

Opowieści Siwobrodego - Początki świata

"Nazywam się Nyxienne Starswirl i jestem młodą, niezwykle zdolną czarodziejką. Podróżuję z moim mistrzem, Ganjafem Siwobrodym, po całej Nowej Aliconii, doskonaląc się w sztukach magicznych i zabawiając tłumy. Nie za darmo rzecz jasna, ale czymże są te grosze, które zarabiamy, w porównaniu do wspaniałości występów, które dajemy? Jesteśmy najlepsi. Każdy musi to przyznać! Nie ma miasta czy wioski, w których by o nas nie słyszano. Nawet bogate snoby z Aliconu okrzyknęły nasze pirotechniczne pokazy arcydziełami sztuki magicznej! Sama królo..."

- Nyxie! - zirytowany głos oderwał dziewczynę od pisania. - Pozwolisz, by twój stary, zmęczony życiem mistrz...

- No! - przerwała mu niecierpliwie. - Gdybyś był taki zmęczony życiem, to nie włóczyłbyś się po całym kraju w towarzystwie takiej zołzy jak ja, tylko osiadł gdzieś i spędzał całe dni na bujanym fotelu, kopiąc fajkę i popijając nalewkę - oświadczyła.

- Może i tak - stary mag zachichotał.

Nyxienne odłożyła pergamin oraz pióro, odesłała magiczny ognek zastępujący jej lampę, wstała i rozciągnęła się niczym wybudzony z drzemki kot. Następnie sprawnie rzuciła kilka zaklęć, które sprawiły, że ognisko zapłonęło wesoło, namiot sam się rozłożył, a niewidzialny służący zaczął szykować wieczerzę.

- Bardzo ładnie - pochwalił Ganjaf, gładząc swą długą, bujną brodę, która była mu prawdziwą chlubą przez długie lata.

- Każdego wieczora jest dokładnie tak samo - prychnęła dziewczyna. - Nic nadzwyczajnego.

- Ale pochlebną opinię zawsze miło jest usłyszeć, czyż nie? - zapytał starzec z wesołym błyskiem w oku, ale zaraz spoważniał. - Ktoś idzie, przygotuj się.

Nyxienne nie trzeba było dwa razy powtarzać. Nie pierwszy raz wędrowali przez dzikie, niebezpieczne okolice i zdążyła się nauczyć, że zawsze warto mieć na podorędziu kulę ognistą... albo dwie.

Na szczęście tym razem nieznanym okazał się być jakiś obszarpany, nieuzbrojony włóczęga kryjący twarz w cieniu kaptura.

- Niech słońce oświecła wasze ścieżki, a blask księżyca strzeże wśród mroków nocy - odezwał się. Sądząc po głosie był to młody jeszcze mężczyzna.

Stary mag był dziwnie poruszony tym nietypowym powitaniem.

- Dawno nie słyszałem tych słów - powiedział lekko drżącym głosem, ale szybko się opanował. - Zechcesz usiąść z nami przy ogniu, nieznajomy? Strawa nasza niewyszukana, ale chętnie podzielimy się, jeśliś głodny.

- Ujmą na honorze byłoby odmówić tak uprzejmemu zaproszeniu - oświadczył dwornie podróżnik.

Cała trójka usiadła przy ogniu, by nasycić się daniem przygotowanym przez niewidocznego sługę. Takie magiczne istoty nie są szczególnie uzdolnionymi kucharzami, ale głód to najlepsza przyprawa...

Gdy posiłek dobiegł końca, zapadła niezręczna cisza, którą gość wreszcie zdecydował się przerwać.

- Dziękuję najuprzejmiej za waszą gościnność - oznajmił.

Stary mag skłonił lekko głowę a jego uczennica tylko się uśmiechnęła.

- Muszę powiedzieć, że to zaszczyt dla mnie, dzielić posiłek z taką sławą jak Ganjaf Siwobrody!

- zaczął znów nieznajomy - Wielki i potężny Ganjaf Siwobrody!

Dziewczyna prychnęła.

- Oczywiście towarzystwo jego przeuroczej asystentki również wpływa pozytywnie na jakość tego doznania! - zaznaczył szybko. - Nie ma powodu do dąsów, panno...

- Nyxienne Starswirl - przedstawiła się, wciąż jeszcze nadąsana - albo po prostu Nyxie. Jeszcze nie "wielka i potężna", ale to tylko kwestia czasu - oświadczyła.

- Godna podziwu ambicja i pewność siebie! - zaśmiał się wędrowiec.

- Mistrzu - odezwała się dziewczyna - może opowiesz teraz tę obiecaną mi historię? Jestem pewna, że nasz gość nie miałby nic przeciwko...

- Ależ jak najbardziej, proszę - zapewnił nieznajomy. - Bardzo chętnie posłucham...

- No dobrze - zgodził się starzec. - O czym to miałem...?

- O początkach świata, mistrzu - odpowiedziała zaraz czarodziejka.

- Hmm. A więc z naszym światem, to było tak...

"Aliconia umierała pod lodem. Magicznie wywołana epoka lodowcowa czyniła cały świat niezdatnym do dalszego zamieszkania. Jego rodowici mieszkańcy, szlachetni aliconianie, otworzyli portale, by wraz z wieloma poddanymi z innych ras uciec do nowego świata - Onderu. Był on niezbyt przyjazny przybyszom: magia była potężna, ale chaotyczna, zaś mieszkańcy nie zawsze pokojowo nastawieni. Aliconianie dzielnie odpierali ataki najeźdźców i różnorodnych potworów, a dzięki swoim mistycznym mocom, porządkowali magiczne energie. Kraina, którą wzięli we władanie, stała się ostoją pokoju i harmonii w tym niebezpiecznym świecie.

Nie spodobało się to istocie chaosu, która sama siebie nazywała Kpiarzem. Pod postacią trójgłowego smoka przybyła, by siać zamieszanie i chaos: straszyła śmiertelników i igrała z ich umysłami; w zależności od humoru, w którym się akurat znajdowała, zmieniała pogodę i porę dnia; kształtowała krajobraz według swojego widzimisię... a to dopiero początek długiej listy jej występków. Aliconianie jednak nie dali się zastraszyć. Postanowili stawić czoła nowemu wrogowi i ukroćć jego wybryki. Po długiej bitwie pokonali go i wzięli w niewolę. By uniknąć kolejnych ataków w przyszłości, połączyli swe magiczne siły i przesunęli swoją nową, małą ojczyznę w stronę sfery eterycznej, zmieniając ją w niezależny, chociaż wciąż związany z Onderem, półplan.

Aliconianie, oddzielając Nową Aliconię od macierzystej sfery, zapewnili jej bezpieczeństwo, ale nie przewidzieli skutków ubocznych. Próbowali im zaradzić przy pomocy swojej magii - stworzyli potężne zakłęcie imitujące słońce, księżyc i gwiazdy; zaczęli nawet prace nad zamkniętym obiegiem wody, ale w ich trakcie uświadomili sobie, że ich w ich małym świecie surowa energia magiczna jest bliska wyczerpania. Była to katastrofa. Aliconianie mogli zrobić tylko jedną rzecz: zwrócić się o pomoc do osoby najmniej godnej zaufania... istoty, która

była za wszystko odpowiedzialna na pierwszym miejscu.

Kpiarz, usłyszawszy o sytuacji w jakiej znaleźli się jego pogromcy, wybuchnął niepowstrzymanym śmiechem, który (jeśli legendy mówią prawdę) trwał trzy dni i trzy noce, i był tak donośny, że zatrzęsł samymi fundamentami Nowej Aliconii. Obawiano się, że utracił resztki rozumu, które mu pozostały. Wreszcie jednak uświadomił sobie powagę sytuacji, w jakiej się znalazł. Mógł albo pomóc, albo pozostać uwięziony na wieczność. Rozsądnie wybrał pierwszą opcję. Został wypuszczony z więzienia, ale wciąż pozostawał pod strażą starannie wyselekcjonowanej potężnej szóstki bohaterów, zwanej Gwardią Chaosu.

Trzeba przyznać, że to jego niezwykle zdolności umożliwiły naszej krainie dalsze istnienie. Splótl zakłęcie, które okazjonalnie czerpało surową magię z Onderu i przenosiło ją do półsfery. Później zaskoczył wszystkich - mimo że wywiązał się ze swojego zadania i mógł swobodnie odejść, pozostał w Nowej Aliconii. Co więcej: zaczął ją zasilać w brakujące zwierzęta i rośliny, otworzył też portale do trzech planów żywiołów, zapewniając dodatkową wodę, powietrze oraz surowce mineralne. Podróżował po całym kraju, doglądając jego rozwoju, w czym - z biegiem czasu - zaczęła mu pomagać Gwardia Chaosu, której udzielił drobnej części swojej mocy... W nagrodę otrzymał sporo swobody oraz zaskakująco wiele przywilejów. Wprawdzie wciąż nie w pełni mu ufano, ale wydawało się, że się zmienił... że dopasował się do Harmonii.

Omamił wszystkich. No, prawie wszystkich... w swej młodości, miłościwie nam panująca królowa Asteria lubiła podróżować po kraju, przyglądając się działaniom Kpiarza. Dostrzegła ona tkwiącą w nim groźbę. Pozostawała czujna. A gdy nadszedł stosowny moment, skonfrontowała się z nim. Nie wiadomo dokładnie jak wyglądało to spotkanie, ale po nim wszystko się zmieniło. Asteria powróciła do Aliconu, a Kpiarz zaszył się gdzieś. Przez długi czas go nie widziano. Kiedy powrócił, wszyscy tego pożałowali... Istota chaosu pokazała wreszcie swoją prawdziwą twarz.

Kpiarz był potworem. Sprowadził na nasz świat najgorsze okropieństwa... nieopisane cierpienia: wojnę, głód, nieznane choroby, katastrofy naturalne... I bawiło go to. Aliconianie, potępiający jego okrucieństwo i spaczone poczucie humoru, nie zamierzali przyglądać się bezczynnie chaosowi i zniszczeniu, które bestia wywołała. Postanowili go powstrzymać. Jednak tym razem, mimo licznych aktów bohaterstwa i wielkich poświęceń, ponieśli porażkę. Kpiarz dokonał pogromu. Niemal unicestwił całą rasę.

Wśród nielicznej garstki ocalałych Aliconian, znalazły się dwie siostry: Asteria i Selena. Wydawało się, że mają wielkie szczęście, albo że coś - lub ktoś - nad nimi czuwa. Użyły nieznanej, potężnej magii, by załatać rany, które chaos zadał naszej krainie. Przywróciły Nowej Aliconii życie i wlały w serca śmiertelników nową nadzieję. Wciąż jednak czekała je najtrudniejsza próba... Ruszyły zmierzyć się z Kpiarzem. Strąciły go z jego tronu i wygnały ze stolicy. Wreszcie osaczyły go niczym dzikiego zwierza i zmusiły do konfrontacji. Stawiły mu czoła z niezachwianą wiarą i desperacką wręcz odwagą. I wygrały. Udało im się zamknąć większą część mocy przeciwnika w sześciu specjalnie przygotowanych klejnotach, a jego samego zakłęły w kamieniu, by już nigdy nie mógł zagrozić światu. Siostry powróciły w chwale, a lud ogłosił je władczyniami. Darzono je wciąż tak gorliwą, że stały się boginiami..."

Przy ognisku na dłuższą chwilę zapadła cisza, którą przerwał gość, klaszcząc w dłonie.

- Wspaniała historia, zaiste, wspaniała historia... - podsumował.

Spis twórczości