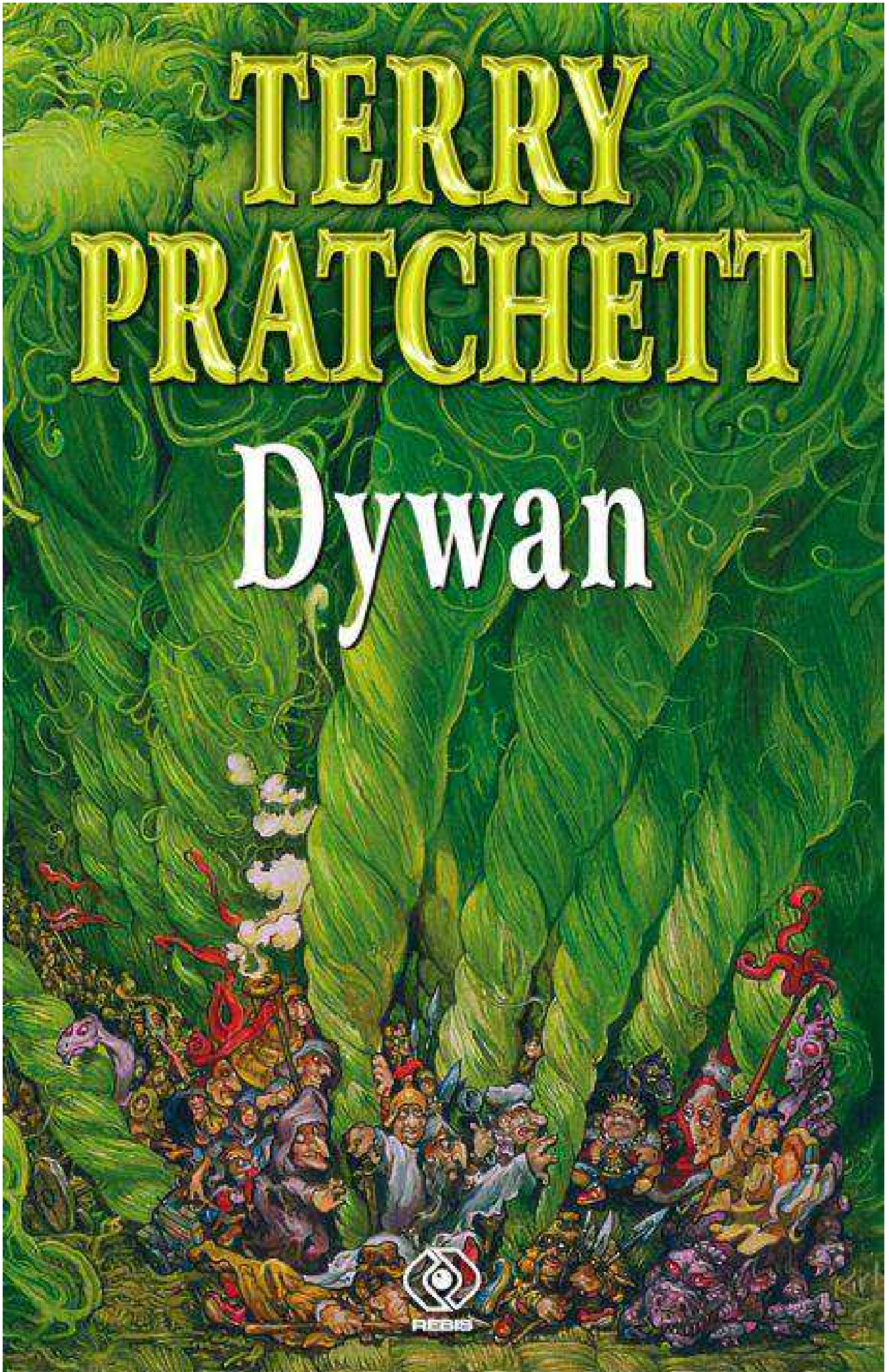


TERRY  
PRATCHETT

Dywan



**TERRY  
PRATCHETT**

**Dywan**

Przełożył  
Jarosław Kotarski



DOM WYDAWNICZY REBIS

*Dla Lyn – wtedy i teraz*

## Nota o autorze

Jeśli ktoś naprawdę i koniecznie musi wiedzieć, to urodził się w Buckinghamshire w 1948 r. Udało mu się uniknąć jakiegokolwiek naprawdę interesującej pracy z rodzaju tych, jakie podejmują pisarze, by dobrze wyglądać w notkach biograficznych. Poszukując cichego i spokojnego zajęcia, najął się jako rzecznik prasowy w Centralnym Zarządzie Wytwarzania Elektryczności (Central Electricity Generating Board) zaraz po katastrofie elektrowni Three Mile Island, co najlepiej dowodzi doskonałego wyczucia czasu albo specyficznego poczucia humoru (w zależności od punktu widzenia). Teraz, jako uznany pisarz, nie zatrudnia się nigdzie. Wstaje rano. Mieszka z żoną i córką w Somerset i lubi, jak czytelnicy stawiają mu banana daiquiri. Zdaje sobie sprawę, że ludzie nie czytają biografii pisarzy, ale stwierdził, że nic nie straci, jeśli spróbuje im uświadomić swe gusta. Obecnie zbliża się do pięćdziesiątki i twierdzi, że pisze dla wszystkich wystarczająco rozwiniętych, by go zrozumieć, toteż wiek nie ma znaczenia. Idealem są czytelnicy, których jego książki śmieszają, ale nie każdy może być ideałem...

## Od autora

Książka ta ma dwóch autorów, choć stanowią oni jedną osobę. Pierwszy raz została opublikowana w 1971 r. i zawierała całą masę błędów, z których największym był ten, że napisał ją siedemnastolatek. Sprzedawała się jako tako, ani źle, ani dobrze, i w końcu wyprzedzała się do zera. No i prawidłowo.

Jakieś dziesięć lat temu powieści z cyklu *Discworld* zaczęły się sprzedawać jak hot dogi i ludzie skojarzyli, że ten sam facet napisał wcześniej *Dywan*. Wynikiem tego było dojście wydawców do wniosku, że czas wznowić tę książkę. Decyzja ta z mojego punktu widzenia była jak najbardziej rozsądna, ale jakoś tak wyszło, że licząc sobie czterdzieści trzy wiosny, ponownie przeczytałem swój młodzieńczy debiut i włosy stanęły mi dęba, toteż czym prędzej zabrałem się do robienia w nim porządków.

Otóż w wieku lat siedemnastu byłem najwyraźniej wielce przekonany, że fantasy składa się głównie z bitew i królów. W miarę przybywania lat i doświadczeń doszedłem do etapu obecnego, to jest skłonny jestem uważać, że tak naprawdę fantasy powinna być o tym, jak unikać bitew i jak się obywać bez królów. Więc tu coś dodałem, tam coś zmieniłem, a ówdzie dołożyłem nieco zdrowego rozsądku...

Wiecie, jak to jest, kiedy zaczyna się obcinać wystrzępioną nitkę, a potem drugą...

W końcu udało mi się zapanować nad entuzjazmem i w efekcie powstała ciekawostka – nie jest to bowiem dokładnie to, co napisałem wtedy, i niedokładnie to, co napisałbym teraz od nowa. Jest to efekt pracy zespołowej (na szczęście nie muszę się dzielić honorarium, zresztą smarkacz i tak by je przepuścił).

Chcieliście – macie.

Tak na marginesie: miasto Ware ma wielkość mniej więcej taką •

Terry Pratchett

15 września 1991 r.

## Prolog

Sami siebie nazywali Munrungami, czyli Ludźmi albo Prawdziwymi Istotami Ludzkimi. Nic oryginalnego – tak mówi o sobie większość ludzi, przynajmniej z początku. Kiedy pewnego dnia plemię napotkało inne plemię, mogło co prawda nazwać je Innymi Ludźmi, gdyby było w humorze, a ponieważ nie było, nazwało je Wrogami. Gdyby jednak w tym momencie nazwało ich Innymi Prawdziwymi Istotami Ludzkimi albo jakoś podobnie, to później oszczędziłoby sobie wielu kłopotów. Cóż, gdyby szafa miała sznurek, byłaby windą.

Nie znaczy to, że Munrungowie byli zupełnie prymitywni – Pismire twierdził zawsze, że mają bogate ludowe dziedzictwo kulturowe. Miał na myśli legendy. Sam znał wszystkie stare opowieści plemienia i wiele nowych, nieplemiennych. Opowiadał je przy ognisku, a wszyscy słuchali jak zaczarowani. Czasami wydawało się, że nawet masywne włosy rosnące za otaczającą wioskę palisadą pochylają się nad nią, też słuchając.

Najstarsza legenda była także najkrótsza i choć rzadko opowiadana, znana ze szczegółami każdemu, powtarzano ją bowiem, w różnych językach, jak Dywan długi i szeroki. Tak oto brzmiała w wykonaniu Pismire'a:

„Na początku nie było nic, jeno nieskończona płaskość. Potem stał się Dywan, który przykrył płaskość. Był wtedy młody: między włosami nie znaleźlibyście szczypty pyłu, a same włosy były proste i smukłe, nie zaś pogięte i splątane jak dziś. No i Dywan był pusty.

Potem zjawił się kurz i pył, które spadły z góry i powoli osiadały między włosami, aż pokryły Dywan grubą warstwą. Z kurzu Dywan utkał nas wszystkich – najpierw małe pełzające, które zamieszkały w rowach i na szczytach włosów, potem sorathy, dziki, trompy, kozy i snargi, a następnie całą resztę tałatajstwa, które znacie.

Dywan tętnił życiem, ale nie wiedział, że jest żywy. Nie potrafił myśleć i nawet nie wiedział, czym jest. Było w nim życie i ma się rozumieć śmierć, ale brakowało

nici w splocie życia. I tak powstałiśmy z kurzu my, Lud Dywanu. Nadaliśmy Dywanowi imię, podobnie jak ponazywaliśmy zwierzęta, i splot stał się kompletny. Dywan zyskał świadomość.

Może nam grozić Tapnięcie, które nienawidzi życia w Dywanie, może nas ogarnąć mrok, ale nadal będziemy stanowili duszę Dywanu, bo to my pierwsi go nazwaliśmy. I to jest najważniejsze. Naturalnie to wszystko jest wielce metaforyczne, ale myślę, że ważne, nieprawdaż?”



# Rozdział 1

Prawo stanowiło, że każdego dziesiątego roku wszystkie plemiona Imperium Dumii mają się stawić do przeliczenia. No, ma się rozumieć, nie wszystkie w wielkiej stolicy Ware, każde w najbliższym dużym mieście. W wypadku Munrungów było to Tregon Marus.

Liczenie zawsze było wielkim świętem – wokół miasta wyrastały osady namiotów, po ulicach przewalały się tłumy, no i co najważniejsze: odbywał się tu pięciodniowy jarmark oraz koński targ. Przy okazji odwiedzano dawno nie widzianych znajomków i trwała, naturalnie, taka wymiana plotek, że aż się włosy w okolicy trzęsły.

Część oficjalna polegała na tym, że wszyscy, łącznie z niemowlakami, stawali przed urzędnikiem w specjalnym liczydome i tam, na poźółkłych zwojach, zapisywano imiona nowo urodzonych, skreślano zmarłych i wpisywano, ile kto ma świń, kóz i trompów. Przy okazji powstawało wiele nowych, choć niekoniecznie mądrych imion, jako że gryzipiórki od niepamiętnych czasów miały kłopoty jak nie z ortografią, to z pisownią, a notorycznie ze słuchem. Tak zresztą było zawsze, jak historia długa i głęboka. Po zapisaniu delikwent przechodził do następnego stołu, gdzie w futrach i skórach płacił podatek wyznaczony przez innego urzędasę. Nie trzeba dodawać, że wszyscy uważali to za zdecydowanie niemiłą część takiej dobrej imprezy, zwłaszcza że musieli odstać swoje w kolejce wijącej się wokół murów miasta, potem przebiegającej przez stajnie, rynek i wokół magazynów aż do liczydomu.

Piątego dnia gubernator zwoływał na rynku naradę wodzów wszystkich plemion i wysłuchiwał skarg i zażaleń. Narada odbywała się na świeżym powietrzu, gubernator potakiwał z godnością i przyznawał z zasady rację przemawiającemu. Z zasady również nie robił nic więcej, ale wszystkim i tak poprawiało się samopoczucie: zostali wysłuchani. Co prawda po powrocie do domu dobre samopoczucie mijało jak ręką odjął, ale na kilka dni pomagało. To się nazywa

polityka. I tak się działo od niepamiętnych czasów, czyli od zawsze.

Szóstego dnia uczestnicy zbiegowiska rozchodzili się do domów drogami zbudowanymi przez Dumii. Do domów, czyli generalnie na wschód. Na zachód prowadził szlak ku stolicy, a potem, już jako zwykły trakt nazywany Drogą Zachodnią, docierał do najdalej na zachód położonej miejscowości Imperium – do Kilimaty. Imperium Dumii zajmowało bowiem większość Dywanu od Drewnogóry aż po pustkowie na północy, położone w pobliżu Stołonogi. Na zachodzie docierało do samych krańców Dywanu i do Pustkowi, na południu do Ziemi Ognistej. Tak pomalowańcy spod Drewnościany, jak i wojowniczy Hibbołowicze, a nawet czciciele ognia z Kilimaty płacili Imperium trybut. Przyznać należy, iż nie wszyscy lubili Dumii, ponieważ Imperium robiło, co mogło, by zniechęcić kogo się da do lokalnych wojen czy rabunków bydła, co generalnie było uznawane za świetną rozrywkę i doskonały sposób na nudę. Imperium lubiło pokój, bo ludzie mieli wtedy wystarczająco dużo czasu i spokoju, by zarabiać i mieć z czego zapłacić podatki. I generalnie rzecz biorąc, pokój nie dość, że się pod tym względem sprawdzał, to jeszcze dawał się utrzymać.

Tak więc Munrungowie powędrowali na wschód i na kolejne dziesięć lat zniknęli z annałów Imperium. Czasami przez ten czas wadzili się, czasami nie (prawdę mówiąc, częściej nie) i jak mogli, unikali kontaktów z Historią, która ma ten niemiły zwyczaj, że kto z nią przestaje, z zasady ginie.

No i pewnego roku przestały napływać wieści – a co dziwniejsze, także plotki – z Tregon Marus...

Stary Grimm Orkson, wódz Munrungów, miał dwóch synów i kiedy zmarł, wodzem został starszy – Glurk. Z punktu widzenia członków szczepu, którzy myśleli wolno, acz dokładnie, wybór był wręcz idealny – nie dość, że z szerokimi barami i byczym karkiem wyglądał jak drugie wydanie rodziciela, to jeszcze rzucał włócznią dalej niż ktokolwiek i snargi kładł gołą ręką (na dowód nosił

naszyjnik z ich kłów). Do jego zalet zaliczano także: podnoszenie konia jednoręcz, całodzienne bieganie bez zmęczenia i umiejętność podkradania się do zwierzyny tak blisko, że często umierała ona na zawał wywołany szokiem, zanim zdążył użyć broni albo chociażby przyłożyć pięścią. Poza tym poruszał ustami, gdy myślał – co łatwo pozwalało sprawdzić, ile czasu spędza w pracy, to jest przy wodzowaniu – no i był małomówny. Co do myślenia, to zajmowało mu sporo czasu, gdyż choć nie był głupi, nie stanowiło ono jego najsilniejszej strony i dojście do właściwych wniosków trwało u niego, powiedzmy, nieco dłużej, niż wynosiła średnia. W końcu jednak do nich dochodził, i to samodzielnie. Powiadano też, że używa niewielu słów, a rozumie jeszcze mniej, ale nikomu to nie przeszkadzało.

Pewnego popołudnia Glurk wracał do domu, trzymając na jednym ramieniu włócznię z kościanym grotem, a na drugim długi drąg. Na środku tegoż drąga wisiał sobie za związane łapy snarg, a jego drugi koniec podpierał Snibril – młodszy brat Glurka.

Stary Orkson ożenił się wcześnie i żył długo – ta kombinacja spowodowała, że narodziny jego synów dzielił szmat czasu wypełniony przez córki, które starannie, i szybko, zostały wydane za szanowanych i, co ważniejsze, daleko mieszkających członków plemienia.

Snibril nie powalał, zwłaszcza w porównaniu z bratem, posturą i krzepą. Grimm wysłał go więc do szkoły w Tregon Marus, by kształcił się na urzędnika. Miał nadzieję, że skoro pociecha nie wybija się z włócznią, to może z piórem pójdzie jej lepiej, a poza tym jeden kształcony w rodzinie zawsze może się przydać.

Gdy Snibril trzeci raz uciekł ze szkoły, Pismire postanowił poważnie porozmawiać z wodzem. Pismire był szczepowym szamanem, czyli rozsądniejszą odmianą kapłana. Prawie każdy szczep miał swojego, choć Pismire zdecydowanie się wśród nich wyróżniał. Po pierwsze: mył się – a także wszystko, co miał – przynajmniej raz w miesiącu, co jak na normalnego człowieka było dziwne, a na szamana wręcz nienormalne, ponieważ uważali oni, że im coś brudniejsze, tym bardziej magiczne.

Po drugie: nie nosił piórek, kości, kamyków ani innych takich cudeniek i nie mówił jak pozostali szamani z sąsiedztwa. Pozostali pasjami spożywali żółtawe grzybki rosnące w gęstwinach włosów i mówili mniej więcej tak: „Hiiiijahjahheja! Hejahejahjah! Hngh!”, co było totalnym bełkotem, ale brzmiało magicznie. Pismire zaś mawiał mniej więcej tak: „Prawidłowe obserwacje i staranna dedukcja przy jasno określonych celach są niezbędne dla powodzenia każdego przedsięwzięcia. Zauważyliście, że trompy zawsze przemieszczają się o dwa dni przed stadami sorathów? A tak na marginesie: jak mi który zeżre żółtego grzybka, to obiecuję, że długo to popamięta!”, co zdecydowanie nie brzmiało magicznie – i nikt nie nazwałby tego bełkotem – ale było całkiem użyteczne, zwłaszcza w wypadku polowań. Co prawda poniekąd malkontenci twierdzili, że tę skuteczność Pismire bardziej zawdzięcza myśliwskim zdolnościom niż gadaniu, czemu szaman bynajmniej nie zaprzeczał, twierdząc, że optymistyczne myślenie także jest bardzo ważne.

Po trzecie: jako szaman był też znachorem, i to znacznie lepszym niż okoliczni (nie wspominając poprzednika). Co do tego zgadzali się wszyscy, choć niektórzy niechętnie, gdyż każdy Munrung jest w mniejszym lub większym stopniu zwolennikiem poszanowania tradycji. Poprzednik leczył ciekawą, i ogólnie przyjętą, metodą przez wygrzewanie w powietrzu kości i wycie „Hjahjahja! itd., itp., etc.”. Pismire natomiast mieszał ze sobą różne sproszkowane zioła i inne ingrediencje, robił z nich pigułki i mówił coś w tym stylu: „Weź jedną wieczorem, jak się będziesz kładł, a rano, jeżeli się obudzisz, weź drugą”.

Poza tym od czasu do czasu służył radą w innych wypadkach, na przykład takich jak dokszałt Snibrila. Grimm akurat rąbał drwa koło domu, gdy jak zwykle cicho zjawił się tuż za nim Pismire. Wymiana poglądów, która nastąpiła, była tyleż zwięzła co treściwa. Pismire oznajmił, że edukacja w mieście skazana jest na fiasko, bo Munrung i urzędnik wykluczają się wzajemnie. Można natomiast spróbować kształcić pociechę na miejscu, to znaczy on, Pismire, może spróbować nauczyć go czytać i pisać. W odpowiedzi i po namyśle – acz krótszym niż u Glurka

– Grimm wyraził zgodę, przyznając, że dzieciak wrodził się w matkę, która do małżeństwa też miała zwyczaj łączyć z głową w chmurach, aż on, jako jej mąż, zrobił wszystko, by ją sprowadzić na ziemię. Grimm nigdy nie opanował sztuki pisania i czytania, ale urzędnicy w Tregon Marus zawsze robili na nim duże wrażenie. Stawiali na pergaminie znaczki, dzięki którym po wielu latach nadal pamiętali różne dziwne sprawy. To była moc (w pewnym sensie, ma się rozumieć) i Grimm chciał, by ktoś z rodu posiadał choćby małą jej część.

I tak Snibril zaczął uczęszczać do wioskowej szkoły, gdzie Pismire uczył dzieciaki czytać, pisać, liczyć i wyjaśniał prawa Imperium. Podobało mu się to (Snibrilowi, rzecz jasna) i uczył się szybko, chłonąc wiedzę, jakby od tego zależało jego życie, a jak twierdził Pismire, często zależało.

Co dziwniejsze, Snibril stawał się także całkiem dobrym myśliwym. Prawie tak dobrym jak brat, choć w inny sposób. Glurk zwykł ganiać zwierzynę, Snibril natomiast obserwował i zasadzał się na nią zgodnie z jedną z mądrości Pismire'a. Szaman twierdził bowiem, że nie trzeba ścigać zwierzyny, by ją złowić – wystarczy starannie ją obserwować, a znajdzie się odpowiednie miejsce, w którym można poczekać, i zwierzyna sama przyjdzie. Była to jedna z zasad życiowych Pismire'a i Snibril przyznawał, że na polowaniu sprawdza się doskonale. Jak działała w innych wypadkach, trudno mu było orzec z braku okazji.

Gdy stary Grimm zmarł, złożono go w dole wykopanym w kurzu, razem z włócznią. Munrungowie nie mieli pojęcia, gdzie się udaje zmarły, ale nie widzieli najmniejszego powodu, by gdy już się tam znajdzie, miał być głodny.

Wodzem został Glurk i miał poprowadzić plemię na następne liczenie, tyle że choć dawno minął właściwy czas, posłaniec z Tregon Marus, zwykle oznajmiający, kiedy odbędzie się święto, jakoś się nie zjawiał. Martwiło to Glurka – i to bynajmniej nie z powodu nie zapłaconych podatków – gdyż brak wieści był nienaturalny, jako że na Dumii zawsze można było polegać, szczególnie jeśli chodzi o terminowe zbieranie należności.

Na wszelki wypadek nie podzielił się z nikim swymi obawami, toteż z

polowania jak zwykle wracali w milczeniu. Jak zwykle też Snibril jako niższy przekładał drąg z ramienia na ramię, mając nieodparte wrażenie, że jeśli nie zrobią przerwy, to będzie jeszcze niższy.

– Słuchaj no, nogi mi w tyłek włożą i robię się coraz niższy – poinformował brata. – Stańmy na pięć minut... poza tym strasznie mnie boli głowa...

– Niech będzie pięć minut – zgodził się po chwili Glurk. – Dłużej nie: robi się ciemno.

Dotarli tymczasem do drogi. Niedaleko na północ była Drewnogóra, a bliżej, i to znacznie, dom i kolacja. Siedli na równej powierzchni traktu. Glurk, który nie miał zwyczaju marnować czasu, zabrał się do ostrzenia grota włóczni, spoglądając od czasu do czasu na zachód, gdzie znikła droga. W zapadającym mroku lśniła lekko, tym mocniej podkreślając cienie zbierające się pomiędzy włosami po obu jej stronach, co zdawało się fascynować Snibrila. Drogi pociągały go od dawna, to jest od chwili, gdy ojciec powiedział mu, że wszystkie prowadzą do Ware, czyli do stolicy. Już samo siedzenie przy którejś pozwalało zobaczyć wiele ciekawych rzeczy i osób, a co dopiero, jakby tak ruszyć którąś z nich...

Tęskne rozmyślenia przerwało mu solidne łupnięcie pod czaszką. Poczuł, jakby ktoś mu ją wsadził między dwa kamienie i zaczął ścisnąć.

Dywan tego dnia też był jakiś nienormalny – większość zwierząt zniknęła, a kurzu między włosami nie mącił najslabszy nawet podmuch.

– Coś tu nie gra. Na drodze od wielu dni nikt się nie pojawił – mruknął Glurk, po czym wstał i sięgnął po drąg.

Snibril jęknął, obiecując sobie, że ledwie wróca, pójdzie do Pismire'a po jakąś pigułkę...

Wysoko wśród włosów przemknął jakiś cień kierujący się na południe.

Coś grzmotnęło tak głośno, że bardziej poczuli, niż usłyszeli potężny odgłos tego, co niespodziewanie uderzyło w Dywan, powalając ich obu na ziemię. Włosy wokół nich jęknęły i zafalowały targane wichurą. Glurk złapał się pnia włosa i

zdołał się doprowadzić do pionu przygięty przez nagłą zawieję. W górze czubki włosów trzeszczały i skrzypiały, a wszędzie wokół falowały niby szary ocean. Przez drogę przetoczyły się głązy, na wpół lecąc, na wpół się turlają, Glurk jedną ręką uczepiony włosa, drugą ściągnął za kark odlatującego brata. Obaj przykucnęli za grubym pniem, czekając, aż kataklizm się skończy, co nastąpiło równie nagle, jak się zaczęło. Wichura skierowała się na południe, podobnie jak ciemność, która jej towarzyszyła.

Cisza zadźwięczała głucho jak dzwon. Snibril zamrugał nieco ogłupiały – ból głowy zniknął, a po chwili coś mu pyknęło w uszach i wrócił słuch, dzięki czemu usłyszał odległy wprawdzie, acz szybko zbliżający się tętent. Brzmiało to, jakby jakiś koń gnał po drodze na oślep, czyli albo bez jeźdźca, albo z nieprzytomnym pasażerem na grzbiecie.

Wierzchowiec pojawił się szybko – bez jeźdźca, ze stulonymi uszami i błędnym wzrokiem. Biała sierść lśniła od potu, a wodze klaskały o siodło w takt uderzeń kopyt. Snibril wyskoczył na drogę, a gdy koń go mijał, złapał wodze, przez parę sekund biegł obok i wskoczył płynnie na siodło. Dlaczego się na coś takiego odważył, nigdy nie zrozumiał; być może był to wynik uważnej obserwacji i dokładnego określenia celów. Mówiąc po ludzku, po prostu nie wyobrażał sobie, że mógłby tego nie zrobić.

Do wioski bracia dojechali wierzchem na uspokojonym już rumaku, który posłużył im też za zwierzę pociągowe, wlokąc drąg z dyndającym pośrodku snargiem. Palisada była w kilku miejscach powalona, a kilka chat zniszczyły głązy, których sporo leżało na terenie wioski. Glurk nerwowo spojrzął w stronę chaty wodza i jęknął, po czym zsiadł z konia i powoli ruszył ku domowi.

A raczej miejscu, gdzie ostatnio był dom.

Reszta mieszkańców czym prędzej umilkła i na wszelki wypadek nieco się odsunęła, robiąc mu szerokie przejście. Włos, i to gruby włos, padając, rozwalił kawał palisady, a jego czubek znalazł się dokładnie tam, gdzie stała chata

Orksonów.

Z budynku na dobrą sprawę zostały jedynie drzwi z framugą, reszta nadawała się wyłącznie na opał.

Z tłumu wybiegła Bertha z dziećmiakami i padła mężowi w objęcia.

– Pismire kazał nam wyjść, zanim upadł włos – chlpała. – Co teraz zrobimy?

Glurk, wpatrzony w ruinę, odruchowo ją pogłaskał, po czym wdrapał się na rumowisko i począł w nim grzebać. Wszyscy przyglądali się temu w absolutnym milczeniu, toteż każdy dźwięk dobiegający od strony tej sterty drewna było doskonale słychać. Glurk w pewnym momencie znalazł dziwnym trafem zupełnie nie uszkodzony garnek, spojrzał nań z miną świadcząca, że widzi go pierwszy raz w życiu, i z rozmachem cisnął nim o ziemię.

Ledwie przebrzmiał huk pękającego naczynia, Glurk uniósł pięść i zaczął kłać. Trzeba przyznać, że robił to wyjątkowo kunsztownie, wzbudzając podziw tak pomysłowością, jak i wprawą w tworzeniu tej wielopiętrowej wiązanki. Nie licząc zwrotów powszechnie uważanych za obraźliwe, skłał kolejno: włosy, mroczne jaskinie Podspodzicia, demony Podłogi, Wątek i Osnowę. A potem zaklął się rzadko używaną przysięgą na Retwatshud Frugal, czyli Pękniętą Kość (choć Pismire od dawna twierdził, że to jeno przesąd i zabobon).

Po tym wszystkim siadł, złapał się za głowę i głęboko odetchnął. Jakoś nikt nie miał wielkiej ochoty doń podejść. Ludzie spoglądali po sobie, a kilkoro czym prędzej się oddaliło. Snibril zsiadł z konia i podszedł do owiniętego w kozią skórę Pismire'a.

– Nie powinien był tego mówić – mruzczał szaman. – To naturalnie zabobon, ale to wcale nie znaczy, że nieprawdziwy... O, witaj, widzę, że przeżyłeś.

– Co tu się stało? I co było powodem?

– Co się stało, to widać, nieprawdaż? A powód zwykle nosi nazwę Tapnięcie.

– Myślałem, że to bajka.

– A kto ci powiedział, że bajki nie są prawdziwe?! – zdziwił się Pismire. – Jestem pewien, że to było Tapnięcie. Zmiany ciśnienia, brak zwierząt... dokładnie



tak, jak o tym czytałem w... czytałem, znaczy się. Końcówka wypowiedzi niezbyt pasowała do reszty, toteż Pismire pospiesznie zmienił temat: – Widzę, że dorobiłeś się wierzchowca.

– Chyba jest ranny...

Obaj podeszli do zwierzęcia i Pismire zabrał się do oględzin.

– Koń Dumii – mruknął szaman. – Skocz no który po moją skrzynkę z ziołami! Widzisz? Coś go zaatakowało... rany nie są głębokie, ale lepiej je opatrzyć. Wspaniałe zwierzę. I, powiadasz, bez jeźdźca?

– Pojechaliśmy kawałek w stronę, z której przybiegł, ale nikogo nie znaleźliśmy.

– Gdybyś sprzedał całą wioskę i wszystkich jej mieszkańców w niewolę, być może starczyłoby ci na takiego konia. – Pismire pogładził wierzchowca po szyi. – Od właściciela uciekł dawno temu: co najmniej przez pięć dni żył dziko.

– W Imperium nie ma niewolników – zauważył Snibril.

– Próbuję ci uzmysłowić, że ten koń jest wiele wart! – warknął Pismire, spoglądając w gęstwinę włosów. – Coś go przestraszyło, i to kilka dni temu, a więc nie było to Tapnięcie. Bandyci też nie, bo nie wypuściliby takiej zdobyczy. Poza tym nie mają pazurów. Te rany mógł zadać snarg, ale tak ze trzy razy większy od normalnego... A najgorsze jest to, że takie istnieją...

Coś zawyło.

Brzmiało to mniej więcej tak, jakby noc nabrała ochoty wydać z siebie dźwięk. I to zrobiła. Wycie dobiegało spośród włosów przy przewróconej palisadzie i robiło się od niego jakoś tak zimno. Koń zarżał, stając lekko dęba, a wszyscy odruchowo spojrzeli w stronę ogniska, na wszelki wypadek rozpalonego w wyrwie w palisadzie. Kilku myśliwych złapało włócznie i pobiegło ku niemu.

Stanęli w połowie drogi.

Po przeciwnej stronie ognia widać było jakiś kształt, jakby jeźdźca na wierzchowcu, i dwie pary ślepi. Jedne ogniście zielone, drugie matowoczerwone. Żadne nie mrugało, a obie pary wpatrywały się w zaskoczonych mieszkańców. Glurk ocknął się – wstał, podszedł do ogniska, zabrał najbliższemu oniemiałemu

włócznie i warknął:

– Toż to tylko snarg!

Wziął zamach i rzucił. Włócznia odbiła się od czegoś z dziwnym stukotem, a zielone ślepie mocniej rozgorzały. Rozległ się głęboki, groźny pomruk.

– Poszedł won! – zakomenderował Glurk. – Do nory czy w inną cholere!

Pismire podbiegł do ogniska i nie tracąc czasu na gadanie, złapał płonący kawał deski i cisnął za palisadę.

Obie pary ślepi mrugnęły i znikły. Wraz z nimi zniknęło osłupienie Munrungów, a zawstydzeni myśliwi czym prędzej chcieli ruszyć w pościg. Zatrzymał ich głos Pismire'a:

– Gdzie?! Wiecie, durnie, co to było?!... Nie?! To gdzie wam tak spieszno?! To był czarny snarg, trzy razy większy i groźniejszy od brązowych, które znacie! Ganiać za nim po nocy z włócznie to szukać śmierci! Nie pamiętacie opowieści?! One żyją w najdalszych Kątach, a pochodzą z Nie Zamiatanych Obszarów!

Z północy, od strony białych zboczy Drewnogóry, rozległo się kolejne wycie, tyle że w odróżnieniu od poprzedniego nagle umilkło. Pismire przez chwilę spoglądał w tamtym kierunku, po czym rzekł już ciszej do Glurka i Snibrila:

– Znalazły was. Konia przygnał tu strach przed snargami. A strach przed czarnymi snargami jest oznaką dobrze rozwiniętego zdrowego rozsądku, że nie wspomnę o instynkcie samozachowawczym. Skoro odkryły wioskę, nie możemy tu pozostać: będą przychodziły noc po nocy, aż w końcu dostaną się do środka. Ruszajmy jutro i miejmy nadzieję, że to nie będzie za późno!

– Nie możemy ot tak... – zaczął Glurk.

– Możecie i musicie – przerwał mu Pismire. – Tąpnięcie wróciło, a wraz z nim wszystko, co następuje później. Rozumiecie?

– Nie – przyznał Glurk.

– Nie szkodzi. Wystarczy, że mi zaufacie. Być może nie będziecie musieli zrozumieć. Czy kiedyś się pomyliłem?

Glurk zastanowił się poważnie.

– No cóż, powiedziałaś kiedyś, że...

– Czy się pomyliłem w *ważnych* sprawach! – zastrzegł Pismire.

– A co to, to nie – przyznał Glurk. – Ale snargów nie ma się co bać. Od dawna dajemy sobie z nimi radę. Co jest takiego specjalnego w tych, poza tym, że są większe?

– Ci, którzy ich dosiadają.

– Były dwie pary ślepi – mruknął niepewnie Glurk.

– Były. A jeźdźcy dysponują znacznie groźniejszą bronią niż kły i pazury – zamknął temat Pismire. – Mają rozum!