archa-

icznych, a najstarsze z nich to: (1) *Sterrendei*, (2) *Sunnendei*, (3) *Monendei*, (4) *Trewesdei*, (5) *Hevenesdei*, (6) *Meresdei* i (7) *Highdei*. W języku z czasów Wojny o Pierścień brzmiały one następująco: *Sterday*, *Sunday*, *Monday*, *Trewsday*, *Hevenesday* (lub *Hensday*), *Mersdaj*, *Highday*.

Przetłumaczyłem te nazwy na współczesną angielszczyznę, rozpoczynając oczywiście od *Sunday* [niedzieli] i *Monday* [poniedziałku], które w hobbitkim tygodniu noszą identyczne nazwy jak angielskie. Trzeba jednak pamiętać, że skojarzenia związane z poszczególnymi dniami były w Shire całkiem odmienne. Ostatni dzień tygodnia — piątek (*Highday*) — był dniem wolnym od pracy, po południu świętowanym i kończonym wieczornymi przyjęciami. Zatem sobota odpowiadała bardziej naszemu poniedziałkowi, a czwartek naszej sobocie.<sup>31</sup>

Można jeszcze wspomnieć o kilku innych terminach odnoszących się do okresów czasu — wszelako nie tak już precyzyjnych. Pory roku zwykle zwano: *tuilë* — wiosna, *lairë* — lato, *yávië* — jesień (czyli żniwa) i *hrívë* — zima. Nazwy te nie były precyzyjne i dla nazwania późnej jesieni i początku zimy używano też słów *quellë* lub *las-selanta*.

Eldarowie przywiązywali szczególne znaczenie do brzasku (w krajach położonych bardziej na

północ), przede wszystkim gdy dotyczyło czasu wschodzenia i zachodzenia gwiazd. Znali wiele terminów określających to zjawisko, z nich zaś najczęściej używali nazw *tindómë* i *undómë*. Pierwsza z nich odnosiła się do chwili przed wschodem Słońca, a druga do pory wieczornej po zachodzie. W sindarinie zjawiska te określano wyrazem *uial*, który mógł występować w formie precyzyjniejszej jako *minuial* i *aduial*. W Shire odpowiednie słowa brzmiały: *morrowdim* („jutrzeńka”) i *evendim* („zmierch”). Dlatego też nazwa Jeziora Evendim to tłumaczenie elfickiego Nenuial.

\*

Kwestie rachuby czasu w Shire oraz daty są jednymi z istotnych aspektów opowieści poświęconej Wojnie o Pierścień. W Czerwonej Księdze każdy dzień, miesiąc i rok został podany wedle kalendarza Shire'u i przekształcony w termin hobbitki lub zestawiony z nim w przypisach. Dlatego też miesiące i dni we *Władcy Pierścieni* odnoszą się do kalendarza Shire'u. Jedyne miejsca, w których wyraźniej zaznaczają się rozbieżności między nim a naszym kalendarzem, przypadające na kluczowy okres końca 3018 i początku 3019 roku (czyli 1418 i 1419 roku ery Shire'u), są następujące: październik 1418 roku ma tylko 30 dni, 1 stycznia przypada na drugi dzień 1419 roku, a na-

stępujący później luty ma 30 dni. Zatem 25 marca — dzień upadku Barad-dûr — może być utożsamiany z naszym 27 marca, jeśli przyjmiemy, że nasz rok rozpoczyna się w tym samym dniu co rok hobbitów. W Kalendarzu Królów i w Kalendarzu Namiestników był to niemniej jednak 25 marca.

Nowa rachuba czasu zaczęła obowiązywać wraz z odbudową Królestwa w 3019 roku Trzeciej Ery. Przywrócono w ten sposób Kalendarz Królów przystosowany do liczenia początku roku wiosną — jak w eldarińskim *loa*.<sup>32</sup>

W tym nowym kalendarzu rok rozpoczynał się 25 marca według starego stylu, dla upamiętnienia upadku Saurona i czynów Powierników Pierścienia. Miesiące zachowały swe dawne nazwy. *Viressë* (kwiecień) rozpoczynał teraz rok, ale obejmował okres, który pierwotnie był o pięć dni późniejszy. Każdy miesiąc miał 30 dni. Pomiedzy *Yavannië* (wrześniem) i *Narquelië* (październikiem) znajdowały się trzy *Enderi* — „Dni Środkowe” — z których drugi nazywał się *Loëndë*. Odpowiadały one datom 23, 24 i 25 września starego stylu. Na cześć Froda 30 *Yavannië* odpowiadający dawnemu 22 września, dniowi jego urodzin, obchodzono jako święto, a w roku przestępnym podwajano go, dodatkowy dzień nazywając *Cormarë* — „Dniem Pierścienia”.

Uważano, że Czwarta Era rozpoczęła się z dniem odejścia Mistrza Elronda, we wrześniu 3021 roku. Ale gdy przyszło zapisać ten rok w kronikach, za pierwszy rok Czwartej Ery przyjęto ten, który otwierał nową rachubę, a więc rozpoczynający się 25 marca 3021 roku według starego stylu.

Za panowania króla Elessara ta rachuba czasu przyjęła się we wszystkich krajach z wyjątkiem Shire'u, gdzie pozostano przy starym kalendarzu i kontynuowano dawną rachubę Shire'u. Zatem pierwszy rok Czwartej Ery zwano rokiem 1422, a jakkolwiek uznano zmianę ery, utrzymywano, że rozpoczęła się ona dnia 2 Yule roku 1422, a nie w marcu.

W pamięci ludu hobbitów w Shire nie zapisały się jakoś szczególnie obchody jakiegokolwiek 25 marca lub 22 września. Jednakże w Zachodniej Ćwiartce, a szczególnie wokół Hobbitonu i Pa-górka, narodził się obyczaj świętowania 6 kwietnia i tańców na Urodzinowej Łące, jeśli pogoda na to pozwalała. Jedni twierdzili, że to dzień urodzin Sama Ogrodnika, inni, że w tym dniu po raz pierwszy zakwitło Złote Drzewo w roku 1420, a jeszcze inni, że to Nowy Rok elfów. O zachodzie słońca każdego 2 listopada w Bucklandzie dęto w Róg Marchii, a potem następował czas palenia wielkich ognisk i wesołego ucztowania.<sup>33</sup>

## Dodatek E

### **Pisownia i rodzaje liter**

#### **1. Wymowa wyrazów i nazw własnych**

Westron, czyli Wspólną Mowę, w całości przetłumaczono na język angielski. Stąd wszelkie hobbitkie imiona i nazwy własne należy wymawiać zgodnie z regułami tego właśnie języka. Dla przykładu głoska *g* w nazwisku Bolger brzmi tak samo jak w angielskim słowie *bulge* [zatem jest to polskie *dź*] a *mathom* rymuje się z angielskim słowem *fathom*.

Podczas transkrypcji starożytnych rękopisów starałem się możliwie dokładnie odtworzyć oryginalne dźwięki (oczywiście na tyle, na ile się dało), a jednocześnie usiłowałem stworzyć takie słowa i nazwy, które nie wyglądałyby dziwnie napisane współczesnym alfabetem. Quenyę Elfów Wysokiego Rodu zapisałem jak łacinę, w stopniu, na jaki pozwalały głoski tego języka. Z tego powodu *c* zastępuje głoskę *k* w obydwu językach Eldarów.

Tych, którzy interesują się podobnymi detalami, mogą zainteresować następujące uwagi.

C zawsze czytamy jak *k*, nawet przed *e* oraz *i*: *celeb* „srebro” powinniśmy wymawiać *keleb*.

CH reprezentuje wyłącznie dźwięk, który słyszemy w słowie *bach* (w języku niemieckim lub walijskim), nie zaś w angielskim *church* [jest to zatem polskie *h*, a nie *cz*]. Z wyjątkiem sytuacji, gdy głoska ta występuje na końcu wyrazu lub przed *t*, w wymowie Gondoru osłabła ona do *h* [tak zapisujemy tu polską głoskę bezdźwięczną *ch*] Przemianę tę obserwujemy w kilku nazwach, takich jak *Rohan*, *Rohirrim*. (*Imrahil* to imię Númenorejskie).

DH to dźwięczne *th*, jak w angielskim *these clothes* [w transkrypcji fonetycznej to *o*, czyli *z* wymawiane z językiem między zębami]. Najczęściej głoska ta jest spokrewniona z *d* — na przykład sindarmskie *galadh* „drzewo” to w języku guenejskim *alda*. Niekiedy jednak pochodzi ono z zestawienia *n+r*, np. nazwa *Caradhras* „Czerwony Róg” od *caran-rass*.

F to zwykłe *f* — tylko na końcu wyrazów używa się go do przedstawienia głoski *v* [polskiego *w*], jak w nazwach *Nindalf*, *Fladrif*.

G to zawsze wyłącznie *g* jak w angielskich wyrazach *gwe* i *get* [czyli polskie *g*], dlatego *gil* „gwiazda” w nazwach własnych *Gindor*, *Gilraen*, *Osgiliath* zaczyna się jak angielskie *gild*.

H, gdy stoi osobno, nie sąsiadując z innymi spółgłoskami, ma wartość *h*, czyli taką jak w angielskich słowach *house* i *behold* [i nie różni się zasadniczo od polskiego *ch*]. Quenejska kombinacja *ht* brzmi jak *cht* w niemieckich *echt* i *acht* — na przykład w nazwie *Telumehtar „Orion”*<sup>34</sup>. Zob. także CH, DH, L, R, TH, W, Y.

I, gdy w sindarinie znajduje się na początku wyrazu, przed inną samogłoską, to zawsze reprezentuje spółgłoskowe angielskie *y*, jak w *you* i *yore* [czyli polskie *j*]: np. *loreth*, *larwain*. Zobacz Y.

K zostało użyte, by prezentować głoskę *c* [polskie *k*] w nazwach własnych pochodzących z języków innych niż mowa elfów; a zatem *kh* to to samo co *ch* w orkowym *Grishnákh* czy w pochodzącym z języka adûnaic (númenorejskiego) *Adu-nakhor*. W sprawie języka krasnoludzkiego (khuzdul) patrz uwagi końcowe.

L brzmi prawie tak samo, jak początkowe *l* w języku angielskim — jak w słowie *let*. Głoska ta była jednak do pewnego stopnia „spalatalizowana” pomiędzy *e*, *i* a spółgłoską lub na końcu, po *e* lub *i* (Eldarowie zapisaliby prawdopodobnie angielskie *bell*, *fill* jako *beol*, *fiol*). LH reprezentuje bezdźwięczną wersję tej spółgłoski (zwykle wywodzącą się z początkowego *sl-*). W (archaicznym) quenya zapisywano tę spółgłoskę jako *hl*,

lecz w Trzeciej Erze powszechnie wymawiano ją jak *l*.

NG jest to *ng* jak w angielskim *finger* [lub polskim *hangar*]. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy NG występuje na końcu wyrazu — wtedy brzmi tak jak w angielskim *sing* [w polskim w takich słowach jak *bank*, *ping-pong*, w transkrypcji fonetycznej *ŋ*]. Ostatnio wymieniony dźwięk występował też w języku *quenya* na początku wyrazów — ja jednak w transkrypcji umieszczałem tam *n* (jak *Noldo*), zgodnie z wymową Trzeciej Ery.

Ph reprezentuje tę samą głoskę co *f*. Użyto jej (1) gdy głoska *f* występuje na końcu wyrazu, np. *alph* „łabędź”; (2) gdy głoska *f* jest spokrewniona lub pochodzi od *p*, jak w *i-Pheriannath* „niziołki” (*perian*); (3) pojawia się też w środku wyrazu, gdzie reprezentuje długie *ff* (pochodzące od *pp*), jak w *Ephel* „zewnątrzne ogrodzenie”; oraz (4) spotkamy ją w języku *adûnaic* i w *westronie*, np. *Ar-Pharazon* (od *pharaz* „złoto”).

QU użyto do zapisania *cw* [czyli *ku*]— jest to kombinacja bardzo częsta w języku *quenya* i nie występująca wcale w *sindarinie*.

R to wibrujące *r* niezależnie od umiejscowienia [identyczne z polskim *r*]. Dźwięk ten nie zanikał przed spółgłoskami jak w języku angielskim (np. w słowie *part*). Powiada się, że orkowie i krasno-

ludy, ale tylko niektóre, używali ponoć *r* tylnego, dla Eldarów brzmiącego okropnie. RH reprezentuje bezdźwięczne *r* (zwykle pochodzące od starszego, występującego na początku wyrazów *sr-*). W *quenya* zapisywano je jak *hr*. Patrz L.

S [takie samo jak w polskim] w angielszczyźnie jest to *s* bezdźwięczne, jak w słowach *so*, *geese*. Głoski z nie spotkalibyśmy w ówczesnym języku *quenya* lub w *sindarinie*. SH spotykane w westronie, w mowie krasnoludów oraz orków reprezentuje głoskę podobną do angielskiego *sh* [czyli mniej więcej do polskiego *sz*].

TH to bezdźwięczne *th* [w transkrypcji fonetycznej  $\theta$ ], jak w angielskim *thin cloth*. W potocznej odmianie języka *quenya* głoska ta wymawiana była jak *s*, chociaż ciągle zapisywano ją inną literą, np. w *quenya* *Isil*, *sindarińskie* *Ithil* „Księżyc”.

TY reprezentuje prawdopodobnie dźwięk podobny do *t* w angielskim słowie *tune* [coś pomiędzy polskim *t* i *ć*]. Głównie wywodził się on od *c* lub od *t+y*. Mówiący językiem westron mieli tendencję do zastępowania tej głoski dźwiękiem *ch* [mniej więcej polskie *cz*, *ć*], bardzo częstym w tym języku. Patrz HY przy omawianiu Y.

V ma wartość angielskiego *v* [polskiego *w*]. Nie używano tej litery na końcu wyrazów. Patrz F.

W reprezentuje angielskie w [polskie u niezgłoskotwórcze]. HW to bezdźwięczna odmiana *w*, jak w angielskim *white* (chodzi o wymowę w północnej Anglii). W języku *quenya* nie był to rzadki dźwięk na początku wyrazów, choć zdaje się, że w tej książce nie znajdujemy tego rodzaju przykładów. W transkrypcji języka *quenya* użyto zarówno *v*, jak i *w* — choć w łacinie brak takiego rozróżnienia — gdyż obydwie te głoski, o odmiennym pochodzeniu, występowały w tym języku.

Y w języku *quenya* prezentuje angielską spółgłoskę [polskie *j*], jak w słowie *you*. Natomiast w *sindarinie* *y* to samogłoska [jak polskie *y*] — patrz niżej. HY jest w tej samej relacji do *y* jak HW do *w* i reprezentuje głoskę często słyszaną w angielskim *hew*, *huge* [zatem nie polskie *hj*, a raczej dźwięk słyszany w niemieckim *ich*]. To samo brzmienie miało *quenejskie* *h* w złożeniach *eht*, *iht*. Mówiący w westronie zastępowali ten dźwięk głoską *sh* [po polsku *sz*, *ś*], bardzo powszechną w tym języku. Zobacz TY — powyżej. HY zazwyczaj pochodziło od *sy-* i *khy-*; w obu przypadkach pokrewne słowa *sindarińskie* mają tam początkowe *h*, np. w *quenya* *Hyarmen* „południe”, *sindarińskie* *Harad*.

\*

Należy zauważyć, że spółgłoski pisane podwójnie, jak *tt*, *LL*, *ss*, *nn*, reprezentują długie, czyli „podwójne” głoski [podobnie jak w języku polskim]. Na końcu wyrazu mającego więcej niż jedną sylabę ulegały one zazwyczaj skróceniu: np. *Rohan* z *Rochann* (forma archaiczna *Ro-chand*).

W sindarinie kombinacje *ng*, *nd*, *mb*, szczególnie rozpowszechnione we wczesnych językach eldarińskich, uległy różnym zmianom. Na przykład *mb* stało się *m* we wszystkich przypadkach, choć przy akcentowaniu wciąż zaliczało się do długich spółgłosek i, gdy istniały wątpliwości co do przyłożenia akcentu, zapisywano je jako *mm*.<sup>35</sup> Kombinacja *ag* nie uległa zmianie z wyjątkiem początku i końca wyrazu, gdzie przekształciła się w prostą głoskę nosową (jak w angielskim *sing*). Inna kombinacja — *ad* — przekształciła się w *aa*, np. w słowie *Ennor* „Śródziemie”, w quenya *Ea-dóre*. Wyjątkowo *nd* nie uległo przemianie na końcu w pełni akcentowanych wyrazów jednosylabowych — takich jak *thond* „korzeń” (zob. *Morthond* „Czarny Korzeń”), oraz przed *r* — jak w *Andros* „długa piana”. Takie *nd* spotykamy też w niektórych starożytnych nazwach własnych pochodzących z odległej przeszłości, takich jak *Nargothrond*, *Gondolia*, *Beleriand*. W Trzeciej Erze końcowe *nd* poprzez *nn* przekształciło się

w *n* w długich wyrazach — np. w *Ithilien, Rohan, Anórien*.

## Samogłoski

Do zaznaczenia samogłosek użyto liter *i, e, a, o, u* oraz (tylko w sindarinie) *y*. Na tyle, na ile da się to określić, widać jasno, że głoski reprezentowane przez te litery nie wyróżniały się czymś szczególnym, chociaż naszej uwadze umykają pewne lokalne różnice.<sup>36</sup> Zatem głoski przedstawiane za pomocą liter *i, e, a, o, u* [prawie identyczne z polskimi wartościami tych liter] odpowiadają samogłoskom w angielskich słowach *machiae, were, father, for, brute*, niezależnie od iloczasu.

W języku sindarińskim długie *e, a, o* były po prostu dłużej wymawianymi odmianami krótkich samogłosek, od których względnie niedawno się wyodrębniły (starsze *e, a, ó* uległy zmianom). W poprawnej wymowie języka quenya, np. w wykonaniu Eldarów,

W poprawnej wymowie języka quenya, np. w wykonaniu Eldarów, długie *é* i *ó* były bardziej „ściśnięte” i zwarte niż samogłoski krótkie.

Sindarin jako jedyny język tamtych czasów posiadał „zmodyfikowane”, czyli przednie *u*, podobne do *u* we francuskim słowie *lune*. Była to

częściowo modyfikacja *o* i *u*, po części zaś głoska ta pochodziła od wcześniejszych dwugłosek *eu* i *iu*. Do zaznaczenia tej głoski użyto litery *y* (jak w dawnej angielszczyźnie): np. *lyg* „wąż”, w *quenya leuca*; oraz *emyn*, liczba mnoga słowa *amon* „wzgórze”. W Gondorze *y* wymawiano jak *i*.

\*

Długie samogłoski zaznaczano zazwyczaj ukośną kreseczką podobną do akcentu nad literą, jak w niektórych odmianach pisma Fëanora. W *sindarinie* długie samogłoski w jednosylabowych wyrazach akcentowanych zaznaczono za pomocą cyrkumfleksu (daszka nad literą), jako że istniała tendencja do szczególnego ich wydłużania<sup>37</sup>; stąd *dûn*, ale i *Dúnadan*. Użycie cyrkumfleksu w innych językach, na przykład w języku adunaic lub w języku krasnoludów, nie ma szczególnego znaczenia — chodziło o podkreślenie ich obcości w stosunku do języków elfów (podobnie jak to było z użyciem *k*).

\*

Końcowe *e* nigdy nie jest nieme, nigdy też nie jest jedynie oznacznikiem długości, jak w języku angielskim. Aby zaznaczyć tę jego cechę, stosuje się (choć nie konsekwentnie) znak *ë*.

\*

Złożenia *er*, *ir*, *ur* (na końcu wyrazu lub przed spółgłoską) wymawiamy jak w angielskim *air*,

*eer, oor*, nie zaś jak *fern, fir, fur* [i z grubsza tak, jak się je czyta w języku polskim].

\*

W *quenya* *ui, oi, ai* oraz *iu, eu, au* są dyftongami, czyli dwugłoskami (oznacza to, że są wymawiane jako jedna sylaba). Wszystkie inne pary samogłosek wymawiamy jak dwie sylaby. Zaznaczono to przez pisanie *ea* (*Ēa*), *äo*, *öe*.

W *sindarinie* dyftongi zapisano jako *ae, ai, ei, oi, ui* oraz *au*. Pozostałe kombinacje nie są dyftongami. Zapisywanie końcowego *au* jako *aw* jest w zgodzie z angielską tradycją i też nieobce było ortografii *Fëanoryjskiej*.

Wszystkie te dyftongi były dwugłoskami „opadającymi”<sup>38</sup>, to znaczy, że nacisk w wymowie padał na pierwszy element, i złożone były z połączonych samogłosek. Dlatego też *ai, ei, oi, ui* [polskie *aj, ej, oj, uj*] wymawiamy jak angielskie *rye* (nie *ray*) *grey, boy, ruin*, natomiast *au* (*aw*) [w polskim *au*] jak w wyrazach *loud, how* — a nie jak w *laud, baw*.

Dwugłoski *ae, oe, eu* nie mają swych ścisłych odpowiedników w języku angielskim; *ae* i *oe* mogą być wymawiane jak *ai* i *oi* [po polsku wymawiamy je jak *ai, oi, eu*].

*Akcent*

Miejsc, gdzie pada akcent, nie zaznaczano, gdyż w językach eldarińskich zależy to od formy wyrazu. W słowach dwusylabowych pada on praktycznie zawsze na pierwszą zgłoskę. W wyrazach dłuższych akcent pada na sylabę przedostatnią, gdy zawiera ona długą samogłoskę, dyftong bądź samogłoskę, po której następują dwie (lub więcej) spółgłoski. Jeżeli przedostatnia sylaba zawiera (a tak jest w większości przypadków) krótką samogłoskę, po której jest tylko jedna spółgłoska (lub nie ma żadnej), to akcent pada na poprzednią sylabę, trzecią od końca. Wyrazy tego ostatniego rodzaju przeważają w językach eldarińskich, szczególnie w języku quenya.

W poniższych przykładach samogłoskę akcentowaną zaznaczono wielką literą: *isIldur*, *OromE*, *ErEssëa*, *fËëanor*, *ancAlima*, *elentÁri*; *dEnethor*, *periAnnath*, *ecthElion*, *pelArgir*, *silluren*. Wyrazy typu *elentÁri*, „królowa gwiazd”, w których występują samogłoski *é*, *á*, *ó*, są rzadkie w języku quenya, chyba że (jak w tym przypadku) są to wyrazy złożone. Częściej natomiast spotykamy takie, które zawierają samogłoski *í*, *ú* — jak w *andÚne* „zachód słońca, zachód”. Nie występują one w sindarinie z wyjątkiem wyrazów złożonych. Istotne jest też i to, że sindarińskie *dh*, *th*, *ch* są pojedynczymi spółgłoskami i w oryginalnych

tekstach zapisane są za pomocą pojedynczych liter.

## Uwagi

W przypadku nazw własnych pochodzących z innych niż eldariński języków zastosowano te same wartości liter, chyba że powyżej zaznaczono inaczej. Wyjątkiem jest mowa krasnoludów. W języku krasnoludzkim, który nie posiada głosek opisanych wyżej jako *th* i *ch* (*kh*), złożenia *th* i *kh* są aspiratami — znaczy to, że po *t* i *k* następuje *h*, mniej więcej jak w angielskich słowach *backhand* i *outhouse*.

W wypadku występowania *z* czytamy tę głoskę jak angielskie [i polskie] *z*. Występujące w Czarnej Mowie i w języku orków *gh* jest tak zwanym „tylnym aspirantem” [jest to spółgłoska szczelinowa] — np. *ghâsh*, *agh*. Ma się do *g* jak *dh* do *d*.

Ludzkie, czyli „jawne” imiona krasnoludów podane zostały wedle zasad przyjętych na Północy, ale wartość liter odpowiada w nich wyżej opisanym regułom. Tak samo postąpiono w przypadku nazw osobowych i miejscowych pochodzących z Rohanu (jeżeli nie zostały one zmodernizowane), z tym tylko, że *éa* i *éo* są dyftongami. Oddać je można za pomocą *ea* w an-

gielskim *bear* i *eo* w *Theobald*; *y* w tym przypadku jest zmodyfikowanym *u*. Formy uwspółcześnione [które często zostały przetłumaczone na język polski, np. Gadzi Język, ang. *Wormtongue*] czytamy zgodnie z regułami języka angielskiego. W większości są to nazwy miejscowe, np. *Dunharrow*, które pochodzi od staroangielskiego *Dunharg*.

## 2. Alfabety i pisma

W zasadzie wszystkie systemy pism i liter w Trzeciej Erze miały swe początki w dziele Eldarów i już w tamtych czasach wzbudzały wielki szacunek swą starożytnością. Choć niektóre z nich osiągnęły status w pełni rozwiniętego alfabetu, to wciąż w użyciu były takie dawne odmiany pisma, w których literami oznaczano tylko spółgłoski.

Istniały wówczas dwa podstawowe, powstałe całkiem niezależnie, alfabety: *tengwar*, czyli *tiru*, słowo tutaj przetłumaczone jako „litery”, i *certar* — w sindarinie *cirth*, tu przełożony jako „runy”. Litery *tengwaru* służyły do pisania pędzlem lub piórem, a ich ostra i kanciasta odmiana ryta w metalu lub w kamieniu wywodziła się wprost z formy pisanej. Runy *certaru* przeznaczone były do wykrobywanych lub nacinanych inskrypcji.

Tengwar był bardziej starożytny — stworzyli go Noldorowie, szczerp Eldarów najbardziej uzdolniony w podobnych materiach, na długo przed swym wygnaniem. Najstarszego z elfowych pism, tengwaru Rumila, nie znano nigdy w Śródziemiu. Młodsze litery tengwaru Fëanora, chociaż były już w zasadzie czymś zupełnie nowym, to jednak wiele zawdzięczały dziełu Rumiła. Do Śródziemia przynieśli je uchodzący Noldorowie i tym sposobem pismo to stało się znane wśród Edainów, a potem i wśród Númenorejczyków. W Trzeciej Erze litery tego pisma rozprzestrzeniły się na tym obszarze, na którym posługiwano się Wspólną Mową.

W Beleriandzie Sindarowie stworzyli *cirth*, pismo, które przez wiele wieków służyło upamiętnianiu imion i zapisywaniu krótkich pamiątkowych inskrypcji rytych w drewnie lub kamieniu. Stąd pochodzą ich kanciaste kształty, które tak bardzo upodobniają je do runów w naszych czasach, chociaż istnieje wiele detali różniących je od siebie, a już najwięcej rozbieżności jest w sferze znaczeniowej. W Drugiej Erze *cirth*, w swej starszej i prostszej formie, rozprzestrzeniły się na Wschodzie, by stać się znane wielu plemionom — krasnoludom, ludziom, a nawet orkom. Wśród nich też *cirth* często ulegał różnym zmianom, zgodnie z ich potrzebami i umiejętnościami lub

## Tengwar

ich brakiem. Takiej właśnie prostszej odmiany cirthu wciąż jeszcze używali ludzie z Dal, podobnej zaś Rohirrimowie.

Jednak przed końcem Pierwszej Ery w Beleriandzie cirth, częściowo pod wpływem nowo przybyłego z Zachodu tengwaru Noldorów, został raz jeszcze uporządkowany i udoskonalony. Jego najświetniejsza, najbardziej zalecana forma znana była jako alfabet Daerona, bo, jak powiadała tradycja elfów, stworzył ją Daeron — minstrel i najznakomitszy uczony na dworze króla Thingola w Doriath. Alfabet ten nigdy wśród Eldarów nie zyskał ręcznej formy pisanej, ponieważ elfowie przy pisaniu używali zazwyczaj liter Fëanora. W istocie z czasem elfowie z Zachodu w większości całkiem odrzucili runy. Wyjątkiem był Ereinion, gdzie alfabet Daerona przetrwał i był wciąż w użyciu, stamtąd zaś zawędrował do Morii. Tamtejsi krasnoludowie stosowali go z upodobaniem przez całe wieki i z nimi dostał się on na Północ. Odtąd często alfabet ten zwano *Angerthas Moria*, czyli „Długie szeregi run z Morii”. Krasnoludowie używali takiego pisma, jakie w danym momencie było najpowszechniejsze, a wielu z nich potrafiło bardzo zręcznie stawiać litery Fëanora; jednak we własnym języku zawsze używali runów cirth. Wykształcili nawet z ru-

nów takie litery, które można było zapisać piórem.

### *Litery Fëanora*

Przedstawiona dalej tabela w przystępny sposób ukazuje wszystkie litery tak powszechnie używane w zachodnich krainach Środiemia w Trzeciej Erze. W takim porządku zazwyczaj je recytowano; był on wówczas najpopularniejszy.

Pismo to nie powstało jako „alfabet”, czyli seria przypadkowych liter o odrębnych wartościach fonetycznych, podawanych w umownej kolejności, nie mającej odniesienia do ich kształtu czy funkcji<sup>39</sup>. Był to raczej system znaków spółgłoskowych, zbliżonych do siebie kształtem i podobnych w stylu, które można było stosować do zapisu spółgłosek wybranego języka Eldarów. Żadna z liter nie miała sama w sobie przyporządkowanej jakiejś stałej wartości, choć powszechnie uznawano istnienie między nimi pewnych relacji.

System ten składał się z 24 liter podstawowych, ułożonych w cztery *témar* (serie), z których każda posiadała po sześć *tyeller* (rzędów). Do tego dochodziły litery dodatkowe (25-36). Tylko dwie z nich — 27 i 29 — to litery w pełnym tego słowa znaczeniu, pozostałe są po prostu modyfikacjami innych. Poza tym system zawierał też

pewną liczbę znaków *tehtar* o przeróżnym zastosowaniu. Znaków tych nie pokazano w tabeli.<sup>40</sup>

Litery podstawowe składały się zawsze z *telco* (trzonu) i *lwa* (łuku). Formy 1-4 uważano za pierwotne i podstawowe — ulegające przekształceniom. Trzon bywał podnoszony, jak w przypadku 9-16, bądź skracany, jak w przypadku liter 17-24. Łuk mógł być otwarty (serie I i III) albo zamknięty (II i IV). Zawsze też można go było podwoić, np. 5-8.

Teoretyczna swoboda w stosowaniu liter uległa w Trzeciej Erze pewnym zwyczajowym ograniczeniom. Seria I używana była zazwyczaj do zapisu głosek zębowych, czyli grupy *t* (*tin-cotéma*), a seria II do wargowych — grupy *p* (*parmatéma*). Serie III i IV miały różne zastosowanie w zależności od języka, któremu służyły. W takich językach jak westron, w których często pojawiały się spółgłoski<sup>41</sup> takie jak *ch* [czyli polskie *cz*], *sh* [polskie *sz*], *j* [polskie *dź*], do ich zapisu stosowana była seria III; w tym wypadku serii IV używano do grupy *k* (*calmatéma*). W języku quenya, gdzie oprócz *calmatéma* są też głoski miękkie (*tyelpetéma*) i zlabializowane [„uwargowione”] (*quessetéma*), te pierwsze reprezentował znak diakrytyczny „następującej” (zazwyczaj dwie kropki pod literą), a te drugie — litery grupy *kw*, czyli serii IV.

Zazwyczaj przestrzegano również następujących reguł: rząd 1 służył do zapisywania bezdźwięcznych głosek zwartych — *t, p, k* itd.; podwojenie łuku oznaczało udźwięcznienie — gdy 1, 2, 3, 4 = *t, p, ch* [polskie *cz*], *k* (albo *t, p, k, kw*), to 5, 6, 7, 8 oznaczały kolejno — *d, b, j* [polskie *dź*], *g* (albo *d, b, g, gw*); podniesienie trzonu oznaczało otwarcie spółgłoski do spiranta, zatem przy podanych powyżej wartościach rzędu 1 — rząd 3 (9-12) = *th, f, sh* [polskie *sz*], *h* (albo *th, f, kh, khw/hw*), a rząd 4 (13-16) = *dh, v, zh* [polskie *ź*], *gh* (albo *dh, v, gb, ghw/w*).

System Fëanora pierwotnie posiadał też rząd liter o rozciągniętym trzonie — pod i ponad poziomem łuku. Zwykle reprezentował on spółgłoski, które uległy aspiracji [wymawiane na przydechu — efektem słabe *h* po spółgłosce], to znaczy *t+h, p+h, k+h*. Rzędu tego używano też do przedstawienia innych wariacji spółgłoskowych. W Trzeciej Erze w żadnym z języków zapisywanych tym pismem nie istniała potrzeba używania takich liter. A jednak owe rozciągnięte formy były dość często stosowane jako warianty (lepiej odróżniające się od rzędu 1) rzędów 3 i 4.

Rząd 5 (17-20) reprezentował zazwyczaj spółgłoski nosowe — a zatem znaki 17 i 18 oznaczały najczęściej *n* i *m*. Zgodnie z dotychczas obserwowaną regułą rząd 6 powinien opisywać bez-

dźwięczne spółgłoski nosowe (na przykład walijskie *nh* czy staroangielskie *hn*), ponieważ jednak w interesujących nas językach pojawiały się one nader rzadko, rząd 6 (21-24) służył najczęściej do zapisu najśłabszych, „półwokalicznych” głosek każdej serii. Rząd ten to najprostsze i najmniejsze z liter podstawowych. Znak 21 oznaczał zwykle słabe, niewibrujące *r*, występujące pierwotnie w języku quenya i uważane w systemie tego języka za najśłabszą spółgłoskę w serii *tinocotema*. Znaku 22 używano powszechnie jako *w* [polskie *u* niezgłoskotwórcze], a tam, gdzie potrzebne były miękkie, spalatalizowane spółgłoski i dla nich przeznaczono serię III, znak 23 oznaczał spółgłoskowej [polskie *j*].<sup>42</sup>

Ponieważ niektóre ze spółgłosek rzędu 4 wykazywały tendencję do osłabienia w wymowie, a także zbliżały się, czy wręcz zlewały, z tymi z rzędu 6 (jak to powiedziano powyżej), wiele z tych ostatnich przestało pełnić wyraźniejszą funkcję w językach eldarińskich. To właśnie w większości z tych znaków wywodziły się późniejsze litery reprezentujące samogłoski.

### *Uwagi*

Standardowa ortografia języka quenya odbiegała od rozwiązań omówionych powyżej. Rzędu

2 używano dla *nd, mb, ng, ngw* — kombinacji bardzo powszechnych w tym języku — zaś głoski *b, g, gw* występowały jedynie w takich złożeniach, a dla *rd, ld* używano specjalnych liter 26 i 28 (by zapisać *lv*, ale nie *lw*, wielu użytkowników tego języka stosowało *lb* — pisane jako 27+6, ponieważ nie istniało złożenie *lmb*). Podobnie rzędu 4 używano dla *nt, mp, mk, nqu*, bo w języku quenya nie było głosek *dh, gh, ghw*; a dla *v* zaadaptowano znak 22. Zobacz poniżej nazwy liter w języku quenya.

\*

**Litery dodatkowe.** Znaku 27 używano powszechnie do zapisu głoski *l*. Litera 25 (pierwotnie modyfikacja znaku 21) reprezentowała „pełne”, wibrujące *r*. Znaki 26 i 28 były modyfikacjami tychże. Zazwyczaj odniosły się do bezdźwięcznego *r* (*rh*) i *l* (*lb*). Jednakże w języku quenya używano ich dla *rd* i *ld*. Litera 29 reprezentowała *s*, a 31 (z podwojonym zawijasem) *z* w językach, w których takie głoski występowały. Odwrócone ich warianty 30 i 32, chociaż mogły być wykorzystane jako znaki niezależne, zazwyczaj były tylko odmianą 29 i 31 dla potrzeb zapisu — na przykład ułatwiały stawianie *tehtar*.

Numer 33 pierwotnie reprezentował którąś z odmian (słabszych) litery 11. W Trzeciej Erze jego najczęstszą wartością było *h*. Najczęściej (o ile

nie zawsze) litera 34 oznaczała bezdźwięczne *w* (*hw*) [czyli odmianę polskiego *u*]. Znaki 35 i 36 jako spółgłoski najczęściej odnosiły się do *j* i *w* [czyli polskich *j* i *u*].

\*

**Samogłoski** w wielu systemach przedstawiano za pomocą *tehtar* — znaków umieszczanych zazwyczaj ponad spółgłoską. W takich językach jak *quenya*, gdzie większość wyrazów kończyła się samogłoską, *tehta* umieszczano nad poprzednią spółgłoską. Natomiast w językach typu *sindarin*, gdzie to spółgłoska najczęściej kończyła wyrazy, znaki te umieszczano ponad następną spółgłoską. Jeżeli w wymaganym miejscu nie znajdowała się żadna spółgłoska, *tehta* pisano nad specjalnym „krótkim powiernikiem”, który w swej formie przypominał literę *i* bez kropki. W różnych językach istniały różne warianty owych *tehtar*. Formy najczęściej używane, przeznaczone dla głosek *e*, *i*, *a*, *o*, *u*, zostały pokazane w podanych w naszej książce przykładach. Trzy kropki, które w starannej kaligrafii reprezentowały głoskę *a*, w piosowni szybszej przekształcić się mogły w cyrkumfleks albo w ogóle je opuszczano.<sup>43</sup> Pojedyncza kropka oraz znak w formie kreski używanej dla zaznaczenia akcentu często oznaczały samogłoski *i* i *e* (choć niekiedy też *e* i *i*). Znaki w formie zawijasów stosowano dla *o* i *u*. W inskrypcji na Pier-

ścieniu zawijas otwarty na prawo reprezentuje głoskę *u*, ale na stronie tytułowej taki znak zastępuje głoskę *o*, natomiast *u* — zawijas odwrócony w lewo. Zazwyczaj preferowano w użyciu zawijas otwarty na prawo, a jego zastosowanie zależało od wymagań danego języka — np. w Czarnej Mowie *o* było rzadkością.

Samogłoski długie przedstawiano najczęściej jako znak *tehta* umieszczony nad tak zwanym „długim powiernikiem”, przypominającym naszą literę *j* bez kropki. Ale w tym samym celu można było po prostu podwoić znak *tehta*. Ma się rozumieć, najłatwiej było to zrobić z zawijasami i czasem z akcentem. Dwie kropki najczęściej oznaczały następujące *y* [czyli w polskiej wymowie *j*].

Inskrypcja na zachodniej bramie Morii to przykład tak zwanego „pełnego pisma”, gdzie samogłoski przedstawiane są jako niezależne litery. Znajdziemy tam przykłady wszystkich liter, a godne uwagi jest przedstawienie samogłoski *y* za pomocą znaku 30 i użycie dwóch kropek „następującego *y*” ponad samogłoskami dla zaznaczenia dyftongów. Dla wyrażenia następującego *w* [czytanego po polsku jak *u*] w dwugłoskach *au*, *aw* zazwyczaj używano zawijasa oznaczającego *u* lub jego modyfikacji: ~. Często jednak dyftongi zapisywano dwoma znakami, tak samo jak

w transkrypcji. W omawianym teraz stylu pisania długość samogłoski zaznaczano „akcentem”, w tym przypadku zwanym *andaith* „znak długości”.

Oprócz wymienionych powyżej znaków *tehtar* w użyciu była jeszcze wielka liczba innych. Wy-myślano je w celu skrócenia pisania, a wyrażały one kombinacje spółgłosek po to, aby nie trzeba było zapisywać ich w całości. Wśród nich „belecza” (albo znak hiszpańskiej tyldy) nad spółgłoską oznaczała często, że spółgłoskę tę poprzedza inna — nosowa — z tej samej serii (jak w przypadku *nt*, *mp* lub *nk*). Podobny znak umieszczony pod spółgłoską oznaczał, że taka spółgłoska jest „długa”, czyli podwojona. Skierowany w dół „haczyk” przymocowany do łuku litery to „następujące s” — szczególnie w kombinacjach *ts*, *ps*, *ks* (x), tak popularnych w języku quenya.

\*

Naturalnie nie istniał żaden „styl” dostosowany do wymagań języka angielskiego [i polskiego], choć można oczywiście wyprowadzić taki zapis fonetyczny z systemu Fëanora. Krótki przykład zapisu na stronie tytułowej angielskiego wydania *Władcy Pierścieni* nie jest tego próbą — jest to raczej przykład tego, co mógłby stworzyć mieszkaniec Gondoru wahający się pomiędzy

wartościami liter w jego własnym alfabecie a tradycyjną ortografią języka angielskiego. Warto zauważyć, że kropka pod literą (zazwyczaj stosowana do zaznaczenia słabych, zanikających samogłosek) reprezentuje tu ciche, końcowe *e* — jak w słowie *here*, ale także użyto jej w nie akcentowanym spójniku *and*. Przedimki *the*, *of* oraz *of the* zostały tam wyrażone za pomocą specjalnych „skrótów”: rozciągniętego *dh*, rozciągniętego *v* i tego ostatniego znaku z kreseczką u dołu.

\*

**Nazwy liter.** W każdej z odmian tego systemu, w poszczególnych językach, wszystkie litery i znaki miały własne nazwy. Zostały one nadane po to, aby zaprezentować i opisać ich fonetyczne zastosowanie w poszczególnych odmianach. Jednak — szczególnie podczas prób opisania wartości fonetycznej liter w odmianach — zaistniała potrzeba takich powszechnych nazw, które stale będą kojarzone z poszczególnymi kształtami liter. W tym celu używano powszechnie pochodzących z języka quenya „pełnych” nazw, nawet gdyby miały się one odnosić do zastosowań osobliwych i niespotykanych w tym języku. Każda taka „pełna” nazwa była rzeczywistym quenejskim słowem, w którym występowała odpowiednia głoska. Na ile to było możliwe, rozpoczynała ona dane słowo; jeśli owa głoska lub

kombinacja głosek nie mogły rozpoczynać wyrazu, znajdowały się one zaraz po pierwszej samogłosce. A oto nazwy wszystkich liter z tabeli: (1) *tinco* „metal”, *parma* „księga”, *calma* „lampa”, *quesse* „pióro”; (2) *ando* „brama”, *umbar* „przeznaczenie”, *anga* „żelazo”, *ungwe* „pajęczyna”; (3) *thúle* (*súle*) „duch”, *formen* „północ”, *harma* „skarb” (lub *aha* „gniew”), *hwesta* „wietrzyk”; (4) *anto* „usta”, *ampa* „hak”, *anca* „paszcza”, *unque* „jama”; (5) *númen* „zachód”, *malta* „złoto”, *noldo* (dawniej *ngoldo*) „członek szczepu Noldorów”, *nwalme* (dawniej *ngwalme*) „cierpienie”; (6) *óre* „serce” („wewnętrzna świadomość”), *vala* „moc anielska”, *anna* „dar”, *vilya* „powietrze”, „niebo” (dawniej *wilya*); *rómen* „wschód”, *arda* „obszar”, *lambe* „język”, *alda* „drzewo”; *silme* „gwiazdny blask”, *silme nuquerna* (*s* odwrócone), *dre* „światło słoneczne” (lub *esse* „imię”), *áre nuquerna*; *hyarmen* „południe”, *hwesta sindarinwa*, *yanta* „most”, *úre* „upał”.

Widoczne rozbieżności — warianty nazw — to skutek ewolucji języka *quenya*, która dokonała się wśród Wygnańców po nadaniu nazw literom. Stąd litera numer 11 została nazwana *harma*, gdy przedstawiała szczelinowe *ch* (spirant), niezależnie od umiejscowienia — gdy jednak na początku wyrazów dźwięk ten przekształcił się w *h* na przydechu<sup>44</sup> (choć nie uległ tej przemianie

w środku wyrazów), nadano mu nazwę *aha*. Pierwotnie nazwa *áre* miała postać *áze*, ale gdy głoska *z* przestała różnić się od tej pod numerem 21, zaczęto używać owego znaku do reprezentowania bardzo popularnego w tym języku *ss* i nadano mu nazwę *esse*. Literę *hwesta sindarinwa* „*hw* Elfów Szarych”, nazwano tak dlatego, że w języku *quenya* już numer 12 służył głosce *hw* i specjalne oddzielne znaki dla *hw* i *chw* nie były po prostu potrzebne. Istniały takie nazwy liter, które były znane i używane niezwykle powszechnie — były to 17 *n*, 33 *hy*, 25 *r* i 9 *f*, czyli *númen*, *hyarmen*, *rómen*, *formen* — „zachód”, „południe”, „wschód”, „północ” (w *sindarinie* *dûn* lub *annûn*, *harad*, *rhûn* lub *amrûn*, *forod*). Pełniły one tę samą funkcję co nasze W, S, E, N, — nawet w językach, które dla stron świata miały całkiem inne terminy. W krajach Zachodu wymieniono je w takiej właśnie kolejności — głównym kierunkiem był zachód i od niego rozpoczynano wymienianie stron świata. Słowa *hyarmen* i *formen* w rzeczywistości znaczą „kraina na lewo” i „kraina na prawo” (inaczej niż w wielu ludzkich językach).

*Cirth*

*Certhas Daeron* stworzono pierwotnie tylko do zapisu dźwięków języka sindarin. Najstarszymi runami *cirth* były numery: 1, 2, 5, 6; 8, 9, 12; 18, 19, 22; 29, 31; 35, 36; 39, 42, 46, 50 oraz *certh* 13 albo 15. Wartości tych znaków nie były usystematyzowane. Runy 39, 42, 46 i 50 były samogłoskami i tak pozostało nawet po późniejszych przekształceniach. Znaków 13 i 15 używano dla spółgłoski *h* lub *s*, w zależności od tego, jaką wartość przyjęto dla runy 35 — czy *s*, czy *h*. Tendencja do wahań w zapisie *s* i *h* przetrwała i w późniejszych, rozwiniętych odmianach. Wśród tych run, które składały się z „pnia” i „gałęzi” — czyli od numeru 1 do 31 — gdy gałąź miała być przyłączona tylko z jednej strony, wybierano zazwyczaj prawą stronę. Nierzadko czyniono to i z drugiej strony, ale nie miało to żadnego fonetycznego znaczenia.

Rozszerzenie i nowe opracowanie run *certhas*, w swej starszej formie, nazywało się *Angerthas Daeron*, ponieważ dodanie nowych run do starszego *cirth* i ich reorganizację przypisywano Dae-ronowi. Jednakże podstawowych zmian — wyprowadzenia dwóch nowych serii: 13-17 oraz 23-28 — dokonali najprawdopodobniej Noldorowie z Eregionu, bo serii tych używano dla głosek obcych językowi sindarin.

W nowym uporządkowaniu run *Angerthas* dostrzec można następujące zasady (niewątpliwie inspirowane systemem Fëanora): (1) dodanie kreseczki obok gałęzi udźwięczniało spółgłoskę; (2) odwrócenie runy *certh* oznaczało przemianę spółgłoski w spirant [spółgłoskę szczelinową]; (3) umieszczenie gałęzi po obydwu stronach pnia oznaczało udźwięcznienie i nazalizację. Zasady te sprawdzały się bez zarzutu z jednym wyjątkiem. Sindarin (archaiczny) wymagał znaku dla szczelinowego *m* (lub nosowego *v*), a ponieważ do tego celu najlepsze by było odwrócenie znaku dla *m*, zdatny do odwracania numer 6 przeznaczono do zapisu tej głoski — jednak runie 5 musiano nadać wartość *hw*.

Teoretyczną wartością znaku 36 było ale w ortografii sindarinu i języka quenya ta runa służyła do zapisu *ss* — patrz numer 31 w systemie Fëanora. Znaku 39 używano zarówno dla *i*, jak i *y* [czyli spółgłoski, jak polskie *j*]. Bez rozróżnienia 34 i 35 służyły do zapisu *s*, a znak 38 reprezentował bardzo rozpowszechnioną kombinację *nd*, chociaż swym kształtem nie nawiązywał bezpośrednio do głosek zębowych.

W tabeli opisującej głoskowe wartości run za każdym razem, gdy wartości zostały rozdzielone znakiem pauzy, ta z nich, która jest po lewej stronie, odnosi się do dawniejszego *Angerthas*. Na-

tomiast wartości po prawej dotyczą krasnoludzkiego *Angerthas Moria*.<sup>45</sup> Krasnoludowie z Morii wprowadzili, jak widzimy, całą masę nieusystematyzowanych zmian w wartościach run, włączając też nowe *cirth*: 37, 40, 41, 53, 55, 56. Przemieszczenie wartości znaków głównie polegało na: (1) zmianie znaczenia run 34, 35, 54 dotyczącego *h* (czyste rozpoczęcie wyrazu przez samogłoskę, jak to miało miejsce w języku khuzdul) oraz *s*; (2) zrezygnowaniu z 14 i 16, które zostały przez krasnoludów zastąpione runami 29 i 30. Dostrzec można i inne modyfikacje: w konsekwencji ostatnio wzmiankowanej zamiany głoskę *r* reprezentował teraz znak 12, dla *n* stworzono 53 (co wprowadziło zamieszanie wobec istnienia 22); 17 zaczęto używać jako *co* wiązało się z użyciem 54 jako *s*, a w konsekwencji 36 zaczęło reprezentować *n*, dla *ng* zaś stworzono nową *certh* 37. Nowe runy 55 i 56 pisano pierwotnie jako połówki znaku 46, a używano ich dla takich samogłosek jak słyszana w angielskim *butter* — bardzo rozpowszechnionych w języku krasnoludów i w westronie. Kiedy głoski takie słabły, runę często redukowano do zwykłej kreski bez pnia. Przykład *Angerthas Moria* znajdujemy w inskrypcji na grobie Balina.

\*

Krasnoludy z Ereboru posługiwały się dalszą modyfikacją tego systemu, zwaną stylem ereborskim. Przykład tego pisma znajdujemy w Księdze Mazarbul. Jego cechy charakterystyczne to: użycie 43 jako *z*, 17 jako *ks* (*x*) oraz stworzenie dwu nowych *cirth* — 57 i 58 — dla *ps* i *ts*. Krasnoludowie nadali znakom 14 i 16 ponownie wartości *j* i *zh*, ale 29 i 30 używali dla głosek *g* i *gh* jako zwykłe warianty 19 i 21. Osobliwości tych nie zaznaczono w tabeli poza specjalnymi ereborskimi *cirth* 57 i 58.

## **Od tłumacza „Dodatku E” na polski**

Oto propozycja dostosowania liter Fëanora do systemu fonetycznego języka polskiego, odwołująca się do powyższych uwag J.R.R. Tolkiena. Podstawową zasadą tej wersji polskiego tengwaru jest to, że nie respektuje ona zawiłości polskiej ortografii (która jest wynikiem rozwoju historycznego naszego języka), opierając się na takich głoskach, jakie dziś składają się na polski system fonetyczny.

### *Spółgłoski*

Rząd: (1) *t, p, cz, k*; (2) *d, h, di, g*; (3) *c, f, sz, h (ch)*; (4) *dz, w, ź (rz)*; (5) *n, m, —, —*; (6) *r, ł, j, —*; litery

dodatkowe 25-32: r, —; l, —; s, s, z, z; znaków 33-36 nie używamy.

\*

Wprowadzono tu podwójne warianty dla *r* (21 i 25), *s* (29 i 30) i *z* (31 i 32), aby ułatwić stawianie *tehtar* samogłoskowych. Spółgłoski miękkie: *ć, ń, ś, ź, dź* zapisujemy przez umieszczenie znaku „następujące *j*” (dwie kropki) pod znakami spółgłosek: *cz, n, sz, ź, dź*. Gdy chcemy zapisać: *ci, ni, si, zi, dzi* (spółgłoski zmiękczone przez następujące *i*) to zamiast dwóch kropek stawiamy tylko *tehta i* nad wyżej wymienionymi spółgłoskami.

### *Samogłoski*

Proponuję stawiać samogłoskowe znaki *tehtar* nad poprzedzającymi samogłoskę spółgłoskami — jak przy zapisie języka *quenya*. Samogłoska *a* to trzy kropki, cyrkumfleks bądź taki znaczek, jaki dla *a* znajduje się w inskrypcji na Pierścieniu; *e* to znak „akcentu”; *i* to pojedyncza kropka; *o* to zawijas w prawo; *u* — zawijas w lewo; *y* to *a* do góry nogami. Samogłoski nosowe *ą* i *ę* to podwojenie *tehtar* dla *o* i dla *e* (bo *ą* to nosówka spokrewniona z *o*, nie z *a*). „Krótkiego powiernika” używam zgodnie z radą Tolkiena.

## **Dodatek F**

## 1. Języki i ludy Trzeciej Ery

Czerwona Księga pisana była językiem westron, czyli Wspólną Mową zachodnich krajów Śródziemia w Trzeciej Erze. Język ten w owej epoce rozpowszechnił się i stał się ojczystym językiem dla wszystkich niemal istot obdarzonych mową (z wyjątkiem elfów), zamieszkujących w granicach dawnych królestw Arnoru i Gondoru, to znaczy na wybrzeżach ciągnących się od Umbaru ku północy aż po zatokę Forochel i na ziemiach ciągnących się w głąb lądu aż po Góry Mgliste i Góry Cienia. Wspólna Mowa rozprze-strzeniła się dalej wzdłuż Anduiny ku jej źródłom i zapanowała na zachodnich brzegach rzeki oraz na wschód od Gór, sięgając do Pól Gladden. W okresie Wojny o Pierścień zasięg jej jako mowy ojczystej miał te właśnie granice, jakkolwiek duże połacie Eriadoru były wyludnione i niewiele ludzi żyło nad Anduiną między Gladden a Rauros. Garstka niedobitków pradawnego plemienia Dzikich Ludzi gnieździła się jeszcze w lasach Druadan w Anorien, a wśród gór Dunlandu przetrwały resztki dawnych mieszkańców, osiadłych tu wcześniej, niż powstał w Śródziemiu Gondor. Ci trzymali się własnej mowy, podczas gdy na równinach Rohanu zagospodarowali się

od pięciu stuleci przybysze z północy, Rohirrimowie. Jednakże nawet te ludy, które zachowały odrębny język, znały westron i posługiwały się nim w rozmowach z cudzoziemcami; Wspólnej Mowy używali nawet elfowie nie tylko w Amozie i Gondorze, lecz we wszystkich dolinach Anduiny i na wschód od Mroczonej Puszczy. Wśród dzikich ludzi i Dunlendingów także można było porozumieć się Wspólną Mową, oczywiście kaleczoną przez tych odludków stroniących od obcych.

### *Elfowie*

Plemię elfów w zamierzchłej przeszłości, za Dawnych Dni, podzieliło się na dwie główne gałęzie, zachodnich, czyli Eldarów, i wschodnich. Z tej wschodniej gałęzi wywodziły się niemal wszystkie szczepy elfów zamieszkujące Mroczną Puszcze i Lórien, lecz ich język nie występuje w tej opowieści, w której nazwy, imiona i wyrazy podano w formie eldarin<sup>46</sup>.

Rozróżniamy w tej książce dwa języki eldarin: język Elfów Wysokiego Rodu, czyli quenya, oraz język Szarych Elfów, czyli sindarin. Quenya był to pradawny język Eldamaru za Morzem, pierwszy, który utrwalono na piśmie. Z czasem wyszedł z powszechnego użycia i stał się dla elfów tym,

czym jest dla nas łacina, językiem ceremonialnym, używanym przez Elfów Wysokiego Rodu, którzy pod koniec Pierwszej Ery powrócili jako wygnańcy do Śródziemia, do wyrażania najwznioślejszych spraw nauki i poezji. Sindarin był początkowo blisko spokrewniony z quenya, jako język tych elfów, którzy, przybywszy na brzegi Śródziemia, nie odpłynęli za Morze, lecz zostali na wybrzeżach Beleriandu. Panował nad nimi w tej krainie Thingol Szary Płaszcz, król Doriath, a w ciągu długiej epoki półmroku na tej zmiennej ziemi śmiertelników język ich uległ przemianom i odbiegł dość daleko od mowy Eldarów żyjących za Morzem. Wygnańcy żyjąc wśród liczniejszych Elfów Szarych przyjęli sindarin na codzienny użytek i dlatego to stał się on językiem wszystkich elfów oraz ich książąt w naszej opowieści. Występujący w niej bowiem elfowie należeli do gałęzi Eldarów, nawet jeśli panowali nad ludem mniej szlacheckiego pochodzenia. Najdostojniejsza ze wszystkich była Pani Galadriela z królewskiego rodu Finarfina, siostra Finroda Felagunda, który władał Nargothrondem. W sercach Wygnańców nigdy nie cichła tęsknota za Morzem; w sercach Elfów Szarych tęsknota drzemała, lecz raz zbudzona, nie dała się już niczym ukoić.

## *Ludzie*

Westron był mową rodzaju ludzkiego, chociaż wzbogacił ją i złagodził wpływ elfów. Był to pierwotnie język tych, którzy u Eldarów nazywali się Atani lub Edainowie, „Ojcowie ludzi”, wywodzący się z Trzech Rodów Przyjaciół Elfów, które przybyły w Pierwszej Erze do Beleriandu i pomogły Eldarom w Wojnie o Wielkie Klejnoty przeciw Władcy Ciemności z północy. Po obaleniu Władcy Ciemności, gdy znaczna część Beleriandu leżała w ruinie lub zalana była przez Morze, Przyjaciołom Elfów udzielono w nagrodę za zasługi tego przywileju, że mogli podobnie jak Eldarowie odpływać na zachód za Morze. Ponieważ jednak wzbroniony był im wstęp do Królestwa Nieśmiertelnych, dostali we władanie osobną wielką wyspę, położoną na zachodniej granicy krainy Śmiertelników. Wyspa nazywała się Númenor (Westernesse). Większość Przyjaciół Elfów osiedlała się więc odtąd w Númenorze, gdzie powstało wspaniałe, potężne królestwo, rozwinęła się sztuka żeglarska i zbudowano mnóstwo okrętów. Ludzie ci byli piękni z oblicza i postawy, a żyli trzykroć dłużej niż mieszkańcy Śródziemia. Zwali się Númenorejczykami, a w języku elfów Dúnedainami i uważano ich za królów wśród ludzi. Spośród wszystkich plemion ludz-

kich jedynie Dúnedainowie znali język elfów i mówili nim, ponieważ ich praojcowie nauczyli się języka sindarin i przekazywali tę umiejętność z pokolenia na pokolenie jako część skarbu wiedzy, niewiele w tej mowie z biegiem wieków zmieniając. Uczeni wśród Dúnedainów znali język Elfów Wysokiego Rodu, quenya, i cenili go ponad wszystkie inne; z tego też języka czerpali nazwy dla sławnych i czczonych miejscowości oraz imiona dla ludzi królewskiego dostojęstwa i wielkiej sławy<sup>47</sup>.

Ojczystą wszakże mową pozostał dla większości Númenorej— czyków język ich przodków, adunaic, i do niego powracali królowie i wodzowie w późniejszych dniach chwały, porzucając język elfów, któremu wierni zostali tylko nieliczni, najściślej związani starą przyjaźnią z Eldarami. W okresie potęgi Númenorejczycy utrzymywali wiele twierdz i przystani na zachodnich wybrzeżach Śródziemia dla obrony swej floty; do głównych obronnych portów zaliczał się Pelargir w pobliżu ujścia Anduiny. Mieszkańcy tutejsi mówili językiem adunajskim, przeplatając go mnóstwem wyrazów z języków ostatnich plemion; i tak powstała Wspólna Mowa, która stąd rozprzestrzeniła się wzdłuż wybrzeży na wszystkie kraje mające jakieś stosunki z Westernesse.

Po upadku Númenoru Elendil sprowadził garstkę ocalonych Przyjaciół Elfów z powrotem na północno-zachodnie wybrzeże Śródziemia. Mieszkało tam już sporo ludzi czystej lub zmieszanej krwi Númenorejskiej, lecz mało kto pamiętał język elfów. Od początku Dúnedainów było więc znacznie mniej niż ostatnich plemion, wśród których żyli i którymi rządzą, jako władcy obdarzeni długim życiem, wielką potęgą i mądrością. Używali Wspólnej Mowy w stosunkach z innymi plemionami i poddanymi swoich rozległych królestw, lecz rozwinęli ten język i wzbogacili go wielu wyrazami z języka elfów.

W epoce królów Númenorejskich ten uszlachetniony język westron rozpowszechnił się szeroko, nawet między nieprzyjaciółmi, a sami Dúnedainowie posługiwali się nim coraz częściej, tak że w latach Wojny o Pierścień tylko mała część ludów Gondoru znała język elfów, a jeszcze mniejsza używała go w codziennej praktyce. Takich ludzi znalazłoby się tylko w Minas Tirith i w najbliższym sąsiedztwie grodu oraz w krajach lennych książąt Dol Amrothu. Mimo to imiona własne i nazwy w Gondorze przeważnie miały formę i znaczenie zaczerpnięte z mowy elfów. Źródłosłów kilku nazw zatarł się z biegiem czasu w pamięci; pochodziły one niewątpliwie z pradawnej epoki, gdy okręty Númenorejczy-

ków jeszcze nie wypłynęły na Morze; do takich nazw należały: Umbar, Arnach, Erech, Eilenach, Rimmon i Forlong.

Większość ludzi z krajów północnych i zachodnich pochodziła od Edainów z Pierwszej Ery lub od ich bliskich pobratymców. Języki ich były więc spokrewnione z językiem adunajskim i niektóre zachowały podobieństwo do Wspólnej Mowy. Do tej rodziny zaliczały się języki plemion zamieszkujących doliny w górnym biegu Anduiny, Beoringów i Leśnych Ludzi z zachodniej części Mrocznej Puszczy, dalej zaś na północy i wschodzie — ludzi znad Długiego Jeziora i z Dal. Plemię, które w Gondorze znano pod mianem Rohirrimów, Mistrzów Koni, przybyło z krainy położonej między Gladden a Carrock. Zachowując mowę przodków, Rohirrimowie nadali niemal wszystkim miejscowościom w nowym swoim kraju nowe nazwy; sami nazywali siebie Eorlingami albo ludźmi z Marchii. Przywódcy ich jednak biegle władali Wspólną Mową i poprawnie wymawiali słowa na wzór swych sprzymierzeńców z Gondoru; język ten bowiem, który się w Gondorze narodził, tam też przetrwał w najczystszym starym stylu i najpiękniejszym brzmieniu.

Zupełnie obcy był język Dzikich Ludzi z lasu Druadan. Obcy czy też bardzo daleko spokrew-

niony był również język Dunlendingów, nielicznego plemienia wywodzącego się od dawnych mieszkańców dolin w Górach Białych. Ich bliskimi krewniakami byli Umarli z Dunharrow. Za Lat Ciemności jednak przodkowie Dunlendingów przeważnie wywędrowali do południowych dolin Gór Mglistych; stamtąd zaś ku północy na pustkowiach aż po Kurhany. Od nich pochodzili ludzie z Bree, lecz ci przed wiekami dostali się w obręb Północnego Królestwa Arnoru 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 Dúnedainów i nienawidził Rohirrimów.

Nie ma w tej książce przykładów ich języka prócz nazwy Forgoilów, którą Dunlendingowie nadali Rohirrimom (podobno znaczyło to „Słomiane Łby”). Dunland, Dunlendingowie — to nazwy, którymi określili ów kraj i jego mieszkańców Rohirrimowie od słowa *dunn*, czyli ciemny, bo plemię to miało włosy ciemne i smagłą cerę; nie ma wszakże to słowo nic wspólnego z wyrazem Dun, który w mowie Szarych Elfów znaczył „zachód”.

W czasach, których dotyczy nasza opowieść, Wspólna Mowa zadomowiła się wśród hobbitów z Shire'u i z Bree zapewne już od tysiąca lat. Posługiwano się nią swobodnie i beztrąsko, jakkolwiek bardziej wykształceni hobbici rozporządzali również wyrażeniami i formami poprawniejszymi i umieli ich w razie potrzeby używać. Nie zachowały się żadne ślady języka wyłącznie hobbitom właściwego. Jak się zdaje, od najdawniejszych czasów mówili językami ludzi, z którymi sąsiadowali lub wśród których żyli. Po osiedleniu się w Eriadorze szybko przyjęli Wspólną Mowę, w okresie kolonizowania Bree wielu z nich już nawet nie pamiętało swego pierwotnego języka. Musiał on być podobny do ludzkiego języka mieszkańców dolin górnej Anduiny, pokrewny zatem językowi Rohirrimów, chociaż Stoorowie przed przybyciem do północnej części Shire'u mówili zapewne językiem któregoś z plemion dunlandzkich<sup>48</sup>.

Za czasów Froda mało już było śladów pierwotnego języka w nazwach miejscowych lub imionach, podobnych na ogół do imion i nazw spotykanych w Dal i w Rohanie. Na uwagę zasługują tylko nazwy dni, miesięcy i pór roku oraz takie pojedyncze wyrazy, używane powszechnie, jak „mathom” i „smajale”; najwięcej starych form zachowało się w nazwach geograficznych na ob-

szarze Shire'u i Bree. Imiona hobbitów również miały charakterystyczne brzmienie i wiele pochodziło z odległej przeszłości.

Hobbitami nazywali mieszkańcy Shire'u wszystkich swoich współplemieńców. Ludzie mówili na nich „niziolki”, elfowie zaś — *perian-nath*. Źródłosłowu nazwy hobbit zapomniano, zdaje się jednak, że pierwotnie tak nazywali Har-footów Fallohidzi i Stoorowie i że jest to przekręcona forma wyrazu zachowanego w poprawnej postaci w języku Rohirrimów: *holbytla* — „budowniczy nor ziemnych”.

## *Inne plemiona*

### Enty

Najstarszym plemieniem, które przetrwało do Trzeciej Ery, byli Onodrimowie, czyli Enydzi. Enty — to nazwa tego plemienia w języku Rohanu. Enty w zamierzchłej przeszłości zetknęły się z Eldarami i właśnie im zawdzięczały jeśli nie język, to w każdym razie chęć władania jakąś mową. Stworzyły sobie język niepodobny do wszystkich innych, powolny, górnolotny, pełen zlepków słów i powtórzeń, doprawdy wymagający głębokiego oddechu; ukształtowany z różnorodnych odcieni samogłosek, akcentów, długości, język

tak zawiły, że nawet uczeni Eldarowie nie próbowali go przedstawić w piśmie. Enty używały swego języka tylko między sobą, nie potrzebowały go jednak otaczać tajemnicą, bo nikt prócz nich nie mógł się i tak tej niezwykłej mowy nauczyć. Enty były wszakże zdolne do języków, uczyły się ich szybko, a tego, co raz zapamiętały, nigdy nie zapominały. Bardziej niż inne plemiona lubiły mowę Eldarów, a w szczególności starożytny język Elfów Wysokiego Rodu. Toteż dziwne słowa i nazwy, które hobbici słyszeli z ust Drzewca lub innych entów, są wyrazami czy też fragmentami wyrazów z języka elfów, posklejanymi z sobą na modłę entów<sup>49</sup>. Niektóre z tych wyrazów należą do języka quenya, na przykład: *Taurelilomëa-tumbalemorna Tumbaletaurea Lomeanor*, co mniej więcej znaczy: „Wielolesistycienisty głębokodolinnoczarny głębokodolinnoleśny mrocznykraj”. Drzewiec w ten sposób dawał do zrozumienia, że „czarny cień leży w głębokich dolinach lasu”. Niektóre nazwy pochodzą z języka sindarin, na przykład Fangom — broda drzewa albo Fimbrethil — smukła brzoza.

## Orkowie i Czarna Mowa

Inne plemiona nazywały to nikczemne plemię orkami, a pochodzi ta nazwa z języka Rohanu.

W języku sindarin słowo to brzmiało *orch*. Z nią wiąże się zapewne nazwa *uruk*, chociaż odnosiła się ona w Czarnej Mowie zazwyczaj jedynie do szczepu rosnących wojowników-orków, wyhodowanego podówczas w Mordorze i Isengardzie. Dla mniejszych szczepów była w użyciu — zwłaszcza wśród Uruk-hai — nazwa *snaga*, co znaczy: niewolnik.

Orków pierwotnie wyhodował za Dawnych Dni Władca Ciemności na północy. Plemię to podobno nigdy nie miało własnej mowy, lecz chwytalo wyrazy z innych języków i przekręcało je wedle swych upodobań; powstała w ten sposób grubiańska gwara, niewystarczająca nawet na ich prymitywne potrzeby, bogata tylko w klątwy i wyzwiska. Stwory te, nienawidzące nawet własnego gatunku, wkrótce rozwinęły tyle barbarzyńskich dialektów, ile było zgrupowań i ośrodków ich rasy; toteż nawet między sobą różne szczepy nie mogły się porozumiewać językiem orków.

Dlatego w Trzeciej Erze orkowie używali w stosunkach między sobą języka westron; wiele grup starszych, na przykład orkowie, którzy przetrwali na północy i w Górach Mglistych, od dawna zresztą uważało westron za swoją mowę ojczystą, jakkolwiek tak ją przetworzyli, że brzmiała nie piękniej od rdzennego orkowego

szwargotu. W tym żargonie *tark* — człowiek z Gondoru, był zniekształconą formą słowa *tarkil*, które wywodziło się z języka quenya i używane było w mowie westron na oznaczenie człowieka pochodzenia Númenorejskiego

Czarną Mowę podobno wymyślił w Latach Ciemności Sauron, pragnąc narzucić ten język wszystkim swoim sługom, co mu się zresztą nie udało. Z tej jednak mowy przyjęły się i upowszechniły wśród orków w Trzeciej Erze niektóre wyrazy, jak *ghash* — ogień, lecz język sam w swej pierwotnej postaci po pierwszym upadku Saurona poszedł w zapomnienie i zachowały go jedynie Nazgûle. Gdy Sauron powstał na nowo, ten język zapanował znów w Barad-dûr i między dowódcami sił Mordoru. Napis na Pierścieniu jest przykładem pierwotnej Czarnej Mowy, ale przekleństwa orków przytoczone w tomie II na stronie 54 to zniekształcona jej postać, używana przez żołdaków Czarnej Wieży, których dowódcą był Grisznak. *Sharku* w tej mowie znaczy: starszek.

## Trolle

Nazwa troll jest odpowiednikiem wyrazu *torog* z języka sindarin. Trolle w zamierzchłej epoce półmroku Dawnych Dni były stworami tępymi

i niezdarnymi i podobnie jak zwierzęta nie znały mowy. Sauron, chcąc posłużyć się nimi do swoich celów, postarał się je okrzesać na tyle, na ile pozwalała wrodzona tępota tych osiłków, i wzbogacił ich ubogą inteligencję przewrotnością. Trolle więc nauczyły się trochę języka orków, a w krajach zachodnich Trolle Kamienne posługiwały się zniekształconą Wspólną Mową.

Pod koniec wszakże Trzeciej Ery pojawiła się w południowej części Mrocznej Puszczy i w górach na pograniczu Mordoru nowa, nieznana przedtem odmiana trolli. Nazywano je w Czarnej Mowie Ologh-hai. Niewątpliwie wyhodował ten szczep Sauron, nie wiadomo jednak z jakiego plemienia. Niektórzy historycy sądzą, że byli to po prostu olbrzymi orkowie, lecz wydaje się to nieprawdopodobne, bo z postaci i umysłowości różnili się bardzo od najroślejszych nawet orków, znacznie przewyższając ich wzrostem i siłą. Musiały to być trolle, których Władca Ciemności natchnął swoją złą wolą; nikczemna rasa, krzepka, zręczna, dzika i chytra, a twardsza niż kamienie. W przeciwieństwie do pierwotnych trolli z okresu Półmroku, znosiły dobrze światło słoneczne, dopóki wola Saurona je podtrzymywała. Mówiły mało i nie znały innego języka prócz Czarnej Mowy Barad-dûr.

## Krasnoludowie

Krasnoludowie to rasa odrębna. O dziwnych jej początkach i o przyczynach, dla których stały się jednocześnie tak bardzo podobne i tak bardzo niepodobne do ludzi, mówi księga *Silmarillion*; pośledniejsi elfowie ze Śródziemia nie znały jej jednak, a późniejsze krążące wśród ludzi legendy są pełne błędów i zapożyczeń z historii innych plemion.

Krasnoludowie są na ogół hartowni, zawzięci, skryci, pracowici, nie zapominają krzywd (ani dobrodziejstw); kochają kamienie, klejnoty i rzeczy zrobione ręką biegłego rzemieślnika bardziej niż to, co żyje własnym życiem. Nie są wszakże z natury źli i cokolwiek by ludzie bajali, bardzo niewiele krasnoludów dobrowolnie poszło na służbę Sił Ciemności. Ludzie jednak z dawna zazdrościli krasnoludom skarbów i pięknych wyrobów, które z ich rąk wychodziły, dlatego powstała między dwiema rasami nieufność.

W Trzeciej Erze wszakże przyjaźń często łączyła ludzi z krasnoludami; zgodnie ze swą naturą krasnoludowie, po zniszczeniu pierwotnych siedzib zmuszeni wędrować, pracować i handlować w różnych krajach, zaczęli używać języków ludzi, wśród których przebywali. Lecz w tajemnicy — której w przeciwieństwie do elfów nie zdradzali

nawet przyjaciołom — posługiwali się własnym dziwnym językiem, prawie nie zmieniającym się w ciągu wieków; stał się on bowiem językiem uczonych raczej niż mową dzieciństwa, a był pielęgnowany i strzeżony jak bezcenna spuścizna przeszłości. Nikt chyba z obcoplemieńców go nie znał. W naszej opowieści występuje tylko w nazwach geograficznych, które Gimli zwierzył towarzyszącej wędrowce, oraz w okrzyku bojowym, który wydał podczas oblężenia Rogatego Grodu. Ten okrzyk przynajmniej nie wymagał zatajenia i słyszano go na wielu polach bitew od zarania świata: „*Baruk Khaâd! Khaâd ai-mênu!*” — „Topory krasnoludów! Krasnoludowie biją!”

Imię Gimlego, podobnie jak imiona jego pobratymców, wywodzi się z języka ludzi Północy. Własnych, prawdziwych imion, używanych tylko w gronie krasnoludów, nigdy nie ujawniano przedstawicielom innych plemion. Nie pisali ich krasnoludowie nawet na grobowcach.

## 2. Zasady przekładu

Przedstawiając treść Czerwonej Księgi dzisiejszym czytelnikom, starano się wyrazić ją w miarę możliwości językiem naszych czasów. Tylko cytaty z języków innych niż Wspólna Mowa pozosta-

wiono w oryginale; co prawda są to przeważnie imiona osób lub nazwy geograficzne.

Wspólną Mowę, język hobbitów i spisane przez nich opowieści, przełożono oczywiście na współczesną angielszczyznę. Zatarły się przy tym odcienie języka westron, nieco odmiennego w różnych krajach. Próbowano te odcienie z lekka zaznaczyć, lecz różnice między wymową oraz idiomami Shire'u a językiem westron w ustach elfów i szlachetnie urodzonych ludzi Gondoru były o wiele większe, niż to można z naszej książki wywnioskować. Hobbici w rzeczywistości używali najczęściej wiejskiego dialektu, podczas gdy w Gondorze i Rohanie zachowały się formy starsze, panował styl bardziej uroczysty i zwięzły.

Między innymi okazała się niemożliwa do uwypuklenia w przekładzie pewna znamienna różnica, polegająca na tym, że westron w zasadzie odróżniał formy oficjalne i poufale w drugiej osobie czy to liczby pojedynczej, czy też mnogiej: hobbici natomiast do wszystkich zwracali się jednakowo. Formy oficjalne zachowały się tylko między rówieśnikami w Zachodniej Ćwiartce, ale miały tam znaczenie raczej pieśczośliwego zdrobnienia. Tym się tłumaczy przede wszystkim uwagi ludzi z Gondoru, że hobbici mówią trochę dziwnie. Peregrin Tuk na przykład od pierwszego dnia pobytu w Minas Tirith zwracał się w formie

poufałej do osób wszelkiej rangi, z Władcą włącznie. Mogło to bawić sędziwego Namiestnika Denethora, ale dziwiło jego podwładnych. Niewątpliwie też ten właśnie zwyczaj Peregrina przyczynił się do rozpowszechnienia pogłoski o jego rzeko książęcym stanowisku w ojczyźnie. Czytelnik może zauważyć, że hobbiti, na przykład Frodo, oraz takie postacie, jak Gandalf czy Aragorn, nie zawsze mówią jednakim stylem. Nie jest to przypadek. Wykształceni i zdolniejsi hobbiti mieli pewne pojęcie o „języku książkowym”, jak go w Shire nazywano; bystro podchwytywali i zapamiętywali styl osób, z którymi się stykali. W każdym razie było rzeczą naturalną, że osoby wiele po świecie podróżujące przejmowały sposób mówienia tych, wśród których się znalazły, zwłaszcza gdy tak jak Aragorn usiłowały ukryć swoje pochodzenie i zamiary. Jednakże wszyscy nieprzyjaciele Nieprzyjaciela szanowali podówczas spuściznę przeszłości, w języku podobnie jak w innych dziedzinach, i sprawiało im satysfakcję pielęgnowanie mowy w granicach swej wiedzy. Eldarowie szczególnie mieli dar słowa i opanowali wiele rozmaitych stylów, jakkolwiek przeważnie trzymali się zwyczajów własnej mowy, bardziej jeszcze starożytnej niż mowa Gondoru. Krasnoludowie również byli obrotni w języku i łatwo przystosowywali się pod tym względem

do otoczenia, chociaż wymowę mieli nieco chropawą i gardłową. Natomiast orkowie i trolle mówili byle jak, nie znając miłości do słów jak i do innych rzeczy, toteż język ich był jeszcze bardziej nikczemny i plugawy, niż to w książce uwidoczniono. Nie sądzę, by ktokolwiek żałował, iż autor nie oddał w tym przypadku całej prawdy, jakkolwiek nietrudno by mu było znaleźć współczesne wzory. Podobną mowę słyszy się nieraz w ustach ludzi orkowej natury, ponurą, mało urozmaiconą, ziejącą nienawiścią i wzdardą, od tak dawna już oddaloną od źródeł dobra, że nie zostało jej nic nawet z przekonującej mocy słów i przemawia tylko do uszu tych, którym brutalność wydaje się jedyną siłą.

Taki sposób tłumaczenia jest przyjęty, a nawet nieuchronny, gdy chodzi o historię z odległej przeszłości. Rzadko tłumacz pozwala sobie na więcej, ja jednak na tym nie poprzestałem.

Przetłumaczyłem również imiona własne z języka westron stosownie do ich znaczenia. Angielskie imiona i tytuły użyte w tej książce są odpowiednikami powszechnie wówczas we Wspólnej Mowie używanych imion; obok nich występują imiona wzięte z innych języków (przeważnie z języka elfów).

Nazwy w języku westron były na ogół tłumaczeniem nazw starszych, na przykład Srebrna

Igła, Nieprzyjaciel, Czarna Wieża. Niektóre nabrały innego niż pierwotnie znaczenia, jak Góra Przeznaczenia, która nazywała się przedtem Orodruiną, to jest Górą Ognia; Mroczna Puszcza zamiast Taur e-Ndaedelos, czyli „Las Wielkiego Strachu”. Niekiedy pozostały nazwy dawne, z języka elfów, ale zniekształcone, jak Brandywina — z Baranduin.

Być może wymaga to pewnego usprawiedliwienia. Wydawało mi się, że dziś wszystkie te nazwy w swoim pierwotnym brzmieniu zaciemniłyby istotne cechy epoki, które dostrzegali hobbici (bo ich punkt widzenia starałem się przede wszystkim zachować), a więc kontrast między językiem zwykłym dla nich i swojskim jak angielski dla Anglików a żywymi zabytkami znacznie starszej i bardziej czcigodnej mowy. Nazwy po prostu podane w transkrypcji byłyby dla współczesnego czytelnika jednakowo obce, na przykład w języku elfów Imladris, a we Wspólnej Mowie Karningul; dałem więc temu miejscu zwykłą angielską nazwę Rivendell. Jeśli ktoś nazywał je Imladris, brzmiało to wtedy tak, jak dla dzisiejszego Anglika brzmi Camelot użyte zamiast Winchester, z tą tylko różnicą, że w Trzeciej Erze w nikiem ta dwoistość nazwy nie mogła budzić wątpliwości, dopóki w Rivendell mieszkał sławny władca, znacznie starszy niż byłby król Artur,

gdyby po dziś dzień przebywał w Winchester. Nazwy Shire'u (Sûza) oraz innych miejscowości w kraju hobbitów zostały więc zanglicyzowane; nie nastęczało to większych trudności, składały się bowiem na ogół z podobnych elementów jak najpospolitsze nazwy angielskie, a więc takich cząstek jak *hill* czy *ton* (z *town*). Niektóre wszakże wywodziły się, jak już zaznaczyłem, ze starych hobbickich wyrazów, zaniechanych w potocznej mowie, i te wyraziłem przez angielskie odpowiedniki: *wich*, *bottle* (siedziba), *micel* (wielki).

Co do imion własnych odnoszących się do osób, to miały one w Shire i w Bree dość szczególny charakter, a przede wszystkim ustalił się w krajach hobbickich zwyczaj, w owej epoce wyjątkowy, że już od paru stuleci przekazywano w dziedzictwie z pokolenia na pokolenie nazwiska. Większość ich miała w potocznej mowie wyraźne znaczenie i pochodziła niewątpliwie od dawnych przezwisk, często żartobliwych, albo od miejsca zamieszkania czy wreszcie (zwłaszcza w Bree) od nazw roślin i drzew. Nazwiska tego typu łatwo było przetłumaczyć na angielski, pozostało jednak parę starszych, o niezrozumiałym już wówczas znaczeniu, jak Tuk lub Boffin, i te podałem w oryginalnym brzmieniu, dostosowując tylko pisownię do angielskiej ortografii: Took i Bophin.

Imiona hobbickie starałem się oddać jak najwierniej zgodnie z tą samą zasadą. Dziewczęta nazywano w Shire zwykle nazwami kwiatów lub drogich kamieni. Chłopcom dawano imiona bez specjalnego znaczenia, zresztą zdarzało się to również kobietom. Tego typu imionami były: Bilbo, Bungo, Polo, Loto, Tanta, Nina itp. Nieuchronnie trafiają się pewne przypadkowe podobieństwa do imion znanych lub używanych dzisiaj, jak Otho, Odo, Drogo, Dora, Kora; zachowałem je, często jednak zmieniając zakończenie, bo u hobbitów końcówka „a” charakteryzowała rodzaj męski, „e” — żeński.

W niektórych starych rodzinach, zwłaszcza pochodzących od Fallohidów, jak Tukowie lub Bolgerowie, były w zwyczaju imiona szumnie brzmiące. Zapożyczano je, jak się zdaje, przeważnie z dawnych legend obu plemion, ludzkiego i hobbickiego, a niektóre, dla hobbitów z Trzeciej Ery nic już nie znaczące, przypominały imiona spotykane wśród Dużych Ludzi osiadłych w Dolinie Anduiny, w Dal czy też w Marchii. Zastąpiłem je przez stare imiona, najczęściej czerpane z legend Franków i Gotów, używane po dzień u nas albo przynajmniej znane z historii i literatury. W ten sposób zachowałem bądź co bądź śmieszny nieraz kontrast między imieniem a przezwiskiem; hobbici sami zdawali sobie z tej

śmieszności sprawę doskonale. Do zasobu imion klasycznych sięgałem rzadko, ponieważ najbliższymi odpowiednikami tego, czym dla nas jest greka i łacina, były dla hobbitów języki elfów, ale imion i nazw nie mieli zwyczaju z nich czerpać. Nieliczni zresztą znali „język królów”, jak go określano. Nazwy geograficzne w Bucklandzie różnią się od nazw w innych częściach Shire'u. Ludność z Marish oraz z kolonii na drugim brzegu Brandywiny podobno w ogóle wyróżniała się wśród hobbitów. Wiele osobliwych, starych nazw odziedziczyła ta kraina niewątpliwie z dawnego języka południowych Stoorów. Zostawiłem je bez zmiany, bo chociaż brzmią dziwnie, tak samo dziwiły w Trzeciej Erze. Miały własny charakter, który niejasno wyczuwano, mniej więcej tak, jak my wyczuwamy obcość słów celtyckich.

Ponieważ zachowane ślady starszego języka Stoorów i pierwotnych mieszkańców Bree stanowią pewną analogię do zachowania w Anglii elementów celtyckich, naśladowałem je niekiedy w moim przekładzie. Nazwy Bree, Combe (Coomb), Archet, Chetwood wzorowałem na reliktach brytyjskiego nazewnictwa, dobierając wyrazy stosownie do znaczenia: *bree* — *hill* (wzgórze), *chet* — *wood* (las). Z imion osób jedno tylko utworzyłem tą metodą: Meriadoka ochrzciłem

tak, nie inaczej, bo w oryginale nosi imię Kali, co w języku westron znaczyło wesoły, żwawy, chociaż był to w rzeczywistości skrót bucklandzkiego, nic nam dziś nie mówiącego imienia Kalimac.

Nie używałem w tej adaptacji imion hebrajskich lub z pokrewnych źródeł, nie ma bowiem u hobbitów żadnego odpowiednika dla tego elementu naszej mowy. Jednozgłoskowe imiona, jak Sam, Tom, Tim, Mat, były pospolitymi skrótami hobbickich imion Tomba, Tolha, Matta i tym podobnych. Ale Sam i jego ojciec Ham nazywają się w oryginale Ban i Ran, co jest skrótem od pierwotnych przezwisk Banazir i Ranugad, które znaczyły „Półmędrek” i „Domator”, lecz z czasem, gdy stare słowa wyszły z potocznego użycia, zachowały się jako tradycyjne imiona w pewnych rodzinach. Aby ten ich charakter oddać, wybrałem imiona Samwise i Hamfast, zmodernizowane staroangielskie *sammis* i *hamfcest*, o możliwie zbliżonym do hobbickich imion znaczeniu.

Skoro podjąłem próbę unowocześnienia i przybliżenia języka oraz imion hobbitów, okazały się potrzebne dalsze transpozycje. Języki Dużych Ludzi, spokrewnione z westronem, powinny być, jak mi się zdawało, również oddane przez formy związane w podobny sposób z angielskim. Dlatego język ludzi z Rohanu upodobiłem do

starej angielszczyzny; był przecież spokrewniony (dalej) ze

Wspólną Mową i zarazem (bardzo blisko) z pierwotną postacią języka hobbitów z Północy, a w porównaniu z westronem — archaiczny. W Czerwonej Księdze spotyka się wzmianki, że hobbici rozumieli z mowy Rohirrimów wiele słów i że wydawała im się podobna do ich własnego języka; nie miało więc sensu podawać nazw i wyrazów z Rohanu w całkowicie obcym brzmieniu.

W wielu przypadkach unowocześniłem formy i pisownię geograficznych nazw w tym kraju, na przykład Dunharrow, ale nie przestrzegałem ścisłej konsekwencji, naśladując w tym hobbitów. Oni też w podobny sposób zmieniali zasłyszane nazwy, jeśli w nich poznawali jakieś swojskie części lub jeśli przypominały im nazwy z Shire'u; inne nazwy zostawili jednak bez zmiany, na przykład Edoras — co znaczy: dziedzińce.<sup>50</sup>

W ten sposób mogłem też bez trudu zrekonstruować pewne szczególne lokalne wyrazy hobbickie pochodzące z północy. Nadałem im takie formy, jakie mogłyby przybrać zaginione wyrazy angielskie, gdyby przetrwały do naszych czasów. Na przykład *mathom* utworzyłem ze staroangielskiego *mathm*, co stanowi analogię hobbickiej przemiany wyrazu *kast* na *kastu*. Podobnie *smial*

(lub: *smile*) — „jama” — wydaje się formą prawdopodobną, pochodną od *smjgel*, i oddaje w hobbickim języku przemianę *tran* — *trahan*. Smeagol i Deagol to odpowiedniki imion Trahald (kopiący jamy, wdrażający się w ziemię) i Nahald (skryty) w językach Północy.

Język plemion z dalej jeszcze na północ wysuniętych krajów, z Dal, reprezentują w naszej książce tylko imiona krasnoludów pochodzących z tamtych stron; przyswoiwszy sobie mowę ludzi, wśród których żyli, z niej zaczerpnęli imiona „jawne”. Zarówno w tej książce, jak i w historii pt. *Hobbit* tworzyłem od rzeczownika *dwarf* (krasnolud) liczbę mnogą *dmrues*, jakkolwiek słowniki podają prawidłową formę *dwarfs*. Powinna by ona mieć postać *dwarrows* (lub *dwerrows*), gdyby liczba pojedyncza i liczba mnoga poszły każda własną drogą poprzez wieki, podobnie jak stało się to z rzeczownikami *man* — l.mn. *metr*, *goose* — l.mn. *geese*. Ale rzadziej mówimy o krasnoludach niż o ludziach lub gęsiach; pamięć większości ludzi nie zdołała więc zachować specjalnej formy liczby mnogiej dla plemienia tak dziś odtrąconego w świat legendy ludowej, gdzie przetrwał bodaj nikły cień prawdy, czy też w świat niedorzecznych bajek, w którym z krasnoludów zrobiono po prostu postacie komiczne. W Trzeciej Erze coś niecoś z prawdziwego charakteru dawnej

sławy tego ludu przebłyskiwało jeszcze, chociaż już wówczas przyćmionym trochę blaskiem. Byli to potomkowie Naugrimów z Dawnych Dni i w sercach ich płonął jeszcze stary ogień kowala Aulego, tliła się też zadawniona niechęć do elfów. Słynęli też jeszcze wtedy jako niedościgli mistrzowie w obróbce kamieni.

To chciałem zaznaczyć, pozwalając sobie na odstępstwo od utartej formy gramatycznej. Sądziłem, że w ten sposób odetnę się od fałszywych wyobrażeń, jakie o krasnoludach dają niedorzeczne bajki z późniejszej epoki. Może bardziej prawidłowa byłaby forma *dwarrows*, lecz tej użyłem jedynie w złożeniu „Dwarrowdelf”, nazwie Morii, która we Wspólnej Mowie brzmiała Phuru—nargian, a znaczyła „Kopalnia krasnoludów”; było to wszakże słowo już wtedy archaiczne. Nazwę „Moria” dali temu miejscu elfowie, którzy odnosili się do niego nieżyczliwie, bo Eldarowie, jakkolwiek w potrzebie — na przykład podczas zażartych wojen z Siłami Ciemności — zakładali podziemne fortece, dobrowolnie nigdy nie przebywali w podziemiach. Kochali zieleni ziemi i światła przystani; Moria w ich języku znaczyło „Czarna Otchłań”. Sami krasnoludowie wyjątkowo nie zatajali nazwy, którą to miejsce ochrzcili: Khazad-dûm — „Dwór Khazadów”, bo swoją rasę nazywali „Khazadami”, starym imie-

niem, które Aule nadał im w zamierzchłej przeszłości, u kolebki rodzaju krasnoludzkiego.

Elfowie w oryginale noszą miano Quendi, „Mówiący”, bo tak siebie określali Elfowie Wysokiego Rodu; Eldarowie — to nazwa Trzech Pokrewnych Rodów, które szukały Królestwa Nieśmiertelnych i dotarły do niego w zaraniu dziejów świata (z wyjątkiem Sindarów). Nie rozrządzałem lepszą nazwą niż to stare, znane słowo, w pierwotnym znaczeniu naprawdę stosowne dla istot, których pamięć przechowali ludzie, czy też dla wyobrażeń, jakie o nich ludzie niegdyś mieli. Niestety, słowo to z biegiem czasu skarłało i dziś kojarzy się raczej z fantastycznymi duszkami, ładnymi i głupiutkimi, tak niepodobnymi do prawdziwych Quendich jak motyl do sokoła; nie należy jednak z tego porównania wnosić, że Quendi kiedykolwiek posiadali cielesne skrzydła; tak jak i ludzie elfowie nie mieli nigdy skrzydeł. Quendi byli rasą wspaniałą i piękną, najstarszymi dziećmi świata, między nimi zaś królowali Eldarowie, którzy już dawno odeszli, Wielcy Wędrowcy, Plemię Gwiazdy. Smukli, jasnej cery, oczy mieli szare, lecz włosy ciemne z wyjątkiem złotowłosego rodu Finroda; głosy ich brzmiały melodią, o jakiej głos żadnego śmiertelnika dziś nie może dać wyobrażenia. Było to plemię mężne, lecz historia tych elfów, którzy wrócili do

Śródziemia i tu żyli na wygnaniu, była bolesna; a chociaż w odległej przeszłości drogi ich skrzyżowały się z drogami naszych praojców, los ich był inny niż los ludzi. Czas ich przeminął dawno, elfowie mieszkają poza obrębem świata i nigdy nie powrócą.

*Wyjaśnienie nazw:  
hobbit, Gamgee, Brandywina*

**Hobbit** — to wyraz wymyślony przez autora. W języku westron, jeśli w ogóle znajdują się wzmianki o tym plemieniu, określano je nazwą *banakil*, czyli „niziołek”. Mieszkańcy Shire'u i Bree nazywali własną rasę „kudukami”, lecz nazwą tą nie posługiwano się w żadnym innym kraju. Meriadok zanotował jednak, że król Rohanu użył słowa *kûd-dûkan* — mieszkaniec nor. Ponieważ, jak już mówiłem, stary język hobbitów był blisko spokrewniony z językiem Rohirimów, wydaje się prawdopodobne, że „kuduk” był skróconą formą *kud—dukan*. Przetłumaczyłem te nazwę jako *holbjtla* i utworzyłem skróconą jej formę „hobbit” — bo tak przekształciłby się zapewne ten wyraz, gdyby istniał w naszym starym języku.

**Gamgee.** Wedle tradycji rodzinnej, zapisanej w Czerwonej Księdze, nazwisko Galbasi — lub

w formie skróconej Galpsi — pochodzi od nazwy wsi Galabas; powszechnie uważano, że ta nazwa pochodzi od słowa *galab* — zwierzyzna, a stary przyrostek *bas* jest mniej więcej odpowiednikiem angielskiego *wiek, wich*. Dlatego stosowne wydało mi się brzmienie nazwiska Gamwich (wymawianego jak angielskie *Gammidge*). Redukując jednak *Gammidge* do *Gamgee*, żeby stworzyć odpowiednik Galpsi, nie zamierzałem robić aluzji do powiązań Samewise'a z rodziną Cottonów, chociaż byłby to żart w duchu hobbskim — gdyby znajdował usprawiedliwienie filologiczne.

Cotton, w oryginale Hlothran, było dość popularną w Shire nazwą wsi, złożoną z *hloth* — dwuizbowe mieszkanie lub nora -i *ran(u)* — grupka takich mieszkań na zboczu góry. Jako przywisko „Hlothran” było zapewne zniekształceniem wyrazu *hlothram(a)* — zagrodnik. Dziadek farmera Cottona nosił nazwisko Hlothram, w moim przekładzie zmienione na Cotman.

**Brandywina.** Hobbska nazwa tej rzeki była zniekształceniem nazwy brzmiącej w języku elfów Baranduin (z akcentem na *and*), złożonej z *baran* — złotobrunatny — i *duin* — wielka rzeka. Starszą formą hobbską była „Bzanda—nîn” — graniczna woda, lecz ze względu na ciemną barwę wody nazywano rzekę żartobliwie „Bral—da-hîm” — mocne piwo.

Trzeba wszakże zaznaczyć, że kiedy Oldbuckowie (Zaragamba) zmieniali nazwisko na Brandybuck (Brandagamba), pierwsza część nazwy znaczyła: pogranicze. Bardzo zuchwały musiałyby być hobbit, który by zaryzykował nazwanie Dziedzica Bucklandu „Braldagambą”.

## Przypisy

---

<sup>1</sup> Valandil był czwartym synem Isildura, urodzonym w Imladris. Jego bracia polegli w bitwie na Polach Gladden.

<sup>2</sup> Od Eärendura królowie już nie nosili imion z języka elfów.

<sup>3</sup> Od Malvegila królowie na Fornoście znów zaczęli rościć sobie prawo do władzy nad całym Amorem i do imion swych dodawali przedrostek „ar” na znak tych roszczeń.

<sup>4</sup> Dzikie białe bawoły, które wówczas pasły się w pobliżu morza Rhún, wywodziły się, jak głosi legenda, od bawołów Arawa, myślnika należącego do Valarów, on jedyny z Valarów często odwiedzał Śródziemie za Dawnych Dni. Imię jego w języku Elfów Wysokiego |Rodu brzmi Oromë.

<sup>5</sup> Jest to dziwne, nieprzyjazne plemię, szczątki ludu Forodwaith, Dawnych Ludzi, nawykłych do ostrych mrozów w królestwie Morgotha. Jakkolwiek kraj ten oddalony jest ledwie o sto staj

---

na północ od Shire'u, panuje w nim srogie zimno. Lossohowie budują sobie domy ze śniegu i podobno umieją biegać po lodzie na przytwierdzonych do podeszew kościanych łyżwach; używają też wozów bez kół. Większość ich mieszka na niedostępnym Przylądku Forochel, zamykającym od północy ogromną zatokę tej samej nazwy; często jednak koczują na południowych wybrzeżach Zatoki u stóp gór.

' W ten sposób ocalał pierścień rodu Isildura, wykupili go bowiem potem Dunedainowie. Był to podobno ten sam pierścień, który Felagund z Nargothrondu dał Barahirovi, a Beren odzyskał po niebezpiecznej przygodzie.

~ Były to kryształy z Annuminas i Amon Sul. Został na północy tylko jeden *palantir*, w Wieży na Eryn Beraid, zwrócony ku Zatoce Księżycowej. Strzegli go elfowie

<sup>6</sup> Jest to dziwne, nieprzyjazne plemię, szczątki ludu Forodwaith, Dawnych Ludzi, nawykłych do ostrych mrozów w królestwie Morgotha. Jakkolwiek kraj ten oddalony jest ledwie o sto staj na północ od Shire'u, panuje w nim srogie zimno. Lossohowie budują sobie domy ze śniegu i podobno umieją biegać po lodzie na przytwierdzonych do podeszew kościanych łyżwach; używają też wozów bez kół. Większość ich mieszka na niedostępnym Przylądku Forochel, zamykającym

---

od północy ogromną zatokę tej samej nazwy; często jednak koczują na południowych wybrzeżach Zatoki u stóp gór.

<sup>7</sup> W ten sposób ocalał pierścień rodu Isildura, wykupili go bowiem potem Dúnedainowie. Był to podobno ten sam pierścień, który Felagund z Nargothrondu dał Barahirovi, a Beren odzyskał po niebezpiecznej przygodzie.

<sup>8</sup> Były to kryształy z Annúminas i Amon Sul. Został na północy tylko jeden *palantir* w Wieży na Eryn Beraid, zwrócony ku Zatoce Księżycowej. Strzegli go elfowie i chociaż nic o nim nie wiedzieliśmy, pozostawał tam, dopóki Cirdan nie zaniósł go na statek, statek, którym odpływał Elrond (t. I). Słyszeliśmy jednak, że różnił się od pozostałych palantirów i nie mógł z nimi współdziałać: był skierowany tylko ku Morzu. Tak go nastawił Elendil, aby móc patrzeć prosto na Eresseę na utraconym Zachodzie, ale zagięte morza na zawsze skryły zatopiony Númenor.

<sup>9</sup> Berło, jak nam król wyjaśnił, było głównym godłem władzy w Númenorze, a także w Arnorze, gdzie królowie nie nosili korony, lecz tylko pojedynczy biały kamień, Elendilmir, Gwiazdę Elendila, na srebrnej opasce nad czołem (t. I, t. III). Berło Numenoru podobno zginęło wraz z królem Ar-Pharazônem. Berłem Annuminasu była srebrna różdżka władców Andunie, najstar-

---

sze chyba dzieło rąk ludzkich zachowane do dziś w Śródziemiu. Liczyło sobie ponad pięć tysięcy lat, gdy je Elrond przekazał Aragornowi (t. III). Korona Gondoru wzorowana była na dawnym wojennym hełmie Numenorejczyków. Początkowo miała postać zwykłego hełmu; miał to być ten sam hełm, który Isildur nosił podczas bitwy na polach Dagorladu (hełm Anariona został zmiażdżony, gdy kamień rzucony z Barad-dûr ugodził króla śmiertelnie w głowę). Za czasów Atanatar Alcarina hełm ten zastąpiono innym, zdobnym w drogie kamienie. Tym właśnie hełmem ukoronowano Aragorna.

<sup>10</sup> Duży przylądek i zamknięta Zatoka Umbaru od dawnych czasów należały do Númenorejczyków, lecz zrobili z tego miejsca swą twierdzę Ludzie Królewscy, którzy ulegli wpływowi Saurona; nazwano ich Czarnymi Númenorejczykami. Ci ponad wszystko nienawidzili zwolenników Elenдила. Po upadku Saurona plemię to szybko wymarło lub pomieszało się z innymi ludami Śródziemia, lecz zachowało żywą wrogość wobec Gondoru. Toteż zdobycie Umbaru było ciężkim i trudnym zwycięstwem.

<sup>11</sup> Prawo to — jak nam król wyjaśni! — wprowadzono w Númenorze, gdy szósty król, Tar-Aldarion, pozostawił tylko córkę jedynaczkę. Była to pierwsza rządząca królowa, Tar-Ancalime.

---

Przedtem wszakże obowiązywały inne prawa. Następcą czwartego króla, Tar-Elendila, był syn, Tar-Meneldur, chociaż żyła starsza od niego córka królewska, Silmarien. Elendil jednak wywodził się właśnie od Silmarien.

<sup>12</sup> Nazwa ta znaczy „Okręt na spienionej fali”, bo wyspa miała kształt wielkiego statku z wysokim dziobem zwróconym na północ, o którego skały fale Anduiny rozbijały się białą pianą.

<sup>13</sup> Nadzieję odstępuję Dúnedainom, nie mam jej dla siebie.

<sup>14</sup> Daty podano tu według rachuby czasu Gondoru; dotyczą one Trzeciej Ery. Daty w nawiasie oznaczają rok urodzenia i śmierci.

<sup>15</sup> Lewe ramię, na którym nosiła tarczę, strzaskał jej podczas walki maczugą Król Upiorów, lecz sam został unicestwiony; tak się spełniła przepowiednia Glorfindela, objawiona ongi królowi Eärnurowi, że Król Upiorów nie zginie z ręki męża, a nawet nie z ręki człowieka. Éowinie bowiem, jak mówią stare pieśni Marchii, pomagał w bitwie giermek Théodena, niziołek z dalekiego kraju; Éomer nadał temu niziołkowi tytuł podczaszego Marchii i przyjmował go z czcią na swym dworze. [Chodzi oczywiście o Meriadoka Wspaniałego, dziedzica Bucklandu].

---

<sup>16</sup> Zbudziły lub może tylko wyzwoliły z więzienia; potwór zapewne wcześniej został obudzony za sprawą Surona.

<sup>17</sup> Między innymi były tam dzieci Thráina II: Thorin (zwany potem Dębową Tarczą), Frerin i Dís. Thorin wedle pojęć krasnoludzkich był wówczas młokosem. Później okazało się, że spod Samotnej Góry ocalało więcej krasnoludów, niż zrazu przypuszczano, większość jednak udała się do Żelaznych Wzgórz.

<sup>18</sup> Azog był ojcem Bolga.

<sup>19</sup> Podobno wówczas Thorin, gdy tarcza jego pękła, odrąbał toporem gałąź dębową i nią osłaniał się od ciosów lub też sam ciosy zadawał. Stąd powstał jego przydomek „Dębową Tarczą”.

<sup>20</sup> Krasnoludowie z ciężkim sercem musieli postąpić tak ze swoimi zmarłymi, było to bowiem sprzeczne z ich obyczajem; ale budowa grobów, które zwykli kuć w kamieniu, nie zaś kopać w ziemi, trwałaby kilka lat. Woleli więc oddać zwłoki płomieniom, niż je zostawić na pastwę orków i karmiących się trupami kruków. Pamięć poległych w Azanulbizar czcili jednak zawsze i po dziś dzień niejeden krasnolud chlubi się pradziadem „spalonym”, a wszyscy rozumieją, co to znaczy.

<sup>21</sup> Było w nim bardzo niewiele krasnoludzkich kobiet. Córka Thráina, Dís, urodziła w Ered Luin

---

dwóch synów, którzy nosili imiona Fili i Kili. Thorin nigdy się nie ożenił.

<sup>22</sup> Dopiero znacznie później wyjaśniło się, że Saruman już wtedy pragnął Jedynego Pierścienia dla siebie; liczył na to, że Pierścień objawi się poszukując swego Pana i dlatego chciał przez czas jakiś oszczędzać Saurona.

<sup>23</sup> Miesiące i dni podane są według kalendarza Shire'u.

<sup>24</sup> Elanor, córka Sama, wyglądała podobno bardziej na córkę elfa niż hobbita. Miała złote włosy, co było w Shire rzadkością, ale dwie następne córki Sama również miały takie włosy, jak wiele dzieci urodzonych w tym okresie.

<sup>25</sup> Rok 120 Czwartej Ery, według rachuby Gondoru.

<sup>26</sup> Czyli 365 dni, 5 godzin, 48 minut, 46 sekund.

<sup>27</sup> Tak było w Shire, gdzie rok 1 odnosił się do 1601 Trzeciej |Ery. W Bree, gdzie rok 1 był równoznaczny z 1300 rokiem Trzeciej Ery, był to pierwszy rok stulecia.

<sup>28</sup> Patrząc na kalendarz Shire'u można dostrzec, że jedynym dniem, który nie rozpoczynał żadnego miesiąca, był piątek. Toteż w Shire można było sobie żartować, mówiąc: „Pierwszego w piątek...” o dniu, który nigdy nie istniał albo w którym wydarzyły się jakieś niemożliwe rzeczy, np. ktoś widział latające świnie lub (szczególnie w

---

Shire) chodzące drzewa. Dla podkreślenia niezwykłości mówiono: „Pierwszego w piątek w Summerfilth” (czyli również w miesiącu, który nie istniał).

<sup>29</sup> W Bree funkcjonowało żartobliwe powiedzonko: „Winterfilth w (bagnistym) Shire.” [*winter*, „zima”, *filth*, „brud”]. Jednakże zgodnie z tym, co twierdzili hobbitci w Shire, obowiązująca w Bree nazwa *Wintring* by ta zniekształceniem nazwy starszej, która pierwotnie nawiązywała do dopełniania [*to fill*] roku przed nastaniem zimy. Pochodziła jeszcze z czasów przed przyjęciem przez hobbitów pełnego Kalendarza Królów, a więc z czasów, gdy Nowy Rok następował po żniwach.

<sup>30</sup> Zawierał on zapisy urodzin, ślubów i dat śmierci rodziny Tuków oraz inne notatki, jak ceny sprzedaży ziemi oraz opisy rozmaitych zdarzeń.

<sup>31</sup> Dlatego też w piosence Bilba (t.I) zamiast czwartku i piątku mowa jest o sobocie i niedzieli.

<sup>32</sup> Chociaż faktycznie *yestari* w nowej rachubie czasu przypadało wcześniej niż w kalendarzu z Imladris, gdzie wypadało ono mniej więcej na 6 kwietnia (wg kalendarza Shire'u).

<sup>33</sup> W rocznicę dnia, gdy zadęto weń po raz pierwszy w Shire, w 3019 roku.

<sup>34</sup> Znany w sindarinie zazwyczaj jako *Menehagor* (t. I), a w języku quenya *Mtneimacar*.

---

<sup>35</sup> Jak w zwrocie *galadhremmin einnorath* (t. I) „drzewami tkane krainy Śródziemia”. *Remmirath* (t. I) zawiera *rem* „sieć”, w *quenya rembe*, + *mir* „klejnot”.

<sup>36</sup> Szeroko rozpowszechniona wymowa długiego *t* i *o* jako «' [polskie *ej*] i *ou* [polskie *OK*], mniej więcej jak w agnielskim *say no*, w westronie i w charakterystycznej dla mówiących tym językiem wymowie nazw quenejskich oddana jest w piśmie za pomocą «' i *OK* (lub ich odpowiedników w ówczesnych alfabetach). Uważano jednak taką wymowę za niepoprawną, a nawet prostacką. Rzecz jasna w Shire była ona na porządku dziennym. Stąd wszyscy, którzy wymawiają *yeni unoñmt* „długie lata niezliczone” w sposób naturalny dla angielszczyzny [to znaczy mniej więcej jak *jejni moKtaimi*] odchodzą od właściwej wymowy tylko trochę bardziej niż Bilbo, Meriadok albo Peregrin. O Frodzie zaś powiadano, że wykazywał wielkie „zdolności do obcych dźwięków”.

<sup>37</sup> Zatem także w *Annûm* „zachód Słońca”, *Amrun* „wschód Słońca” - pod wpływem pokrewnych *dûn* „zachód” i *rhûn* „wschód”.

<sup>38</sup> Pierwotnie, bo już w Trzeciej Erze *iu* w języku *quenya* wymawiano jak dyftong wznoszący - np. jak *yu* w angielskim *yule*.

---

<sup>39</sup> Jedyne pokrewieństwo między literami naszego alfabetu, które byłoby zrozumiałe dla Eldara, zachodzi między literami P i B. Absurdem zaś zdałoby mu się odseparowanie ich od siebie, jak i od F, M i W.

<sup>40</sup> Ich przykłady znajdziemy na stronie tytułowej oraz w inskrypcji w t.I. Głównie wyrażano za ich pomocą samogłoski albo, w zwięzły sposób, pewne częste kombinacje spółgłosek.

<sup>41</sup> Patrz poprzednie rozważania o wymowie spółgłosek.

<sup>42</sup> Inskrypcja z zachodniej Bramy Morii dostarcza nam przykładu na jeden ze sposobów zapisywania głosek sindarinu, gdzie rząd 6 reprezentował proste nosówki; ale rząd 5 reprezentował, często stosowane w sindarinie, podwójne spółgłoski nosowe: 17 = *m*, ale 21 = *n*.

<sup>43</sup> W języku quenya, gdzie *a* było bardzo częste, znak tej głoski często całkiem pomijano. Zatem słowo *calma* „lampa” można zapisać *clm* – czytano by to *calma*, gdyż w quenya nie istnieje kombinacja *cl* na początku wyrazu, a *m* nigdy nie spotykamy na końcu. Możliwe jest też odczytanie tego jako *calamama*, ale taki wyraz po prostu nie istniał.

<sup>44</sup> Dla *h* na wydechu używano pierwotnie w quenya pojedynczego pnia bez łuku, zwanego *halla* „wysoki”. Znak ten umiejscowiony przed

---

spółgłoską oznaczał, że jest ona bezgłówna i wymawiana na przydechu. W ten sposób zaznaczano bezdźwięczne *r* i *l*, w transkrypcji *hr* i *bl*. Litera 33 używano dla niezależnego *b*, a *hy* zaznaczano przez dodanie do niej *tehta* „następującego *y*”.

<sup>45</sup> Te wewnątrz nawiasów () są wartościami używanymi tylko przez elfów; gwiazdka\* oznacza *cirth* używane jedynie przez krasnoludów.

<sup>46</sup> W tym okresie w Lórien używano języka sindarińskiego, lecz nadawano mu szczególny miejscowy akcent, ponieważ większość mieszkańców wywodziła się ze szczepu Leśnych Elfów. Ten akcent oraz niedostateczna znajomość języka sindarin wprowadzały w błąd Froda (jak zaznacza pewien gondoryjski komentator w Księdze Thana). Wszystkie cytaty z mowy elfów w t. I, rozdz. 6, 7, 8 są w rzeczywistości wzięte z języka sindarińskiego, podobnie jak większość nazw geograficznych lub imion własnych. Lecz *Lórien*, *Caras Galadbon*, *Amroth*, *Kimrodel* prawdopodobnie pochodzą z języka Elfów Leśnych i zostały tylko przystosowane do języka sindarin.

<sup>47</sup> Z języka quenya pochodziły nazwy i imiona: Númenor (pełne brzmienie Númenore), Elendil, Isildur, Anarion, Gondor, Elessar. Większość imion Dúnedainów pochodzi z języka sindarin, np. Aragorn, Denethor, Gilraena. Często tworzono je na pamiątkę elfów lub ludzi wymienianych w

---

starych pieśniach i legendach z Pierwszej Ery, np. Beren, Húrin. Zdarzają się też nieliczne formy mieszane, jak *Boromir*.

<sup>48</sup> Stoorowie z Klina, którzy powrócili do Dzikich Krajów, znali już Wspólną Mowę, lecz imiona takie, jak Smeagol i Deagol pochodzą z języków ludzi zamieszkujących w okolicach Gladden.

<sup>49</sup> Z wyjątkiem przypadku, gdy hobbici próbowali zapisać pomruki i wotania entów: *a-lalla-lalla-rumb-i-kamanda-lindor-burume*; nie jest to język elfów, lecz zapis (prawdopodobnie bardzo niedokładny) brzmienia właściwej mowy entów.

<sup>50</sup> Ten zabieg lingwistyczny nie powinien jednak sugerować jakiegoś głębszego podobieństwa między Rohirrimami a dawnymi Anglikami w dziedzinie kultury, sztuki, sposobów wojowania itp. Podobieństwo ogranicza się do ogólnych cech, wynikłych z sytuacji: mamy tu lud prostszy, bardziej prymitywny, żyjący w kontakcie z kulturą wyższą i starszą, zamieszkujący tereny ongiś przez nią zajmowane.