

Księga Zaginionych Opowieści

Tom I



Przedmowa

Księga Zaginionych Opowieści była pierwszym istotnym literackim dokonaniem J.R.R. Tolkiena. Powstawała w dziesięcioleciu odległym obecnie już o sześćdziesiąt lat. To właśnie w *Księdze Zaginionych Opowieści* odnajdujemy najwcześniejsze historie dotyczące Valarów, Dzieci Iluvatar, Elfów i ludzi, krasnoludów i orków oraz ziem, na których toczyły się dzieje tych postaci. Może więc o terytorium Valinoru za zachodnim oceanem i Śródziemiu, „Wielkich Krainach” między morzami wschodu i zachodu. Jakies pięćdziesiąt siedem lat po zakończeniu prac nad *Zaginionymi Opowieściami* ukazał się drukiem *Silmarillion*, odległy i znacznie odmieniony potomek owych stronic. Od tamtej pory minęło znów sześć lat i obecna Przedmowa zdaje się sposobnym miejscem, aby wyjaśnić niektóre subtelności związane z oboma dziełami.

Silmarillion^[1] jest uważany powszechnie za książkę „trudną”, która bez dodatkowych objaśnień i przypisów pozostaje mało czytelna i pod tym względem drastycznie różni się od *Władcy Pierścieni*. W rozdziale 7 swej książki *The Road to Middle-earth* [„Droga do Śródziemia”] profesor T.A. Shippey podziela ten sąd („*Silmarillion* inny niż trudny w lekturze być po prostu nie może”, s. 201) i wyjaśnia, czemu tak właśnie rzecz musi wyglądać. Oczywiście nie sposób w dwóch zdaniach streścić obszernego wywodu, jednak można powiedzieć, że profesor Shippey wymienia w nim dwa zasadnicze powody, motywując taki a nie inny osąd (s. 185). Po pierwsze, w *Silmarillionie* nie ma „łącznika”, jakim w poprzednich dziełach są Hobbici (o *Hobbicie* powiada: „Bilbo staje się ogniwem rozpiętym między współczesnością a pradawnymi czasami krasnoludów i smoków”). Ojciec świetnie pojmował, że w razie opublikowania *Silmarilliona* brak ten jako wadę wytkną nie tylko przywiązani do postaci niziołków czytelnicy. W liście z 1956 roku (*The Letters of J.R.R. Tolkien*, s. 238), napisanym krótko po opublikowaniu *Władcy Pierścieni*, czytamy:

Nie sędzę, aby uzyskał popularność *Władcy* – ani śladu hobbitów! Masa mitologii, wszędzie elfy i podniosła stylistyka, ta „high stile” (jak powiedziałby Chaucer), która tak bardzo nie przypada do gustu licznym krytykom.

„Silmarillion” oferuje czystość formy i czytelnik nie znajdzie tu ani śladu takich zamierzonych „zderzeń” (nie tylko stylistycznych), jak te wynikające ze spotkania króla Theodena z Poppinem i Meriadokiem na ruinach Isengardu:

„Do widzenia, hobbici! Chciałbym was ujrzyć w swoim domu! Tam siądziemy sobie wygodnie i opowiecie mi wszystko, co wam serce podyktuje, o swoich przodkach, choćby od stworzenia świata..”.

Hobbici skłonili się nisko.

A więc to jest król Rohanu – szepnął Pippin. – Sympatyczny staruszek. Bardzo grzeczny”.[\[2\]](#)

Po drugie zaś:

Silmarillion różni się zasadniczo od wcześniejszych dzieł Tolkiena tym, że odrzuca konwencję powieści. Większość dzieł (w tym i *Hobbit*, i *Władca Pierścieni*) skupia narrację na wysuniętej na pierwszy plan postaci, jak Frodo czy Bilbo, i opowiada historię poprzez pryzmat przygód owej osoby. Powieściopisarz pozostaje oczywiście zasadniczym twórcą i w swej „omnipotencji” może zawsze coś wyjaśnić, ukazać „prawdziwe” oblicze zdarzeń i kontrast pomiędzy obiektywną rzeczywistością a ograniczonymi przez bariery postrzegania przeżyciami bohatera.

Rzecz sprowadza się zatem wyraźnie do kwestii „smaku” literackiego (lub literackich przyzwyczajeń). Stąd też bierze się „rozczarowanie” tych, którzy oczekiwali drugiego *Władcy Pierścieni*, o czym wspomina profesor Shippey. Pewien czytelnik wzburzył się do tego stopnia, że stwierdził wprost „To jest jak *Stary Testament!*”. Surowy osąd, którego wręcz nie godzi się komentować (choć porównanie to przyszło owemu czytelnikowi do głowy zapewne po lekturze nie tyle całości, ile jedynie początku dzieła). Oczywiście, *Silmarillion* miał poruszać serca i ożywiać wyobraźnię w sposób bezpośredni, bez szczególnego wysiłku ze strony odbiorcy, bez uprzednich dogłębnych studiów czy wielkiego czytania. Jednak jest taki, jaki jest, i można wątpić, czy dowolnie długie wyjaśnianie zmieni nastawienie tych, którzy uważają go za „niestrawny”.

Istnieje jeszcze trzecia kwestia (której profesor Shippey nie podnosi jednak w tym samym kontekście):

Tym, co [*Władca Pierścieni*] ma w obfitości, jest beowulfiańskie „wrażenie głębi” tworzone tak samo jak w dawnych opowieściach epickich przez wprowadzanie pieśni i dygresji. Przykładami takiego właśnie zabiegu są wzmianki Aragorna i Tinuviel, aluzje Sama Gamgee do *Silmarili* i *Żelaznej Korony*, relacja Elronda o Kelebrimborze i wiele innych kwestii. Dotyczy to jednak tylko *Władcy Pierścieni*, a nie wzmiankowanych opowieści. Oczekiwanie, że i one same, podane w pełnej wersji, odziedziczą ten „czar”, byłoby poważnym, strasznym w skutkach błędem. Tolkien wyczuwał tę groźbę lepiej, niż ktokolwiek inny. Jak napisał to w wyjaśniającym liście z dnia 20 września 1963 roku:

Pełen jestem wątpliwości wobec tego przedsięwzięcia [napisania *Silmarilliona*]. Urok *Władcy* polega, jak sądzę, po części na tym, że dawne dzieje pojawiają się tam jedynie w tle, przeblaskują chwilami niczym wieże odległego miasta w rozpraszanej słońcem mgłę, niczym daleka, nieznana wyspa. Starczy odwiedzić te

miejsca, a związana z nimi magia pryśnie, chyba że roztoczą się z nich nowe, niedosiężne perspektywy. (*Letters*, s. 333).

Starczy odwiedzić te miejsca, a związana z nimi magia pryśnie. Jeśli zaś chodzi o roztaczanie nowych, – niedosiężnych perspektyw, to problem w tym – o czym Tolkien na pewno niejednokrotnie rozmyślał – że w czasach Władcy Pierścieni Śródziemie już było stare, miało za sobą szmat historii. Silmarillion, w swej dłuższej wersji, sięgał do samego początku. I jaką „głębę” tu wykreować, gdy brak przeszłości, by z niej czerpać?

Z cytowanego listu widać, że ojciec rozumiał problem, czy raczej należałoby powiedzieć, niekiedy uznawał to za problem. Spostrzeżenie nie jest nowe. Gdy pisał *Władcę Pierścieni*, w roku 1945, w liście do mnie stwierdził (*Letters*, s. 110):

Opowieść zaczyna żyć dopiero wtedy, gdy zostanie opowiedziana, jednak to właśnie te nie wysłowione jeszcze historie poruszają najbardziej. Sądę, że *Kelebrimbor* zrobił na tobie takie wrażenie dlatego, gdyż roztaczał atmosferę niedopowiedzenia: wizję odległych szczytów górskich, na które nikomu nie będzie dane się wspiąć, obraz dalekich drzew (takich jak drzewo Niggle’a), do których nigdy nie podejdziemy, co najwyżej zbliżymy się nieco, tak by stały się „nieodległymi drzewami”...

Uważam, że doskonałą ilustracją jest pieśń, przypominiana przez Gimlego w Morii, wspominająca sprawy i nazwy dawnego świata:

Świat był piękny, a góry wysokie i gładkie,

*W dawnych dniach nie skalanych strasliwym upadkiem
Potężnych i wszechmocnych królów Nargothrondu
I Gondolinu, którzy do zamorskich lądów
Gdzieś tam dawno odeszli...*

„To piękne – rzekł Sam. – Chciałbym się nauczyć tej pieśni. *W salach pałacu Durina!* Co prawda, kiedy pomyślę o tych wszystkich lampach, ciemności wydają mi się jeszcze bardziej ponure”.[\[3\]](#)

Tym entuzjastycznym podziwem „To piękne!” Sam nie tylko sprowadza potężnych królów Nargothrondu i Gondolinu, ale równocześnie odsuwa czas ich żywota jeszcze wcześniej w przeszłość, w magiczne dale, których przebycie (w danej chwili) byłoby wręcz groźne.

Profesor Shippey powiada: „Oczekiwanie, że [historie zasygnalizowane jedynie we *Władcy Pierścieni* podane w pełnej wersji, odziedziczą ten *czar*, byłoby poważnym, strasznym w skutkach błędem”. „Błąd” tkwi jednak raczej w oczekiwaniach, iż jednak *czar* ów zachowają, nie zaś w tym, że historie zostały jednak opowiedziane. Profesor Shippey wyraźnie zauważa zadumę, która opanowała mego ojca w 1963 roku, czy tekst powinien być spisany, czy nie. Dopowiada bowiem, że „takie przedsięwzięcie” oznacza rozpoczęcie pisania *Silmarilliona*. Jednak w słowach tych ojciec nie nawiązywał jedynie do samej pracy, ponieważ dzieło zasadniczo zostało już utrwalone na papierze, w znacznej części po wielokroć (aluzje zawarte we *Władcy Pierścieni* nie zwodzą). Zasadnicze pytanie, jak wspomniał zresztą we wcześniejszym fragmencie tego samego listu, dotyczyło prezentacji w postaci książkowej po wydaniu *Władcy Pierścieni*, kiedy to, jak uważał, czas po temu stosowny już minął.

Obawiam się również, że przygotowanie tekstu zajmie wiele czasu, a ja pracuję powoli. Legendy trzeba przeredagować (powstawały w różnym czasie, niektóre

wiele lat temu) i dopilnować wewnętrznej ich spójności, należy też „zgodzić” je z *Władcą*; muszą też otrzymać nowocześniejszą nieco postać. Żadne proste rozwiązanie fabularne, jak podróż i poszukiwanie, nie wchodzi w rachubę.

Pelen jestem wątpliwości w materii tego dzieła...

Gdy po jego śmierci sprawa wydania *Silmarilliona* wynikła ponownie, w ogóle nie brałem owych wątpliwości pod uwagę. Efekt „dawnych dziejów pojawiających się jedynie w tle” *Władcy Pierścieni* jest nader istotny i niepowtarzalny, jednak nie wydaje mi się to dostatecznym powodem, aby powstrzymywać się od ich pełnego przedstawienia.

Owo „wrażenie głębi” wynikłe z pieśni i dygresji nie może urastać do miana kryterium oceny, szczególnie dzieła, które w swej istocie jest zupełnie odmienne. To byłoby tak, jakby na historię Dawnych Dni patrzeć wyłącznie poprzez pryzmat ich wykorzystania we *Władcy Pierścieni*, gdzie posłużyły jako środek artystyczny. Nie należy też „mechanicznie” upraszczać sprawy twierdząc, jakoby pełniejsza relacja o potężnych królach Nargothrundu i Gondolinu zbliżała nas niebezpiecznie do najgłębszego dna, a opowieść o dniach Stworzenia stawiała „pod murem”, bo już „brak przeszłości, by z niej czerpać”.

Oczywiście nie tak to wszystko wygląda. „Głębia” sugeruje występowanie pewnej relacji pomiędzy różnymi epokami tego samego świata. Umieszcza czytelnika w jakimś wyobrażonym punkcie czasu i przestrzeni. Odbiorca tekstu może obejrzeć się wstecz, „poczuć” wiekowość rzeczy dawnych. *Władca Pierścieni* jest pod tym względem nader sugestywny (bardziej niż suche zestawienia dat i zdarzeń) i przedstawia czytelnikowi ów konieczny „punkt wyjścia”. Czytając *Silmarillion*, należy wyobrazić sobie koniec Trzeciej Ery w Śródziemiu, a następnie spojrzeć za siebie. Trzeba stanąć obok Sama Gamgee powiadającego „To piękne” i dodać „chciałbym dowiedzieć się czegoś więcej”. A przecież zwarta i skrótowa forma *Silmarilliona* sugeruje, że za przedstawioną treścią kryje się jeszcze sporo nieznaney poezji i

„wiedzy”, tym samym kreuje atmosferę niedopowiedzenia. Wrażenie „dystansu” nie ginie. Narracja nie stawia nas w roli uczestnika zdarzeń, nie postrzegamy Silmarili tak, jak dane jest nam „na własne oczy” podziwiać Pierścień. Autor „Silmarilliona” sam porównał się niegdyś do twórcy *Beowulfa*, gdyż tak jak on „opowiadał o rzeczach zamierzchłych już niegdyś opłakanych, i cały swój artyzm wkładał w to jedynie, by poruszyć w sercach dawno przebrzmiałą strunę żalu”.

Dobrze już wiemy, że ojciec pragnął opublikować „Silmarillion” razem z *Władcą Pierścieni*. Nie orzeknę, czy byłoby to wówczas rozwiązanie stosowne, nie próbuję nawet zgadywać, jak potoczyłyby się losy tak złożonej pracy, kwadrylogii czy tetralogii, ani jak taka publikacja rzutowałaby na dalsze poczynania ojca. Ostatecznie realizacja oznaczałaby nieodwołalny kres rozwoju samego „Silmarilliona” i całej historii Dawnych Dni. Wszelako skutkiem pośmiertnego wydania tego dzieła, prawie ćwierć stulecia później, naturalny porządek prezentacji dziejów Śródziemia został zburzony. I można się zastanawiać, czy mądrze uczyniono w 1977 roku, oddając czytelnikom do rąk zbiór podstawowych legend bez komentarza czy sugestii. Takiej właśnie „myśli przewodniej” zabrakło, dominowała opinia, że teksty będą tłumaczyć się same. Obecnie uważam, że popełniono błąd.

W cytowanym powyżej liście z 1963 roku widzimy mego ojca dumającego nad stosowną formą prezentacji dziejów z Dawnych Dni. Pierwotny pomysł, ten z *Księgi Zaginionych Opowieści*, gdzie człowiek imieniem Eriol dociera po długiej podróży przez ocean do wyspy zamieszkaney przez elfy i poznaje ich historię, odchodził z wolna w cień. Gdy ojciec umarł w 1973 roku, „Silmarillion” trwał w charakterystycznym dla niego stanie nieuporządkowania. Wcześniejsze partie zostały już przejrane lub w znacznej mierze napisane na nowo, podczas gdy te finalne wciąż prezentowały się tak samo, jak dwadzieścia lat wcześniej. W ostatnich zapiskach nie było śladu ni sugestii jakiegokolwiek „fabularnego łącznika” czy myśli przewodniej, mających spajać poszczególne części. Podejrzewam, że ojciec stwierdził ostatecznie, że żaden sposób nie będzie dobry i nie da się

uczynić nic więcej ponad wyjaśnienie, skąd (w obrębie wyimaginowanego świata) dana opowieść pochodzi.

W pierwotnym wydaniu *Władcy Pierścieni* Bilbo dał Frodowi w Rivendell na rozstanie „kilka książek, poświęconych wiedzy i historii, a napisanych jego ręką cienkimi pajęczymi literami w różnych okresach życia, tomy oprawne w czerwone okładki i opatrzone wyjaśnieniem *Przełożył z języka elfów B. B.* [4] W drugim wydaniu (1966) „kilka książek” zmieniło się w „trzy księgi”, a w dodanej w tej edycji *Nocie do prologu* ojciec stwierdza, że treść owych „trzech grubych tomów, oprawnych w czerwoną skórę” [5] została zachowana w tej kopii Czerwonej Księgi Marchii Zachodniej, którą spisał w Gondorze pisarz królewski Findegil w 172 roku Czwartej Ery; a także

Dzieło to liczy trzy tomy i spotkało się z uznaniem, jako owoc głębokiej wiedzy i umiejętności, Bilbo bowiem pracował nad nim [...] w Rivendell, gdzie miał dostęp do bogatych źródeł zarówno w postaci przekazów piśmiennych, jak ustnych. Frodo, zajmując się niemal wyłącznie historią Dawnych Dni, mało z tej pracy krewniaka korzystał, dlatego niniejsza książka nic więcej o niej nie mówi. [6]

W *Encyklopedii Śródziemia* Robert Foster stwierdza: „*Quenta Silmarillion* była niewątpliwie jednym z tych tekstów, które Bilbo przetłumaczył z języka elfów i które zachowały się w Czerwonej Księdze Marchii Zachodniej”. I ja tak uważam, szczególnie że dylemat się wówczas rozwiązuje: księgi „poświęcone wiedzy i historii” to był właśnie „*Silmarillion*”. Wszelako prócz wspomnianego już cytatu brak w pismach ojca innych dowodów na taki stan rzeczy, przez co wahałem się (niepotrzebnie, jak obecnie sędzę), by sprawę domniemaną uznać za pewnik.

W kwestii „*Silmarilliona*” miałem trojaki wybór. Po pierwsze – mogłem nie zezwolić na publikację, argumentując, że dzieło jest niekompletne i niespójne; po drugie

zaakceptować całość taką, jaka była; i po trzecie próbując przedstawić w jednym tomie różnorodne materiały, zaprezentować „Silmarillion” jako owoc procesu twórczego, który nieustannie podlegając ewolucji trwał przeszło pół wieku”[7], czyli, jak stwierdziłem to w *Niedokończonych Opowieściach*, (s. 7) „nadać [pracy] postać studium historycznego, zbioru połączonych komentarzem tekstów”. Ostatecznie wybrałem ostatnie wyjście. Postanowiłem więc „opracować jedną wersję, selekcionując i porządkując materiały tak, aby powstała możliwie najbardziej konsekwentna i wewnętrznie spoista całość”[8]. Gdy tylko decyzja zapadła, wraz z Guyem Kayem, który pomagał mi w pracy, zaczęliśmy zmierzać ku celowi wytyczonego przez mojego ojca w liście z roku 1963: „Legendy muszą zostać przerobione... i ujednolicone; muszą zyskać spójność z *Władcą*. Chcąc zaprezentować „Silmarillion” jako „konsekwentną oraz wewnętrznie spoistą całość” (choć z oczywistych przyczyn do końca udać się to nie mogło), nie zdołaliśmy już ukazać złożonych dziejów tych opowieści.

Ostatecznie, w nieprzewidziany sposób, dodatkowa aura tajemniczości otoczyła „Silmarillion”. Nie było wiadomo, jak stary jest dany tekst, czy opiera się na wersji „wczesnej” czy „późnej”, i w jakich proporcjach na której, w jak dużym stopniu ingerowała redakcja, czy dokonano „manipulacji” (albo i dopisków)... Profesor Randel Helms wyklada tę sprawę w swej książce *Tolkien and the Silmarils* następująco:

Osoby zainteresowane rozwojem *Silmarilliona* będą chciały przestudiować *Niedokończone Opowieści* nie tylko ze względu na ich wartość literacką, ale również dla zbadania ich relacji z dziełem wcześniej wymienionym. Oto klasyczny przykład problemu, przed którym staje czynny krytyk: czym, w gruncie rzeczy, jest dzieło literackie? Czy ważniejsze są zamierzenia (rzeczywiste lub domniemane) autora, czy ostateczna postać edytorska? Szczególnie jaskrawo widać rzecz wtedy, gdy tak jak w przypadku *Silmarilliona*, autor

umiera przed ukończeniem pracy i zostawia więcej niż jedną wersję niektórych partii dzieła, a te ukazują się następnie w różnych miejscach. Którą z owych wersji krytyk ma uznać za „prawdziwą”?

Jednak profesor Helms stwierdza również: „Christopher Tolkien pomógł nam w tym przypadku zaznaczając uczciwie, iż *Silmarillion* w tej postaci to wynalazek syna, nie ojca”, i temu nieporozumieniu ja sam jestem winien.

Wracając do profesora Shippeya, przyjmuje on (s. 169) moje zapewnienia, że w wersji opublikowanej zostało „bardzo wiele” z „*Silmarilliona*” z roku 1937, wszelako waha się uznać ten tekst za cokolwiek innego, jak „późne”, a być może nawet ostatnie dzieło autora. W artykule zatytułowanym „The Text of *The Hobbit*-Putting Tolkien’s Notes in Order”^[9] (English Studies in Canada, VII, 2, lato 1981), Constance B. Hieatt konkluduje, iż: „jest wręcz oczywistym, że nigdy nie zdołamy prześledzić wszystkich kroków procesu twórczego autora *Silmarilliona*”

Jednak mimo tych trudności interpretacyjnych i zagadek istnieje pewność, iż sam kreator Śródziemia i Valinoru nie tracił z oczu spójności dziejów, roli poszczególnych miejsc oraz postaci i to niezależnie, jaką formą literacką akurat operował, a także na ile jego wizje zmieniały się z latami. Ojciec świetnie pojmował, że wielu czytelników *Władcy Pierścieni* z radością zajrzy do Śródziemia, ale potraktuje tę krainę jedynie jako scenę dla wydarzeń fabuły. Owszem, ulegną urokowi wspomnianej „głębi”, jednak nie zapragną docierać do sedna. Tak czy inaczej „głębia” nie jest złudzeniem, nie przypomina tapety z grzbietami książek, która miast prawdziwej biblioteki, zdobi gabinet. Języki quenejski i sindariński istnieją naprawdę jako wewnętrznie spójne twory. Niezależnie od twierdzeń krytyków literackich, świat ten daje się badać i można nań spojrzeć z szerszej perspektywy, od mitu o Stworzeniu począwszy. Poszczególne postaci, każde zjawisko, istotne dla autora, samo w sobie warte jest uwagi. Manwe czy Feanor nie mniej od Gandalfa czy Galadrieli, *Silmarile* nie mniej niż *Pierścienie*; Muzyka Ainurów, panteon

bogów, siedziby Valarów, los Dzieci Iluvatara – wszystkie te elementy mają znaczenie w odbiorze całości. Takie dociekania są w pełni uprawnione, wynikają z zaakceptowania świata wymyślnego jako obiektu kontemplacji czy studiów na podobnej zasadzie jak wiele innych tworów świata realnego. Takim właśnie podejściem i przekonaniem, że inni też je podzielają, kierowałem się, zbierając teksty do książki zatytułowanej *Niedokończone Opowieści*.

Jednak spojrzenie autora na własne wizje podlegało powolnym przemianom, perspektywa stawiała się coraz bardziej rozległa za życia ojca: w *Hobbicie* i *Władcy Pierścieni* ukazały się drukiem ledwie fragmenty całości. Badanie Śródziemia i Valinoru jest tym samym sprawą niełatwą, ponieważ obiekty te z biegiem lat tracą cechy stałości na rzecz „metamorficzności”. Raz książka wydana tak daleko idącym zmianom nie” ulega, przez co publikacja „*Silmarilion*” część obrazu niejako utrwaliła, narzucając tekstowi postać finalną.

O całej tej niekoniecznie sensownej dyspucie wspominać po to, aby wyjaśnić zasadnicze motywy, które mną kierowały przy przygotowywaniu *Księgi Zaginionych Opowieści* do druku. Jest to pierwszy krok na drodze prezentacji owego „metamorficznego” spojrzenia na Śródziemie i Valinor w czasach, kiedy wielka geograficzna ekspansja stanowiła pieśń odległej przyszłości. Dopiero później Beleriand przesunął się z centrum na zachód; nie było mowy jeszcze od „Dawnych Dniach” zakończonych zatopieniem Beleriandu; elfy wciąż zwały się „czarodziejskim ludem” i nawet uczony Noldor Rumil nie przypominał jednego z apodyktycznych „mędrców” przedstawianych przez mego ojca w późniejszych latach. W *Księdze Zaginionych Opowieści* książęta Noldorów rzadko się pojawiają, nie ma elfów szarych z Beleriandu; Beren jest elfem, a nie człowiekiem, a w roli jego ciemniźcyela nie występuje Sauron tylko monstrualny kot nawiedzony przez diabła; krasnoludy są ludem złym a historyczne związki międzyquenejskim a sindarińskim zostały pomyślane zupełnie inaczej. To tylko kilka szczególnie widocznych różnic, jednak pełna ich lista byłaby o wiele dłuższa. Z drugiej wszakże

strony istniała już wówczas solidna osnowa i ona przetrwała do późniejszych czasów. Co więcej, historia dziejów Śródziemia nader rzadko kształtowała się poprzez odrzucenie jakiegoś elementu, o wiele częściej kreacja polegała na wieloetapowej transformacji – podania obrastały legendą tak samo jak te „prawdziwe”, powtarzane przez całe pokolenia mity (w ten sposób, na przykład, historia Nargothrondy połączyła się z opowieścią o Beren i Luthien, o którym to związku na etapie *Zaginionych Opowieści* mowy jeszcze nie ma, chociaż oba elementy są już obecne).

Księgę Zaginionych Opowieści ojciec zaczął pisać w latach 1916-17, podczas pierwszej wojny światowej, w wieku 25 lat. Kilkanaście lat później nie dokończone dzieło porzucił. Był to początek opowieści, pierwszej w tak dojrzałej formie, o historii Valinoru i Śródziemia. Zanim jednak ukończył *Opowieści*, zwrócił się ku poezji: *Pieśń o Leithian* w rymowanych dwuwierszach (opowieść o Berenie i Luthien) oraz *Dzieci Hurina* w formie aliteracji. Prozatorska postać tej mitologii zaczęła rodzić się na nowo [\[10\]](#) pod postacią całkiem krótkiego synopsisu czy „szkicu”, jak mawiał ojciec, napisanego w 1926 roku i będącego objaśnieniem koniecznym do pełnego zrozumienia aliteracyjnego wiersza. W trakcie dalszej pracy „szkic” zamienił się w wersję „Silmarilliona”. Tekst ów był prawie na ukończeniu pod koniec roku 1937. Wtedy ojciec przerwał pracę i dzieło w takiej postaci wysłał w listopadzie 1937 roku do Allena and Unwina. Jednak w latach trzydziestych stworzył też utwory „stowarzyszone” i chociaż poboczne, to nie mniej ważne, niż *Kroniki Valinoru* i *Kroniki Belerariandu* (których fragmenty przetrwały również w staroangielskich przekładach dokonanych przez AElfwine – Eriola), kosmogoniczna relacja zatytułowana *Ambarkanta* – „Postać świata” – autorstwa Rumila, i *Lhammas* albo „Rozprawa o językach” Pengoloda z Gondolinu. Do sprawy dziejów Pierwszej Ery ojciec powrócił dopiero wiele lat później, po ukończeniu *Władcy Pierścieni*, jednak w okresie bezpośrednio poprzedzającym wydanie trylogii zajął się z wielkim zapalem „Silmarillionem” i tekstami z nim powiązanymi.

Mam nadzieję, że to dwutomowe wydanie *Zaginionych Opowieści* rozpocznie serię wydawnictw przedstawiających całą historię jak najobszerniej, tak prozą jak wierszem, szczególnie w oparciu o późniejsze zapiski. Stąd też, nieco na wyrost, opatruję niniejszy tom podtytułem „Historia Śródziemia”, chociaż obawiam się, czy zadanie ukazania dziejów, mnie nie przerośnie. W żadnym razie nie będzie to jednak klasyczna „historia”: zamierzam zamieścić kompletne lub prawie kompletne teksty, które wszakże nie tworzą jednorodnej całości. Pragnę nie tyle rozplątywać wątki opowieści, ile przedstawić wszystko, co można (i należy), by mogło zaistnieć kompletne dzieło.

Śledzenie tak długiej literackiej ewolucji bardzo mnie interesuje i mam nadzieję, że inni też w podobnych dociekaniach zagustują. Na przykład: jakim zmianom ulegała intryga, jak odmieniały się kosmologiczne szczegóły. A i drobiazgom można się przyjrzeć – choćby ostrzegawczemu pojawieniu się bystrookiego Legolasa Zielonego Liścia w opowieści *Upadek Gondolinu*. Jednak poszczególne dzieła są ciekawe nie tylko jako obiekt studiów. Wiele można w nich znaleźć i takich fragmentów, których mój ojciec nigdy (na ile da się to ustalić) wyraźnie nie odrzucił, i trzeba pamiętać, że powstały ze „Szkicu” z roku 1926, „Silmarillion” został spisany jako skrót czy streszczenie o wiele dłuższego utworu (istniejącego albo i nie, to nie takie ważne). Wykwintny, archaizowany język nie ma nic wspólnego z napuszonym stylem – jest bogaty, pełen życia i szczególnie udatnie oddaje magiczną i niesamowitą aurę otaczającą wczesne elfy. Ale dopasowuje się również do szyderczego Melka czy przygód Ulma i Ossego. Ten ostatni przypadek graniczy z komizmem i tutaj też odnajdujemy język tak potoczny i żywy, jaki nie przetrwał w poważniejszej prozie późniejszego „Silmarilliona”.

Zaginione Opowieści nigdy nie zbliżyły się nawet do tej postaci, w jakiej wedle zamysłów ojca miały zostać opublikowane. Wszystko skończyło się na próbach, notatkach w sponiewieranych zeszytach, które zostały pewnego dnia po prostu zostały odłożone na stos. Lata mijały i nikt do nich nie zaglądał. Chęć przedstawienie ich drukiem nastrocza sporo

problemów. Przede wszystkim z samym odczytaniem, po części dlatego, że zdania były pisane pośpiesznie i ołówkiem, w niektórych miejscach potrzebowałem lupy i wielkich zasobów cierpliwości, aby coś uzyskać. A i tak nie zawsze odnosiłem sukces. Na dodatek w niektórych *Opowieściach* ojciec wymazał pierwotne, ołówkowe zapiski i atramentem napisał poprawioną wersję, a ponieważ w tym okresie używał zeszytów miast luźnych kartek, często brakowało mu miejsca, więc dodatkowe akapity wciskał między nowe fragmenty. Niektóre kartki przypominają zaiste upiorną łamigłówkę.

Po drugie, *Zaginione Opowieści* nie były spisywane kolejno jedna po drugiej, zgodnie z biegiem narracji, chociaż ojciec co jakiś czas porządkował je i poprawiał. *Upadek Gondolinu* powstał jako pierwsza z opowiedzianych Erilowi historii. Z drugiej strony przetrwały do dzisiaj wersje to późniejsze, przeredagowane formy. W niektórych przypadkach żaden z wcześniejszych ubiorów po prostu się nie ostał, gdzie indziej mamy obie wersje, czasem wzajemnie uzupełniające. Gdzie indziej odnajdujemy jedynie wstępny szkic lub pozbawione jakiegokolwiek formy narracyjnej notatki i plany. Uznałem ostatecznie, że jedynym wykonalnym sposobem prezentacji *Opowieści* będzie ułożenie poszczególnych tekstów w kolejności narracji.

No i koniec końców, w miarę jak postępowała praca nad *Opowieściami*, zmieniały się powiązania między nimi oraz koncepcje dzieła, a rozwój języków prowadził *pari passu* do nieustannych modyfikacji imion i nazw własnych.

Tak złożone przedsięwzięcie edytorskie jak to, zachowujące złożoność dzieła a nie ograniczające się do „wygładzania i dopasowywania” wymaga sporo mrówczej pracy; podczas lektury czytelnik ani przez chwilę nie jest sam. Staralem się uczynić tekst możliwie przystępnym i uporządkowanym. Jednocześnie opatrzyłem go stosownie bogatym komentarzem, przeznaczonym dla tych, którzy objaśnień oczekują. Aby cel osiągnąć, do minimum zredukowałem przypisy przy samym tekście. I tak, wszystkie zmiany nazw własnych zostały odnotowane, ale zgrupowałem je w dodatkach pod koniec każdej opowieści, miast wpisywać rzecz przy każdym pojawieniu się do niego miana. Niemal

wszystkie adnotacje dotyczące wcześniejszych przemian tekstów, kwestie językowe (dotyczące głównie etymologii nazw) i inne komentarze znalazły się w Dodatku na końcu książki, gdzie zawarłem także wiele informacji związanych z wcześniejszymi postaciami języków elfów. W ten sposób numerowane przypisy odnoszą się w większości do zawartych w innych wersjach danego tekstu wariacji i czytelnik, który nie zamierza kłopotać się lekturą niczego prócz samej opowieści, wie, co ominąć, i ile, w razie czego, traci.

Komentarze ograniczają się do rozważań nad implikacjami wynikającymi z takiej a nie innej wersji tekstu i do porównywania jej z opublikowanym *Silmarillionem*. Omijałem kwestie podobieństw, źródeł i wpływów oraz złożonego procesu przemian tekstu od *Zaginionych Opowieści* do wersji opublikowanej (gdyż wprowadzałoby to, jak sądzę, zbyt wiele zamieszania). Całą rzecz sprowadziłem do dwóch punktów – początkowego i finalnego. Ani przez chwilę nie byłem skłonny uważać moich analiz za jedyne możliwe czy bez reszty słuszne, myślę też, że istnieją sposoby odczytania również i tych zawiłości *Opowieści*, które zdarzyło mi się przeoczyć. Dodałem też krótki słownik występujących w *Opowieściach* i wierszach wyrazów rzadkich, archaicznych czy nie będących już w użyciu. [\[11\]](#)

Tekst ukazuje się w postaci możliwie bliskiej oryginalnym manuskryptom. Tylko w przypadkach oczywistych (i raczej drobnych) został po cichu poprawiony – chodzi o pewne niezgrabności stylistyczne czy gramatyczne. Głównie zresztą dotyczy to *Opowieści* pospiesznie rzuconych spisanych w formie szkicu, a które jednak postanowiłem zamieścić. Na wiele większą swobodę pozwoliłem sobie w kwestii interpunkcji, gdyż ojciec, gdy pisał szybko, stawiał znaki interpunkcyjne byle gdzie, a czasem w ogóle pomijał. Dalej niż on poszedłem, gdy chodzi o pisownię nazw dużą literą. Po niejakiem wahaniu przyjąłem również jednorodny system stawiania akcentów w imionach elfów. Ojciec pisał je rozmaicie, na przykład: *PalUrien*, *Palurien*, *Palurien*; *nén*, *Onén*; *Kor*; *Kor*. Za właściwe uznałem przyjęcie tego samego systemu, jaki dało się zaobserwować w późnym sinsarińskim. Zasadniczo zachowywałem znaki akcentów z oryginalnego

tekstu, zmieniając je wszelako nad monosylabami, stąd *Palurien*, 'nen, Kor.

Podział niniejszego wydania na dwa tomy wynika wyłącznie z obszerności dzieła, więc *Zaginione Opowieści* należy traktować jak jedność. Mam nadzieję, że druga część ukaże się najpóźniej w rok po pierwszej, chociaż każda księga będzie posiadać własne dodatki i komentarze. W drugim tomie znajdą się *Opowieści* pod wieloma względami szczególnie interesujące: *Tinuviel*, *Turambar* (Turin), *Upadek Gondolinu* i *Opowieść o Nauglafringu* (Naszyjniku krasnoludów); zarys *Opowieści i Earendilu* i zwieńczenie dzieła: *AElfwine z Anglii*.

I Dworek utraconych zabaw

Na okładce jednego z mocno już podniszczonych zeszytów gimnazjalnych, w których ojciec spisywał niektóre spośród *Zaginionych Opowieści* widnieje tytuł: *Dworek Utraconych Zabaw, poprzedzający Księgę Zaginionych Opowieści*; są tam też zapisane ręką mojej matki jej inicjały, E.M.T., i data 12 lutego 1917. Opowieść w zeszycie zanotowała matka; jest to wyraźna i czytelna kopia trudnego do odcyfrowania tekstu sporządzonego przez ojca ołówkiem na luźnych kartkach, które później zostały wsunięte między okładki. Data ukończenia pracy mogłaby być (choć zapewne nie jest) wcześniejsza niż ta podana na okładce. Przepisana wersja jest niemal identyczna z ołówkową; wszelkie zmiany, niezbyt wielkie (poza tymi dotyczącymi imion) uczyniono już na wyraźnie napisanym egzemplarzu. Poniżej przytaczam ostateczną postać.

Zdarzyło się kiedyś, że pewien podróżnik z dalekich krain, człek wielce ciekaw, został pragnieniem ujżenia dziwnych stron, zwyczajów i siedzib nieznanych ludów przywieziony na zachód. Dotarł aż w te strony, gdzie przed dziobem statku maluje się Samotna Wyspa, Tol Eressea w szlachetnej mowie, przez gnomy [\[12\]](#) zwana jednak Dor Faidwen, czy Kraina Wytchnienia. I z tego obszerna opowieść się uplotła.

Jednego dnia w porze, gdy światła wieczorne zapalały się w wielu oknach, przybył do podnóża pagórka pośród szerokiej, lesistej równiny. Znajdował się pośrodku wielkiej wyspy i przez wiele dni przemierzał jej drogi, co noc zatrzymując się tam, gdzie znajdował jakieś sadyby (czy to małe, czy spore miasto), które wyszły mu na spotkanie w godzinie zapalania świec. Teraz właśnie rozglądał się za nowym miejscem postoju, gdyż nawet mąż o sercu dociekliwym, nawet syn Eerendela, zwraca w takiej porze myśl raczej ku kolacji, wytchnieniu i szmerowi opowieści, zanim czas spoczynku i sen nadejdzie.

Stanął zatem u stóp niewielkiego wzgórza i nagle wiatr słaby powiał i w czystym jeszcze, wieczornym blasku stadko gawronów przeleciało mu nad głową. Słońce już czas jakiś temu skryło się za gałęziami rosnących jak okiem sięgnąć wiązów i ostatki pozłoty spłynęły po liściach, by sennie spocząć pod korzeniami i tam świtu doczekać.

Gawrony zakrzyknęły zaś, jakby schronienie swe ujrzały, po czym zakręciły i przysiadły na wierzchołkach wiązów na szczycie wzgórza. Wtedy pomyślał Eriol (bo tak właśnie lud wyspy na niego wołał, imię to znaczy „Ten, kto śni samotnie”, jednak o poprzednich mianach podróżnika opowieść nie wspomina): „Godzina wytnienia już bliska i chociaż nie wiem nawet, jak się to miasto piękne na szczycie wzgórza nazywa, poszukam w nim odpoczynku i dachu nad głową i nie ruszę dalej przed rankiem, bowiem okolica wygląda mi miło i dobry wiatr tu przemyka. Wyczuwam w nim powiew tajemnicy niejednej skrytej w dawnych i pięknych skarbcach, a także sercach szlachetnych, które mieszkają w tych murach”.

Eriol szedł z południa, a droga biegła przed nim prosto, z jednej strony widniał wielki mur z szarego kamienia, zwieńczony mnogością kwiatów; miejscami zwieszały się też nad drogą gałęzie wielkich, mrocznych cisów. Spomiędzy nich zaczęły wyzierać przed wędrowcem pierwsze gwiazdy. Eriol wspominał o nich potem w pieśni ułożonej na cześć tego pięknego miasta.

Dotarł na górę, między domy i na los się zdając, skrzył w uliczkę wijącą się zachodnim stokiem wzgórza. Jakiś czas później wzrok jego spoczął na niewielkim domostwie z wieloma małymi oknami, które (choć wszystkie przesłonięte kotarami) sączyły światło ciepłe i słodkie, że aż serce napełniało się radością. Zatręknął podróżnik za miłym towarzystwem i zmęczenie wędrowką nagle go odeszło. Wiedziony impulsem zwrócił się do drzwi dworku. Zapukawszy, spytał otwierającego, jak się dom ów nazywa i kto w nim mieszka. W odpowiedzi usłyszał, iż jest to Mar Vanwa Tyaleva, albo Dworek Utraconych Zabaw. Bardzo go ta nazwa zdumiała. Mieszkali w nim, jak powiedziano, Lindo i Vaire (to oni dawno temu wzniesli domostwo) wraz z licznymi pobratymcami, przyjaciółmi i dziećmi. W tejże chwili

podróżnik zadziwił się jeszcze bardziej, widział bowiem jak niewielki jest budynek. Ale ten, co drzwi otworzył, jakby myśli rozmówcy przejrzał, wyjaśnił: „Nieduży nasz dworek, ale większego jego mieszkańcy nie potrzebują; dostęp mają tu jedynie mali albo i tacy, którzy, stając na progu, własnym życzeniem tracą wielkie rozmiary”.

Na to odparł Eriol, że bardzo pragnąłby wejść i doświadczyć miłej gościny Vaire i Linda, gdyby na to zezwolili, po czym wyraża niczym nie przymuszone życzenie, aby dostatecznie zmaleć tutaj, na progu. „Wejdz” usłyszał w odpowiedzi. Wkroczywszy do środka, ujrzał wewnątrz wielce obszerne i bardzo jasno oświetlone. Spotkał tam gospodarza, Linda, i żonę jego, Vaire, którzy przyszli go powitać. Serce wypełniła mu pogoda większa, niż kiedykolwiek podczas tej wędrówki, chociaż od czasu lądowania na Samotnej Wyspie niczego innego nie zaznał, jak tylko radości.

A gdy Vaire pozdrowiła go ciepłymi słowy, a Lindo spytał o imię oraz miejsce skąd przybywa i dokąd pragnie się udać, podróżnik przedstawił się jako Obcy. Powiedział też, że przybywa z Wielkich Krain[13] i podąża tam, gdzie głód wędrówki go zawiedzie. I wtedy podano w wielkiej sali wieczorny posiłek i zaproszono nań Eorla. W jadalni tej, mimo lata, płonęły trzy wielkie kominki, jeden u szczytowej ściany, a dwa po bokach stołu. Ich blask kapał pomieszczenie w ciepłej poświacie. W tejże chwili weszło więcej osób ze świecami wszystkich kształtów i rozmiarów osadzonymi na kijach dziwnego wzoru: wiele było rzeźbionych w drewnie, inne kute w metalu. Umieszczono je w stojakach zarówno wokół centralnego stołu jak i tych bocznych ław.

Równocześnie rozbrzmiał wielki, ale łagodny i słodki w brzmieniu gong, a zaraz potem dał słyszeć się śmiech wielu głosów i tupot licznych stóp. Widząc radosne zdumienie gościa, Vaire wyjaśniła: „To głos Tomba, Gongu Dziecięcego, który stoi przed Salą Zabawy Odzyskanej i odzywa się po jednokroć, aby przywołać dziatwę tutaj, a trzykroć, wzywając ją do Sali Smolnych Główni, gdzie snuje się opowieści”. A Lindo dodał: „O ile teraz słyszysz śmiech i tupot, to przy trzech uderzeniach mury zatrzęsą się od uciechy i łoskotu, gdyż tamten właśnie moment jest dla Littlehearta, strażnika

gongu, najszcześniejszą porą dnia, jak sam mówi, a wiele szczęścia zaznał w swoim długim życiu. Wiekowy jest bowiem ponad miarę, chociaż ducha wciąż radosnego. Wraz z Earendilem udał się na Wingilocie w tę ostatnią podróż, kiedy poszukiwali Kor. Właśnie brzmienie tego gongu na Morzach Cienia obudziło Śpiącego w Wieży Perły, która stoi daleko na zachodzie na Wyspach Zmierzchu.

Eriol chłonał słowa Linda, gdyż zdało się wędrowcowi, że oto staje przed nim otworem nowy, jasny świat i aż niczego więcej przez to nie dosłyszał, aż Vaire poprosiła go, by usiadł. A gdy się rozejrzał, ujrzał ławy wszystkie i krzesła obsiednięte przez dzieci, które choć rozmaitego wzrostu, wieku i wyglądu, jedno miały wspólne - wszystkie wyglądały na wielce szczęśliwe i każde z radością wypatrywało dalszych uciech i zabaw. Ich oblicza kąpały się w łagodnym blasku świec, włosy lśniły złotem lub błyskały czernią, a gdzieniegdzie srebrzyły się siwizną. Gdy tak patrzył, obecni wstali i zgodnych chórem odśpiewali pieśń Wniesienia Mięsa. Postawiono przed nimi jedzenie, a potem i usługujący i oczekujący, gospodarz i gospodyni, dzieci i gość, wszyscy usiedli: najpierw jednak Lindo pobłogosławił jedzenie oraz zebranych. Podczas posiłku Eriol wdał się w rozmowę z Lindem i jego żoną. Opowiedział im o swoim dawnym życiu i przygodach, szczególnie o tych, które przywiodły go na Samotną Wyspę. W zamian wypytał o wiele spraw dotyczących tej pięknej krainy, a zwłaszcza cudnego miasta, gdzie właśnie trafił.

Lindo powiedział mu: „Wiedz zatem, że wkroczyłeś dziś, a raczej wczoraj, do prowincji zwanej Alalminóre, czyli „Krają Wiaźów”. Leży ona pośrodku wyspy i uchodzi za najpiękniejszą ze wszystkich. Ponad miasta i wioski Alalminóre najwyżej cenione jest zaś Koromas, jak mówią jedni, czy Kortirion, jak powiadają drudzy, czyli miasto, w którym właśnie się znajdujesz. A dlatego tak je cenią, bo po pierwsze, wyrasta w sercu wyspy potężną wieżycą i miłością je darzący mówią nawet o Cytadeli Wyspy albo i całego świata. Ale ważniejsze jest to, iż wszyscy mieszkańcy wyspy przybywają tu w poszukiwaniu mądrości i porady, pieśni i wiedzy. Właśnie tutaj, w wielkim *korinie* wiązków mieszka Meril-i-Turinqi (*korin* zaś to olbrzymi krąg z kamienia,

krzewów ciernistych albo i drzew, który otacza zieloną murawę). Meril pochodzi z krwi Inwego, zwanego przez gnomy Inwithielem i on był królem wszystkich Eldarów, gdy mieszkali w Kor. Działo się to w dniach, nim jeszcze Inwe wysłuchał płaczu świata i nim poprowadził ich ku krainom człowieczym. Ale o tych wydarzeniach wielkich i smutnych oraz o tym, jak Eldarowie trafili na tę piękną i samotną wyspę, opowiem ci może innym razem.

Wszelako po wielu dniach Ingil, syn Inwego, ujrawszy to miejsce tak urokliwym, usiadł tutaj a wraz z nim zasiadła większość najpiękniejszych i najmądrzejszych, większość najszcześliwszych i najbardziej prawego serca spośród wszystkich Eldarów[14]. Pomiedzy nimi znajdował się mój ojciec Valwe, który wyruszył z Noldorinem, aby odnaleźć gnomów, i ojciec Vaire, żony mojej, Tulkastor. Był krewnym Aulego, ale długi czas mieszkał z Nadbrzeżnymi Kobziarzami, Solosimpi, przez co przybył na wyspę jako jeden z pierwszych.

Potem Ingil wybudował wielką wieżę[15] i nazwał to miasto Koromas, czyli „Miejsce odpoczynku wygnañców z Kor”, ale za sprawą wieży najczęściej mówi się na nie Kortirion”.

W tejże chwili skończyli jeść. Lindo napełnił swój puchar, potem uczyniła to Vaire i także pozostali wszyscy w sali, ale Eriolowi Sindo powiedział: „To czym wypełniamy kielichy, to *limpe*, napój Eldarów. Płyn ten serca nasze utrzymuje młodymi, a usta skłania do pieśni, ale mi nie wolno nim częstować - tylko Turinqi może używać go tym spoza rasy Eldarów, a kto go wypije, musi zamieszkać wraz Eldarami na wyspie tak długo, aż wyruszą oni na poszukiwanie zagubionych rodzin naszego szczepu”. I napełnił puchar Eriola, jednak nalał mu złocistego wina z omszałych beczulek gnomów. Wtedy wszyscy wstali i wypili za „Wielką Wyprawę i Ponowne Rozniecenie Magicznego Słońca”. Aż odezwał się po trzykroć Gong Dziecięcy i gwar radosny narósł w sali, a ktoś uchylił wielkie dębowe drzwi na końcu pomieszczenia, w tej ścianie bez kominka. Mnogie ręce pochwyciły umocowane na drewnianych kijkach świece i uniosły je wysoko, a inni śmiali się i szczebiotali, ale wszyscy utworzyli szpaler, którym

przeszli Lindo, Vaire i Eriol. Gdy gospodarze i gość minęli drzwi, reszta podążyła za nimi.

Eriol ujrzał się w korytarzu, krótkim ale szerokim. Ściany do połowy wysokości obwieszono arrasami, na których były przedstawione opowieści, wtedy jeszcze mu w większości nie znane. Nad gobelinami widniały malowidła, jednak w mroku ich treść nie dawała się odczytać, gdyż ci ze świecami wędrowali z tyłu, a widoczny z przodu czerwony poblask wielkiego ognia był jeszcze daleko. „Oto ogień opowieści w Sali Smolnych Główni” powiedziała Vaire, „płonie przez cały rok, magiczny to bowiem ogień. Wielce wspomaga opowiadającego. Pora nam już tam iść”. I Eriol przyznał, że to najlepszy z możliwych pomysłów.

Wśród śmiechów i pogwarek wszyscy weszli do sali jasności. Odblaski płomieni tańczyły tu na ścianach i niskiej powale, w kątach zaś zalegały cienie. Podłogę wokół okrągłego paleniska zaścielały dywaniki i poduszki; trochę z boku stał fotel z rzeźbionymi poręczami i nogami. Eriolowi oraz pozostałym zdało się w tejże chwili, że chociaż sala jest dość duża, to jednak przytulna; bez względu na liczbę osób, nigdy nie zapanuje w niej tłok.

Wtedy każdy, stary i młody, siadł gdzie było mu wygodnie, ale Lindo spoczął w fotelu, Vaire zaś na poduszce u jego stóp. Ciesząc oczy czerwonym, letnim blaskiem Eriol wyciągnął się przy obramowaniu paleniska.

Wówczas Lindo powiedział: „O czym będą dzisiejsze opowieści? Czy o Wielkich Krainach i o siedzibach ludzi? Czy o Valarach z Valinoru, o Zachodzie i jego tajemnicach? Może o Wschodzie i chwale tego miejsca, lub o Południu i tamtejszych, nieprzebytych ostępach, czyli o Północy, władzy jej i potędze? Lubo o tej wyspie i jej mieszkańcach? O dawnych dniach w Kor, gdzie nasz lud niegdyś pomieszkiwał? Niemniej tej nocy zabawić nam przyszło gościa - człowieka, który daleko i mężnie wędrował, syna zdałoby się Earendela. Zatem może pogawędzimy o podróżach, żegludze, wiatrach, morzach?”[\[16\]](#)

Na to pytanie jeden tak się wypowiedział, drugi inaczej, aż Eriol sam głos zabrał: „Błagam was, jeśli spodoba wam się

mój pomysł, to opowiedzcie mi o waszej wyspie, gdyż o niej to przede wszystkim pragnę usłyszeć w tym dobrym domu i w tak świetnej kompanii panien i chłopców; w towarzystwie niezwykle urokliwym, jakiego w żadnym znanym mi domostwie jeszcze nigdy nie spotkałem”.

Na to odezwała się Vaire: „Wiedz zatem, że w dniach[17] Inwego (i wcześniej jeszcze, o czym powiada historia Eldarów) znajdowało się w Valinorze nad srebrnym morzem miejsce, gdzie rozpościerały się piękne ogrody. Blisko stamtąd było - do granicy królestwa, ale i do Kor niedaleko, jednak ze względu na odległość od słonecznego drzewa Lindelosa światło przypominało tam nieustannie poblask letniego wieczoru; z wyjątkiem zmroku, kiedy to drobne lampy zapalono o zmierzchu na wzgórzu. Wówczas roje białych ogników tańczyły na ścieżkach i rozpraszały cętkowane cienie pod drzewami. Był to czas radości dzieci, gdyż zwykle o tej porze nowy ich towarzysz nadchodził uliczką zwaną Olóre Maile lub Ścieżką Marzeń. Słyszałam kiedyś, chociaż nie wiem, czy to prawda, że ścieżka ta biegła wieloma zakrętami ku sadybom ludzi, ale sami nigdy nią nie wędrowaliśmy. Wiodła w głębokim wąwozie i okalały ją żywopłoty, za którymi wyrastały potężne drzewa. Między nimi zaś coś jakby wiecznie szeptało i nierzadko wielkie robaczki świętojańskie pojawiały się na jej trawiastych obrzeżach.

Tam właśnie pomiędzy ogrodami stała wysoka brama z ażurowych prętów, świecących w mroku. Otwierała się właśnie na uliczkę marzeń. W drugą stronę biegła od niej ścieżka do najpiękniejszego ogrodu, a tam pośrodku widniał biały dworek. Kto go zbudował oraz z czego, tego do dziś nie wiadomo, jednak słyszałam, że lśnił blado jak macica perłowa, a dach kryty miał strzechą ze szczerzego złota.

Z jednej strony rosła gęstwina białego bzu, z drugiej piał się potężny cis. Dzieci robiły łuki z jego drewna lub wdrapywały się po gałęziach aż na dach. W bzach zaś zbierało się wszelkie ptactwo i śpiewało tam słodko. Ściany dworku wybrzuszył już czas, a jego małe, z wielu szybek sporządzone okna pokrzywiły się i wypaczyły. Eldarowie powiadali, że w domu tym nikt nie mieszka, aby żadna bieda na budynek nie spadła i by dzieci dalej mogły bawić się tam swobodnie,

świadome też braku nadzoru. Był to Dworek Dzieci albo Zabawy Sennej, w żadnym razie jednak nie Utraconych Zabaw, jak mylnie powtarzają to ludzkie pieśni, gdyż żadna zabawa tam nie gasła. Dopiero teraz i tutaj mamy Dworek Utraconych Zabaw.

Przychodziły tam małe dzieci, potomkowie praojców człowieka. Wiedzeni współczuciem Eldarowie starali się naprowadzić na trop ogrodu wszystkie dziatki, które nadciągnęły ścieżką. Aby tylko nie zbłądziły do Kor, gdzie piękno Valinoru mogło zauroczyć je ze szczętem, a wówczas musiałyby zostać w nim na zawsze, co wielki żal sprowadziłoby na rodziców. Albo też wróciłyby, ale odmienione, inne od pozostałych dzieci człowieczych. Niektóre docierały aż do skalistego brzegu Eldamaru i błąkały się tam oczarowane muszlami cudnymi, rybami kolorowymi, wodą błękitną i srebrzystą pianą, ale wracały potem do dworku łagodnie kojącego zmysły wonią setek kwiatów. Ale i tak zdarzali się malcy, którzy usłyszeli na plaży odległe, słodkie granie Solosimpich i już nie chcieli się bawić z innymi dziećmi, tylko wspinali się do najwyższych okien i wypatrywali oczy, by dostrzec odległy refleks morskich fal i magicznych wybrzeży za cieniem i drzewami.

Dziatwa rzadko wchodziła do domu, zwykle tańczyła i bawiła się w ogrodzie, zbierała kwiaty lub goniła za złocistymi pszczołami i barwnoskrzydłymi motylami, które dla jej uciechy wpuścił do ogrodu pewien Eldar. Wiele dzieci zaprzyjaźniło się tam, a potem spotkało w krainach człowieka i pokochało wzajemnie, ale o tym sami ludzie wiedzieć mogą już więcej, niż ja. Ale były i takie, które usłyszały muzykę Solosimpich, lub błądząc poza ogrodem uchwyciły nutę śpiewu Telellich na wzgórzu, albo nawet dotarły do Kor, i te wracały do domu pełne zadumy. Właśnie z ich zapewne niewyraźnych wspomnień zrodziło się wiele opowieści, pieśni, dziwnych legend, które z dawna cieszyły i może wciąż cieszą ludzkie uszy. Być to może, gdyż z tych to dzieci wywodzą się poeci Wielkich Krain[18].

Kiedy jednak jasny lud opuścił Kor, ścieżka została zablokowana wielkimi i nieprzebytymi głazami, a chociaż dworek stoi z pewnością do dzisiaj, to pusty jest pośród

nagiego ogrodu. I będzie tak długo jeszcze po Podróży, kiedy drogi przez Arvalin do Valinoru wypełnią się córkami i synami człowieczymi. Ale od kiedy dzieci przestały wędrować po zabawę i wytchnienie, żal zaczął je ogarniać i smutek. Człowiek niemal przestał wierzyć w istnienie takiego miejsca; porzucił myśli o pięknie Eldarów i cudach Valarów. Aż do teraz, gdy ktoś przybył jednak z Wielkich Krain, aby pomóc nam rozproszyć mroki.

Obecnie nie ma bezpiecznej drogi między Wielkimi Krainami i tą okolicą, ale Meril-i-Turinqi wysłuchała prośby Linda i wybrała mego męża, aby uczynił coś dobrego. Tak i Lindo oraz ja, Vaire, opiekujemy się tymi dziećmi. One to pozostały spośród wszystkich, które ujrzały Kor i zostały z Eldarami na zawsze. Dzięki pomocy dobrej magii zbudowaliśmy Dworek Utraconych Zabaw, gdzie dawne opowieści oraz pieśni przechowujemy i powtarzamy. Co pewien czas nasze dzieci wyruszają, by odnaleźć Wielkie Krainy, i krążąc między samotnymi, szeptać im o zmroku historii w blasku świateł, pocieszać płaczących. Dobiegło mnie też, że niektórzy, wysłuchawszy skarg dzieci bitych lub besztanych starają się znaleźć sposób, aby ulżyć ich doli, co zdaje mi się służbą ze wszech miar radującą i ciekawą.

Jednak nie wszyscy, których wysyłamy, wracają, i bardzo nad tym boleję, gdyż nie przez małoduszność Eldarów trzymali dzieci z dala od Kor, ale kierowała nimi troska o ich ludzkie domostwa. Jednak w Wielkich Krainach, jak ci wiadomo, są miejsca piękne i urokliwe. Tam wysyłamy nasze dzieci jedynie w wielkiej potrzebie. Większość jednak przychodzi z powrotem i mówi nam wiele, nierzadko smutnych rzeczy, o swoich podróżach. A ja właśnie opowiedziałam ci, co było do opowiedzenia o Dworcu Utraconych Zabaw”.

Wówczas odezwał się Eriol: „Rzeczy smutne i miłe usłyszałem. Historia ta przypomina mi słowa ojca, który kiedyś, gdy byłem jeszcze małym chłopcem, wspominał o dawnym przekazie, wywodzącym się jeszcze od jednego z praojców naszego rodu. Otóż pewien przodek opowiadał o pięknym domu i magicznych ogrodach, o cudownym mieście, o muzyce nabrzmiałej pięknem oraz tęsknotą. Wszystko to

widział i słyszał, jak prawił, w dzieciństwie, ale jak i gdzie, tego nie zdradził. Przez całe życie nie zaznał spokoju, jakby wciąż dręczyło go trudne do wyrażenia pragnienie poznania nieznanego. Powiada się, że zmarł pewnej burzliwej nocy między skałami opustoszałego wybrzeża. A co więcej, większością jego dzieci i dziećmi ich dzieci też targał dziwny niepokój. Chyba wreszcie zrozumiałem, ile prawdy tkwiło w tym przekazie”.

A Vaire rzekła, że jeden z przodków gościa zaprawdę mógł trafić w dawnych dniach na skały Eldamaru.

Zmiany w imionach własnych Dworku Utraconych Zabaw

Nazwy własne ulegały wtedy jeszcze częstym przemianom, co odzwierciedlało ówczesny żywy rozwój języków. Naniesione zostały i na pierwszy tekst i (w różnym czasie) na drugi, jednak nie zdaje mi się konieczne odtwarzanie, co kiedy poprawiono. Nazwy te występują w kolejności pojawiania się w opowieści. Symbole graficzne < i > oznaczają „zmienione na” lub „wywiedzione od”.

Dor Faidwen - stosowana przez gnomy nazwa Tol Eressei ulegała zmianom po wielokroć: *Gar Eglos* > *Dor Edloth* > *Dor Usgiven* > *Dor Faidwen*.

Mar Vamva Tyakieva - w oryginalnym tekście zostawiono miejsce na miano w języku elfów, ostatecznie wypełnione formą *Mar Vanwa Talieva*.

Wielkie Krainy - pierwotnie *Zewnętrzne Krainy*, która to forma została skreślona, gdyż zaczęła później znaczyć co innego (krainy na zachód od Wielkiego Morza).

Wingilot < *Wingelot*.

Gar Lossion < *Losgar*.

Koromas < *Kormas*.

Meril-i-Turingi - w pierwszym tekście występuje jedynie *Turingi* z miejscem zostawionym na imię.

Inwe < Ing - tak jest wszędzie.

Inwithiel < Gim Githil < Githil.

Ingil < Ingilmo.

Valwe < Manwe - możliwe, że imię *Manwe* użyte zostało wobec ojca Lindego jedynie przez pomyłkę.

Noldorin - pierwotnie „Noldorin przez gnomy zwany Goldriel”. Potem *Goldriel* zmieniono na *Golthadriel*, następnie zniknęła wzmianka o gnomach i zostało samo *Noldorin*.

Tulkastor < Tulkasse < Turenbor.

Solosimpi < Solosimpe- tak jest wszędzie.

Londelos < Lindelokse < Lindelokte- *kępa śpiewająca* (Glingol).

Telelli < Telelle.

Awalin < Harmalin < Harwalin.

Komentarz do Dworku Utraconych Zabaw

Historia marynarza Eriola była centralnym elementem w planowanym przez ojca sposobie przedstawienia tej części mitologii. Jak wspominał potem w liście do przyjaciela, Milтона Waldmana^[19], wynikało to z tęsknoty za rdzennie *angielską* baśnią, literaturą, według jego słów, „czarodziejską”:

Z dawna boleję nad ubóstwem mego kochanego kraju: brak nam własnych opowieści (związanych z tą mową i ziemią), przynajmniej tak doskonałych, jakie znajduję w legendach innych krain. Są greckie, celtyckie, romańskie, germańskie, skandynawskie, nawet fińskie (które wielce mnie urzekły), ale nic angielskiego, prócz ubożuchnych, tanich czytań.

W najwcześniejszych pismach ta mitologia była wywodzona z dawnej, legendarnej historii Anglii; co więcej, wiązała się z konkretnymi miejscami tego kraju.

Eriol, bliski krewny postaci z legend północno-zachodniej Europy, ruszył ostatecznie przez ocean na zachód, do Tol Eressei, Samotnej Wyspy, gdzie mieszkały elfy. Tam właśnie usłyszał „Zaginione Opowieści Elfinesse”. Jednak z początku jego rola miała być znacznie donioślejsza, niż (jak potem to się ustaliło) tylko człowieka, który w późnych dniach przybywa „do krainy czarodziejskiego ludu” i tak zdobywa wiedzę gdzie indziej utraconą lub ukrytą, a następnie sprawozdaje ją we własnej mowie. Miał stać się częścią elfiej historii jako świadek upadku Tol Eressei. Zapożyczenie z pradawnej historii Anglii czy „historycznej legendy” nie zostało pomyślane jako zabieg formalny pozbawiony związku z późniejszymi wielkimi opowieściami zawartymi w „Silmarillionie”, ale jako integralna ich część. Wyjaśnienie tej sprawy (na ile to możliwe) należy z oczywistych przyczyn odłożyć na koniec *Opowieści*, jednak godzi się tutaj wspomnieć przynajmniej o historii Eriola do czasu jego przybycia na Tol Eresseę oraz o oryginalnym znaczeniu Samotnej Wyspy.

Dzieje Eriola stanowią jedną z najbardziej zagmatwanych i tajemniczych spraw w całej historii Śródziemia i Amanu. Ojciec przerwał pisanie *Zaginionych Opowieści* przed zakończeniem, a gdy to uczynił, porzucił pierwotne zamysły dotyczące końca. Można je odnaleźć w notatkach, ale te z kolei zostały spisane nie dość że ołówkiem, to w tempie iście olimpijskim, przez co miejscami są zupełnie nieczytelne. Na dodatek notatki te ojciec czynił na małych skrawkach papieru, nie uporządkowanych i pozbawionych dat, albo w zeszytach, gdzie wówczas gromadził pomysły i sugestie (patrz początek *Komentarza* do Rozdziału VII). Zapiski te mają formę krótkiego szkicu prawie pozbawionego powieściowej narracji, często nie istnieje wyraźny związek między jednym fragmentem a drugim. Najbardziej ze wszystkiego przypominają listę i każda następna część mówi co innego, niż poprzednia.

Jednak to, co być wśród nich winno, znajdujemy koniec końców w małym notatniku noszącym tytuł „Historia życia Eriola”. Dzieje marynarza, który przybył na Tol Eresseę, przedstawione zostały w powiązaniu z tradycyjnymi przekazami o inwazji Hengestia i Horsy na Brytanię w piątym wieku naszej ery. Ojciec poświęcił tej sprawie wiele czasu i uwagi; korzystał z oksfordzkiej biblioteki, rozwinął pewne oryginalne teorie, szczególnie te związane z pojawieniem się Hengesta w *Beowulfie*.

Z notatek dowiadujemy się, że oryginalne imię Eriola brzmiało *Ottor*; ale on sam zwał się *Waefre* (staroangielskie słowo znaczące „niespokojny, wędrujący”) i spędził życie na żegludze. Jego ojcem był *Eoh* (słowo ze staroangielskiego słownika poetyckiego znaczące „koń”), który został zabity przez swego brata *Beorna* (staroangielski „wojownik”, oryginalnie jednak „niedźwiedź”, podobnie jak *Björn* w staronorweskim; stąd i Beorn, zmiennokształtny w *Hobbicie*). *Eoh* i *Beorn* byli synami *Hedena* („w skóry i futra odzianego”), który (jak wielu herosów z legend Północy) wywodził swe pochodzenie od boga Wódena [Wotana]. W innych urywkach znajdujemy jeszcze inne powiązania i kombinacje, ponieważ jednak żadna z wersji nie została spisana w zwartej formie, tak też przytoczone imiona dają nam jedynie ogólne pojęcie o ówczesnych zamiarach ojca.

Ottor Waefre osiadł na wyspie Heligoland [Helgoland] na Morzu Północnym i poślubił kobietę o imieniu *Cwen* (staroangielskie „kobieta”, „żona”). Mieli dwóch synów nazwanych „po ojcu” *Hengest* i *Horsa* „dla pomszczenia Eoha” (*hengest* to jeszcze jedno staroangielskie określenie „konia”).

Potem opętała Ottora Waefre tęsknota za morzem: był synem *Edrendela*, urodził się bowiem w jego blasku. Jeśli promień Earendela padnie na nowo narodzone dziecko, staje się ono „dzieckiem Earendela” i podróżnikiem (stąd w *Dworku*... Eriol zwany jest tak przez autora jak i przez Lindego „synem Earendela”). Po śmierci Cwen, Ottor zostawił dzieci. Hengest oraz Horsa pomścili Eoha: zostali wielkimi wodzami; Ottor po długich poszukiwaniach i znalazł Tol

Eressee, zwaną tu w staroangielskim *se uncu pa holm*, „nieznaną wyspą”.

O gościnie Eriola na wyspie w notatkach pojawia się wiele takich informacji, których nie znajdujemy w *Księdze Zaginionych Opowieści*, ale ja przytoczę tu tylko tyle, że „Eriol przyjął imię *Angola*” nadane mu przez gnomy (potem Noldorów, patrz koniec *Komentarza*) na cześć „okolic, z których pochodził”. Odnosi się to niewątpliwie do dawnej ojczyzny „Anglików” sprzed ich migracji poprzez Morze Północne do Brytanii: staroangielskie *Angel*, *Angul*, współczesne niemieckie *Angeln*^[20] opisujące rejon Półwyspu Duńskiego pomiędzy fiordem Flensburg a rzeką Schlei, na południe od obecnej duńskiej granicy. Od zachodniego wybrzeża półwyspu do Helgolandu nie jest wcale daleko.

W innym miejscu *Angol* istnieje właściwy językowi gnomów odpowiednik imienia *Eriollo*, co oznaczać miało region w północnej części Wielkich Krain „między morzami”, skąd Eriol pochodził (więcej informacji na ten temat znaleźć można pod hasłem *Eriol* w Dodatku na końcu książki).

Trudno przypuszczać, żeby wszystkie te uwagi miały znaleźć zastosowanie w *Dworku Utraconych Zabaw*, ostatecznie jest tam wyjaśnione krótko, że *Eriol* znaczy „ten, co śni samotnie” i że „o poprzednich mianach podróżnika opowieść nie wspomina”. Ale co ważne (wedle wizji wysnutej przeze mnie z wcześniejszych wersji, która chyba najlepiej wyjaśnia różne ślady), to że ideą przewodnią był wówczas pomysł, iż: *Eriol przybył do Tol Eressei z krain na wschód od Morza Północnego*. To lokuje go w okresie poprzedzającym inwazję Anglosasów na Brytanię (tak jak ojciec pragnął, dla własnych celów, to widzieć).

Potem imię Eriol zmieniło się na *AElfwine* („Przyjaciel elfów”), marynarz stał się Anglikiem z „anglosaksońskiego okresu” historii Anglii. Z wyspy pożeglował na Ocean Atlantyczny. Z tej to koncepcji wynikła późniejsza, znacząca opowieść *AElfwine z Anglii*, która podana została na zakończenie *Zaginionych Opowieści*. Jednak wedle wczesnej koncepcji Eriol nie był Anglikiem z Anglii: Anglia w znaczeniu krainy nie istniała jeszcze. Kluczowym elementem

jest zawarte w notatkach wyjaśnienie, że *Wyspa elfoiv*, na którą przybył Eriol to była Anglia. Czyli Tol Eressea stać się miała pod koniec opowieści Anglią, krajem Anglików. Koromas czy Korithion, miasto pośrodku wyspy, to późniejsze Warwick (przedrostki *Kor-* i *War-* były etymologicznie powiązane);^[21] Alalminóre, Kraina Wiązów, to Warwickshire, a Tavrobel, gdzie Eriol gościł przez chwilę, to wioska Staffordshire w Great Haywood.

Nic z tego nie zostało wprost ukazane w *Opowieściach*, istnieje jedynie w niezależnych od tekstu notatkach; wydaje się jednak pewne, że w chwili pisania *Dworku* zamiary te były jeszcze aktualne (jak spróbuję to później pokazać, gdyż sprawa pojawia się w całości dzieła). Drugi manuskrypt spisany przez matkę datowany jest na luty 1917 roku. Od 1913 aż do zamążpójścia w 1916 mieszkała w Warwick i mój ojciec odwiedzał ją tam dojeżdżając z Oksfordu. Po ślubie zamieszkała czas jakiś w Great Haywood (na południe od Stafford), ponieważ było to blisko obozu wojskowego, gdzie ojciec wówczas stacjonował po powrocie z Francji zimą 1916-17. Stąd też pomysł identyfikacji Tavrobel z Great Haywood nie mógł zrodzić się wcześniej niż w 1916 i czytelny egzemplarz manuskryptu (a może i sam oryginalny pomysł) musiał właśnie tam powstać.

W listopadzie 1915 ojciec stworzył wiersz zatytułowany *Kortirion wśród drzew*. Utwór ten zadedykował miastu Warwick.^[22] Do pierwszej czytelnej wersji wiersza dołączone zostało następujące wyjaśnienie prozą:

Po wielkich wojnach z Melkiem i zniszczeniu Gondolinu czarodziejski lud zamieszkał na Samotnej Wyspie; pośrodku wznosił tam piękne miasto otoczone drzewami. Gród zwał się Kortirion, zarówno ze względu na pamięć dawnej siedziby Kor w Valinorze i dlatego, że stał na wzgórzu i miał wielką i szarą wieżę, którą wybudował Ingil, syn Inwego, ich władca. Miasto było piękne. Mieszkańcy je kochali. Wypełniło się pieśnią, poezją i śmiechem promiennym. Jednak w czasie Wielkiej Wyprawy zostało wzniesione i czarodziejski lud raz jeszcze rozpałił Magiczne Słońce Valinoru, tym razem jednak dla podniesienia słabych serc

człowieczych. Potem tak się stało, że Magiczne Słońce zgasło, Samotna Wyspa wtopiła się w granice Wielkich Krain, a jej mieszkańcy żyją obecnie rozrzućeni po całym świecie. Teraz człowiek rządzi nawet tą zapomnianą wyspą i nie obchodzą go nic dawne dzieje. Jednak są jeszcze tacy wiekowi Eldarowie i Noldoli[23], którzy tęsknią. Słyszcy się ich pieśni o brzegach wyspy, która niegdyś była najpiękniejszym mieszkaniem nieśmiertelnego ludu.

I zdaje się czarodziejskiemu ludowi i mnie tak się zdaje, którym znał to miasto i często błądził jego zaniedbanymi uliczkami, że właśnie jesień i czas opadających liści jest tą porą, kiedy otwierają się niektóre serca człowiecze i dostrzec można cóż zostało świata, gdy śmiech dawny i miłość przeminęły. Myśl o Kortirionie to myśl smutna - czyżby nie było już nadziei?

Zarówno tutaj jak i w *Dworku Utraconych Zabaw* pojawiają się aluzje do wydarzeń, które w czasie opowieści należały jeszcze do przyszłości i chociaż pełne ich wyjaśnienie poczekać musi na koniec książki, trzeba wyłożyć tutaj, że „Wielka Wyprawa” to uczyniona z olbrzymim rozmachem ekspedycja z Tol Eressei mająca na celu uratowanie elfów błąkających się jeszcze po Wielkich Krainach, jak mówi Lindo „aż wyruszą oni na poszukiwanie zagubionych rodzin naszego szczepu”. W owym czasie Tol Eressea oderwała się dzięki pomocy Ulma od dna morza i zaczęła zbliżać się do zachodnich brzegów Wielkich Krain. W bitwie, do której potem doszło, elfy zostały pokonane i umknęły do kryjówek na Tol Eressei. Gdy ludzie wkroczyli na wyspę, rozpoczął się kres epoki elfów. Dalsza historia Tol Eressei to dzieje Anglii; Warwick to „podupadłe Kortirion”, wspomnienie dawnego Kor (później Tirion na górze Tuna, miasto elfów w Amanie; w *Zaginionych Opowieściach* nazwa Kor odnosi się tak do miasta jak i do wzgórza).

Inwe, określony w *Dworku...* jako „król wszystkich Eldarów, gdy mieszkali w Kor”, jest zapowiedzią Ingwego,

króla Vanyarow w *Silmarillionie*. W opowieści przedstawionej później Eriolowi w Tol Eressei Inwe pojawia się ponownie jako jeden z trzech elfów, którzy pierwsi przybyli do Valinoru po Przebudzeniu, tak jak Ingwe w *Silmarillionie*. Jego krewni i potomkowie tworzyli królewski klan *Inwirów*. Z nich wywodziła się Meril-i-Tirinqi, Pani Tol Eressei (patrz komentarz do następnego rozdziału). Wspomnienie Lindego o Inwem nastawiającym ucha na „płacz świata” (czyli Wielkich Krain) i o poprowadzeniu Eldarów na ziemię człowieka to odprysk opowieści o hufcach Zachodu i najeździe na Thangorodrim: „Zastępy Valarów przygotowywały się do bitwy. Pod ich białymi sztandarami maszerowali Vanyarowie, lud Ingwego” (*Silmarillion*, 306). Dalej w *Opowieściach* Meril-i-Turinqi powiada Eriolowi: „Inwe był najstarszym z elfów i wciąż jeszcze żyje, pełen majestatu, nie zniknął skutkiem marszu do świata; jednak Ingil, syn jego, dawno temu odszedł już do Valinoru i jest z Manwem”. *Silmarillion*, z drugiej strony, podaje, iż Ingwe: „Wszedł do Valinoru [na początku czasu elfów] i tam pozostał u stóp Potęg Świata, a wszystkie elfy czczą jego imię; ale nigdy już nie wrócił do Śródziemia ani nawet nie spojrzał w tamtą stronę” (*Silmarillion*, s. 57).

Słowa Lindego o zatrzymaniu się Ingila „po wielu dniach” na Tol Eressei i przetłumaczenie nazwy miasta Koromas jako „miejsca spoczynku wygnańców z Kor” odnoszą się do powrotu Eldarów z Wielkich Krain po wojnie z Melkiem (Melkorem, Morgothem) mającej na celu oswobodzenie więzionych Noldoli. Stwierdzenie o jego ojcu, Valwem, który wyruszył z Noldolinem, aby odnaleźć gnomy, dotyczy epizodu z opowieści o ekspedycji z Koru[24].

Należy zatem uznać (o ile moja interpretacja jest właściwa), że w *Dworku*... Eriol przybywa na Tol Eresseę po upadku Gondolinu i po marszu elfów z Koru na Wielkie Ziemie dla pokonania Melka, kiedy to elfy uczestniczące w przedsięwzięciu wróciły przez morze, by zamieszkać w Tol Eressei; ale przed czasem Wielkiej Wyprawy i przeniesieniem Tol Eressei na geograficzną pozycję Anglii. Ten drugi element zniknął rychło z rozwijającej się postaci mitologii.

*

O samym *Dworku*... należy powiedzieć, że niewiele śladów zostawił w innych pismach ojca. Stało się tak zapewne dlatego, że koncepcja udających się do Valinoru dzieci nie przetrwała długo i odeszła bez śladu. Wszelako dalej w *Zaginionych Opowieściach* pojawiają się jeszcze wzmianki o Olóre Maile. Po opisie ukrycia Valinoru powiada się, że na polecenie Manwego (który bolał nad sprawą) Valarowie Orome i Lórienj znaleźli dziwny szlak z Wielkich Krain do Valinoru i że była to właśnie Olóre Maile, Ścieżka Marzeń; że tą właśnie drogą niedawno obudzeni na ziemi ludzie, dzieci praojców człowieczych, przeszli we śnie do Valinoru. W Tomie II są jeszcze dwie uwagi: narrator *Opowieści o Tinuviel* - dziecko z Mar Vanwa Tyalieva - wspomina, że na własne oczy widziało Tinuviel i swą matkę, gdy podróżowało Ścieżką Marzeń w dawno minionych dniach. Natomiast sprawozdający *Opowieść o Turambarze* dodaje, że przemierzył Olóre Maile w dniach przed upadkiem Gondolinu”.

Istnieje też wiersz dotyczący Dworku Utraconych Zabaw. Utwór ten w wielu szczegółach pokrywa się z opowiadaniem prozą. Wedle notatek ojca, wiersz powstał w Oksfordzie, w studenckiej kwaterze pod numerem 59 przy St. John's Street, w dniach 27-28 kwietnia 1915 roku (ojciec miał wtedy 23 lata). Dzieło (jak wiele innych tego typu) istnieje w kilku wersjach, z których każda różni się nieco od poprzedniej. Zakończenie było dwukrotnie całkiem zmieniane. Podaję tutaj najpierw najwcześniejszą postać z przypisami opisującymi zmiany[25], potem wersję ostateczną, której daty powstania nie udaje się ostatecznie określić. Podejrzewam, że wersja w tej postaci musiała powstać dużo później, może wtedy, gdy ojciec przygotowywał stare wiersze do zbioru *Przygody Toma Bombadila* (1962), chociaż w korespondencji nie ma mowy na ten temat.

Oryginalny tytuł brzmiał: *Ty i ja i Dworek Utraconych Zabaw* (ze staroangielskim przekładem Daet husincel aerran gam mes), zmieniony potem na *Mar Vaniva Tyalieva; Dworek Utraconych Zabaw*, ostateczna wersja to *Domek Utraconych Zabaw: Mar Vanwa Tyalieva*.

Ty i Ja i Dworek Utraconych Zabaw

Znamy kraj taki, ty i ja,
Gdzieśmy bywali w dawnych dniach
W czasie dzieciństwa, w czasie
Gdyś miała czarne - ja złote włosy.
5 Szliśmy tam nieraz ścieżką zimową,
W ogniu wyśnioną lub błękitną,
O zmierzchu latem, gdy na sen wcześnie,
Tam gubiliśmy się razem we śnie.
Wspominam dzisiaj nad wyraz czule
10 Twój czarny warkocz, białą koszulę,
I myślę o tym gorącym lecie,
Co było takie jedyne w świecie.

Ja - rozczochrany, ty, taka mała,
Wokoło plaża, łąka i skała.
15 W mej ręce drżała twa drobna ręka,
Spójrz, tutaj perły piękne, że klękaj.
Słowik gdzieś klaskał nad mchowym łóżem,
Każda kałuża była nam morzem.
Budowaliśmy zamki z piasku,
20 Radzi, by nigdy nie było brzasku.
Drzewa szeptały, a łąka spała,
Gdzież się kraina owa podziela?
Czemu nic o niej więcej nie wiemy?
Czemu już nigdy jej nie znajdziemy?

25 Nie za dnia i nie pośród nocy,
Ale w miękkim świetle półmroku
Był ten raz pierwszy, gdym zoczył
Owo miejsce największego uroku.
Dworek Zabaw Straconych, biały
30 I złocistą pokryty słomą,
Oknami ażurowymi wytrwale
Na morską spoglądał stronę.
Dworek był nasz i niczyj więcej
Tajemne miejsce skryte wśród traw,
35 Rosły w nim nasze własne kwiatki,
Świadkowie naszych własnych zabaw.
Co tam nie rośło! Bukszpan znaczył
granice całego wyraju,
Przy nim cień malw się roztaczał,
40 I floksy, rzeżucha... jak w raj.
I drzewo jakoweś czerwone,
I ścieżki splątane niełochy
A wśród nich co raz ktoś przemyka,
A wokół tak bardzo jest cicho.
45 I dzieci, jak my, tam biegają,
Ścieżką duszki białe zmykają,
Gdzie zerkniesz za krzaczek, tam dziecko
W srebrzystej się rosie taplają,
I chlapią na siebie zdradziecko.
50 A inne znów domki budują,
Lub zgoła się siedlą na drzewach,
Co rusz ktoś na dach się wdrapuje,

Lub tańczy czy cieniutko śpiewa.
A my z innymi, trochę z boku,
55 Odświętni tacy, rumiani,
I z niespokojnym błyskiem w oku
Gadamy, gadamy i gadamy.[\[26\]](#)
Czemuż przyszedł dzień taki,
Że zniknął ten nasz sen złoty,
60 I czemuż nie widać szlaku,
Co wiódłby do krainy tęsknoty?
Może trop wciąż tam prowadzi
Może nasz dworek wciąż trwa
I wszystko jest, jak było.
65 Nie wiemy. Ni ty, ni ja.

3 W czasie dzieciństwa, czasie jasnym

Wersy 58-65 zostały następnie przeredagowane:

Lecz z dniami nadszedł czemuś czas,
Gdy szlak się wziął i zdradził nas.
A szukaliśmy go długo i wszędzie,
Z wysoka, niska, licząc, że będzie
Ścieżka pod niebem i ponad ziemią,
Wprost do ogrodów, co się nie zmienia.
Co teraz dzieje się w tamtych gąszczach,
Czy ogród rośnie, a dworek w pnączach,
Pełen jest dzieci w białych gieźlczkach,
Tego nie wiemy, ty i ja.

A oto ostateczna postać wiersza:

Domek Utraconych Zabaw Mar Vanwa Tyalieva

Kiedyś znaliśmy taki kraj, ty i ja,
Gdzie wędrowaliśmy w tych dawnych dniach,
W minionym dawno czasie młodym.
Gdyś włosy miała czarne, ja złote,
5 Szliśmy tam nieraz ścieżką zimową,
W ogniu wyśnioną lub błękitną,
O zmierzchu latem, gdy na sen wcześnie,
Tam gubiliśmy się razem we śnie.
Wspominam dzisiaj nad wyraz czule,
10 Twój czarny warkocz, białą koszulę,
I myślę o tym gorącym lecie,
Co było takie jedyne w świecie.
Ja - rozczochrany, ty - taka mała,
Wokoło plaża, łąka i skała,
15 W piasku się ślady stóp naszych pętla,
Spójrz - tutaj perły, piękne, że klęknąć,
Słowik gdzieś kląskał nad mchowym łóżem,
Każda kałuża była nam morzem.
Budowaliśmy zamki z piasku,
20 Łowili iskry wśród fali wrzasku.
Drzewa szumiały, a łąka spała,
Gdzież się kraina owa podziela?

Czemuż nic więcej o niej nie wiemy?

Czemu już nigdy jej nie znajdziemy?

25 Nie za dnia i nie pośród nocy

Ale w nocy zwiastunie, półmroku,

Był ten raz pierwszy, gdym zoczył

Domek Zabaw Utraconych.

O jego uroku Wiele by opowiadać. Był biały,

30 Złocistą kryty słomą,

Oknami ażurowymi wytrwale

Na morską spoglądał stronę.

Domek był nasz i niczyj więcej

Tajemne miejsce skryte w trawach

35 Rosły w nim nasze własne kwiatki

Świadectwa naszych własnych zabaw.

Cóż tam nie rośło! Bukszpan znaczył

Granice tego wyraju.

Przy nim cień malw się roztaczał

40 I floksy, rzeżucha... Jak w raju.

I dzieci jakoweś się kręcą,

Pod kwietnym, czerwonym niebem,

Do zabaw nas wspólnych nęcą,

A skąd się wzięły tu? Nie wiem.

45 Te dzieci wśród ścieżek biegają,

Gdzie zerkniesz za krzaczek, tam dziecko.

W srebrzystej się wodzie taplają,

I chlapią na siebie zdradziecko.

A inne znów domki budują,

50 Lub zgoła się siedlę na drzewach
Co rusz ktoś na dach się wdrapuje lub tańczy,
lub cichutko śpiewa.
I jest tam Król Nagietkowy
W bieli i w kwietnej koronie
55 To jemu pieśni śpiewają,
To przed nim biją pokłony.
My wszakże stoimy z boku,
Wciąż ręka w rękę, pod drzewem,
Tacyśmy odświętni, rumiani,
60 Wpatrzeni w siebie, z błyskiem w oku,
Tak tajemniczo ze sobą gadamy...
A cośmy gadali, nikt nie wie.

Można zauważyć, wiersz nosi tytuły *Dworek* albo *Domek Utraconych Zabaw*, chociaż opis dotyczy Dworku Dzieci w Valinorze, niedaleko miasta Kor; a to, wedle Vaire błąd, gdyż „Dworek Sennej Zabawy” nie miał nic wspólnego z „utraconymi zabawami”, tylko ludzie mylnie go tak zwali.

Nie będę próbował analizować ni rozwijać myśli zawartych w „Dworkach Dzieci”. Czytelnik i tak sam dokona interpretacji; wyjaśnianie osobistych, emocjonalnych podtekstów (które istniały) nie jest pożądane.

Jak już wspomniałem, pomysł wędrówek ludzkich dzieci we śnie do ogrodów Valinoru został wkrótce całkowicie porzucony i w rozwiniętej mitologii zabrakło dlań miejsca. Podobny los spotkał koncepcję, że może kiedyś w przyszłości „drogi przez Arvalin do Valinoru wypełnią się córkami i synami człowieczymi”.

W ten sam sposób zarzucony został pomysł zmniejszania się elfów. Idea Dworku Dzieci była w roku 1915 już żywa, jak

pokazuje to wiersz *Ty i ja* tego samego roku, dokładnie tego samego kwietnia, powstał utwór *Stopy goblina* (lub *Gumap pa Nihtielfas*) dotyczący tego, co ojciec wyraził w 1971: „Chciałbym, aby owo nieszczęśliwe stworzenie, którym niedługo później, ku niezadowoleniu, się stałem, pogrzebane mogło zostać na zawsze”^[27] Można jednak zauważyć we wczesnych notatkach dotyczących elfów i ludzi, że w „dawnych dniach” byli oni równych rozmiarów, a kurczenie się tych pierwszych (wraz z traceniem spoistości i narastającą przezroczystością) wiązało się z ich odchodzeniem w przeszłość. Był to bezpośredni skutek dominacji człowieka w Wielkich Krainach. Potem jeszcze wrócę do tej sprawy. W tym kontekście małe rozmiary mieszkańców Dworku nieco dziwią, ponieważ zdają się wynikać z czegoś zupełnie innego. Eriola zdumiewa, jak taka ciżba mieści się w podobnie małym budynku i słyszy on, że tylko nader niewielcy mogą tam wejść. No ale Tol Eressea jest wyspą zamieszkaną przez elfy.

Przytaczam teraz trzy wersje wiersza *Kortirion wśród drzew* (później *Drzewa Kortirionu*). Najwcześniejsza wersja przetrwała do dziś^[28]; i istnieje też wiele dalszych. Prozatorski wstęp do tego utworu cytowałem już wcześniej, większych zmian dokonano w 1937 roku i jeszcze sporo później. Ponieważ ojciec ostatecznie wysłał ten wiersz Raynerowi Unwinowi w lutym 1962 (jako ewentualny materiał do zbioru *Przygody Toma Bombadila*), można sądzić, że ostateczny kształt został nadany właśnie w tym okresie.^[29]

Podaję wiersz najpierw w wersji sprzed 1937 roku, kiedy to zmiany były jeszcze niewielkie. Jeden z najstarszych rękopisów nosi staroangielski tytuł *Cor Tirion paera beama on middes* i „dedykowany jest Warwick”; jednak w następnym utworze tytuł jest w języku elfów (drugie słowo niezbyt czytelne): *Narquelion la..tu y al- dalin Kortirionwen* (czyli „Jesień [między] drzewami Kortirionu”).

Kortirion wśród drzew

O miasto na wzgórzu pośród mgieł ukryte

Dawne wspomnienie kołacze do bram;
Zamczysko wielkie, ciche, godne, należyte,
Choć serce stare i zgorzkniałe mam,
5 Daremnie wody spływają przez łąki do morza,
Wodospady grzmiać równo. Tak po roku rok
Schodzi. Po nocy każdej jasna wstaje zorza,
Po nocy każdej dumne wiązy kryje mrok.
Odkąd Kortirion pierwsze elfy zbudowały,
10 Tak się świat toczył, miasto trwało tak,
I był porządek w świecie przez ten czas niemały.
O wyniosłe wieżycy na wzgórzu wichrowym,
Uliczki kręte wśród murów cienistych,
Gdzie jeszcze teraz pawie szafirowe
15 Snują się wolno krokiem uroczystym.
Spójrzcie na okrąg rozległej równiny
Żyznej, zraszanej ciepłym deszczem,
Na las potężny, ciemne rozpadliny,
Co przez stulecia pociemniały jeszcze.
20 Oto Alalminóre, Wiązowa Kraina,
Co się w Królestwie Czarodziejskim chowa.

Prastary Kortirionie, śpiewaj o tych drzewach,
O dębach, cisach wielkich, topolach i klonach,
I o tych mrocznych murach także śpiewaj,
25 Które trwały tak długo pod cieniem zielonym.
Chwal drzew mowę mrukliwą, słyszaną tu co dnia,
O trwającą do zmierzchu, kiedy to lampiony
(Siedem ich) Niedźwiedzicy srebrnej cień rozproszą,

I jak diadem zajarzą się na nieboskłonie.
30 O miasto najdumniejsze. Ty klejnocie świata!
Tu wiazowa pieśń od wszystkich jest piękniejsza,
Gdy ją raz usłyszałeś pod sztandarem lata,
Wiesz, że i pieśni innych drzew już mniejsza.
Pojąłeś. Wiązy głoszą Kortirionu cześć.
35 Śpiewaj i ty o tych drzewach pieśń.
Patrz, stają jak okręty gotowe wypłynąć.
Letni wiatr mocno wzdyma ich napięte żagle,
Ruszą wnet, by gdzieś za horyzontem zginąć.
Zanim spostrzeżesz, tak przepadną nagle,
40 Jak dumne galeony na słonecznych morzach.
Aż nie wiesz: czy zdają się w miejscu stać,
Czy też wzbiły się w przestworza.

Leżysz pośrodku znikającej wyspy,
Gdzie ciągle krążą samotne kompanie,
45 Świętych wrózek i elfów,
Które pełne żalu pośród drzew
Powtarzają swój przesmutny taniec.
Niekiedy nocą niesie się ich śpiew,
Pieśń o rzeczach minionych
50 I jeszcze o takich, na które słów
Brak, by nazwać je. I znów
Ledwieśmy usłyszeli melodię szaloną,
Zapominamy o niej. Echo gra.
Wiosna wciąż radosna, wiosna jeszcze trwa.
55 Ale skwarne lato zbliża się tuż, tuż,

By podsłuchać, któż to tak przedziwnie gra,
Żeby odkryć grajka, piewcę leśnych snów.
Słuchają go drzewa, słuchają go kwiaty,
Aż się kłonią na mury, żeby lepiej słyszeć.
60 A z gęstwiny splątanej płynie śpiew bogaty
I tak raptownie śpiew ten przeradza się w ciszę.
Dźwięk ostatni, najdłuższy, jeszcze w uszach wierci,
Jakby tej fletni dotknął mroczny zwiastun śmierci.
Wtedy drzewa i miasto na wzgórzu wichrowym
65 Zaczynają od nowa smutne i płaczliwe,
A długie przy tym prowadzić rozmowy.
Nadchodzą dni barwne i magiczne noce,
Kiedy to nie wiadomo, co w cichym powietrzu
Płasa i wiruje, drży tudzież migoce:
70 Ćmy, nietoperze? Gwiazdy, satelity?
Już kraniec bliski. Wnet trawy skoszone Zwiędną.
Październik złotą pajęczyną Ustroi dziwnie wszystko, co
zielone...
I rychło liście z korą drzew przeminą,
75 Z wiązowych koron rychło liść ostatni spadnie,
I zacznie się żałoba odchodzących liści,
I będzie czysto, błękitnie i ładnie,
Aż się Wszystkich Świętych zima ziści.
Zalśnią w promieniach słońca
80 Włócznie kute w lodzie,
Zda się, że las ich wcale nie ma końca,
A wszystkie uniesione w zwycięskim pochodzie.
Wtedy ostatnie, zapóźnione liście

Odleca nad jeziora i przepadną mgliście.

85 Ta pora roku, sercu najdroższa,
Przystoi także miastu gasnącemu,
Gdzie smutek echem krąży po ulicach,
Świetność minęła. A nikt nie wie, czemu.

Wszystko mgłą się zasnęło,

90 I okryło sromem,
Błękitne cienie lęgną się po lasach,
Niejedno serce przy tym poczuło,
Że to miasto okryło się przed zgonem,
I że nam przyszło żyć w ciekawych czasach.

95 Czarodziejskie istoty, uwiedzione zmierzchem,

Stroją się w tajemne, wieczorowe szaty,
Szare i fioletowe. I ten strój bogaty
Przepasają srebrnymi szarfami po wierzchu.

Potem w noc jaśniejącą

100 Pod gołych gałęzi koroną,

Śpiewają dla siebie,

Śpiewają bez końca,

Żałobną pieśń śpiewają

Pod żałobnym niebem.

105 Dla ludzkich uszu śpiewają:

„Słuchajcie o minionym,

O słońcu Kortirionu!”

I zostają twe drzewa, Kortirionie stary

Sterczące ponad białą mgłą i blade,

110 Nie przywróć świetności im już żadne czary,

Są jak statki sterane. Nie ma na to rady.
Nie dobiją do żadnych portów zatraczonych,
Choć ich załogi jeszcze nic o tym nie wiedzą,
Że jak duchy na wietrze, wciąż niepocieszone,
115 Będą trwożyć się wszędzie jak zając pod miedzą.

Drzewa Kortirionu stoją nagie,
Minał czas ich letniej chwały,
Srebrna Niedźwiedzica dla nich
Ze światła całun tka wspaniały.

120 Rok miniony opromienia,
Elf niekiedy wyrzy z cienia,
Co tu jeszcze trzyma mnie?
Wicher wieje, deszcz zacina,
Co ja jeszcze robię tu?

125 Gdzieś jest słońce, wielka Ziemia,
Piękne miasta królów stu.

Nie chcę słońca ni pałaców,
Wielkich mórz ni skalnych gór,
Moje miejsce jest wśród wiazów,
130 Gdzie elfi rozbrzmiewa chór.

Nie wołajcie mnie, królestwa,
Głuchym na dzwonów wezwanie.

Nie dbam o całą waszą potęgę,
Rad w środku zimy tutaj zostanę.

135 W jasnowidzeniu odnajdę wszystko,
W Alalminóre, czarodziejskiej stronie,
Gdzie wiązy niezmiennie,
I gdzie słodkie płacze

Elfów nieśmiertelnych:

140 tęsknoty tułacze.

*

Jako następną przytaczam wersję przepisaną w 1937 roku, wariant późniejszy.

Kortirion wśród drzew

I

O miasto na pagórku, między mgłami skryte,
Dawne wspomnienie stuka do twych bram,
Wieże zamku czekają godne, należyte,
Choć serce stare i zgorzkniałe mam.

5 Dumnie wody się toczą przez łąki do morza,
Wodospady grzmiać równo. Tak z roku na rok
Czas płynie. Po nocy jasna pojawia się zorza
Po każdej zorzy wiązy skrywa mrok.
Odkąd Kortirion pierwsze elfy zbudowały
10 Tak się świat toczył, miasto trwało tak.
I był porządek w świecie przez ten czas niemały.

O strzeliste wieżycy na wzgórzu wichrowym,
Uliczki kręte wśród murów cienistych,
Gdzie nadal jeszcze pewnie szafirowe
15 Snują się wolno krokiem uroczystym.
Spójrzcie na okrąg uśpionej krainy,
Zielonej, srebrnym omywanej deszczem,
Na las przedwieczorny, ciemne rozpadliny,

Co przez stulecia pociemniały jeszcze.
20 Oto Alaminóre, Kraina Wiązowa,
Co się w Królestwie Czarodziejskim chowa.
Pradawny Kortirionie, śpiewaj pieśń o drzewach,
O dębach, mrocznych cisach, topolach i klonach,
I o wiekowych twych murach też śpiewaj,
25 Które trwały tak długo pod cieniem zielonym.
Drzew szeleszczącą mowę chwał słyszaną co dnia,
I trwającą od zmierzchu, kiedy to lampiony
(siedem ich) Niedźwiedzicy Srebrnej, cień rozproszą
I jak diadem rozjarzą się na nieboskłonie.
30 O miasto pyszne! O, ozdobo świata,
Tu wiąży pieśń ze wszystkich nucą najpiękniejszą,
A kto ją raz posłyszał pod sztandarem latra,
Tego już innych drzew pieśni nie cieszą.
Bo wie - wiąż każdy śpiewa chwałę Kortirionu
35 I stroi głos swój do ich pieśni tonu.
Stanęły jak okręty, już gotowe wypłynąć,
Letni wiatr ostro szarpie ich szerokie żagle,
Ruszą wnet, by gdzieś za horyzontem zginąć,
Nim oczy przetrzesz, tak przepadną nagle.
40 Jak dumne galeony na słonecznych morzach,
Zdają się w miejscu stać, aż nie wiesz,
Czy odpłynęły, czy też wzbiły się w przestworza.

II

Leżysz pośrodku wyspy, co przemija,
Ciągłe krążą tu samotne kompanie,

45 Świętych wrózek i elfów,
Co powtarzają swój żałobny taniec,
Na ziemi kiedyś ich, dzisiaj niczyjej.
Nieraz nocami niesie się ich śpiew,
Śpiew o dziejach zamierzchłych
50 I o rzeczach takich, że wprost słów
Brak, by je nazwać. I znów
Ledwieśmy usłyszeli melodię szaloną,
Zapominamy o nich. Echo gra.

Wiosna kiedyś radosna, wiosna jeszcze trwa,
55 Ale skwarne lato już zbliża się tuż, tuż.
Skrada się, żeby słuchać, któż tak tutaj gra,
Bardzo chce znaleźć grajka, piewcę leśnych snów.
Słuchają go drzewa, słuchają go kwiaty,
Wprost tulą się do murów, żeby lepiej słyszeć.
60 A z leśnego ostępu płynie śpiew bogaty
I tak nagle serdeczna pieśń się staje ciszą.
Jeszcze ton jeden, długi... Jeszcze w uszach dzwoni,
Taki odległy, zimny, srebrzysty i szklany,
Jakby grajka ktoś musnął białą, mroźną dłonią.
65 Wtedy lasy i mury na wzgórzu wichrowym
Raz jeszcze podejmują ciche i płaczliwe,
Bo pełne żalu, bezweczne rozmowy.
Nadchodzą dni barwne i magiczne noce,
Kiedy to nie wiadomo, co w cichym powietrzu
70 Płasa, wiruje, drży tudzież migoce:
Ćmy, nietoperze? Gwiazdy, satelity?

Już koniec bliski. Wnet trawy skoszone
Zwiędłą. Październik siecią - pajęczyną
Ustroi dziwnie wszystko, co zielone.
75 I rychło liście z koron drzew przeminą,
Z wiązowych koron rychło liść ostatni spadnie
I zacznie się żałoba odchodzących liści
Aż się w dzień Wszystkich Świętych zima ziści.
Lodowe włócznie błysną w zwycięskim pochodzie
80 Zda się, że cały świat zastyga w lodzie,
I że wszystko, co żywe, na wieki przepadnie,
Wtedy ostatnie, zapóźnione liście
Odlecą nad jeziora i przepadną mgliście.

III

Ta pora roku sercu najdroższa,
85 Przystoi także miastu gasnącemu,
Gdzie tylko żal ze smutkiem krąży po ulicach,
Świetność minęła. A nikt nie wie, czemu.
Wszystko mgłą się zasnuło
I okryło szronem,
90 Błękitne cienie lęgną się po lasach.
Niejeden w sercu mocno przeczuwał,
Że wnet usłyszy żałobne dzwony,
I że nam przyszło żyć w ciekawych czasach.
Czarodziejskie istoty uwiedzione zmierzchem,
95 Stroją się w wyszukane, wieczorowe szaty,
Szare i fioletowe. I ten strój bogaty
Bogacą jeszcze szarfą srebrzystą po wierzchu.

Wreszcie nocą gwiazdzistą,
Pod gołych gałęzi koronką,
100 Zawodzą pieśni przeczyste,
Chociaż nikt nie słucha.
Śpiewają je bez końca,
Żalobną skargę śpiewają,
O tym, co było tu
Gdzie indziej, nie w ludzkim kraju.
I zostają twe drzewa, Kortirionie stary,
Sterczące ponad białą mgłą i blade.
Nie przywrócą świetności im już żadne czasy,
Są jak statki sterane. Nie ma na to rady.
110 Nie dobiją do żadnych portów zatraczonych,
Choć załogi uczują i o tym nie wiedzą,
Że jak duchy na wietrze, wciąż niepocieszone,
Będą trwożyć się wszędzie jak zając pod miedzą.
Drzewa Kortirionu stoją obnażone,
115 Strój na nich przegnił i odpadł od kości.
Siedem świec Srebrnego Wozu
Świetlny całun dla nich mości.
Rok poprzedni opromienia
Całun cenny. Wicher dmie.
120 Elf niekiedy wyjrzy z cienia,
Po cóż jeszcze tutaj tkwię?
Czemu uparcie ta myśl świta,
Żeby tu właśnie zimę powitać?
Nie szukam pięknych miast ani królów stu,

125 Nie chcę słońca ni pałaców,
Mórz bezkresnych, ni wysokich gór.
Moje serce zostanie wśród wiązków,
Gdzie elfi rozbrzmiewał chór.
Głuchym na dzwonów granie,
130 Nie dbam o królestw potęgę.
Rad w środku zimy tutaj zostanę,
Serca w spokoju otworzę księgę.
Bo tu jest moje całe kochane
Alalminóre, w elfów krainie,
135 Z jej drzew, pałaców, liści, kamieni,
W mojej pamięci nic nie zaginie.

*

I na koniec wersja ostateczna, druga z dwóch niewiele się różniących; napisana (jak sądzę) prawie pół wieku po pierwszej.

Drzewa Kortirionu i Alalminóre

O dawne miasto na odległym wzgórzu,
Stare cienie zaległy w twojej zburzonej bramie,
Kamienie poszarzały, pałace skryte w kurzu,
Wszędzie martwota - i nic się nie stanie.
5 Dumne wody się toczą przez łąki do morza,
Wodospady mkną równo. Tak za rokiem rok
Mija. Po każdej nocy jasna świta zorza,

Po każdym dniu spowija wiązy mrok.
Odkąd Kortirion pierwsze elfy zbudowały,
10 Tak świat się toczył, miasto trwało tak,
I był porządek w świecie przez ten czas niemały.

O Kortirionie, miasto na wyspiarskim wzgórzu!
Uliczki kręte wśród murów cienistych,
Gdzie nadal jeszcze pawie szafirowe,
15 Snują się wolno, krokiem uroczystym.
Jak dawno trwa ta uśpiona kraina,
Zielona, w srebrnym kąpiąca się deszczu.
Ten las odwieczny, a w nim mroczna rozpadlina,
Przetrwały wieków krocie i trwają jeszcze,
20 Miasto, Krainy Wiązów Królowa,
Sławna, z miast wielu pierwsza na świecie,
Dziś się za murem zmurszałym chowa.

Pamiętasz, Kortirionie, drzewa w letniej chwale?
Wierzby i dęby, mroczne cisy, klony,
25 Jak twoje mury cieniły wspaniale,
Wzbijające się w niebo kopuły zielone.
Stały nocami ciche, kiedy to lampiony
Pierwszych gwiazd i księżyca blask cienie rozprasza,
O jak diadem rozjarzą się na nieboskłonie.
30 Alalminóre! O ozdobo świata,
Twoje wiązy rycerskie, z wszystkich drzew najpiękniejsze
A kto raz je oglądał pod sztandarem lata,
Tego już inny widok nie ucieszy.

Ale patrz, Kortirionie! Twoje wiązy tłumnie
35 Jak okręty stanęły, już gotowe wypłynąć.
Korony niczym żagle postawiły dumnie,
Ruszą wnet, by gdzieś za horyzontem zginąć.
Nim oczy przetrzesz, tak przepadną nagle,
Jak wielkie galeony na słonecznych morzach.
40 Zdają się w miejscu stać. Aż nie wiesz,
Czy odpłynęły? Czy też wzbiły się w przestworza?

II

Narquelion

[\[30\]](#)

Alalminóre! Serce wyspy zielone,
Tu jeszcze krążą wierne drużyny
Ludu świętego. Ścieżki niezmierzone
45 Słyszą ich pieśni smutek jedyny.
Nad ziemią, która dawniej ich była,
Wiatr niesie słowa żalu
Za czasem minionym.
I nikt nie pojmuje, jaka słów ich siła,
50 Powtarza się echem pod stropem zielonym.

Wiatr wśród traw. Rok przemija,
Drżą trawy nad strumieniem.
Po łąkach mgła się wije,
Coraz dłuższe są cienie.
55 Smutną letnią piosenkę
Gdzieś herold gra na flecie,

Słuchając, do murów się tuli

Ostatnie letnie kwiecie.

Jeszcze piosneczka dzwoni,

60 Zimnym i szklanym dźwiękiem,

Jakby spod martwej dobytym dłoni.

Odpyw nadchodzi. Koniec roku blisko.

Wnet będą płakać drzewa, Kortirionie,

Z łąk bujnych gołe pozostanie rżysko.

65 A co nie zwiędnie, to w ognisku spłonie.

Dzionki są coraz bledsze,

Słońce już nie grzeje.

Nad łąkami powietrze,

Zda się mary rodzić.

70 Lammas odszedł. Księżyc letni

Skrył się. Wielkie ćmy trzepocą.

Rychło z wiązowych koron

Liść ostatni spadnie.

Dzień Wszystkich Świętych nadejdzie,

75 Z nim zima, co słońce zmoże.

I będzie tak przejrzyste, błękitnie i ładnie.

Lodowe także zalśnią w zwycięskim pochodzie,

Zda się, że cały świat zamiera w lodzie,

I że wszystko, co żywe, na wieki przepadnie,

80 Wtedy ostatnie, zapóźnione liście,

Odlecą nad jeziora i przepadną mgliście.

Hrivion

[31]

Kortirionie, Wiązów Królowo, niestety!
Dla gasnącego miasta ta pora
Jest równie miła jak dla kobiety,
85 Co się starzeje - światło wieczora.
Zbyt wczesne cienie lęgną się po lasach,
Kto żyw, żałobę czuje - i to jeszcze,
Ze wszystkim przyszło żyć w ciekawych czasach.
Niedostrzeżone elfy wychodzą o zmierzchu,
90 Stroją się w wyszukane wieczorowe szaty,
Szare i fioletowe. I ten strój bogaty,
Bogacą jeszcze szarą srebrzystą po wierzchu.
Pod nieba otchłania, w noc gwiazdzistą,
Pod nagich wiązów gałęzi koronką
95 Lud nieśmiertelny śpiewa pieśń przeczystą
I choć nikt nie słucha, Drzewom śpiewają bez końca.
Tańczą cienie na wietrze,
Tańczy plemię elfowe,
100 A wielkiego ich żalu,
Który noc skrywa głucha,
Ludzka mowa nie powie.
Ni żadna inna pod słońcem.

Więc twoje drzewa, Kortirionie stary,
105 Wznoszą się nad mgłę białą, też blade,
Nie przywrócą im życia żadne znane czary,
Są jak statki sterane. Nie ma na to rady,

Nie odnajdą dla siebie portów zatraconych,
Na zawsze opuszczają rozgwarne przystanie.

110 Ich załogi uczują, wielce ucieszone,
I nie trwożą się wcale, co się z nimi stanie,
Gdy nie dobiją nigdy do brzegów znajomych.

Kortirionie! Nagie jest twoje królestwo,
Odarte z majestatu, dane będzie bestiom.
115 Siedem żałobnych świec srebrnego wozu,

Jasnym całunem je okrywa.

To światło na nieboskłonie,

Miniony rok przyzywa.

Cisza zapadła. I zima.

120 W ten czas - cóż po mnie?

Elfy nie umierają. Zostają.

Ja z nimi. Wytrzymam.

IV

Mettanye

[\[32\]](#)

Nie znajdę słońc gorejących,

Pustyń ni piasków,

125 Ani mórz wielkich, ani mrocznych gór,

Moje serce oddałem tym wiązom,

Co elfi słyszały chór.

Głuchym na dzwonów wezwanie,

Nie dbam o ziemską potęgę.

130 Tu mi najmniejszy kamyk zostanie

Czułej pamięci zaklętą księgą.

W Alalminóre, w elfów krainie,
Okruch pamięci nigdy nie zginie.

*

Kończę ten komentarz notatką, w której ojciec wyjaśnia, że słowa *gnomy* używa na określenie *Noldorów*, w *Zaginionych Opowieściach* zwanych *Noldoli*. Korzystał z niego przez wiele lat i pojawiało się jeszcze we wczesnych wydaniach *Hobbita*[\[33\]](#)

Pod koniec ostatniego *Dodatku do Władcy Pierścieni* ojciec pisał:

Używałem czasem (nie w tej książce) nazwy „gnomy” na określenie Noldorów i odpowiedniej formy na nazwanie ich języka. Czyniłem tak, bo cokolwiek Paracelsus (o ile rzeczywiście to on wymyślił tę nazwę) sądził o gnomach, słowo to sugeruje wiedzę.[\[34\]](#) I tak w szlachetnej mowie nazwa tego ludu, Noldorowie, znaczy „Ci, którzy wiedzą”, gdyż spośród trzech szczepów Eldarów to właśnie Noldorowie wyróżniali się zarówno wiedzą o tym świecie i jego sprawach, tak istniejących jak minionych, jak i pragnieniem zdobywania nowej wiedzy. Pod żadnym względem jednak nie przypominają gnomów, ani tych „teoretycznych”, ani bajkowych. Porzuciłem ostatecznie to określenie jako mylące, Noldorowie bowiem należeli do rasy szlachetnej i pięknej, do najstarszych dzieci świata. No i już odeszli. Byli smukli, cerę mieli jasną, oczy mieli szare, lecz włosy ciemne z wyjątkiem złotowłosego rodu Finroda...

W wersji opublikowanej fragment ten został usunięty i zastąpiony przez akapit wyjaśniający użycie nazwy „elfy” dla przekładu terminów *Quendi* i *Eldarovie* mimo „skarlenia” tego słowa w języku angielskim. Dalej tekst biegnie jednak niemal identycznie: „Quendi byli rasą wspaniałą i piękną,

najstarszymi dziećmi świata, między nimi zaś królowali Eldarowie, którzy dawno już odeszli, Wielcy Wędrowcy, Plemię Gwiazdy. Smukli, jasnej cery, oczy mieli szare, lecz włosy ciemne z wyjątkiem złotowłosego rodu Finroda..”. [Powrót Króla, s. 527]. W ten sposób opis ów odnosi się tylko do Noldorów, nie do wszystkich Eldarów: w rzeczywistości to Vanyarowie mieli złote włosy, i właśnie z Vanyarow to pochodziła Indis, matka Finarfina. Dzięki temu on sam oraz dzieci jego, Finrod Felagund i Galadriela, miały złote włosy, odróżniające ich spośród szlachetnych Noldorów. Ale nie potrafię powiedzieć, skąd wzięło się to osobliwe przeinaczenie.[\[35\]](#)

II Muzyka Ainurów

W innym zeszycie takim samym jak ten, w którym matka spisała *Dworek Utraconych Zabaw*, znajduje się piórem i atramentem zanotowany tekst (prawie wszystkie utwory *Zaginionych Opowieści* ojciec utrwał osobiście - prócz czystopisów *Dworku...* i *Upadku Gondolinu*[\[36\]](#)) zatytułowany: *Łącznik między Dworkiem Utraconych Zabaw a Muzyką Ainurów (opowieścią 2)*. Zaczyna się dokładnie po ostatnich słowach Eriola i przechodzi bezpośrednio w *Muzykę Ainurów* (pomieszczoną w trzecim zeszycie, identycznym jak poprzednie). Jediną wskazówką, co do daty powstania *Łącznika* i *Muzyki* (które to teksty pochodzą, jak sędzę, z tego samego okresu), jest list ojca z lipca 1964 (*Letters*, s. 345), gdzie powiada, że gdy Oksford „zatrudniał zespół długo jeszcze nie gotowego Wielkiego Słownika” on „pisał mit kosmogoniczny „Muzyka Ainurów”. Do pracy nad Wielkim Słownikiem przyłączył się w listopadzie 1918 roku, zrezygnował wiosną 1920 (*Biography*, ss. 99, 102). Jeśli dobrze rzecz pamiętał, a nie ma powodu sądzić inaczej, to między powstaniem *Dworku* a *Muzyki* minęły co najmniej dwa lata.

Łącznik istnieje tylko w jednej wersji, jednak tekst atramentem naniesiono na sporządzony ołówkiem brudnopis, potem dokładnie wymazany. Tak zatem dodaję do *Łącznika* krótki komentarz, który poprzedzi przedstawienie *Muzyki Ainurów*.

– Jednak wciąż wiele jest dla mnie niejasne - powiedział Eriol. - Zaprawdę, nader rad bym wiedzieć, kim są owi Valarowie. Czy to Bogowie?

– Są nimi - odparł Lindo - chociaż ludzie opowiadają o nich wiele dziwnych, niestworzonych wręcz historii, dalekich od prawdy i wiele osobliwych mian im nadają, których tutaj nie usłyszysz.

– Ale dość opowieści na dziś wieczór - wtrąciła Vaire. - Nadeszła już godzina spoczynku i chociaż gość chętnie dalej by słuchał, to widać po nim zmęczenie drogą. Poślij teraz po świecę snu. Jutro będzie czas na dalsze opowieści ku pamięci i uciesze serca.

A Eriol dodał:

– Nie myśl, że rankiem przyjdzie ci dom nasz opuścić. Nie ma takiej konieczności; każdy może tu zostać, dopóki chce słuchać i dopóki jest coś jeszcze do opowiedzenia.

Eriol wyznał wówczas, że pragnienie wyruszenia dalej jakoś go opuściło i możliwość goszczenia w tym domostwie zdaje mu się zaszczytem największym z możliwych. Wówczas nadeszli umyślni ze świecami i każdy wziął światło, a dwoje z domowników poprosiło Eriola, by poszedł za nimi. Jednym z nich był odzwierny, ten sam który wyjrzał wcześniej, usłyszawszy pukanie. Był wiekowy, miał szare włosy, jak tu niewielu. Oblicze drugiego zaś nosiło ślady wichru i słońca. Jego błękitne oczy spoglądały radośnie. Był smukły i niski, jednak nikt nie potrafiłby powiedzieć, czy miał lat pięćdziesiąt czy dziesięć tysięcy. Był to Ilverin czyli Littleheart. Obaj poprowadzili gościa obwieszonym wyszywanymi draperiami korytarzem do dębowych schodów i dalej na górę. Schody wiły się aż do korytarza oświetlonego małymi wiszącymi

lampami z kolorowego szkła, które barwiły rozkołysanymi cieniami podłogi i kotary.

Nagle przewodnicy skręcili za narożnik, zeszli po kilku ciemnych stopniach i otworzyli drzwi. Z ukłonem życzyli gościowi miłych snów, jak powiedział Littleheart: „snów o pomyślnych wiatrach i spokojnych podróżach po wielkich, wodnych przestworach”, i wyszli potem. Eriol stanął pośrodku małego pokoju. Na łożu stojącym tuż pod oknem leżała pościel z najlepszych płócien i sterta miękkich poduch. Noc stąd widziana zdawała się ciepła i wonna, chociaż Eriol dopiero co opuścił zgromadzenie przy ogniu. Wszystkie meble były zrobione z ciemnego drewna, a wielka świeca mrugała miękko zalewając komnatę magicznym blaskiem, aż zdało się gościowi, że niczego tak nie pragnie jak rozkoszy snu, do którego przytulne wnętrze nadaje się wręcz wyśmienicie. Jednak nim się położył, uchylił jeszcze okno, by zapach kwiatów zagościł we wnętrzu. Dojrzał przy tym cienisty ogród pełen drzew, tu i ówdzie osrebrzonych światłem księżyca. Okno jakby tkwiło wysoko nad murawą, a na którymś z pobliskich drzew odezwał się słowik.

Potem Eriol zasnął. We śnie słyszał muzykę subtelniejszą i doskonalszą niż wszystko, co dotąd poznał. Przepelniała ją rzewność, zupełnie jak gdyby wypływała ze srebrnych piszczałek czy najsmuklejszych fletów. Kryształowe brzmienia tkwały trawiasty wątek pod księżycem, a uśpiony Eriol zatęsknił nagle, chociaż nie wiedział za czym właściwie.

Gdy się obudził, słońce wschodziło i jedyną muzyką był śpiew miliardów zgromadzonych w ogrodzie ptaków. Wpadające przez szybki światło czyniło pokój jeszcze przyjemniejszym niż wieczorem; Eriol wstał i włożył świeży strój czekający nań przy łożu w miejscu, gdzie wieczorem zrzucił zakurzone rzeczy. Potem wyszedł z pokoju i błędził po korytarzach tak długo, aż przypadkiem trafił na małą klatkę schodową, a ta doprowadziła go na ganek i zalane słońcem podwórze. Furka z żerdzi poddała się miękko jego dłoni. Wkroczył do ogrodu, którego łąki widział wcześniej z okna. Krążył tam, wdychał wonne powietrze i patrzył, jak słońce dźwiga się ponad dziwne dachy tego miasta, gdy ujrzał przed sobą wiekowego odźwiernego nadchodzącego ścieżką wśród

leszczyny. Ten nie dostrzegł Eriola, gdyż głowę miał jak zwykle przygiętą ku ziemi i mruczał sobie coś pod nosem. Jednak gość życzył mu miłego poranka i tak zwrócił na siebie uwagę.

– Proszę o wybaczenie, panie - powiedział odźwierny. - Nie zauważyłem cię, gdyż słuchałem ptaków. Mogę wydać się nieco zafrapowany, ale popatrz, ten oto czarnoskrzydły i tłusty łobuz ma czelność śpiewać pieśni, których dotąd nie znałem, i czyni to na dodatek w osobliwej mowie! Irytuje mnie to, panie, irytuje potężnie, bo uważałem, że znam wszystkie potoczne ptasie gwary. Mam zamiar wysłać go do Mandosa za takie zuchwalstwo!

Na to Eriol roześmiał się serdecznie, jednak odźwierny stwierdził:

– To poważna sprawa, ale może Tevildo, Księżę Kotów ukarze opierzeńca, że śmiał tak przysiąść w ogrodzie, który pozostaje pod pieczę Rumila. Wiedz, że chociaż Noldoli starzeją się zdumiewająco powoli, to jednak posiwiąłem badając, wszystkie języki Valarów i Eldarów. Długo przed upadkiem Gondolinu pocieszałem serca cierpiące pod brzmieniem Melka, ucząc mowy potworów i goblinów. Czyż nie zgłębiłem nawet mowy zwierząt, w tym też pisków kretów i myszy? Czyż nie wychwyciłem paru odgłosów, odpowiednich, by oszukać nieme robaki? Przez czas jakiś badałem nawet języki człowiecze, ale Melko z nimi! Zmieniają się nieustannie, a gdy już się je pojmie, ledwo daje się z nich ułożyć proste ballady i opowieści. Poczułem się dziś rano jak Valar Ómar, który zna wszelkie języki, i słuchałem, jak plotą się wszystkie ptasie gwary, poznawałem ich miłe brzmienie, gdy nagle przylatuje taki ćwierkacz, diablik Melka... Ale nudzę pana pewnie tym gadaniem o niczym...

– Nie, w żadnym razie - zapewnił pospiesznie Eriol - ale błagam, nie pozwól się zniechęcić jednemu pierzastemu tłuściochowi. O ile oczy mnie nie mylą, to troszczysz się o ten ogród od wielu lat i zapewne znasz dość pieśni i języków, by ucieszyć serce największego mędrca, więc nic to, jeśli po raz pierwszy słyszysz coś, czego nie rozumiesz. Czy nie jest

prawdą, co się powiada, że ptaki w każdej okolicy, w każdym gnieździe prawie, ćwierkają inaczej?

– Słuszne to słowa - stwierdził Rumil - ale w tym ogrodzie usłyszeć można wszystkie pieśni Tol Eresséi.

– Cieszę się niepomrotnie, że nauczyłem się tego pięknego języka, którym mówią Eldarowie na Tol Eresséi - powiedział Eriol. - Ale ze słów twoich wnoszę zdumiony, że istnieje wiele języków Eldarów. Czyżby naprawdę tak było?

– Owszem - przyznał Rumil. - Bo jest język, który przylgnął do Noldolich, a potem jeszcze Telerich, Solosimpich i Inwirów. Oni jednak używali go nieco inaczej. Jednak niewielkie były te różnice i teraz wszystkie wymieszały się w mowie wyspiarskich elfów, którą znasz. Wciąż jednak są te zaginione grupy. Błakają się nieszczęsne po Wielkich Krainach i, kto wie, jaką dziwną mową obecnie operują, gdyż wieki minęły od ich wymarszu z Kor, a przecież była jeszcze długa wędrówka Noldolich po Ziemi i panowały czarne stulecia niewoli. Mowa ich rozwinęła się zatem inaczej, niż krewnych mieszkających wciąż w Valiniorze. Jednak wiedza i doświadczenie podpowiadają mi, że wszakże podobna będzie wciąż do mowy gnomów i elfów. Ale widzisz! Znów zaczynam nudzić. Nie znalazłem jeszcze na tym świecie nikogo, komu uszy by nie wiedły po nazbyt długiej dyskusji o językach. „Puste gadanie”, powiadają, „jedna mowa to dla mnie dosyć”, kwitują sprawę. A Littleheart od gongu rzekł mi raz: „Znam język gnomów i więcej mi nie trzeba. Czy nie było tak, że Eärendel, Tuor i Bronweg (mylnie zwany Voronwem) tylko nim władali i nie znali innego?”. Jednak musiał ostatecznie nauczyć się elfiego, bo inaczej przyszyłoby mu milczeć lub opuścić Mar Vanwa Tyalieva. A żadnej z tych udręk serce jego by nie przecierpiało. I widzisz? Teraz szczebiocze w mowie Eldarów niczym pani Inwirów czy nawet Meril-i-Turinqi, królowa nasza, niech ją Manwe ma w swojej opiece. Ale to nie wszystko, jest jeszcze tajemny język, w którym Eldarowie napisali wiele wierszy, mądrych ksiąg i opowieści o najwcześniejszych dziejach, jednak nim nie mówią. Używają go tylko Valarowie podczas swoich ważnych narad i niewielu Eldarów potrafi go odczytać czy odcyfrować jego litery. Poznałem go nieźle kiedyś, cały żywot temu,

dzięki tej bogini Aulego i stąd wiem o wielu, naprawdę wielu sprawach.

– Zatem może będziesz umiał odpowiedzieć na pytania, gnębiące mnie od czasu, gdy usłyszałem wczorajsze opowieści. Kim byli Valarowie tacy, jak Manwe, Aule, i kim byli ci, których wymieniałeś? I czemu wy, Eldarowie, przybyliście tu z cudownej ojczyzny Valinoru?

Weszli razem do zielonej altany. Słońce stało wysoko, ciepło było i ptaki śpiewały na potęgę, murawa pokryła się zaś złotym blaskiem. Rūmil siadł na rzeźbionym kamieniu, porośniętym już mchem.

– O wielkie sprawy pytasz - zaczął. - Prawdziwe odpowiedzi zginęły w pomroce czasu i nawet Rūmil, stary wielce między Noldolimi, nie potrafi ich dostrzec. Natomiast opowieści Valarów i elfów tak są splątane, że nie da się jednej pociągnąć bez ruszenia kilku dalszych i przedstawienia tym sposobem całej ich rozległej historii.

- Jednak błagam cię, Rumilu, wspomnij choć słowem o tym, co działo się na samym początku, abym mógł zrozumieć opowieści, które słyszę na tej wyspie.

– Na początku był Iluvatar. Wcześniej nie sięga ani wiedza Valarów, ani Eldarów, ani ludzi.

– Kto to Iluvatar? - spytał Eriol. - Czy to jeden spośród Bogów?

– Nie - odparł Rumil. - On ich począł. Iluvatar jest Wiecznym Panem, który mieszka poza światem. Stworzył go, ale nie do niego należy, nie w nim istnieje, jednak go kocha.

– Nigdy jeszcze tego nie słyszałem.

– Mogło się tak zdarzyć - stwierdził Rumil - bo człowiek od niedawna jest na tym świecie, a też niewiele mówi się o Muzyce Ainurów.

– Powiedz mi - poprosił Eriol - gdyż jestem bardzo ciekaw. Czym była Muzyka Ainurów?

Komentarz do Łącznika między Dworkiem Utraconych Zabaw a Muzyką Ainurów

W ten oto sposób, w zalanym słońcem ogrodzie Tol Eressei *Ainulindale* po raz pierwszy rozbrzmiała w uszach śmiertelnego człowieka, Eriola (AElfwine). Choć postać Eriola odeszła potem w cień, to pozostał Rumil, wielki mędrzec Noldorów z Tirionu. On pierwszy „opracował znaki, którymi można było utrwaląć mowę i pieśni” (*Silmarillion*, s. 70) i to jemu przypisywano nadal utrwalenie na piśmie *Muzyki Ainurów*, chociaż obleczone w powagę wieku niezbyt przypominał owego gadatliwego i ironicznego mieszkańca Kortirionu. Można zauważyć, że wedle tej relacji Rūmil był najpewniej więźniem Melka.

Pojawia się tu również wątek wygnania Noldorów z Valinoru, bo raczej do tego zdarzenia a nie do marszu Inwego odwołują się słowa Rūmila o wymarszu z Kōr. Dowiadujemy się też nieco o językach i tych, którzy się nimi posługiwali.

Rūmil stwierdza mianowicie:

(1) *Teleri, Solosimpi i Inwirowie* władali niegdyś nieco odmienną mowę;

(2) wszelako dialekty te stopiły się obecnie w języku wyspy elfów;

(3) język *Noldolich* (gnomów) został mocno upośledzony skutkiem ich odejścia do Wielkich Krain i popadnięcia w niewolę Melka;

(4) owi Noldoli, którzy ostatecznie zamieszkali na Tol Kresse i nauczyli się języka wyspiarskich elfów; pozostali jednak mieszkają wciąż w Wielkich Krainach (wspominając od tych blakających się i obecnie mówiących nie wiadomo jakim językiem, Rūmil zapewne myśli o Noldorach z Kōr, którzy nie przybyli na Tol Eresseę, jak on sam uczynił, a nie o elfach, co nigdy nie dotarły do Valinoru).[\[37\]](#)

W *Zaginionych Opowieściach* elfy morskie, późniejsi *Teleri* - trzeci z trzech „szczepów” - zwany jest *Solosimpi* („Nadbrzeżni grajkowie, kobziarze”). Trzeba zatem wyjaśnić nieco to zamieszanie. Pierwszy szczep, który ruszył za królem

Inwem nazywał się *Teleri* (w *Silmarillionie* Vanyarowie). Kim zatem byli *Inwirowie*? Eriol dowiaduje się później od Meril-i-Turinqui, że to Teleri podążyli za Inwem, jednak jego krewni i potomkowie tworzyli królewski lud Inwirów, „z którego i ja się wywodzę”. Inwirowie stanowili zatem „królewski klan” pośród Telerich. Relacje między wcześniejszą a późniejszą koncepcją przedstawić można następująco:

<i>Zaginione Opowieści</i>	<i>Silmarillion</i>
<i>I Teleri</i>	<i>Vanyarowie</i>
<i>(w tym Inwirowie)</i>	
<i>II Noldoli</i>	<i>Noldorowie</i>
<i>(Gnomy)</i>	
<i>III Solosimpi</i>	<i>Tereli</i>

W *Łączniku* Rumil zdaje się twierdzić, że „Eldarowie” różnią się od „gnomów”, chociaż ich języki, jak mówi, muszą być podobne. „Eldarowie” i „Noldoli” przeciwstawieni zostali we wstępie *do Kortirionu wśród drzew*. Gdzie indziej język elfów odróżniany jest od języka gnomów i chociaż *Zaginione Opowieści* utożsamiają gnomy z Eldarami, to jednak gdy mowa o ucieczce Noldolich z Valinoru i reakcji Aulego, ten z miłości do wiernych gnomów, którzy z nim zostali nazwał ich przez to Eldarami (patrz Rozdział 8). Wszelako to nie sprzeczność, jak można by z początku sądzić. Rozróżnienie wynika raczej z języka, bo chociaż gnomy to bez wątpienia Eldarowie, to jednak ich język „eldarskim” nie był. Poza tym opuścili Kor na tyle dawno, że przestali być utożsamiani z jego mieszkańcami. Tak zatem znaczenie terminu *Eldarowie* zawęziło się, wszelako nie odrzuciło treści poprzedniej, do której można się nadal odwoływać (czyli że Noldoli to też Eldarowie).

Przyjęcie takiej interpretacji określa znaczenie słowa *Eldarowie* w okresie Tol Eressei. I rzeczywiście, tam gdzie późniejsza opowieść dotyczy czasów sprzed buntu Noldolich i ich odejścia z Valinoru, tam mowa jest o „Eldarach”. Po tej

rebelii Aule nie nazywa już pozostałych w Valinorze „Noldoli”, ani tych, co poszli, „Eldarami”.

Podobnie ma się sprawa w przypadku określenia „elfy” i „język elfów”. Rumil nazywa język Eldarów „językiem elfów” w przeciwieństwie do „języka gnomów”. W *Opowieści o Tinuviel* mowa jest o opowieści gnomów, w której brak elfich imion. Niemniej w dalszych tekstach terminy *Eldarowie*, *elfy* i *Eldalie* używane są zamiennie w odniesieniu do Trzech Szczepów (na przykład w relacji o naradzie Valarów dotyczący wezwania elfów do Valinoru, Rozdział 5). Równie swobodnie operuje się terminem „lud czarodziejski” - nazwa Tol Eressea jest w „języku ludu czarodziejskiego”, podczas gdy gnomy zwą wyspę Dor Faidwen. Z drugiej jednak strony o Gilfanonie, gnomie, mówi się: „jeden z najstarszych pośród ludu czarodziejskiego”[\[38\]](#)

Ze słów Rumila wynika, że „zróżnicowanie” mowy elfów na dwa dialekty było w owych czasach przypisywane zupełnie odmiennym zdarzeniom historycznym niż później. Tutaj Rumil wspomina o długich wędrówkach po Wielkich Krainach i niewoli czarnych wieków, co wedle późniejszych określeń oznacza „Wygnanie Noldorów”. W *Silmarillionie* Noldorowie przynoszą mowę Valinoru do Śródziemia, jednak porzucają ją (poza kontaktami między sobą) na rzecz języka Beleriandu, sindarinu elfów szarych, którzy nigdy nie byli w Valinorze (patrz s. 134). Języki Quenya i Sindarin wywodziły się z tego samego pnia, jednak uległy zróżnicowaniu podczas wieków separacji.

W *Zaginionych Opowieściach* też przynoszą mowę elfów z Valinoru do Wielkich Krain, jednak ją zachowują, przez co może się zmieniać w zupełnie odmienny dialekt. Innymi słowy, wedle oryginalnej koncepcji „drugi język” wyłonił się po prostu z macierzystej mowy skutkiem odejścia gnomów z Valinoru do Wielkich Krain. Wedle pomysłu późniejszego stało się to na samym początku elfiej obecności na świecie. Tak czy inaczej, język gnomów to sindarinski, gdyż to on właśnie stał się, po przemianach koncepcji, językiem elfów szarych z Beleriandu.

Wzmianka o sekretnym języku wykorzystywanym przez Valarów i czasem przez Eldarów (do zapisywania poezji i mądrości), jednak przez tych drugich niemal zapomnianym, komponuje się z akapitem pomieszczonym w małym notatniku *Zaginionych Opowieści* (mowa była o nim wcześniej):

Bogowie rozumieli język elfów, ale nie używali go między sobą. Mądrzejsi spośród elfów nieźle poznali mowę Bogów i wiedzę tę cenili sobie wielce tak Teleri jak Noldoli, ale w czasie przybycia na Tol Eresseę zachowali ją już tylko Inwirowie. Obecnie przetrwała ona tylko w rodzie Meril.

W *Łączniku* pojawia się kilku nowych bohaterów. Postać Ómara, Valara, który zna wszystkie języki, nie zachowała się w *Zaginionych Opowieściach*. Trochę jeszcze potem o nim słyhać, ale nie został wyraźniej przedstawiony. Tuor i Bronweg pochodzą ze spisanego już *Upadku Gondolinu*. *Bronweg* to właściwa językowi gnomów forma imienia *Voronwe*; ten sam *Voronwe*, w późniejszej legendzie towarzyszył Tuorowi z Vinyamaru do Gondolinu. *Tevildo*, Książę Kotów, to demoniczny sługa Melka i odległy protoplasta Saurona, główna postać oryginalnej opowieści o Beren i Tinuviel, która też została już wówczas zapisana (*Opowieść o Tinuviel*).

Strażnik gongu Littleheart, syn Bronwega, otrzymuje imię w języku elfów - *Ilverin* (poprawione z *Elwenildo*).

Muzyka Ainurów

Naszkicowany pospiesznie ołówkiem i bardzo pomazany brudnopis *Muzyk i Ainurów* zachował się po dziś dzień na luźnych kartkach wsuniętych za okładkę notatnika z pełniejszą i bardziej rozwiniętą wersją tekstu (już „atramentową”). Druga wersja bazuje wszakże w olbrzymim stopniu na pierwszej, a zmiany polegają głównie na wzbogaceniu treści. Tę właśnie postać podaję poniżej, czasem zaznaczając miejsca, gdzie oba

manuskrypty różnią się między sobą (moim zdaniem tylko nieliczne z tych zmian są naprawdę istotne). W przypisach da się zauważyć, że forma *Ainurowie* (jest to liczba mnoga) brzmiała pierwotnie *Ainu*, natomiast *Ilüvatar* to oryginalnie *Ilu* (choć imię *Ilüvatar* też się w brudnopisie pojawia).

Wówczas Rumil powiedział:

– Dowiesz się teraz rzeczy, o których ludzie dotąd nie słyszeli, a i Elfy rzadko o nich wspominają, jednak Manwe Sulimo, Władca Elfów i ludzi, szepnął je moim praojcom w pradziejach czasu.^[39] Wiedz zatem, że Ilüvatar włada jako jedyny. Wcześniej niż wszystko inne powołał śpiewem do życia Ainurów.^[40] To oni cieszą się władzą i chwałą największą spośród wszelakich jego twórców z tego świata i spoza niego. Tak też ukształtował im w próżni siedzibę i zamieszkał między nimi, nauczając wielu sztuk, a najdoskonalszą spośród nich była muzyka.

Potem podawał im tematy muzyczne pieśni i hymnów radosnych, ukazując wielkość cudu zrodzonego z tego, co z dawna piastował w myśli i sercu, aż włączyli swe wątki, tron zaś jego utonął w powodzi muzykowania.

Wreszcie Iluvatar objawił im potężny temat, odsłaniając historie większe i wspanialsze niż te, które im przedtem dał poznać, a blask początku i splendor finału tak olśniły Ainurów, że pokłonili się Iluvatarowi w milczeniu.

Wówczas rzekł:

- Opowieść, którą wam przedstawiłem, drzemiące w niej piękno, jeszcze nie rozwinięte, to dopiero zarys rzeczy. Nie wypełniłem całej pustki, nie opisałem wam wszystkiego, co zdobić tę historię może, miłości nie wyraziłem, która czułością spowija moje myśli. Chcę, abyście z tego tematu rozwinęli muzykę wielką i wspaniałą; i jeszcze (skoro wiele was nauczyłem, a także natchnąłem blaskiem Sekretnego Ognia)^[41] pragnę, abyście wyteżyli swe umysły i moce, aby wzbogacić temat własnymi myślami i pomysłami. A ja będę słuchał i radował się, że za waszą sprawą wielkie piękno wcieli się w pieśń.

Wtedy głosy Ainurów na podobieństwo harf, lutni, fletów, trąb, wioł i organów i niezliczonych chórów zaczęły kształtować z tematu Iluvatara wielką muzykę; z przeplatających się oraz nieustannie zmieniających się melodii uleciały niczym z szumu potężnych mórz harmonijne dźwięki i popłynęły, gdzie ciemność i dalej jeszcze, aż cała siedziba Iluvatara i Ainurów utonęła w muzyce oraz jej wielokrotnie wracających echach. Nigdy nie zdarzyło się wcześniej i nigdy już potem, aby ktoś stworzył równie cudowną muzykę; chociaż powiada się, że jeszcze wspanialsze dzieło wybrzmi przed tronem Iluvatara za sprawą Ainurów i synów człowieczych po Wielkim Końcu. Wówczas dopiero objawione przez niego tematy znajdą wyraz doskonały, gdyż Ainurowie i ludzie przenikną wówczas do kresu myśli i serca Iluvatara i poznają w pełni jego intencje.

W tamtej wszakże godzinie Iluvatar siedział zasluchany. Przez dłuższą chwilę zdawało mu się, że to dobra muzyka, bo niewiele było w niej fałszów. Jednak gdy temat rozwijał się dalej, w sercu Melka zrodziła się chęć, aby wpleść wątki z własnej wyobraźni, niezgodne z tematem Iluvatara. Melkowi dana była pośród Ainurów szczególna wiedza i władza. On jeden zapuszczał się często samotnie w mroczne przestrzenie, szukając Sekretnego Ognia, który daje Życie i Trwanie (paliła go bowiem żądza stwarzania bytów własnego pomysłu). Nie znalazł go jednak, gdyż Iluvatar trzymał ten ogień zawsze przy sobie, o czym Melko dowiedział się dopiero później.[\[42\]](#)

Tak czy inaczej, wylęgły się w jego sercu podstępne myśli, z których nie zwierzał się nawet Iluvatarowi. Niektóre spośród pomysłów i wyobrażeń splatać zaczął w swoją muzykę, aż powstały z tego jaskrawe dysonanse, a ci, co śpiewali obok niego, zbici z tropu i zaniepokojeni, zgubili wątek myśli i melodii; inni zaś spróbowali dostroić swe brzmienie do głosu Melka, porzucając pierwotny wielki temat, od którego zaczęli.

Tą oszukańczą sztuką Melko zaczernił muzykę i zniszczył jej harmonię, gdyż dumania jego zrodziły się z mroku nie rozjaśnionego promiennym obliczem Iluvatara i nie miały w sobie nic z piękna pierwotnego zamysłu. Jednak Iluvatar słuchał tylko, aż brzmienie osiągnęło głębię niewyobrażalnej szpetoty i stało się potwornym hałasem. Wtedy uśmiechnął się

smutno, uniósł lewą rękę i natychmiast, chociaż nikt nie wiedział jakim sposobem, ale nowy temat wyłonił się z chaosu, podobny a zarazem niepodobny do pierwszego, i nabrał siły i piękności. Jednak zgiełk i dysonanse czynione przez Melka znów wzbily się ponad inne głosy, wojna dźwięków nastąpiła, w której trudno było cokolwiek dosłyszeć.

Wówczas Ilüvatar uniosą prawą rękę. Nie uśmiechał się już, tylko łkał. Oto trzeci temat się wyłonił, całkiem odmienny od poprzednich, i urósł pośród zamieszania, aż zdało się, jakby przed tronem Iluvatara rozwijały się jednocześnie dwie symfonie, całkowicie różne. Jedna głęboka, rzewna, piękna, lecz nasycona bezgranicznym smutkiem, druga zaś, chociaż spójna, jednak hałaśliwa, próżna i arogancka, szukająca triumfu nad pierwszą. Daremnie jednak, bo mimo usilnych starań, wciąż była tylko wariacją na temat rywala.

Pośrodku gromowego pojedynku, kiedy siedziba Iluvatara trzęsła się już, a i ciemność drzeć zaczynała, Iluvatar uniósł obie ręce. Muzyka urwała się na jednym akordzie, głębszym niż firmament i wyższym niż słońce, przenikliwym niczym światło oczu Iluvatara.

Wtedy Iluvatara przemówił:

- Wielkiej wspaniałości są Ainurowie i ogromną moc mają, a największą wiedzę spośród nich posiadał Melko; lecz niech wie i on, i każdy z was, że jam jest Iluvatar, a to wszystko, co wyśpiewaliście, patrzcie tylko! Moje to dzieło. Nie poprzez muzykę, którą w niebieskich sferach zanieśliście ku radości mojej i własnej uciechu, ale przez nadanie postaci i bytu wam, Ainurom, których stworzyłem, abyście dzielili trwanie z Iluvatarem. Może ukocham to, co wynikło z mojej pieśni, tak jak lubuję Ainurów, twory myśli mojej, może będę miłował bardziej.[\[43\]](#) Ty zaś, Melku, przekonasz się, że nie wolno wprowadzić do symfonii żadnego tematu, który by w istocie nie miał swego źródła we mnie i że nie można tworzyć tej muzyki na przekór mojej woli. Kto się o to pokusi, ujrzy się na końcu tylko narzędziem moich planów uczynienia rzeczy wspanialszych jeszcze i cudowniejszych: bo i patrzcie! Przez Melka groza ognista, smutek niczym mroczne wody, gniew jak grom i zło, tak odległe od moich zamiarów jak blask od

dna najgłębszego czarnych otchłani, wkradły się w mą kompozycję. Przez niego dosięgła nas bolesna dysharmonia, a wraz z nią okrucieństwo, mściwość, ciemność i wszelka niegodziwość myśli i czynu. Mgła trująca, płomień przemocy, zimno bezlitosne zrodziły się przy tym. I jeszcze śmierć beznadziejna. Jednak wszystko to przez niego powstało, ale nie za jego przyczyną. Ujrzy on, tak jak i wy wszyscy, że nawet te istoty, które będą musiały borykać się z posianymi przez Melka smutkami, cierpieniem i słabością, orzekną w końcu, że przyczynia mi to wszystko tylko chwały i czyni temat pierwotny godniejszym wysłuchania, życie bardziej wartym przeżycia, a świat o tyle wspanialszym i cudniejszym, że spośród wszystkich dzieł Iluvatara ten właśnie okrzykną największym i najbardziej ukochanym.

Strach ogarnął Ainurów, ponieważ nie rozumieli jeszcze słów Iluvatara, a Melko palił się ze wstydu, który przerodził się w gniew. Lecz Iluvatar, widząc ich zdumienie, wstał w całym majestacie i opuścił piękne krainy, wymyślone specjalnie dla Ainurów. Podążył w mrok i nakazał im pospieszyć za sobą.

Dotarli do serca pustki, a tam ujrzeli znak piękna i cud w miejscu, gdzie wcześniej nic nie było, a Iluvatar rzekł: - Patrzcie, oto wasz śpiew! Gdy tak muzykowaliście z mojej woli wasze głosy postać cielesną przybierały i oto właśnie świat się rodzi i zaczyna się jego historia, tak jak mój temat rozwijał się w waszych ustach. Każdy z was znajdzie pośród mego projektu ślady, które sam umyślił. Nawet Melko odkryje, że cała dysharmonia, jaką przypisywał do mej idei, też przyczyni się do chwały dzieła. Ja sam jedno tylko dodałem, płomień Życia i Trwania.

I rzeczywiście, zapłonął Sekretny Ogień w sercu tego świata.

Wówczas Ainurowie popatrzyli z zachwytem na zawieszony pośród pustki glob, odrębny jednak wyraźnie od dookolnej otchłani. Ucieszył ich widok białozłocistego światła i z uśmiechem patrzyli na kolory, a ryk oceanu napełnił ich tęsknotą. Mile wciągnęli powietrze, powitali radośnie wiatr

oraz to, z czego Ziemia była uczyniona - żelazo i skałę, srebro i złoto, i inne jeszcze substancje; jednak spośród wszystkiego najbardziej wychwalali bezcenną wodę. W niej to cicho pobrzmiwało jeszcze echo Muzyki Ainurów i to dlatego w późniejszych czasach synowie człowieczy tak chętnie wsłuchiwali się w głos morza, nie znając po temu przyczyny.

Wiedz zatem, że woda była w zasadniczej mierze marzeniem i wynalazkiem Ulma, Aina, którego Iluvatar wykształcił w dziedzinie głębi muzyki lepiej niż innych. Powietrze, wiatry, etery firmamentu wymyślił Manwe Sulimo, największy i najszlachetniejszy z Ainurów. Ziemia wraz z większością tego, co się w niej kryje, to zamysł Aulego, pilnego ucznia Iluvatara, chociaż nieco mniej mądrego niż Melko. Jednak było w gruncie też wiele rzeczy nie z jego myśli zrodzonych.[\[44\]](#)

I odezwał się Iluvatar do Ulma w te słowa:

Czy nie widzisz, że Mleko wynalazł bezlitośnie kłające mrozy, jednak nie udało mu się zniszczyć piękna twoich źródeł i czystych jezior. Nawet tam, gdzie zdało mu się, iż zwyciężył bez reszty, jaśnieje śnieg, przemysłne rzeźby szronu, dźwigają się pyszne lodowe pałace. Melko wymyślił”piekący żar i nieokiełznany ogień, ale nie zdołał wysuszyć w twoim sercu pragnień ani też stłumić całkowicie muzyki morza. Podnieś lepiej wzrok ku wyżynom, przyjrzyj się chwale obłoków i wciąż zmieniającym się mgłom, posłuchaj szumu deszczu zraszającego ziemię.

Na to odpowiedział Ulmo:

Zaprawdę, woda stała się teraz jeszcze piękniejsza niż była w mojej wyobraźni. Nigdy też, nawet w najskrytszych myślach, nie wymarzyłem płatków śniegu ani też w swojej muzyce nie wyśpiewałem szmeru deszczu, chociaż najsmutniejszy to ze znanych mi odgłosów. Tak, poszukam teraz Sulimo od powietrza i wiatru. Razem pleść będziemy melodie ku wiecznej twojej chwale i radości.

Tak więc od tamtej pory Ulmo i Manwe stali się wielkimi przyjaciółmi i sprzymierzeńcami niemal we wszystkim.[\[45\]](#)

Gdy tak Iluvatar przemawiał do Ulma, Ainurowie patrzyli na początek nowego świata. Oto na ich oczach ruszył bieg zasianej pieśnią historii. Dzięki kolektywnej pamięci i mowie Iluvatara oraz wiedzy, jakkolwiek jeszcze niekompletnej, na temat własnych akordów, Ainurowie dojrzeć potrafili kształt przyszłości i niewiele rzeczy umyka ich spojrzeniu, chociaż są i takie sekrety, do których nawet oni nie mają przystępu.^[46] Podziwiając piękny świat, wielką miłością do niego zapalali, a przede wszystkim tak zapatrzyli się w jego dzieje, że z zapamiętania w końcu się poróżnili. Doszło do tego jeszcze przed nadejściem człowieka, który pojęcia nie ma, jak niezmierzone eony czasu upłynęły, zanim Eldarowie powstałi i zaśpiewali pierwszą pieśń, i pierwszy klejnot opracowali, co wzbudziło zresztą w Iluvatarze i w Ainurach nader serdeczne odczucia.

Skończyło się na tym, że niektórzy pozostali z Iluvatarem poza granicami świata, głównie ci uwielbiający podążać za jego myślami i planami i mało dbający o własne dokonania. Inni jednak, a wśród nich wielu najpiękniejszych a zarazem najmądrzejszych Ainurów, pożyłali oddalenia się Iluvatara, aby zamieszkać w obrębie tego świata. Powiadali bowiem:

- Winniśmy strzec piękna zrodzonego z naszych marzeń, któreś ty powołał do życia; wyuczymy też i oświecimy tak Eldarów jak i ludzi, gdy czas stosowny nadejdzie, że to za twoją sprawą pojawili się na Ziemi, najpierw Eldarowie, a z latami i praojcie człowiecze.

Melko zaś udał, jakoby pragnął doglądać tego niespokojnego waru, który posiał w trzewiach Ziemi, po prawdzie jednak marzyło mu się panowanie nad innymi Ainurami oraz Eldarami i ludźmi, gniewnym okiem bowiem patrzył na dary, które obie te rasy otrzymały od Iluvatara.^[47]

Eldarowie oraz ludzie byli w całości dziełem Iluvatara, ponieważ gdy po raz pierwszy zamysł ich istnienia pojawił się w muzyce, Ainurowie nie pojmowali go jeszcze i żaden nie odważył się dodać ani jednej własnej nutki. Stąd też słusznie nazywa się ich Dziećmi Iluvatara. Wielu Ainurów (poza Melkiem) wtrącało się zawsze w sprawy tak Eldarów jak i ludzi, tak w złych jak i dobrych zamiarach, jednak widząc na

ile podobnymi do Ainurów uczynił Iluvatar Eldarów, dla ludzi przeznaczając co osobliwsze dary, częściej woleli przestawać z tą starszą rasą.[\[48\]](#)

Iluvatar znał ich najskrytsze myśli, jednak przychylił się do pragnień Ainurów. Nic nie wiadomo, by później owej decyzji żałował. Wniknęli zatem owi potężni w obręb świata i to ich zwiemy obecnie Valarami (albo Vali, co i tak bez znaczenia).[\[49\]](#) Zamieszkali w Valinorze, czyli na firmamencie, niektórzy zaś w środku ziemi lub głębinach morza. Melko zawładnął zarówno ogniem jak i najbardziej siarczystym mrozem, stąd wszystko co gwałtowne i nieumiarkowane, nagłe lub okrutne w tym świecie jego woli jest poddane, zazwyczaj po sprawiedliwości. Ulmo mieszka w otwartym oceanie i dogląda przepływu wszystkich wód: rzek, źródeł, deszczów, rosy. Na dnie morza wybrzmiewa muzyką dziwną, bogatą ale zawsze smutną. Pomocą mu jest Manwe Sulimo.

Solosimpi, elfy mieszkające w Kor, wiele się o nim dowiedzieli, stąd wabiący ton ich grania jak też miłość do nadmorskiej siedziby. Towarzyszył mu Salmar i jeszcze Osse Onen, którym oddał we władanie fale i pomniejsze morza. Jeszcze wielu innych miał za pomocników.

Lecz Aule zamieszkał w Valinorze, gdzie stworzył niejedno. Budował narzędzia i instrumenty, kuł misternie w metalu, uprawiał z zapalem ziemię i hodował zwierzęta, ale badał również języki, alfabety, sztukę tkacką, malarstwo. Od niego to właśnie Noldoli, mędrcy wśród Eldarów, zawsze odtąd głodni nowej wiedzy, nauczyli się niezliczonych umiejętności, tak magicznych jak I na nauce opartych. Jemu Eldarowie zawdzięczają piękno swych myśli, serca szlachetne i wyobraźnię. On pokazał im, jak obrabiać klejnoty, których nie uświadczyłeś na świecie przed Eldarami. Najświeńszymi były Silmarilli, ale one już zaginęły.

Jednak za największego spośród tych czterech uchodził Manwe Sulimo. On też przejął nad pozostałymi dowództwo. Zamieszkał w Valinorze, gdzie zasiadł w majestacie na pięknym tronie na samym szczycie wieżycy Taniquetil, góry na skraju świata. Wciąż dolatywały tam jastrzębie, które potrafiły przeniknąć spojrzeniem głębie morza i otchłanie

jaskiń i największe nawet mroki świata. One znosiły mu zewsząd wieści i mało co pomijały, jednak niektórych spraw nawet Władca Bogów nie poznawał. Była z nim Varda Piękna, małżonka jego, Królowa Gwiazd. Ich dzieci ukochane to Fionwe-Urion i Erinti. Ponad nimi zamieszkały wielkim obłokiem dobre duchy i ogromna jest ich szczęśliwość. Ludzie miłują Manwego bardziej nawet niż potężnego Ulma, gdyż nigdy on nie pragnął ich szkody, nie jest też przeczulony na własnym punkcie ni zazdrosny o władzę innych, jak ten dawny władca Vai. Tereli, którymi władał Inwe, szczególnie go ukochali, układali na jego cześć wiersze i śpiewali pieśni, bo chociaż Ulmo jest mistrzem muzyki i sztuki budowy instrumentów, to jednak daleko mu do talentów Manwego.

Oto Manwe Sulimo, cały w szafirach, pan powietrza i wiatru, zaczął władać Bogom elfów i ludzi. Stał się też zaporą przeciwko złym czynom Melka.[\[50\]](#)

Potem Rumil znów przemówił:

- Wiedz, że po odejściu tych Ainurów i uznaniu ich wasalstwa, cisza zapadła na długi czas, a Iluvatar tylko patrzył. Naraz powiedział: „Pamiętajcie, że kocham ten świat i że będzie on domeną Eldarów i ludzi, którzy są mymi umiłowanymi. Kiedy jednak Eldarowie się pojawiają, to oni będą najpiękniejsi i najwspanialszy, większa będzie ich wiedza, szczęścia więcej zaznają niż ludzie. Ale to ludzie właśnie otrzymają nowy, większy dar”.

Sprawił zatem, że ludzie mają potężniejszą władzę w granicach swych możliwości i na ile potrafią, tak zmieniać mogą ten świat i układać swoje życie w sposób nieprzewidywany zgoła w oryginalnej Muzyce Ainurów, która wyrocznią jest dla wszystkich innych. I tak wszystko urządził, iż dzieła ich trwać mają aż świat ten wypełnią we wszystkim i do końca.[\[51\]](#) Nawet my, Eldarowie, przyznać musimy to człowiekowi - posiada on niezwykłą moc, którą obrócić może ku dobremu lub złemu i to niezależnie od woli Bogów czy ludu czarodziejskiego. Powiadamy nawet, że „dzieci człowiecze same kują swoje przeznaczenie, ślepe są jednak i mało przez to radości w ich życiu”.

Iluvatar wiedział, że poddany wpływom Ainurów człowiek nie zawsze będzie korzystał z daru zgodnie z przeznaczeniem, jednak stwierdził: „Nawet ci, którzy ku najgorszym i najszpetniejszym dziełom się obróca, ujrzą w końcu, że ku większej mojej chwale wszystko czynili i dodali piękna temu światu”. Ainurowie wiedzieli jednak, że czasem pomysły człowiecze sprawiały żal Iluvatarowi i jeśli czemuś dziwili się niekiedy, tak oni jak i Lud Czarodziejski, to niezmierzonym zasobom cierpliwości Iluvatara. Jednak częścią daru wolności jest również i to, że dzieci człowiecze nader krótki czas przemieszkując żywe na tym świecie, chociaż nie znikają potem ze szczętem. Eldarowie zaś trwają i trwać będą aż do Wielkiego Końca,[\[52\]](#) chyba że zginą z ran lub żalości (gdyż obu tym rodzajom śmierci są poddani) i stałość ich pokona, na co jednak potrzeba dziesięciu tysięcy stuleci. A gdy umierają, to odradzają się w swoich dzieciach, tak zatem ich liczba ani nie maleje, ani nie rośnie. Wszelako chociaż wiadomo, że synowie rodu ludzkiego z pewnością przyłączą się do Drugiej Muzyki Ainurów, to co zaplanował Iluvatar dla Eldarów po krańcu świata, tego Stwórcy nie wyjawiał nawet Valarom, a Malko zgłębić sekretu nie zdołał.

Zmiany nazw własnych w Muzyce Ainurów

Ainurowie - w brudnopisie zawsze *Ainu*.

Ilúvatar - w brudnopisie zwykle *Ilu*, czasem jednak też *Ilúvatar*.

Ulmo- pierwotnie zwany tak lub *Linqil* (poprawione na *Ulmo*).

Solosimpi < *Solo simpé*.

Valarowie lub Valí - *pierwotnie* Valurowie i Valiry (*zapewne forma męska i żeńska*).

Ónen < Ówen. Vai < Ulmonan.

Komentarz do Muzyki Ainurów

Tekst *Muzyki Ainurów* ma swój ciąg dalszy w łączniku prowadzącym bezpośrednio do opowieści *Budowa Valinoru*, jednakże ten fragment włączyć postanowiłem do następnego rozdziału. Rękopis płynnie przechodzi z jednej historii w drugą i wedle wszelkich znaków *Budowa Valinoru* miała być kontynuacją *Muzyki Ainurów*.

W późniejszych latach mit o Stworzeniu był wielokrotnie przerabiany, jednak warto zauważyć, że w przeciwieństwie do rozwoju reszty opowieści, tutaj mamy do czynienia z płynnym przejściem rękopisu w rękopis, i to począwszy od pierwszego brudnopisu a skończywszy na wersji ostatecznej: każdy następny tekst wynika z poprzedniego.^[53] Co więcej, i co znaczące, najwcześniejsza wersja, którą ojciec spisał mając lat 27 lub 28, stanowi kontekst Dworku Utraconych Zabaw i chociaż koncepcja uległa potem zmianie, to jednak sedno zostało zachowane. Ingerencji było zaiste sporo - można prześledzić je krok po kroku, przeglądając kolejne wersje, w których pojawiało się wiele nowych elementów - wszelako nawet w ostatniej wersji *Ainulindalé* rozpoznać można pierwotny szkielet zdań i niektóre akapity, chociaż powstała ona z górą trzydzieści lat później.

Później okaże się też, że wielki temat Ilúvatara został pierwotnie potraktowany nieco dosłowniej („Opowieść, którą wam przedstawiłem”) i że słowa Ilúvatara wygłoszone do Ainurów pod koniec *Muzyki* zawierały dłuższy wywód na temat wtrąceń Melka. Jednak różnica największa w tym się zasadza, że we wcześniejszej wersji nowy świat przedstawia się wprost poprzez swe istnienie i „początek dziejów”, a nie jedynie w odebranej Ainurom wizji zamkniętej słowami Ilúvatara: „Ea! Niech się stanie!” (*Silmarillion*, s. 17).

Jednak mimo wszystkich zmian trudno nie zauważyć, jak spójny i kompletny był mit Stworzenia już w pierwszej postaci.

Pojawia się w niej także wiele kwestii o mniejszym ciężarze gatunkowym, wiele z nich przetrwało w dalszych tekstach. Manwé, zwany „władcą Bogów i ludzi” i posiadający przydomek *Sulimo* „władca powietrza i wiatru”,

odziany jest w szafiry, a jastrzębie o przenikliwym wzroku wysyła od swego tronu na Taniquetilu (*Silmarillion*, s. 38); miłuje szczególnie Telerich (późniejszych Vanyarów), którzy od niego właśnie otrzymali dar tworzenia poezji i pieśni. Jego małżonką jest Varda, Królowa Gwiazd.

Manwé, Melko, Ulmo i Aule zostali wyróżnieni jako czterej wielcy Valarów. Jeszcze jeden potężny Valar, *Aratar*, miał być dziewiątym w gronie, jednak lista i kolejność hierarchii uległa wielu zmianom w trakcie opracowywania mitu/Charakterystyczne związki Aulého z Noldolimi miały pozostać, chociaż tutaj przypisuje mu się rozmiłowanie w badaniu „języków i alfabetów”, podczas gdy w *Silmarillionie* (s. 40) ta kwestia pozostaje raczej w kompetencji Noldorów. Dalej w *Zaginionych Opowieściach* mowa jest, że to sam Aule „ze wsparciem gnomów wynalazł alfabety i pismo”. Związany szczególnie z Solosimpi (późniejszymi Telerimi) Ulmo jest tu zarysowany jako bardziej przeczulony na punkcie swego honoru i zazdrosny o władzę niż Manwe. Mieszka w Vai, która to nazwa pojawiła się zamiast Ulmonan, jednak nie na prawach prostej zamiany: Ulmonan określało siedzibę Ulma w Vai, Zewnętrznym Oceanie. Znaczenie Vai jako istotnego elementu oryginalnej kosmologii wyjaśnione zostanie w następnym rozdziale.

Pojawiają się też inne boskie byty. Manwe i Varda mają potomstwo, Fionwe-Urion i Erinti. Erinti została potem przemianowana na Ilmare, „służebnica Vardy” (*Silmarillion*, s. 30), ale nic więcej nigdzie o niej nie znajdujemy. Fionwe, znacznie później nazwany Eónwem, stał się po porzuceniu koncepcji „dzieci Valarów” Heraldem Manwego. Byty podporządkowanego Ulmowi, Salmar, Osse i Onen (później Uinen) pojawiły się tu i przetrwały w panteonie, chociaż idea Ma jarów wykluła się dopiero wiele lat później, a Osse długo jeszcze liczony był pomiędzy Valarów. Sami Valarowie określani są w tej wersji jako „Bogowie” (jak w odpowiedzi Lindego na pytanie Eriola) i długo jeszcze tak pozostało. Pojawia się też koncepcja ponownych narodzin elfów (we własnych dzieciach), zaznaczone zostały też różnice w losach elfów i ludzi. W tym kontekście zauważyć można kolejną ciekawostkę. Na początku podanego powyżej tekstu pojawia

się uwaga o jeszcze wspanialszej muzyce, która zostanie wyśpiewana u kresu przez Ainurów i *synów człowieczych*, na zakończenie zaś czytamy: „Wszelako chociaż wiadomo, że synowie rodu ludzkiego przyłączą się z pewnością do Drugiej Muzyki Ainurów, to co zaplanował Iluvatar dla Eldarów po krańcu świata, tego Stwórcy nie wyjawiał nawet Valarom, a Melko zgłębić sekretu nie zdołał”. Przy pierwszej redakcji *Ainidindale* wcześniejsze zdanie zostało zmienione i mowa w nim nie o *synach człowieczych*, ale o *Dzieciach Iluvatara* po końcu dni śpiewających w jednym chórze z Ainurami; natomiast zdanie ostatnie zasadniczo się nie zmieniło i w takiej postaci przetrwało do finalnej wersji. Możliwe, że początkowa zmiana była przypadkowa, proste podsuniecie częściej używanego w dalszych dziełach zwrotu, ale tak czy inaczej, przygotowując tekst, zostawiłem oba fragmenty w pierwotnej formie.

III Nadejście Valarów i budowa Valinaru

Jak już wspomniałem, poniższy tekst wiąże się bezpośrednio z *Muzyką Amurów* i pierwotnie nie został wyróżniony tytułem. Mieści się w trzech różnych notatnikach (*Zaginione Opoivieści* spisywane były najosobliwiej jak można, rękopisy rozmaitych tekstów przeplatają się nawzajem), a na okładce pierwszego z kolei (i jednocześnie kończącego *Muzykę Ainurów*) widnieje: „zawiera też Nadejście Valarów i Budowę Valinoru”. Tekst utrwalono atramentem na wymazanym, ołówkowym szkicu.

Wtedy Rumil skończył i cisza zapadła, aż po chwili odezwał się Eriol:

- Wielkie to sprawy, zupełnie dla mnie nowe i zaskakujące, jednak rozumiem z waszych słów, że większość owych wydarzeń działa się gdzieś w przestworzach, podczas gdy ja chciałbym usłyszeć, skąd wzięło się życie świata, ruch wszelki, jakie były zaczątki historii. Ciekawią mnie najwcześniejsze zdarzenia oraz czyny, praca Valarów i innych istot pradawnych dni. Powiedzcie, skąd pochodzą: Słońce, Księżyc, gwiazdy, jak trafiły na swe miejsca i szlaki? Pragnąłbym wiedzieć więcej jeszcze, o początkach kontynentów, Zewnętrznych Krain, wielkich mórz i Magicznych Wysp... A nawet o narodzinach Eldarów i nadejściu człowieka...

I odparł Rūmil:

– Dobrze, chociaż pytania stawiasz nie krótsze od moich opowieści. Słyszę w twym głosie ciekawość, która przerasta nawet moją wiedzę, wszelako napoję cię z tej studni. W rzeczy samej, nie pojmujesz o jak rozległe kwestie pytasz, jak długie i złożone musiałyby być odpowiedzi. Patrz, słońce wysoko już

nad dachami i nie pora na opowieści. Już bardziej godziłoby się rozejrzeć za jakimś śniadaniem.

Z tymi słowy Rūmil ruszył leszczynową ścieżką i pokonawszy plamę słonecznego światła, zniknął czym prędzej w domu i nawet nie rozejrzał się wkoło.

Eriol jednak został zadumany w altance. Na usta cisnęło mu się tak wiele pytań, że zapomniał o posiłku. W końcu nadszedł jednak Littleheart z jednym jeszcze pomocnikiem, przynosząc nakrycia i płócienny obrus, i powiedzieli:

– Mędrzec Rūmil przekazał nam, że omdlewasz tu z głodu i znużenia jego gadulstwem, jak to określił. Uznaliśmy, że łącznie to być może i przybyliśmy z pomocą.

Eriol podziękował, posilił się i resztę dnia spędził zatopiony w myślach pośród cichych alejek ogrodu, który okazał się zdumiewająco rozległy, bo chociaż zamknięty między kamiennymi murami ogrodzenia zasłoniętego drzewami owocowymi i porośniętego pnączem o złocistych i czerwonych kwiatach, to wciąż odsłaniał nowe zaułki i zakątki, cieniste ścieżki i jasne łąki, ciągnące się bez końca. Niemniej jeszcze większej radości dostarczył Eriolowi wieczorny toast za „Ponowne rozpalenie Magicznego Słońca”, widok świec i ponowny przemarsz do sali, gdzie płonął ogień opowieści.

Tam odezwał się Lindo:

– Czy wedle zwyczaju znów będziemy dziś gawędzić? A może pomuzykujemy lub pośpiewamy? Większość opowiedziała się za pieśniami i muzyką, więc wstali znawcy tych sztuk i ożywili melodie tak odległe, że może jeszcze z Valinoru cudem jakimś przeniesione. Inni wygłosili wiersze o Korze, Eldamarze, krótkie utwory o bogactwie dni dawnych. Szybko jednak muzyka ucichła, a obecni pomyśleli z melancholią o utraconym pięknie i jak nigdy zapragnęli ponownego rozpalenia Magicznego Słońca.

W końcu Eriol zwrócił się do Linda:

– Dziś rano niejaki Rumil, w zasadzie odźwierny, ale i wielki mędrzec, jak sędzę, napotkany w ogrodzie mówił mi o

początku świata i nadejściu Valarów. Teraz czekam niecierpliwie, aby usłyszeć o Valinorze!

– Zatem za pozwoleniem Linda i Vaire pociągnę opowieść, bo inaczej za skarby nie dasz nam spokoju - mruknął Rumil, który jak się okazało, siedział na stołku w ciemnym kącie. - Całą resztę proszę wybaczenia, gdybyście kiedyś już to słyszeli.

Vaire stwierdziła wszakże, że historia najdawniejszych czasów nie osłuchiwała się jeszcze Elearom i pewnie nieprędko przestaną ją powtarzać.

– Posłuchaj zatem o Manwem Sulimie i Yardzie Pięknej. To Varda wplotła w muzykę myśl o białym i srebrzystym świetle i o gwiazdach. Zebrała się owa para na skrzydłach mocy i poszybowała czym prędzej przez trzy sfery powietrza. Pierwsza to mroczna, zastała Vatiya, ciągnąca się daleko poza świat. Potem jest czysta, błękitna Ilwe między gwiazdami, a na końcu Vilna, szara i bezpieczna już dla ptaków.

Wraz z nimi przybyli liczni pomniejsi Vali, którzy ich ukochali i grając dostrajali swe brzmienie do ich muzyki, a to Manirowie i Suruli, duchy powietrza oraz wiatrów. Choć szybko podróżowali, Melko ich wyprzedził. W wielkim pędzie wniknął w gąszcz powietrza i zanurkował w morzu, aż fale wielkie powstały, a góry wypływać zaczęły ogień, ziemia zaś zakołysała się, zatrzęsała. Widząc to, Manwe wpadł w gniew.

Potem nadciągnęli Ulmo i Aule, a Ulmowi nikt nie towarzyszył prócz Salmara znanego później jako Noldorin, bo choć dobrego serca był, to uwielbiał samotność i nawet Ainurom wydawał się dziwnie milczący, wyniosły, stroniący od kompanii. Wszelako z Aulem była wielka pani Palurien, która wielce radowała się bogactwem zieleni i owoców Ziemi, przez co Eldarowie nazwali ją potem Yavanną. Przybyszów otaczała wielka ciżba duchów eterycznych mieszkańców drzew i lasów, dolin, puszczy, górskich zboczy i tych duchów jeszcze, które śpiewają rankiem wśród traw, a wieczorami zawodzą spomiędzy zbóż. To Nermirowie i Tavari, Nandini i Orossi, chochliki, wróżki, skrzaty. Jest tych istot naprawdę wiele, jednak nie należy mylić ich z Eldarami, byty te zrodziły się bowiem jeszcze przed początkiem świata i starsze są od

najstarszych. Nie pochodzą też stąd, dlatego bawi je nasza Ziemia, w której tworzeniu nie brały udziału i traktują ją głównie jako źródło wielorakich uciech. Eldarowie zaś tu powstałi i kochają ten świat miłością wielką i ognistą, dzięki czemu mądrze potrafią zaznawać radości.

Za tymi potęgami przybył Falman-Osse, pan mórz i fal, i Onena, jego małżonka. A wraz z nimi pojawiły się zastępy Oarnich, Falmarinich i długowłosych Wingildich - duchów piany morskiej i fal przybrzeżnych. Osse był wasalem Ulma, a to ze strachu i czci, a nie z miłości. Za nim nadciągnął Tulkas Poldórea mocarny i rodzeństwo Fanturich: Fantur Marzeń, czyli Lórien Olofantur, i Fantur Śmierci, czyli Vefantur Mandos, i bliźniaczki zwane Tari, gdyż obie czczone są jako królowe Valarów. Jedną była małżonką Mandosa, powszechnie zwano ją Fu i Nienna za sprawą ponurości. Patronuje ona żałobie i łzom. Ma też wiele innych imion, ale rzadko się je wymawia, bo wszystkie brzmią smutno. To ona jest Nuri od westchnień; Heskil, co tchnie zimą, a wszyscy muszą pokłonić się przed nią jako Qalmé-Tári, panią śmierci. Ale druga była małżonką Oromégo - myśliwego o imieniu Aldaron, króla puszczy, który krzyczy radośnie na szczytach gór i niemal równie jest chutliwy jak wiecznie młody Tulkas. Orome to syn Aulégo i Palúrien, a owa Tari, jego żona znana jest jako Vana, opiekunka miłości, młodości, piękna i uchodzi za najszcześniejszą osobę. To ona właśnie jako Tuilére lub, wedle Valarów, Vana Tuivána przywodzi wiosnę. Wszystkie istoty zanoszą śpiewy dziękczynne do Tári-laisi, kapłanki życia.

Gdy wszyscy oni przekraczali granice świata, a Vilna rozhuczała się ich lotem, w ślad pospieszyli spóźnieni Makar i jego zajadła siostra Meássé. Lepiej by się stało, gdyby nigdy tu nie trafili i pozostali z Ainurami poza sferą Vaitya i gwiazdami, oboje bowiem są duchami nader kłótliwymi. Wraz ze sługami z miejsca ruszyli powiększać uczyniony przez Melka zamęt i siać jego muzykę gdzie popadnie.

Ostatni przybył Ómar zwany Amillo, najmłodszy z wielkich Valar, a nadszedł ze śpiewem na ustach.

Gdy już wszystkie majestatyczne duchy zebrały się w granicach świata, Manwé przemówił do nich tymi słowami:

- Pomyślcie! Jak Valarowie mają zamieszkać szczęśliwie w tym pięknym miejscu i cieszyć się jego urokami, skoro Melko może je zniszczyć, siejąc ogień i chaos, tak że sięć gdzie nie będzie, a ziemia nie rozkwitnie tym, co Iluvatar dla niej zamierzył?

Wówczas Valarowie zapalali gniewem i tylko jeden Makar sprzeciwił się Manwému; reszta jednak wybrała ze swego grona dwóch śmiazków, by odszukać złoczyńcę. Byli to Mandos i Tulkas. Pierwszy został wyłowiony dlatego, że budził w Melku strach osobliwy, gdyż panował nad śmiercią, drugi bo zagrozić potrafił siłą ramienia, a tego Melko lękał się jeszcze bardziej.

Odszukałi zdrajcę i przywiedli przed oblicze Manwego, a Tulkas, który całym sercem nienawidził pokrętności Melka, uderzył go pięścią, co tamten ścierpiał, ale takiej obrazy nie zapomniał. Przemówił do Bogów gładką mową, zapewniając, że jest całkiem niegroźny i chwilę tylko bawił się porankiem tego świata. Obiecywał też, że nigdy nie wystąpi przeciwko władztwu Manwego ani majestatowi Aulego czy Ulma ani nikogo w ogóle nie skrzywdzi. Doradzałby raczej, aby każdy z Valarów objął swe terytorium, którą na Ziemi najbardziej ukochał, i w jego granicach zamieszkał. Manwe i Ulmo podejrzewali podstęp; część Bogów wzięła te słowa za dobrą monetę i postanowiła z rady skorzystać, część zaś pozostała nieufna. W trakcie debaty Ulmo wstał i odszedł na Morza Kresu rozciągające się poza Zewnętrznymi Krainami. Nie przepadał za napuszczonym językiem narad i manierami swego ludu, więc postanowił zamieszkać w bezruchu morskich głębin. Wielkie Morze wraz z pomniejszymi jego odnogami zostawił pieczy Ossego i Óneny, swoich wasali. Jednak nawet z magicznych otchłani najdalszych wodnych dolin wciąż wsłuchiwał się w najdrobniejsze nawet prądy Morza Cienia i władał jeziorami, źródłami, rzekami świata.

Taka była wówczas Ziemia i nie zmieniła się od owej pory wyjąwszy dawne dzieła Valarów. Najrozleglejsze są Wielkie Krainy, gdzie człowiek obecnie mieszka i wędruje, gdzie

Zbłąkane Elfy śpiewają oraz tańczą na wzgórzach; na zachód od tego lądu rozciągają się Wielkie Morza, a na nich bez liku wysp i wysepek. Dalej są morza samotne, których fale szepczą o Magicznych Wyspach, a jeszcze dalej, gdzie statki śmiertelnych jak dotąd rzadko docierają, znajduje się Morze Cienia, a na jego powierzchni widać Wyspy Zmierzchu i Wieża Perły wznosi się bladym palcem na najbardziej na zachód wysuniętym przylądku. Wtedy jednak jeszcze jej nie było i Morze Cienia ciągnęło się daleko w mrok, aż ku odległemu kresowi brzegów Erumanu.

Wyspy Zmierzchu to część Zewnętrznych Krain, do których należą również Eruman i Valinor. Eruman, lub Arvalin, leży bardziej na południe. Na północy zaś Morze Cienia oblewa Eldamar, jednak statek musi sporo jeszcze przepłynąć, aby dotrzeć do srebrzystych brzegów, gdyż za Erumanem wznosi się Góra Valinoru, część wielkiego pasma wygiętego ku zachodowi. Morze Cienia wlewa się tam wielką, otwartą na północ zatoką, tak że fale rozbijają się o wysoki klif u stóp samej góry. To dumny Taniquetil, najwyższa z wszystkich gór okryta najczystszy śniegiem. Poprzez Eruman jej szczyt spogląda na południe, a poprzez Zatokę Faery na północ; całe Morze Cienia, a nawet skąpane słońcem żagle na wielkim oceanie i mrowie zachodnich portów w krajach człowieczych, widoczne są stamtąd jak na dłoni, chociaż odległości między nimi nie da się określić żadną zwykłą miarą. We wspomnianych czasach słońce jednak jeszcze nie weszło, nie wydzwignięto także Góry Valinoru, a sam Valinor trwał pusty i zimny. Nigdy nie słyszałem, co może być dalej poza Valinorem, za mrocznymi wodami Zewnętrznych Mórz, tak lodowatymi i rzadkimi, że żaden statek nie utrzyma się ich powierzchni i ani jedna ryba nie przeżyje w pozbawionych pływów głębinach. Wyjątek stanowią zaczarowane ryby Ulma i jego magiczna łódź.

Tak właśnie Melko odszedł, jednak Bogowie dalej zastanawiali się nad jego słowami. To Aule wraz z żoną, Palurien, którzy najbardziej boleli nad szkodami uczynionymi przez Melka i ani trochę nie wierzyli w dane obietnice, pierwsi zasugerowali, że Bogowie nie powinni słuchać rad zdrajcy,

gdyż wówczas zyska on szansę, by napadać kolejno na ich samotnie i zagarniać włości.

- Czy nie jest on - pytali - potężniejszy od nas wszystkich z wyjątkiem samego Manwego? Może zbudujmy siedzibę i w niej razem cieszymy się tym światem. Będziemy opuszczali nasze zacisze, jedynie w potrzebie, by dojrzeć czegoś czy zatroszczyć się o lenno. Nawet innym, inaczej żywot pędzącym, pozwolimy czasem odwiedzić ten przybytek i wytchnienie znaleźć po ciężkiej pracy nad światem.

Aule zapragnął od razu wziąć się do działania i tym bardziej skłania! pozostałych ku decyzji. Większości Bogów spodobał się ten pomysł, więc ruszyli przez świat, by znaleźć stosowne miejsce. Działo się to w dniach Zmroku (Lomendanaru), gdyż panujące wówczas światło srebrne i złote, przenikało strumieniami poprzez przestwór powietrza lub spadało na ziemię niczym deszcz lśniący i płynęło potem na podobieństwo rzek. Nie było skupionych ogni prócz paru gwiazd, które Varda w swej zabawie usadziła na niebiosach.

Tak w półmroku Bogowie przemierzili Północ i Południe. Niewiele znaleźli, prócz wielkiego zimna w najsamotniejszym zakątku, gdzie Melko okopał się już i urósł w siłę. Zamieszkał on bowiem ze swymi sługami na Północy, w wielkich ponurych salach fortecy zwanej Utumna. Nie pragnął wcale towarzystwa innych, chociaż przez czas jakiś udawał przyjazną i pokojowo nastawioną istotę.

Aby rozproszyć mroki, Aule namówił Melka do budowy dwóch wież, na Północy i na Południu, gdyż chciał na każdej z nich umieścić potężne latarnie. I zbudował je ze złota i srebra, a Melko wzniosł słupy wysokie, lśniące niczym błękitny kryształ. Gdy Aule wygładzał je dłonią, dźwięczały niczym metal. Wyrastały ponad niższe warstwy powietrza aż do sfery Ilwe i gwiazd, a Melko powiadał, że wzniosł je z niezniszczalnej substancji własnego pomysłu. Kłamał jednak, bo wiedział, że były z lodu. Północną wieżę nazwał Ringil, a południową Helkar. Potem osadzono na nich gotowe już latarnie pełne zdobytego światła - srebrzystego na Północy, złocistego na Południu. Światło to zebrali Manwe i Varda z

nieboskłonu, aby Bogowie dokładniej mogli badać świat i najlepsze miejsce wybrać pod swój dom.

W tymże blasku ruszyli na Wschód i na Zachód. Wschód okazał się pustkowiem nieużytych lądów, na Zachodzie zaś rozciągały się morza wielkiej ciemności. Gdy tak zebrali się nad Wyspami Zmierzchu i spojrzeli na Zachód, nagle latarnie Północy i Południe zamrugały, po czym runęły, a wody podniosły się wkoło wysp. Z początku Bogowie nie rozumieli, co się stało, jednak rychło odkryli, że blask latarni stopił lód filarów Ringila i Helkara. Wielka fala wdarła się w Morze Cienia. Była tak ogromna, że z początku niewielkie morza, czyste i ciepłe, poczerniały i okryły się oparami za sprawą zimnych prądów. Potężne latarnie upadły z wysokości, a huk wstrząsnął gwiazdami. Ich światło po części znów uleciało w powietrze, trochę jednak rozlało się po ziemi, pożary czyniąc i pustynie w miejscach, gdzie później zebrały się stawy i jeziora.

Nastała pierwsza noc i panowała bardzo długo. Valarowie zapłonęli jednak gniewem na zdradę Melka, chociaż trwali uwięzieni na cienistych morzach, które wezbrały wokół ich stóp, zatapiając przy tym niejedną wyspę.

Wówczas Osse, bo Ulma tam nie było, zebrał Oarnich i natężywszy wszystkie siły razem przeciągnęli wyspę, gdzie stali Valarowie, ku zachodowi aż do Erumanu, którego wysoki brzeg powstrzymał potop, pierwszy przyływ morza.

A Manwe powiedział:

– Teraz szybko wzniesiemy naszą siedzibę, zaporę dla zła.

Ruszyli zatem przez Arvalin i ujrzeli w dali wielkie otwarte przestrzenie sięgające niezmierzoną dalą aż do Zewnętrznych Mór.

– Oto - rzekł Aule - stosowne miejsce pod budowę i na królestwo rozkoszy.

Tak zatem najpierw Valarowie i ich sługi zebrali największe skały i kamienie z Arvalinu, a potem usypali z nich góry oddzielające równinę, którą nazwali Valinorem albo krainą Bogów. Aule sam przez siedem stuleci pracował nad

fundamentami Taniquetilu, a świat rozbrzmiewał łoskotem, aż Melko słyszał echa pracy. To właśnie za sprawą Valar Erumani jest obecnie płaskie i nagie, gdyż usunięto stamtąd wszystkie kamienie; za to Góry Valinoru wyrosły ostrymi graniami na niepokonaną wysokość. Widząc ostatecznie, jak skutecznie szczyty odgrodziły Valinor od świata, Bogowie odetchnęli; ale Aule i Tulkas ruszyli jeszcze dalej. Wrócili z marmurami i innym, dobrym kamieniem. Przynieśli także żelazo, złoto, srebro, brąz i wszystko, co znaleźli. Zrzucili ładunek na równinie i Aule natychmiast wziął się do roboty.

W końcu powiedział:

– Źle się pracuje w mroku. To złe knowania Melka doprowadziły do ruiny latarni.

Varda zaś odparła:

– Zostało jeszcze dość światła w powietrzu i na ziemi.

I zapragnęła zebrać je całe i uczynić nowy jasny drogowskaz na szczycie Taniquetilu. Ale Manwé nie chciał odzierać niebios z resztek blasku, bo i tak było już ciemno jak w nocy, dlatego poprosił Ulma, aby ten wydźwignął się z otchłani wód i pospieszył nad świetliste rzeki oraz jeziora. Zebrał ich blask do wielkich naczyń i cofnął morza na miejsce, po czym udał się do Valinoru. Tam przelano płynne światło do dwóch wielkich kotłów uszykowanych przez Aulého. Nazwano je Kulullin i Silindrin.

W dolinie pośrodku krainy wykopano potem dwie wielkie studnie, chociaż o mile od siebie odległe, to jednak bliskie wobec rozległości równiny. W jedną przepaść Ulmo cisnął siedem złotych samorodków z pogrążonego w ciszy najgłębszego dna morza i jeszcze kawałek latarni, co krótko płonęła na wieży Helkar na Południu. Potem przykryto studnię bogatą glebą umyślaną przez Palúrien. Następnie nadeszła Vana o życiodajnym głosie. Jej pieśń płatki kwiatów rozchyła. Szmer towarzyszek Vany był jak szczęśliwy gwar ludu, który po raz pierwszy ujrzał poranek. Potem ona sama zaśpiewała na wzgórzu melodię wiosny, zatańczyła i obficie podlała ziemię złocistym światłem, chociaż z Kulullina jakby niewiele ubyło.

Do drugiej studni wrzucono trzy ogromne perły, znalezione przez Asosego w Wielkim Morzu, a Varda dodała jeszcze małą gwiazdę. Wszystko przykryto pianą i białą mgłą. Dopiero potem narzucono lekkie ziemie. Lorien - miłośnik zmierzchu i słodkich woni wieczornego wiatru, pan snów i marzeń - przysiadł w pobliżu i wyszeptał coś bezgłośnie, jego duchy zaś półgłosem zanuciły wkoło pieśń bez słów, co brzmiało jak muzyka dochodząca przez łąki z odległych siedzib). Potem Bogowie wylali tam rzeki białej światłości i srebra, którym Silindrin napełniony był po brzegi, jednak po wszystkim z kotła jakby nic nie ubyło.

Potem nadeszła Palurien, sprawiedliwa Kémi, Pani Ziemi, żona Aulého, matka władcy puszczy. Utknęła ona wokół obu tych miejsc sieć swych czarów, zaklęć życia i wzrostu, wypuszczania liści, kwitnienia i obradzania owocem, a nie wspomniała ani słowem o wędnięciu. Zadumała się w pieśni. Valarowie natomiast usiedli kręgiem wkoło. Po jakimś czasie pośród mroku błysnął pierwszy złoty promień. Krzyk radości i dziękczynienia podniósł się wśród Valarów oraz ich kompanii. W miejscu nasyconym zawartością Kulullina wystrzelił oto smukły pęd promieniejący złotem i rósł potem szybko, choć miarowo. Po siedmiu godzinach zmienił się w drzewo tak potężne, że wszyscy Valarowie mogli wraz ze sługami zasiąść pod jego koroną. Nader kształtne i dorodne było przy tym, o nieskalanej korze, która poświęcała żółtawym blaskiem. Sięgało wysoko w niebo, konary wyciągnęły się daleko we wszystkich kierunkach i wezbrały złotymi pąkami, z których sypnęły się liście w barwie soczystej zieleni, jaśniejące po brzegach. Już od samego początku drzewo dawało wiele światła, ale gdy tak Valarowie patrzyli, zakwitło bogato kiściami kwiatów, aż cała korona skryła się w złotych płatkach niczym pod miriadem płomienistych lamp, których blask wylewał się na ziemię przy wtórze słodkiej muzyki.

Bogowie jęli wychwalać Vanę oraz Palurien i cieszyć się światłem, powiadając:

– Patrzcie, oto zaiste piękne drzewo, przeto musi mieć własne imię.

A Kémi odparła:

– Niech zwie się Laurelin, przez blask swych kwiatów i muzykę rosy.

Vana wołała imię Lindelokse, ale przyjęły się oba.

Minęło dwanaście godzin od wykiełkowania Lindelokse, gdy w złoty blask wplótł się nagle promień srebrzysty i Valarowie ujrzeli drugi pęd wyrastający w miejscu, gdzie wylano zawartość Silindrina. Pień miał subtelnie biały i lśniący niczym perła, rósł nawet szybciej niż Laurelin, a im był większy, tym bardziej malał majestat Laurelina, aż jarzył się tylko z lekka, jakby uśpiony. To nowe drzewo zaś stało się równie wysokie jak pierwsze, lecz jeszcze bardziej kształtne i smukłe, a korę miało jedwabistą, konary zaś grubsze i ciaśniej splecione. Na koniec roślina okryła się zielono-niebieskimi, wąskimi niczym groty włócznie.

Valarowie trwali zapatrzeni, aż Palúrien rzekła:

– To drzewo nie przestało rosnać.

I gdy wypowiadała te słowa, zakwitło, lecz kwiaty jego nie w kiściach się gromadziły, ale każdy osobno kołysał się na pojedynczej łodydze i srebrzył perłowo niczym gwiazda i płonął białym światłem. Potem zdało się, że serce ożyło w gładkim pniu. Blask niczym płynne srebro kapać zaczął na ziemię i skapał równinę, chociaż nie tak szeroko jak jasność złotego drzewa, a to przez wielkie liście i własne życie, które w nim pulsowało, cienie kładąc na jeziora blasku. Lorien nie krył radości, nawet Manwé się uśmiechnął.

Lorien zaś oznajmił:

– Nadam temu drzewu imię Silpion.

I tak już je odtąd nazywano. Potem Palurien wstała i rzekła Bogom:

– Zbierzcie całe światło spływające z tego pięknego drzewa i trzymajcie je w Silindrinie, aby czerpać stamtąd, ale bardzo oszczędnie. Bo gdy minie dwanaście godzin blasku, drzewo to ściemnieje, za to Laurelin rozbłyśnie ponownie. Żeby roślina nie uschła, wyczerpana, umiarkowanie podlewajcie ją z Kulullina w porze odpoczynku Silpiona, a i z

Silpionem postępujcie tak samo, czerpiąc z Silindrina za każdym gaśnięciem złotego drzewa. Światłem bowiem owocują te cuda i światłem się żywią!

Palurien wyjawiała, że oba drzewa trzeba podlewać światłem, aby żyły i dawały blask, wszelako przez wzrost swój będą jaśnieć nie tylko tym, co zaczerpną głęboko sięgającymi korzeniami. Bogowie bacznie wysłuchali wskazówek. Vana przydzieliła jedną ze swych służek, szlachetną Urwenę, aby podlewała Laurelina, podczas gdy Lorien wybrał Silnia, umiłowanego młodzieńca, iżby ten troszczył się o Silpiona. Powiada się, że przy każdym podlewaniu pojawiał się blask srebrny oraz złocisty i że mieszały się one, gdy jedno drzewo usypiało, a drugie kwitło.

Dzięki tym roślinom Aule mógł wreszcie pracować i wiele uczynił, w czym bardzo pomogli mu Tulkas oraz Palúrien, matka magii. Najpierw wzniesli na Taniwuetilu siedzibę, a także wieżę obserwacyjną dla Manwego. Stamtąd rozsyłał on potem swe śmigłe jastrzębie i wysłuchiwał przyniesionych przez nie wieści. Tam też podążał często w późniejszych dniach król orłów, Sorontur, którego Manwé cenił wielce za siłę i mądrość.

Dom wzniesiono z białych i jasnoniebieskich marmurów. Stał między śnieżnymi polami, a dach miał z błękitnego powietrza zwanego *ilwe*, które ponad białym jest i szarym. Aule utrwalił je w splotach, a Varcla natkała gwiazdami. Tam zamieszkał Manwe, jednak reszta siedzib powstała na równinie, w blasku obu drzew, gdzie rychło wyrosło piękne i radosne miasto. Nazwano je Valmar. Żadnego metalu ni kamienia, żadnego drewna z potężnych pni nie szczędzono przy budowie. Dachy były ze złota, podłogi ze srebra, a drzwi z polerowanego brązu. Stropy podtrzymywała magia, zaklęcia spajały kamienie. Osobno odgrodzony, szybko pojawił się wielki dwór - dom Aulego, budynek pełen magicznych sieci utkanych ze światła Laurelina, Silpiona i pobłysku gwiazd; były też jednak wątki ze złota, srebra, żelaza, brązu stworzone z nici cieńszych od pajęczych. Splatały się w obrazy tchnące pięknem muzyki Ainurów i ukazywały to, co już powstało lub dopiero się narodzi, czy też zaistniało jedynie w myślach Iluvatara.

Na terenie siedziby Aulego rosły wszystkie po trochu drzewa, jakie znała ziemia, a pomiędzy nimi błękitniał wodny staw. Cały dzień spadały z gałęzi na bujne trawy owoce. Palurien zbierała je dla rozkoszy podniebienia swego i męża.

Osse też miał wielki dom. Przemieszkiwał w nim podczas zebrań Valarów lub wtedy, gdy znużył go szum morza. Ónena i Oarni wzniesli tę budowę z tysięcy pereł, a podłogi uczynili z morskiej wody. Ściany były pokryte gobelinami lśnącymi niczym rybia łuska, dach zaś tworzyła piana przyboju. Ulmo nie osiadł w Valmarze; po zakończeniu budowy powrócił na Morza Zewnętrzne i w razie potrzeby zatrzymywał się w gościnie u Manwego, jednak nieczęsto się . to zdarzało. Lórien też zamieszkał daleko, w wielkim pałacu pełnym cieni, z rozległymi ogrodami. Nazwał swą siedzibę Murmuran. Aule wykreował ją z mgieł zalegających poza Arvalinem nad Morzem Cienia. Leżała na południu, u stóp Gór Vali- noru znaczących skraj królestwa. Jednak ogrody ciągnęły się daleko, aż w pobliże Silpiona, którego blask osobliwie je opromieniał. Pełno w nich było labiryntów i zakątków, a Palurien ozdobiła całość bogactwem cisów, cedrów i sosen, o zmierzchu roztaczających usypiający aromat. Ich gałęzie zwieszały się nad głębokimi stawami o brzegach jasnych od świetlików i wodach pobłyskujących gwiazdami darowanymi przez Vardę dla radości Lóriena. Podległe Lórienowi duchy brzmiały pięknie w tych ogrodach, kwiaty nocne pachniały, słowiki śpiewały sennie. Rosły tam również świecące w mroku maki, zwane przez Bogów *fumellar*, kwiatami snu. Lórien często wykorzystywał je w swoich czarach. W samym środku, w kręgu wysokich i cienistych cyprysów spoczywał na podłożu z pereł głęboki Silindrin. Powierzchnia wypełniającej go cieczy jaśniała błyskami, gładź odbijała szczyty pobliskich gór i nie raz ukazywała Lórenowi tajemnicze wizje. Trwała tak niezmacona z wyjątkiem tych chwil, gdy Silmo przychodził jak najciszej, aby zaczerpnąć srebrnym dzbanem blask do podlania Silpiona (wówczas, gdy złote drzewo jaśniało pełnym blaskiem).

Inaczej postanowił Tulkas, który został pomiędzy Valarami. Najmłodszy on jest, silny i pełen wigoru, przez co zwą go Poldórea - miłującym gry i śpiew cięciwy, boks i

zapasy, biegi i skoki oraz pieśń towarzyszącą unoszeniu napełnionego po brzegi pucharu. Niemniej nigdy nie uderza on nie sprowokowany, jak czyni to Makar, chociaż wszyscy Valarowie i Uvanimorowie (czyli potwory, giganci, wilkołaki) lęk czują przez jego silnym ramieniem i żelazną pięścią, szczególnie gdy ma powód do gniewu. Dom jego brzmiał uciechą nieustannych biesiad. Wyrastał wysoko wieloma piętrami, miał wieżę z brązu, a miedziane kolumny otaczały go szeroką arkadą. Na dziedzińcu bawiono się i konkurowano, a czasem piękna Nessa, żona Tulkasa, roznosiła między graczami puchary przedniego wina oraz chłodnych napojów. Najbardziej jednak lubiła zaszywać się wśród jasnych łąk pokrytej darnią przeniesioną z najpiękniejszych leśnych polan za sprawą Oromego, jej brata. Palúrien sprawiła zaklęciem, że przyjęły się gładkie i wiecznie zielone. Tańczyła tam wraz ze swymi służkami w czas kwitnienia Laurelina, bo czyż nie była świetniejszą tancerką niż sama Vana?

W Valmarze mieszkał też Noldorin, znany dawno temu jako Salmar. Grywał na harfie i lirze, siadywał też pod Laurelinem i tak pracował smyczkiem, aż przy wtórce słodkiej muzyki śpiewać poczynił zazdrosny o to brzmienie Amillo, zwany Ómarem. Głos ma najlepszy i zna wszystkie pieśni w każdym języku. Cudowne dźwięki rozbrzmiewały też w ogrodach Oromego, gdzie później młoda Nielíqui tańczyła wśród drzew.

Orome panował na rozległych włościach, które bardzo sobie upodobał, podobnie zresztą jak Palúrien, jego matka, bo i gaje, zasadzone przez nich na równinie i u stóp gór nie miały sobie równych na Ziemi. Była tam i zwierzyna. Jelenie chadzały między drzewami, stada bydła pasły się wśród traw, nawet bizony widywano i konie, które biegały, nie znając wędzidla ni strachu, gdyż w ogrodach Bogów nie uświadczylbyś drapieżników, a Orome nigdy nie polował w Valiniorze. Kocha to królestwo, jednak tak jak Palúrien często odwiedza świat zewnętrzny, częściej nawet niż Osse, przez co stał się największym z myśliwych. Pałac jego w Valmarze wielki jest, rozległy i bogaty, wszędzie wiszą skóry zwierząt, włócznie, łuki, noże. Pośrodku każdej komnaty i sali rośnie drzewo podtrzymujące strop, na każdym pniu pełno broni i

trofeów. W valmarskiej posiadłości mieszka tu cały lud Oromego odziany w brązy i zielenie a gwar panuje wciąż radosny, gdy pan puszczy daje upust swemu śmiechowi. Vana jednak, żona Oromégo, wymyka się stamtąd, gdy tylko może. Daleko od pałacowego zgiełku rozciągają się jej ogrody chronione przed dzikimi krainami przez żywopłoty bujnego głogu podobne do wiecznych, śnieżnych zasp. Wnętrze tej samotni pełne jest róż, które piękna pani Wiosny kocha ponad wszystko. Pośród wonności Aule ustawił Kulullina pełnego jasnej rosy Laurelina. Dodał też fontannę, co cały ogród napęłniła zdrową radością czystego światła. Ptaki śpiewały tam przez cały rok, chwając wiosnę, a kwiaty nieustannie rosły i kwitły. Tylko jedna Urwena czerpała złoty blask, gdy Silpiona wraz ze służkami Vány pospieszała o poranku, by podlać płomieniste drzewo. Mimo to fontanna sprawiała, że bursztynowa jasność dnia nie gasła ani na chwilę i pszczoły wciąż uwijały się wśród kwiatów, gdy Vana kroczyła wdzięcznie alejkami, skowronki zaś śpiewały ponad jej złocistą głową.

Tak piękne były te siedziby i tak cudownie jaśniały drzewa Valinoru, że Vefántur i Fui, jego żona, nie mogli ścierpieć podobnego sąsiedztwa i wyruszyli daleko na północ, gdzie w mroźnym otoczeniu Góry Valinoru wznoszą się niemal tak wysoko jak Arvalin. Tam ubłagali Aulégo, by postawił im pałac, a ponieważ Bogowie mogą mieszkać, gdziekolwiek zapragną, Aule zadość uczynił prośbom, a cienisty lud mu pomógł. Nowe, wielkie jaskinie ciągnęły się głęboko aż pod Morze Cienia. Były mroczne i pełne ech. Bogom i elfom znane są jako Mandosa. Tam w czarnej sali zasiadł Vefántur, a pomieszczenie to nazwał od swego imienia Vé. Komnatę oświetlało tylko jedno naczynie, ustawione pośrodku i zawierające kilka lśniących kropel rosy Silpiona. Przy podłodze snuły się mroczne opary, a kolumny lśniły czernią. W późniejszych czasach elfy wszystkich klanów bały się tej sali, gdyż trafiali tam ci, którzy zginęli od oręża lub z żalości za poległymi, czyli tak jak tylko elfy mogą zejść ze świata. Mandos ważył losy umarłych, gdy czekali w ciemności, rozmyślając o przeszłych uczynkach i wypatrywali chwili, gdy ponownie odrodzą się dziećmi i znów będą mogli śmiać się śpiewać. Do Vé Fui zaglądała z rzadka, zajęta była zwykle

dobywaniem smutku z łez. Tkała potem z niego czarne chmury i posyłała je z wiatrem przez świat, a sieci usidlały na wieki jego mieszkańców. Stąd brała się rozpacz i beznadzieja, poczucie pustki i ślepy żal. Upatrzyła sobie salę jeszcze większą i ciemniejszą niż posiadał małżonek i też od własnego imienia nazwała ją Fui. Tam przed czarnym siedziskiem płonął w metalowym koszu jeden jedyny kawałek węgla. Dach był ze skrzydeł nietoperzy, filary zaś ukuto z bazaltu. Do tego wnętrza przychodzą synowie człowieczy, by poznać swe przeznaczenie, a są wiedzeni mnogimi chorobami, które Melko zesłał na świat swą muzyką. Trafiają do Fui też za sprawą rzezi, pożarów, głodu, nieszczęścia, zarazy, wojen, okrucieństwa, mrozu, własnej głupoty i złośliwości. Fui czyta w sercach przybyszów, niektórych zatrzymuje potem w Mandosie, innych odsyła za góry, gdzie zostają ogarnięci mocą Melka. Ten przenosi ich do Angamandi, czyli Piekła Żelaza, gdzie nie zaznają szczęścia. Inni jeszcze, i tych jest wielu, wsiadają na czarny statek Mornie, który pojawia się co pewien czas w mrocznej zatoce Północy i czeka, aż smutny pochód z Mandosa zejdzie krętymi, kamienistymi ścieżkami na plażę.

Potem, gdy statek już pełen, sam rozwija czarne żagle i rusza z wolna wzdłuż brzegów. Gdy mija po drodze skryty wśród gór Valinor, wszyscy na pokładzie odprowadzają ten łód pełnym żalości wzrokiem. Widzą jeszcze przez chwilę niziny dalekiego Valinoru, błysk odległy, Taniquetil i tyle tylko, gdyż potem mieszkać im pisane na szerokich równinach Arvalinu. Tam wędrują w mroku, jeśli można, rozbijają obóz, czasem coś zanucą lub spojrzą na gwiazdy i czekają cierpliwie, aż nadejdzie Wielki Kres.

Niewielu jest takich szczęśliwców, po których, gdy pora przychodzi, przybywa Nornore, wysłannik Bogów. Jadą z nim na rydwanach albo na rączych wierzchowcach do doliny Valinoru i uczują w pałacach Valmaru, w domach Bogów zamieszkują, aż do Wielkiego Kresu. Wiele mil dzieli ich od czarnych gór Północy oraz mglistych równin Arvalinu, a muzyka, radość i światło są ich udziałem.

Wiedz, że wyliczyłem właśnie wszystkie siedziby wielkich Bogów, które mistrz Aule wznosił w Valionorze. Jednak

Makar i jego zajadła siostra Measse sami zbudowali sobie dom i pomagały im tylko ich sługi. Ponure to domostwo.

Stało na granicach Zewnętrznych Krain, niezbyt daleko od Mandosa. Całe z żelaza, zupełnie bez ozdób. Ciągłe słyszeć tam było szczęk oręża, krzyki i zawodzenie trąb - to poddani Makara walczyli odziani w zbroje, a Measse krążyła między nimi i ponaglała do zadawania ciosów lub cucila zemdlonych winem, aby wciąż mogli się bić. Ręce miała po łokcie czerwone od krwi. Żaden z Bogów nigdy tam nie zaglądał, a gdy musieli odwiedzać Mandos, obchodzili zgiełkliwy pałac z daleka. Tylko Tulkas mocował się niekiedy z Makarem lub walczył z wojownikami na młoty, ale po to jedynie, by nie zgnuśnieć w Valmarze. Nie lubił krewkiego towarzystwa, a i oni nie przepadali za kimś tak mocarnym. Walki przerywano tylko na czas uczt lub wtedy, gdy Makar i Measse wyruszali daleko pośród czarnej góry, aby polować na wilki i niedźwiedzie. W domu znajdowała się wszelkiego rodzaju broń, a wielkie, wypolerowane tarcze jaśniały na ścianach w świetle pochodni. Co rusz rozlegały się pieśni zwycięstwa, często czerwony blask odbijał się w nagich mieczach. Makar z siostrą słuchali niekiedy tych pieśni, wtedy on trzymał na kolanach wielką pikę, ona zaś włócznię. W tamtych dniach rodzeństwo nierzadko wypuszczało się na Ziemię, gdzie królował ukochany przez nich chaos, dzieło Melka.

I tak widzimy Valinor gotowy i Bogów radosnych, że kłótnie duchy opuściły ich okolice i Melko trzyma się z dala.

A wtedy wstało spośród zebranych dziecko, co pilnie nastawiało ucha na opowieści i poezje. - Oby nigdy tam Melko nie zawędrował, abym mógł podziwiać tę krainę wciąż tak piękną, jaką uczynił ją Aule - powiedziało, gdyż słyszało już wcześniej opowieść Rumila i wiele nad nią myślało. Jednak większość towarzystwa nie знаła przedtem tej historii, więc podobnie jak Eriol, wciąż siedziała zadumana.

Wówczas odezwał się Eriol:

— Potężni i pełni majestatu są Valarowie. Chciałbym dowiedzieć się więcej o dawnych dniach, ale chyba już widzę niesione ku nam świece snu.

– A ja chętnie odwiedziłbym pałac Makara – odezwało się inne dziecko z poduchy w pobliżu fotela Linda. – Pomachałbym mieczem lub nożem; jednak jak w gości, to tylko do Oromego.

– To zaiste byłoby świetne – roześmiał się Lindo, po czym wstał, kładąc kres opowieści na ten wieczór.

UWAGI Zmiany w nazwach własnych w Nadejściu Valarów i budowie Valinoru

Ónen < *Óiven* - tylko za pierwszym razem; potem już konsekwentnie *Ónen*.

Eruman i *Awalin* - pierwotnie były to *Habbanan* i *Har-malin*, wymazane potem (poza jednym miejscem, oczywiste przeoczenie) i zastąpione formami *Eruman* (raz *Erumani*) i *Awalin* (przy trzech ostatnich okazjach *Habbanan* > *Awalin*, podczas gdy wcześniej *Habbanan* > *Eruman*, co jednak jest bez znaczenia, ponieważ obie pary nazw używane były wymiennie). W *Dworku Utraconych Zabaw* zmiany *Harwalin* > *Harmalin* > *Awalin*,

Lomendanar < *Lome Danar*.

Silindrin < *Telimpe*- tylko za pierwszym razem, potem wszędzie *Silindrin*. *Lindelokse* < *Lindelóte*.

Komentarz do Nadejścia Valarów i budowy Valinoru

Rozbudowaną opowieść Rumila najlepiej będzie podzielić na części i tak dopiero omawiać.

(1) Nadejście Valarów i ich spotkanie z Melkiem

Opis przybycia Valarów do tego świata nie zachował się, chociaż podana w tej opowieści relacja jest wyraźnie tego samego pochodzenia, co zacytowana w *Valaquencie* (*Silmarillion*, ss. 23-31), wszelako nie istnieje bezpośredni związek. Fragment wydaje się wielce interesujący, jako że tutaj właśnie pojawiają się gremialnie postaci, które w większości przetrwały do późniejszych opowieści. Ciekawe, jak wiele imion Valarów ocalało przed zmianami czy przeniesieniami: *Yavanna*, *Tulkas*, *Lórien*, *Nienna*, *Oromë*, *Aldaron*, *Vana*, *Nessa* (tutaj wymienione po raz pierwszy) oraz *Manwe*, *Sulimo*, *Varda*, *Ulmo*, *Aulë*, *Mandos*, *Ossë*, *Salmar* (znane już wcześniej). Niektóre zachowały się w zmienionej formie: *Melkor* zamiast *Melka*, *Uinena* (również w dalszej części *Zaginionych Opowieści*) zamiast *Óneny*, *Fëanturi* w miejsce *Fânturich*; podczas gdy inne, jak *Yavanna Palurien* i *Tulkas Poldórea* przetrwały długo w tradycji „*Silmarilliona*”, aż ustąpiły *Kementrari* (tutaj *Kémi* „Pani Ziemi”) i *Astaldo*. Jednak część tych dawnych Valarów zniknęła w następnych etapach pracy nad *Zaginionymi Opowieściami*: Ómar-Amillo i barbarzyńska para wojowników: Makar i Meâssë.

Stąd też dowiadujemy się również o pewnych związkach łączących postacie, które zachowały się w formie ostatecznej. Tak Lórien i Mandos od początku byli „braćmi” i każdy zajmował się własną dziedziną, jeden „snami”, drugi „śmiercią”. Nienna zaś występuje, tutaj jako „małżonka Mandosa”, później pojawia się jako siostra Fëanturich.

Pierwotna koncepcja osoby Nienny wyglądała zatem nader ponuro - bogini śmierci. Trudne do ustalenia związku Ossego z Ulmem zrodziły się na samym początku, tyle że pycha i rezerwa Ulma z czasem stopniowo zanikały, przynajmniej jako zasadnicza cecha jego „boskiego” charakteru. Vana była już małżonką Oromego, jednak Orome został przedstawiony w roli syna Aulëgo i (Yavanny) Palúrien; w późniejszej wersji mitu Vana straciła na znaczeniu na rzecz Nienny, Orome zaś wyraźnie się wybił, aż na miejsce jednego z wielkich Valar, *Aratarów*.

Warto zwrócić uwagę na kwestię gromady pomniejszych duchów towarzyszących Aulemu i Palúrien. Widać bowiem, jak wcześniej zrodził się pomysł przedstawienia Eldarów całkiem niepodobnymi do wszelkich duszków, skrzatów i innych bajkowych stworków, uczynienia ich istotami „z tego świata” i do niego należącymi, podczas gdy te pierwsze byty przybyły z zewnątrz i były starsze od Ziemi. W dalszych dziełach nie ma żadnego wyjaśnienia owej „duchowej” kwestii. O Majarach mało co znajdujemy, ale z pewnością to nie oni śpiewali wśród zbóż o poranku..[\[54\]](#)

Salmar, towarzysz Ulma, który pojawił się w *Muzyce Amurów*, identyfikowany jest obecnie z Noldorinem wspomnianym przez Vaire w *Dworku Utraconych Zabaw*, dalsze dostępne szczegóły jego „sprawy” pojawią się później. Pozostałe pisma wspominają ledwie tyle, że przybył z Ulmem i obstałował mu rogi (*Silmarillion*, s. 42).

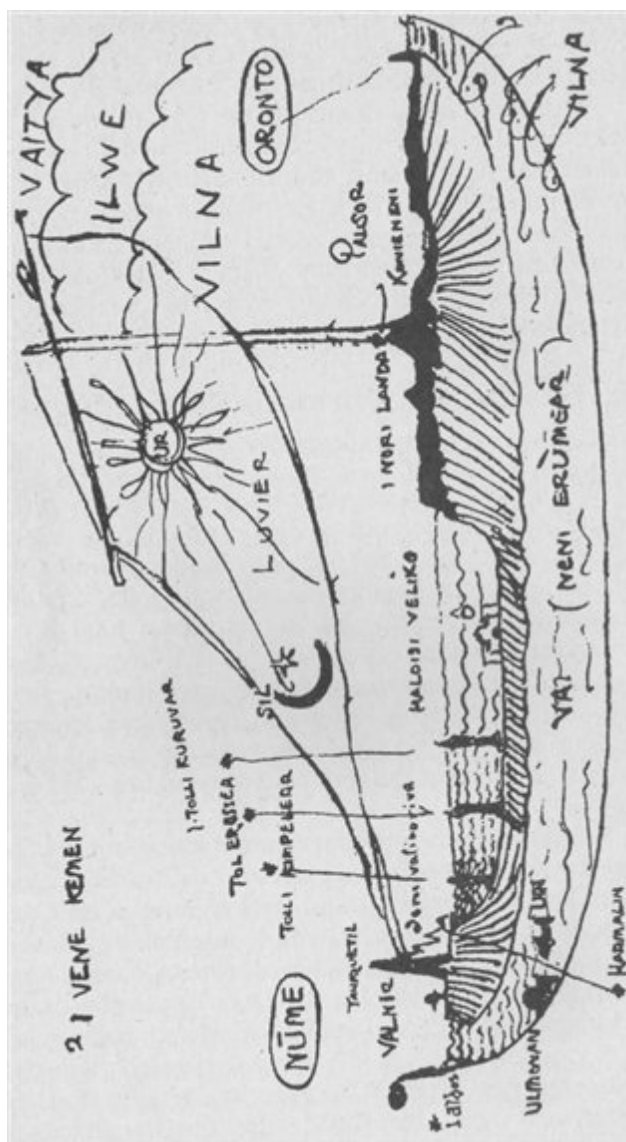
W dalszym ciągu opowieści nie ma ani słowa o Tulkasie (czy Mandosie!) doprowadzających Melkora przed oblicza Bogów u zarania historii Valarów i Ardy. W *Silmarillionie* czytamy o wielkiej wojnie między Valarami a Melkorem, „zanim Arda została ostatecznie ukształtowana”, i jak to Tulkas przybywający z „dalekiego nieba” usidlił złego, aż ten uciekł z Ardy, by „przyczaić się w ciemnościach zewnętrznych” (*Silmarillion*, s. 35).

(2) Najwcześniejsza koncepcja Krain Zachodnich i Oceanów

W *Dworku Utraconych Zabaw* pojawia się termin „Krainy Zewnętrzne” odnoszony do lądów na wschód od Wielkiego Morza, czyli późniejszego Śródziemia („Krainy Zewnętrzne” zmieniły się wtedy w „Wielkie Krainy”). Tak zatem „Zewnętrzne Krainy” obejmują tutaj Wyspy Zmierzchu, Eruman (czy Arvalin) oraz Valinor. Ciekawe jednak, że w *Zaginionych Opowieściach* termin „świat” jest tożsamy z „Wielkimi Krainami”, czyli z całą powierzchnią ziemi na

zachód od Krain Zewnętrznych - tak i góry wznosiły się między Valinorem a światem, Inwe zaś usłyszał płacz świata.

W tym miejscu wypada zaprezentować tutaj mapę, która towarzyszy późniejszej opowieści (*Kradzież Melka i mrok nad Valinorem*). Mapa ta, wyrysowana na jednej ze stron rękopisu i otoczona wkoło tekstem, to tylko odręczny szkic wykonany miękkim ołówkiem, mocno obecnie wytarty i tak wyblakły, że wielu jego elementów trudno się doczytać. Reprodukacja jest na tyle wierna, na ile zdołałem rzecz odcyfrować, pominąłem jedynie nieczytelne słowo (zaczynające się na M) poprzedzające *Lód*. Dodałem też litery *a*, *b*, *c* itd., aby ułatwić dalsze omawianie tematu.



Utumna (później Utumno) leży na najdalszej Północy, dalej nawet niż filar latarni Ringil. Lokalizacja południowej latarni najwyraźniej nie została jeszcze przesądzona. Kwadrat oznaczony jako *a* to oczywiście Valmar, natomiast dwie kropki opisane literą *b* skłonny jestem uznać za Dwa Drzewa, które wedle późniejszych zapisków miały rosnąć na północ od miasta Bogów. Kropka z literą *c* to domena Mandosa (Mandos i Nienna zamieszkać mieli pod skrajnie wysuniętymi na północ szczytami Gór Valinoru).^[55] Kropka na południe od niej niezbyt pasuje jako oznakowanie siedziby Makara i Meassei, gdyż wprawdzie ich domostwo miało leżeć blisko Mandosa, to jednak również przy granicy Zewnętrznych Krain.

Obszar zaznaczony jako *h* to Eruman / Arvalin (który ostatecznie stał się Avatharem), wcześniej Habbanan / Harmalin (Harwalin).

Na późniejszej wielkiej mapie świata, sporządzonej w latach trzydziestych, zachodni brzeg Wielkiego Morza wygina się łagodnym łukiem ku zachodowi, podczas gdy Góry Valinoru biegną niby lustrzane odbicie półokręgiem celującym na wschód, tak oto:)(. U styku obu łuków odnajdujemy Tunę i Taniquetil. Dwa obszary lądu o kształcie wydłużonych liter *V* ciągną się od tego miejsca ku północy i południu. Są to odpowiednio: Eruman i Arvalin.

Na szkicu góry mają już ten kształt, tekst zaś je opisuje jako wielki półokrąg wygięty na zachód (chodzi raczej o wygięcie krańców niż części centralnej), jednak linia wybrzeża biegnie jeszcze inaczej. Niestety, w tej kwestii mapka jest dość niejasna za sprawą kilku kresek (oznaczonych jako *j*), biegnących od Koru (litera *d*) ku północy, i trudno powiedzieć, czy to coś wymazanego czy może oznaczenie równoległego łańcucha górskiego. Ja uważam, że przedstawiają one rozmaite wersje północnego położenia Gór Valinoru - ojciec nie miał jeszcze koncepcji „zagospodarowania” pustkowi na północ od Koru i na południe od gór. Taka interpretacja pozostaje w zgodzie z treścią opowieści: „Morze Cienia wlewa się [na północ od Erumanu] wielką, otwartą na północ zatoką, tak że fale rozbijając się o wysoki klif u stóp samej góry”, „poprzez

Eruman jej szczyt spogląda na południe, poprzez Zatokę Faery na północ”. Tak i widać, że nazwa *Eruman* (później *Araman*), początkowa alternatywa dla *Arvalinu*, została odniesiona do północnych pustkowi dopiero po zmianie przebiegu linii brzegowej na bardziej symetryczną.

Opowieść wspomina o Wyspach Magicznych na morzach Zachodu. Małe kółka na mapie (oznaczone jako k) wyraźnie odnoszą się do tych archipelagów (o Magicznych Wyspach będzie jeszcze mowa). Morze Cienia, jak okaże się później, to część Wielkiego Morza na zachód od Tol Eressei. Pozostałe, widoczne na szkicu, litery odnoszą się do elementów nieobecnych w dotychczasowych opowieściach.

Natrafiamy tu również na element kosmologii pod postacią Trzech Sfer Powietrza zwanych Vaitya, Ilwé i Vilna, a także i na wzmiankę o Oceanie Zewnętrznym - zimnym, pozbawionym pływów i „rzadkim”. *Muzyka Ainurów* powiada, że Ulmo mieszka w Oceanie Zewnętrznym, a Ossemu i Óenie oddał władzę nad falami i pomniejszych morzami. Zwany jest tam „pradawnym z Vai” (poprawione, poprzednio Ulmonan). Widać teraz, że *Ulmonan* to nazwa jego pałacu pośród Oceanu Zewnętrznego, oraz że „pomniejsze morza” obejmują również Wielkie Morze.

Istnieje pochodzący z nader wczesnych czasów, znaczący wszakże rysunek przedstawiający świat pod postacią wielkiej łodzi (przypominającej statek Wikingów) z masztem wyrastającym z najwyższego punktu Wielkich Krain, pojedynczym żaglem ze Słońcem i Księżycem, takielunkiem umocowanym do Taniquetila i wielkiej góry na najdalszym Wschodzie oraz rzeźbionym, wyniesionym dziobem (czarne znaki na żaglu to odbite kleksy). Wizerunek został rzucony pośpiesznie na małą kartkę za pomocą miękkiego ołówka i wiąże się ściśle z kosmologią *Zaginionych Opowieści*.

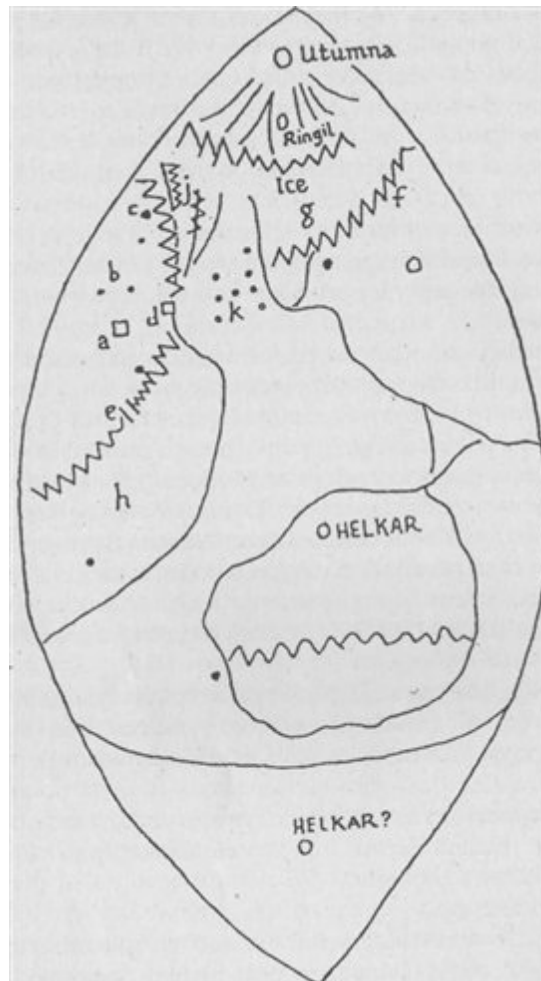
Podaję listę nazw i słów wypisanych na rysunku wraz ze znaczeniami (na ile to możliwe), chociaż bez etymologii (tę wyjaśniam w Dodatku pod koniec tomu).

I *Vene Kemen* - to niewątpliwie tytuł ilustracji; może oznaczać „Kształt Ziemi” lub „Statek Ziemi” (patrz Dodatek, hasło *Glorvenf*).

Nume- „Zachód”.

Valinor; *Taniquetil*- zwraca uwagę wysokość szczytu (nawet, jeśli weźmie się pod uwagę umowność rysunku) podkreślona również na innym rysunku ojca pochodzącym z lat 1927-28 (*Pictures by J.R.R. Tolkien*, nr 31).

Harmalin - wczesna nazwa Arvalinu.



i aldas- „Drzewa” rosnące na zachód od Taniquetilu.

Toros valinoriva - znaczenie słowa *Toros* jest oczywiste, chociaż krój litery T wydaje się nieco osobliwy. Dotyczy najpewniej Gór Valinoru.

Tolli Kimpelear - to musi dotyczyć Wysp Zmierzchu, jednak nie znalazłem nigdzie ani słowa *Kimpelear* ani niczego do niego podobnego.

Tol Eressea - „Samotna Wyspa”.

I Tolli Kuruvar - „Magiczne Wyspy”.

Haloisi Velike- „Wielkie Morze”.

Ö- „Morze”. Ale co to za budowla poniżej? Najpewniej siedziba Ossego na dnie Wielkiego Morza, wspomniana w następnej opowieści.

I Nori Landar- przypuszczalne znaczenie „Wielkie Ziemie”.

Koivieneni- pierwowzór *Kuivienen*, „Wody Przebudzenia”.

Palisor- kraina, w której przebudziły się elfy.

Sil — „Księżyc”.

Ür- „Słońce”.

Luvier- „Chmury”.

Oronto- „Wschód”.

Vaitya, *Uwe* i *Vilna* to trzy sfery opisane w opowieści. *Vilna* pojawia się ponownie w prawym dolnym rogu ilustracji. *Zaginione Opowieści* nie wyjaśniają, czemu właściwie; nie wiadomo też, skąd te zawijasy powyżej napisu.

Ulmonan - pałac Ulma.

Uin - Wielki Wieloryb, o którym czytamy dalej w *Opowieściach*.

Vai - Ocean Zewnętrzny.

Nenu Erumear- „Najbardziej Zewnętrzne Wody” = *Vai*.

Widać z rysunku, że świat unosi się na powierzchni *Vai*, tak jak Ulmo opisuje to w późniejszej opowieści *Ukrycie Valinoru*. Tamże powiada o wyspach na morzu, że wystają one z wody niczym samotne szczyty, co szkic również dobrze ukazuje.

Wydaje się prawdopodobne, że istniał pewien związek (tak fizyczny jak etymologiczny) między *Vai* i *Vaityą*, najdalszą z Trzech Sfer Powietrznych spowijających świat (w Rozdziale 8

będzie mowa o mrocznym królestwie, rozciągającym się wszędzie „na zewnątrz”). Następne stadium „rozwoju” owej kosmologii (w latach trzydziestych przedstawione szczegółowo oraz zilustrowane w pracy zatytułowanej *Ambarkanta*, „Postać świata” określa jasno, iż cały świat zawiera się w *Vaiyi*, a słowo to oznacza „otulinę, okrycie”; i że sfera ta jest jako morze poniżej i jako przestwór powietrza powyżej Ziemi (co pasuje do przytoczonego już opisu „rzadkich” wód *Vai*). W *Vaiyi* poniżej Ziemi przemieszkują Ulmo. Tak zatem okazuje się, że *Vai* i *Vaitiya* to dwie manifestacje *Vaiyi*.

Skoro więc *Vaitiya* („najdalszy przestwór powietrzny poza światem”) oraz *Vai* („zewnętrzny ocean”) rozwinięte zostały w języku Qenya z rdzenia *vaya-* („otulać”) i jeśli wiemy, że *Vaitiya* spowijać ma cały świat, można by sądzić, że już na samym początku kosmologii *Vaitiya-Vai* był tym samym, co w późniejszych wersjach. Jedynie w *Zaginionych Opowieściach* rzecz nie została wyraźnie wyjaśniona. Wszelako we wczesnych pismach nie ma żadnej sugestii na ten temat, a gdy spojrzymy na rysunek, wątpliwości rodzą się jeszcze większe. *Vai* nie przechodzi tu płynnie w *Vaityę*, ale jeśli zaznaczenie *Vilny* na dole szkicu oznacza, że Ziemia i ocean *Vai* (w którym ona tkwi) zawierały się w Trzech Sferach, to ostatecznie komplikuje sprawę związków między *Vai* a *Vaityą*.

Pozostaje jeszcze jedna kwestia: czemu świat został przedstawiony w formie statku? Na ślad wyjaśnienia, jedyny zresztą, trafiamy w Rozdziale 9, kiedy to Ulmo wyjawia Valarom to i owo na temat *Vai* i stwierdza, że wiele dziwów kryje się pod „mrocznym kilem Ziemi”, gdzie ów Bóg przemieszkuje w swym pałacu. I znowu - przecież na szkicu siedziba Ulma nie znajduje się pod kilem, ale w obrębie „kadłuba”. Pozostaje jednak zinterpretować słowa Ulma dosłownie. Co więcej, uważne oględziny szkicu sugerują, że pełne elementy: maszt, żagiel, a szczególnie dziób, zostały dodane na rysunku później. Może sam kształt Ziemi (która miała tutaj coś z zarysu jednostki pływającej) sprowokował ojca do dorysowania cech jednoznacznych i pozostaje to bez głębszego znaczenia? Mało to prawdopodobne, gdyż ojciec

rzadko czynił coś bez celu, jednak lepszego wytłumaczenia nie znajduje. [\[56\]](#)

(3) Latarnie

Ten fragment różni się diametralnie od późniejszych wersji. Nie ma w nim mowy o ówczesnym zamieszkaniu Valar na wyspie Almaren (*Silmarillion*, s. 36), ani słowa o powrocie Melka - nie dość, że ani na chwilę nie opuścił on świata, to jeszcze wznosił kolumny. W tej wersji bierze się zatem do współpracy, chociaż nie wszyscy mu ufają, zasadnie zresztą. Dopiero w następnych wersjach Valarowie od zarania poznają się na paskudnym charakterze Melka, ale i tak po niewczasie dowiadują się o jego powrocie na Arde i budowie twierdzy Utumno. W podobnej sytuacji portret Melka jako zwykłego cwaniaka, miast zła wcielonego, przetrwać nie mógł (niemniej koncepcja, że to on odpowiadał za wzniesienie kolumn z lodu, ostała się aż do lat trzydziestych).

Potem pojawiły się nazwy latarni - po wielu przetworzeniach północna otrzymała miano *Illuiny*, a południowa *Ormalu*. W *Silmarillionie* Ringil to już tylko miecz Fingolfiny, jednak Helkar oznacza Morze Wewnętrzne „rozlane przed wiekami na miejscu, gdzie pierwotnie tkwiły korzenie góry podtrzymującej latarnię Illuinę” (*Silmarillion*, s. 52). Tyle że w obecnej opowieści Helkar to południowa, a nie północna kolumna. Słowo *helkar* oznacza „najsrozsze zimno [południa]” (patrz Dodatek), co wyjaśnia, iż faktycznie miała to być kolumna południowa, położona w jednym z dwóch miejsc na mapce. Nie ma jednak w opowieści ani wzmianki o powstaniu śródlądowych mórz po upadku filarów; ten pomysł zaistniał później, jednak niewątpliwie wiązał się z wizją olbrzymich, topniejących zwałów lodu.

Nie zachowała się koncepcja budowy Gór Valinoru z wielkich skał zebranych w Erumanie/Arvalinie, co miało ten teren uczynić dziwnie nagim.

(4) Dwa Drzewa

Ta najwcześniejsza relacja o wyrośnięciu Dwóch Drzew rzuca nieco światła na wersje późniejsze, które większą wagę przywiązywały do ekspresji. I tak widać, że ziemia wokół Silpiona (Telperiona) „migotała cieniami roztrzepotanych liści” (*Silmarillion*, s. 39) za sprawą bijącego serca drzewa. Pomysł płynnego światła, które skapywało na ziemię i płynęło potem strumykami, by trafić do kotłów, nie zginął całkowicie w wersji opublikowanej, został jednak zubożony. Zachowały się za to owe liście, „błyszczące po brzegach złotem”, i kwiaty Laurelina „niby pęki żółtych płomyków”.

Z drugiej strony znajdujemy sporo różnic. Przede wszystkim, Laurelin miał być zapewne Drzewem Eldarów. Dwa Drzewa kwitły w cyklach dwunastogodzinnych, nie jak później - siedmiogodzinnych.^[57] Zniknął też szczegółowy opis magicznych przygotowań do narodzin drzew. Dwa wielkie „kotły”: Kulukkin i Silindrin, przetrwały pod postacią mis wielkich „jak lśniąca jeziora” (*Silmarillion*, s. 40), w których Varda „zbierała rosę ściekającą z Telperiona i deszcz spływający z Laurelinu” (ibid. s. 39). Jednak nazwy ich zaginęły, podobnie jak pomysł „podlewania” drzew tym, co zebrano w kotłach czy misach - w każdym razie nigdzie później o tym się nie mówi. Urwena była wzorem dla Arieny z rodu Majarów, sterującej okrętem Słońca. Natomiast Tillion, który w *Silmarillionie* Księżyc wodził po niebie i który snił „nad sadzawkami Este [żony Lóriena], w migotliwych promieniach Telperiona” (ibid. s. 117) zapewne sporo zawdzięcza umiłowanemu przez Lóriena Silmowi.

Jak już wcześniej wspomniałem, w późniejszych wersjach mitu Vana straciła na znaczeniu na wobec Nienny, co potwierdza się i tutaj - z początku to Vana i (Yavanna) Palurien pełnią role „położnych” drzew, potem mowa jest o Yavannie i Niennie.

Co zaś tyczy się nazw drzew, Białe Drzewo długo było *Silpionem*, *Telperion* to pomysł znacznie późniejszy, a i jeszcze w *Silmarillionie* pojawiają się oba miana. *Laurelin* już się nie zmienił, chociaż druga padająca w *Zaginionych*

Opowieściach nazwa, Lindelokse (i jej pochodne), została gdzieś po drodze zatracona.

(5) Siedziby Valarów

Opisy posiadłości Valar w późniejszych tekstach praktycznie zaniknęły. W opublikowanej wersji niczego nie znajdujemy o siedzibie Manwego prócz suchej wzmianki, że „wznosi się ponad wiecznymi śniegami, na Oiolosse, najwyższej wieżycy najwyższej na Ziemi góry Taniquetil” (*Silmarillion*, s. 24). Tutaj też pojawia się Sorontur, Król Orłów, gość w pałacu Manwego (por. *Silmarillion*, s. 130: „Manwe bowiem, któremu wszystkie ptaki są drogie, gdyż one to przynoszą na Taniquetil wieści ze Śródziemia, kazał kilku orłom zagnieździć się wśród skał Północy”). Obecny jest także w *Upadku Gondolinu* jako Thorndor [imię w języku gnomów, Król Orłów, którego elfy zwały Ramandurem. To ostatnie imię było stopniowo zastępowane formą Sorontur].

O samym Valmarze i siedzibach Valarów przetrwały w dalszych pracach tylko sporadycznie rozrzucone wzmianki (o „złotych ulicach”, „srebrnych gmachach” i dzwonach), ślady ledwie pierwotnego opisu. Zapewne nie „chodziło o rozmyślną rezygnację z danych fragmentów, ale o konieczność poczynienia skrótów, gdyż podana do druku wersja historii z *Zaginionych Opowieści* miała być ledwie czymś na kształt streszczenia, a w rezultacie istotnie wpływa na ponowny rozwój tego *résumé*. Zostały jednak zasadnicze kwestie: Valmar nadal jest miastem z ulicami, bramami i wykwinnymi budowlami, chociaż trudno wyobrazić sobie, aby porywczy Ossë posiadał tam pałac, nawet taki z wodną podłogą i pianistym dachem. Zniknęło też domostwo Makara i Meassy (w którym pędzono życie mające wiele wspólnego z opisami nieustających bitew, przedstawianymi w staroskandynawskich mitach). Zresztą owe bóstwa, które należały do „frakcji Melka” i czyniły w Valinorze spore zamieszanie, również przestały istnieć.

Zachowały się jeszcze takie elementy, jak niechęć Ulma do wizyt w Valmarze (*Silmarillion*, s. 41), częste wypady Palurien i Oromego „poza świat” (ibid. ss. 28, 42, 50), związek ogrodu Lóriena z Silpionem i ogrodu Vany z Laurelinem (ibid. s. 116) oraz wiele cech charakteru boskich postaci, nawet jeśli inaczej zostały wyrażone. Mamy też Nessę, już jako żonę Tulkasa i siostrę Oromego, wziętą tancerkę; Ómar-Amillo nazwany zostaje bratem Noldorina-Salmara. Gdzie indziej (patrz koniec tego Komentarza) dowiadujemy się, że Nieliqui była córką Oromego i Vany.

(6) Bogowie śmierci, los elfów i ludzi

Ta część opowieści porusza kwestię najbardziej zdumiewającą i trudną do interpretacji. Mandos i jego żona Nienna pojawiają się już wcześniej, tam gdzie mowa o nadejściu Valarów, jako „Fantur Śmierci, Cefantur Mandos”, oraz „Fui Nienna”, „pani śmierci”. Potem czytamy, że Vefantur nazwał swą siedzibę od własnego imienia Ve, podczas gdy w *Silmarillionie* (s. 26) to on bierze miano od miejsca zamieszkania. We wczesnych pracach natomiast trafiamy na rozróżnienie między nazwą regionu (Mandos) a pałacami (Ve i Fui). Tutaj jednak nie ma mowy o Mandosie, który jest „Sędzią wśród Valarów, lecz feruje wyroki i wymierza kary tylko na polecenie Manwego (ibid.), co potem jest najbardziej charakterystyczne dla tego Valara. Dopiero w późniejszej opowieści w miejsce Nienny, jego żony, pojawia się „żona numer dwa”, czyli Vaire Tkaczka, „która wszystko, cokolwiek zdarza się w czasie, wplata w swoje wzorzyste tkaniny i ozdabia nimi sale w pałacu Mandosa, rozrastającym się wciąż, w miarę jak płyną wieki” (ibid., s. 27). W *Zaginionych Opowieściach* imię Vaire nosi pewien elf z Tol Eressei, gobeliny zaś ukazujące wydarzenia były i przyszłe znajdują się w pałacu Aulego.

Najważniejsze w akapitach dotyczących Mandosa jest jednoznaczne określenie losu umierających elfów: że czekają w pałacu Mandos, aż Vefantur wyznaczy chwilę odrodzenia.

Ten ostatni pomysł pojawił się już w *Muzyce Amurów* i przez wiele lat tak właśnie ojciec widział „nieśmiertelność” elfów. Cokolwiek później zmieniał, zasada, iż elf może zginąć jedynie od ran zadanych bronią lub z żalości, pozostała: w *Silmarillionie* została wyrażona niemal tak samo jak wcześniej w *Muzyce Ainurów*. „Elfy bowiem nie umrą, dopóki nie umrze ten świat, chyba że któryś zostanie zabity lub uwiędnie ze smutku” (s. 44).

Wraz z relacją o Niennie napotykaemy istotną sprzeczność z dalszą mitologią (oraz wątek później nieobecny, ten o „destylacji” nieciekawych zjawisk z paskudnych humorów). Dowiadujemy się mianowicie, że Nienna sądzi w swym pałacu ludzi i niektórych zatrzymuje w Mandosie, jednak większość istot posyła ona na czarny statek, który niczym prom odwozi je na brzeg Arvalinu, gdzie czeka ich błaganie się w mroku aż do końca świata. Inną grupę przejmuje Melko, i ci cierpią potem w piekle zwanym Angamandi (pytanie: już martwi czy jako śmiertelni), wybrani zaś, najbardziej niezwykli osobnicy, trafiają między Bogów do Valinoru. Daleko jeszcze do koncepcji Daru Iluvatara, zgodnie z którą ludzie nie są związani z tym światem i odchodzą nie wiadomo dokąd.[\[58\]](#) To właśnie jest prawdziwa śmierć (nie pozorna jak elfów, bo ludzie opuszczają świat ostatecznie i bezpowrotnie).

Pewne światło, mgliste wszakże, rzuca na kwestię człowieczej śmierci stwierdzenie o owych istotach wędrujących i obozujących wedle możliwości, czekających cierpliwie na Wielki Kres. Muszę przypomnieć tutaj, jak zmieniały się nazwy owego miejsca oczekiwania. Z wczesnych słowników (obu języków) wynika, że *Harwalin* i *Arvalin* (a zapewne też *Habbanan*) znaczyły „blisko Valinoru” lub „blisko Valarów”. Ze słownika mowy gnomów dowiadujemy się o znaczeniu nazwy Eruman „za siedzibą Manirów” (to znaczy, na południe od Taniquetila, gdzie przemieszkiwała gromada duchów powietrznych Manwego), jak i tego, że słowo *Manir* spokrewnione jest z obecnym w mowie gnomów słowem *manos* wyjaśnionym jako „duch, który podążył za Valarami lub do Erumani”, oraz ze słowem *mani* „dobry, święty”. Trudno powiedzieć, na ile istotne są te związki.

Istnieje też wczesny wiersz odnoszący się do tej okolicy. Zgodnie z notatkami ojca powstał on w obozie Brocton w Staffordshire w grudniu 1915 roku albo w Étaples w czerwcu 1916. Nosi tytuł *Habbanan pod gwiazdami*. Jeden z trzech rękopisów (które prawie w ogóle nie różnią się między sobą) nosi staroangielski tytuł: *Pa gebletsode* [„błogosławiony”] *felda under pam sterrum*, w drugim tytule *Habbanan* zastąpiony został *Erumanem*, w trzecim *Eruman* widnieje od początku. Wiersz jest poprzedzony krótkim wstępem.

Habbanan pod gwiazdami

Habban to kraina, która przybliży nas do miejsc, gdzie nie postaje stopa człowieka. Powietrze tam słodkie, a niebo bardziej rozległe za sprawą przestronności Ziemi.

*Pod niebem w Habbananie
Wszystkie kończą się drogi
Nawet takie najdłuższe,
Nawet te mało znane.
Gitary słyszać przy ogniskach
I ludzkie głosy płyną nisko.
A naokoło jest noc.*

*Inna to noc niż u nas,
Bez mgieł, co topią gwiazdy.
Tam pod przestworem nieba,
Dym się unosi jak trzeba.
I pięknie jest taką nocą,
Kto widział – przyzna każdy.*

*Czarna i szklana jest nocy kula,
Wietrzyk łagodny nas otula,
Rozkosznie pachnie step,
Księżyc już dawno zległ
Deszcz meteorów pada,
Ludziom ta noc jest rada.*

*Wtem widzę, o wielki Boże,
Że śpiewający o wieczorze,
Wysłuchani iv gwiazd wezwanie
I w dziwne muzykowanie
To Jego wędrowni synowie
Obozem na tym pustkowiu
Stanęli. A boża szata czysta
Z Jego kolan spływa fałdzista.*

*

Ostateczne wyjaśnienie znajdujemy we wczesnym słowniku języka quenya. Hasło *mana* (od którego rdzenia urobione zostało imię *Manwe*) zapisane zostało zapewne w 1915 roku i głosi, że słowo *manimo* oznacza duszę przebywającą w *manimuine* „czyśćcu”.

Wiersz i treść wspomnianego hasła dają rzadką okazję zerknięcia na najwcześniejszą fazę tworzenia mitu.

Widać wyraźnie zapożyczenia z teologii chrześcijańskiej. Zresztą nie giną one w miarę snucia opowieści. Mamy tu ludzi, których dusze po osądzie trafiają albo do Erumanu, albo

w pazury Melka albo do Valinoru. Czy nie jest to oczywiste odbicie Czyścica, Piekła i Nieba?

Jeszcze ciekawiej się robi, gdy przypomnimy sobie końcowy fragment *Muzyki Amurów* mówiący o losie człowieczym. W *Silmarillionie* (s. 44) brzmi on niemal tak samo. W gruncie rzeczy wczesna wersja uboższa była tylko o kilka zdań: „Lecz synowie człowieczy umierają prawdziwie i opuszczają świat; dlatego wszędzie, gdziekolwiek na nim przebywają, nazywani są Gośćmi albo Przechodniami. Śmierć jest ich przeznaczeniem, darem, którego nawet Valarowie zmęczeni brzemieniem tysiącleci mogą im pozazdrościć”.

Wydaje się zatem, że zasadniczy pomysł Daru Śmierci był już obecny.

Tutaj muszę kwestię porzucić, jako że wyjaśnić jej nie potrafię. Chyba żeby uznać *Muzykę Ainurów* za późniejszą od *Nadejścia Valaróiv i budowy Valinoru*, jednak wszystko świadczy, że takiego założenia nie należy czynić.

I jeszcze odrobina lingwistycznej ironii związanej z ostateczną zamianą *Erumanu* na *Araman*. *Arvalin* znaczy po prostu „blisko Valinoru”, to nazwa *Eruman* miała związek z duchami umarłych, gdyż *Araman* z kolei niemal na pewno znaczy „obok Amanu”. Łączy je tylko ten sam rdzeń *man* „dobry”, ponieważ i *Aman* został z niego utworzony - kraj „błogosławiony, wolny od zła”.

Pod koniec opowieści pojawiają się jeszcze dwa pomniejsze zagadnienia. Tutaj wysłannikiem Bogów jest Nornore, potem będzie to Fionwe (jeszcze później Eonwe). Czytamy też o widoku z morza na niziny Valinoru, z czego po raz pierwszy dowiadujemy się o istnieniu przerwy w łańcuchu Gór Valinoru (naprzeciwko miasta elfów). Na pustych kartkach pod koniec ojciec spisał „nazwiska” Valarów (jak Manwe *Sulimo*, itd.). Niektóre z nich istnieją w tekście *Opowieści*, pozostałe umieściłem w Dodatku obok imion. Wynika z tej listy, że Ómar-Amillo to brat bliźniak Salmara-Noldorina (w opowieści są tylko braćmi); że Nieliqui to córka Oromego i Vany, natomiast Melko ma syna (z Ulbandi) zwanego Kosomot. Jak się później okaże, to nie kto inny, tylko

Gothmog, Wódz Barlogów, którego Ekthelion zabił w Gondolinie.

IV Uwięzienie Melka

W rękopisie relacja Rumila o nadejściu Valarów płynnie przechodzi w następną opowieść, jednakże to już zupełnie inna historia, poprzedzona długim wstępem. Na dodatek na okładce notatnika ojciec podał osobny tytuł *Uwięzienie Melka* i do tego właśnie postanowiłem się zastosować. Tekst zapisany został atramentem na wymazanym, ołówkowym brudnopisie.

Tej nocy Eriol znów słyszał przez sen ową muzykę, która tak poruszyła go poprzedniego wieczoru. Rano ponownie wyszedł wcześniej do ogrodu, gdzie spotkał Vaire. Nazwała go wtedy Eriolem i „to był pierwszy raz, gdy to imię padło”. Spytał ją o muzykę ze snu i usłyszał, że rodzi się ona nie tyle w marzeniach sennych, ile za sprawą fletu Timpinena, „którego gnomy Rumil i Littleheart i inni jeszcze z mego domostwa zwą Tinfangiem”. Vaire powiedziała też, że dla dzieci to Tinfang Trelek. Gra on i tańczy o pierwszym letnim zmroku, radując się widokiem zapalanych na niebie gwiazd: „każdą kolejną wita nową nutą. Noldoli powiadają, że zbawione jego muzyką gwiazdy przed czasem rwą się na nieboskłon i kochają go, a dzieci wciąż patrzą z okien, ale on niewidzialny przemyka przez cieniste murawy. Śmiglejszy jest niż jelonek, kryje się niczym kret. Starczy trzask gałązki pod stopą i już go nie ma, tylko flet z daleka naśmiewa się z tropiciela”.

– Jest w tym graniu coś czarodziejskiego - stwierdził Eriol.
- O ile to właśnie słyszałem dwóch ostatnich nocy.

– Nawet wśród Solosimpi nie ma nikogo, kto mógłby z nim rywalizować - powiedziała Vaire. - Chociaż twierdzą, że on właśnie z ich ludu pochodzi. Powszechnie wiadomo jednak, iż ten niezwykły duch nie należy ani do Valarów, ani do Eldarów, ale jest półkrwi gnomem zrodzonym z wróżki leśnej, jednej z towarzyszek lubo córek Palurien.[\[59\]](#) Wszelako wyróżnia się zdumiewającą mądrością. Dawno temu wędrował z Eldarami, nijak nie strudzony, zawsze na czele ze swym fletem, a na postojach grał gdzieś z oczeretów. Teraz

koncertuje w ogrodach tej krainy. Najbardziej jednak ukochał sobie Alalminóre, a nasz ogród w szczególności. Czasem brakuje nam jego grania przez długie miesiące i powiadamy wtedy: „Tinfang Trelek zaraża tęsknotą serca w Wielkich Krainach. Oj, niejeden usłyszy dziś wieczorem jego granie”. Potem nagle znów pojawia się w godzinie zmierzchu pod gwiazdami jaśniejącymi lub księżycem.

– Tak, kto go usłyszy, nie zapomni tego dźwięku - przyznał Eriol. - I mnie ciągnęło, by otworzyć okno i wyskoczyć do ogrodu, bo chociaż nie wszystko zdołałem pojąć, to jednak chciałem podążyć za nieznanym muzykantem w pełen magii świat pod jasnymi gwiazdami.

– Zatem na pewno Timpień ci grał - rzekła Vaire. - To zaszczyt, gdyż od wielu nocy go tu nie słyszeliśmy. Wiedz jednak, że za sprawą czarów tego ducha po wsze czasy kochać już będziesz letnie wieczory i noce rozgwieżdżone, a ich magia trwale odmieni twoje serce.

– Ale czy wy, którzy tu mieszkacie, nie słyszeliście go po wielokroć? A przecież nie wyglądacie mi na trawionych niespełnioną, niezrozumiałą do końca tęsknotą.

– Bo i nie cierpimy za jej sprawą - odparła Vaire. - My jednak mamy *limpe*, a napój ten leczy i pozwala przeniknąć każde granie i wszelką pieśń.

– Zatem czy i ja nie mógłbym wychylić pucharu?

Jednak Vaire powiedziała mu, że tylko królowa Meril mogłaby podać niezwykle trunki.

Rozmowa na łąkach jasnego poranka sprawiła, że Eriol długo nie kwapił się do opuszczenia gościnnego domu i wielokroć jeszcze grał mu Tinfang Trelek. O zmroku, przy świetle gwiazd czy blasku księżyca wygrywał różne melodie, aż serce podróżnika zaznało spełnienia. Littleheart zaś został przewodnikiem gościa i razem udali się do siedziby Meril-i-Tuinqui w jej *korinie* wiązków.

Domostwo owej szlachetnej pani wznosiło się w tym właśnie mieście, u stóp wieży zbudowanej przez Ingila, gdzie rosły najstarsze i najpiękniejsze wiązki na wyspie. Trzema

poziomami liści sięgały wysoko do nieba, a słońce przeświecało przez ich korony złocistozielonym chłodem. Pośrodku ciągnął się plac gładkiej trawy, a dookoła rosły drzewa, tak że gęste przy pniach cienie łagodniały w centrum polany. Tam właśnie widniał piękny dom, którego dach okrywały mchy, a ściany spowijały pnącza mieniące się złotem, rdzawą czerwienią, szkarłatem i zieleniami. Wyżej szczebiotały niezliczone ptaki. Niektóre śpiewały przysiadając na okapie, gołębie i gołębice krążyły wokół granic *korina* lub przysiadają na murawie, by tam się powygrzewać. Budynek stał na dywanie z kwiatów strzelających z traw samotnie lub w gronach, a wszystkie kwitły, czesane łagodnym podmuchem, który unosił ich wonie i mieszał je czarownie. Zdało się, że barwy kwiecia dobrał przypadek i że wszystkie rośliny rosły dla czystej radości. Od rana do wieczora brzęczały nad nimi pszczoły wzlatujące po tropach zapachów aż pod dach. Littleheart i Eriol wspięli się na wzgórze późnym popołudniem, gdy słońce kapało blaskiem zachodnią stronę wieży Ingila. Wkrótce dotarli do potężnego muru z kamiennych bloków, pochylonego już nieco, trawą, dzwoneczkami i żółtymi stokrotkami obrośniętego na szczycie.

Znaleźli furtkę w murze, a za nią przecinkę ze ścieżką okoloną z jednej strony krzakami, z drugiej zaś strumykiem szemrzącym w korycie wysłanym brunatnymi liśćmi. Gdy doszli do skraju polany, Littleheart przystanął i pokazał wspaniały dom.

– Oto siedziba Meril-i-Turinqui, a ponieważ ja dziś żadnej sprawy do niej nie mam, więc zawrócę.

Eriol sam ruszył ku zalanej słońcem murawie, aż otoczyły go wysokie do ramion kwiaty rosnące przed drzwiami. Tam też usłyszał muzykę, a chwilę potem piękna pani w otoczeniu służek wyszła mu naprzeciw.

– Witaj marynarzu wielu mórz - odezwała się z uśmiechem. - Czemuż szukasz wytchnienia wśród ciszy i szmerów mojego ogrodu, kiedy słony wiatr oraz pokład rozkołysany winny być dla ciebie największą radością?

Przez moment Eriol nie wiedział, co powiedzieć. Zabrakło mu słów na widok cudownej gospodyni pośród urokliwych kwiatów. W końcu wymamrotał, że na morza to on już się napatrzył, ale widok tej pięknej krainy nigdy go nie znuży.

– Wiedz, że rychło jesień wietrzna nadejdzie i mewa zakrzyknie na niebie, a wtedy zatęsknisz za czarnymi brzegami rodzinnego kraju! - powiedziała. [\[60\]](#)

– Nie, pani - odparł Eriol, teraz już pewnym głosem. - Żadną miarą to nie jest możliwe, gdyż duch, co gra pośród traw, wypełnił me serce muzyką i łaknę choć łyku *limpe*.

A wtedy uśmiech zniknął z oblicza Meril. Odprawiła służki i kazała Eriolowi podejść wraz z nią bliżej domu, gdzie pośród traw rosły drzewa owocowe. U stóp sędziwej jabłoni pokazała na porośniętą murawę, ziemne siedziska. Spoczęła tam, spojrzała na Eriola i spytała:

– Czy na pewno wiesz, o co prosisz?

– Wiem tyle tylko, że pragnę poznać do głębi każdą pieśń i zamieszkać po wsze czasy pośród przyjaznych, wyspiarskich braci-Eldarów i żyć wolnym od tęsknoty aż po dzień Wielkiej Wyprawy albo i ostatecznego Kresu!

– Owszem, możemy być twoimi przyjaciółmi, ale braćmi nigdy, bo człowiek to człowiek, a Elda to Elda, a co Iluvatar uczynił, takim pozostanie, póki świat się nie odmieni. Nawet jeśli zamieszkaś tutaj i za sprawą *limpe* dotrwasz w zdrowiu do Wielkiego Kresu, to i tak przyjdzie ci kiedyś umrzeć i nas opuścić, gdyż człowiek raz musi spotkać się ze śmiercią. I słuchaj, o Eriolu, nie sądź, że łyk napoju uwolni cię od tęsknoty, bo on tylko zamienia jedno pragnienie na inne, głębsze na dodatek i bardziej palące. Oba nasze ludy żywią w sercach niejedną niespełnioną tęsknotę, oba bowiem zwane są Dziećmi Iluvatara, tyle że Eldarowie piastują w sercach widok najdoskonalszego piękna.

– Ależ Królowo - odezwał się na to Eriol - pozwól mi choć spróbować i zamieszkać, jak długo mi pisane, z twoim ludem, pani Eldalich, abym mógł żyć szczęśliwy niczym dzieci z Mar Vanwa Tyalieva.

– Nie, nie uczynię tego - odparła. - Czym innym jest podać napój komuś, kto zaznał życia w krainach człowieczych, co innego dziecku, które jest prawie jak czysta karta. Przecież i tak nie od razu to czynimy, najpierw nauczamy oraz badamy serce i duszę. Zapraszam cię zatem, byś został u nas dłużej i poznał jak najlepiej naszą wyspę. Cóż wiedzieć możesz o tym świecie, o dawnych dziejach rodu człowieczego, o pradziejach czasu i Eldalich, ich mądrości. Cóż takiego pojąłeś, by domagać się łyku młodości i poezji?

– Znam język Tol Eressei, opowiadano mi o Valarach, o początku świata, budowie Valinoru. Wsłuchiwałem się w muzykę, poezję i śmiech elfów, a wszystko to wydawało mi się szczere i dobre. Serce mi podpowiada, że już na zawsze je ukochałem - odparł Eriol, zasmucony odmową Królowej.

– Ale nic nie wiesz jeszcze o przybyciu elfów, o losie tych istot! ani miejscu i roli, jakie wyznaczył im Iluvatar. Niewiele rozumiesz z ich żalu, który towarzyszył opuszczeniu cudownej siedziby w Eldamarze, na wzgórzu Kor. Nie widziałeś mroków, jakie musieliśmy przeżyć, i nie poznałeś lęku, jakim napełniał nas Melko. A nasze smutki? I nadzieje za sprawą synów człowieczych utracone? Czy ogarniasz bezmiar łez wylanych pomiędzy radosnymi dniami w Valinorze, a zamieszkaniem na Tol Eressei? O dziecko człowiecze, pragnąc podzielić los Eldalich, a nasze pragnienia szczytne? A przyszłość wypatrywana? Wiedz bowiem, że jeśli wychylisz puchar, ukochasz to wszystko, co pierwszej musisz poznać, by sercem być z nami nawet wówczas, gdyby podczas Wielkiej Wyprawy doszło do wojny Elradów z ludźmi. Przyjdzie ci wtedy stanąć z nami przeciwko własnemu rodowi. Do owej zaś pory nie będzie ci wolno odwiedzić dawnego domostwa, choćby największa nawet tęsknota cię ogarnęła. Pamiętaj, jeśli dorosły człowiek wypije *limpe*, wystawia się na niewyobrażalne cierpienie. Czy wiedziałeś o tym przychodząc do mnie ze swą prośbą?

– Nie, w ogóle nie zdawałem sobie sprawy - mruknął Eriol.
- Chociaż często o to pytałem.

– Słuchaj zatem - stwierdziła Meril. - Dziś jeszcze zacznę opowieść i nie ustane, póki popołudnie nie przejdzie w

wieczór. Ale aby usłyszeć ją do końca, będziesz musiał przyjść tu ponownie.

Eriol skłonił głowę.

– Dobrze zatem. Dowiesz się, że świat zaznawał kiedyś pokoju, a był to czas zwany dziś „Spętanie Melka”[\[61\]](#). O Ziemi ci opowiem i o tym, jaką ujrzeli ją po raz pierwszy Eldarowie, gdy tylko się przebudzili.

Widzimy więc wzniesiony Valinor, Bogów pędzących spokojny żywot i Melka, który zamieszkał w głębokiej fortecy umocnionej żelazem i chłodem. Makar i Méassë co rusz wyprawiają się w świat, czyniąc trzęsienia ziemi i niemiłosiernie burząc rozległe morza. Jasny i piękny jest Valinor, nad resztą ziem zalega jednak półmrok, gdyż Bogowie zebrali niemal całe światło, które przedtem jaśniało w przestworzach. Rzadko teraz padają, roziskrzane deszcze a najczęściej widać czerwień ognia dobytego przez Melka z trzewi ziemi.

Kiedyś Palúrien Yavanna wyprawiła się jednak ze swych urodzajnych ogrodów na równinę. Pograżona w myślach, wędrowała przez wzgórza i doliny mrocznych kontynentów, a gdzie dotarła, tam siała zaczątki życia. I śpiewała, całkiem sama, a było w jej głosie tyle magii, że dźwięk płynął daleko ponad skałami i przez lata całe trwał jeszcze potem w echu. Aż do dzisiaj zachował się tam szeptem jej dobrej magii.

A potem wszystko zaczęło rosnąć. Grzyby oraz inne dziwne pnącza wzeszły w wilgotnych miejscach, mchy ogarnęły lica kamieni i skruszyły je z wolna. Następnie same w pył się obróciły, łodygi też zległy i z wolna tworzyć zaczęła się gleba. Z niej to po cichu wyłoniły się paprocie i rozmaite narośle, dziwne stworzenia uniosły głowy, wypełzły na kamienie. Ale Yavanna zapłakała, bo nie takie życie posiać pragnęła. Wówczas pospieszył ku niej Oromë, wszelako Tui vana nie chciała odejść od jasnego Kulillina, a Nessa nie zamierzała przerwać tańca.

Oromë i Palúrien wyteżyli wszystkie siły. Oromë zadał potężnie w swój róg, jakby pragnął obudzić szare kamienie do życia i mnożenia. Na ten głos wielkie lasy wydźwignęły się

pośród wzgórz i oto zrodziły się drzewa iglaste. Świat okrył się sosnami, wypełnił wonią żywicy. Jodły i cedry rozwiesiły granatowe i oliwkowe draperie na zboczach, cisy zaczęły stulecia wyrastania. Oromë poweselał nieco, a i Palúrien się uspokoiła, bo oto pierwsze gwiazdy Yardy zerknęły z białych niebios przez konary nowo powstałych drzew. Manwe zamieszał powietrze - las zaszumiał.

W owym czasie wiele dziwnych duchów przybywało na Ziemię, bo obfitowała ona w ciche i mroczne miejsca przydatne do zamieszkania. Ponure i tajemnicze duchy, starsze niż ten świat, które długo wędrowały z Iluvatarem wymknęły się z Mandosa. Inne uleciały z północnej fortecy Melka, z urządzonych już lochów Utumna. Te niosły zło i chorobę: gdzie tylko zawitały, tam ciemność gęstniała złowroźnie i strach, nieznany przedtem, wyciągał szpony z mroków. Ale za to parę innych duchów, tańcem uwalniających z murawy aromaty wieczoru, przybyło z ogrodów Lóriena.

Nawet dzisiaj, w jasnym dniu, wciąż pełno ich na świecie. Przemieszkują samotnie w mrocznych matecznikach dzikich puszczy, pokrzykują tajemniczo na pustkowiach, czają się w głębiach jaskiń, gdzie żadne ścieżki nie wiodą. Ale lasy sosnowe wręcz roją się od tych nie mających nic z elfa ni człowieka, niepokojących stworów.

Gdy dzieło już się dokonało, po długiej pracy Palurien mogła wreszcie spocząć i wrócić do żyznego Valinoru, by odetchnąć pod jasnym Laurelinem. Orome zaś kierował się do bukowych lasów na równinie Bogów. Wówczas Melko, który skrywał się od dłuższego czasu z obawy przed gniewem Valarów (sprawa oszukańczych kolumn pod latarnie była jeszcze świeża w pamięci), wpadł nagle w szal. Uważał ten świat za swoją domenę, porzuconą przez Bogów, zdaną na jego i tylko jego łaskę i niełaskę. Sprawił zatem, że ziemia zatrzęsła się niemal dokładnie pod pałacem Ossego. Ogień wystrzelił z podmorskich szczelin. Podniosły się fale, buchnęła para i sztormy nieopanowane ogarnęły świat. Puszcze, jęknąwszy, runęły. Ocean wdarł się w głąb lądów. Całe krainy zniknęły pod falami lub rozpadły się na szereg wysepek. Góry zakołysały się, a ich serca stopiły; kamienie płynęły jak woda po pylistych stokach aż do morza. Huk ze

spotkania ognia z wodą był tak przeogromny, że echa tej bitwy przeniknęły przez Góry Valinoru i zagłuszyły śpiew Bogów. Wówczas zebrała się Kerni Palurien oraz Yavanna od owoców, a nawet Aule, który kochał jej dzieła i materię ziemi. Razem weszli do siedziby Manwëgo. Tam poskarżyli się, że wszystko dobre, co uczynili, w niwecz się zaraz obróci za sprawą gwałtowności Melka. Yavanna poprosiła, by nie dano zginąć w płomieniach owocom jej wiekowego trudu. Gdy przemawiała, Osse wspiał się na zbocze niby wielki przypływ. Gniewny był za spustoszenie jego królestwa i zalekziony, co powie na to Ulmo. Wstał wtedy Manwë Sulimo, Pan Bogów i Elfów, z Vardą Tinwetâri u boku, i przemówił ze szczytu Taniquetil głoŝem tak gromowym, że słyszeli go i Bogowie w Valmarze, i Vefântur w Mandosie, i Lórien w Murmuranie.

Wielka narada odbyła się pomiędzy Dwoma Drzewami w ich wymieszanym blasku. Nawet Ulmo przybył z najmroczniejszych głębin. Bogowie ustalili wówczas mądry plan, a pomocą służyła im w tym myśl Ulma, sztuka Au lego i rozległa wiedza Manwëgo.

I tak Aule zebrał sześć metali: miedź, srebro, cynę, ołów, żelazo i złoto, po czym biorąc po odmierzonej porcji z każdego, stworzył swą magią metal siódmy, któremu nadał miano *tikal*.^[62] A twór ten zawierał cechy swych składowych i sporo własnych. Zależnie od oświecenia, mienił się jasną zielenią lub czerwienią, a był tak twardy i odporny, że tylko sam kreator mógł go obrabiać. Aule wykuł potem potężny łańcuch z wszystkich siedmiu metali. Zakłęciami uczynił go twardym i gładkim, jednak *tilkalu* nie miał w nadmiarze, przez co dodał go tylko trochę do każdego ogniwa. Mimo to starczyło siódmego metalu na parę kajdan i cztery obejmy. Łańcuch otrzymał imię *Angaino*, ciemiezca, kajdany *Vorotemnar*, takie co pętają na zawsze, obejmy zaś *Ilterendi*, bo nikt nie dawałby rady ich spiłować ni rozciąć.

Początkowo Bogowie zamierzali ruszyć całą potęgą, odnaleźć Melka i perswazją skierować złoczyńcę na ścieżki cnoty; gdyby jednak to się nie powiodło, planowali siłą nałożyć mu takie pęta, by z własnej woli nie mógł ich zrzucić.

Gdy Aule jeszcze pracował w kuźni, Bogowie ubrali się w zbroje otrzymane od Makara, który rad był wojennej potrzebie, chociaż krzywił się, że to na Melka ruszają. Kiedy już Bogowie i ich sługi stali w gotowości, Manwe wsiadł do swego błękitnego rydwanu z zaprzęgiem trzech najbielszych koni z majątku Oromego i wziął wielki biały łuk, który wypuszczał strzały śmiglejsze niż wiatr nad wzburzonymi morzami. Fionwe, syn jego, zajął miejsce za ojcem, a Nornore jako herald ruszył przodem. Orome jechał z włócznią na koniu kasztanowym, a Tulkas kroczył przy strzemieniu w skórzanej tunice i brązowym pasie. Broni nie wziął żadnej tylko żelazna rękawica okrywała mu prawą dłoń. Jego syn, Telimektar, dorósł już do wojaczki, maszerował obok z długim mieczem przy srebrnym pasie. Dalej jechali w czarnym powozie Fantu - ri, przy czym po stronie Mandosa szedł w zaprzęgu koń czarny, a deresz po stronie Lórieny. Dalej biegli w pośpiechu Salmar i Ómar. Aule zaś, który zamarudził w kuźni i spóźnił się na wymarsz, złapał tylko swój młot na długim stylisku i pognął na skraj Morza Cienia, a czterech pomocników dźwigało za nim zwoje łańcucha. Na brzegu dołączył do kompanii Falman-Osse. Na wielkiej tratwie przepłynął on wszystkich przez morza. Sam pokazał się w lśniącej kolczudze. Ulmo Vailimo wysforował się daleko naprzód na swym podmorskim wozie, z rykiem gniewnym i trąbieniem w rogi z konch. Tak Bogowie przebyli wody, minęli wyspy i stanęli na stałym lądzie, skąd pomaszerowali całą ognistą potęgą dalej na Północ. Pokonali Góry Żelazne i Hisilóme cieniste aż dotarli do gór lodowych i rzek zestalonych. Wtedy Melko wzruszył grunt pod ich nogami i sprawił, że okryte wiecznym śniegiem góry plunęły ogniem. Jednak zapłon Bogów był tak wielki, że słudzy ciemności, choć tłoczyli się wszędzie po drodze, nie powstrzymali rozjuszonego pochodu. W końcu dotarli do gruzów kolumny Ringila oraz wielkich bram fortecy Utumna, które Melko w ostatniej chwili zatrzęsął z rozgłośnym hukiem.

Tulkas w furii uderzył je odzianą w rękawicę pięścią, jednak choć zadudniły, to nie drgnęły. Wtedy Orome złapał róg swój. Zadał z taką mocą, że odrzwia stanęły otworem, a Manwe głosem podniesionym wezwał Melka, by ten wyszedł przed próg.

Melko usłyszał go w głębokich lochach i chociaż utracił rezon, to jednak nie wyszedł, tylko wysłał Langona, swego sługę i przez niego przekazał, że rad jest, mimo zdumienia, widzieć Bogów przed swymi drzwiami. Chętnie ich ugości, jednak z nędzy nie ma siedziby godnej. Miejsca starcza w jego jaskini na dwóch tylko, błaga wszakże, by nie wkraczali tu ni Manwe ni Tulkas, bo jeden nie zasłużył, a drugi zażąda luksusów i wygod, których tutaj nie ma. Jeśli nie zechcą postąpić po jego myśli, to rad wysłucha heralda Manwego i dowie się, czegoż to takiego ważnego Bogowie pożądata, że zostawili miękkie poduchy próżnego Valinoru i przybyli aż tutaj, do surowej krainy, gdzie Melko nie ustaje pokornie w codziennym trudzie”.

Manwe, Ulmo i reszta Bogów aż sapnęli na tak bezczelne kłamstwo, a Tulkas chciał już pobiec wąskimi schodami, co zaczynały się zaraz za progiem, jednak został powstrzymany. Aule stwierdził, że po słowach Melka od razu można poznać, iż ten dokładnie pojmuje, w czym sprawa.

- Wiemy już teraz, kogo z nas boi się najbardziej i kogo nie życzy sobie w swoim pałacu - powiedział. - Tak zatem pomyślmy, jak ci dwaj mogliby podejść go niezauważenie lubo jak skutecznie Melka wystraszyć.

Na to wtrącił się Manwe, zauważając, że nawet z taką potęgą raczej nie zdołają wykopać Melka z warowni, trzeba zatem uciec się do fortelu, i to subtelного, mają bowiem do czynienia z oszustem nad oszustami.

– Najdotkliwszy cios zadamy, urażając jego dumę - rzekł. - Bo alternatywą jest taka bitwa, po której kamień na kamieniu nie zostanie, a i my sami przy tym ucierpimy.

Manwe nie chciał otwartej walki między Ainurami, tak zatem Bogowie uradzili plan, by schwycić Melka w sieć słów obmyślanych przez samego Manwego. Nornoré zaniósł podstępne przesłanie na samo dno warowni.

– Wiedz - zaczął stając przed siedziskiem gospodarza - że Bogowie przyszedli przeprosić Melka, bo widząc jego wielki gniew i spustoszenie świata, pytali jeden drugiego: „Czemuż Melko taki niekontent?” i widząc jego czyny sami sobie

odpowiedzieli: „Czyż nie jest on największym z Valarów? Ale czemu najpotężniejszy Valar nie mieszka w Valinorze? Z pewnością ma po temu swoje powody. Warto się dowiedzieć. Wybierzmy się do Utumny i zaprośmy go, by przeniósł się do Valmaru, gdzie bardzo go brakuje”. Tym słowom jeden Tulkas się sprzeciwił, ale Manwe skłonił go do zmiany zdania (to ostatnie dodano znając respekt Melko wobec Poldóri). Przybyli zatem, siłą wiodąc Tulkasa ze sobą, by razem i z osobna prosić przebaczenia i błagać Melka o powrót wraz z nimi do Valinoru, gdzie zamieszkałby, jeśli zechce, w pałacu Makara, na razie przynajmniej, póki Aule nie wzniesie mu wielkiej siedziby, której wieże przerosną Taniquetil.

– Na takie dictum Melko aż ręce zatarł, gdyż faktycznie duma go zżerała i z miejsca stał się ślepy na wszelkie podstępny. Wreszcie doczekałem się sprawiedliwości, pierwszej jednak winni muszą zapłacić za dawne afronty - odparł. - Tak zatem niech przyjdą tu, do mnie, broń odkładając pierwszej przy bramie. Jednak bez Tulkasa, którego nie pragnę ujrzyć, a gdy wrócę do Valinoru, zaraz go stamtąd wypędzę.

Gdy Nornore przekazał te słowa, Tulkas aż pięści zacisnął, jednak Manwe orzekł, że stanie się wedle woli Melka, tyle że Tulkas wejdzie zakuty w łańcuchy, a to dla uciechy gospodarza. Melko oczywiście przystał na propozycję. Widok upokorzonego Valara miły byłby jego sercu.

Valarowie złożyli więc oręż u bram, wszelako pod strażą swych sług, i owinęli Angainem szyję i ramiona Tulkasa, który aż ugiął się pod olbrzymim ciężarem. Następnie zeszli za Manwem i jego heraldem do jaskiń Północy, gdzie Melko siedział na stolcu w komnacie oświetlonej płonącymi węglami, pełnej złej magii. Dziwne postaci tam się kłębiły, a wielkie węże snuły sploty wokół kolumn podtrzymujących wysoki strop.

– Ujrzyj nas - powiedział Manwe - jak przychodzimy złożyć tobie hołd w twym własnym pałacu. Wyjdź z nami, aby żyć w Valinorze.

Melko jednak nie zamierzał tak łatwo zrezygnować z okazji do pokazania swej wyższości.

– Najpierw podejdź tu i uklęknij przede mną, a za tobą niech podobnie postąpią wszyscy Valarowie. Potem Tulkas ucałuje moją stopę, mam bowiem powód, aby nie darzyć Poldórei miłością.

Zamierzał uderzyć Tulkasa w twarz, by zemścić się za dawną zniewagę. Valarowie przewidzieli podobny bieg zdarzeń i gotowi byli odegrać komedię upokorzenia, byle tylko wywabić Melka z warowni. Manwe naprawdę miał nadzieję zażegnać cały spór pokojowo i zaprosić skruszonego złoczyńcę do Valinoru, by tam w przyjaźni rzecz ułagodzić, i może by się udało, gdyby nie duma uparta i niezgłębiona czerń myśli Melka. Widząc, na co się zanosi, Valarowie porzucili miłosierdzie, niemniej Władca Bogów i Elfów podszedł do siedziska i zgodnie z planem omotania złego chciał uklęknąć. Jednak w tejże chwili Tulkas i Aule nie wytrzymali. Ten pierwszy skoczył mimo brzemienia łańcucha, za nim pobiegł Aule i jeszcze Orome podążył za ojcem. Tumult wielki uczynił się w sali. Melko zerwał się na nogi, gromkim głosem przyzywając z bocznych korytarzy swe sługi. I zamierzył się na Manwego żelaznym cepem trzymanym pod ręką. Jednak Manwe dmuchnął tylko łagodnie i odparował cios, a wtedy Tulkas wyrznąwszy Melka żelazną rękawicą w zęby, złapał go razem z Aulem i zaraz po trzydziestokroć owinęli zdrajcę Angainem.

- Szkoda że nie można go zabić - rzekł wówczas Orome. Bo i rzeczywiście, tak byłoby najlepiej, jednak Bogowie nie są poddaniymi śmierci.[\[63\]](#) Oto Melko spętany i powalony na kolana, został zmuszony rozkazać swym sługom, aby nie napastowali Valarów. Zresztą, większość mrocznych stworów, widząc swego pana w pętach, uciekła w najciemniejsze kąty.

Tulkas wywlekł Melka przed bramę, a tam Aule nałożył pojmanemu Vorotemnary na nadgarstki i po dwie Ilterendi na każdą z kostek, aż *tilkal* poczerwieniał od kontaktu ze złym. Obręcze te Melko nosił już potem zawsze. Następnie przykuto łańcuch do wszystkich kajdanów. Melko legł bezwładny. Wtedy Tulkas i Ulmo wyłamali bramy Utumny i zasypali je kamiennymi lawinami. Stąd głębokie, ukryte jaskinie wciąż pełne są mrocznych duchów uwieczonych tego dnia, gdy zabrano Melka. Wiele z nich znajduje jednak niekiedy wyjścia

na jasny świat - szczelinami wśród skalistych wybrzeży, korytami podziemnych rzek lub pod ujściami błękitnych lodowców Melka.

Długi i trudny był powrót Bogów do Valinoru. Idąc przez mrok, strzegli Melka nieustannie, gdyż ten kipiał wściekłością. Wargę miał rozciętą i dziwny wyraz zastygł mu na twarzy od czasu otrzymania ciosu Tulkasa, który nawet przez wzgląd na polityczne cele nie umiał ścierpieć widoku majestatycznego Manwého skłaniającego się przed przeklętym.

Sąd przeprowadzono na zboczach Taniquetilu. Melko stanął przed wszystkimi Vali[64], tak małymi jak wielkimi. W zasadzie nie tyle stanął, co legł, złożono go bowiem skutego obok srebrnego tronu Manwého. Ossé przemawiał przeciwko niemu; pełne złości słowa wygłosili Oróme i Ulmo; Vana z odrazą wyliczyła okrucieństwa i gwałty. Tylko Makar bronił Melka, chociaż bez zapału.

- Źle się dzieje, gdy pokój trwa wiecznie - powiedział. - Nie uświadczysz w Valinorze zgiełku bitwy, a teraz szykuje się, że nawet poza Valinorem miłujący wojaczkę nie zazna radości. Zaiste, irytuje mnie taka perspektywa, nie za takimi czasami tęskniłem!

Wtedy wstała smutna, zapłakana Palúrien i opowiedziała o spustoszonej Ziemi. Opisała piękno tego, co zamierzała powołać do życia: bogactwo kwiatów, ziół, drzew, owoców, zbóż. Pragnęła, aby Elfy i ludzie mogli korzystać z tych dobrodziejstw, gdy tylko pojawi się ona na Ziemi.

Słyszając o elfach i ludziach Melko targnął się w łańcuchach z beznadziejnej złości.

Potem Aule poparł Palúrien, a później jeszcze wielu innych bogów, Mandos i Lórien zachowali spokój, podobnie jak podczas wszystkich narad, kiedy to prawie się nie odzywali. Tulkas wstał zaś i opuścił zgromadzenie, gdyż nie mógł znieść gadulstwa tam, gdzie widział oczywistą winę. Wolałby już rozkuć Melka i stoczyć z nim zwycięską walkę na równinie Valinoru, byle tylko uniknąć częściej debaty. Manwé, choć poruszony słowami Palúrien, wciąż pamiętał, że Melko to Ainur potężny ponad miarę i tu jest jego miejsce - na dobre

czy na złe dla przyszłości świata. Tak więc odsunawszy emocje na bok ogłosił wyrok jak następuje: przez trzy wieki będzie Melko skutkiem gniewu Bogów cierpiał skutki Angainem w lochach Mandosa, po czym wyjdzie na światło Dwóch Drzew, ale po to jedynie, by przez cztery wieki pełnić służbę w domostwie Tulkasa, którego słuchać będzie we wszystkim, pokutując za dawną złośliwość.

- Potem może się zdarzyć - powiedział Manwé - chociaż mało to prawdopodobne, że odzyskasz dość zaufania i Bogowie ścierpią myśl, byś zamieszkał między nimi we własnym domostwie, jak przystoi Valarowi i szlachetnemu Ainurowi.

Tak właśnie brzmiał wyrok Manwého. Nawet Makar i Meássé uznali go sprawiedliwym, chociaż Tulkasowi i Palurien wydawał się niebezpiecznie miłosierny. Melko trafił wtedy do lochów Mandosa, gdzie zległ, czerń hodując coraz głębszą w sercu, a dla Valionoru i ziem wkoło zaczął się najdłuższy okres pokoju.

Wzburzone fale uspokajają się z wolna, ognie pod górami wygasają, ziemia przestaje się trząść, a lód skuwający góry oraz rzeki topi się, po czym cofa na najdalszą Północ i najodleglejsze Południe, aż do okolic, gdzie stały niegdyś Ringil i Helkar. Wówczas Palurien wyrusza raz jeszcze przez Ziemię. Puszcze mnożą się i rozrastają, a w dali za nią słychać róg Oromého. Jagoda i przystęp wschodzą w gęstwinie, ostrokrzew i dąb wiecznie zielony wyrastają z ziemi. Nawet urwiska nadbrzeżne pokrywają się bluszczem i pnączem, którego ostry wiatr nie zrywa, bo morze spokojnie toczy fale. Skały przy plażach spowija morskoczyn, wodorosty zaś zielenieją bujnie na dnie i kołyszą się godnie, gdy Osse miesza wody.

Spojrzał ów Valar na Wielkie Krainy spoza ciszy i martwoty jego królestwa. Ujrzał, jak Palurien wypełnia cienistą pustkę żywymi kształtami. Po niebie krążyły nietoperze i sowy, które Vefántur wypuścił z Mandosa, Lorien słał z Valinoru słowiki, by śpiewały nad niczym nie maconymi wodami. Gdzieś daleko kozodój zakrakał, w ciemności

przepęły bezgłośnie zbiegły z Utumny węże, żaba zarechotała na nagim brzegu sadzawki.

Posłał tedy słowo do Ulma i zdał mu relację z tego, co nowego uczyniono na lądach. Ulmo zapragnął, by i wody wewnętrznych mórz zyskały mieszkańców. Poszukał zatem Palurien, która przekazała mu zaklęcia. Rychło zaiskrzyło się morze od ryb i dziwnych stworów pełzających po dnie. Jednak skąd wzięły się skorupiaki czy małże, tego ani Valarowie, ani elfy nie widzą, gdyż trwały one już pośród ciszy i wtedy, gdy Melko runął na świat z wysokości, a perły w nich rosły, zanim jeszcze Eldarowie wyśnili swe pierwsze klejnoty.

W tamtych bezsłonecznych dniach trzy wielkie świecące ryby pływały zawsze z Ulmem, a strop pałacu Ossego pod Wielkim Morzem jaśniał od fosforyzującej łuski. Wiedz, że był to czas pokoju i wspaniałej pogody. Wtedy właśnie życie zapuściło korzenie głęboko w młode gleby Ziemi i rozrzuciło nasienie, które czekało tylko na pierwszy świt. Wychwalany ów okres zwano „Spętaniem Melka”.

Komentarz do Uwięzienia Melka

W interludium między tą a poprzednią opowieścią pojawia się postać Timpiana lub Tinfanga. Istota owa zrodziła się w umyśle ojca parę lat wcześniej, powstały o niej nawet dwa wiersze. Pierwszy nosi tytuł Tifang Trelek. Choć wybór jest bardzo krótki, istnieje za to w trzech wersjach. Zgodnie z dodaną przez ojca notką, spisany został w Oksfordzie w 1914 roku, przepisany zaś potem w Leeds w latach 1920-23. Ostatecznie opublikowano go w 1927, w postaci znacznie zmienionej, którą przytaczam. [\[65\]](#)

Tifang Trelek

O, ten gwizd! Ten gwizd!

Jak on go z fletu dobywa!
Tifanga granie i trelowanie!

Samotnie tańcuje,
Na kamieniach podskakuje,
Jak jelonek myszkuje
W zmierzchu łąk.
Tifang Trelek go zwa!
Przy pierwszej gwiazdce się pokaże,
A jego lampka się rozżarzy
Do migotliwego błękitu.
Nie dla mnie gra,
Nie dla ciebie gra,
Nie dla was gra,
Dla siebie gra - do świtu!
Taka Tifanga Trelka gra!

W najwcześniejszej wersji Tifang określany jest jako „dobrotliwy duch”, natomiast wczesny słownik mowy gnomów klasyfikuje go na równi z wrózkami.

Drugi wiersz nosi tytuł *Spoza gór dawnych i bardzo z daleka*. Istnieje w pięciu wersjach, a najwcześniejsza opatrzona została również staroangielskim tytułem (to samo znaczącym): *Beond fyrne beorgas I heonan feor*. Z uwag ojca wynika, że utwór powstał między grudniem 1915 a lutym 1916 roku, przepisano go zaś w Oksfordzie w 1927. Ostateczna, przytoczona tu wersja, różni się w wielu szczegółach, czasem nawet istotnych, od wcześniejszych, które cytuję co ciekawszymi fragmentami pod koniec.

Spoza gór dawnych i bardzo z daleka

Noc była czerwcową, spokojną i wczesną,
Księżyc stał daleko na pogodnym niebie,
Drzewa trwały milczące, pogrążone we śnie,
Spod korzeni wyległy przebudzone cienie.

5 Zbliżyłem się do okna, by zerknąć ukradkiem,
Pozostawiłem pościel, kuszącą i białą,
I tak dziwności nocnej byłem świadkiem,
Echa z ojczyzny elfów, odległej, wspaniałej.

Nie wiedziałem ja zrazu, czy też dobrze słyszę,
10 Słuchałem i błądziłem oczyma po ziemi,
A jakaś nuta tęskna przenikała ciszę
I przyzywała zamglone wspomnienia.

Było mi... jak? Sam nie wiem.
Bo tęsknie i śpiewnie i mgliście,
15 I ulotnie, jakby gwiazda rozbłysła na drzewie
I rozteńczyła łzy rosy na liściach.

Odszedłem więc od okna, poszedłem za głosem,
W dół po schodach skrzypiących i przed siebie, dalej
Za próg, gdzie księżycą pył słał się pokosem,
20 A za mną pozostały drzwi wysokie, szare.

Tańczył tam Tifang Trelek,
Na flecie pogrywał,

Szronem w księżycu blasku
Białe włosy lśniły,
25 A każdy promień gwiazdny
Do taktu mu migał.

Wtem drobny kamyk stopą
z lekka potrąciłem,
Co posłyszawszy tenże,
W przestwory uskoczył.
30 Tylko czarnosrebrzysta
Wstążka zaświeciła –
Ta, którą flet swój
Do pleców przytroczył.

Niby cień śmignął,
35 Przepadł gdzieś wśród chaszczy,
Jeszcze jego śmiech dzwonił
Srebrzyście, wysoko
I załopotał za nim płaszc
I został ślad, co zwodzi oko.

40 Odszedł. Dolina martwa
Już i pusta. Sam patrzę.
A potem od łąk skarga
Dobiega. Coraz to inaczej
Trel kusi. Coraz dalszy,
45 Więc pospiesz. Nie czekaj.
Przez strumień. Przez łąkę.
Znów gra Tifang Trelek,

A choć nie rozumiem,
Co gra, przecież muszę
50 Biec za nim. Gnam więc
Przez krzaki, przez pola.
Gdzie elfie harfy wypłakują duszę.
Nie mogę spocząć. Taka moja dola.

Wcześniejsza wersja:

1-2 Noc była czerwcową, spokojna i cicha,
Gwiazdy stały jaśniejsze niżli być powinno.

*

Pierwsza część opowieści o *Uwięzieniu Melka* została w późniejszych wersjach mocno zmieniona. W *Silmarillionie* (s. 35) rzecz działa się podczas pobytu Valarów na wyspie Almaren, w świetle Dwóch Latań, kiedy to „Nasiona Yavanny zaczęły [...] szybko kiełkować, wschodzić i rosnać, ziemia okryła się mnóstwem odmian roślin, wielkich i małych: mchów, traw, olbrzymich paproci i drzew, sięgających wierzchołkami pod obłoki niby żywe góry” i „zjawiły się zwierzęta i zamieszkały na trawiastych równinach, w rzekach, jeziorach i w cienistych lasach”. Była to Wiosna Ardy, jednak po nadejściu Melka i budowie twierdzy Utumno „Zieleń więdła i butwiała, wodorosty i muł dławiły rzeki, tworzyły się cuchnące zatrute bagniska - wylęgarnie dokuczliwych much - lasy stały się ciemne i niebezpieczne, wypełniała je groza, a zwierzęta - zdiczałe i uzbrojone w potworne kły i rogi - rumieniły glebę krwią” (s.37). Potem doszło do zniszczenia Latań i „Tak skończyła się Wiosna Ardy”. Po zbudowaniu Valinoru i wyhodowaniu Dwóch Drzew „Śródziemie pogrążone było w półmroku pod gwiazdami” (s. 40), a spośród Valarów jedynie Yavanna i Oromë zaglądali tam czasami:

„Yavanna przechadzała się wśród cieni zasmucona, że na Ardzie spóźnia się wszelki wzrost i spełnienie obietnic Wiosny. Usypiała wiele różnych roślin, które powschodziły o Wiośnie, żeby nie starzejąc się, czekały na godzinę przebudzenia, wciąż jeszcze daleką” (s. 50). „Ale najstarsze formy życia już isniały, olbrzymie wodorosty w morzach, cienie wielkich drzew na lądzie, a także stare, posępne i silne stwory w dolinach okrytych mrokiem wzgórz”.

We wczesnej wersji nie ma mowy o jakiegokolwiek vegetacji wschodzącej w blasku Latarń, a pierwsze drzewa i pnącza pojawiają się dzięki zaklęciom Yavanny dopiero w mrokach po zburzeniu kolumn. Co więcej, dowiadujemy się, że pierwsze nasiona rzucone zostały w glebę już po zakuciu Melka i czekały odtąd na światło dnia, które Yavanna najwyraźniej musiała antycypować. W późniejszych wersjach zaniechała wysiewu w porze ciemności, raczej usypiała wszystko, co wykiełkowało w blasku Latarń o Wiośnie Ardy. Jednak tak tutaj, jak w *Silmarillionie* wyraźna jest sugestia, że Yavanna przewidziała ostateczne „oświecenie” Wielkich Krain, czyli Śródziemia.

Koncepcja snującego się w powietrzu płynnego światła też jest nader znacząca i zdaje się, że wedle pierwotnego pomysłu półmrok ogarniający świat na wschód od morza miał być rozpraszany jedynie resztkami owego światła oraz blaskiem gwiazd, chociaż Bogowie zebrali sporo jaśniejącego eteru, który niegdyś występował w obfitości.

Opisane tu zmaganie Bogów stały się zapewne wzorem dla wielkiej Bitwy Potęg z późniejszej mitologii (*Silmarillion*, s.55), chociaż na początku to gwałtowne poczynania Melka skłoniły Valarów do złożenia mu wizyty, podczas gdy później Śródziemie odmieniło się skutkiem Bitwy Potęg. W *Silmarillionie* bezpośrednią przyczyną ataku na Utumno było odkrycie przez Oromego świeżo przebudzonych elfów.

Bogata w szczegóły opowieść Meril o pojmaniu Melka niewiele ma wspólnego z późniejszymi wersjami. Nie przetrwało nic z rozmów w Utumnie, słuch zaginął o podstępie Valarów. Niektóre wątki jednak ocalały, jak ten dotyczący wykutego łańcucha Angainor (choć bez

wzmianki o cudownym metalu *tilkalu*, o osobliwie urobionej nazwie). Zachował się też motyw walki Tulkasa z Melkiem, uwięzienie złoczyńcy w Mandosie na „trzy wieki” oraz przetrwało stwierdzenie, że sama forteca nie została zniszczona aż do fundamentów. Okazuje się, że łagodność i ufność cechowały Manwego od początku, podczas gdy wzmianka o małomówności Mandosa może być zapowiedzą jego skłonności do wygłaszania wyroków jedynie na rozkaz Manwego. Ostało się też powiązanie słowików z valinorskim majątkiem Lóriena.

Ostatecznie, z relacji o podróży Valarów zdaje się wynikać, że Hisilóme (która to nazwa przetrwała bez zmian, choć w wersji queneyskiej, jako Hithlum) było zupełnie czym innym niż późniejsze Hithlum, skoro mieściło się za Górąmi Żelaznymi: wedle *Silmarillionu*, Góry Żelazne zostały stworzone przez Melkora jako zaporę wkoło cytadeli Utumno i wznosiły się na granicy krain wiecznego mrozu, wielkim łukiem biegnąc ze wschodu na zachód. W rzeczywistości wymienione tu Góry Żelazne odpowiadają późniejszym Górąm Cienia (*Ered Wethrin*). Dołączona do *Upadku Gondolinu* lista nazw własnych wyjaśnia termin *Dor Lómin* jak następuje: *Dor Lómin* lub „Kraina Cienia” to region zwany przez Eldarów *Hisilóme* (co oznacza „Cieniste Zmierzchy”), a to za przyczyną małej ilości promieni słonecznych, które przenikają tam zza Gór Żelaznych na wschodzie i południu.

Na reprodukowanej wcześniej mapce literą *f* oznaczyłem łańcuch szczytów, prawie na pewno mający przedstawiać te właśnie góry. Teren na północ od nich, opatrzony znakiem *g*, to zapewne będzie Hisilóme.

Rękopis ciągnie się dalej bez jakiejkolwiek przerwy, jednak pod względem narracyjnym nie stanowi jedności, toteż resztę opowieści Meril przenieśliśmy do następnego rozdziału.

V Nadejście elfów i budowa miasta Kor

Tytuł zaczerpnąłem z okładki notatnika (gdzie widnieje też dopisek Jak elfy obrabiały klejnoty”), bo jak już zaznaczyłem, tekst pozbawiony jest osobnego nagłówka.

Wtedy Eriol powiedział:

– Szkoda, że jednak rozkuto Melka, chociaż był to czyn niewątpliwie miłosierny i sprawiedliwy. Ale co Bogów do tego natchnęło?

Meril[\[66\]](#) podjęła opowieść.

– Kiedy trzeci wiek uwięzienia Melka w podziemiach pałacu Mandos zbliżył się do końca, Manwe siadł na szczycie góry i skierował przenikliwy wzrok w mroki poza Valinorem. Zleciały się jastrzębie, znosząc ważne wieści, lecz Varda śpiewała tylko i spoglądała wyłącznie na Valinor. Silipion jaśniał akurat i dachy Valmaru srebrem oraz czernią pyszniły się w jego blasku Vardę przepełniała radość. Nagle jednak Manwe się odezwał:

– Patrzcie! Oto złoto błyszczy pod sosnami i zmrok świata pełen jest tupotu stóp. Eldarowie nadeszli, o Taniquetilu!

Varda uniosła się, wyciągnęła ramiona na Północ i na Południe, po czym rozpuściła swe długie włosy, a z jej ust popłynęła Pieśń Valarów, aż Ilwe wypełniła się słodkim brzmieniem.

Potem Varda opadła prosto do Valmaru i udała się do siedziby Aulego, który pracował akurat nad srebrnymi naczyniami dla Lóriena. Obok trzymał miednicę zaczerpniętą z Telimpë[\[67\]](#) z jasnością, która pomocna była mu wielce w uprawnionej sztuce.

– Eldarowie nadeszli! - wykrzyknęła Varda, stając przed Aulem.

– Wreszcie Iluvatar ich przysłał - odparł Aule i opuścił młot, aż odrobiny magicznego srebra prysnęły przez okno wprost na niebiosy. Widząc to, Varda wzięła nieco blasku z miednicy i wymieszała go z płynnym srebrem, aby stałości nabrał, i cisnęła potem na firmament, aż nieboskłon pojaśniał, tym samym zdwajając swój majestat. Te nowe gwiazdy miały moc sprowadzania spokojnego snu, gdy ich srebro pochodziło ze skarbcza Lóriena, a blask brał się ze stojącego w jego ogrodzie kotła Telimpe.

Powiadają, że wówczas właśnie, dla upamiętnienia przybycia Eldarów, Varda uczyniła Siedem Gwiazd, i że Morwinyon, który lśni nad zachodnią krawędzią świata, przez nią został upuszczony, gdy w wielkim pośpiechu wracała do Valinoru. O pięknej gwieździe Morwinyonu prawdę mówią, jednak Siedem Gwiazd to nie Vardy dzieło, chociaż rzeczywiście powstały z iskier tryskających spod młota Aulego i to ich blask ponaglił Vardę, by przyćmić je swoimi tworem. Nigdy jej się to nie udało.

Varda nie ukończyła jeszcze swego wielkiego dzieła, gdy patrz, oto Oromë wyskakuje na równinę, ściąga cugle i krzyczy tak, by wszyscy w Valmarze mogli go usłyszeć:

– *Tulielto! Tulielto!* Nadeszli, oni nadeszli!

– Potem, stanąwszy pomiędzy Dwoma Drzewami, dmie w róg, a bramy Valmaru otwierają się i Vali gromadą wychodzą na równinę. Domyślają się bowiem, że coś cudownego zaistniało na świecie. Na to przemawia Oromë: Spójrzcie na lasy Wielkich Krain, nawet w Palisorze, gdzie sosny szemrzą niespokojnie, pełno jest nowych głosów. Tam wędrowałem i ujrzałem lud, co jakby obudził się właśnie pod nowymi gwiazdami. Dojrzałem poruszenie w cieniu drzew, usłyszałem rzucone słowa, dobiegł mnie odgłos rozbieganych stóp. Zastanowiłem się wówczas, jaki to cud wyszykowała w tajemnicy matka moja, Palurien. Poszukałem jej i wypytałem, a ona odparła: „Nie ja stworzyłam to dzieło, ale znać w nim rękę kogoś znacznie potężniejszego. Iluvatar obudził wreszcie

swe dzieci - jedź do Valinoru i powiedz Bogom, że Eldarowie naprawdę przybyli!”

— *I.Eldar tulier*, Eldarowie nadeszli - zakrzyknęli wszyscy mieszkańcy Valinoru, którzy aż do tej godziny nie wiedzieli, jak niecałkowita była ich radość i jak bardzo czekali dopełnienia. Pojęli, że dotąd świat był pusty i naznaczony bólem samotności, nie miał bowiem własnych dzieci.

Raz jeszcze zwołano naradę. Manwe siadł przed Bogami pośrodku Dwóch Drzew, a świeciły one już wtedy od czterech stuleci. Przybyli wszyscy Valarowie, nawet Ulmo Vailimo pospieszył z Mórz Zewnętrznych, pogodny i radosny.

Tego dnia Manwe uwolnił Melka z okowów, chociaż czas kary nie dobiegł jeszcze końca. Wszelako nie zdjął więźniowi uczynionych z *tilkalu* obręczy kajdanów ni obejm, które tamten nosił ciągle na nadgarstkach i kostkach. Wielkie szczęście przemieniło nawet boską mądrość. Ostatnia ze wszystkich przybyła z Palisoru Palurien Yavanna i Valarowie radzić zaczęli o Eldarach. Melko zaś siadł u stóp Tulkasa i udał zadowolonego. Ostatecznie zdecydowano, żeby sprowadzić kilku Eldarów do Valinoru, by porozmawiali z Manwem i jego poddanymi, opowiedzieli o swym przyjściu na świat oraz pragnieniach, jakie się w nich budzą.

Wówczas Nornore, którego stopy tylko śmigały, taki był szybki, zerwał się i poniósł posłannictwo Manwego z Valinoru. Niestrudzony biegł ponad morzem i lądem aż do Palisoru, gdzie znalazł w głębokiej, okolonej sosnowymi stokami dolinie miejsce, z rozległym jeziorem na dnie i dachem z jasnych gwiazd. Tam właśnie Orome usłyszał po raz pierwszy Eldarów i ten właśnie zakątek pieśni zwą Koivieneni lub Wodami Przebudzenia.

Wszystkie stoki i wąski pas lądu nad brzegiem często wypełniał lud wpatrujący się z podziwem w gwiazdy. Niektórzy próbowali już nawet śpiewać, a głosy mieli przepiękne. Nornore stanął na wzgórzu i zdumiał się urodzie tego ludu, a ponieważ był Valarem, zdali mu się wręcz cudownie drobni i delikatni, z twarzami zarówno mądrymi, jak

i młodymi. Gdy w końcu przemówił, każde oblicze ku niemu się zwróciło.

- Wiedźcie, o Eldalie, że od wieków wypatrujemy was wśród zmierzchu i czekamy w stuleciach pokoju, a ja przybywam od Manwego Sulimy, Pana Bogów, który mieszka na szczycie Taniquetil. Pokój i mądre słowo przynoszę, Dzieci Iluvatara, oraz to posłanie od mego pana: Niech kilku spośród was pójdzie ze mną, bom ja jest Nornore, herald Valarów, i niech opowie Manwemu o swym przebudzeniu i własnych pragnieniach.

Wielkie było poruszenie. Gwar nad wodami Koivie powstał, aż ostatecznie trzech Eldarów podeszło do Nornorego. Tych zabrał ze sobą do Valinoru. Byli to Isil Inwe, Finwe Nóleme, ojciec Turondora, i Tinwe Linto, ojciec Tinuviel, jednak Noldoli nazwał ich Inwithielem, Golfinwegiem i Tinwelintern. Potem zostali wielkimi pośród swoich. Isil przewodził Telerim, jego ród zaś dał początek Inwirom, królewskiemu rodowi, z którego i ja się wywodzę. Noleme władał Noldolimi, a jego syn Turundo (zwany Turgonem) przeszedł do legendy. Tinie^[68] natomiast nie pozostał długo z pobratymcami i powiada się, że do dzisiaj mieszka w Hisilóme, gdzie przewodzi gromadce tamtejszych elfów i tańczy w zmierzchu ze swą żoną, Wendelin, istotą dawno temu przybyłą z cichych ogrodów Lórien. Wszelako to Isil Inwe zdobył ze wszystkich elfów sławę największą i lud ten do dziś darzy szacunkiem jego imię.

Trzej sprowadzeni przez Nornorego elfowie stanęli przed Bogami akurat w porze zmiany światła, gdyż Silpion zasypiał a Laurelin budził się właśnie do życia, Silmo zaś opróżniał przy korzeniach tego pierwszego srebrną urnę. Blask zdumiał gości bezgranicznie, bo ich oczy znały dotąd jedynie półmrok, w którym najjaśniejsze były gwiazdy Vardy. Majestatyczna potęga Bogów napełniła ich lękiem, a gdy ujrzeli błyszczące w dali dachy Valmaru, zadrżeli i skłonili się z szacunkiem. Jednak Manwë przemówił tymi słowami:

– Powstańcie, o Dzieci Iluvatara, bo radują się Bogowie waszym nadejściem! Opowiedzcie nam, jak na ten świat

trafiliście i jakim go postrzegacie wy, pierwsze potomstwo. I jakimi pragnieniami on was dotąd natchnął.

Na to odparł Nolemë:

– O najpotężniejszy, skądże przybyliśmy? Zdaje mi się, że niedawno obudziłem się z wiecznego snu, w którym śniłem, nie pamiętam jednak, o czym.

Tinwë rzekł, że wie tyle, ile serce mu podpowiada: że przybył właśnie z nieskończone dalekich okolic, nie pomni wszakże, jakie mroczne i dziwne ścieżki go wiodły. Na koniec odezwał się Inwë, który podczas przemowy innych wpatrywał się wciąż w Laurelina.

– Nie wiem ani skąd ani kędy nadszedłem, ale świat ten zdumiewa mnie wielce i myślę, że już go ukochałem. Tęsknię wszelako za światłem.

I pojął Manwë, że Iluvatar wybielił pamięć Eldarów i nie zostawił im żadnego wspomnienia z czasu przed przebudzeniem. Tak i Bogom odmówił tej wiedzy, co mocno zdziwiło Manwëgo. Yavanna, która także słuchała Inwëgo, aż oddech wstrzymała na wieść o jego tęsknocie i spojrzawszy na Laurenina, pomyślała o pełnych owoców sadach Valmaru. Szepnęła coś siedzącej obok

Tuivanie, ta popatrzyła na wdzięcznych Eldarów i razem zwróciły się do Manwego:

- Panie, cienista Ziemia to nie miejsce dla istot tak pięknych, tworów serca i myśli samego Iluvatara. Urodziwe są lasy sosnowe i gąszcze, ale pełno w nich złośliwych duchów, dzieci Mandosa oraz błędzących wasali Melka, a my także chcielibyśmy oczy nacieszyć miłymi przybyszami. Ich odległy śmiech dobiegł aż z Palisoru, a miło by było słyszeć jego echo rozbrzmiewające w naszych pałacach i przybytkach Valinoru. Niech zamieszkają między nami, niech zasilą nowym źródłem studnię naszej radości, aby nigdy nie wyschła.

Wrzawa podniosła się wśród Bogów. Większość opowiadała się za Palurien i Vaną, tylko Makar rzekł, że Valinor powstał dla Valarów i że już teraz przypomina „ogród różany bardziej stosowny dla niewiast, niż mężów. Czyżbyście

chcieli wypełnić go jeszcze dziećmi świata?” Measse wsparła brata, a Mandos i Fui odnieśli się do Eldarów tak, jak do wszystkiego innego, czyli chłodno i obojętnie. Wtedy jednak Varda przychyliła się do pomysłu Yavanny i Tuivany, bo ona też najbardziej w Valinorze ukochała już Eldarów. Potem jeszcze Aule i Lórien, Orome i Nessa, i Ulmo głośno wyrazili pragnienie, by zaprosić Eldarów do krainy Bogów. Tak zatem, chociaż Osse sprzeciwiał się nieśmiało, a to z zazdrości skrywanej i takiej też chęci buntu przeciwko Ulmowi, uradzono zaprosić Eldarów. Pozostało Bogom czekać na decyzję Manwego. Melko szybko spostrzegł, które stronnictwo jest w większości i przyłączył się fałszywym głosem do prośby, choć szydzić zwykł od owego dnia z Valarów, jakoby ci ze zwykłej małoduszności i zazdrości postanowili zamknąć Eldarów w więzieniu swych ogrodów. Tak właśnie kłamał długo później Noldolim, gdy chciał wzniecić w nich niepokój. Dodawał jeszcze, wbrew prawdzie, jakoby sam głosował za wolnością dla elfów.

Może rzeczywiście świat byłby dziś piękniejszy, a Eldarowie znaleźliby więcej szczęścia, gdyby Bogowie zdecydowali wówczas inaczej, ale też nigdy nie dostąpilibyśmy takiej chwały, jaka stała się naszym udziałem. Eldorowie nie posiadaliby tak rozległej wiedzy oraz równie wielkiego piękna, bardziej byłiby też narażeni na złe podszepty Melka.

Wysłuchawszy wszystkiego, Manwe wypowiedział swe zdanie i rad był, gdyż i jego serce skłaniało się ku temu, by przeprowadzić Eldarów z mrocznego świata do jasnego Valinoru. Zwrócił się więc do trzech gości:

– Wracajcie teraz do swoich. Nornore szybko przeniesie was do Koivie-Neni w Palisorze. Słuchajcie, oto słowo Manwego Sulimy i głos Valarów zarazem, a pragną oni, by lud Eldalich, Dzieci Iluvatara, przybył do Valinoru i zamieszkał pod wspaniałym Laurelinem i promienistym Silpionem, poznając szczęście Bogów. Otrzymacie przepiękną siedzibę i nasze wsparcie przy jej budowie.

– Radujemy się z twego zaproszenia - odparł Inwe - bo i któż z Eldalich już teraz tęskniących do blasku gwiazd

zaniecha marszu czy ustanie wcześniej, niż dane mu będzie ujrzyć błogosławione światło Valinoru!

Nornore powiódł ich zatem z powrotem na nagie brzegi Koivie-neni, a tam Inwe przemówił z wielkiego głazu do tych plemion Eldalich, które Iluvatar jako pierwsze obudził na Ziemi. Gdy zgromadzeni usłyszeli słowa posłańca, zaraz zapragnęli ujrzeć oblicza Bogów.

Wróciwszy, Nornore przekazał Valarom nowinę, że elfy nadciągają i że Iluvatar wielką ich mnogość osadził na Ziemi. Bogowie zaczęli zatem przygotowania. Oto Aule zbiera już swe narzędzia i gromadzi materiały, oto Yavanna i Tuivana przemierzają równinę od stóp gór po nagi brzeg Morza Cienia, szukając stosownego miejsca na przyjęcie przybyszów. Orome pospiesza jednak z Valinoru do lasów, które zna na wylot, by przeprowadzić Eldarów z Palisoru przez rozległe krainy zachodu, aż do granic Wielkiego Morza.

Tam na mrocznych brzegach czekał Ulmo. Osobliwie huczało morze w tych dawnych czasach, kiedy skały urwisk nosiły jeszcze ślady gniewu Melka. Falman-Osse nierad był obecności Ulma w Wielkich Morzach, gdyż zajął on tę właśnie wyspę, na której Osse przeniósł Bogów do Arvalinu, kładąc kres strasznym dniom, jakie nastąpiły po runięciu obu latarni. Wiele wieków minęło już od owego momentu, gdy Bogowie obcymi zstąpili na ten świat, a w ciągu tego czasu opuszczona wyspa dryfowała po Morzu Cienia i tylko Osse nawiedzał niekiedy jej brzegi w wędrówkach przez głębiny. Teraz jednak Ulmo omotał tajemną wyspę i zaprzął do niej gromadę potężnych ryb^[69], a był wśród nich Uin, największy i najstarszy wieloryb, poprosił je, by pociągnęły z całej siły swe brzemie do brzegów Wielkich Krain, dokładnie do skał Hisilóme na północ od Gór Żelaznych, gdzie potem, po pierwszym wschodzie Słońca, miały wycofać się najgłębsze cienie.

Tam stanął Ulmo i błysnęło coś w lasach zbiegających wówczas do samego przyboju i już słyszy stąpanie Telerich, a na ich czele, przy strzemienu Oromego, bieży Inwe. Trudny był to marsz, mroczna i mimo pomocy Oromego niełatwa droga wypadła im przez Hisilóme, Krainę Cienia. Nawet

długo potem, gdy radość Valinoru przyćmiła smutne wspomnienia, elfy nie przestały śpiewać i snuć opowieści o wielu swych pobratymcach, którzy zagubili się w starych lasach i wciąż jeszcze błądzą wśród ostępów, pogrążeni w smutku. Byli tam, gdy Melko zamknął ludzi w Hisilome i nadal tańczą między drzewami, chociaż ludzie przemierzają już jaśniejsze strony Ziemi. Plemię ludzkie nazwało Hisilóme Aryadorem, a Zagubione Elfy - Cienistym Ludem, który wciąż budzi ich lęk.

Niemniej większość Telerich doszła na plażę i wspięła się na sprowadzoną przez Ulma wyspę. Ulmo też doradził im, by nie czekali na resztę bractwa. Z początku w płacz uderzyli na samą myśl, w końcu jednak ich przekonał i jak najszybciej poniósł przez Morze Cienia i szeroką zatoką Arvalinu do brzegów Valinoru. Tam bijący zza przełęczy w górach blask drzew z miejsca oczarował przybyszów, jednak stanęli bezradnie i spojrzeli za siebie, na mroczne wody, które właśnie przebyli. Nie wiedzieli bowiem, gdzie podziewają się ich bracia ani tego, czy cieszyć ich będzie cudny Valinor bez reszty plemion.

Ulmo zostawił ich milczących i zadziwionych na brzegu, aby zawrócić wyspę do Hisilóme, ale oto na jej skalistej powierzchni, po raz pierwszy rozgrzanej odległym blaskiem Laurelina gorzejącym na niebie od zachodu zatoki Faery, wystrzeliwać zaczęły drzewa. Było ich coraz więcej i więcej, a niżej zazieleniły się zioła.

Oto jednak Osse unosi gniewnie głowę ponad fale, urażony, że nie poproszono go o pomoc w przewiezieniu elfów, tylko jego własną wyspę zagarnięto bez pytania. Podąża śladem Ulma, ale zostaje w tyle, bo Ulmo natchnął mocą Valarów Uina oraz inne wieloryby. Na brzegu tymczasem czekają już Noldoli, złęknieni, że ich porzucono. Nóleme Finwe zaś, który prowadził gromadę, wpatrzony w ślady idących przodem Telerich, chodzi między swymi i pociesza, jak umie. Oni też nacierpieli się w drodze, bo przecież wielki jest świat, a im przyszło pokonać aż połowę jego przestworu od najodleglejszego Palisoru. Na dodatek w tamtych dniach słońca nie było, księżyc nie świecił, nikt też jeszcze ścieżek na pustkowiach nie wydeptał. Orome, który wcześniej prowadził

Telerich, wrócił w głąb lądu, gdzie Solosimpi bładzili w lasach. Zgromadzeni na brzegu słyszeli odległe granie jego rogu, gdy nie ustawał w poszukiwaniach po mrocznych dolinach Hisilóme.

Ulmo zamyślił tymczasem przewieźć szybko Noldolich do Valinoru i zawrócić raz jeszcze po pozostałych, gdy Orome przywiedzie ich wreszcie na brzeg. Tak też czyni, a Falman widzi tę drugą turę i aż puchnie z gniewu, natomiast Teleri i Noldoli nie posiadają się ze szczęścia, tonąc w łagodnym blasku, przypominającym poświatę późnego, letniego popołudnia. Teraz może zostawię ich na chwilę, by wspomnieć, do jakiej to biedy gniew Ossego przywiódł Solosimpich i jak pierwsi mieszkańcy trafili na Tol Eresseę.

Lęk ogarnął ich w pradawnej ciemności, a zwiedziony piękną muzyką Wendelin, jak przedstawiają to pełniej inne opowieści, przywódca ich, Tinwe Linto, zgubił się i chociaż długo go szukali, to na próżno.[\[70\]](#) Nigdy już między swoich nie wrócił. Gdy ostatecznie usłyszeli brzmiały po lesie róg Oromeo, ucieszyli się wielce i podążając za głosem odnaleźli brzeg szumiącego w mroku morza. Długo czekali, gdyż Osse sztormy wywołał i cieniami zasnuł drogę powrotną Ulma, tak że ten zboczyć musiał ze szlaku, a jego wielkie ryby ustały z wysiłku. W końcu jednak wspięli się na wyspę i ruszyli do Valinoru, a w miejsce Tinwego obrali wodzem elfa imieniem Ellu, i on odtąd zwany był Władcą Solosimpich.[\[71\]](#)

Nie dotarli nawet do połowy drogi i daleko było do Wysp Zmierzchu, ale oto patrz - Osse i Ónena napadają na nich pośród zachodnich wód Wielkiego Morza, jeszcze przed mgłami Morza Cienia. Tam Osse złapał wyspę wielką ręką i nawet Uin z całą swą siłą niewiele zdołał poradzić, gdyż Osse najlepiej pływał ze wszystkich Valarów i nawet Ulmo nie mógł się z nim równać. Na dodatek Ulmo nie znajdował się w pobliżu, podążał bowiem przodem, by przeprowadzić wielki statek przez zgromadzone zamysłem Ossego ciemności i muzyką konch wskazywał bezpieczny szlak. Zanim zawrócił, Osse z pomocą Óneny zatrzymał wyspę, po czym zakotwiczył ją do dna morza wielkimi linami z wodorostów i polipami, które nieprawdopodobnie obrosły kolumny jego morskiego domu. Ulmo ponaglił swe wieloryby do jeszcze większego

wysiłku i sam wsparł je boską mocą, Osse jednak zdążył już zebrać głazy, przez gniewnego Melka niegdyś rozrzucone po dnie, i spiętrzył je fundamentem pod wyspą.

Na próżno trąbi Ulmo i daremnie Uin bije wodę olbrzymim ogonem, bo oto Osse znosi wszelkie stworzenie morskie, co żyje w pancerzu muszli i zasadza owe istoty u podstaw wyspy: były tam korale wszelkie, skorupiaki, gąbki twarde jak kamień. Próba sił trwała jeszcze czas jakiś, aż w końcu Ulmo wrócił wściekły do Valmaru i przekazał wieść niepokojącą, że wyspa wrosła w dno pośrodku najbardziej pustego morza świata i nie da się, być może, sprowadzić Solosimpich do Valaru.

I wyspa stoi tam do dzisiaj. I zapewne ją znasz, gdyż zwana jest „Samotną”, bo z jej brzegów na wiele mil wokoło nie widać żadnego innego lądu: Wyspy Zmierzchu na Morzu Cienia kryją się daleko w mrokach na Zachodzie, Wyspy Magiczne zaś leżą gdzieś tam, na Wschodzie.

Tak zatem Bogowie skłonili elfy do budowy siedziby, w czym Aule pomógł im wydatnie. Tymczasem Ulmo wraca na Samotną Wyspę i co widzi? Tkwi ona na wyrastającym z dna kamiennym filarze, a Osse uwija się pośród piany, podobnie kotwicząc wszystkie wyspy swej morskiej domeny. I tak wyszło, że Samotna Wyspa stała się pierwszym domem Solosimpich, którzy mocno różnili się potem od pobratymców tak mową, jak zwyczajem, bo wiedz, że to, co teraz streszczam w krótkiej opowieści, w istocie trwało długo i wiele ludzkich pokoleń by przeminęło między związaniem wysp a budową statków.

Śródmorski ląd dwakroć zdążył skąpać się w poświęceniu majestatycznych Drzew Valinoru, przez co był już piękniejszy, bardziej żyzny i zarośnięty, niż inne zakątki świata, gdzie blask nie dochodził. Solosimpi powiadali zresztą, że już wcześniej rosły trawy i brzozy, a na zachodnich stokach uświadczyło się nieco gleby. Było tam też wiele jaskiń, a u stóp czarno-purpurowego klifu ciągnęła się plaża z białym piaskiem. Właśnie na tym terenie zamieszkali Solosimpi w najwcześniejszych dniach.

Ulmo siadł z elfami na przylądku, uspokoił je najpierw, a potem zaczął nauczać. Przekazał im, co sam wiedział o morzu i żegludze, a oni słuchali. Dał im też muzykę i poczęli piszczałki robić z muszli. Za sprawą zacieklej pracowitości Ossego nie ma nigdzie plaż zasłanych równie pięknymi muszlami jak na Tol Eressei. Solosimpi zdobyli swe jaskinie morskimi skarbami, a gdy grali, to wiatr niósł ich muzykę na cały dzień drogi od wyspy.

W końcu i serce Ossego stopniało i nawet by uwolnił więźniów, tyle że radość zwykł czerpać z ich obecności, dumny był nawet z sąsiedztwa tak pięknego ludu i chętnie wsłuchiwał się w granie, a Uinena,[\[72\]](#) Oarni i wszystkie duchy fal wielce Solosimpich umiłowały.

Solosimpi tańczyli na skraju plaży, w końcu zaś pokochali morze i skaliste brzegi, chociaż nigdy nie przestawali spoglądać ku tym szczęśliwym krainom, gdzie dawno temu przenieśli się Teleri i Noldoli.

Jednak czas mijający odebrał nadzieję, a ostatecznie i żal złagodził, gdy dowiedzieli się, jak ich pobratymcy radzą sobie w znacznie gościnniejszej krainie, a Ulmo otoczył wyspiarskie plemię opieką.

Przyszedł czas, że Eldarowie spełnili pragnienie Bogów i wzięli się do budowy własnej siedziby. Wiele nauczył ich przy tym Aule, sporo też Manwe. Ten ostatni ukochał szczególnie Telerich i dzięki niemu, oraz Ómarowi, poznali sztukę poetyzowania i pieśni lepiej niż inne elfy. Aule upatrzył sobie Noldolich. Nauką swą karmił ich tak długo, aż poczuili nieodparty głód wiedzy, wyrosli więc na mędrców oraz wziętych rzemieślników.

Wiedz, że w kręgu gór otaczających Valinor otwiera się brama, przez którą blask Drzew przecieka aż na ciemne wody zatoki Arvalinu,[\[73\]](#) a rozległa plaża o czystym piasku, co złocisty jest w świetle Laurelina i biały, gdy jaśniej Silpion, wdziera się daleko w głąb lądu. W dawnych czasach chaosu morze usiłowało wdrzeć się tą drogą do Valinoru. Cofnęło się jednak, zostawiając piasek i wąską zatoczkę, na której końcu wznosi się samotne wzgórze z widokiem na wyniosłe góry. Całą okolicę gęsto porastają drzewa, wzgórze jednak pokryte

jest jedynie łaką, gdzie na szczycie dzwonki brzmią z cicha przy łagodnym oddechu Sulimy.

Tam właśnie elfy postanowiły zamieszkać, a Bogowie nazwali wzgórze Kor za sprawą jego kragłości i łagodności zboczy. U podnóża Aule zgromadził pył magicznych metali, który pozostał w kuźni po ukończeniu wielu znaczących prac. W większości był to złoty proszek, więc złoty szlak rozciągnął się od Kóru daleko ku miejscu, gdzie kwitły Dwa Drzewa. Na szczycie elfy wznosiły swe piękne siedziby, lśniące bielą. Za budulec posłużyły marmury, gładkie kamienie wyrwane Górom Valinoru,[\[74\]](#) srebro i złoto i jasna substancja szczególnie twarda, którą uzyskiwano przetapiając muszle w rosie Silpiona. Białe ulice okolono ciemnymi drzewami. Aleje zakręcały wdzięcznie lub wspinały się łagodnie przy schodach wiodących z równiny na sam szczyt wzgórza. Domy pięły się tarasami, a najwyżej stało domostwo Inwego, ze smukłą niczym igła, srebrną wieżą strzelającą ku niebu. Na samym jej wierzchołku płonęła przenikliwie biała latarnia rozpraszająca cienie zatoki. Wszystkie okna domów miasta spoglądały ku morzu.

Były tam wielkiej piękności, kruche i delikatne fontanny oraz dachy, pinakle z jasnego szkła i bursztynu, tworów Palurien i Ulma. Drzewa rosły gęsto wzdłuż białych murów, na tarasach, a każde z nich dźwigało ciężar złotych owoców.

Przy budowie Kóru Bogowie dali tak Inwemu jak i Nólemowi po odrośli obu majestatycznych drzew i wyrosły one na drzewka smukłe, niewysokie, ale kwitły wiecznie, nie ustając ani na chwilę. Najpiękniejsze zdobiły podwórza Inwego. Teleri śpiewali wkoło nich pieśni szczęśliwości, ale wdzięczne melodie pobrzmiwały też na długich marmurowych schodach; tęskne głosy Noldolich roznosiły się po zakamarkach i komnatach. Brakło Solosimpich, co mieszkali daleko, wśród morza, ale oni wiatrem podszytą muzykę dobywali z konch i muszli.

Osse wielce upodobał sobie owych Solosimpich, nadbrzeżnych grajków. Jeśli Ulmo akurat nie przebywał w pobliżu, siadał na rafie w otoczeniu Oarnich i słuchał elfich głosów, patrząc jak piękne istoty tańczą lekko na plaży. Do

Valmaru jednak nie ważył się zaglądać, bo głos Ulma liczył się podczas narad, a wielką złość potężnego Boga wywołało zakotwiczenie wysp.

I rzeczywiście, Bogowie napracowali się sporo, by zażegnać wojnę. Ostatecznie Ulmo zrezygnował z zamiaru skrzyknięcia wszystkich Valarów pod broń przeciwko Ossemu i uwolnienia wysp. Osse mógł zatem niekiedy wpływać pośród pian do zatoki Arvalinu[75]. Patrzył wtedy tęsknie na majestatyczne góry, brakowało mu bowiem radosnego blasku równin, a przede wszystkim śpiewu ptaków, istot skrzydlatych i tak różnych od srebrzystych, ponurych ryb pływających w zimnych oceanach milczenia.

Pewnego dnia jednak przelatywało ponad morską taflą stadko ptaków z ogrodów Yavanny. Niektóre były białe, inne czarne, a inne jeszcze biało-czarne. Zmęczone lotem, szukały cienistego miejsca spoczynku, ale nic nie wystawało ponad wody. Osse przyzywał je zatem, by przysiadły na jego szerokich ramionach. Nauczył je pływać i dał im wielką siłę skrzydeł, gdyż sam był silniejszy w barach niż ktokolwiek inny i najwspanialej pływał. Wylał tran na pióra, by ptaki mogły unosić się na wodzie, i pokazał, jak żywić się małymi rybkami.

Potem wrócił na swoje morza, a skrzydłata gromadka płynęła wkoło niego lub krążyła nisko, nawołując i popiskując. Osse osiedlił te ptaki na Wyspach Zmierzchu i na klifach Tol Eressei. Tam wpoił im sztukę nurkowania i nadziewania ryb na dzioby, ale przez zamieszkanie z dala od pogodnego Valinoru głosy ich stały się ochryple lub z lekka zawodzące, a to za sprawą muzyki Solosimpich i oddechu morza. W tenże sposób zebrało się wielkie towarzystwo mew, rybitw i petreli. Potem pojawiły się jeszcze maskonury, kaczki edredowe, kormorany, głuptyki i gołębie skalne, aż klify wypełnił szczebiot, a z dala pachniało rybami, a na skałach i półkach gromadziły się całe tłumy pierzastego bractwa. Najdumniejsze jednak spośród wszystkich ptaków były łabędzie i tym Osse pozwolił zamieszkać na Tol Eressei, gdzie dryfowały wzdłuż brzegów i z biegiem strumieni zapuszczały się w głąb lądu, ku radości zresztą Solosimpich. Gdy jednak Ulmo usłyszał o tych nowych istotach, skrzywił się paskudnie,

gdyż ptactwo trzebiło stada ryb, którymi Ulmo z pomocą Palurien, wypełnił oceany.

Solosimpi czerpali wielką radość z widoku przybyłych ptaków, które były dla nich nowością, szczególnie łabędzie. I patrz: oto wyspiarze pływają już po jeziorach Tol Eressei na drewnianych tratwach, a niektórzy zaprzęgają do nich łabędzie. Co ważniejsze, tęskny krzyk mew wyciągał elfy coraz dalej w morze, a gdy Ulmo ujrzał wysiłki swych podopiecznych, radość wypełniała jego serce, gdy Teleri i Noldoli skarżyli się wciąż Manwemu, że los odseparował ich od Solosimpich, Bogowie zaś przemyśleli, w jaki sposób sprowadzić owo trzecie plemię do Valinoru. Ulmo nie wiedział wszakże, jak tego dokonać: musiałby poprosić o pomoc Ossego i Oarnich, a do tego akurat nigdy by się nie poniżył. Pospieszył więc do domu Aulego i razem wrócili czym prędzej na Tol Eresseę, a wraz z nimi Orome. Oto po raz pierwszy pnie wielkich drzew padają gdzieś poza Valinorem. Orome tnie sosnę, dąb i buduje wielkie statki kształtne jak łabędzie, a burty kryje brzozową korą lub zebranymi, odpornymi na wodę piórami ptaków Ossego. Kadłuby łączy gwoździami i mocnymi nitami, wiąże srebrem, dzioby rzeźbi w uniesione na długich szyjach głowy łabędzie. Potem wytrzymałymi rzemieniami zaprzęga do statków mewy i petrele, już dawno przywykłe dzięki woli Ossego do dotyku dłoni Solosimpich.

Plaże na zachodnich brzegach Tol Eressei, nawet Falasse Numea (Zachodni Przybój) zapełniają się elfim ludem ściągającym za sprawą łabędzich statków i nie milknącego krzyku mew. Tłumy wsiadają na statki przy wtórze niezliczonych fletów i piszczałek.

Oto już wszyscy znaleźli się na pokładzie i mewy wzlatują w pomrocne niebo, a Aule i Orome stają na pierwszym we flocie, najpotężniejszym statku zaprzęgniętym w siedemset ptaków. Łśni on srebrem i bielą piór, a dziób ma złoty, oczy zaś ponad dziobem z gagatu i bursztynu. Ulmo natomiast podąża za kawalkadą w swym rybnym zaprzęgu i trąbi głośno, aby zniechęcić Ossego do gwałtu, co by narazić mógł Nadbrzeżne Elfy na szwank.

Ossemu nie podobało się, oczywiście, jak wykorzystano jego ptaki, wszelako obecność aż trzech Bogów jak i szczerą miłość do Solosimpich sprawiły, że nie niepokoił białej floty. Tak przemierzyła ona wielkie połacie oceanu, pokonała cieśniny i mgły Morza Cienia, aż wpłynęła na wody zatoki Arwalinu.

Wiedz, że Samotna Wyspa leży na skraju Wielkiego Morza, a Wielkie Morze, lub Wody Zachodnie, rozciągają się za najbardziej na zachód wysuniętymi przylądkami Wielkich Krain. Płynąc stamtąd, natrafiasz najpierw na wiele wysepek, potem na Wyspy Magiczne i na końcu dopiero widzisz Tol Eresseę. Za Samotną Wyspą kłębi się wał mgieł kryjących wielkie, ponure przestwory Morza Cienia i na nich unoszą się Wyspy Zmierzchu, skąd czasem tylko dojrzeć można było przelotny błysk odległego

Silpiona. Jednak na najdalszym, zachodnim cyplu tychże stoi Wieża Perły, wzniesiona w czasach późniejszych i opiewana w wielu pieśniach. Same Wyspy Zmierzchu uważane są za zwiastun Krain Zewnętrznych, w których skład wchodzi też Arwalini Valinor, Tol Eressea nie należy ani do Krain Zewnętrznych, ani do Wielkich, gdzie ludzie później zamieszkali. Najodleglejszy brzeg Morza Cienia tworzy Arwalin zwany Erumanem, na północ zaś sięgają one aż do Eldamaru i tam też są najbardziej przystępne dla podróżujących na zachód. Za Arwalinem wznoszą się potężne Góry Valinoru, które olbrzymim łańcuchem łagodnie skręcają na zachód. Dzięki szerokiej zatoce na północ od Arwalinu, Morze Cienia podchodzi aż do stóp owych czarnych gór, tak że morską granicę ma tam Valinor, nie lądową. U krańca zatoki wyrasta Taniquetil, majestatyczny i wyższy od wszystkich gór na Ziemi, zawsze najczystszym śniegiem okryty. Przez Arwalin spogląda na południe, przez Zatokę Faery na północ i dalej, na Morze Cienia. Ze szczytu dojrzeć można nawet skąpane w słońcu żagle Wielkiego Morza (od kiedy istnieje słońce, oczywiście) i cizbę w zachodnich portach krain człowieczych, chociaż odległość to wręcz niewyobrażalna. Ale oto dziwna flota dopływa do celu. Wszystkie oczy zwracają się na Taniquetil, ciemnopurpurowy od strony Arwalinu i jasny z drugiej dzięki Drzewom Valinoru.

Tłuczące się u jego stóp fale skąpały się niegdyś w blasku Laurelina, co dzień czynił, i Silpona, znaczącego noc, i przyjęły to śmiechem, a cienie świata wycofały się co prędzej. Brama między szczytami gór wiedzie stamtąd wprost do Valinoru, a przed nią wznosi się wzgórze Kor, pod które podchodzi zatoczka, od morza otoczona plażami białego piasku, zwieńczona zielonymi płyciznami. Dalej zaś widać piasek złoty. Ciągnie się on dalej, niż zmierzysz spojrzeniem. Natomiast mało kto słyszał czy widział, prócz Ulma, co właściwie jest za Valinorem. Wiadomo jednak, że rozlewają się tam Morza Zewnętrzne, bardzo zimne i pozbawione pływów, nieruchome wody tak rzadkie, że żadnej łodzi nie utrzymają i niewiele ryb pływa w ich głębinach.

Oto nastaje w Kor dzień radosnego święta. Wszyscy Teleri i Noldoli podążają przez bramy, aby powitać flotę na brzegu. Statki wyłaniają się z cienia, wypływają na jasny obszar wewnętrznej zatoki i już dobijają do plaży. Solosimpi tańczą i grają, a ich muzyka miesza się ze śpiewem Telerich oraz cichymi akordami Noldolich.

Daleko za nimi Tol Eressea trwa tymczasem cicha i pusta, gdyż niemal wszystkie ptaki podążyły za Eldarami i krążą teraz nad brzegami Eldamaru. Osse zaś popadł w rozpacz, bo już od dawna nie zaglądał do swojego srebrnego pałacu w Valinorze, nie śmiał się nawet zbliżyć do krainy bardziej, niż ledwie wyglądając poza zasłonę cienia, gdzie dolatywały tylko odległe echa nawoływań jego morskich ptaków. Solosimpi nie zamieszkali w mieście Kor, ale w osobliwych siedzibach między nadbrzeżnymi skałami, gdzie Ulmo przychodził do nich tak samo jak wcześniej na Tol Eresseę. Nastął dla niego czas szczęśliwy i pogodny. Przekazywał podopiecznym całą swą wiedzę, całą muzykę, a oni chłonęli każde słowo. Grywali często, tkając melodie z poszumu wiatru i ech kropel wody skapującej w jaskiniach, z piany szybującej na szczytach fal, z pokrzykiwania mew i własnych, słodkich głosów brzmiących wreszcie w domowych pieleszach. Jednak to Teleri i Inwir prym wiedli w poezji i pieśni, najczęściej bowiem przebywali między Bogami, tańcząc ku radości Vardy w podniebnym pałacu Manwego lub wypełniając tłumnie ulice i dwory Valmaru, gdzie chętnie witano ich przez wzgląd na paradność i

wesołość. Na zielonych łąkach tańczyli dla Oromego i Nussy, znały ich pola Valinoru pomiędzy Dwoma Drzewami, Palurien też cieszył ich widok. Często towarzyszyli im Noldoli z harfami i altówkami, tych z kolei ukochał Salmar. Jednak najwięcej radości mieli w pałacu Aulego lub we własnych domach w Korze, gdzie tworzyli wiele pięknych dzieł, pletli liczne opowieści. Wypełnili miasto obrazami, gobelinami, misternymi rzeźbami. Nawet Valmar wypiękniał dzięki pracy ich rąk.

Pora wspomnieć, jak Solosipmi wypuszczali się często na pobliskie morza. Zaprzęgali do łabędzich statków ptaki lub sami pracowali wielkimi wiosłami, które uczynili na podobieństwo płetw łabędzich czy kaczyczych łap. Przemierzali morskie dno w poszukiwaniu smukłych muszli i niezliczonych najczystszych pereł. Pyszni się tymi zdobyczami, a pozostali Eldarowie czuli lekką zazdrość, gdyż pragnęli takich skarbów dla dekoracji miasta Kor.

Jednak najlepiej wykształceni przez Aulego Noldoli sekretnie poświęcali się ciężkiej pracy, a mieli od swego mistrza mnogość metali, klejnotów i kamienia, a za pozwoleniem Valarów trzymali też blask zaczerpnięty z Kulilina i Telimpe. Varda darowała im światło gwiazd, Manwe zaś wstęgi najbłękitniejsze *ilwe*. I jeszcze wodę ze strug oraz kryształowe łązy źródeł Valmaru. W lasach Oromego zbierali rosę, w ogrodach Yavanny miód i kwietne płatki - różnorodnych odcieniach. Ścigali promienie Laurelina - Silpiona między liśćmi. Gdy zgromadzili już całe to bogactwo, dostali jeszcze od Solosimpich wiele białych i różowych muszli, czystą pianą, trochę pereł, które służyły za wzorzec. Wiedza Aulego i magia Valarów były im narzędziami, a surowcem wszystkie cenne składniki Ziemi - w ten sposób powstały pierwsze klejnoty. Kryształy tworzyli z wody źródlanej naznaczonej blaskiem Silpiona; bursztyn, chryzopazy i topazy zalśniły pod ich palcami oraz granaty i rubiny szkliste uczynione wedle wskazówek Aulego, jednak nasycone olejkami różanymi i żarem serca ognistego. Do wykreowania szmaragdów sięgnęli po wodę z zatoczki Kóru i zieleń łąk Valinoru, szafiry zaś wymnożyli barwiąc kryształ powietrzem ze sfer Manwego. Spod ich palców wyszły jeszcze

ametysty, kamienie księżycowe, beryle, onyksy, agaty, żyłkowane marmury i wiele mniej szlachetnych kamieni. W końcu ucieszyli Eldarowie swe serca widokiem nie garści, ale całych stosów precjozów, które nigdzie się już nie mieściły i leżały na wolnym powietrzu, podczas gdy pokłady surowców bliskie były wyczerpania. Potem wzięli mnóstwo pereł i po trochu z wszystkich kamieni i uczynili klejnot nowy, mleczny a pobłyskujący opał. Mimo to wciąż nad nim pracowali, dodając światło gwiazd, krople wody najczystszej, rosę Silpiona i tchnienie świeżego powietrza, aż otrzymali diamenty. Wówczas rzucili wyzwanie, czy stworzy ktoś dzieło jeszcze piękniejsze.

A wtedy Feanor z Noldolich wyruszył do Solosimpich i wyprosił od nich wielką perłę oraz urnę pełną fosforyzującego poblasku piany zebranej w mrocznych miejscach. Wróciwszy z tym do domu, w blasku białych lamp i srebrzystych świec zebrał wszystkie pozostałe klejnoty. Wziął połysk perły, przyćmione kolory opali i [skapał je?] w fosforyzującej pianie oraz jasnej rosie Silpiona. Dodał jeszcze jedną kroplę światła Laurelina, po czym zawarł wszystko w szkłe o tak idealnej strukturze, że nawet Aule nie uczyniłby doskonalszego, bo wielki był talent Feanora. W ten sposób zrodził się nowy klejnot, który świecił własnym...[\[76\]](#) blaskiem nawet w najgłębszej ciemności; Feanor postawił go potem, siadł i długo wpatrywał się w cudowne zjawisko. Następnie zrobił jeszcze dwa podobne, bo na więcej nie starczyło mu surowca, i zwołał wszystkich, by podziwiali dzieło. Zdumieli się wielce, on zaś nazwał nowe klejnoty Silmarili, my natomiast w mowie Noldolich mówimy na nie Silubrilthin.[\[77\]](#) Wprawdzie Solosimpi utrzymywali, że żaden z klejnotów Noldolich, nawet majestatyczny diament, nie przewyższy urodą subtelnych pereł, to jednak kto ujrzał Silmarile Feanora, też przyznać musiał im palmę pierwszeństwa pod względem blasku i [jasności?].

Oto Kor mieni się od bogactwa klejnotów, iskrzy się cudownie, a wszystkie szczepy Eldalich radują się za sprawą szczodrości Noldolich tym bogactwem. Boskie pragnienie piękna wreszcie się spełniło. Szafiry wielkiej [cudowności?] dostał Manwe, który przybrał nimi swe szaty. Orome nosił

odtąd pas ze szmaragdami, Yavanna zaś ukochała wszystkie drogocenne kamienie. Aule najwięcej radości czerpał z diamentów i ametystów. Jeden Melko, choć pragnął bogactw potężnie, nie dostał niczego, nie wyraził bowiem skruchy za swe liczne zbrodnie. Milczał wszakże, udając, że metale przedkłada nad klejnoty.

I tak trzy szczepy Eldalich osiągnęły szczyt wspaniałości, a majestat Bogów i ich siedziby wyrosły ponad wszystko, co świat widział. Drzewa lśniły w Valinorze mieniącym się tysiącem kolorów; jednak nad Wielkimi Krainami zalegała wciąż martwota i ciemność. Osse pływając do brzegu, widział księżycowy poblask Silpiona na diamentach i kryształach, przez gnomy obficie rozrzuconych u granicy fal, i na szklistych pozostałościach ich pracy, co zaścielały nadmorską okolicę. Rozlewiska między czarnymi skałami pełne były szlachetnych kamieni, a wkoło tańczyli Solosipmi w perłowych szatach. Piękna wybrzeża i muzyka tamtejszych wód z niczym nie dawało się porównać.

Tak wyglądały skały Eldamaru, które ja też widziałam dawno temu, Inwe bowiem to antenat mego ojca[78]; i chociaż on najstarszy był spośród elfów i nie zaginął w marszu na świat tylko żył potem godnie, to jego syn, Ingil, wrócił już dawno temu do Valinoru i mieszka z Manwem. Jestem też spokrewniona z nadbrzeżnymi tancerzami. Opowiadam ci tę historię bo wiem, że nie bajda to, tylko najszczęsza prawda. Cudowność Zatoki Faery przechodzi wszelkie wyobrażenie i każdy, kto widział tę krainę, wspomina ją załamującym się głosem.

I tutaj królowa Meril przerwała opowieść, Eriol siedział jednak milczący. Wpatrywał się jedynie w blask słoneczny przenikający od zachodu poprzez jabłonie i śnił o Zatoce Faery. W końcu Meril znów się odezwała:

– Idź już do domu, bo popołudnie dobiega końca, a opowieść przypomniana brzemieniem popędliwym zaciążyła w moim sercu, ciebie zresztą też nie oszczędzając. Ale czekaj cierpliwie na jej dalszy ciąg, skoro pragniesz przyłączyć się do wyspiarskich elfów.

– Nie wiem i odgadnąć nawet nie potrafię, czemu coś tak wspaniałego musiało przeminąć - powiedział Eriol. - Nie pojmuję, dlaczego elfy opuściły Eldamar.

– Nazbyt przeciągnęłam relację przez wzgląd na cud tamtych dni - stwierdziła Meril. - Dużo się zdarzyło od czasu stworzenia klejnotów do powrotu na Tol Eresseę, jednak te dzieje zna wielu i równie dobrze możesz usłyszeć ich opis od Linda czy Rumila z Mar Vanwa Tyalieva, oni zresztą zwykle ciekawiej snują wątek.

I tymi słowami pożegnała Eriola i wróciła do kwietnego domu, a Eriol pomaszerował tą samą drogą, którą przyszedł, a gdy mijał wieżę Ingila, jej zachodnia ściana poszarzała już od zmroku.

Zmiany imion i nazw własnych w Nadejściu elfów i budowie miasta Kor

Tinwe Linto < *Linwe Tinto* (ta druga forma pojawia się we fragmencie przytoczonym w przypisie 1 do poprzedniej opowieści). Przy dwóch następnych okazjach mamy *Linwe* nie zmienione (patrz przypis 3 powyżej), wyraźnie przez przeoczenie; w dwóch dodanych fragmentach, gdzie imię się pojawia (patrz przypisy 5 i 6 powyżej) widnieje *Timve (Linto)*.

Lnivithiel < *Gim-githlin* (taka sama zmiana jak w Dworku...).

Tinwelint < *Tintoglin*.

Wendelin < *Tindriel* (zob. przypis 1 do poprzedniej opowieści).

Awalin < *Habbanan*- w całej opowieści prócz jednego razu (patrz przypisy 8 i 10 powyżej).

Lindelokse < *Lindelók*te (taka sama zamiana jak w Nadejściu Valarów..).

Erumani < Harwalin.

Komentarz do Nadejścia elfów i budowy miasta Kor

Wspomniałem już wcześniej o tej zmianie w strukturze dzieła, która dotyczy czasu przebudzenia elfów i znaczenia tego zdarzenia w wojnie z Melkorem i jego uwięzieniem w Mandosie. Z oczywistych przyczyn, fragment opisujący zamachy czynione przez Melkora na elfy nad Wodami Przebudzenia (*Silmarillion*, ss. 50-54) tutaj po prostu się nie pojawia. Uwolnienie Melka z Madosa następuje o wiele wcześniej, zanim jeszcze „przedstawiciele” elfów przybywają do Valinoru, i odgrywa pewną rolę w debacie dotyczącej ich zaproszenia.

Relacja, jak to Orome trafia na świeżo przebudzone elfy, nawiązuje do samych początków opowieści (wydaje się, że Palurien też przy tym była), jednak waga wieści mniejsza jest o tyle, że Manwe i tak wiedział, co się stanie, więc Orome nie musiał go wcale informować. Nazwą *Eldarowie* znano w Valinorze jeszcze przed przebudzeniem tych przemian, chociaż nie jest jeszcze tutaj kojarzona z „ludem gwiazd”. Jak okaże się w Dodatku, ówczesna etymologia słowa *Eldarowie* była zupełnie inna. Późniejsze rozróżnienie między *Eldarami*, którzy poszli za Oromem, a *Avari* („oporni, niechętni”), co nie posłuchali wezwania Valarów, też się jeszcze nie pojawia i opowieść nie sugeruje, by ktokolwiek spośród elfów odmówił, chociaż owszem, niektórzy nigdy nie opuścili Palisoru.

Tita to Nornore, a nie Orome jest wysłannikiem, heroldem Bogów, i to on sprowadza trzech elfów do Valinoru, by odstawić ich potem na Wody Przebudzenia (warto zauważyć, że nawet w tej najwcześniejszej wersji, wyjaśniającej o wiele więcej niż późniejsza, nie ma mowy o tym, jak elfy pokonały tak wielki szmat ziemi, chociaż potem się dowiadujemy, że Wielki Marsz wiązał się z ogromnymi trudnościami). Wątek

wypytywania elfów o naturę ich przebudzenia i odkrycie, iż utracili pamięć, nie przetrwał poza *Zaginione Opowieści*. Następna różnica to chętny udział Ulma w sprowadzaniu elfów, w *Silmarillionie* (s. 56) przewodził partii twierdzącej, że „Quendim trzeba pozostawić swobodę ruchów na obszarze Śródziemia”.

W dalszym ciągu *Komentarza* zestawilem historię imion przywódców Eldarów.

Elu Thingol(w quenejskim: *Elwe Singollo*) z początku brzmi *Linive Linto* (lub po prostu *Linwe*) to zaś zmieniło się na *Tinwe Linto* (*Tinwe*). W mowie gnomów nazywano go najpierw *Tintoglin*, potem *Tinwelint*. W Wielkiej Wędrówce był wodzem Solosimpich (późniejszych Telerich), został jednak usidlony w Hisilóme przez „wróżkę” (*Tindriel*>) *Wendelin* (późniejsza *Meliana*), która przybyła z ogrodów Lórien w Valiniorze. Tinwelint przejął dowództwo nad elfami w Hisilóme, a z jego związku z Wendelin narodziła się Tinuviel. Miejsce Tinwelinta wśród Solosimpich zajął Ellu (później Olwe, brat Elwego).

Władcą Noldolich był *Finwe Nóleme* (również *Nóleme Finwe*, a najczęściej po prostu *Nóleme*); imię *Finwe* przetrwało w historii. W mowie gnomów zwał się *Golfinweg*. Jego synem był *Turondo*, w mowie gnomów *Turgon* (potem Turgon istnieje jako wnuk Finwego i syn Fingolfina).

Przywódca Telerich (późniejszych Vanyarów) był (*.Ing*>) *Inwe*, tutaj zwany *Isil Inwe*, w mowie gnomów (*Gim-githil*>) *Inwithiel*. Jego syn, który zbudował wieżę w Kortirionie, to (*.Inglimo*>) *Ingil*. Królewski ród Telerich zwał się Inwirami. Tak zatem:

Zaginione Opowieści
Silmarillion

(późne formy imion)

Isil Inwe
Vanyarów

(syn Ingil)

Finwe Noleme
Noldorów

(gnom. Golfinweg)
Turgona)

władca Noldolich

(syn Turundo, gnom. Turgon)

Tinwe Linto
(gnom. Tinwelint)
Thingol),

władca Solosimpich,
Telerich

później władca elfów
władca Elfów

z Hisilóme
Beleriandu

Wendelin
(ich córka Luthien Tinuviel)

Ellu, władca Solosimpich
Telerach

po odejściu Tinwego
Lewego

Ingwe, władca

(gnom. Inwithiel),
władca Telerich

Finwe, władca

(wnuk

Elwe Singollo

(sind. Elu

władca

później

Szarych z

Meliana

(ich córka Tinuviel)

Olwe, władca

po utracie brata

*

Silmarillion (s. 51) opisuje, jak to Varda po raz drugi wzięła się do tworzenia gwiazd i poczyniła przygotowania na nadejście Valarów:

Wówczas Varda opuściła Krąg Rady, aby z wysokości Taniquetil spojrzeć na Śródziemie okryte ciemnością pod nikłymi podległymi jej gwiazdami. I przystąpiła zaraz do pracy, do największego ze wszystkich dzieł dokonanych przez Valarów, odkąd zstąpili na Arde. Zebrała srebrną rosę z olbrzymich mis stojących pod Telperionem i z niej ukształtowała nowe gwiazdy, błyszczące jaśniej niż stare, aby oświecić kraj na przyjscie Pierworodnych...

Najwcześniejsza wersja podaje, że gwiazdy powstały niejako „w dwóch aktach kreacji” - Varda stworzyła w ramach tego drugiego wiele nowych gwiazd na nadejście elfów (choć ci już się obudzili), a w dziele wykorzystała światło drzewa księżycowego, Silpiona. W dalszym ciągu przytoczonego powyżej akapitu *Silmarillion* dopowiada, że Varda „wysoko na północy, jako wyzwanie Melkorowi zawiesiła koronę z siedmiu potężnych gwiazd, Valakirkę, Sierp Valarów, znak przeznaczenia”, o czym w *Zaginionych...* mowy nie ma, za to czytamy o Wielkiej Niedźwiedzicy, że te gwiazdy nie powstały za sprawą Vardy, tylko jako iskry trysnęły z kuźni Aulego. W małym notatniku (wspomnianym już wcześniej), w którym pełen oderwanych uwag, szkiców i projektów, pojawia się jeszcze inna wersja tego samego mitu:

Srebrny Sierp

Siedem Motyli

Aule robił srebrny sierp. Melko mu przeszkodził, podsuwając kłamstwo o pani Palurien. Aule tak się zgniewał, że złamał sierp ciosem dłoni. Siedem wykrzesanych przy tym iskier skoczyło śmigle na

niebiosa. Varda złapała je i umieściła na firmamencie jako świadectwo prawości Palurien. Są tam do dzisiaj, sierpowym kształtem otaczając biegun.

Bez wątpienia notka ta zapisana została wcześniej niż przytoczona uprzednio opowieść.

Gwiazda Morwinyon, która błyszczy nad zachodnim widnokresem, to Arktur (patrz Dodatek), jednak nie znajduje nigdzie wyjaśnienia, czemuż wedle mitu miałaby

ona wiecznie tkwić na zachodzie.

*

Wracając do Wielkiego Marszu i przeprawy przez ocean, zaznaczyć można, że pomysł wykorzystania Samotnej Wyspy jako promu dla Bogów (po upadku Latarń) musiał zostać potem zarzucony i Osse stracił wszelkie prawa do wyspy. Idea, że Eldarowie przybyli nad brzeg Wielkich Krain w trzech osobnych grupach (hufcach) - po kolei Tereli, Noldori, Solosimpi, potem Vanyarowie, Noldorowie, Teleri - sięga początków mitu. Tyle że tutaj pierwsze i drugie plemię przemierzyło ocean osobno, podczas gdy później podróżowali razem.

W *Silmarillionie* „wiele lat” upłynęło, zanim Ulmo wrócił po ostatni z trzech szczepów, Telerich, skutkiem czego zdążyli oni pokochać wybrzeża Śródziemia i Osse zdołał ich namówić, by zostali w zatoce Falas (Kirdan, Budowniczy Okrętów, elfy z portów Brithombar i Eglarest). Wcześniejsza relacja nawet o tym nie wspomina, chociaż owszem, podaje, że oczekiwanie na Ulma ciągnęło się bardzo długo. W wersji opublikowanej brak wzmianki o gniewie Ossego jako przeszkodzie podczas transportu na pływającej wyspie. Powód jej zakotwiczenia też jest odmienny, dzieje się to na prośbę Ulma, który przeciwny był sprowadzeniu Eldarów do Valinoru. Trudno orzec, czy Osse potraktował podobnie wszystkie podległe mu wyspy, wszelako na rysunku „statku

świata” widać je oparte na wyrastających z morskiego dna kolumnach, zatem chyba tak (choć z drugiej strony Rumil i Meril powiadają, że Wyspy Magiczne pływają po Morzu Cienia).

Dawna opowieść jednoznacznie podaje, że Tol Eressea przyrosła do dna dokładnie pośrodku oceanu i tylko wodę widać na wiele mil wokół z jej brzegów, co ostatecznie zdecydowało o nazwie, nijak nie uzasadnionej w przypadku „zakorzenienia” wyspy w Zatoce Eldamar, jak czytamy później. Niemniej opisanie Tol Eressei w ostatnim rozdziale *Silmarilliona* (rozdział ten był tylko w niewielkim stopniu przeredagowywany; s. 310.) jako Samotnej Wyspy, „z której otwiera się widok zarówno na zachód, jak i na wschód”, niewątpliwie wiąże się z tą właśnie wczesną wersją. Opowieść *AElfwine z Anglii* zawiera pełną wersję przytoczonego powyżej zdania: „Samotna Wyspa, z której otwiera się widok zarówno na wschód, na Magiczny Archipelag i krainy człowieka za nim leżące, jak i na zachód poprzez cienie, zza których przeziara Kraina Zewnętrzna, królestwo Bogów”. Istotne różnice pomiędzy językiem Solosimpich a pozostałych szczepów zachowane zostały w *Silmarillionie*, jednak sama idea owych odmienności powstała w dniach, gdy Samotna Wyspa leżała daleko od Valinoru.

Obserwując ewolucję tych mitów, można zauważyć, jak idea, powstała we wczesnym stadium często przenikała do wersji późniejszych, osadzona jednak w odmiennym kontekście. Jako przykład podam kwestię bujnej roślinności na zachodnich stokach wyspy, związanej z pobytem w Zatoce Faery, w blasku Dwóch Drzew. Drzewa i trawy rosły tam dalej nawet po zakotwiczeniu wyspy pośrodku oceanu. W wersji późniejszej owa żyzność powiązana została z blaskiem Drzew przenikającym przez Kalakiryę do Zatoki Eldamar i padającym na wyspę. Podobnie, zdaje się, że nauczanie Solosimpich przez Ulma zostało po prostu „przypisane” Ossemu, gdyż w *Silmarillionie* (s. 64) czytamy, iż ten „siedząc na skale tuż obok krawędzi lądu, przemawiał do nich i od niego Teleri nauczyli się wszystkiego, co wiedzieć trzeba o morzu i o muzyce morza”.

Warto zauważyć, jak zmieniała się historia owej bramy w łańcuchu Gór Valonoru. *Silmarillion* (s. 65) podaje, że Valarowie uczynili Kalakiryę, Przełęcz Światła dopiero po przybyciu Eldarów do Amanu, „ponieważ nawet w kwitnących i opromienionych blaskiem Drzew ogrodach Valinoru tęsknili niekiedy [Vanyarowie i Noldorowie] do widoku gwiazd”. Tutaj natomiast jest to formacja „naturalna”, stanowiącą długą odnogę morskiej zatoki.

Z relacji o przemarszu elfów na brzeg Wielkich Krain można wywnioskować, że Hisilóme przylegało do Wielkiego Morza, co potwierdza identyfikację tej krainy z okolicą oznaczoną na wcześniejszej mapce literą g. Natrafiamy tu też na wzmiankę o zamknięciu ludzi w Hisilóme przez Melka. Pomysł ten przetrwał do wersji ostatecznej, gdzie Morgoth nagradza po Nirnaeth Arnoediad zdradzieckich Easterlingów, osadzając ich w Hithlumie.

W opisie wzgórza i miasta Kóru pojawia się kilka cech, które przetrwały w późniejszych opowieściach o Tirionie na górze Tuna (*Silmarillion*, s. 65):

Na wierzchołku Túny zbudowali sobie Eldarowie miasto, białe mury i tarasy Tirionu; nad wszystkimi innymi górowała Wieża Ingwego, Mindon Eldaliéva, a światło jej srebrnej latarni przebijało mgły i widoczne było z daleka na morzu.

Pył złota i „magicznych metali”, które Aule wysypał wokół Kóru okurzyły buty i szaty Earendila, gdy ten wspinał się po długich, białych schodach Tirionu.

Nie wiadomo z tej relacji, czy szczepki Laurelina i Silpiona, ofiarowane elfom przez Bogów też rodziły blask; jednak później, już po Ucieczce Noldolich, dowiadujemy się, że drzewa Ingwego „wciąż świeciły”, podczas gdy te dane Nólememu zostały wykarczowane i gdzieś zniknęły. *Silmarillion* (s. 66) podaje, że Yavanna uczyniła dla Vanyarów i Noldorów „drzewo zupełnie do Telperiona podobne, chociaż nieco mniej wspaniałe i nie promieniujące

własnym światłem”, które „rosło na dziedzińcu pod Mindon Eldaliéva i kwitło obficie, a z jego nasion wyhodowano w Eldamarze wiele podobnych drzew”. Stąd wzięło się Drzewo Tol Eresséi.

Uzupełniając opis miasta elfów w Valinorze, przytaczam wiersz zatytułowany *Kor*. Napisany został 30 kwietnia 1915 roku (dwa dni po *Stopie Goblina* i wierszu *Dworek..*). Istnieje w dwóch wersjach. Pierwsza to rękopis, nosi podtytuł „W mieście umarłym i zapomnianym”. Druga to maszynopis pierwotnie zatytułowany *Kor*; potem *Miasto Bogów*. Podtytuł wymazano. W takiej postaci wiersz opublikowano w 1923 roku w Leeds. [\[79\]](#) Dalszych zmian nie było, poza jedną drobną poprawką tyczącą „ptaków” i „głosów”. Wszystko wskazuje na to, że utwór opisuje miasto Kor już po odejściu elfów.

Kor

W mieście umarłym i zapomnianym
Czarna góra, warowna niezmiennie
Wznosi się dumnie z lazuruwej wody
I niebo lazuruwe czuwa nad nią wiernie,
A ziemia się posadzką ściele porfirową.
Na tej ziemi jaśniej szlachetne klejnoty
Świątyń i marmurowych, dostojnych pałaców,
A na ich białych ścianach cień się kładzie złoty
I gałęzie drzew smukłych ponad nimi płaczą.
Pomiędzy filarami, w ciszy długiej sercu,
Pod łukami wzniosłymi, w głębokiej zadumie
Słyszać echo odległe zapomnianych cieni,
Których nikt ze słyszających ożywić nie umie.

Bo czas miniony skarbów swych zazdrośnie strzeże
I ciszy pozostaną marmurowe wieże.

„Ewolucja” ptaków morskich Ossego i historia ostatecznej przeprowadzki Solosimpich do Valinoru na pokładach statków ciągniętych przez mewy różni się znacznie od relacji pomieszczonej w Silmarillionie (s. 68):

Długie wieki spędzili [Teleri] na Tol Eressei, lecz z wolna serca ich się zmieniały i coraz silniej pociągało ich światło dosięgające poprzez morze Samotnej Wyspy. Dręczyła ich rozterka, bo kochali muzykę fal bijących o brzegi, a jednocześnie nękała ich tęsknota do współplemieńców i chęć poznania cudów Valinoru; ostatecznie pragnienie światła zwyciężyło. Ulmo, ulegając woli innych Valarów, wyprawił do Telerich przyjaciela ich, Ossego, a ten, chociaż z żalem, nauczył ich sztuki budowania statków; gdy statki były gotowe, ofiarował im jako pożegnalny dar stado łabędzi o niezwykle mocnych skrzydłach. Ptaki te pociągnęły białe statki po bezwietrznym morzu i w ten sposób Teleri wreszcie, jako ostatni hufiec elfów, dopłynęli do Amanu i wyszli na brzeg Eldamaru.

Łabędzie pozostały jako dar Ossego dla elfów z Tol Eressei, a statki Telerich powstały na podobieństwo tych, które Aule zbudował Solosimpim „w kształcie łabędzi ze złotymi dziobami, z oczyma ze złota i gagatu” (ibid.).

*

Opis geograficzny przytoczony przy okazji podróży niemal całkowicie pokrywa się z tym, co wcześniej opisano w opowieści o nadejściu Valarów. Powtórzenie można wyjaśnić

w ten sposób, że chociaż drugi tekst nie zawiera wiele więcej informacji, to jednak umiejscawia Tol Eresseę. Wiadomo teraz, że Morze Cienia było częścią Wielkiego Morza na zachód od Tol Eressei. W *Silmarillionie* kwestia zakotwiczenia Samotnej Wyspy wygląda inaczej: działo się to podczas Ukrycia Valinoru.

W tymże okresie [...] powstały Zaczarowane Wyspy, a morze wokół nich wypełniło się cieniami i odurzającym urokiem. Wyspy te ciągnęły się z północy na południe zagradzając niby sieć szlak wiodący żeglarzy [od zachodu] przez Morze Cienia ku Tol Eressei.

Powtarzany jest też dwakroć w tej samej historii fragment dotyczący bramy w Górach Valinoru i wzgórza Kor nad odnogą zatoki. Wiąże się to niemal na pewno z procesem tworzenia owej opowieści (patrz przypis 8 powyżej). Pierwsza część została przeredagowana, druga to brudnopis. Gdyby redakcję dokończono, wówczas „roboczo” wykorzystany fragment najpewniej przestałby istnieć. Prawdopodobnie tak też miało być w przypadku powtórzenia zaczerpniętego z Nadejścia Valarów jednak wówczas pozostaje uznać, że „atramentowa” wersja naniesiona została w czasie, gdy brudnopisowe prace nad opowieścią były już znacznie zaawansowane.

W *Silmarillionie* (s. 66) cała kwestia stworzenia przez Noldolich drogocennych kamieni streszczona została w słowach:

Zdarzyło się też, że murarze z plemienia Finwego pracując w kamieniołomie wśród gór w poszukiwaniu budulca - bo lubili wznosić wysokie wieże - pierwsi odkryli szlachetne kamienie i odtąd dobywali z ziemi niezliczone ich okazy, wynaleźli rozmaite narzędzia do cięcia i kształtowania klejnotów i szlifowali je na różne sposoby. Nie gromadzili ich jednak, lecz chojnie rozdawali, wzbogacając własnym trudem cały Valinor.

Zniknął zatem pomysł tworzenia klejnotów z magicznych materiałów, a Noldorowie stali się prostymi choć bardzo wprawnymi górnikami, którzy dobywali z głębin ziemi to jedynie, co wcześniej się tam znalazło. Z drugiej strony uprzednia wzmianka w *Silmarillionie* (s. 40) nawiązuje jednak do pomysłu wcześniejszego: „Noldorowie też pierwsi [...] wytwarzali przepiękne klejnoty”. Nie trzeba dodawać, że późniejsze redakcje miały rzecz udoskonalić - w tej wczesnej wersji *Silmarile* nie wyróżniają się jeszcze zbytnio od pozostałych klejnotów Noldolich. Nie zmieniła się natomiast szczodrość Noldorów. Rozdawali oni kamienie, a nawet rozrzucali je po brzegu (*Silmarillion*, s. 68: „Noldorowie dali im [Telerim] mnóstwo klejnotów, opali i diamentów, jasnych kryształów, a Teleri rozdali je po wybrzeżu i rozrzucili w płytkich przybrzeżnych wodach”). Nie uległ przekształceniu również fakt, że Teleri dobywali z morza perły, a Noldorowie ofiarowali Manwemu szafiry („berło zaś zrobili mu Noldorowie z szafirów”, *ibid.* s. 41). No i pozostał Fenor jako twórca *Silmarili*, chociaż jak okaże się w następnej opowieści, nie był on jeszcze synem Finwego (Nólemego).

*

Na zakończenia komentarza przytaczam kolejny wiersz tematycznie związany z opowieścią, która wspomina, jak to ludzie z *Hisilóme* bali się Zagubionych Elfów i zwali ich Cienistym Ludem, a krainę przez nich zamieszkiwaną Aryadorem. Wedle wczesnej listy nazw w języku gnomów znaczyło to „miejsce lub krainę cienia” (por. ze znaczeniami nazw *Hisilóme* i *Dor Lómin* podanymi pod koniec komentarza do rozdziału 4).

Wiersz nosi tytuł *Pieśń Aryadoru* i zachował się w dwóch egzemplarzach; wedle notatek powstał w obozie wojskowym pod Lichfield, 12 września 1915 roku. O ile wiem, nigdy wcześniej nie ukazał się drukiem. Pierwszy

egzemplarz, w rękopisie, nosi również staroangielski tytuł: *An leop Eargedores*; drugi, maszynopis, nie różni się zasadniczo, ale można zauważyć, że na obu tekstach, w trzeciej zwrotce zmieniono rodzaj osoby zagubionej wśród wzgórz z męskiego na żeński.

Pieśń Aryadoru

Tam w Aryadoru dolinach,
Nad jeziora leśnym brzegiem
W ciepłym słońcu pachnie trawa
I drzewa szemrzą w szeregu.
Szumią, kiedy zmierzch nastaje,

W Aryadorze baśń się baje,
Kozy się na łąkach pasą,
Z dali słychać dzwonów głosy.
Słyszysz jęki mrocznych lasów,
Co wzlatują pod niebiosy?
W nocy mocniej pachnie trzcina.

To zagubiona kraina
Ni wyżyna, ni równina,
Lud cienisty w zagajnikach
Pogaduje na przesiekach
Przy wieczornej pierwszej rosie
Ciągłe się głos dzwonków niesie.

Płoną ludzkie lampki marne

Hen, daleko od potoków.
Wielkie lasy stoją czarne,
Szumią do odległych buków.
Gdy głęboka noc nastaje,
Bardzo stara baśń się baje.

Gdy doliny tej nie znano,
Rzeka szemrała leniwie,
Słońce wstawało co rano,
Witając puszcze sędziwe.
Wtedy nocami przy błędnych ogniach
Lud tajemniczy na tańce pomykał.

Coś gwarzyło na porębach,
Niewidzialne dzwonki grały,
Tajemnicze kroki w górach
Raz po raz się słyszeć dały.
W zapomnianym Aryadorze
Dawny lud odprawiał czary,
Tańczył i zawodził pieśni
Na cześć wszystkich bogów starych.

VI Złodziejski czyn Melka i mrok nad Valinorem

Także i ten tytuł także został zaczerpnięty z okładki zeszytu, zawierającego wersję ołówkową tekstu. Poprawki są nieliczne i trudno powiedzieć, czy dokonywano ich na bieżąco, czy też później. Sama opowieść biegnie bez najmniejszej przerwy.

Wracając do Dworku Utraconych Zabaw, Eriol czuł, jak pogłębia się jego zamiłowanie do wszystkiego, co widzi wkoło i jak coraz bardziej pragnie pojąć tutejszy porządek rzeczy. Chciał dokładnie zgłębić historię Eldarów. Dni mijały, a Eriol co wieczór pilnie podążał do szczególnej sali, by zasiąść przy Ogniu Opowieści. Gościł już jakiś czas w Vairy i Lindego, gdy pewnego razu gospodarz odezwał się z fotela:

- O Eriolu, jeśli pragniesz [wiedzieć], jak doszło do porzucenia cudów Valinoru i co zmusiło Elfy do odpłynięcia z Eldamaru, posłuchaj. Wiesz zapewne, że Melko mieszkał wówczas jako sługa w domu Tulkasa, w głębi myśli pielęgnował jednak nienawiść do Bogów. Zżerała go też zazdrość wobec bogactwa Eldarów. Pożądał ich pięknych klejnotów tak bardzo, że cierpliwie czekając knuł potajemnie mroczne plany i udawał obojętność.

W tamtych czasach tylko Noldoli posiadli umiejętność tworzenia owych cudownych drobiazgów i chociaż rozdawali swe dzieła wszystkim naokoło, sami wciąż mieli ich niezmierzone bogactwo. Toteż Melko próbował się im przypodobać przy każdej okazji. Miał nadzieję wyblagać nieco klejnotów dla siebie, a może nawet wykraść sekret ich tworzenia. Skoro jednak ani jedno, ani drugie mu się nie powiodło, zaczął siać zamęt między gnomami. Sączył im w uszy kłamstwa o Radzie i o przyczynach sprowadzenia Eldarów do yalinoru.[\[80\]](#) „Niewolnikami jesteście” - powiadał. - „Lubo dziećmi, i takimi zostanieie wśród zabawek, byle tylko być z dala od prawdziwej wiedzy. Dbają o

was Valarowie, owszem, ale spróbujcie sięgnąć po coś więcej, wejść do ich pałaców, a zaraz poznacie jak zmienne są ich serca. Wykorzystują was, dla waszego piękna was trzymają, by swe królestwo ozdobić. To nie miłość, ale samolubna zachcianka. Sprawdźcie ich tylko. Poproście, by zwrócili wam to, co Iluvatar dla was przewidział: świat cały szeroki, pełen zagadek i skarbów bogatszych, niż to co znajdujecie tutaj, na tym skrawku ziemi między górami a nieprzebytym morzem”.

Chociaż Nóleme nie krył prawdy i często ją głosił, niektórzy ulegli jednak jadowi Melka i opanowały ich myśli niespokojne, a Melko wciąż podsycił niezdrowe pragnienia. Od niego to usłyszeli wiele takich rzeczy, które powinny pozostać tajemnicą wielkich Valarów, przerastały bowiem zdolność pojmowania Eldarów i odbierały im szczęście. Powtarzał im też wiele kłamstw i półprawd, aż Noldoli zaniechali śpiewów, a ich smyki na wzgórzu Kóru umilkły. Mądrzejsi wprowadzili i bardziej ciekawi ugięli się pod brzemieniem ponad siły. Księgi uczone mnożyły się wówczas niby liście w puszczy. Bo musisz wiedzieć, że Alue z pomocą gnomów wynalazł wówczas alfabet i pismo. Na murach Kóru pojawiły się mroczne historie spisane w obrazkach, piękne runy ryto w kamieniach miasta. Earendel czytał tam niegdyś wiele cudownych opowieści i niejedna czeka zapewne wciąż na odczytanie, o ile wszystkie nie obróciły się jeszcze w proch. Pozostałe plemiona elfów nie zwracały na to większej uwagi, posmutniały tylko widząc cień na twarzach pobratymców. Melko natomiast miał się z czego cieszyć i cierpliwie liczył dni, choć mimo wysiłków nie udało mu się na razie swojej sytuacji odmienić: drzewa nadal jaśniały, a pamięć ciężkiej drogi z Palisoru była wciąż żywa wśród Noldolich. Nóleme zaś niezmiennie przemawiał przeciwko Melkowi, kojąc niepokój i niezadowolenie poddanych.

Z czasem na tyle przejął się tymi nastrojami, że zasięgnął rady u Feanora, a nawet u Inwego i Ellu Melemniego (który przewodził Solosimpim) i zdecydował poinformować samego Manwego o poczynaniach Melka.

Dowiedziawszy się o tym, Melko zezłościł się na gnomy i postanowił pierwszy pokłonić się nisko przed tronem Manwego. Opowiedział, jak to do jego uszu dobiegły szept

Noldolich buntujących się przeciwko władzy Manwego i głoszących, że Eldarowie (mający wedle zamysłu Iluvatara posiąść całą ziemię) przerośli już Valarów w sztukach i pięknie, a nadal muszą pracować dla nich bez wynagrodzenia. Posmutniał Manwe słysząc takie słowa, od dawna bowiem obawiał się, że prędzej czy później nie przyjaźni między Valarami i Eldarami ulegnie zerwaniu, jako że ci drudzy byli dziećmi tego świata i pisany był im powrót na jego łono. Zresztą, któż może powiedzieć, czy nawet działania Melka nie były częścią pradawnego planu? Mimo wszystko Władca Bogów odniósł się do informatora chłodno, a gdy tak wypytywał go o szczegóły, przybyło posłannictwo Nolemego, by dać świadectwo prawdzie. Jednak w obecności Melka elfy nie potrafiły dość jasno wyłożyć swej sprawy, a i serce Manwego Sulimy zatrute było w tej chwili jadem Melkowego szeptu - jadem mocnym, acz subtelnym.

Tak czy inaczej, Manwe zbeształ obie strony i obie odprawił. Melkowi kazał wszakże potem wrócić do Mandosa i zamieszkać tam z tytułu kary przez wiele księżyców, aż nadejdzie i minie czas wielkiego święta. Zarazem jednak, nie chcąc by nastroje Noldolich rozszerzyły się na resztę Eldarów, nakazał Aulemu wyszukać miejsce pod nowe, osobne miasto tego szczepu.

Wielki żal zapanował w Korze, gdy dotarły tam owe wieści, i chociaż wszyscy oburzeni byli zdradą Melka, czuli to jednak żal do Bogów i tym bardziej zaczęto szemrać.

Na północ od bramy w łańcuchu górskim, gdzie zbudowano Kor, spływał ze zboczy mały strumień zwany *Hiri*, który potem toczył wody gdzieś dalej i nikt nie wiedział gdzie. Może aż do Zewnętrznego Morza, bowiem na północ od Silipina znikał w podziemnym korycie, które zaczynało się pośród dzikiej i skałami otoczonej doliny. Tam właśnie Noldoli postanowili zamieszkać, czy raczej przeczekać gniew Manwego, bowiem nie mogli pogodzić się z myślą o trwałym wygnaniu z miasta Kor.

Wykuli jaskinie w ścianach doliny i przenieśli tam skarby klejnotów, złota, srebra i wszelkiej piękności, a ich domy w Korze opustoszały. Wśród ciszy trwały jedynie księgi mądre,

zaś ulice miasta i drogi Valinoru lśniły wciąż [klejnotami?], dając wraz z marmurowymi rzeźbami jedyne świadectwo minionych już dni szczęścia gnomów.

Melko zaszył się w Mandosie i tam, z dala od Valonoru układać zaczął plany rebelii i zemsty, jakiej pragnął dokonać tak na gnomach, jak i Bogach. Łatwo mu to przyszło, bo mieszkając już kiedyś prawie przez trzy wieki w głębokich podziemiach, zaprzyjaźnił się z pewnymi tamtejszymi duchami i nagiął te ponure istoty do swoich żądań woli obiecując każdemu późniejsze [wyłączne?] panowanie nad wielkimi krainami Ziemi, o ile wesprą go wezwane w potrzebie. Teraz zbiera je w mrocznych rozpadlinach gór w pobliżu Mandosa. Stamtąd wysyła szpiegów niewidzialnych pośród cieni w porze kwitnienia Silipiona i dowiaduje się o poczynaniach Noldolich oraz o wszystkim, co zachodzi na równinie. Niedługo potem wypadało akurat wielkie święto, to właśnie, na czas którego Manwe pragnął pozbyć się Melka z Valinoru. Wiedz bowiem, że raz na siedem lat czczono wówczas radośnie przybycie Eldarów do Valinoru, zaś raz na trzy lata wypadało święto mniejsze, upamiętniające przybicie białej floty Solosimpich do brzegów Eldamaru. Co dwadzieścia jeden lat święta te łączyły się w jedno i wówczas biesiadowano szczególnie uroczyście aż przez siedem dni. Owo szczególne święto zwano „Rokiem Podwójnej Radości”[\[81\]](#) i obchodzą je do dzisiaj wszyscy Kórelदारowie, czyli elfy z miasta Kor, gdziekolwiek się znajdują. Nadchodzące święto była takim podwójnym właśnie i zarówno Eldarowie jak i Bogowie szykowali się do podniosłych obchodów. Takich z pompą, z paradą elfów tańczących i śpiewających całą drogę z Kóru do bram Valmaru. Ułożono drogę od zachodnich wieżyc Kóru do wielkiego łuku w murach Valmaru, nieco na północ od miasta, bliżej Drzew. Pasma białego marmuru przecinało wiele spływających z odległych gór strumieni, nad którymi przerzucono smukłe mosty z misternymi, perłowo lśnącymi balustradami. Gdy tylko ich blask padł na wodę, rosnące dotąd w górze nurtu piękne lilie, które dotąd ogarniały pomału brzegi na równinie, teraz rozkwitły bujnie, po bokach otoczyły je irysy. Zmyślnymi kanałami połączono potem strumienie, tak że nurt szemrał miłym chłodem wzdłuż całej drogi.

Gdzieniegdzie na poboczach rosły potężne drzewa lub tryskały źródłami magiczne fontanny niosąc ukojenie strudzonym wędrowcom.

Tak nadeszli Teleri, prowadzeni przez odzianych na biało Inwirów, a granie ich orkiestry harf wypełniło powietrze słodyczą. Za nimi Noldoli, raz jeszcze połączeni z pobratymcami decyzją Manwego, który nie chciał tak wielkiego święta pozbawiać należytej muzycznej przyprawy. Ich instrumenty obudziły się cudniejszymi dźwiękami, niż kiedykolwiek dotąd. Na końcu ciągnął lud nadbrzeżny, a ich piszczalki głosiły chwałę fal i przypływów, i ptaków morskich, które za ich sprawą zaśpiewały w głębi lądu.

Wszyscy przemaszerowali przed bramą Valmaru i na znak Inwego wspólnie zaśpiewali jednym głosem Pieśń Światła. Napisał ją Lirillo[\[82\]](#), a opowiadała o elfiej tęsknocie do jasności - tęsknocie zrodzonej w czasie wędrówki przez mroczny świat ku Dwóm Drzewom oraz o wielkiej radości na widok boskich obliczy. Śpiewali też o odrodzonym pragnieniu, by ponownie wejść do Valmaru i przekroczyć progi błogosławionych pałaców Valarów. Wtedy bramy stały się otworem i Nornore zaprosił Eldarów do miasta. Tam wśród Manirów i Suruli czekała na nich Varda i bogowie powitali gości. Potem we wszystkich wielkich pałacach nadeszła pora uczt.

Zgodnie ze zwyczajem, trzeciego dnia wszyscy nakładali szaty białe i błękitne, i wspinali się na wyżyny Taniquetila. Tam przemawiał do nich Manwe, chwając stosownym słowem majestat Iluvatara. Opowiadał o Muzyce Ainurów, o tym, co było i będzie. Tego Dnia Kor i cały Valmar pustoszały i cichły, zaś zbocza Taniquetila i sam dach świata jaśniały od bogatych szat Bogów i elfów, a echo ich rozmów niesło się po górach. Potem jednak, ostatniego dnia święta, Bogowie wędrowali do Kóru i siadali na stokach wzgórza. Spoglądali z miłością na smukłe wieżycy miasta i błogosławili je w imieniu Iluvatara. Odchodzili przed rozkwitnięciem Silpiona i tak kończyły się obchody dni Podwójnej Radości.

Jednak tego strasznego roku Melko postanowił wykorzystać dzień mowy Manwego do realizacji własnych

planów. Wiedział, że w tym czasie i Kor, i Valmar, i otoczona skałami dolina Sirnumen pozostaną bez opieki.

Zresztą, przeciwko komu Vala czy elfy mieliby w tamtych dniach wystawiać straż?

Skradając się zatem wraz ze swymi mrocznymi sługami trzeciego dnia Samirien, bo tak się to święto zwało, minął ciemne pałace Makara (gdyż tym razem nawet ten Vala wyruszył do Valmaru - podobnie jak wszyscy Bogowie, prócz jednych Fui i Vefantura, nawet Osse zapomniał na siedem dni o zazdrości i pretensjach do Ulma). Tamże Melko potajemnie uzbroił siebie i swoich podwładnych w okrutne, ostre miecze. I dobrze (dla siebie) uczynili, bowiem następnym ich celem była dolina Sirnumen, obecne miejsce zamieszkania Noldolich. Ci zaś, uprzednio przekabaceni przez Melka, nabrali ostrożności i podejrzliwości niespotykanej u Eldarów od pokoleń. Nie wszyscy poszli ucztować. Zostawili straż, które strzegły skarbów, chociaż było to wbrew zwyczajom i oczekiwaniom Bogów. W sercu Valinoru rozgorzała nagle okrutna wojna. Strażnicy zginęli, a zgromadzeni na Taniquetil nie dosłyszeli w świątecznym zgiełku ich krzyków. Melko pojął wówczas, że oto wypowiedział mieszkańcom Valinoru wieczną wojnę. Zabił Noldolich - gości Valarów - pod drzwiami ich własnych domów. Osobiście zgładził Bruithwira, ojca Feanora, [\[83\]](#) po czym wbiegł do jego skalnego domostwa i rzucił się na najwspanialsze klejnoty - a były wśród nich też Silmarile - i zamknął je w szkatułce z kości słoniowej. Zdobywszy to czego pragnął, musiał wraz z kompanią szukać sposobności ucieczki.

Wiedz, że Orome miał niedaleko wielkie stajnie oraz pastwiska pełne dobrych koni. Wokół jego terenów rosły nietknięte niczyją stopą lasy. Tamże skrada się Melko, by pojąć konie czarne, a pęta je strachem, który siać potrafi jak nikt inny. Na nich to cała banda złodziei odjeżdża, a czego unieść ze sobą nie może, to niszczy. Z szybkością huraganu, któremu jedynie boskie konie Oromeo, dosiadane przez boże dzieci, wyzwanie rzucić potrafią, docierają na daleki zachód Valmaru - tam, gdzie dróg nie ma i jasność drzew obecna jest ledwie poświata. Zanim zakończyło się święto, zanim Taniquetil opustoszał, a Noldoli wrócili do swych

zniszczonych domów, Melko wraz ze swymi [złodziejami?] był już daleko na południu, gdzie znalazł przełęcz wiodącą na równiny Erumanu. Alue i Tulkas mogli sobie potem wyrzucać lekkomyślność, bowiem to oni pozostawili dawno temu owo przejście w łańcuchu górskim, kiedy wypiętrzali barierę między Valmarem a dookolnym złem. Sami zeń korzystali wracając z polowań w Arvalinie. [84] Powiada się, że przejście to biegnie półkolem, jest trudne i niebezpieczne, i że Melko nie brał go pod uwagę planując ucieczkę. Miał bowiem nadzieję skierować się raczej na północ, ku przełęczom w pobliżu Mandosa, jednakże tego uczynić nie zdołał. W porę zorientował się, że Mandos i Fui i tym razem nie opuścili swej siedziby i jak zwykle całe góry na północ od Mandosa pełne są ich sług. Zaś gospodarz, mimo całej swej ponurości, nie był wcale wrogiem Manwego ani istotą nikczemną.

Stare i mądre księgi powiadają, że gdyby ktoś podążył na najdalszą północ, mróz cierpiąc taki, jak Melko znosić potrafił, ujrzałby wówczas, jak brzegi Wielkich Mórz zbiegają się, tworząc cieśninę tak wąską, że Melko mógłby bez pomocy statków przedostać się na świat wraz z całą kompanią. Jednak tak się nie stało, a szkoda, bo może wówczas historia potoczyłaby się inaczej. Dwa Drzewa jaśniałyby może nadal, w Valinorze wciąż śpiewały elfy.

*

Dobiega końca święto i Bogowie wyruszają białą drogą z powrotem do Valmaru. Jasne i spokojne jest miasto elfów, jednak Noldoli ze smutkiem wracają przez równinę do Sirnumen. Akurat świeci Silpion i w jego blasku pierwsze odgłosy lamentu docierają do Valmaru ze skalistej doliny. Feanor opłakuje Bruithwira, a obok niego rozpacza wielu innych gnomów, gdyż duchy ich krewnych odleciały już do Ve. Czym prędzej wyprawia się do Valmaru posłańców, a i odszukują Manwego, który jeszcze nie opuścił miasta i nie wrócił na Taniquetil.

O panie Manwe! - krzyczeli. - Zło przeniknęło przez Góry Valinoru i spadło na Sirnumen. Oto Bruthwir, ojciec Feanora^[85] leży martwy, a wraz z nim wielu jeszcze Noldolich, zaś drogie naszym sercom skarby, dzieło rąk naszych, skradzione zostały. Cóż nam powiesz, o Manwe, który wszystko widzisz? Powiedz, o naj[sprawiedliwszy?]^[86]! Kto uczynił tę niegodziwość, bo Noldoli łakną zemsty.

I odrzekł im Manwe:

Wiedźcie, dzieci Noldolich, że smutek ogarnia mnie na wasz widok, gdyż trucizna Melka skaziła wam już serca. Bo i pomyślcie! Gdybyście nie mieli klejnotów waszych i płócien^[86] za bardziej wartościowe, niż świąteczne uniesienia i straży nie zostawili, wówczas do nieszczęścia by nie doszło. Bruthwir, syn Maidrosa żyłby teraz tak jak i reszta tych nieszczęśników, a los klejnotów byłby taki sam. Wedle mojej wiedzy sędzę, że ich śmierć zapoczątkuje największe zło, jakie spotkać mogło Bogów, elfy i ludzi. Bez Bogów, którzy przywiedli was do światła i nauczyli wszystkiego, dali narzędzia oraz materiały, nigdy nie stworzylibyście żadnej z tych pięknych rzeczy, które tak ukochaliście. Ale co raz zrobione zostało, zrobić można ponownie - potęga Valarów nie zmieniła się przecież ani trochę. Jednak od samego piękna i chwały Valinoru i Kóru ważniejszy jest pokój, ważniejsze szczęście i wiedza, bowiem te, raz utracone, odzyskać jest o wiele trudniej. Przestańcie zatem szeptać przeciwko Valarom czy też stawiać się we własnej wizji za im równych. Odejdźcie raczej w pokój z tą oczywistą wiedzą, że Melko obrócił się przeciwko wam, i że to przystawanie z nim na złe w końcu wyszło. Nie ufajcie mu już nigdy więcej. Ani jemu, ani innym, którzy usiłują siać zamęt pomiędzy wami, bowiem gorzki jest owoc takiego posłuchu.

Zawstydzeni i wystraszeni posłańcy wrócili do Sirnumenu, jednak to Manwe przeżywał sprawę najbardziej. Wiedział, jak wielkie się stało nieszczęście i pojmował, że to dopiero początek, że nadejdą dni o wiele gorsze. Ale taka już dola Bogów! Noldoli posłyszeli w jego słowach tylko chłód i bezduszość, podczas gdy żal i czułość przezeń przemawiały. Manwe wychował ich jak dzieci, które odmieniły się

dziwacznie i przytuliska szukały, pełne żalu po utracie najpiękniejszych zabawek.

Tymczasem Melko krąży po równinach Arvalinu i nie wie, dokąd uciekać dalej, bowiem wkoło zapadł zmrok, on zaś nie zna tych terenów, ciągnących się gdzieś daleko, na południe. Wysła zatem emisariusza, chronionego tym samym prawem, co wszyscy heraldowie (mimo że był nim pewien renegat, niegdysiejszy sługa -Mandosa, skaptowany przez Melka), a ten przybywa z Valinoru i staje pod bramami Yalmaru[87] i żąda audiencji u Bogów. Spytano go wówczas skąd i od kogo przybywa, a on odrzekł, że od Ainura Melka. Tulkas chciał zarzucić go kamieniami i ubić na miejscu, ale inni powstrzymali go przed czynem tak niestosownym. Mimo gniewu i odrazy, wpuścili posłańca na wielki złoty plac przed dworem Aulego. W tej samej godzinie jeźdźcy wyjechali do Kóru i Sirnumen, by wezwać elfy, których ta sprawa żywo przecież dotyczyła. Gdy wszystko było już gotowe, wysłannik stanął obok iglicy ze szczerego złota (Aule spisał na niej historię złotego drzewa; na podwórzu Lóriena stała podobna, srebrna iglica z drugą opowieścią).

– Mów! - rozkazał mu gromko Manwe, a ten nie speszony zaczął swą mowę.

– Pan Melko, władca świata od mrocznego wschodu po zewnętrzne stoki Gór Valinoru, przekazuje swym braciom Ainurom co następuje: z tytułu zadośćuczynienia za afronty, obrazy i długie, niesprawiedliwe uwięzienie osoby szlachetnej krwi i takiegoż stanu, a wszystko to z waszych rąk wycierpiane, przejął postanowił na własność mały skarb Noldolich, waszych niewolników. Żałuje wielce, że przy tej okazji zdarzyło mu się ich kilku zabić, jednak złem przesiąknięci usiłowali krzywdę mu czynić. Wszelako wybacza im ten bluźnierczy zamiar, podobnie jak wszystkie krzywdy, które wy, Bogowie, wyrządziliście mu i chętnie zagości w tym kraju, zwanym Valmarem, o ile wysłuchane zostaną słowa, a warunki wypełnione. Wiedźcie bowiem, że odtąd Noldoli będą jego sługami i w jego domu cześć mu będą oddawać. Co do praw zaś, których żąda dla siebie... - i tutaj posłaniec urwał, bowiem gniew Valarów urósł ponad miarę i Tulkas, a z nim kilku jego domowników, skoczyło zatkać mu

gębę. Podniosła się wrzawa, a właśnie o to Melkowi chodziło. Nie liczył wcale na to, że ktokolwiek potraktuje posłanie poważnie. Chciał tylko zyskać na czasie i posiać zamieszanie między Valarami tak bezczelnym tekstem.

Manwe kazał uwolnić posłańca, jednak niektórzy Bogowie zaprotestowali.

– To nie herald - krzyczeli - tylko buntownik, złodziej i morderca!

– Zbrukał święty Valinor! - dodał Tulkas. - Napłuł nam prosto w twarz!

Elfy wiedziały już, co o tym myśleć i na dodatek wszystkie były tego samego zdania. Klejnoty mogłyby odzyskać tylko, gdyby pojmano Melka, a na to nadziei obecnie nie było. Nie byli też skłonni z nim paktować, gdyż uchodził w ich oczach za istotę ze wszech miar nienawistną (i ten właśnie impas Manwe miał na myśli stwierdzając, że śmierć Bruithwira zaowocuje złem największym i po równo okryje niesławą Bogów i elfy).[\[88\]](#)

W tymże tonie przemówili na boku do Vardy i Aulego, a ci poparli ich sprawę przed obliczem Manwego.

Aule był wręcz obcesowy, bowiem też bolał nad kradzieżą jego majątku i rozległymi zniszczeniami. Tulkasa przekonywać nie było trzeba, aż płonął z gniewu. Cała trójka zwróciła się do rady, tak że Manwé nie miał innego wyboru, jak odrzucić żądania Melka i wygonić go z Valinoru na wieczną banicję wraz z całą jego kompanią. Chciał już przekazać te słowa posłańcowi i polecić mu powrót do Melka, jednak lud Valar ó w i elfów nawet na to nie pozwolił. Prowadzeni przez Tulkasa, powiedli renegata na sam szczyt Taniquetila, gdzie ogłosili, że nie jest już posłańcem, i że żaden przywilej już go nie chroni. Górę i gwiazdy biorąc na świadków, rzucili go następnie na głazy Arvalieniu, aż duch jego uleciał z potrzaskanej powłoki prosto do najgłębszych jaskiń Mandosa.

Manwé pojął, że ma do czynienia z gwałtownym buntem, cisnął więc berło i zalał się łzami. Inni jednak przekazali królowi orłów Taniquetila, Soronturowi, słowa posłannictwa.

Zaniósł on Melkowi odpowiedź głosząc, że pochodzi ona od Manwého: „Przepadnij po wsze czasy, przeklęty, nigdy już nie próbuj zaczepiać Bogów i elfów. Póki świat istnieje, ani ty, ani żaden twój sługa nigdy już nie postawi stopy w Valinorze.

Sorontur odszukał Melka i przekazał mi, co trzeba. Dopowiedział [też?] o śmierci posłańca. Melko oszalał ze złości i chciał zabić Sorontura. Cała ta sprawa niewiele miała wspólnego z Bogom przyrodzonym poczuciem sprawiedliwości, jednakże od dawna wiadomo, iż gniew nie jest dobrym doradcą. Od tej pory Melko zapalał nienawiścią do Valarów i wszedł ostatecznie na drogę zła, zaś między nim a Soronturem zapanowała nieustanna wojna, która szczególnie okrutna się stała, gdy król orłów postanowił podążyć ze swym ludem w Góry Żelazne, by tam zamieszkać i mieć oko na wszystkie poczynania Melka.

Aule wraca przeto do Manwého i przydaje mu serca powiadając, że Valmar wciąż stoi i góry wysokie, nieprzebyte chronią go przed zalewem zła.

– Pomyśl - mówi - Czyż nie zakuliśmy już kiedyś Melka w kajdany? Jeśli raz jeszcze spowoduje tyle zła, możemy uczynić to ponownie. Niedługo zaś zagrodzimy wraz z Tulkasem także i to przejście, które wiedzie do Erumani i nad morza, by Melko nie mógł skorzystać zeń powtórnie.

Na razie zaś, póki nie wiedzieli, gdzie właściwie Melko przebywa i co robi, postanowili wystawić w górach strażę.

Potem Aule wziął przed Manwem Noldolich w obronę dowodząc, że w złości skrzywdzeni zostali, bowiem to Melko sam jeden winny jest całemu złu, zaś Eldarowie to ani niewolnicy, ani sługi, tylko istoty piękne i czarujące, przeto niech pozostaną gośćmi Bogów na zawsze. Tak i Manwe ostatecznie zwrócił się do nich, iż mogą, jeśli zechcą, powrócić do Kóru i na nowo wziąć się za tworzenie klejnotów, a czego potrzeba im będzie do dzieła, dostaną i to w większej obfitości, niż kiedykolwiek przedtem.

Jednak gdy Feanor usłyszał te słowa, odrzekł:

Dobrze, ale kto przywróci nam radość, bez której niczego, co magiczne, z miłością stworzyć nie sposób? Bruthwir umarł,

a wraz z nim moje serce. Jednakże wielu i tak wróciło do Kóru; odrodzili nawet po części dawną pogodę ducha, chociaż za sprawą mniejszej radości życia nie stworzyli już niczego równie wspaniałego, jak dawniejsze klejnoty. Feanor wszakże, wciąż pełen żalu, pozostał z garstką swoich w Sirnumenie, lecz chociaż dzień i noc pracował, nie zdołał odtworzyć skradzionych przez Melka Silmarili. Do dziś nikomu się to nie udało. W końcu zaniechał dalszych wysiłków i odtąd widywano go często, jak wysiadywał przy mogile Bruthwira, zwanej Kurhanem Najpierwszego Smutku[89], co dobrze oddaje istotę zła, wynikłego ze śmierci owego elfa. Fenor tak długo snuł tam ponure rozważania, aż gorycz serca zatrula mu myśli; kiedyś taki wstał i poszedł do Kóru. W mieście przemówił do gnomów, podsycając ich własne pretensje i żale za utraconymi cudami. Namawiał ich, by porzucili to więzienie i ruszyli w świat.

– Valarowie okazali się tchórzami - prawił. - Ale serca Eldarów nie ustały, odzyskamy nasze dziedzictwo - jak nie podstępem, to siłą. Nastanie czas wojny między Dziećmi Iluvatara a Melkiem. A jeśli przyjdzie nam zginąć za sprawę, mroczne sale Ve niewiele są gorsze od tego jasnego więzienia...[90].

Uzyskał tyle, że grupa Noldolich udała się do Manwego z żądaniem, aby pozwolił im odejść z Valinoru bezpiecznie i w pokoju oraz by Bogowie odstawili ich na te brzegi, skąd niegdyś, świeżo przebudzonych, zabrali.

Manwe zasmucił się taką mową i w pierwszym odruchu zabronił gnomom siania zamętu w mieście (o ile chcą w nim pozostać). Potem jednak powściągnął swą surowość i wyjaśnił im wiele zasadniczych rzeczy dotyczących świata i jego niebezpieczeństw. I dodał, że za sprawą powrotu Melka rychło będzie jeszcze gorzej.

– Serce mi podpowiada, a wiedza potwierdza, że niewiele już czasu zostało do przebudzenia tych drugich Dzieci Iluvatara, ojców rodu człowieczego. Muzyka Ainurów, której odmienić nie można, pod ich panowaniem dobrzmi do końca. Przysparzając Iluvatarowi radości bądź też zgryzoty, trudno powiedzieć. Nie chciałbym, aby strach lub gniew dyktowały

stosunki między dwoma szczepami Dzieci Iluvatara, wolałbym też zostawić świat pustym w oczekiwaniu na nich tak, iżby nikt nie przeszkadzał ludziom wyrastać z plemion w narody.

I dodał jeszcze sporo o ludziach i ich naturze i o tym, co za ich sprawą się zdarzy. Noldoli słuchali zdumieni, bowiem Valarowie prawie nie rozmawiali z nimi dotąd o plemieniu człowieczym, rzadko tylko coś wspominali, przez co Eldarowie nie zwracali na sprawę większej uwagi. Bo i czemu mieliby się przejmować istotami słabymi, ślepyimi na piękno, niezgrabnymi, naznaczonymi piętnem śmierci i w ogóle niepodobnymi do dumnych elfów. Tym bardziej zatem - chociaż Manwe serce przed nimi odsłonił w nadziei, iż ujrzą celowość i sens jego działania oraz bardziej zaufają jego miłości - miast ukojenia zdziwienie ich opanowało, że Ainurowie tak wielkie znaczenie przywiązują do spraw człowieczych. Słowa Manwego skutek wywarły dokładnie odwrotny do zamierzonego, głównie za sprawą Feanora, który wciąż o jednym tylko myślał i wszystko wedle własnej obsesji przeinaczał.

- Teraz wiemy już na pewno, że sprowadzono tu nas w roli urodziwych niewolników! - krzyczał na wzgórzu Kóru. - Koniec końców, usłyszeliśmy prawdę i wiemy, czemu pod strażą nas tu trzymają, ograbiwszy pierwiej z dziedzictwa krain rozległych, abyśmy tylko nie odebrali czegokolwiek ich rasie, która się nawet jeszcze nie narodziła. Im to - wypatrywanym, kalekim istotom, umierającym rychło po narodzeniu, niezgrabnym i głuchym na pieśni czy muzykę, ryjącym sobie domy w ziemi i ziemię tę byle jak, rok za rokiem, uprawiającym - im to właśnie władający Ainurami Manwe Sulimo chce oddać wszystkie cuda świata, te jawne i te jeszcze ukryte, bo ponoć to też Dzieci Iluvatara! A przecież rozdaje nasze dziedzictwo! I czemu tak długo prawił nam o pułapkach tego świata? Aby nas zwieść, ot co! O dzieci Noldolich, dość aksamitnej niewoli w pałacach Bogów! Powstańcie, a ja wyprowadzę was z Valinoru. Godzina wybiła, świat nas czeka.

Oto zaprawdę zdumiewająca sprawa, jak przebiegły potrafił być Melko. Bo któż zaprzeczy, że choć w tych słowach gwałtownych kryło się drobne ziarnko prawdy,

jednak wszystko wzięło się z myśli skrycie sączonych w umysł Feanora przez jego wroga zawziętego, Melka. Feanor nie dostrzegł tego albo nie chciał o tym pamiętać. Wszelako może być i tak, że całe zło swymi korzeniami [najdalszymi?] sięga dawniej, niż knowania Melka i że nie da się tak łatwo wytłumaczyć zagadkowej zazdrości dzielącej elfów i ludzi, jednej z plag świata uszykowanych u jego zarania.

Jakkolwiek to było, żarliwa mowa Feanora zjednała mu od razu wielkie poparcie, gdyż wcześniej ślepotą ogarnęła gnomów - może i za wiedzą Iluvatara. Melko uradowałby się wielce widząc, jak zasiane przezeń zło wydaje owoc bujny ponad oczekiwania. Sam jednak wędrował w owym czasie po mrocznych równinach Erumanu, zapuszczając się dalej, niż ktokolwiek dotąd na południe. Tam właśnie trafił na miejsce okryte najgęstszą ciemnością i uznał, że to dobry zakątek na chwilowe ukrycie wykradzionego skarbu.

Węszy zatem dokładnie, aż znajduje w końcu mroczną jaskinię pod górami. Jaskinię osnutą pajęczyną tak czarną, że aż dławiła w gardle i ręce pętała. Wedle ksiąg starych podziemia te ciągnęły się głęboko krętym korytarzem. W późniejszych czasach tam właśnie uwieziono na chwilę Księżyc i Słońce;[\[91\]](#) tam też przemieszkowała z dawien dawna zmora Moru, której pochodzenie było zagadką nawet dla Valarów. Ludy Ziemi zwały ją rozmaicie. Może zrodziła się z mgieł i mroków na kresach Morza Cienia, mniej więcej wtedy, gdy Latarnie już runęły, a Drzewa jeszcze nie wzeszły, najpewniej jednak zawsze tam była. Wielbiąc przepelnione gęstą czernią zakamarki, przybrała postać szpetnej pajęczycy. Łapała w swe sieci gwiazdy, księżyce i jasność, unosząc się w powietrzu. To za jej sprawą tak niewiele blasku Dwóch Drzew przedostawało się do świata, bowiem zmora żywiła się światłem. A choć spijała je łapczywie, wydalała wyłącznie czerń - tak głęboką, jak antyteza jasności. Eldarowie zwali ją Ungwe Lianti, wielką pajęczycą co usidla, czasem Wirilóme albo Tkaczką Mroku. Noldoli powiadali zaś o pajęczycy Ungolioncie lub Czarnej Gwerlumie.

Gdy Melko spotkał ją po raz pierwszy, nie zapalał do siebie przyjaźnią, jednakże wciąż głodna światła Tkaczka nabrała apetytu na lśniące klejnoty, ledwie je ujrzała.

Melko uczynił już wiele zła rujnując Nildolich i siejąc niezgodę w Valinorze, ale oto wpadł na plan jeszcze przebieglejszy. Widząc zachłanność pajęczycy, obiecał jej wszystkie skarby (oprócz trzech Silmarili) pod warunkiem, że weźmie udział w jego nowych podchodach. Zgodziła się bez wahania i w ten sposób najpiękniejsze klejnoty, jakie kiedykolwiek świat oglądał, trafiły na samo dno jaskiń pod wschodnimi stokami wielkich gór, południowej granicy Erumanu, gdzie spoczęły zamknięte w kokonie ciemności.

Melko i Wirilóme nie marnowali czasu i zaatakowali nie czekając, aż wrzawa w Valinorze ucichnie, a Aule z Tulkasem zagrodzą przełęcz w górach. Cichcem wpełzli do podgórskiej doliny i tam zalegli do chwili rozbłyśnięcia Silpiona. Pajęczycy ani na chwilę nie przestawała tkać swych czarnych, zło ściągających sieci. Gdy nadeszła pora, pozwoliła im spłynąć ku Silpionowi. Cała zachodnia równina Valinoru zmienia się wówczas w przebłyskujące słabo morze ciemnej mgły. Wirilóme zaś narzuca na siebie i na Melka czarny płaszcz niewidzialności i tak przekradają się przez trawy. Bogowie zdumiewają się, zaś elfy w Korze ogarnia strach. Jednak wciąż nie podejrzewają w tym ręki Melka. Sądzą raczej, że to Osse mgłę sprowadził, jak zdarzało mu się to przy co większych sztormach, mimo sprzeciwów Ulma i Manwego. Manwe postąpił zrazu jak zwykle, gdy morskie opary wdzierały się w głąb lądu, czyli dmuchnął łagodnie zachodnim wietrzykiem. Jednak tak lekki zefirek nie zdołał poruszyć ciężkiej i lepkiej sieci. W ten sposób para napastników dotarła nie zauważona do Laurelina. Melko zebrał wówczas całą swą boską moc i wbił miecz w pień drzewa, które buchnęło tak silnym blaskiem, gdyby nie Tkaczka, która rzuciła się do rany w korze i chleptać poczęła światło, aż wyssała wszystkie soki i życie z Laurelina, że spaliłby się Ainur, jak szezł od razu jego miecz.

Pech przeklęty sprawił, że i tego nie zauważono, bowiem Laurelin spać miał akurat. Zasnął przeto i nie obudził się już nigdy, nigdy już nie ucieszył Bogów swym pięknem. Opita jak nigdy Gwerluma wbiła się w zarozumiałość i niepomna ostrzeżeń Melka usadziła się przy korzeniach Silpiona i poczęła wyrzucać z siebie złowrogie opary nocy, które

popłynęły jak rzeka i sięgnęły aż do bram Valmaru. Melko tymczasem bierze jedyną broń, jaka mu jeszcze została i raz za razem nakłuwa nożem pień Silpiona. Wówczas to jednak dostrzega go wędrujący akurat z Sirunmenu gnom imieniem Daurin (Tórin). Dostrzega Melka pośród kłębów mroku i zaraz z krzykiem bieży ku niemu. Z impetem tak wielkim zaatakował, że nim się Melko zorientował, gnom był już przy pajęczycy rozciągniętej na ziemi. Musiał mieć przy sobie ostrze wykute w kuźni Aulego i hartowane w *miruvorze*, inaczej nigdy nie zraniłby tej [tajemnej?] bestii. Zdołał odrąbać jej jedną z potwornych łap, aż czarna posoka pociekła na miecz, trucizna potężna dla wszystkich [istot?], które siłę życiodajną czerpią ze światła. Wówczas Wirilóme sieć na niego narzuciła, z której pętów nie potrafił się uwolnić, a Melko bezlitośnie gmona zadźgał. I oto wyjmując miecz z bezwładnej dłoni i ubija go głęboko w pień Silpiona, a posoka z żelaza przedostaje się do tkanki drzewa i zatruwa ją. Blask przygasa nagle do mdłej poświaty, a ta ginie zaraz w nieprzeniknionym mroku.

Wówczas Melko i pajęczycy rzucają się do ucieczki. W porę, bowiem inni, co wędrowali za Dauinem i widzieli jego los, umknęli w przerażeniu do Kóru i Valmaru, chociaż co krok potykali się w ciemnościach. Tymczasem Valarowie również wyruszyli na równinę i gnali co koń wyskoczy, by bronić drzew, bo pojęli wreszcie, że coś im zagraża.

Napotkani po drodze Noldoli tylko potwierdzają ich obawy mówiąc, że to zaiste sprawa Melka i że niczego bardziej nie pragną, jak pojmać go nim ucieknie ze swą świtą za góry.

Tulkas biegnie na samym przedzie wielkiej sfory łowczych i tak pewnie znajduje drogę w ciemności, że Oróme nie może się z nim równać. Jego dziki rumak gubi się pośród mroku, który dla płonącego gniewu Poldórói nie jest żadną przeszkodą. Ulmo ze swego domostwa w Vai słyszy wrzawę odległą. Ossé głowę [wystawia?] ponad fale Morza Cienia i światła płynącego z doliny Kóru nie dostrzegając, wyskakuje na plażę Eldamaru i biegnie czym prędzej, by dołączyć do reszty Ainurów. Jedynym jasnym miejscem w całym Valmarze pozostał tymczasem ten ogród, gdzie złocista fontanna tryska z Kuklillina i gdzie Vana, Nessa, Urwena i wiele ich służek, dam

Valarów siedzi i łzami się zalewa. Wszelako Palúrien pas przypina mężowi, gdy ten rusza niecierpliwie na wroga, a Varda zjeżdża z Taniquetila przy boku swego pana i przed nim gwiazdę unosi jako pochodnię.

Telimektar, syn Tulkasa, też dołączył do szlachetnej kompanii, a twarz jego i oręż błyszczą w mroku niczym srebro. Krążą tak Bogowie i sługi ich po równinie, niektórzy z [pospiesznie sporządzonymi?] pochodniami, aż cała okolica jaśnieje od ruchomych światełek i dudni od nawołujących się w ciemności głosów.

Melko jest już daleko, gdy czoło pogoni dociera do Drzew, a Valarowie bliscy są omdlenia na widok szkód niepowetowanych, które uczynił. Melko zaś żegna tymczasem pajęczycę, która kieruje się przez góry na południe, do swej jaskini i taką noc za sobą przedzie, że pościg ani razu nie zdołał się do niej zbliżyć, i wraz z wybranymi kompanami (niegdyś dziećmi Mandosa) umyka czym prędzej na północ. Wie, że jego przybocznicy świetnie znają tamtejsze góry i mogą [go?] przez nie przeprowadzić. W końcu dotarli do takiego miejsca, gdzie opary ciemności były rzadsze i tam dojrzeli ich Valarowie. Tulkas z wielkim krzykiem skoczył naprzód i może doszłoby na tej równinie do bitwy Bogów, gdyby nie nazbyt wielka odległość. Nim Tulkas zbliżył się choćby na odległość rzutu włócznią, mgła znów skryła uciekających i tylko śmiech szyderczy rozlegał się to z jednej, to z drugiej strony, a Tulkas obracał się tylko wściekły, że Melko uchodzi.

Wówczas Makar i Measse wyruszyli ze swymi drużynami w góry północy, obudzili Mandosa i rozstawili straż na górskich drogach. Jednak albo się spóźnili, albo Melko ich również przechytrzył - ostatecznie Makar nie był szczególnie bystry, bowiem ani śladu nie znaleźli. Wiadomo jednak, że tamtędy właśnie musiała uciekać ponura kompania, chociaż nikt nie wie, jakim sposobem dotarła na lodem skutą Północ zło wielkie początkując.

**Zmiany nazw własnych w Złodziejskim czynie
Melka i mroku nad Valinorem**

Ellu Melemno < *Melemno* - (w Rozdziale 5, w dodanym zdaniu, wodzem Solosimpich jest *Ellu*).

Sirnumen < *Numessir* (przy pierwszych dwóch okazjach; potem już od razu *Sirmimen*).

Eruman < *Harmalin* (lub) < *Habbanan*.

Arvalin < *Harvalien* < *Habbanan* (lub) < *Harvalien* (lub) < *Harmalin*. Raz pojawia się też forma *Arvalien*.

Bruithwir- zastępuje imię wcześniejsze, zapewne: *Maron*. *Bruithwir go-Maidros* < *Bruithwir go-Feanor*. *go-* to patronimicum „syn...”. Patrz przypisy 2 i 5 powyżej.

Móru - imię to można odczytać także gdzie indziej, gdzie jeszcze się czasem pojawia, jako *Morn* (patrz Dodatek). Zastąpiło inne imię, zapewne *Mordi*.

Ungolion(a) < *Gungoliont*. [w *Silmarillionie* Unoglianta]

Daurin(*Tóriń*) - za pierwszym razem był to *Feanor*; zmieniony następnie na (?) *Daurilasa* krewnego *Feanora*, potem na gнома imieniem *Daurin* (*Tóriń*). Późniejsze wzmianki o *Daurinie* naniesione zostały na formę *Feanor*.

Komentarz do Złodziejskiego czynu Melka i mroku nad Valinorem

Historia „zepsucia” Noldolich przez Melka została potem opowiedziana zupełnie inaczej: pojawił się jeszcze motyw konfliktu między synami Finwego, Feanorem i Fingolfinem (*Silmarillion*, s. 72), o którym tutaj nie ma ani wzmianki, zresztą na razie Feanor nie jest synem Finwego, tylko niejakiego Bruithwira. Zasadniczy dla późniejszej opowieści motyw uwielbienia Melka dla Silmarili (ibid. s. 76) tutaj istnieje tylko jako ogólne upodobanie do wszystkich pięknych klejnotów, co wiąże się zresztą ze stwierdzeniem ogólniejszym, że chociaż Silmarile jako takie już istniały, nie

miały jednak jakiegoś szczególnego znaczenia. Podobnie wygląda sprawa ataku Melka na Noldolich i podobne argumenty padają w sprawie zatrzymywania Eldarów w Valinorze przez Valarów. Znajdujemy tu potwierdzenie, iż wielkie połacie ziemskich krain zaiste są dziedzictwem elfów, jednak Melko nie wspomina ani słowem o planowanym nadejściu człowieka: to pojawia się dalej (i odmiennie) za sprawą Manwego. Co więcej, w obu przypadkach szczególne powiązanie Noldolich z jedynym złym Valarem wynika z nieopanowanego pociągu do klejnotów: w *Silmarillionie* (s. 73) sami szukają u niego prawdy oraz wiedzy, podczas gdy pozostałe szczepy zachowują dystans.

Od tego miejsca opowieści znów się równią. W *Silmarillionie* tajemne zło Melkora ujawnia się na skutek dochodzenia po poróżnieniu książąt Noldorów, tutaj dzieje się to o wiele prościej, wynika z lęków Finwego o skutki niepokojów wśród poddanych. Późniejsza wersja jest oczywiście znacznie doskonalsza, Melkor staje się „poszukiwanym” zaraz po ujawnieniu jego machinacji (choć uciekł), podczas gdy tutaj Valarowie zdają się być ślepi na wszystkie dowody i nakazują mu jedynie osiąść na częściowym wygnaniu na północy, by raz jeszcze przemyślał sobie wszystko w podziemiach Mandosa. Istota „wygnania” Feanora do Formenosu, gdzie dołączył do niego Finwe, pojawia się już tutaj, chociaż dotyczy to na razie wszystkich Noldolich, którym kazano osiąść w kamienistej dolinie (tam gdzie strumień Hiri znika pod ziemią), co miało być zapewne nie tyle karą, co środkiem zapobiegawczym.

W nawiązaniu do miejsca wygnania Noldolich, zwanego tu *Sirmumen* („Zachodni Strumień”) można wspomnieć, że pewien osobny zapisek we wspomnianym już notatniku stwierdza: „Rzeka drugiej kamienistej siedziby gnomów w Valiniorze była *kelusindi*, a źródło u jej początku *kapalinda*”.

Znaczący jest ten fragment, w którym Manwe stwierdza, że elfy to dzieci świata i będą musiały wrócić dnia pewnego na jego łono. Jak wspomniałem już wcześniej, „świat” oznacza zwykle „Wielkie Krainy”, tak jest też w niniejszej opowieści, ale nie wiem, czy tak właśnie być miało. Skłonny jestem interpretować rzecz następująco: po „Wielkim Kresie”

Eldarowie, jako przywiązani do Ziemi, nie będą mogli powrócić z Valarami i duchami istniejącymi wcześniej, niż świat, do miejsc, z których te przybyły (patrz końcówka *Muzyki Ainurów*).

*

Fragment dotyczący kradzieży klejnotów znów różni się diametralnie od wersji późniejszej, w której atak Melkora na Noldorów w Formenos, rabunek Silmarili i zabicie Finwego następują już po spotkaniu złego z Ungoliantą (daleko na Południu) i po zniszczeniu Dwóch Drzew. Ungolianta też wybrała się do Formenosu, gdzie wedle wcześniejszej wersji Melko nigdy uprzednio nie gościł (*Silmarillion*, s. 80). W późniejszej zajrzał tam, i owszem, po czym najpierw ruszył wzdłuż wybrzeża na północ, następnie potajemnie zawrócił do Avatharu (Arvalionu, Erumanu) aby poszukać Ungolianty.

Z drugiej strony wielkie święto pojawia się jako idealna sposobność do złodziejskiego czynu Melka - wykradzenia Silmarili z siedziby Noldolich, chociaż sam przebieg uroczystości jest odmienny. Ma charakter raczej czysto upamiętniający (patrz *Silmarillion*, s. 85), przez co i obecność Solosimpich jest konieczna (w *Silmarillionie*. „Tylko Teleri za górami śpiewali jak zwykle na brzegu morza, gdyż ten szczerp niewiele zważał na pory roku...”).

Po mrocznych towarzyszach Melka z Mandosa (niektórzy mieli być nawet „niegdyś dziećmi Mandosa”), ślad w późniejszej wersji ginie, nie ma też mowy o kradzieży koni Oromego. Czytamy też, że Melko zamierzał opuścić Valinor przełęczami w górach północy, ale gdy lepiej rzecz przemyślał (stąd też biorą się refleksje, jakie byłyby losy Valinoru, gdyby Melko mniej myślał), zmienił zamiar. W późniejszej wersji na północ skierował się jedynie dla zmylenia pogoni. Ciekawie jednak jest prześledzić, jak wątek ów ewoluował - marsz na północ, potem na południe, niby identyczny, ale z odmiennych

motywacji w obu wersjach wynikający i w różnych miejscach opowieści ulokowany.

Warto też spojrzeć na przemiany owej postaci bliskiego krewnego Feanora - najpierw brata lub syna, ostatecznie ojca - który zginął z ręki Melkora w siedzibie Noldolich, Sirnumenie, pierwowzorze Formenosu. W obu ojciec ów nie był nikim innym, jak wodzem Noldolich.

Odnajdujemy też kilka wskazówek geograficznych. Dwa Drzewa rosły na północ od Valmaru, tak jak widać to na mapie. Podobnie też Wielkie Krainy i Zewnętrzne Krainy zbiegają się, prawie dotykają brzegami, na dalekiej Północy. Co więcej, dowiadujemy się, co oznacza przerwa w łańcuchu Gór Valinoru (oznaczyłem ją literką e) - to owa przełęcz, przez którą Melko wydostał się ze swoimi do Arwałinu-Erumanu, przełęcz pozostawiona przez Tulkasa i Aulego jeszcze w czasie wznoszenia gór, by dogodniej było im je przechodzić.

*

Z następnego fragmentu opowieści nie ocalało prawie nic. Zniknął „wykład” Manwego dla Noldolich (choć część jego treści pojawia się w *Silmarillionie* później, na s. 77: „Noldorowie zaczęli szemrać przeciwko Valarom, niejeden elf, uniesiony pychą, zapomniał, komu zawdzięcza wszystko, co ma i co umie”). Znaczące jest użycie przez Manwego formy *go-Maidros*: chociaż imię Maidros wiąże się później z najstarszym synem Feanora, a nie jego pradziadem, od początku powiązane było z tym rodem.

Ginie też potem ślad po osobliwych losach zbiegłego sługi Mandosa, który zaniósł buńczuczne posłanie Melka do Valmaru i który zginął zrzucony przez nieposłusznego Tulkasa ze szczytu Taniquetila. Nie ma też mowy o wysłaniu Sorontura z wiadomością od Bogów (nie zostało wyjaśnione, jak właściwie Sorontur znalazł Melka). Powiada się za to, że po owych wydarzeniach Sorontur przeniósł się wraz ze swym ludem w Góry Żelazne, by mieć oko na Melka. W Komentarzu do *Uwięzienia Melka* zauważyłem już, że Góry

Żelazne leżące wedle opowieści na południe od Hisilóme odpowiadają późniejszym Góróm Cienia (*Ered Wethrin*). Z drugiej strony, w *Opowieści o Słońcu i Księżycu* Melko po ucieczce z Valinoru urządza sobie nową siedzibę w regionie Północy, gdzie Góry Żelazne były szczególnie wysokie i straszne. Oryginał *Opowieści o Turambarze* wspomina, iż Angbad leżał pod korzeniami najbardziej na północ wysuniętych krańców Gór Żelaznych, których nazwa pochodziła od „Piekła Żelaznego” pod nimi. Przypomniana już uwaga o strażowaniu Sorontura w Górach Żelaznych potwierdza dodatkowo, że Angbad leżał właśnie pod nimi. Wątek Sorontura (Thorondora) zakładającego gniazda na Thangorodrimie i dopiero potem przenoszącego się do Gondolinu przetrwa długo w tradycji „*Silmarilliona*” (patrz *Niedokończone Opowieści*, s. 76, przypis 25). W *Zaginionych Opowieściach* Góry Żelazne opisują zatem nieco inny kawałek świata, chyba że uznamy ich pasmo za nader długie i wyciągnięte na południe (późniejsze Góry Cienia) pod postacią południowej granicy Hisilóme, chociaż to północne szczyty, te nad Angbadem, dały łańcuchowi nazwę. Przesłanki potwierdzające słuszność takiej interpretacji pojawią się także później.

W oryginalnej wersji Noldoli z Sirnumenu otrzymują zgodę na powrót do Kóru, zgorzkniały Feanor zostaje jednak z garstką współplemieńców. W ten sposób staje się możliwy podział obecny w wersji późniejszej - Noldorowie w Tirionie, ale Feanor w Formenosie, w tym przypadku na rzeczywistym wygnaniu, bez prawa powrotu do miasta elfów. Różnica tkwi również i w tym, iż w *Silmarillionie* (ss. 68-69) Vanyarowie już dużo wcześniej porzucili Tirion, by zamieszkać na Taniquetil lub w Valinorze: o tym wczesna wersja milczy. Pojawia się też różnica zasadnicza - gdy Feanor wszczyna rebelię, Drzewa jeszcze jaśniejają w Valinorze.

W obecnej opowieści dość długi czas zdaje się upływać między kradzieżą klejnotów a następnymi wydarzeniami. Noldoli usiłują wówczas odtworzyć swe skarby, chociaż na próżno, bo serca do pracy im brakuje. Feanor na próżno stara się zrekonstruować *Silmarile*. Ten wątek musiał oczywiście zniknąć w wersji późniejszej, o wiele bardziej

„zdyscyplinowanej”, kiedy to Feanor odmawia wydania Silmarili dla uzdrowienia Drzew (a nie wie jeszcze, że Melko je zabrał) a czyni tak dlatego, iż nawet bez próby wie świetnie, że drugich nigdy już nie stworzy, podobnie jak Yavanna nie wyhoduje nowych Drzew.

Audycja Feanora i innych Noldolich u Manwego, ta podczas której żądali odstawienia do Wielkich Krain, została usunięta wraz z monologiem Manwego wyjaśniającego kwestię nadejścia ludzi i wyrażającym niechęć, by oddać elfom „świat” we władanie, gdy człowiek jeszcze nie dorósł. W *Silmarillionie* nie odnajdujemy ani śladu podobnych refleksji Manwego (ani sugestii, by wiedza Manwego była podobnie rozległa). Tam, gdzie wcześniej poruszano kwestie człowiecze i związane z nimi decyzje Valarów wobec elfów, w *Silmarillionie* (s. 77) odnajdujemy listę kłamstw Melkora, który niejako przejmuje całą niemal argumentację (wspomniałem już, że w obecnej wersji Melko ani słowem nie wspomina Noldolim o nadejściu człowieka).

Dowiadujemy się też czegoś nowego o Muzyce Ainurów: iż to właśnie za sprawą człowieka dzieje świata dobiegną kiedyś końca. Nie jedyna to we wczesnej wersji sugestia, że los Ziemi dawno już został przesądzony. Zazdrość między elfami a ludźmi zdaje się być koniecznym warunkiem rozwoju dziejów, wcześniej zaś trafiamy na jednoznaczną sugestię, że może nawet paskudny charakter Melka został z góry przewidziany i zaplanowany.

Mimo wielkich zmian trafiamy jednak na wyraźny ślad wczesnej retoryki Feanora: jego mowa do Noldolich w Korze przypomina do złudzenia jego wystąpienie w blasku pochodni, to kierowane do Noldorów z Tirionu (*Silmarillion*, ss. 94-95).

Związek Melka z Ungoliontą obecny jest *ab initio* i trwa zasadniczo nie zmieniony: nie wiadomo dokładnie, skąd się pajączyca wzięła, mieszka na południowych krańcach Krain Zewnętrznych, żywi się światłem i tka sieci z ciemności, w zamian za klejnoty sprzymierza się z Melkiem (choć ten fragment wyglądał potem odmiennie), wysysa soki z Drzew, niszcząc je wraz z Melkiem, zwodzi też pogonie podczas wielkich poszukiwań, pozwalając Melkowi uciec z Valinoru.

Znajdujemy jednak wiele drobnych różnic. W *Silmarillionie* (s. 83) Melkor wyprawia się do Avatharu wiedząc, że znajdzie tam Ungoliantę, tutaj trafia na nią przypadkiem szukając drogi ucieczki. Tutaj jej pochodzenie nie jest znane, zaś w *Silmarillionie*, chociaż zasadniczo jest podobnie („Eldarowie nie wiedzieli, skąd się wzięła...”, *ibid.*), jednak poprzez zwrot „niektórzy powiadali...” otrzymujemy dokładne wyjaśnienie: istniała zanim świat jeszcze się uformował, Melkor upodlił ją i został jej panem, chociaż ona go odrzucała. Oryginalna idea „pierwotnego ducha (zmory) Moru” wyjaśniona została w haśle słowniczka wczesnej mowy gnomów, gdzie imię *Muru* oznacza „imię Pierwotnej Nocy uosobionej w Gwerlumie lub Gunglioncie”.[\[92\]](#)

Dawna wersja powierzchownie traktuje rozwinięty w *Silmarillionie* opis zejścia Malekora i Ungolianty z Góry Hyarmentir na równinę Valinoru. Tam trwały jeszcze uczty, tutaj zabawa już się zakończyła. W *Silmarillionie* napaść na Drzewa następuje w porze „zmiany warty” Drzew, tutaj Silpion kwitnie na całego. Znika też potem wątek gнома Daurina. Wczesna wersja nie podaje dokładnie, że Ungolionta wypięła światło Silpiona, a tylko że drzewo umarło za sprawą jej trucizny pozostawionej na mieczu Daurina, który Melko wbił w pień. W *Silmarillionie* pajęczycza dotarła również do *Studni Vardy* i wypięła je do dna. Dziwne, że gnom nosił najpierw imię Feanora, skoro zginął z ręki Melka. Możliwe, że ojciec nie przewidywał dla niego wcześniej żadnej roli w późniejszych dziejach Noldolich w Wielkich Krainach, jednak w szkicu późniejszej opowieści czytamy, że zmarł w Mithrimie. W tejże historii po raz pierwszy pojawia się *miruvor*, w słowniku wczesnej mowy quenya definiowany jako „nektar, napój Valarów”. W *The Road Goes Ever On* (s. 61) ojciec twierdzi, że tak właśnie Valarowie zwali napitek podawany podczas świąt i porównuje go do nektaru bogów Olimpu (w przekładzie *Namarie* zwie *miruvóre* „nektarem” (*ibid.* s. 58).

Najważniejszą zmianą w tym fragmencie jest natychmiastowy powrót Ungolionty do legowiska na południu, tak że brakuje tu jeszcze wątku „sporu złodziei”, uratowania Melkora przez Barłogów i nadejścia Ungolianty do Nan Dungortheb (*Silmarillion*, ss. 92-93). We wczesnej wersji

pajęczycyca otrzymuje klejnoty Noldolich już przy pierwszym spotkaniu z Melkiem. W *Silmarillionie* Melko ich wówczas jeszcze nie posiadał, bowiem nie napadł jeszcze na Formenos.

VII Ucieczka Noldolich

Opowieść Lindego ciągnie się bez przerwy, wciąż pod postacią rzuconego w pośpiechu, ołówkowego rękopisu (choć niemal dokładnie w tymże miejscu zaczyna się nowy notatnik), uznałem jednakże, iż stosowne będzie wyodrębnić kolejny rozdział. Jego tytuł, podobnie jak poprzednio, zaczerpnąłem z okładki notatnika.

- Wszelako Bogowie nie porzucili nadziei. Schodzili się raz po raz u martwego Laurelina i stamtąd wyruszyli na poszukiwania, aż przetrząsnęli cały Valinor. Nade wszystko pragnęli pomścić bolesną krzywdę, wyrządzoną ich pięknemu królestwu. Wezwani na pomoc Eldarowie przemierzali wraz z nimi nie tylko równinę, ale i stoki gór, bo nie ma przecież ucieczki z Valinoru na zachód, tam gdzie toczy zimne wody Zewnętrzne Morze. Feanor jednak nie umilkł. Stał na najwyższym placu Koru, tym obok domu Inwego, i oto krzyczy, żeby wszyscy Noldoli zeszli i by go posłuchali. Wiele tysięcy przybyło na wezwanie, i z tyloma smukłymi pochodniami, że białe mury pojaśniały jak jeszcze nigdy dotąd. Gdy już się zebrali i Feanor ujrzał, iż większość w tym tłumie stanowi plemię Noldorów[93], nawołuje, by skorzystać z ciemności, zamieszania oraz chwili słabości Bogów i zrzucić wreszcie jarzmo - bo tym były dla niego, szaleńca, dni chwały w Valinorze - i wyruszyć czym prędzej, zabierając wszystko, co tylko się da.

– Jeśli brak wam zapалу w sercach, patrzcie. Bo ja sam, jakem Feanor, ruszę w świat magiczny i szeroki, by odszukać klejnoty, które do mnie należą i chociaż nie odgadnę, jak wielkie i niesamowite przygody mnie tam spotkają, będzie to jednak los godniejszy dla dziecka Iluvatara, niż trwanie w bożej służbie.[94]

Ci, którzy gotowi byli z miejsca za nim podążyć, szum głośny podnieśli i chociaż mądry Nóleme nawoływał jak mógł

do rozsądku, nie chcieli go słuchać i rozgardiasz panował coraz większy. Nóleme błaga, by chociaż zechcieli posłannictwo do Manwego wystosować, żeby się pożegnać i otrzymać dobre słowo, może parę rad na drogę, ale próżno przekonuje, bo Feanor ogłuchł już doszczętnie i dowodzi, że nie pora na takie dworności, szczególnie że Manwe, gdyby go lekkomyślnie uprzedzić, po prostu zabroni wymarszu i zrobi co w jego mocy, by Noldolich zatrzymać.

– Zresztą, czymże jest teraz dla nas Valinor, gdy światła w nim zbrakło - dowodzą zapaleńcy. - Już lepiej nam będzie w świecie szerokim, gdzie nie ma nadzoru.

I uzbrajają się jak mogą najlepiej, bo przecież ani elfy, ani Bogowie nie przykładali wówczas zbyt wiele wagi do gromadzenia oręża, pakują klejnoty, stroje i narzędzia, zostawiają jednak wszystkie księgi mądre. Mała to strata, bowiem pamięć mieli świetną. Nóleme pojął w końcu, że ich nie przekona, pomagał więc we wszystkich przygotowaniach, bo nie chciał się ze swoimi rozstawać. Przy blasku pochodni zeszli potem ze wzgórza Koru i wzdłuż odnogi zatoki pospieszili do siedziby Solosimpich.

Poniższe dwa akapity zostały przekreślone, a w poprzek wierszy widnieją słowa „Wstawić bitwę o Kópas Alqalunten”.

Większość ludu elfów towarzyszyła Bogom w ich poszukiwaniach, jednak niektórzy zostali w mieście i tychże namawiali stronnicy Feanora, by z nimi los swój połączyli. Niektórzy Teleri posłuchali, jednak spośród Inwirów nikt przekonać się nie dał. Ostatecznie zebrała się grupa złożona po równo z dorosłych i młodzieży (jako że dzieci w poszukiwaniach udziału nie brały). Grupa zdesperowana i zagubiona na tyle, by zdecydować się na czyny, których Noldoli poniewczasie gorzko żałowali, jako że odmieniły ich los i serca, oraz na czas jakiś poróżniły z innymi elfami.

Dotarli do Cópas, gdzie rozciągała się cicha, ukochana przez Solosimpich przystań i tam przejęli ich statki. Załadowali na pokłady swoje kobiety i dzieci a także kilkoro jeszcze [innych?]. Byli też z nimi nieliczni biegli w nawigacji Solosimpi. I tak sami ruszyli coraz bardziej dziką i nieprzychylną plażą na Północ, podczas gdy flota płynęła

morzem, trzymając się brzegu. Słyszałem, że w ten sposób wydostali się z Valinoru i chociaż nie znam sprawy bliżej, być może istnieją wśród gnomów opowieści opisujące tamte wydarzenia dokładnie. Co jeszcze słyszałem,

Wspomniana wstawka została starannie (atramentem) spisana na luźnych kartkach, jednak nie potrafię orzec, na ile jest późniejsza.

Przelanie krwi bratniej (Bitwa o Kópas Alqalunten)

Większość tego ludu wspomagała Bogów w poszukiwaniach, jednak wielu zebrało się w konsternacji na plażach przed swymi siedzibami. Niemało też pracowało w przystaniach, spośród których najważniejsza była ta zwana Kópas, a w pełnym brzmieniu Kópas Alqalunte, Przystań Łabędzich Okrętów. Był to basen spokojnej wody, zaś od wschodu w otaczającym go kamiennym murze widniała przerwa, przez którą morze miało dostęp do środka, zaś nad wejściem do przystani wznosił się wykuty w żywej skale potężny łuk. Był tak olbrzymi, że tylko największe statki musiały pokonywać go pojedynczo, te zwykłe mogły się pod nim mijać. Gdy jeden wypływał, a drugi kierował się właśnie na błękitne wody zatoki, żadnemu nie groziło, że zawadzi masztami o skałę. Za sprawą kamiennej ściany nie docierał tu wcześniej blask Drzew, przez co w przystani płonął wiecznie krąg złotych latarni. Było też wiele różnokolorowych lamp oświetlających nabrzeża i podesty domów, jednak spojrzawszy pod kamiennym łukiem widziało się błądy przestwór Morza Cienia z igrającym na falach dalekim poblaskiem Valinoru. Piękna była to przystań i przewspaniały był widok białej floty, wracającej do portu po niespokojnej tafli morza, które rozsiewało mieniącą się w blasku latarni wodną mgiełką. W tej chwili okręty leżały nieruchomo przy nabrzeżach, a mrok zgęstniał jeszcze, odkąd zbrakło Drzew.

Solosimpich skłonnych ulec szaleństwu Noldolich dałoby się policzyć na palcach obu rąk, większość z nich nie chciała

nawet słyszeć o podobnych pomysłach. Niemniej tak się zdarzyło, że wzburzona kompania ruszyła na północ wzdłuż brzegów Eldamaru i dotarła w końcu do urwiska ponad Łabędią Przystanią.[\[95\]](#) Dawnej Solosimpi wykuli tam w skale kręte schody wiodące aż do samego nabrzeża. Dalej na północ brzeg stawał się coraz mniej gościnny i trudny do przebycia, a Noldoli wiedli ze sobą tyle samo dziewcząt i kobiet, co mężczyzn, i chłopców (bo dzieci przeważały wśród tych, co pozostali w Korze i Sirnumenie, choć potem wiele łez przez to popłynęło), przez co sytuacja ich stała się nader niełatwa. Zdesperowani i rozgorączkowani popełnili wówczas czyny, których poniewczasie nader gorzko żalowali, bowiem za ich sprawą łaskę bogów utracili na czas jakiś, a i nawet serca pozostałych Eldalich odwróciły się od Noldolich.

Feanor odpowiedział wówczas, że nie dotrą tak szybko na północ żadnym innym sposobem, jak tylko na pokładach statków.

– A skoro elfy nadmorskie nie dadzą nam ich dobrowolnie - rzekł - musimy im je odebrać.

Zeszli zatem do przystani i skierowali się ku statkom. Solosimpi protestowali, a chociaż nie potrafili stawić oporu tak wielkiej ciżbie gnomów, żal i gniew zrodziły się w tejże chwili między dwoma plemionami Eldarów. Noldoli załadowali kobiety i dzieci na pokłady, po czym sami wsiedli i naparli na wiosła, by wypłynąć na otwarte morze. Solosimpi zapłonęli oburzeniem na tę kradzież, bo przecież wśród tych misternie i żmudnie budowanych okrętów były i takie, które sami Bogowie stworzyli jeszcze na Tol Eressei - statki niezwykle i magiczne, pierwsze spuszczone na wodę. Powiedzieli sobie zatem:

– Ci złodzieje nigdy nie wyprowadzą naszych statków z przystani.

I kto żyw, pobiegł zaraz po szczycie muru, aż do łuku, pod którym statki musiały przepłynąć, i stojąc tam Solosimpi wołać zaczęli do gnomów, by ci zawrócili. Ci jednak słuchać nawet nie chcieli i kursu nie zmieniali. Wówczas marynarski lud pokazał kamienie i łuki.

W tej chwili nadeszły te gnomy, które nie zmieściły się na pokładach i pieszo wędrować miały wzdłuż wybrzeża. Widząc bitwę nieuniknioną, ruszyły na Solosimpich, a zagnawszy wszystkich na sam szczyt łuku bramy, zabiły ich lub strąciły do morza. Tak oto po raz pierwszy zdarzyło się, że Eldar zginął z ręki Eldara. Powiało grozą, jakiej dotąd nie znano. Wielu Solosimpich padło, a i gnomów niemało, bowiem musieli sobie oni wywalczyć drogę na szczyt klifu, a zbiegający się coraz liczniej gospodarze nie ustawali w pogoni.

W końcu jednak udało się: statki wypłynęły z zatoki, Noldoli odeszli, i tylko przystań za nimi została mroczna i cicha, a wśród szczątków zniszczonych latarni słychać było ciągle słabe łkania i płacze. Oto, jakie owoce potrafi rodzić na tym świecie robota Melka.

Mówi się, że gdy Solosimpi tonęli we łzach, Bogowie dalej przetrząsali równinę Valinoru albo trwali w stuporze obok martwych drzew. Długi wiek minął w takiej ciemności. Lud gnomów cierpiał wówczas nie mniej, bo przyszło mu zaznać okrucieństwa szerokiego świata. Marsz wzdłuż brzegów ciągnął się bez końca, aż Eldamar zniknął gdzieś w oddali, jakby go nigdy nie było. Coraz trudniej było znajdować ścieżki na Północ, zaś flota powoli żeglowała w mroku, bowiem nikt nie odważał się płynąć szybciej w takich warunkach.

Nie znam jednak dokładnie smutnych dziejów tej wędrówki, bo nie powstała o niej nigdy żadna pieśń - zbyt ponury to temat. I chociaż gnomy niejedno prawią o dawnych dniach, tych wspomnień nie budzą. Co jednak słyszałem,

Tutaj kończy się wstawiony fragment, wracamy do wczesnego brudnopisu:

to, że nigdy nie przebyliby żywi strasznej cieśniny Qerkaringa[96], gdyby zdarzyło im się dotrzeć tam zmęczonymi czy chorymi, tak jak nieraz później cierpieli mieszkając z dala od Valinoru. Wciąż mieli błogosławiony pokarm Bogów, boskie nektary krążyły w ich żyłach i sami byli półbogami - ale *limpe* ze sobą nie zabrali, bowiem ten napój lud czarodziejski otrzymał dopiero później, długo po

Marszu Wyzwolenia, przez co zasiane przez Melka na świecie zło szybko ich usidliło.

– Wybacz mi, że przerywam - odezwał się Eriol. - Ale cóż to za straszna cieśnina, o której wspomniałeś?

– Wiedz zatem - powiedział Lindo - że brzegi Eldamaru na północ od przystani Kópas zbaczą ku wschodowi, tak że niezliczone mile dalej, na Północy bardziej północnej, niż nawet Góry Żelazne, pośród Lodowego Królestwa, stykają się niemal z wybiegającymi ku zachodowi brzegami Wielkich Krain, tworząc tam wąską cieśninę. Wody są tam nader niebezpieczne z powodu silnych prądów i wirów. Pełno jest też gór lodowych, które zderzają się z hukiem miażdżąc zarówno ryby jak i okręty, jeśli takowe odważyły się w cieśninę zapuścić. W tamtych dniach wybiegał wszakże z zachodniego brzegu długi cypel, który potem zniszczyli Bogowie, sięgający niemal do wschodniego lądu. Cały był jednak z lodu i śniegu [spiętrzonego?], przez co dziury w nim ziały i przepaście, i uchodził za nieprzebyty. Zwano go Helkarakse lub Lodowym Kłem.[\[97\]](#) Ostał się w cieśninie po lodowcu, który pokrywał te okolice, zanim Melka zakuto w łańcuchy (dzięki czemu klimat Północy stał się na czas jakiś łaskawszy), a nie topniał za sprawą bliskości brzegów i napływających wciąż z Północy (gdzie się wycofała wieczna zima) gór lodowych, które wciąż na nowo osiadały przy cyplu i tak w ten sposób go wzmacniały. Wąski pas wody między Lodowym Kłem a Wielkimi Krainami zwano właśnie Qerkaringa lub Zatoką Ziąbu.[\[98\]](#)

Gdyby Melko wiedział o ich rozpaczliwej próbie pokonania cieśniny przez Noldolich, mógłby wszystkich usidlić w tym ponurym miejscu i bez trudu nagiąć do swojej woli. Jednak minęły miesiące, od czasu gdy on sam umknął tymże właśnie szlakiem i był obecnie bardzo daleko. Nie pomyliłem się, Rumilu?

- Ani słowa - rzekł Rumil - ale nie wspomniałeś, że przed dotarciem do Helkarakse mijali ten spłachetek plaży, i że Mornie przybija do lądu, by zabrać dusze wysyłane przez Fui do Arvalinu.[\[99\]](#) Tam u krańca stromej, krętej i niebezpiecznej ścieżki, wiodącej z Mandosa, wyszpiegował ich sługa

Vefantura i usilnie namawiał ich do powrotu. Oni jednak potraktowali go pogardliwie. Stał więc na wysokiej skale i przemówił tak głośno, że słyszeli go aż na pokładach statków. Przepowiedział uciekinierom wiele złych przygód i nieszczęść, które na nich spadną, ostrzegł ich też przed Melkiem. A na końcu dodał: „Wielki jest upadek Gondolinu”, czego nie mogli zrozumieć, bowiem Turonda, syna Nólemego, [100] nie było jeszcze na świecie. Mędrcy zapamiętali jednak te słowa, gdyż wiadano powszechnie, że Mandos i jego podwładni posiadają dar wieszczania. Powtarzano potem całą kwestię nazywając ją przepowiednią amnoską, bo w Amnos wygłoszona została, dziś zwanym Hanstovanen [101] lub przystanią Mornie.

Gdy wreszcie dotarli do strasznego przesmyku Helkarakse, niektórzy opowiedzieli się za przewiezieniem kolejno wszystkich statkami na drugi brzeg - tak raczej, niż iżby szukać mieli drogi po zdradliwym lodzie. A kiedy spróbowali, stracili wielki statek ze wszystkimi pasażerami, a to za sprawą groźnego wiru, pojawiającego się u zachodniej podstawy Helkarakse. Wir jest to szybki i głośny, a jego jęk włos jeży na głowie. Cokolwiek znajdzie się w jego zasięgu, błyskawicznie wciągane jest w głębinę i miażdżone o skały i lód. Zwą go Wiruin. Przerżenia Noldolich nie da się opowiedzieć, bowiem gdy znaleźli już w desperacji drogę przez Helkarake, stanęli bezradni przed wąskim przesmykiem, oddzielającym ich od zewnętrznego świata. Wody płynęły tam wartko, a spływające z północy góry lodowe zderzały się z takim hukiem, że z dala było go słyszać.

Pojawienie się pływającego lodu związane było niewątpliwie z powrotem Melka na Północ. W dniach pokoju zima wycofała się bowiem na najdalsze ostępy Północy i Południa, i prawie nie pojawiała się na świecie. Niemniej stwierdzić trzeba również, że to właśnie działalność Melka ostatecznie Noldolich ocaliła. Spójrz bowiem, oto wyładowali ze statków swoje kobiety i marynarzy, i obozem rozbili się z konieczności na jałowych brzegach.

Pieśni zwą ich obozowisko [102] Namiotami Szmeru, bo zaiste wiele niosło się stamtąd lamentu i żalów głośnych. Niejeden gorzkie wyrzuty czynił Feanorowi, zasłużone

zresztą, jednak tylko garstka zawróciła. Sądono bowiem powszechnie, iż uciekinierów nikt nie zechce wpuścić z powrotem do Valinoru. Znaleźli zresztą drogę powrotną, ale to już zupełnie inna historia.

Gdy obozujących spowijała rozpacz najczarniejsza i nikt nie śmiał nawet marzyć o lepszych czasach, zima rozwinęła znowu swe sztandary i na południe, z mroźnymi włóczyniami lodu i gradowymi biczami ruszył jej pochód zwycięski. Nastaje kiedy tak gwałtowne oziębienie, że lód skuwa powierzchnię wody między cyplem Helkarakse^[103] a wschodnim lądem, unieruchamiając przy tym góry lodowe i tak szybko grubieje, że nawet silny prąd nie da mu rady. Wówczas to Noldoli porzucają skradzione statki oraz swe żałosne obozowisko i wyruszają pieszo przez zdradliwą Qerkaringę. Nie sposób opowiedzieć, ile nieszczęść spotkało ich po drodze, ilu zginęło w szczelinach lodowych i utonęło w kłębiącej się na dnie wodzie lub zgubiło szlak i zamarzło gdzieś z dala. Kiedy jednak dotarli wreszcie do Wielkich Krain, spadło na nich tyle nowych nieszczęść, że te dawniejsze ponure przeżycia niczym się przy nich zdawały. W późniejszych opowieściach przedstawiali je jako ledwie drobne niedogodności. W ogóle dość niechętnie wspominali opuszczenie Valinoru, czy niewolnikami byli czy też mieszkańcami Gondolinu. Jednak nawet tak dotkliwie przeciwności losu nie pokonały plemienia gnomów. O zaginionych powiada się, że niektórzy z nich wciąż błądzą pomiędzy skutymi lodem górami i nic nie wiedzą o klęskach, które dotknęły w tym czasie ich współbraci. Inni mieli podobno wrócić do Valinoru i trafić pod opiekę Mandosa. Jeszcze inni po długich dniach samotnej wędrówki odnaleźli jednak swe nieszczęsne plemię. Jakkolwiek było, wycieńczona i znacznie pomniejszona kompania dotarła w końcu do kamienistych krain wschodnich i stanąwszy u granic lodu obejrzała się na Helkarakse i Qerkaringę. Widać jeszcze było szczyty gór wznoszących się za morzem, wierzchołki majestatycznego łańcucha Valinoru wyrastające ponad napływające z południa mgły, który na zawsze miał ich odgrodzić od braci i dawnych domostw.

I tak oto Noldoli przybyli na świat.

Rumilowa opowieść o mrokach nad Valinorem dobiegła końca.

– Wielką moc czynienia zła posiadał Melko - stwierdził Eriol - skoro potrafił swoimi knowaniami zburzyć szczęście i Bogów, i elfów, zgasić blask ich serc, miłość zatruć ze szczętem i ciemnością okryć ich siedziby! W dziejach świata nikt nie popełnił chyba czynu bardziej niegodnego.

– Prawdą jest, że nigdy więcej nie doszło w Valinorze do podobnej podłości - przyznał Lindo - jednak Melko gorsze jeszcze sprawy na świecie wyczyniał, a zasiane przez niego zło do dziś straszne wydaje owoce.

– Może być i tak - stwierdził Eriol - jednak najbardziej boleję właśnie nad zniszczeniem tych pięknych Drzew i nad ciemnościami, które świat spowiły.

Zmiany nazw własnych w Ucieczce Noldolich

Helkarakse [Cieśnina Lodowej Kry] < Qerkaringa (szczegóły, patrz przypis 5 powyżej).

Arvalin < Habbanan.

Amnos < Emmon < Morniento.

Hanstovanen - nazwa miejsca przybijania statku Mornie najpierw pojawiła się jako *Mornielta* (ostatnie litery niepewne), potem *Vane*(lub *Vone*) *Hansto*; ta druga nie została skreślona, ale forma *Hanstovanen* (ewentualnie *Hanstavaneń*) zdaje się być ostateczna. Po niej następuje jeszcze dodatek: „lub *Mornien*”.

Komentarz do Ucieczki Noldolich

Opowieść ta (w gruncie rzeczy zakończenie długiej wypowiedzi Lindego o czynach Melka, z wtrąceniem ze strony Rumila) jest najstarszą znaną relacją o wyjściu gnomów

z Valinoru. Oto Bogowie wciąż daremnie próbują ścigać Melka, od dawna jest bezpieczny. Eldarowie zaś im pomagają (nawet Solosimpi, którzy później, już jako Teleri, nie są w *Silmarillionie* zbyt skłonni do opuszczania statków ani wybrzeża). Powrót Feanora do Kóru i agitacja w blasku pochodni (wobec Noldolich oraz tutaj także i innych) pozostała zasadniczo, chociaż nie ma jeszcze synów Feanora. Nie poznajemy też żadnych książąt Noldolich (poza Turondem - Turgonem, o którym wspomina się jedynie, że jeszcze się wówczas nie narodził). Ani śladu Przysięgi Feanora, a próby zażegnania konfliktu sprowadzają się jedynie do wysiłków Nólemego (późniejsza rola Finarfina - *Silmarillion*, s. 96). W *Silmarillionie* po bratobójczej walce w przystani i po usłyszeniu Proroctwa Północy, Finarfin i wielu jego pobratymców zawrócili do Valinoru i uzyskali wybaczenie Valarów (s. 103), tutaj jednak przyjęcie powracających nie było gościnne, lubo trafili do Mandosa.

W odrzuconym fragmencie, zastąpionym obszerną relacją z bitwy, mowa jest o czynach, których Noldoli potem gorzko żalowali - co odnosić się musi do uprowadzenia statków, bowiem o gorszych postępach nic nie wiadomo (w relacji ta sama kwestia odnosi się już do bratobójstwa). Pomysł, jakoby Noldoli popełnili w Kópas przestępstwo naprawdę ciężkie, pojawił się w osobnym notatniku, w którym ojciec zapisywał idee i zamierzenia - zwykle pod postacią urwanych zdań czy też nazw tylko. Służyć miały one za „węzłki”, przypominające o zrobieniu tego czy tamtego. Oto rzeczona notatka:

Bogowie wielce zgniewali się na elfy - dozwolili nawet, by niektórzy Noldoli zabili w Kópas paru Solosimpich - choć Ulmo wstawiał się za nimi (? o ile Ulmo aż tak uwielbia Solosimpich).

Notka została przekreślona, obok pojawił się dopisek „załatwione”, a wskazówka na temat próśb Ulma została wykorzystana w opowieści *Ukrycie Valinoru*.

Opisany jako element Kópas wielki łuk kamienny przetrwał w *Silmarillionie* (s. 68) jako brama Alqualonde: „lita skała, sklepiona w łuk”; stąd też dowiadujemy się, dlaczego w

porcie ustawiono tyle latarni - za sprawą kamiennej ściany docierało tam z zewnątrz niewiele blasku - chociaż *Silmarillion* sugeruje, iż przystań znajdowała się „na granicy Eldamaru, na północ od Kalakirii, gdzie gwiazdy jaśniały silnym, czystym światłem”.

Wypadki w przystani przedstawione zostały nieco odmiennie niż w późniejszej wersji, jednak ogólny ich przebieg jest identyczny. I chociaż wzniecony przez Uinenę sztorm jeszcze się nie pojawia, obraz Noldolich, podążających na północ pieszo oraz po wodzie pozostał.

Znajdujemy ciekawe wskazówki dotyczące geografii północnych regionów. Ani śladu pustkowi (późniejszego Aramanu) między północnymi Górami Valinoru a morzem. Koncepcja taka pojawiała się rzadko już wcześniej i korespondowała z opisem stromego szlaku z Mandosa do przystani Mornie. Nazwa *Helkarakse*, Lodowy Kieł, pojawia się w poprawkach jako nasada półwyspu wybiegającego z zachodniego brzegu, potem odnosi się do *Qerkaringi* (tutaj), cieśniny pełnej pływającego lodu. Jednak to ostatnie działo się w czasach, gdy *Helkarakse*, już jako Cieśnina Lodowej Kry, awansowała na znaczniejsze miejsce w nowej wersji - rozwijającej się, o wiele bardziej złożonej topografii Śródziemia.

Silmarillion (s. 101) sugeruje, że postacią wygłaszającą Proroctwo Północy był sam Mandos, a nie pomniejszy wysłannik Manwego. Tam też więcej ono znaczy dla losów świata. Tutaj nie ma jeszcze mowy ani o klątwie, ani o fatum, mamy jedynie wieszczenie, wspominające, iż „Wielki jest upadek Gondolinu” - do tego właśnie zdania odwołuje się opowieść o zniszczeniu fortecy elfów, w której czytamy, że „tak właśnie brzmiało proroctwo Amnona” (Amnon właśnie, a nie Amnos, jak w niniejszym tekście), co zdaje się oznaczać raczej postać (sługę Vefantura?) niż miejsce. Wspominany już notatnik zawiera taki tekst:

Amnon, proroctwo. Wielki jest upadek Gondolinu. Turgon nie zginie póki kwitnie lilia doliny.

Inna jeszcze notka, tycząca *Zaginionych Opowieści*, podaje:

Amnon, proroctwo. „Wielki jest upadek Gondolinu” i „Gdy lilia doliny zwiędnie, odejdzie Turgon”.

Tak zatem *Amnon* może oznaczać zarówno miejsce, jak i osobę. „Lilia doliny” to sam Gondolin, którego jedną z Siedmiu Nazw było *Losengriol*, co tłumaczy się jako „kwiat lub lilia doliny”.

Ciekawa jest wzmianka, o tym że Noldoli nigdy nie przebyliby lodów Północy, bez niedawnego jeszcze świetnego odżywiania w Valinorze. Odbija się ona echem w *Silmarillionie* (s. 104): „niedawno wyszli z Błogosławionego Królestwa, nie zdążyli się jeszcze znużyć bytowaniem na Ziemi”. Z drugiej strony Proroctwo (ibid. s. 102) podaje dokładnie, iż „Chociaż bowiem Eru dał elfom ten przywilej, że nie umierają na obszarach Ei i nie mają do nich dostępu żadne choroby, każdy z was zginąć może i wielu polegnie od oręża...”. O zdradzie Feanoryjczyków i zostawieniu kompanii Fingolfiną na brzegach Aramanu nie ma oczywiście ani słowa, jednak pojawia się już wątek obwiniania Feanora. Charakterystyczne, że chociaż sama struktura opowieści przetrwała prawie nie zmieniona, to jednak „genealogiczne” podteksty uległy daleko idącej ewolucji. Turgon ma być synem (Finwego) Nólemego, jednak brak sugestii o pokrewieństwie Feanora z władcą Noldolich, zaś inni książęta, jak Fingolfin, Finarfin, Fingon czy Felagund, nie pojawiają się w ogóle - ani osobiście, ani wywołani z imienia.

VIII Opowieść o Słońcu i Księżycu

Opowieść o Słońcu i Księżycu poprzedzona została „Interludium” (jak określa rękopis), w którym to fragmencie pojawia się kolejny gość Mar Vanwa Tyalieva, niejaki Gilfanon z Tavrobel. Takie samo interludium obecne jest też we wcześniejszej, porzuconej wersji.

Niemal cały tekst został napisany ołówkiem i następnie „pociągnięty” piórem, jednak blisko końca mamy do czynienia z atramentowym brudnopisem i ołówkowym dodatkiem zawartym już jednak w innym zeszycie.

Opowieść o Słońcu i Księżycu jest bardzo długa, zatem skróciłem ją tu i ówdzie, nie opuszczając wszakże żadnych istotnych szczegółów (skreślony ręką ojca dopisek informuje, że opowieść ta „wymaga znacznego przeredagowania, przycięcia i poprawienia”).

Gilfanon a Davrobel

Gdyby ktoś sądził, iż po wysłuchaniu opowieści o licznych nieszczęściach elfów, pragnienie *limpe* osłabło w Eriolu, myliłby się całkowicie – gość co noc zasiadał wraz z innymi przy ogniu i nie szczędził pytań, pragnąc poznać dzieje czarodziejskiego ludu, aż do dni współczesnych, gdy elfy znów zamieszkały razem na wyspie.

Wiedząc już nieco o wspaniałościach ich dawnej ojczyzny i o majestacie Bogów, dumal często nad pierwszymi dniami słonecznego światła i blasku Księżyca. Zastanawiał się, jak mogło płynąć życie elfów w mrokach, jak układały się ich kontakty z ludźmi, zanim tych ostatnich opętał Melko. Pewnego wieczoru zapytał Lindego.

A skąd o panie, wzięły się Słońce i Księżyc? Dotąd słyszałem tylko o zgaśnięciu blasku Dwóch Drzew, ale o nadejściu człowieka ani o poczynaniach elfów poza Valinorem nie wiem nic.

Zdarzyło się tego wieczoru, że zarówno na wieczery, jak i później, pojawił się gość nowy imieniem Gilfanon, a zwany nadto Gilfanon a Dayrobek[104], bowiem przybył z tej okolicy wyspy, gdzie stoi nad rzekami[105] Wieża Tavrobek, a wkoło mieszka lud gnomów – wciąż jako jedna zwarta gromada, która wszystko nazywa we własnej mowie. Gilfanon zwykł twierdzić, że jest to najpiękniejszy zakątek wyspy, zaś gnomy jej najlepszymi mieszkańcami. Zanim tam zamieszkał, przebywał sporo z dala od Noldolich, podróżując wraz z Ilkorinami po Hisilóme i Artanorze[106], przez co poznał ludzi jak mało który elf i wielce się z nimi zaprzyjaźnił. Do ich legend oraz wspomnień dodał własne, bowiem znał wiele języków, a mądrość posiadał jeszcze za dawnych dni w Korze. Niejedno przy tym przeżył, tak że teraz uchodził za jednego z najstarszych i najbardziej szanowanych elfów[107] na wyspie, chociaż to Meril sprawą krwi rodowej pełniła władzę.

Dlatego też Lindo nie wprost odparł Eriolowi.

Wiedz, że Gilfanon o tych sprawach powiedzieć może znacznie więcej i dobrze by było, gdybyś wyprawił się z nim do Tavrobeku. Nie, nie patrz tak – roześmiał się widząc minę Eriola. – Nie wyganiamy cię jeszcze, jednak ktoś, kto pragnie łyknąć *limpe*, winien poznać najpierw gościnność Gilfanona. W jego pradawnym domu – domu Stu Kominów, który stoi przy moście Tavrobek[108] – wiele można usłyszeć o sprawach minionych oraz tych, które dopiero nadejdą.

Można by sądzić – mruknął Gilfanon do Eriola – że nasz gospodarz próbuje się pozbyć aż dwóch gości za jednym razem, ale to mu się nie uda, zamierzam tu zostać z jakiś tydzień, a co więcej, planuję również się tutaj stołować i zasiadać przy ogniu. Potem możesz ruszyć ze mną, jeśli chcesz ujrzeć pełne piękno czarodziejskiej wyspy. Na razie jednak niechaj Lindo zabierze głos i opisz maestrię bożej pracy, bo ten temat nigdy go nie męczy!

Lindo nie krył zadowolenia, bowiem rzeczywiście uwielbiał snuć podobne opowieści i powtarzał je przy każdej sposobności.

Zatem opowiem historię Słońca i Księżyca, i Gwiazd, by także Eriol mógł ją poznać – stwierdził ku uciechu gościa.

Zaczynaj, Lindo – wtrącił Gilfanon. – Nie będziemy tu siedzieć do rana.

Toteż gospodarz głos nastroił[109], a głos miał piękny, idealny do snucia opowieści, i zaczął.[110]

Opowieść dzieje się w czasie pierwszej ucieczki Gnomów. Patrz, oto znów uciekają. Smutna wieść o ich poczynaniach dociera wreszcie do Bogów i do innych elfów; z początku wiary jej nikt nie daje, niemniej coraz więcej szczegółów przynoszą rozmaici posłańcy. Byli wśród nich Teleri, którzy słyszeli mowę wygłoszoną przez Feanora na placu miasta Kor i widzieli potem odejście obładowanych bagażami Noldolich. Byli też Solosimpi, naoczni świadkowie gwałtu, morderstwa i rabunku w Przystani, opowiadający o krwi, co zbrukała białe nabrzeża Alqalunte.

Na końcu, choć z wielkim pośpiechem, przybył umyślny z Mandosa i opowiedział, co widział z wysokiego brzegu Amnoru. Wówczas Bogowie pojęli, że Noldoli są już daleko. Varda oraz wszystkie elfy nie kryli łez, bowiem poczuli w tejże chwili, że z ich świata zginęło bezpowrotnie coś więcej niż tylko blask Drzew.

Może to dziwne, lecz Aule, który elfy ukochał ponad wszystko, nauczy! ich wiele i dał im bogactwa niewyobrażalne, teraz pierwszy przeciwko nim się obrócił, oburzony, że nawet pożegnać się z nim nie przyszli. Zaś ich występki wobec Solosimpich nappełnił mu serce ciężkim żalem.

Nie wymawiajcie już nigdy przy mnie imienia Noldolich – rzekł. I chociaż nie przestał miłować tej garstki gnomów, która pozostała wierna w jego pałacu, zwał ich odtąd „Eldarami”.

Teleri i Solosimpi, choć z początku płakali otwarcie, umilkli gdy znane stały się szczegóły masakry w Przystani.

Także i oni od tamtej pory rzadko wspominali Noldolich – chyba że szeptem i w domowym zaciszu. Ci zaś nieliczni spośród owego plemienia, którzy pozostali, otrzymali imię Aulenosse, czyli ludu Aulego, lub też przyjęci zostali do innych szczepów, bowiem nie było już w Valinorze osobnego miejsca dla gnomów.

Powiada się, że trwało to dość długo, nim pojął Manwe daremność poszukiwań i uznał, iż Melko musiał umknąć już z Valinoru. Wtedy ten wysłał Sorontura na świat, a on długo nie wracał, podobnie też Tulkas i wielu innych krążyło jeszcze po krainie, Manwe stał zaś zadumany »przy pociemniałych drzewach i w owym to czasie dojrzał wśród ponurych mroków małe światelko nadziei. Oto nagle rozlega się szum skrzydeł i Król Orłów przybywa z mroku, siada na gałęzi poczerniałego Silpiona i opowiada, jak to Melko wyrwał się na świat, a wraz z nim wiele złych duchów.

Ale – powiada – ponieważ Utumna jest dlań zamknięta na wieki, buduje sobie teraz nową siedzibę w strasznych Górach żelaznych. Mam jednak też i inne wieści, Panie Powietrznych Przestworzy, bowiem gdym wracał ponad czarnymi morzami i niegościnnymi lądami do domu, ujrzałem cud wielki i zdumiewający: oto flota białych statków dryfowała i puste były ich pokłady, a niektóre z nich płonęły jasnym ogniem. Potem dostrzegłem jeszcze gromadę wielką, skupioną na brzegach Wielkich Ziem. Wszyscy patrzyli na zachód, zaś jeszcze inni maszerowali po lodzie – bo wiedz, że tam gdzie wystawały skały Helkarakse i gdzie Qerkaringa toczyła niedawno jeszcze swe zdradliwe wody, teraz zalega lód tylko i nic więcej. Krążąc wysoko usłyszałem zawodzenie i słowa smutne w mowie Eldarów. Tobie prędko wieść o tym przynoszę, byś zagadkę rozwiązał.

Manwe zrozumiał przeto, że Noldoli odeszli na dobre, porzucając lub paląc przy tym wykradzione statki, a Melko naprawdę wyrwał się na wolność i wszelki pościg nie ma sensu. Z tamtych czasów pochodzi podobno stosowane przez elfy i ludzi przysłowie o paleniu okrętów, które wyrażać ma porzucenie wszelkiej nadziei na zmianę postanowienia w skrajnie trudnej sytuacji. Manwe wyteżył więc swój

niezrównany głos i zwołał Bogów, a wszyscy go usłyszeli i zawrócili z przeszukiwanych właśnie zakątków Valinoru.

Jako pierwszy przybył zmęczony i oburzony Tulkas, bo nikt nie potrafił tak szybko pędzić przez równiny jak on. Siedem razy przemierzył je wzdłuż, po trzykroć wspinał się na ścianę gór, przetrząsał stoki, pastwiska, łąki i lasy, nieustannie trawiony żądzą ukarania nikczemnika. Po nim nadszedł Lórien i oparłszy się o poznaczony pień Silpiona, załkał nad zniszczeniem swych cichych ogrodów. Pojawiła się też Measse z Makarem, a ręka tego ostatniego zbrukana była krwią, spotkał on bowiem parę uciekających sług Melka i zabił obu. Zatem on jeden spośród nich był w tej nader ciężkiej chwili usatysfakcjonowany. Osse przybył z brodą poczochną i zamglonymi oczami. Spragniony wsparł się ciężko na lasce, bowiem o ile na morzu nie zaznawał zmęczenia, długie błądzenie po lądach doszczętnie odebrało mu siły.

Salmar i *Ómar* stanęli opodal z instrumentami. Nie zagrali jednak, bo nie do grania im było, chociaż i tak mniej cierpieł, niż Aule, który ukochał ziemię i wszystko piękno uczynione z niej dobrą pracą. On to najbardziej z wszystkich Bogów miłował Valinor i Kor i wszystkie, tamte skarby, dlaczego zniweczenie ich uroku było dlań ciosem prosto w serce. Była z nim Yavanna, królowa Ziemi, która wraz z Bogami w pogoń ruszyła i ona również słała się ze zmęczenia. Vana i Nessa płakały wciąż przy złocistym Ku kul linie.

Jeden Ulmo nie pospieszył do Drzew, tylko udał się na plażę Eldamaru. Tam stanął i zapatrzywszy się w mrok nad morzem, zawołał raz i drugi gromkim głosem, jakby miał nadzieję przywołać marnotrawnych z powrotem do Bogów. A kiedy zagrał tęsknie na magicznych konchach – dla swych własnych uszu jeno, może jeszcze[111] i dla Vardy, pani gwiazd – narastał w jego sercu żal bolesny, większy niż ten wywołany zniszczeniem Drzew. Ulmo ogromnie miłował Solosimpich, a gdy o masakrze usłyszał, miast złości smutek niezmierzony go ogarnął. Widział on bowiem przyszłość wyraźniej niż inni Bogowie, nawet niż wielki Manwé. Pojął, jak wiele zła wyniknie jeszcze z tej jednej ucieczki i ile cierpienia spadnie na żyjących na wygnaniu Noldolich. Będą

oni odtąd wiecznie szukać sposobu odkupienia krwi rozlanej w Kópas, co najbardziej ze wszystkiego, wedle Ulma, było czynem niepotrzebnym.

Gdy wszyscy już zeszli się razem, Manwé przemówił do nich. Przekazał im wieści usłyszane od Sorontura i wyjaśnił, czemu pościg się nie powiodł. Zmęczeni Bogowie nic prawie nie odrzekli. Siedzieli tylko w mroku, bo i ich domostwa dawniej pełne radości były teraz martwe i ciemne. Ten i ów podchodził co jakiś czas do poczerńniętych drzew, w nadziei, że rozbłyszczą na nowo i pewnego dnia zajaśnieją. Nic jednak nie rozpraszało cieni Valinoru. Elfy płakały i nie dawały się uspokoić, zaś Noldolich trawił w krainach północy gorzki smutek.

Wiele czasu musiało upłynąć, nim ukołwiony żal i odpędziwszy zmęczenie, Bogowie pojęli, że światłość opuściła Valinor na zawsze i nigdy już nie ujrzą kwiatów żadnego z Dwóch Drzew. Pozostał tylko blask gwiazd, poświata, która otaczała fontannę Kulullina i jasność bijąca z głębi Telimpego^[112], zbiornika snów. Jednak i to światło nie było już takie silne jak kiedyś, zabrakło bowiem Drzew, które zasilająby je świeżą rosą.

W końcu Vana wstaje i odszukuje Lóriena. Z nimi ruszają jeszcze Urwendi i Silmo^[113] oraz wielu Valarów i elfów, i zbierają w wielkie naczynia wiele złotego i srebrnego blasku, po czym niosą go ze smutkiem ku zniszczonym Drzewom. Lórien intonuje przy pniu Silpiona najsmutniejszą magiczną pieśń i zrasza jego korzenie rosą Telimpego. Czyni to obficie, chociaż niewiele owego płynu pozostało już Bogom. Podobnie czyni Vana: pieśni pozłociste zawodzi i prosi swe służki, by tańczyły wkoło Laurelina jak czyniły to dawniej w ogrodach różanych obok Kukullina, a sama podlewa Drzewo złotym dzbanem.

Jednak daremnie pobrzmiewają pieśni i zaklęcia, bowiem choć drzewa spijają każdą daną im kroplę, widać jednak nie ani śladu życia, które zaczęłoby w nich na nowo tętnić. Pomarszczone liście ani drgną, kwiaty nie zraszają ziemi rosą. W szaleństwie rozpaczcy zużyto by wszystkie zasoby

zebranych niegdyś soków, gdyby szczęśliwym trafem nie nadeszli zwabieni śpiewem Manwé i Aule.

Opamiętajcie się, o Vano, o Lórienie, zaniechajcie czynu tak nieroztropnego! – powiedzieli. – Czyżbyście nie wiedzieli, że to co tak beztrosko rozlewacie warte jest więcej, niż wszystkie skarby świata razem wzięte? Raz tę rosę utraciwszy żadnym, największym nawet boskim wysiłkiem, nigdy jej nie odzyskamy.

Wybacz, Manwé Sulimo – odezwała się Vana – ale niech moje łzy mnie wytłumaczą. Dotąd zawsze w ten sposób odradzaliśmy serce Laurelina, a on w zamian obdarzał nas hojnie swym owocem. Samo dumanie w ciemności nie uleczy naszych smutków. Dlaczego wraz z Lórienem próbujemy siły naszych zaklęć, chociaż nie widać, żeby skutkowały.

I zapłakała.

Wówczas wielu pomyślało, że Lorien i Vana nie zdołają uleczyć drzew, bo brakuje im siły Pani Ziemi, matki magii. Ten i ów powiedział tak: „Poszukajmy Palúrien, bo może z jej magii Drzewa znów zaczerpną dawnej siły. A gdy światło znów zabłyśnie, Aule i jego mistrzowie uleczą rany naszego pięknego królestwa i szczęście znów zagości między Erumani a Morzem”[\[114\]](#). I mało kto pomyślał wówczas o tych ciemnościach, które zalegały za górami.

Wezwano Yawanę, a ta przybywszy spytała, czego od niej oczekują. Kiedy jej powiedzieli, też zapłakała i rzekła:

Wiedźcie, Valarowie i wy, synowie i córki Eldarów, Dzieci Ilúvatara, pierwsze potomstwo lasów Ziemi, że te Dwa Drzewa nigdy już nie rozkwitną, a drugich podobnych nie da się przez jeszcze wiele stuleci powołać do życia. Niejedno dokona się i przeminie, Bogowie się zestarzeją, a elfów zabraknie, nim ujrzymy ponownie blask Drzew lub Magicznego Słońca.

Bogowie nie pojmowali jej słów, ani wtedy, ani jeszcze długo później, a nazwa Magicznego Słońca z niczym im się nie kojarzyła.

Czemu nam to mówisz, Kémi Palúrien, skoro proroctwa, szczególnie te złe, nie są przecież twoją dziedziną? – spytał w końcu Tulkas.

Właśnie, nigdy jeszcze Pani Ziemi nie była tak niechętna pomocy, zawsze знаła stosowne zaklęcie – dopowiedzieli inni i nalegać zaczęli, by użyła swej wielkiej mocy.

Ale Yavanna odmówiła.

To wyrok losu, część Muzyki Ainurów – odparła. – Cuda takie, jak te złote i srebrne drzewa, raz tylko mogą wyjść spod boskich rąk i to jedynie w młodości świata. Daremne moje czarowanie, nigdy nie dokonam tego, o co prosicie.

A cóż ty zatem powiesz, Aule, wielki wynalazco, którego bracia w sztuce zważają za sprawą wagi twych dzieł *i Talka Marda* – Kowalem Świata – odezwała się Vana – jak uzyskać mamy blask potrzebny do odrodzenia radości? Bo czymże jest Valinor bez światła? I co ze sztuką twoją, o ile już jej nie utraciłeś, jak najwyraźniej zdarzyło się to w tej godzinie pani twojej?

Nie wytworzysz w kuźni światła – odparł Aule. – Nawet Bogowie nic tu nie uczynią, jeśli wyschnie cała rosa Drzew.

Czyżbyście i teraz, i zawsze myśleli jedynie o Valinorze, ty Tuivano i wy Valarowie? – spytała Palurien. – Zapominacie o reszcie świata? Bo serce mi podpowiada, że nadeszła pora, aby Bogowie raz jeszcze stanęli do bitwy o świat i wyrwali go spod mocy Melka, bowiem w przeciwnym razie zło zakorzeni się tam na zawsze.

Vana jednak nie podzielała zdania Palurien, myślała jedynie o swym złotym Drzewie i nie kryła niezadowolenia. Manwé wszakże i Varda, a z nimi Aule i Yavanna odeszli po cichu na bok i na tajemnym spotkaniu naradzali się tak długo, aż myśl pewna im zaświtała. Wówczas Manwé raz jeszcze zwołał cały lud Valinoru. Zebrał się wielki tłum i tylko Vana wciąż pochylała się nad swoimi różami, rosnącymi według fontanny Kulullina, jedynej wyspy blasku na ciemnej i zimnej równinie. Przybyli nawet wodzowie elfów i po raz pierwszy zasiedli u stóp Bogów. Wówczas to wstał Aule i powiedział:

Słuchajcie, oto Manwé Súlimo Valatúru[\[115\]](#) chce wam decyzję swą ogłosić, a podjął ją wedle rad wygłoszonych przez Panią Ziemi i Królową Gwiazd, a i mojego zdania wysłuchał.

Zapadła wielka cisza, a Manwe przemówił.

Sami widzicie, oto spadły na nas ciemności i skłonny jestem sądzić, że nie stało się to bez wiedzy IluVatara. Bogowie zapomnieli niemal o świecie i przestali myśleć o lepszych dla niego czasach. Zapomnieli też o człowieku, młodszym synu Iluvatara, którego czas niedługo z pewnością nadejdzie. Nie dla ludzi byłby blask tych Drzew, które utraciliśmy. Tylko nasze królestwo opromieniały radością. Dlatego teraz znaleźć musimy sposób, aby obie krainy skąpać w blasku.

Potem przypomniał o posiadanych jeszcze zasobach jasnej rosy. Srebrzystej mieli tyle, co w Telimpem i jeszcze trochę w zbiornikach kuźni Au lego. Dodatkowo Eldarowie uratowali odrobinę posoki ściekającej z martwiejącego pnia, ale niewiele zdołali zebrać.

Białego blasku mieli więc niewiele, a to z wielu przyczyn. Przede wszystkim Varda używała go obficie do zapalania gwiazd na nieboskłonie, tak przed nadejściem Eldarów jak i przy innych okazjach. Ponadto Silpion rodził zawsze mniej rosy, niż Laurelin, a ponieważ była tak gorąca i ognista, Bogowie i Eldarowie chętnie wykorzystywali ją do swych dzieł magicznych mieszając z innymi substancjami. Mistrzami byli w tym Noldoli.

Złotego zaś blasku nawet Bogowie nie wykorzystywali zbyt wiele, gromadzili go więc w Kulullinie na użytek fontann, albo zlewali do zbiorników i stawów w licznych dworach i ogrodach, bowiem zdrowe i miłe było to światło. Powiada się, że pierwsi twórcy klejnotów, spośród których Feanor zdobył największą sławę, jako jedyni z Eldarów znali sekret takiej obróbki złotej rosy, by nadawała się do ich potrzeb. Nie dzielili się jednak tą wiedzą niemal z nikim, dlatego odeszła ona z Valinoru razem z nimi. Wszelako teraz, gdy zbrakło Laurelina, także i te zapasy przestały być niewyczerpane. Do takich realiów Manwe dostosował swój

plan, a oparł go na pomyśle i wiedzy Yardy, która zdobiąc niebo, w sercu każdej gwiazdy umieszczała naczynie z kryształu, jasnego szkła i innych jeszcze substancji ulotnie kolorowych, a w naczyniach tych, czasem. podobnych do łodzi, zamykała srebrzysty płomień. Żeglowały one później, utrzymywane lekkością blasku, przez strefę Ilwe. Nie wznosiły się jednak na tyle wysoko, by zaginać w mrocznych otchłaniach Vatiyi. Skrzydlate duchy – istoty wszech miar czyste i piękniejsze jeszcze nawet od tych jasnych chórów Manirów i od Surulich, którzy krążyli po pałacu Manwego na Taniquetil lub unosili się w przestworzach powietrznych nas światem – zasiadały w owych gwiazdnych łódkach i sterowały nimi, kreśląc wzory nad Ziemią. Varda nadała im niegdyś własne imiona, jednak niewiele ich dzisiaj znamy.

Inne naczynia kształtowała na wzór latarni i zawieszała je wysoko nad światem, w strefie Ilwe, albo u granic Vilny i tego powietrza, którym oddychamy, a one mrugały za sprawą wiejących tam wiatrów, nie dryfowały jednak. Były wśród nich lampy tak wielkie i piękne, że nawet otoczeni przepychem Bogowie i Elfy miłowali je. One też dostarczyły inspiracji twórcom klejnotów. Z podziwem patrzyli zawsze na Morwinyon na zachodzie, a nazwa ta znaczy „błysk w mroku”, i wiele opowiedziano o jego umieszczeniu na nieboskłonie; tak też o Nielluinie, czyli Pszczole Lazurowej, która wciąż błyszczy jesienią i zimą blisko stopy Telimektara, syna Tulkasa, którego historia jeszcze nie wybrzmiała.

Ale widzisz (powiedział Lindo), jak mnie piękno gwiazd odciągnęło od tematu! Chociaż Manwe oczywiście w swej wielkiej mowie, najznacniejszej, jaką kiedykolwiek wygłosił przed Bogami, też o nich wspomniał, bo bardziej kochał gwiazdy niż ja. Wiedz też, że pragnął zyskać tą metodą przychyłność Bogów dla swego projektu i wskazując w górę zakończył tymi słowami:

Patrzcie, oto Bogom po raz trzeci przyjdzie zanieść światło w ciemne zakątki. Bowiem Latarnie Północy i Południa oraz Drzewa z równiny legły zniszczone za sprawą Melka. Teraz już jedynie nad powietrzem nie ma on władzy, dlatego doradzam zbudowanie wielkiego statku po brzegi pełnego złotego blasku i rosy pozostałej z Laurelina, aby mógł niczym

okręt na morzu żeglować ponad cienistymi krainami Ziemi. A wyprawiać się będzie daleko, tak daleko by świat skąpać w światłości od Valinore po wschodnie wybrzeża.

Manwe wyznaczył statkowi kurs między Wschodem a Zachodem, bowiem na Północy skrył się Melko, a Ungwelianta na Południu, podczas gdy Zachód tworzył Valinor i błogosławione królestwa, zaś na Wschodnie wielkie, puste połacie lądu tęskniły do światła.

Powiada się (wspomniał Lindo), że chociaż niektórzy Bogowie mogli wedle życzenia poruszać się z wielką szybkością przez Vilnę i niższe prądy powietrza, jednak nikt prawie, nawet Melko, nie potrafił wyrwać się wyżej – tylko Manwe, Varda i ich sługi zdolni byli tego dokonać. A było tak za sprawą słowa Iluvatara, który oddając Ainurom ten świat, nakazał im mieszkać w jego obrębie i nie opuszczać go aż do Wielkiego Kresu. Splatając swój własny los z losem Ziemi stać się mieli jej częścią. Tylko Manwe, serca wielkiego i czystego, otrzymał od Iluvatara przywilej odwiedzania wyżyn najwyższych, gdzie odetchnąć można klarowną Serene tak odległą od świata, że nie kala jej najmniejszy nawet pyłek i nie dociera tam ani echo pieśni czy smutków, ani ślad oddechu żywych istot; wszystko to lśni jedynie daleko w dole między gwiazdami i zmiennymi cieniami rzucanymi przez Słońce i Księżyc wędrujące niestrudzenie tam i z powrotem. Tam właśnie zwykł się przechadzać Manwe Solimo, daleko poza gwiazdami i stamtąd na umiłowany świat spoglądał, czując, że blisko jest serca Iluvatara.

Melko najbardziej bolał zawsze nad tym właśnie, że żadną mocą ani żadnym pomysłem nie potrafił opuścić Ziemi i możesz sobie wyobrazić, w jak wielką wpadł złość, gdy wielkie, świetliste statki wyruszyły w pierwszy rejs. Ale nie uprzedzając; tyle mądrości kryło się w słowach Manwégo^[116], że głęboko poruszona większość Bogów rychło się ku nim przychyliła.

Niech Aule i jego majstrowie wyrychtują czym prędzej jasny statek – orzekli niemal jednogłośnie, choć paru oponowało. Lorien na przykład, obawiał się, że pozostanie na świecie mało miejsc spokojnych i zacisznych, Vana zaś wciąż

desperacko szukała jakiegoś sposobu na ożywienie drzew i tylko o tym potrafiła myśleć.

Nader trudne zadanie mi powierzyliście – odparł Aule, – jednak uczynię wszystko co w mojej mocy.

Poprosił Varde o pomoc i razem oddalili się w mrok. Nie było ich przez dłuższy czas.

Opowieść przedstawia następnie trudności, na jakie natrafili Aule i Varda, próbując stworzyć substancję, która by nie była „zbyt ciężka i zwarta, by pływać między gwiazdami, ani zbyt krucha i słaba, by unieść zawartość Kulullina”. Gdy reszta dowiedziała się o niepowodzeniu, Vana i Lorien zwrócili się do Manwého, by ten polecił jednak Yavannie podjąć się próby ożywienia drzew, skoro plan pierwotny spalił na panewce.

W końcu Manwé poprosił Yavannę, by użyła swej mocy i chociaż nie miała ona na to najmniejszej ochoty, wobec ogólnego poruszenia nie wyrzekła już ani słowa, zażyczyła sobie tylko nieco białej i złocistej poświaty. Manwé i Aule pozwolili jej jednak zaczerpnąć tylko dwa małe flakoniki, dowodząc, że gdyby rosa sama w sobie miała moc uzdrawiania, Drzewa już by kwitły, bowiem masę rosy wylano wcześniej u ich korzeni. Stała zatem Yavanna pełna żalości na równinie, drżąca cała, o bladym od wysiłku obliczu, gdyż przeciwstawić się wyrokowi losu nawet dla Valara jest rzeczą niełatwą. Wzięła w prawą rękę flakonik złocisty a srebrny w lewą i wkroczywszy między drzewa uniosła oba tak wysoko, aż wokół obu jej dłoni rozgorzały niczym kwiaty czerwone i białe płomienie, ziemia się zatrzęsła i rozpękła, a wszelkie rośliny zaczęły wyrastać bujnie u jej stóp. Z lewej białe i błękitne, czerwone i złote z prawej, a Bogowie zdumieni siedzieli w bezruchu. Potem cisnęła flakonami w drzewa, każdym stosownie do zawartości, i zaintonowała pieśń o niepowstrzymanym wzroście, o odrodzeniu po śmierci i suszy. Nagle umilkła. Zapadła wielka cisza, gdy Yavanna stała tak dokładnie pomiędzy Drzewami, i nagle huk wielki się rozległ. Nikt nie pojmował, co się właściwie stało, Palurien runęła bezwładnie na ziemię. Bliżej stojący podbiegli czym prędzej i podnieśli ją, ale ona trzęsła się aż z przerażenia.

Wszystko na próżno, o dzieci boże – zawołała. – Nic tu po mnie. Widzieliście, na wasze żądanie oddałam me siły Ziemi, a ona wypła je niczym wodę i nic mi już nie pozostało. Niczego więcej uczynić nie zdołałam.

A Drzewa wciąż stały posepne i nagie, a wszystkim łązy stały w oczach na widok Yavanny, Manwë jednak uderzył w inną nutę.

Nie płaczcie, dzieci boże, nad tą stratą niepowetowaną, bowiem wiele szlachetnych rzeczy przyjdzie wam jeszcze uczynić, a piękno nie zniknęło jeszcze z oblicza Ziemi i nie wszystkie Boże wysiłki poszły na marne.

Mimo to odchodzili stamtąd smutni. Została tylko Vana zapłakana, przytulona do pnia i Laurelina.

Nadszedł dla Valinoru czas najczarniejszy, kiedy to nadzieja tli się ledwie małą iskierką. Vana nie ustawała w rozpacz, łązy jej zraszały korzenie Laurelina, a włosy swe złociste owinęła wkoło pnia. Gdy taka rosa miłości spływała na drzewo, nagle promyk światła rozproszył gęste mroki. Vana uniosła zdumiona głowę i oto ujrzała, że z miejsca zwilżonego jej łzami wystrzelił młody pęd, już okryty złotymi pączkami, które jaśniały niczym słońce zza chmur.

Odbiegła wówczas nieco na równinę i zanuciła słodką pieśń, która dotarła pogłosem aż do bram Valmaru.

– To Vana lamentuje – stwierdził *Ómar*.

Nie, wsłuchaj się, w tej pieśni pobrzmiewa radość – odparł Salmar.

I wszyscy nastawili uszu i wyłowili słowa *Ikal'antulien*, Światło wróciło.

Szum zrobił się na ulicach Valmaru i kto żyw, popędził przez równinę, a gdy ujrzeli Vanę obok drzewa i nową, złocistą odrośl, buchnęła pieśń radosna i dziękczynna.

Patrzcie, czary Yavanny więcej znaczą niż jej proroctwa – stwierdził Tulkas, jednak Yavanna spojrzała Vanie w twarz i zaprzeczyła.

Nie, to nie tak. Moje czary odegrały tu niewielką rolę. Łagodna miłość Vány i jej łzy więcej czułością dokonały, niż cała dawna magia. Co zaś do moich przepowiedni, sam się wkrótce przekonasz ile znaczyły, patrz tylko.

I wszyscy spojrzeli na Laurelina, a wtedy pąki otworzyły się, wystrzeliły liśćmi złotymi i złocistymi, a po chwili gałąź okryła się gęstym kwieciem. Kwiaty nie czekając rozchyliły płatki i wtedy coś jakby wiatr nadleciało, utraciło kwiecie i poniosło je nad głowami patrzących niczym strumień ognia. Wszyscy sądzili, że zło wielkie się dzieje, wielu pogoniło za płatkami, by zebrać je do koszy, jednak tylko takie ze złota lub z innego metalu można było pozbierać, bowiem w innych szczątki kwiecica zajmowały się płomieniem i przepadały.

Jeden kwiat był wszelako większy niż pozostałe i jaśniejszy, mocniej złotem nasycony, i chociaż zakolysał się na wietrze, nie odpadł. Rósł dalej, aż pod wpływem własnego ciepłego blasku zaowocował. Wtedy dopiero płatki opadły ukazując wiszący na gałęzi Laurelina owoc. Liście zaś skurczyły się i zgasły. Gdy opadały na ziemię, owoc nabrał jędrności, zawierał bowiem całą rosę i całą jasność umierającego Drzewa, a jego soki były niczym drżący, bursztynowoczerwony płomień, zaś pestki jakby ze lśniącego złota. Skórkę miał gładką i przezroczystą niczym szkło, przez co widać było jak kłębi się w nim ogniste życie. Był tak jasny, piękny i ciężki zarazem, że gałąź wygięła się, zwieszając kulę owocu tuż przed oczami patrzących. Wtedy Yavanna zwróciła się do Aulého.

Podtrzymaj gałąź, panie, bo inaczej pęknie, a cudowny owoc runie na ziemię i przepadnie. Szkoda by to była największa, gdyż Laurelin zrodził go ostatkiem swoich sił.

Aule stał jednak głęboko zamyślony i patrzył tylko. W końcu ocknął się i powiedział:

Długo zaiste szukaliśmy z Vardą po domostwach pustych i w ogrodach materiału stosownego na nasz statek. I oto Ilúvatar sam spełnił moje pragnienie.

I zawoławszy Tulkasa, razem odcięli ogonek owocu, ale gdy go ujęli, zdumieni się, jaki jest ciężki.

Szmer się podniósł, a ktoś zawołał nawet „Hańba temu, kto znów rani nasze Drzewo”. Także i Vana wielce się zdenerwowała, jednak nikt nie ośmielił się podejść bliżej, gdzie Aule i Tulkas uginali się pod brzemieniem spoczywającej na ich barkach ognistej kuli.

Zamilknijcie, którym rozumu i cierpliwości brakuje – odezwał się Aule, jednak potknął się przy tym. A ponieważ Tulkas sam utrzymać ciężaru nie zdołał, owoc runął na kamienisty grunt i pękł, rozlewając jasność tak wielką, jakiej nie widziano nawet w czasach świetności Laurelina. Oślepił Valarów, których oczy przywykły już do mroku. Słup światła uniósł się pod niebiosa, aż gwiazdy zbladły, a stoki odległego Taniquetila poczerwieniały. Jeden Aule nie odczuł żalu ze zdarzenia, stwierdził tylko:

Z tego tu uczynię statek światła, i to lepszy nawet, niż życzy sobie Manwé.

Wtedy też i Varda i inni, nawet Vana, pojęli jego zamysł i uradowali się. Zrobili nosidła złote, wyścielili je ognistymi płatkami i złożyli na nich połówki owocu ostatniego spazmu. Ze śpiewem i z nadzieją ponieśli je tłumnie do pałacu Aulého. Tam złożyli brzemień i zaczęło się wielkie wykuwanie Słońca, najwspanialszego dzieła Aulého Talkamardy, ojca arcydzieł niezliczonych. Z idealnie krągłej skóry owocu zrobił statek, przezroczysty i lśniący, jednak nader wytrzymały, bowiem kruchość materiału poskromiona została zaklęciami, które jednak nijak przy tym wspaniałości jego nie umniejszyły.

Tak rzecz pomyślał, by napełniony światłością okręt mógł się unosić w przestworzach lekko niczym ptak i świecić, chyba żeby wypadek go jaki spotkał lubo blask jego rozlał się czy przygasł. Cieszył się Aule, a dla pewności włożył jedną połówkę skorupy w drugą, by okrągły statek tym był mocniejszy.

Dalej czytamy, jak to żałująca swych wcześniejszych słów Vana ścięła swe złote włosy i oddała je Bogom, by utkali z nich żagle i splekli liny „mocniejsze, niż znane żeglarzom, jednak delikatne niczym pajęcza nić”. Maszty i reje były ze złota.

Gdy Statek Niebios był już prawie gotów, na dziobie przyczepiono mu niczym gwiazdę ostatnie, nie więdnące płatki Laurelina, burty ozdobiono girlandami blasku, a jako proporzec zawieszono na maszcie zygzak błyskawicy. Potem po brzegi napełniono statek złotą zawartością Kulullina i dodano jeszcze kilka kropel soku niezwykłego owocu, który tak był gorący, że cumy ledwie trzymały przy ziemi rwący się ku niebiosom statek. Wtedy Bogowie nadali mu imię, ochrzcili go Sari, co znaczy Słońce, elfy jednak nazywał go Ur, czyli ogień.[\[117\]](#) Z czasem otrzymał w pieśniach i legendach jeszcze wiele innych imion. Bogowie mówili o Lampie Vány, przez pamięć o łzach tej bogini i o włosach, które ofiarowała; dla gnomów był to Galmir, złotem jaśniejący[\[118\]](#) i Glorvent, złoty statek, lub Braglorin, statek blasku, ale nie tylko, zaś nazw przez ludzi stworzonych nikt by nie zliczył.

Kiedy ów galeon był budowany, inni zabrali się w pobliżu Dwóch Drzew do kopania basenu, którego dno miało być ze złota, a ściany z polerowanego brązu, zaś otaczać go miała arkada złotych kolumn z ogniami na szczytach – arkada otwarta jedynie na wschód. Za sprawą Yavanny potężne i bezimienne zaklęcie chroniło go ze wszystkich stron. I stał się ów basen łaźnią ognistą, bowiem wlano do niego większość soków cudownego owocu. W rzeczywistości nie nosi on nazwy Tanyasalpe, kadzi ognia, ale Faskalanumen, Kąpieli Zachodzącego Słońca, bo tutaj właśnie, kiedy Urwendi po pierwszej wyprawie na Wschód wróciła do Valinoru, przyciągnięto statek, aby odświeżyć go przed kolejnym porannym rejsiem, gdy tymczasem Księżyc trzymał straż na niebiosach.

Dzieło było to wspanialsze, niżby się w pierwszej chwili zdawało, bowiem jasność statku nie ulatywała ani nie spływała, tylko rozciągała się lekko daleko ponad Vilną. Podobnie nie parowała z Faskalanu, jedynej jasnej plamy pośród równiny. Jednak basen oświeślał tylko część Valinoru, bowiem obramowanie jego było wysokie i rzucało potężny cień.

Kto teraz posteruje tym statkiem nad krainami Ziemi? – spytał Manwe patrząc na gotowy do rejsu okręt. – Przecież

nasze białe, ciała Valarów, nie wytrzymają zapewne długo tak jasnej kąpieli.

Wtedy Urwendi poczuła, że to jej powinność i powiedziała, że bez lęku podda się próbie. Poprosiła, aby dozwolono jej zostać panią Słońca, bo to z pewnością Iluvatar natchnął ją taką myślą. Zwróciła się do swoich służek, by poszły w jej ślady, a wiele z tych, które wcześniej podlewały Laurelina, zrzuciło szaty i weszło do Faskalanu niczym w morskie fale. Objęła je złota piana, a Bogowie ujrzeli, że czynią to bez strachu. Po chwili wyszły na brązowe obramowanie całe lśniące i jakby jaśniejące od środka, a przy każdym ruchu blask bił z ich ciał, których żadnym odzieniem już nie mogły okryć, by nie zajęło się płomieniem. Kroczyły lekko niczym promień słońca po łące i całe były jako powietrze. Bez słowa wstąpiły na pokład statku, który szarpnął się w cumach tak mocno, że ledwie wszyscy mieszkańcy Valinoru mogli utrzymać go przy ziemi.

Wówczas Manwë polecił przeciągnąć i *Kalavantë* po zboczach Taniquetila, co nie było trudnym zadaniem. Stanęli na płaskiej półce przed wrotami pałacu Manwëgo, statek zaś kołysał się niżej, na zachodnim stoku i tyle miał już majestatu, że blask jego przelewał się ponad masywem góry i zraszał Morze Cienia, znające jedynie ciemność nowym ogniem. Powiada się, że w tamtej godzinie wszystkie błądzące po świecie stworzenia przystanęły zdumione, a Manwë przemówił do Urwendi:

Ruszaj, panno najcudowniejsza, skąpana w ogniu i poprowadź ten statek boskiego światła ponad światem, aby radość dotarła nawet do najdalszych zakątków i by zbudziło się, co jeszcze drzemie.[\[119\]](#)

Urwendi nie odpowiedziała, bo spoglądała już śmiało na Wschód, zatem Manwë kazał rzucić cumy i Statek Poranka wzniósł się ponad Taniquetilem i uleciał w przestworza.

Im wyżej wzlatywał, tym jaśniej się rozpalał, aż cały Valinor skąpał się w blasku, a potem doliny Erumani i Morze Cienia, i jeszcze równiny Arvalinu, aż mrok zalegał tylko tam, gdzie czarne pajęczyny Ungwelianty były zbyt gęste, by przepuścić światło.

Kto zerknął wówczas na niebo, ujrzał jak firmament błękitnieje, jasny się staje i piękny, a wraz z pierwszym świtem znikają gwiazdy. Wiatr łagodny powiał z zimnych krain i wypełnił lśniące żagle. Białe opary uniosły się z morza ku niebu, aż dziób statku zdawał się rozcinać fale przyboju. Nie zboczył jednak z kursu, bowiem krążący w pobliżu Manirowie przeciągnęli go na złotych linach dalej, i tak wyżej, wciąż wyżej, wznosił się wielki galeon Słońca, aż nawet Manwemu zaczął jawić się jako krąg ognisty, odpływający powoli i majestatycznie z Zachodu.

Im bardziej się oddalał, tym łagodniejszy był jego blask w Valinorze, tym dłuższe cienie zalegały na ziemi ku Morzom Zewnętrznym, zaś Taniquetil rzucał ku zachodowi cień najdłuższy i najgłębszy. Tak oto nastąpiło w Valinorze popołudnie.

W tejże chwili roześmiał się Gilfanon.

Rozciągnąłeś, dobry panie, opowieść ponad miarę, nie dziwota zresztą, skoro tak miłujesz boże dzieła. Miarkuj jednak słowa, bo obcy przybysz nie dowie się, jak świat przyjął darowane przez bogów, długo nieobecne światło. A takich opowieści mnogość była i warto je chyba poznać.

Eriol jednak, który z lubością wsłuchiwał się w głos Lindego, powiedział:

Przybyłem tutaj niedawno, wedle waszej miary ledwo dzień pewnie, jednak pragnę być nie nazywani mnie już obcym. Wcale też nie czekam, by Lindo skracał opowieść ku mojej wygodzie, bo całym sercem tęsknię, by poznać jak najwięcej.

W rzeczy samej, mam jeszcze niejedno do opowiedzenia – stwierdził gospodarz – jednak Gilfanon słusznie rzecze. Ani ja, ani nikt tutaj nie poznał nigdy pełnej historii. Jak najszybciej zatem doprowadzę mą opowieść do końca, a za trzy wieczory siądziemy do szczególnego słuchania. Nastanie wieczór świąteczny, z muzyką i ze wszystkimi dziećmi Domu Utraconych Zabaw zebranymi u stóp Gilfanona, który opowie o ciężkim losie Noldolich i o nadejściu człowieka.

Słyszając to, Gilfanon i Eriol bardzo się ucieszyli, podobnie jak pozostali, Lindo ciągnął zaś dalej:

Wiedz zatem, że na takie wyżyny nieba wspiął się Statek Słoneczny – a gorzał przy tym coraz jaśniej i cieplej – że lśnił wspanialej nawet, niż Bogowie mogli to przewidzieć, gdy cumował jeszcze przy ziemi. Jego światło docierało wszędzie: i w doliny, i w lasy ciemne, zbocza gór opromieniał i kamieniste strumienie, a Bogowie ze zdumienia wyjść nie mogli. Wielka magia objawiła się w cudownym Słońcu już za pierwszym rejsem Urwendi. Nie był jednak to blask równie delikatny, jak wcześniejsza poświata Lauretina. Toteż znalazł się w Valinorze nowy powód do niezadowolenia. Szeptac zaczęły dzieci boże, szczególnie Mandos i Fui gadali, że oto Aule i Varda wzięli się za burzenie odwiecznego porządku świata, nie zostawiając w nim ani jednego miejsca spokojnego i cienistego. Lorien zaś usiadł i zapłakał bezradnie w gaju, w cieniu Taniquetila. Ogarnął spojrzeniem ciągnące się poniżej ogrody, wciąż potargane po wielkich poszukiwaniach, nikt bowiem nie miał dotąd serca, by ład zaprowadzić. Słowiki milczały, przytłumione gorącem, maki przywiedły, wieczorne kwiaty pochyliły główki i jakoś nie pachniały, Silnio stał zaś przygnębiony obok Telimpego, który lśnił tylko słabo, bowiem blask dnia przyćmił subtelną poświatę rosy Silpiona. W końcu Lorien wstał i zwrócił się do Manwého:

Odwołaj swój jaśniejący statek, o Panie Niebios, bo oczy bolą nas od jego płomienia i wszelkie subtelne piękno umiera. Wolę już ciemności i wspomnienie światła, niż to co jest teraz. Nie zaznasz tu bowiem niegdysiejszej słodczy Laurelina, a i Silpiona zabrakło.

Żaden z Bogów nie był do końca zadowolony, pojawiwszy, że uczynili rzecz o wiele znaczniejszą, niż zamierzona i że nigdy już Valinor nie będzie taki, jak dawniej. Vana powiedziała, że fontanna Kulullina zbladła i jej ogród zaczął usychać z gorąca. Róże zaś straciły swą barwę i woń – ale cóż, tamtego dnia Słońce żeglowało o wiele bliżej Ziemi, niż obecnie.

Manwe zbeształ ich za zmienność i krytykanctwo, ale oni wciąż nie wyglądali na przekonanych. Wówczas odezwał się

Ulmo, przybywszy z zewnętrznego Vai.

Manwe, panie, ziarno prawdy kryje się w ich słowach, chociaż i ty nie jesteś bez racji. O Valarowie, pomyślcie, w czymże tkwiło największe piękno dawnych drzew? W ich zmienności, w niespiesznej przemianie i w przemijaniu łagodnie przechodzącym w przyszłość.

Mądrze przemawiasz, Valaturu, Panie Vai, mądrzej niż kiedykolwiek dotąd. I już czuję przyływ niecierpliwej tęsknoty.

Odszedł na równinę i został tam przez trzy dni, do czasu odcumowania Statku Poranka, co równe było trzem zakwitnieniom Laurelina. Potem cztery dni jeszcze przesiedział u pnia Silpiona, a cienie z wolna gęstniały wkoło niego. Słońce bowiem, któremu Manwe nie wytyczył jeszcze stałego kursu, wyprawilo się wedle uznania Urvendi daleko na Wschód i tam prażyło z niebios gorącem. Ale Lóriena i ten zmrok nie ucieszył, bowiem cienie gór wędrowały daleko po równinie i mgły nadciągały od morza', on zaś dumał głęboko nad tym, czemu zaklęcia Yavanny zadziałały jedynie na Laurelina.

Potem Lórien zaśpiewał Silpionowi, powiadając w pieśni, że „Valarowie popadli w pułapkę złocistego gorąca” z jednej strony i „cieni śmiercią natchnionych i ponurych mroków” z drugiej, i dotknął kory w miejscu zranienia.

Ledwo musnął straszną szramę, światło jakieś rozgorzało wewnątrz, jakby jasne soki wciąż krążyły w tkance, a jedna z niskich, obwisłych gałęzi okryła się nagle ciemnozielonymi liśćmi, długimi i owalnymi, które w mgnieniu oka wystrzeliły z pączków. Jednak poza tym jednym miejscem, Drzewo nadal stało nagie i martwe. Zdarzyło się to siedem razy siedem dni po narodzeniu owocu południa i wielu Eldarów oraz wiele duchów, a nawet niejeden Bóg, zbiegli się usłyszawszy pieśń Lóriena. On jednak nie zwracał na nich uwagi i tylko wpatrywał się w Drzewo.

Nowe liście mieniły się z wierzchu srebrzystą wilgocia, od spodu zaś były białe i błyszczwały bladymi włókienkami. Pojawiły się też pączki kwiatów, które nie czekając rozkwitły,

ale zaraz mroczne mgły znad morza zgęstniały wkoło drzewa i wiatr zerwał się zimny, jakiego dotąd nie znano w Valinorze. Kwiecie opadło i zniknęło. Na samym końcu gałęzi pozostał jeden tylko jasny punkt, któremu żadna mgła ani wiatr najwyraźniej nie szkodziły. Co więcej, zasysał on jakby opary i przemieniał je w swą własną srebrzystą substancję. Urósł blady i jaśniejący czystiej, niż dziewicze śniegi na zboczach Taniquetila, widoczne w blasku Silpiona. Serce miał z białego, drżącego płomienia, co lśnił i migotał cudownym rytmem.

Oto Róża Silpiona – powiedział uradowany Lórien, a kwiat rósł dalej, aż wydał owoc podobny do tego, który wcześniej zrodził się z Laurelina. Był tylko trochę większy i okolony dziesięcioma tysiącami płatków. Ociekał rosą wonną niczym miód i świetlistą. Lórien nie pozwalał nikomu zbliżyć się do drzewa i na zawsze będzie mu to już pamiętane, bowiem gałąź z owocem wygięła się niebezpiecznie, a on nie chciał nawet słyszeć, by go zerwać i złożyć na ziemi. Patrzył tylko niecierpliwie, jak bardzo owoc jeszcze urośnie i czy wspanialszy będzie, niż Słońce.

W końcu gałąź trzasnęła i Róża Silpiona spadła, rozpryskując nieco rosy i łamiąc część płatków. Lórien krzyknął i próbował podnieść kwiat, jednak ten był zbyt wielki. Wówczas Bogowie posłali do pałacu Aulego po olbrzymi, srebrny półmisek, taki akurat na stół olbrzyma, i na nim to złożono ostatni płód Silpiona, który mimo uszkodzeń nadal woniał i jaśniał precudownie.

Gdy Lórien opanował już żal i wzburzenie, przypomniał sobie słowa Ulma i sam zaproponował, aby Bogowie zbudowali jeszcze jeden statek podobny do galeonu Słońca, ale tym razem z Różą Silpiona, i jak rzekł, „niech przez pamięć dla kwitnienia i przygasania Drzew, przez dwanaście godzin Statek Słoneczny żegluj po niebie poza Valinorem, a drugie dwanaście niechaj błada barka Silpiona przemierza niebiosy, dając odpoczynek zmęczonym oczom i znużonym sercom”.

W tenże sposób powstał Księżyc, bowiem Aule nie chciał rozkawałkować pięknej Różą Silpiona i wezwał tych spośród bliskich mu Eldarów, którzy wcześniej należeli do

Noldolich[120] i znali sztukę obrabiania klejnotów. Oni to wyjawili położenie kryjówek, w których Feanor i jego synowie[121] przechowywali kryształy oraz najdelikatniejsze szkła Sirnumenu. Z ich to pomocą, jak i radą Vardy od Gwiazd, znającej sztukę czynienia łodzi lekkich i przejrzystych, stworzył budulec cienki niczym płatek róży, przejrzysty jak szkło elfów i całkiem gładki, choć sprężysty, tak że można go było giąć i kształtować, i nazwał go *virin*. Z *virinu* przyciął kołyskę misterną, zwaną przez ludzi Statkiem Księżycowym, niesłusznie jednak, bowiem nie przypomina on żadnej barki ani okrętu, jaki kiedykolwiek żeglował po morzach. Była to raczej wyspa z czystego szkła, niewielka wszakże i upstrzona jeziorkami, okolonymi jaśniejącymi płatkami śnieżnych kwiatów. Stawy napełniono rosą z Telimpego, zaś pośrodku wyspy Aule wyrzył w kryształ zagłębienie i w nim to złożono magiczną Różę, aż szklista materia roziskrzyła się od niej. Wielkie sople lodowe wznosiły się niczym maszty, na nich zawieszono żagle z delikatnej mgły i piany, zdobione to rybią łuską, to drobnymi gwiazdkami, punkcikami światła zebranymi na śniegu w blasku Nielluina.

Tak wyglądał Statek Księżycowy, kryształowa wyspa Róży, przez Bogów zwany Rana, Luna, przez lud czarodziejski zaś Sil, Róża właśnie[122], i innymi jeszcze, dźwięcznymi imionami, jak Ilsalunte, srebrna szalupa, dla gnomów zaś Minathelos, srebrna wyspa, i Cristhosceleg, szklany dysk.

Silmo błagał, by jemu dozwolono wypłynąć, jednak tego nie mógł uczynić, bowiem nie był dzieckiem przestworzy i nie potrafił wyzwolić się z ziemskości tak jak Urwendi[123]. Nie na wiele by się to zdało, gdyby nawet zanurzył się w Faskalanie, bowiem wówczas Rana stałaby się blada przy jego osobie. Tak też Manwe poprosił Ilinsora, ducha spośród Surulich, który ukochał sobie śniegi i światło gwiazd i nieraz pomagał Vardzie, aby pokierował niezwykłym okrętem. W ślad za nim podążyło wiele innych duchów powietrza, wszystkie w szatach srebrnych i białych, lub też z bladego złota. Wraz z nimi wyruszył nawet pewien wiekowy i posiwiasty elf, który potajemnie przekradł się na pokład i ukrył w Róży, gdzie zresztą później zamieszkał i od tamtej pory dba

o kwiat. Zbudował sobie na Księżycu małą wieżyczkę. Czasem wspina się na jej szczyt i przypatruje niebiosom lub zerka na świat w dole. Nazywa się Uole Kuvion i nigdy nie sypia. Niektórzy nazywają go Księżycowym Człowiekiem, jednak to raczej Ilinsor ugania się za gwiazdami.

Trzeba jednakże nadmienić, iż pierwotny plan Lóriena musiał ulec zmianie, bowiem białe promieniowanie Silpiona nie jest nijak tak lekkie i eteryczne, jak płomień Laurelina. Podobnie i *virin* okazał się cięższy niż skorupa owocu południa. Gdy Bogowie załadowali biały statek światłem i zamierzali wyprowadzić go w niebiosy, nie chciał on wznieść się ponad ziemię. Co więcej, żywa Róża wciąż rosła i sączyła świetlisty miód, który rozpływał się po wyspie, raczej dodając jej wagi, niż odwrotnie. Przez to właśnie Ilinsor wracać musi co pewien czas do Valinoru i zlać z wyspy nadmiar rosy, która przechowywana jest następnie na wypadek mrocznych dni. A powiada się, że takie dni ciągle nam zagrażają, bo biały kwiat co jakiś czas przygasa i trzeba go podlać wówczas srebrzystą rosą, zupełnie jak niegdyś Silpiona.

Z tego powodu wybudowano w mrocznej południowej ścianie murów Valmaru solidny basen ze srebrzystego i białego marmuru, obsadzony ciemnymi cisami, które wkoło labirynt tworzą. Tam właśnie Lórien trzyma blade soki Róży, a nazywa się owo miejsce jeziorem Irtinsa.

I tak to jest, że przez czternaście dni ludzie widzą statek Rany na niebie, zaś na następne czternaście znika on z widnokręgu. Niemniej nawet w te jasne noce Rana nie dorównuje blaskiem Sari, bo gdy promienny galeon żegluję ponad Ilwe i gwiazdami, gdzie mało jest wiatrów i powietrze trwa niemal w bezruchu, statek Ilinsora, jako cięższy i mniej przesycony magią, nie opuszcza nigdy niższych warstw Ilwe i drogi musi sobie szukać między gwiazdami. Dlatego właśnie wichry rwą mu czasem żagle i takielunek, które Bogowie muszą potem naprawiać. Niekiedy targają też płatki Róży, aż biały płomień strzela niczym z postawionej w przeciagu świecy. Rana kołysze się wówczas i niemal schodzi z kursu, co sam nie raz widzieć musiałeś na niebie. To kil, to dziób, to rufę ukazuje, a gdy się tak przechyla, dojrzeć można Różę

Silpiona. Niektórzy zaś rozróżniają nawet postać stojącego obok wiekowego Uolego Kuviona.

Piękny widok przedstawia Statek Księżyca, który zrasza Ziemię łagodnym blaskiem. Naznacza szybko wędrującymi cieniami i niesie na swych chłodnych skrzydłach sny jasne. Jednakże Lórien nie jest zadowolony, bo kwiat jego nosi wciąż, i nosić będzie na zawsze, drobne ślady bolesnego upadku. Ktokolwiek spojrzy na Lunę, też może je dojrzeć.

Ale[124] widzisz – powiedział Lindo – wybiegłem nieco swą opowieścią, bo wspomniałem przedtem, jak srebrny statek został zbudowany, oraz że Ilinsor pierwszy wstąpił na jego pokład. Potem Bogowie także i ten okręt zaciągnęli na Taniquetil i znów śpiewali przy tym pieśni ludu Lóriena, których dawno w Valinorze nie słyszano. Wolniejsza była to podróż niż ze statkiem Morn i wszyscy z wysiłkiem ciągnęli za liny, aż Orome zaprzągnął do pracy stado dzikich koni, i tak dotarli na szczyt.

Galeon słońca jaśniał akurat daleko na wschodzie i widać było gorejące szczyty odległych gór oraz wyspy, zieleniejące na niegdyś mrocznym morzu. Osse zakrzyknął wówczas:

Patrz, o Manwe, morze jest niebieskie, prawie tak samo, jak błękitna jest sfera Ilwe, twoja ukochana!

Niezupełnie tak – odparł Manwe. – Morze z powietrzem nie konkuruje, bo jest nie tylko niebieskie, ale także szare, zielone i purpurowe, a wieńczę je białe kwiaty piany. Ani jadeit, ani ametyst, ani nawet porfir upstrzony diamentami i perłami nie dorówna urodzie mórz wielkich i małych, gdy kąpią się one w blasku słońca.

To powiadając, Manwe wysłał Fionwego, swego syna, najszybszego w podróżowaniu przez powietrze, aby przekazał Urwendi, że statek słońca powrócić ma na chwilę do Valinoru, bowiem Bogowie mają do niej sprawę istotną. Fionwe radośnie podjął się zadania i popędził szybciej niż wiatr. Dawno bowiem ukochał jasną pannę, a teraz, gdy skąpała się w ogniu, miłował ją jeszcze bardziej. Tak zatem Urwendi, chcąc nie chcąc, przy żeglowała do Valinoru, a Orome pętlę zarzucił na dziób statku i ściągnął go powoli na ziemię, aż lasy

wkoło Taniquetilu zajaśniały raz jeszcze zmieszany blaskiem obu dawnych Drzew. Ilsalunte zbladł w obecności galeonu tak bardzo, że zdało się, iż wcale nie świeci. Tak oto zakończył się pierwszy dzień dla świata, a był to dzień długi, pełen zdarzeń i czynów wspaniałych, o których opowiedzieć może Gilfanon. Gdy Statek Słoneczny znalazł się na Ziemi, Bogowie ujrzeli wieczór głęboki, morze zszarzałe i mroki pierwotne, co znów legowisk szukać zaczęły, wypełzając z kryjówek. Vardo ucieszyła się jednak widząc znowu stały blask gwiazd. Odciągnięto Sari jak najdalej przez równinę, a gdy już zniknął z widoku, ustawiono Ilsalunte na najwyższym wierzchołku. Jego blask spłynął srebrem na cały świat i zaczęła się pierwsza prawdziwa noc. Od tamtego czasu nie znajdziesz już w granicach świata dawnych ciemności, a mrok nocy jedynie, a to zupełnie co innego. Wszystko to dzięki Róży Silpiona.

Oto ostatecznie Aule napętnia statek białym blaskiem, a liczni Suruli na śnieżnych skrzydłach podpierają go od spodu, aż wznosi się powoli między gwiazdy. Stamtąd rusza niespiesznie, blady i majestatyczny, a Ilinsor i jego towarzysze siadają przy burtach i lśniącymi wiosłami pchają go dalej poprzez niebo. Manwe dmuchnął im jeszcze w żagle, aż odlecieli daleko i tylko rytm uderzeń niewidzialnych wiosł niósł się coraz słabszym echem wśród nocy.

I tak Księżyc po raz pierwszy zajaśniał ponad Taniquetilem, a Lórien ucieszył się. Ilinsor jednak nie potrafił stłumić w sobie zazdrości, która dręczyła go za sprawą większego splendoru roztaczanego przez Słońce. Dokuczał więc gwiezdny żeglarzom, przeganiając konstelacje. Gdy któryś drwił sobie z niego, strachu nie okazując, Ilinsor stawiać kazał żagle, by pościg przedsięwziąć i w końcu wszystkie łódki Vardy zmykały przed podniebnym łowcą. Ale ten żadnej nigdy nie dogonił i to tyle – powiedział Lindo – co wiem o budowie tych cudownych statków i o ich wyprawieniu w niebiosy.[\[125\]](#)

– Nie może to być – zaprotestował Eriol – przecież zaczynając opowieść obiecałeś jeszcze wspomnieć o przyczynie ustanowienia obecnych szlaków Słońca i Księżyca oraz o tym, dlaczego pojawiają się zawsze na Wschodzie. Ja

zaś, za pozwoleniem wszystkich obecnych, nie zamierzam zwolnić ciebie z raz danego słowa.

Na takie dictum Lindo tylko się roześmiał.

– Nie zapomniałem, pamiętam, ale zapędziłem się widać z obietnicami, bowiem niełatwo jest orzec, jak było naprawdę. O wielu rzeczach, które wówczas działy się w Valinorze nikt nie wie, prócz samych Valarów. O tym jednak, chociaż wolę mówić niż słuchać, opowiem nie ja, ale Vaire.

Wszyscy się ucieszyli, a dzieci aż zaklaskały, uwielbiały bowiem te okazje, gdy Vaire zaczynała swą opowieść.

– Słuchajcie – powiedziała – historii dawnych dni, a pierwsza z nich nosi tytuł *Ukrycie Valinoru*.

Zmiany nazw własnych w Opowieści o Słońcu i Księżycu

Am nor < Amnos (Amnos pojawia się w Ucieczce Noldolich, < Emmon; forma Ammnon też występuje).

Zmiany dotyczące nazw Słońca podają przypisy 12 i 13.

Gilfanon < *Ailios* (tylko za pierwszym razem).

Minethlos < Main los.

Uole Kúvion < *Uole Mikumi*, tylko za drugim razem; za pierwszym *Uole Mikumi* nie zostało zmienione, chociaż do druku podałem *Uile Kúvion*.

Statek Poranka < Kalavene (iKalavente – Statek Światła).

płomień Statku Słonecznego < ognie Kalavene.

Sari < *Kalavene* (ta ostatnia forma pojawia się w wersji oryginalnej, patrz przypis 19).

Komentarz do Opowieści o Słońcu i Księżycu

Taki a nie inny początek tej opowieści uwypuklić miał niewątpliwie przerażenie, jakie zapanowało w Valinorze za sprawą czynów Noldolich (zauważalna jest gorycz Aulego, o której potem nie ma już mowy) zamykające im bezwarunkowo powrót do tej krainy. Pomysł jednak, żeby nie wszyscy spośród gnomów odeszli (tzw. Aulenosse) przetrwał w *Silmarillionie*, s. 97:

Z wielkiego ludu, jakim stali się Noldorowie w Valinorze, jedynie co dziesiąty odmówił uczestnictwa w exodusie: jedni z miłości do Valarów (zwłaszcza do Aulego), inni z przywiązania do Tirionu i wszystkich pięknych rzeczy, jakie tam stworzyli; nikt nie kierował się strachem przed niebezpieczeństwami wędrówki.

Misja Sorotnura oraz wieści przezeń przyniesione, zniknęły. Uderzający jest opis dryfujących, pustych statków, spośród których część płonie: to pierwowzór spalenia przez Feanora statków Telerich w Losgar w *Silmarillionie* (s. 104). jednakże tam powody takiego czynu były o wiele bardziej oczywiste. Jednoznacznie zostało określone, iż drugie miejsce zamieszkania Melka w Wielkich Krainach to nie Utumna, chociaż też w Górach Żelaznych. Nazwa *Angamandi*, „Piekło Żelaza” pojawia się już wcześniej w *Zaginionych Opowieściach*, gdy mowa jest o losie ludzi po śmierci. Wedle późniejszych relacji Angband powstał w miejscu Utumna, ostatecznie jednak oba te zakątki znów zostały „rozdzielone”. W *Silmarillionie* Angband istniał od dawnych wieków, jeszcze przed uwięzieniem Melkora. Ta opowieść nie wyjaśnia, czemu nigdy więcej nie udało mu się wnikać do Utumny, ale stało się to bez wątpienia za sprawą Tulkasa i Ulma, którzy zniszczyli bramy i zatarasowali je zwałami skał. Następna część opowieści rzuca sporo światła na koncepcję możliwości oraz ograniczeń wielkich Valarów. Yavanna i Manwe („uświadomiony” przez Yavannę?) dochodzą do wniosku, że Valarowie nie popisali się zbyt, a w każdym razie nie wypełnili woli Iluvatara, zajmując postawy „samolubne” i dbając raczej o swoje ogrody, niż o świat, który leżał odłogiem. To właśnie stwierdzenie stało się powodem decyzji o stworzeniu Słońca i Księżyca, które miały opromieniać nie tylko „błogosławione królestwa” (to określenie pojawia się

tutaj po raz pierwszy), ale i resztę Ziemi. W *Silmarillionie* trafiamy tylko na ślad podobnej motywacji (s. 116):

Valarowie uczynili tak, ponieważ w półmroku własnej krainy pamiętali o ciemnościach panujących nad innymi krajami Ardy i postanowili oświecić Śródziemie, aby światło przeszkodziło Melkorowi w szerzeniu zła.

Ciekawe jest także „teologiczne” uzasadnienie dotyczące przywiązania Valarów do Świata jako warunku ich przybycia tutaj (*Silmarillion*, s. 17):

Lecz Iluvatar postawił im warunek, lub może miłość tego od nich zażądała, aby odtąd cała ich władza ograniczała się do obrębu Świata i z nim była związana raz na zawsze, póki się wszystko nie dopełni, aby w ten sposób oni stali się życiem Świata, a Świat ich życiem.

W tej opowieści warunek ów przybiera postać fizycznego ograniczenia: nikt spośród Valarów, prócz Manwego oraz Vardy i ich przybocznych duchów, nie wzięci wyżej Vilny, chociaż w obrębie sfer niższych mogą się poruszać z wielką szybkością.

Inny fragment podaje, że Ulmo, chociaż bolejący nad bratobójczą walką, nie czuł złości do Noldolich. Prorokować potrafił bowiem lepiej, niż wszyscy Bogowie, nawet niż Manwe, stąd też wzięło się jego szczególne i tajemnicze zainteresowanie wygnanymi Eldarami – wątek obecny od początku. Podobnie było z myślą Yavanny wyrażoną potem w *Silmarillionie* (s. 89):

Nawet ci, którzy od Iluvatara otrzymali największą moc, pewnych dzieł mogą dokonać tylko raz i nigdy więcej. To ja powołałam światło Drzew, lecz nie mogę zrobić tego po raz wtóry na obszarze Ei.

Wzmianka Yavanny o Magicznym Słońcu i o jego ponownym rozpaleniu (obecna w toaście wygłoszonej w Dworku) wyraźnie ma pozostać jeszcze na tym etapie nie wyjaśniona.

Późniejsza wersja nie wspomina o marnotrawnym podlewaniu Drzew światłem przez Lóriena i Vanę.

Wspomniany w relacji Lindego o gwiazdach *Mosiny on* pojawił się już we wcześniejszej opowieści wraz ze wzmianką, że to Varda go upuściła zdążając w wielkim pośpiechu do Valinoru i że lśni on odtąd nad skrajem świata na zachodzie. Obecnie gwiazda ta (wedle słowniczków języka gnomów i Quenyi chodzi o Arktura) znów pojawia się jako tkwiąca niezmiennie nad zachodnim horyzontem. Powiada się, że podczas gdy jedne gwiazdy kręciły się gdzie popadnie wiedzione przez Manirów i Surulich, to inne (w tym Morwinyon i Nielluin) trwały tam, gdzie je zawieszono i nie wędrowały. Czy da się to wyjaśnić twierdzeniem, iż w mitologicznych czasach elfów regularny ruch nieboskłonu ze wschodu na zachód jeszcze nie zaistniał? Tego akurat nigdzie ojciec nie wyjaśnił.

Nielluin („Błękitna Pszczoła”) to Syriusz (W *Silmarillionie* zwany *Helluin*) i odgrywa on rolę w legendzie o Telimektarze, synu Tulkasa, chociaż historia przemienienia tego ostatniego w postać Oriona nigdy nie została jasno dopowiedziana (we *Władcy Pierścieni* trafiamy na zestawienie *Telumehtar* – Orion). Nielluin był synem Inwego, Ingilem, który poszedł za Telimektarem „na podobieństwo wielkiej pszczoły niosącej miód płomienia” (patrz hasła *Igil* i *Telimehtar* w Dodatku).

Szlak Słońca i Księżyca między Wschodem a Zachodem (tak właśnie, a nie inaczej) wytyczony został z pobudek całkiem racjonalnych. Wydaje się, że Ungwelianta była wówczas postacią o wielkim znaczeniu i szerokie były jej władze, na których światło spijała. Poprzednia opowieść nie wyjaśnia dokładnie, gdzie pajęczycza mieszkała. Powiada tylko, że Melko wędrując przez równiny Erumanu trafił na obszar głębokiego mroku, gdzie znalazł jaskinię potwora. Do niej to Ungolianta schroniła się po zniszczeniu Drzew. Nie da się wywnioskować czegokolwiek z małej, reprodukowanej już mapki, gdzie przebieg południowych linii brzegowych zaznaczony został tylko w zarysie.

W porównaniu z obszerną relacją o ostatnich owocach obu Drzew i o uczynieniu z nich Słońca i Księżyca, analogiczny (XI, skomponowany z dwóch, nie różniących się wiele, późniejszych wersji) rozdział *Silmarilion* jest niezwykle krótki. Mimo wielu różnic, ostatnie wersje zdają się być

niemal streszczeniami wcześniejszej opowieści. Trudno jednak czasem orzec, czy skróty wynikały z odczucia ojca, iż opis ciągnie się zbyt długo i że zbyt wiele miejsca zajmuje w całej konstrukcji dzieła, czy też pragnął może „odkonkretnić” narrację, aby nie była tak dosłowna i zostawiała więcej pola wyobraźni. Wyliczanie magicznych materiałów, użytych przy budowie statków, zniknęło w większości z *Silmarilliona* (choć pozostała idea płynnego światła, które można zlewać, przelewać, wysysać i tak dalej, chociaż traktowana następnie mniej dosłownie, przez co i boskie operacje przestały tak przypominać działania inżynierów).

Za sprawą bogactwa opisu, ta wersja pochodzenia Słońca i Księżyca zdaje się zawierać mniej tajemniczości, niż pięknym językiem zrelacjonowana historia przytoczona w *Silmarillionie*. Z drugiej wszakże strony, sugestia, jak to wielki był „ostatni owoc, owoc południa” i jak mocno Statek Słoneczny palił grunt, każe domniemywać się, iż Valinor musiał być w czasie kwitnienia Laurelina miejscem, w którym oczy aż bolały od blasku. We wczesnej wersji ostatnie owoce Drzew są zupełnie niesamowite, Słońce zaś nazbyt gorące nawet dla Valarów, którzy nie kryją wręcz pewnej niechęci, a nawet gniewu, że w ostatnim owocu Laurelina kryła się nieprzewidzianie wielka moc. W *Silmarillionie* nie znajdujemy już tych rozterek, mowa jest za to (s. 118) o prośbach „Irma i Este, którzy skarżyli się, że sen i odpoczynek wygnano z Ziemi, i że nie widać nad nią teraz gwiazd”. Tutaj zaś co rusz napotykamy obrazy podkreślające gorąc: umilkłe słowiki czy więdnące kwiaty.

W dawnej opowieści pojawia się mityczne wyjaśnienie faz Księżyca (choć nie jego zaćmień) oraz rysunku na jego tarczy – poprzez uszkodzenie kwiatu podczas upadku (pojawia się to też poniekąd w *Silmarillionie*). Owoce Laurelina też runął tutaj na ziemię, zbyt ciężki dla jednego Tulkasa. Znaczenie tego zdarzenia nie jest zbyt jasne, ale wydaje się, że gdyby owoc południa sam nie pękł, Aule nie przeniknąłby jego budowy i nie wpadłby na pomysł skonstruowania statku.

Jakkolwiek wiele różnic między wersjami wynika ze skrócenia ostatniej, jednak wciąż pozostaje sporo innych odmienności, z których wynotuję tylko te najważniejsze. I tak

w *Silmarillionie* to Księżyc wschodzi pierwszy, bo i Telperion był starszym z Dwóch Drzew; w starej wersji jest dokładnie odwrotnie, zarówno w kwestii drzew jak i ciał niebieskich. W *Silmarillionie* to Varda określa ich ruch, a następnie zmienia im szlaki po narzekaniach Lóriena i Este, tutaj zaś to nękany gorącym Słońcem Lórien zaczyna opukiwać pień Silpiona, by wyczarować Księżyc. Valarowie też odgrywają nieco inne role: tutaj największe znaczenie mają poczynania Vany i Lóriena, którzy wiążą się w ten oczywisty sposób ze Słońcem i Luną, w *Silmarillionie* to Nienna podlała Drzewa łzami, zaś oba ciała poruszały się później bliżej Ardy, niż dawne gwiazdy, jednakże na zupełnie innych pułapach.

Obecny tu złożony opis Luny jako lśniącej szklanej wyspy pozwala pojąć do czego odnosi się zachowana w *Silmarillionie* wzmianka o Tilionie sterującym „wyspą Księżyca”. Wiekowy elf, Uole Kuvion (zwany czasem Księżycowym Człowiekiem) pojawia się jakby z zupełnie innej bajki, na dodatek jego obecność trudna jest do wytłumaczenia, skoro wcześniej czytamy, iż Silmo nie mógł dowodzić Statkiem Księżycowym, bo nie wywodził się z dzieci powietrza i związany był swą ziemskością. Osobna notka z nagłówkiem „Uloe i Erinti”, zawarta w małym notatniku z propozycjami, sugeruje jasno, iż miała powstać osobna opowieść o Uolem (patrz rozdział następny i opowieść Qorinómi). Nie znajduję żadnych śladów takich opowieści, zapewne nigdy nie zostały napisane. Inna notka zwie Uolego Mikumi (wcześniejsze miano Kuviona) „Królem Księżyca”, trzecia zaś wspomina o wierszu zatytułowanym „Człowiek Księżycowy”, który ma zostać odśpiewany przez Eriola, powiadającego przy tym, iż „przedstawi wszystkim legendę o Uolem Mikumi w wersji znanej wśród ludzi”. Ojciec napisał ten wiersz w marcu 1915 roku, ale powtórzony w takiej postaci w Dworku mocno zdumiałby jego mieszkańców, konieczne byłyby zamiany dotyczące geografii, bo wymienionych w utworze miejscowości Anglii w czasie opowieści jeszcze nie było. Może ojciec tak to właśnie zamyślił, może zupełnie inaczej – niemniej uznałem, że warto będzie przytoczyć ten wiersz w jego wczesnej postaci (patrz zakończenie Komentarza).

W miarę, jak mitologia obrastała w legendę i zmieniała się, historia powstania Słońca i Księżyca stawała się coraz bardziej kłopotliwym fragmentem, przez co nic dziwnego, że w *Silmarillionie* przybrała postać mocno okrojoną i mało powiązaną z resztą dzieła. Inaczej być nie mogło, chociaż pod koniec życia ojciec przygotowywał się do wielkiej „rozbiórki” znacznej części uprzednio skonstruowanej budowli, aby uporać się z powstałymi w międzyczasie zasadniczymi problemami.

Porządek Opowieści

Rozwój *Zaginionych Opowieści* nie przebiegał prosto. Po ostatnich słowach *Ucieczki Noldolich* ojciec dopisał „ciąg dalszy w innym zeszycie”, jednak w rzeczywistości dodał tylko krótki dialog między Lindem a Eriolem, przytoczony na koniec *Ucieczki Noldolich*.

Numeracja stron zeszytów wskazuje, że następną opowieścią miała być *Opowieść o Tinuviel*, spisana w innym zeszycie. Ta długa historia (pomieszczona w drugim tomie *Zaginionych Opowieści*) jest najstarszą znaną wersją przekazu „Beren i Luthien”; zaczyna się obszernym „łącznikiem”, a co ciekawe, łącznik ów otwiera ten sam dialog między Lindem a Eriolem, o którym wspomniałem powyżej, i to niemal w identycznym brzmieniu. Wyraźnie tam jest na swoim miejscu, tutaj został tylko „doczepiony”.

Wspomniałem już wcześniej, że w liście napisanym przez ojca w 1964 roku znajdujemy wzmiankę o powstaniu *Muzyki Ainurów* w tym samym czasie, gdy trwała praca w Oxfordzie nad słownikiem, on zaś dołączył do zespołu w listopadzie 1918 roku i odszedł wiosną roku 1920. W tym samym liście podaje, iż „Upadek Gondolinu” pisał podczas urlopu zdrowotnego z wojska w 1917, zaś „oryginalna wersja »Opowieści o Luthien Tinuviel i Berenie« powstała później tego samego roku”. Nie znajduję w rękopisach niczego, co sugerowałoby, iż opowieści następne (przynajmniej do tego

miejsca) nie wynikały w prostej linii z *Muzyki Ainurów*, ani by powstały gdziekolwiek indziej, niż w Oxfordzie.

Na pierwszy rzut oka nic się zatem nie zgadza: wspomniany *Łącznik* odnosi się bezpośrednio do nastania mroków w Valinorze, historii napisanej po osadzeniu się ojca w Oxfordzie z końcem 1918 roku, jest jednak ogniwem dodanym do *Opowieści o Tinuviel*, która powstać miała (wedle słów ojca) w 1917 roku. Wszelako *Opowieść o Tinuviel* i poprzedzający ją *łącznik*, to rękopis uczyniony piórem na wcześniejszym, ołówkowym (i wymazanym) oryginale. Uważam za pewnik, że historia ta przepisana została o wiele później. Wypowiedzi

Lindego i Eriola wiążą ją wyraźnie z *Ucieczką Noldolich* (*łącznik* przechodzi płynnie w *Opowieść o Tinuviel*, i nie jest z pewnością późniejszego pochodzenia). Na tym etapie ojciec musiał widocznie rozważać jeszcze zmiany kolejności przytaczania opowieści (bo *Tinuviel* lokuje się już w czasie po stworzeniu Słońca i Księżyca).

Przepisana *Tinuviel* przechodzi bez jakiegokolwiek przerwy w „interludium”, przedstawiające Gilfanona z Tavrobelu jako kolejnego gościa niezwykłego domu, a dalej w *Opowieść o Słońcu i Księżycu*. Potem jednak ojciec zmienił zamiar i przeredagował rozmowę między Lindem a Eriolem zaczynającą *Łącznik*, który nie miał już teraz kończyć *Ucieczki Noldolich*, po czym spisał go raz jeszcze w osobnym zeszycie na zakończenie tamtej opowieści. W tym samym czasie zmienił „interludium” Gilfanona i umieścił je w zakończeniu *Ucieczki Noldolich*. Wyglądało to następująco:

Ucieczka Noldolich
Noldolich

Rozmowa Linda i Eriola
i Eriola

Opowieść o Tinuviel
Gilfanona

Ucieczka

Rozmowa Linda

„*Interludium*”

(*przepisane*)

„interludium „ Gilfanona
Słońcu i Księżycu

Opowieść o

Opowieść o Słońcu i Księżycu
i Ukryciu Valinoru

i Ukryciu Valinoru

Przepisanie *Tinuviel* było jedną z ostatnich czynności kompozycyjnych wykonanych przy opracowywaniu *Zaginionych Opowieści*, co wynika jasno z faktu, że opowieść następuje po „interludium” Gilfanona, napisanym w tym samym czasie: Gilfanon zastąpił bowiem Ailiosa, a to Ailios, nie Gilfanon, był gościem w domu we wcześniejszych wersjach *Opowieści o Słońcu i Księżycu*, *Ukrycia Valinoru* i to on przytacza *Opowieść o Nauglafringu*.

*

Wiersz o Księżycowym Człowieku istnieje w wielu wersjach. W roku 1923 [\[126\]](#) opublikowany został w Leeds; długo później, znacznie zmieniony, pojawił się w *Przygodach Toma Bombadila* (wyd. oryg. 1962). Tutaj przytaczam go w postaci bliskiej wcześniejszej opublikowanej wersji, jednakże z kilkoma (głównie drobniejszymi) późniejszymi poprawkami. Wersja z 1923 roku niemal nie różniła się od najwcześniejszych i nosiła tytuł „Czemu Człowiek Księżycowy tak szybko powrócił”; pierwsza ukończona wersja opatrzona została tytułem „Opowieść Czarodziejska: Czemu Człowiek Księżycowy tak szybko powrócił” ze staroangielskim tytułem: *Se Móncyning*.

Czemu Człowiek Księżycowy tak szybko powrócił

Księżycowy Człowiek miał srebrne buciki

I olbrzymią brodę ze srebrzystych nici;

Bladozłota obręcz lśniła mu na czole,
Prócz obręczy też złotą miał aureolę.
W jedwabnej szacie chadzał po srebrzystym globie,
Aż raz w wielkim sekrecie drzwi z kości słoniowej
Otwarł kluczem z kryształu i w wielkiej trwodze
Jął się pilnie przekradać po chłodnej podłodze.
Po schodach z pajęczyny
Zbiegł w wielkim pośpiechu,
Poczuł się wreszcie wolny
I skory do śmiechu.
Wnet ku Ziemi pospieszył,
Bo w tym świecie srebrnym
Blask pereł go nie cieszył
Ni diamentów cennych.

A wyruszył po rubiny
Na nowe ozdoby dla białej siedziby,
Wyruszył po szafiry i beryle
Żeby sobie do roboty
Znaleźć chociaż tyle.
Zamiast gapić się na ten świat złoty,
I wyteżać uszu na dalekie echa,
W których żadna nie brzmiała pociecha.

Przy srebrzystej księżycowej pełni
Za prawdziwym ogniem boleśnie zatęsknił;
Nie za ognikami niebieskich przestworów,
Ale za ognistym ziemskim kurem.

Za jego karmazynem, różem i purpurą,
Za wszystkimi tęsknił odcieniami
Ognia i za morzami błękitu,
Najczystszymi na krótko przed świtem.

Tęsknił za szczęściem na ludnej Ziemi,
Za łąkami jak z chryzopazu,
Za krętymi Yarem i Nenem,
Które nadziei były obrazem.
I pieśni zaśpiewał i śmiał się długo,
Chrupał łakocie i popijał wina,
Księżycowego cienkusza, strugą,
Tak wieczór minął.
Aż nogami przebierał, gdy myślał o mięsie,
O gulaszu pieprzonym, o plackach sążnistych,
Wtem się w marszu ku Ziemi potężnie zatrząsł...
I już runął z wysoka aż leciały iskry,
Jak meteor poleciał, jako błędna gwiazda,
Na łeb, na oślep, bez żadnego planu,
Aż się zakończyła karkołomna jazda
Wielkim pluskiem w Alamain, w głębie oceanu.

Tamże się zadumał, wody mając pełne uszy,
Cóż by tu księżycowo czynić,
Nie wymyślił, bo oto na yarmouckiej łodzi
Już się nieborak wcale zgrabnie suszy
Ku uciesze załogi: co raz ktoś przychodzi
I dziwi się wielce, co to wyłowili

Razem z dorszem, z zieloną kupą wodorostów,
Jak to co? Człeka z Księżyca, po prostu.

Jak w tej okolicy od pokoleń czynią,
Wyładowali w Norwich dorsze oraz śledzie,
I do gospody w Norfolk cała kompanija
Rozgrzać się winem i wysuszyć jedzie.
Wnet z Pietra Świętego jak nie gruchną dzwony
Niosąc zacnym mieszczuchom wieści osobliwe,
O Księżycowym Człeku nowiny szalone,
A wszystko bladym świtem – i całkiem prawdziwe.

Ognia nikt nie rozpala,
Nikt też śniadania nie robi,
Do handlu nie ma chętnych.
Hymnów na powitanie gościa
Też nie płynie fala.
Norfolk gdera i znowu do snu się sposobi,
Wędrowcowiomalże z żalu pęka serce,
I otula się płaszczem w ziemskiej poniewierce.
Kucharz, śpiąc na jedno oko,
Uśmiech znalazł, nie za darmo
Ale za pas złoty.
Misę kleiku takózwycenił wysoko:
Klejnot wziął. Bo z Norwich polewka nie marność,
Choć gdzie indziej radzi,
Karmią nią mało wybredne prosiaki.
O niewczesnej porze wędrowca los taki.

Możliwe się zdaje, że owo miejsce pomieszkiwania nieboraka, to nic innego, jak mała biała wieżyczka, którą Uole Kuvion postawił sobie na Księżycu do obserwowania niebios. Budowla dotrwała do ostatecznej wersji.

Ocean Almainu to Morze Północne (*Almain* lub *Almany* to określenie Niemiec w dawnym angielskim); Yare to rzeka Norfolk, wpadająca do morza w Yarmouth, Nene zaś wpada do zatoki Wash.

IX Ukrycie Valinoru

Mowa wiążąca (wypowiedziana przez Vaire), opowieść tę poprzedzająca, dodana została na końcu poprzedniej. Rękopis ma identyczną postać, co druga część *Opowieści o Słońcu i Księżycu*, podobnie przetrwała wersja wcześniejsza, z którą tekst porównuję.

Słuchajcie – powiedziała – historii dawnych dni, a pierwsza z nich nosi tytuł *Ukrycie Valinoru*. Słyszeliście już o wyprawieniu Słońca i Księżycu na ich podniebne szlaki. Wiele da się opowiedzieć o Ziemi budzącej się w ich blasku, na razie jednak wspomnę zdarzenia, do których doszło w owych wielkich dniach w Valinorze.

Trzeba powiedzieć, że oba świetliste statki aż rwały się na niebiosy i wypuszczały tak daleko, że Bogowie mieli wielkie kłopoty z uporządkowaniem sprawy; o wiele większe, niż na początku oczekiwali. Ilinsor wzdragał się przed oddaniem nieboskłonu Urwendi, ta zaś nierzadko stawiała żagle zanim jeszcze Ilinsor powrócił, taka była niecierpliwa i pełna zapału. Zdarzało się więc, że oba statki równocześnie krążyły ponad Ziemią, co było widokiem równie wspaniałym, co strasznym. Wtedy to znów zaczęły pojawiać się w Valinorze niespokojne nastroje i serca Bogów wzburzyły się ponownie. To Eldarowie wpadli na kolejny pomysł.

Patrzcie – szeptali – oto świat cały stał się jasny niczym dworzyszczą Bogów. Widno w nim jako na alejach Vansamirinu lubo na tarasach Kóru; zaś Valinor nie jest już bezpiecznym zakątkiem, skoro Melko tak nas znienawidził i resztę Ziemi trzyma w garści mając tam wielu srogich sojuszników.

Powtarzali [\[127\]](#) te słowa z większym jeszcze zapałem, niż wcześniej Noldoli, krzywdząc zresztą mimowolnie Gnomów

podobnym gadaniem. Nie zapomnieli też dawnych kłamstw Melka o człowieku. Owszem, dzięki ostatniemu ożywieniu Drzew i radosnej pracy nad statkami, kwestia strachu przed Melkiem oraz pamięć zła wyrządzonego przez Noldolich, zeszły na plan dalszy. Jednak teraz, skoro Valinor znowu zaznał spokoju, zaś szkody już naprawiono, ponure wspomnienie ożyło, a wraz z nim żal i gniew.

O ile Bogowie za sprawą szaleństwa Noldolich bardziej powściągliwi się stali, to elfy nie kryły gniewu, a Solosimpi szczególnie gorzko złorzeczyli na swych pobratymców, pragnąc nigdy więcej nie spotkać ich na swojej ziemi. Najgłośniej gardłowali ci, którzy utracili bliskich w Łabędziej Przystani – prym wśród nich wodził niejaki Ainairos, który uniknął wówczas śmierci zostawiając na nabrzeżu martwego brata. Robił co mógł, aby rozpaścić serca elfów w złej sprawie.

Bolał Manwe nad tym wszystkim, widział wszakże, że robota jeszcze nie skończona i że trzeba będzie ponownie sięgnąć do mądrości Valarów, aby uładzić ścieżki Słońca i Księżyca. Wezwał zatem Bogów na naradę w nadziei, że doradzą mu jak rzecz udoskonalić. Pragnął też dobrym słowem ukoić niepokoje i gniew, zanim znowu co złego z nich wyniknie. Jasno dostrzegał rolę trucizny wsączzonej przez Melka, która rosła i wydawała owoce bujniej, niż jakiegokolwiek nasienie rzucone w ziemię. Słyszał już też o ponownych pretensjach elfów do wolności, pretensjach tak ostro wyrażanych, że niektórzy w szaleństwo popadać znów zaczęli, wbici w miłość własną, która dodatkowo nie pozwalała im myśleć spokojnie o perspektywie nadejścia człowieka. Usiadł tedy Manwé zadumany przed Kulullinem, spojrzał badawczo na zgromadzonych blisko Valarów oraz na Eldarów siedzących u ich stóp, ale nie wyjawiał wszystkich swych myśli. Powiedział jeno, iż zebranie ogłosił dla ostatecznego dróg Słońca i Księżyca, i że czeka na rady, jak mają one przebiegać. Na to Ainairos przemówił wprost, że są sprawy o wiele bardziej ważne i wyłożył Bogom, co sądzą elfy o Noldolich i o braku skutecznej ochrony Valinoru przed złem całego świata. Wtedy chaos się zrobił i wielu Valarów i Eldarów poparło Ainairosa głośno, inni krzyczeli, że przecież Manwé i Varda sprowadzili pierwotnych do Valinoru,

obiecując radość niezmaconą i czy nie dostrzegają, jak niewiele z tej radości zostało? Na dodatek Melko objął we władanie świat i elfy, gdyby nawet chciały, za nic nie mogą powrócić do okolic swego przebudzenia. Większość Valarów pozostała wszakże obojętna, i niczego tak nie pragnęła, jak spokoju, nie chcąc nawet słuchać o Melku i o jego gwałtach, ani o gnomach, niestrudzenie burzących cudze szczęście. Z tychże powodów także i oni opowiedzieli się ostatecznie za zamknięciem własnej krainy. Niemalą rolę odegrały w podjęciu decyzji Vana i Nessa, aczkolwiek większość Bogów była podobnego zdania. Na próżno Ulmo błagał w swej dalekowzroczności o łaskę i współczucie dla Noldolich, daremnie Manwé wyjawiał tajniki Muzyki Ainurów i cel istnienia świata określał. Zgiełk panował przez długi czas i więcej padło wówczas słów gorzkich i gwałtownych, niż kiedykolwiek dotąd. Ostatecznie Manwé Sulimo oddalił się stwierdzając, że żadne mury ani bastiony nie są w stanie osłonić przed knowaniami Melka, skoro zło przezeń posiane owocuje już w Valinorze odbierając jego mieszkańcom zdolność myślenia.

Tak zatem dalsze obrady odbywały się pod dyktando przeciwników gnomów, a krew w Kópas rozlana odegrała rolę najgorszą z możliwych. I zaczęło się to, co określono jako Ukrycie Valinoru, chociaż ani Manwé, ani Varda, ani też Ulmo nie przyłożyli do tego ręki, a inni, jak Yavanna oraz jej syn Orome, nie chcieli mieć z tym nic wspólnego. Wystarczyło, że pozostali Valarowie i Eldarowie nie mieli żadnych skrupułów.

Vana i Lorien objęli nad nimi przywództwo, Aule talentu użył, a Tulkas siły, jednak nie dla pokonania Melka zwarli szeregi. Nie wyruszyli wówczas na wojnę,

O co potem żal do nich wielki miano, a trwa on do dzisiaj, bo przez ten błąd chwała Valarów nie mogła przez wieki w pełni rozkwitnąć i wciąż jeszcze świat czeka na ową chwilę.

[\[128\]](#)

Wówczas jednak nie zdawano sobie sprawy z przyszłych osądów i prawie wszyscy wzięli się do dzieła, niemal równie doniosłego, jak niegdysiejsza budowa Valinoru. Otaczające krainę góry zostały ze wschodniej strony tak zmienione, że stały się jeszcze bardziej nieprzebyte, zaś magia Kémi nadała szczytom i dolinom wygląd najgroźniejszy na świecie. Nawet wkoło Utumny, ani wokół nowej siedziby Melka w Górach Żelaznych, nie panowała atmosfera tak gęsta i tak strachem przesycona, jak w wyrastających ponad Eruman bożych bastionach. Co więcej, na równinie od wschodnich... [\[129\]](#) spiętrzone owe sieci lepkiej czerni, które zostawiła w Valinorze Ungwelianta. Bogowie zrzucali je na stoki tak długo, aż zablokowały ścieżki

I ani promyka światła nie przepuszczały z Valinoru do pomroczniałej nagle Zatoki Faery nad Morzem Cienia. Migotliwy blask latarni Kóru przestał docierać do zasłanychklejnotami plaż. Nieprzebyta bariera bożej magii rozciągnęła się z Północy na Południe, jednakże jej twórcy nie byli zadowoleni i powiadali, że oto tym sposobem czynią wszystkie wiodące do Valinoru ścieżki jawnymi i tajnymi jednocześnie, skazując je albo na zapomnienie, albo czyniąc z nich szlaki zgubne i zwodnicze.

Gdy to już uczynili, żaden przesmyk nie został wolny od skał podwodnych czy prądów zniechęcających żeglarzy, a duchy nagłych sztormów, wiatrów niespodziewanych i mgieł gęstych, czuwały z woli Ossego u granic wód. Nie zapomniano również o krętych drogach, z których korzystali posłańcy Bogów, zdążający przez dzikie pustkowia Północy czy dalekiego Południa, a gdy kres dzieła osiągnięto, Lórien stwierdził:

Teraz Valinor zostawiony został sam sobie i wreszcie mamy spokój.

Vana zaś zaśpiewała pośród swych ogrodów, tak jej się lekko zrobiło na sercu.

Jedni Solosimpi nie byli zadowoleni. Stając w progach swych domów spoglądali na morze i wciąż trudno im się było zdobyć na uśmiech. Chociaż teraz groźny i ponury, ocean zdawał się otwierać dostęp zła do ich krainy. Kilku poszło

więc porozmawiać z Aulem, a także z Tulkasem, który był akurat obok.

O wielcy Valarowie – zaczęli – pełni podziwu jesteście dla wspaniałej bożej pracy, mamy jednak wrażenie, że o czymś jednak zapomniano. Nie słyszeliśmy mianowicie, by zniszczono tę drogę, którą wymknęli się z Valinoru Noldoli – straszliwe przejście Helkarakse. Którędy dzieci Eldarów przejść zdołały, pewnie i Melko powrócić może, mimo wszystkich waszych zaklęć i pułapek. Niepokoi nas też morze szerokie nijak nie strzeżone.

Tulkas roześmiał się i stwierdził, że teraz tylko wysokim lotem przeniknąć można do Valinoru.

A tego Melko nie potrafi, podobnie jak i wy, mali mieszkańcy Ziemi – powiedział.

Niemniej uległ namowom Aulego i wraz z nim udał się na miejsce, które tylu cierpień gnomom przysporzyło. Tam Aule wielkim młotem ze swej kuźni skruszył mur lodowy, a gdy zrównał go z powierzchnią wody lodowatej, Tulkas rozłupał go dłońmi do końca, aż morze go zalało i tak w tej chwili kraina Bogów została ostatecznie oddzielona od królestw Ziemi.[\[130\]](#)

Tyle na prośbę Nadbrzeżnych Elfów uczynić mogli, jednak za nic nie chcieli Bogowie zamknąć spiętrzonymi głazami tej przełęczy pod Taniquetilem, która wiodła do Zatoki Faery, chociaż tego żądali Solosimpi. Zanadto upodobał sobie Orome tamtejsze lasy i zakątki, Teleri[\[131\]](#) zaś wzdragali się przed perspektywą zniszczenia Kóru lubo też skrycia miasta w cieniu wyniesionych wysoko, nazbyt bliskich wówczas gór.

Udali się więc Solosimpi do Ulma, ale on nawet nie chciał ich słuchać. Rzekł tylko, że widać w cudze podszepty musieli się wsłuchiwać (a przekłętego Melka miał na myśli), bowiem w jego muzyce tyle złości nigdy nie znajdziesz. Niektórzy się stropili, inni zaś poszli jeszcze do Ossego, a ten wsparł ich mimo niechęci Ulma. W ten sposób powstały wówczas Wyspy Magiczne, które Osse rozrzucił wielkim półkolem na zachodnich krańcach wielkiego morza, aby strzegły Zatoki Faery. Niemniej chociaż w tamtych dniach mroki obejmowały

całe Morze Cienia i sięgały mackami aż do owych wysp, to same wyspy były zdumiewająco piękne. Każdy statek, który pragnął przedostać się na wody elfów musiał minąć nowe lądy, a te wzrok przyciągały tak, że mało kto potrafił ten widok zignorować. Jednak jeśli zapragnął do nich dotrzeć, wówczas nagły sztorm rzucał śmiałka z powrotem ku plażom, których piasek lśnił niczym srebro i złoto. Komu jednak udało się postawić stopę na owym brzegu, ten już stamtąd nie wracał. Zapadał w sen wieczny, za sprawą zaklęcia rzuconego przez Lóriena i leżał tak na granicy fal, w sieciach z włosów Oineny[132], Pani Morza, zupełnie jak topielec, którego morze po jakimś czasie oddaje. Nieszczęśnicy ci jednak nie umierali, spali tylko bez snów, zaś statki ich gniły i okrywały się wodorostami na zaczarowanych plażach, by nigdy więcej nie pożeglować już ku mrocznemu Zachodowi.[133]

*

Gdy Manwé ujrzał ze szczytu Taniquetila wszystkie te nowości, ogarnął go smutek. Zaraz posłał po Lóriena i Oromégo, uważając ich za mniej czupurnych, niż pozostali. Gdy ci przyszli, przemówił do nich szczerze, nie chciał jednakże niczego burzyć. Uważał bowiem, że nowe dzieło jest w znacznej mierze całkiem stosowne, wymógł tylko aby uwzględniono kilka jego propozycji. I tak też uczyniono. Lórien uplotł szlak magiczny, ulotny i niewidoczny, który wiódł kręto przez pustkowia ze Wschodu aż do samych murów Kóru, po drodze zaś mijał Dworek Dzieci Ziemi[134] i zbiegając w dół „alejką szepczących wiaźów” docierał do morza.

Brzegi mrocznych, mórz i groźnych cieśnin spięto mostami smukłymi, zawieszonymi powietrzu. Lśniły one szarym poblaskiem, jakby utkano je z jedwabnej mgły, jednak żadne oczy – prócz bożych i elfich – przejść owych wypatrzyć nie potrafią, człowiek zaś posiada tę zdolność tylko we wczesnym dzieciństwie. Długi to szlak i mało kto dotarł kiedykolwiek do jej końca. Po drodze do Elfinesse napotyka się wiele miejsc cudownych, jednak on jest gładki i nie męczy się ten kto z nim

podąża. Taka właśnie była i taka jest nadal Olóre Maile, Ścieżka Snów; jednak Orome innego zupełnie dzieła dokonał. Wysłuchawszy słów Manwého pobiegł czym prędzej do swej żony, Vány i poprosił ją o warkocz złotych włosów. Od dnia, gdy piękna Vana ofiarowała swe włosy Aulemu, te odrosły już i były teraz jeszcze dłuższe i bardziej świetliste, dała zatem Oromemu, to o co prosił. On zanurzył włosy w Kulullinie, zaś Vana splotła je zgrabnie w niewyobrażalnie długą linę. Z nią to pospieszył Orome na górę Manwého, dokładnie na miejsce zebrania.

Tam zawołał Manwého oraz Varde i wszystkie ich sługi, i pokazał im złocisty splot, a oni nie pojmowali jego przeznaczenia. Wówczas poprosił ich, by spojrzeli na górę zwaną Kalorme, wznoszącą się w krainach najbardziej od Valinoru odległych i niemal tak wysoką, jak Taniquetil, mglisto jednak widoczną z powodu odległości. Wówczas Orome cisnął jeden koniec liny najsilniej jak mógł w powietrze, ten aż lecąc wielkim łukiem objął uczynioną uprzednio pętlą sam wierzchołek góry Kalorme. Magia sprawiła, że lina nie ugięła się ani nie pękała, ale trwała jasną i złocistą smugą ponad światem. Orome przywiązał tymczasem drugi jej koniec do kolumny pałacu Manwého i spojrzał na zebranych.

Kto pragnie zwiedzić Wielkie Krainy – rzekł – niech podąży moim śladem.

I z tymi słowy wkroczył na linę i niczym wiatr pognał ponad światem aż do samego Kalorme, podczas gdy na Taniquetilu wszyscy zamarli ze zdumienia. Potem Orome równie szybko wrócił przed oblicze Manwého i powiedział:

O Panie Przesłanniku, oto obmyśliłem sposób, aby każdy Valar, pogodnego serca, mógł wedle życzenia dostać się do Wielkich Krain. Na jedno słowo mogę rozwinąć mój ulotny most, zaś koniec jego powierzam twojej straży. Tak zrodziło się to cudowne zjawisko niebieskie, które ludzie podziwiają od wieków, a niektórzy nawet się go lękają, nie wiedząc, czegoż to zapowiedź. Zależnie od czasów i miejsc różne przypisuje mu się znaczenia i rzadko ludzkie czy elfie oczy mogą je dostrzec. Zwyczajnie wtedy, gdy mieni się w blasku Słońca

wiszącego nisko nad horyzontem lub gdy skąpany w deszczowej wilgoci pobłyskuje przez krople wody wszystkimi barwami od fioletu, przez zielen, do czerwieni. Dlatego najczęściej ludzie zwą go Tęczą, posiada też wiele innych imion, a lud czarodziejski mówi o Ilweranie, czyli Moście Niebios.

Żaden żywy człowiek na nim się nie utrzyma, niewielu też Eldarów ma dość odwagi. Jednakże teraz nie ma dla elfów ani ludzi innych dróg do Valinoru, prócz jednej tylko, mrocznej bardzo, chociaż najkrótszej i najszybszej, wymyślił ją bowiem Mandos, a Fui wytyczyła szlak. To Qalvanda, Droga Śmierci, która wiedzie prosto i wyłącznie do pałacu Mandosa i Fui. Z dwóch ścieżek jest uczyniona: jedną wędrują elfy, drugą dusze ludzkie, tak by nigdy się nie mieszały. [\[135\]](#)

W tenże sposób – powiedziała Vaire – dokonano Ukrycia Valinoru, a Valarowie utracili szansę na zyskanie majestatu i sławy jeszcze większej, niż wówczas posiadali. Działo się w owych dniach jeszcze niejedno, o czym warto opowiedzieć, co też uczynię. Pierwsza historia nosi tytuł *Przystań Słońca*.

*

Patrz, bo oto wreszcie serca ukojenia zaznały za sprawą ugody [\[136\]](#) osiągniętej między Manwem a Valarami. Bogowie uczują w Valmarze, a niebo jaśnieje od żywego blasku Statków Światła. Elfy wracają do Kóru, by odbudować swe szczęśliwe bytowanie i zapomnienia szukać po smutkach, które nastały wśród nich po uwolnieniu Melka. Kor stało się miejscem najpiękniejszym i najbardziej nastrojowym spośród wszystkich zakątków Valinoru, gdyż na dziedzińcu Inwego rosły wciąż te dwa elfie drzewka, które odroślami były wspaniałych Drzew, martwych teraz. Odroślami darowanymi Inwemu przez Bogów w pierwszych dniach budowy miasta. Inne, podobne, trafiły w ręce Nólemego, ale wyrwane zostały potem z korzeniami i nikt nie wie, co się z nimi stało, więcej zaś sadzonek nie było. [\[137\]](#)

Wprawdzie elfy skłonne były wierzyć Valarom, że odtąd będą skutecznie chronić krainę, a i czas pomału spychał ponure wspomnienia w niepamięć, jednak nie potrafiły otrząsnąć się do końca. Dopiero gdy Lórien ukończył budowę swej magicznej drogi i w pobliże zaczęły Kóru zaglądać dzieci człowiecze, które we śnie wstępowały na ścieżkę, nowa radość zapłonęła w sercach Eldarów. Jednak w opisywanych dniach ludzie jeszcze nie obudzili się na Ziemi.

Manwe wszakże i Ulmo czuli, że godzina jest już bliska. Zwoływali narady, aby obmyślić jak chronić przebudzonych. Snuli wiele planów, zawsze pamiętając o możliwym wpływie Melka i wędrujących po świecie gnomów. Inni mieszkańcy Valinoru mało zaprzatali sobie głowy podobnymi sprawami, Manwe postanowił jednak przemówić raz jeszcze do Valarów. Chociaż ani słowem nie wspomniał o człowieku, uczynił wyrzut, że zajęci własnymi sprawami zapomnieli o wyznaczeniu stałych kursów Słońca i Luny. Obawiał się, iż przez to nazbyt wielka światłość i gorąco owych jasnych obiektów mogą uczynić życie na Ziemi możliwym. Yavanna zgadzała się z nim całym sercem, jednak większość Valarów i elfów przyklasnęła z innego powodu: mieli nadzieję, że będzie to już ostatni wielki wysiłek, dzięki któremu ich własna kraina stanie się bardziej cienista i nikt już nie będzie mógł szpiegować ich z daleka.

Dlatego też i ktoś powiedział:

Wyślijmy umyślnych, by sprawdzili co jest na najdalszym Wschodzie, gdzie nie sięga nawet wzrok Manwego z Góry Świata.

Na to wstał Orome.

To akurat mogę powiedzieć, bo sam widziałem. Na Wschodzie, za najdalszymi lądami, rozciąga się cicha plaża i mroczne, puste morze.

Zdumieli się Bogowie na tę wieść, bo poza Oromem nikt dotąd sprawy nie badał, nawet Yavanna, Pani Ziemi.

Prócz Ulmego, oczywiście, bo on wszystko to znał od początku Ziemi. Teraz zabrał głos po Oromem i zaczął odkrywać przed Valarami sekrety świata.

Wiedźcie, że jeden jest Ocean, Vai, bo to, co Osse ma za oceany, do morza są ledwie zebrane w zagłębieniach skał. Vai rozciąga się we wszystkich kierunkach i w którąkolwiek stronę nim nie ruszyć, dociera się zawsze do otaczającej go Ściany Wszechrzeczy. Tyle że na Północy ziąb panuje taki, iż nawet wody oceanu lód skuwa aż do dna, zaś Południe tonie w ciemności nieprzeniknionej i zdradliwej za sprawą Ungolionty[138], i nikt, prócz mnie, drogi tam nie odnajdzie. Na tych rozległych wodach unosi się Ziemia, podtrzymywana słowem Iluvatara i tylko te ryby i statki mogą w nich pływać, którym ja uprzednio tajemne słowo Iluvatara zdradziłem, by nosiło je w otchłaniach. Częścią owej szerokiej Ziemi jest też i Valinor, zaś sama materia Ziemi uczyniona jest ze skały i metalu. W zagłębieniach jej nierównej powierzchni tworzą się morza, zaś wyspy, prócz kilku jeszcze pływających, wyrastają z dna niczym szczyty gór. Wiedźcie też, że bliżej leży Valinor Ściany Wszechrzeczy, w której zamknął nas Iluvatar, niż owe najdalsze wschodnie brzegi. Wiem to na pewno, bo nurkując nie raz pod światem odwiedzałem owe pozbawione przystani plaże. Tak, o Valarowie, nie znacie wszystkich cudów świata, których wiele jeszcze kryje się pod mrocznym kilem Ziemi, tam gdzie wznosi się mój potężny pałac Ulmonanu, piękniejszy nawet niż sny wasze.

To prawda, Ulmo Vailimo – odezwał się Manwe – ale cóż nam obecnie po tej wiedzy?

A to – odparł Ulmo – że wezmę teraz Aulego Kowala ze sobą, przeprowadzę go szybko i bezpiecznie w moim podwodnym pojeździe na dalekie brzegi Wschodu, i tam zbudujemy razem przystanie dla Statków, aby ze Wschodu mogły się wznosić, jaśniejac w pełni ludziom, którzy blasku tego bardzo potrzebować będą, a także i nieszczęsnym Noldolim. Niech maszerują tak jeden za drugim przez niebiosy, aż spoczynek znajdą chwilowy w Zewnętrznych Morzach, i Urwendi skąpie się w Faskalanie, a Ilinsor wód spokojnych jeziora Irtinsa łyknie, po czym wyruszą z powrotem.

Manwe i Ulmo porozumieli się zatem, a Valarowie i Eldarowie wsparli ich z tych samych dwoistych powodów, co poprzednio. Aule podążył więc z Ulmem na Wschód, gdzie

zbudowali nad cichym morzem wielkie przystanie. Słoneczna była rozległa i złota, księżycowa zaś, w tej samej zatoczce umieszczona, cała w bieli bramami srebrnymi i perłowymi, które lśniły blado gdy Słońce znikło z niebios w Valinorze. Wówczas otwierały się przed wzlatującym Księżycem, jednak nikt z Eldarów cudu owego nie widział, prócz jednego Uolego Kuviona, który jednak żadnej opowieści nigdy nie przekazał.

Z początku Valarowie zamierzali przeciągać Słońce i Księżyc pod Ziemią, chroniąc je pierwaj zaklęciem Ulma, aby szkody nie doznały, każde w swoim czasie, rzecz jasna. Okazało się jednak, że Sari^[139] nawet w ten sposób traktowane nie może się bezpiecznie przemknąć pod światem, zbyt kruchy bowiem i delikatny to statek, nazbyt wiele cennego blasku tracił też przy próbie zanurzenia w głębiny wód. Jeszcze długo potem wielu elfich nurków i wiele duchów szukało promieni zapodziaanych w podwodnych jaskiniach na najdalszym Wschodzie, jak prawi o tym pieśń Śpiącego w Wieży Perły.^[140]

Skutkiem tych kłopotów nawet jasna Urwendi popadła w przygnębienie i błądziła długo po ciemnych i bezkresnych grotach królestwa Ulma, aż Fionwe ją odszukał i przyprowadził z powrotem do Valinoru. Cała ta historia jednak, zwana Opowieścią o Qorinómi, tutaj i teraz nie wybrzmi.^[141]

Porwali się zatem ostatecznie Bogowie na czyn wielki, największy z ich dokonań. Zbudowawszy pierwaj z pomocą Ulma flotyllę magicznych tratow i łodzi – bo inaczej nikt nie zdołałby pożeglować po wodach Vai – dotarli do Ściany Wszechrzeczy i tam uczynili Wrota Nocy (Moritarnon lub Tarn Fui, jak zwą je Eldarowie w swych językach). One to wciąż istnieją. Doskonale czarne na tle błękitu, kolumny mają bazaltowe i także zwieńczenie, a strzegły ich wielkie czarne smoki wykute z kamienia, które dym sączą z paszcz leniwie. Wrota te są niezniszczalne i nikt nie wie, jak je zrobiono czy też jak wstawiono, bowiem Eldarowie nie brali w tym akcji udziału. Oto ostatnia tajemnica Bogów; żadna siła na świecie nie wyłamie owej bramy, gdyż otwiera się jedynie na dźwięk tajemnego, magicznego słowa. Manwe zdradził je wyłącznie Urwendi i nie może być inaczej, gdyż za Wrotami Nocy

rozciąga się ciemność zewnętrzna, a kto w nią wniknie odchodzi ze świata, śmierci umyka i poznać może sprawy utajone przed mieszkańcami Ziemi, a do tego dopuścić nie wolno.

Na Wschodzie inna już praca czekała Bogów. Zbudowali tam łuk wielki, podobno ze złota lśniącego, opatrzonego srebrnymi wierzejami. Nawet spośród Bogów mało kto go kiedykolwiek podziwiał, gdyż najczęściej zasnuwają to miejsce mgliste opary. Bramy Poranka otwierają się wyłącznie przed Urwendi i reagują na to samo słowo, które odmyka Wrota Nocy, wymówić je trzeba jednak odwrotnie.

Do dziś taki jest porządek, że gdy Statek Księżycowy opuszcza swą przystań i otwierają się perłowe wrota, Ulmo holuje galeon Słońca przed Wrota Nocy. Tam Urwendi wymawia tajemne słowo i przejście staje przed nią otworem; zrazu wlewa się ciemność, ale pierzcha przed blaskiem i statek wypływa na pole bezkresnego mroku, aż dociera na tyły świata, by znów przejście poranka na Wschodzie pokonać i przy dźwięku złotych rogów, na których gra Urwendi, a także jej służki, świt przed oczami ludzi [\[142\]](#) rozwinać.

Często zdarza się przy tym, że drobne, gwiazdne łódki Yardy przemykają przez Wrota Nocy w ślad za Słońcem. Niektóre podążają potem za Galeonem ku Wschodniej Ścianie, inne na zawsze gubią się w otchłani, część zaś czeka za Wrotami aż Sari znów się pojawi [\[143\]](#) i wtedy czym prędzej znów wracają na niebiosy. Mkną ponad horyzontem, a widok to nader piękny – Fontanna Gwiazd.

Księżyc jednak nie wyprawia się samotnie poza świat, bo mniejszego jest blasku i majestatu. Podróżuje zatem pod Ziemią, a przy tej wędrówce niespodzianek wiele zostaje, przez co mniej punktualny jest niż Słońce i nader niestały. Czasem wcale nie pojawia się za Sari, kiedy indziej spóźnia się i ledwie wyrzy na niebiosy lub też pcha się tam, gdy rejs Urwendi jeszcze nie skończony. Uśmiechają się wówczas Bogowie z tęskną zadumą i powtarzają: „Oto znów światła się zmieszały”. [\[144\]](#)

Długo trwało ustalenie kursu obu statków. Gdy minęło jeszcze więcej czasu, Bogowie znowu się przelekli

– Słońce i Księżyc za sprawą wieści, które ich dobiegły, a o których szczęśliwie my też niejedno wiemy. Opowiem jeszcze o tym, zanim zakończę, a rzecz dotyczy *Utkania Dni, Miesięcy i Lat*.

Wiedz, że gdy wielcy Bogowie zasiedli rozważać, czy da się lampy niebieskie tak wodzić, jako rydwannik prowadzi pędzące konie, pojawili się przed nimi trzej starcy, którzy najpierw pozdrowili Manwego.

On spytał ich, kimże są.

Bo wiem świetnie – dodał – że nie należycie do pogodnego ludu Valmaru i nie mieszkacie w ogrodach Bożych.

Valarowie zaś zdumieli się, że ktoś mógł nie dostrzeżony wnikać do ich krainy. Zresztą, dziwni byli to starcy. Chociaż wyglądali na wiekowych, jednak wszyscy trzymali się dziwnie krzepko. Ten z lewej niski był i drobny, stojący pośrodku postury przeciętnej, trzeci zaś mocno zbudowany i wysoki. Pierwszy włosy miał krótkie

– małą bródkę, drugi zarost ani spory, ani nikły, trzeci zaś zamiatał brodą ziemię, po której stapał. Po chwili ten najdrobniejszy odezwał się do Manwego:

Braćmi jesteśmy, a potrafimy czynić rzeczy niezwykle.

Danuin, Ranuin i Fanuin się zwiemy [\[145\]](#) – dodał drugi. - Ja jestem Ranuin, Danuin mówił przed chwilą.

Proponujemy wam nasze usługi dla uporządkowania biegu czasu – odezwał się trzeci – jednak skąd przybywamy oraz dokąd zmierzamy, powiemy dopiero wtedy, gdy przyjmiecie nasze usługi i dacie nam czynić naszą powinność.

Część Bogów zaprotestowała, obawiając się podstępu (może nawet ze strony Melka), inni gotowi byli spełnić prośbę. Po dłuższej dyskusji postanowiono nie odprawiać tych, którzy wielki chaos czasu podejmowali się uładzić.

Wówczas przybysze poprosili o komnatę osobną i użyczono im jej w domu Aulego. Tam prząść coś i tkać jęli potajemnie, aż gdy dwukrotnie minęło po dwanaście godzin, Danuin wyszedł i przemówił do Manwego w te słowa:

– Podziwiajcie dzieło rąk moich!

Ale nikt nie wiedział, co podziwiać powinien, bo dłonie starca wydawały się puste. Kiedy jednak Statek Słoneczny powrócił, Danunin podszedł do jego rufy, położył dłoń na poszyciu i poprosił Ulma, by ten przeciągnął Sari po wodach do Wrót Nocy. Ledwo Słońce odbiło od brzegów Valinoru, Danuin odstał i oto Ulmo, choć próbował, nie mógł statku pociągnąć ani trochę dalej, chociaż ze wszystkich sił próbował. Przerazili się Manwe, Ulmo i wszyscy, którzy to widzieli, jednak Danuin zwolnił zaraz słońce i wmieszał się w tłum tak dokładnie, że nie dało się go odszukać. Gdy minęło dwadzieścia osiem nocy, wyszedł z komnaty Ranuin.

Podziwiajcie dzieło rąk moich! – wyrzekł te same słowa, a wszystkim ponownie się zdawało, że niczego w wyciągniętych rękach nie trzyma. Począł następnie, aż Ilinsor przybędzie z Różą Silpioną do Valinoru i przycisnął dłonie do materii szklanej wyspy, a nikomu nie udało się potem odciągnąć statku od Ranuina, aż ten sam puścił Ranę i również gdzieś zniknął.

Długo dumali Bogowie, co to wszystko mogło znaczyć, ale nic więcej się nie działo. Kiedy wreszcie Rana trzynaste raz odmienił się srebrny, wyłonił się z komnaty Fanuin i poprosił Bogów, aby przetrzymali nieco Ilinsora, tak żeby oba statki równocześnie stanęły w Valinorze.

Bowiem uczyniłem coś nader ważnego, co chętnie wam pokażę, jednak sam wynieść tego nie zdołam, takie jest ciężkie.

Zebrało się wtedy siedmiu najsilniejszych spośród dworzan Tulkasa, a gdy weszli do pracowni Fanuina, ujrzeni ją pustą. On jednak porosił ich o cierpliwość i na chwilę poczuli na ramionach ciężar jakby potężnej liny. Nadal jej nie widzieli, ale aż się zachwiali, takie było to brzemie.

Gdy podeszli do Sari i Rany Fanuin wykonał takie ruchy, jakby linę przywiązywał do każdego z tych statków, a gdy już skończył, odezwał się do Manwego:

Patrz, o Sulimo, Panie Bogów, praca wykonana i statki światła podległe są odtąd nierozzerwalnym więzom czasu,

których ani ty, ani oni, nigdy nie zdołacie już zerwać. Nigdy też nie zdołacie przed nimi uciec. Chociaż więzy te są niewidzialne dla wszystkich istot, które stworzył Iluvatar, najmocniejsze są jednak spośród wszelkiej rzeczy.

Nagle ujrzano, Danuina i Ranuina stojących tuż obok najbardziej sędziwego starca. Danuin podszedł do Manwego i wcisnął mu w dłoń sznur, który Manwe wyczuł, ale go nie ujrzał.

Oto oddaję ci, Panie, władzę nad codziennym przemarszem Słońca, które nigdy odtąd nie wymknie ci się z rąk. A tak mocny jest ten sznur, że wschody i zachody staną się najbardziej niezmiennym i punktualnie wracającym zjawiskiem na Ziemi.

To wyrzekł Danuin, a jego miejsce zajął Ranuin, który uczynił to samo. Manwe poczuł w dłoni linę, której także dojrzeć nie zdołał.

Oto trzymasz klucz do kursów Księżyca, a tak wytrzymała jest owa lina Ranuina, że fazy staną się dla elfów i ludzi najlepszą wskazówką mierzenia czasu.

Jako ostatni Fanuin przekazał Manwemu koniec cumy masywnej. Manwe musnął ją palcami i odkrył, że przymocowana jest do wielkiej skały na szczycie Taniquetila (zwanej od tej pory Gonlath), Fanuin zaś powiedział:

Oto najpotężniejsza cuma wiążąca i Słońce, i Księżyc. Z jej pomocą możesz losy ich i kursy określać, bowiem lina Fanuina to Lina Lat, a Urvendi wyprawiająca się poprzez Wrota Nocy owijać ją będzie wkoło Ziemi, płacząc jednocześnie ze sznurami dni. Tak obejmie wszystko, co jest na Ziemi – i Bogów, i elfy, i ludzi, i każdą rzecz, która tutaj ma swe korzenie i podlegać one odtąd będą więzom Czasu.

Widząc, co się dokonało, przerazili się Bogowie, bo pojęli, że skoro czas stał się mierzalnym, to nawet ich jasne dni kiedyś poszarzeją i przeminą, aż Iluvatar Kres Wielki ogłaszając, odwoła wszystkich z tego świata.

To nie tak – odezwał się jednak Fanuin. – Wszystko wynika z Muzyki Ainurów. Wiedźcie bowiem, że my, Danuin,

Ranuin i Fanuin – Dzień, Miesiąc i Rok – jesteśmy dziećmi Aluina, Czasu, najstarszego spośród Ainurów, który poddany Iluvatarowi pozostał poza tym światem. Stamtąd przybyliśmy i tam właśnie wracamy. I zniknęli z Valinoru. Pozostał po nich niezmienny cykl kursów Słońca i Księżyca oraz podległość wszystkim rzeczy na tym świecie zmianom, które niesie czas.

Co zaś się tyczy samych Statków Światła, słuchajcie wszyscy, i ty, Gilfanonie! Zakończę oto opowieść Lindego i Vaire o powstaniu Słońca i Księżyca wielką wróżbą, jaka pojawiła się między Bogami kiedy po raz pierwszy otwarto Wrota Nocy. Powiada się bowiem, że zanim nadejdzie Wielki Kres, Melko znajdzie jakiś sposób, aby poróżnić Ilisnora i Urwendi tak bardzo, że ten drugi spróbuje podążyć za Słońcem przez Wrota, a gdy oba przyjdą znikną w mrokach, to na Zachodzie i to na Wschodzie, zniszczeniu ulegną. Przepadną też i Urwendi i Olinsor. Zaś wiedziony wielką miłością do Urwendi Fionwe Urion, syn Manwego, przywiedzie ostatecznie Melka do zguby i aby unicestwić wroga zburzy świat cały, aż wszystko w pył pójdzie. [\[146\]](#)

Tak zakończyła Vaire swą opowieść i wielka cisza zaległa w komnacie.

Zmiany imion w Ukryciu Valinoru

Vansamirin < droga Samiriena (Samirien pojawia się wcześniej jako nazwa Święta Podwójnej Radości).

Kor < *Kortirion*. Potem, chociaż *Kor* nie zostało wykreślone, ojciec napisał powyżej *TUn*, ze znakiem zapytania, to samo uczynił przy następnym użyciu nazwy *Kor*. Jest to pierwsze miejsce w *Zaginionych Opowieściach*, gdzie pojawia się ta nazwa, która później rozwinęła się w formę *Tuna* (wzgórze, na którym zbudowano Tirion).

Ainairos < Oivarin.

Moritarnon, *Tarn Fui*. W brudnopisie pojawia się „*Móritar* lub *Tama Fui*”.

Sari. W brudnopisie *Kalavene* (patrz przypis 13 powyżej).

Imiona trzech synów Czasu zmieniały się następująco:

Daniun < Danos< niezbyt czytelna forma Dan.

Raniui< Ranos< Ranoth < Ron

Fanuin < Lathos < Lathweg

W reszcie tekstu: Danuin < Dana; Ranuin < Ranoth;
Fanuin < Lathweg.

Aluin < Lumin.

Komentarz do Ukrycia Valinoru

Otwierającą tę opowieść relacja o naradzie Valarów i Eldarów (rozwinęta znacznie wobec pierwotnej wersji podanej w przypisie 2) jest dobrym przykładem rozwoju ojcowskich koncepcji dotyczących motywów, jakie kierowały valarami. W *Silmarillionie* (s. 120)

Ukrycie Valinoru wynika z napaści Melkora na sternika Księżyca:

Z niepokojem Valarowie śledzili napaść Morgota na Tiliona i zastanawiali się, co knuje przeciw nim Nieprzyjaciel w swej złowrogiej chytrłości. Nie chcieli znów wszczynać wojny w Śródziemiu, lecz pamiętali ruinę Almaren i byli zdecydowani nie dopuścić, aby podobny los spotka! Valinor.

Nieco wcześniej w *Silmarillionie* (s. 116) wyłożone zostały powody, dla których Valarowie nie chcieli wszczynać wojny:

Powiadają, że Valarowie, którzy niegdyś dla dobra Quendich stoczyli wojnę z Melkorem, teraz powstrzymali się od zbrojnej walki dla dobra Hildorów, Drugiego Pokolenia, Młodszych Dzieci Iluvatara. Tamta bowiem wojna, zakończona zburzeniem twierdzy Utumno, zadała Śródziemiu okrutne rany, a Valarowie obawiali się, że następna spowodowałaby jeszcze gorsze spustoszenia; Hildorowie jako istoty śmiertelne i słabsze od Quendich mogliby nie przeżyć

takiej grozy i takiego zamętu. Przy tym Manwemu nie zostało objawione, gdzie zbudzą się pierwsi ludzie – na północy, na południu czy na wschodzie. Dlatego Valarowie użyczyli światła innym krajom, a swój własny umocnili przeciw wszelkim napaściom.

W *Silmarillionie* nie ma wzmianki o burzliwej naradzie, ani też sugestii, jakoby miała zaistnieć między Valarami różnica zdań, kiedy to Manwe, Varda i Ulmo zdecydowanie wypowiadali się przeciwko i ręki do dzieła nie przyłożyli. Nie ma również mowy o błaganiach Ulma o współczucie dla Noldorów, ani o dezaprobach ze strony Manwego. Dawna wersja wspomina o niejakiej wrogości Eldarów wobec Noldolich, wrogości podsycanej przez pewnego elfa z Kópas (Alqualonde) – który też zniknął potem bez śladu. Co więcej – nic nie wspomina się o nastawieniu elfów valinorskich wobec wygnanych Noldolich, a przecież od tego zaczęło się Ukrycie Valinoru. Najciekawsze zaś, że tutaj działanie Valarów wynika głównie z wcześniejszej opieszałości i strachu. Nigdzie indziej w pismach ojca nie trafiamy na równie jasno wyłożoną koncepcję *fainéant* [bezczynnych] Bogów. Co więcej, utrzymuje wprost, że ówczesna decyzja o zaniechaniu wojny przeciwko Melkowi była wielkim błędem, który odarł Valarów ze znacznej części wcześniejszego blasku, a był to w dodatku (jak się zdaje) błąd nie do naprawienia. W późniejszych utworach Ukrycie Valinoru pozostało wprawdzie, ale raczej tylko jako fakt o wielkim znaczeniu dla mitologii jako takiej, bez słowa potępiającego komentarza.

We wcześniejszej wersji izolacja Valinoru i odcięcie dróg łączących ze światem zewnętrznym przedstawione zostały znacznie ostrzej. Użycie sieci zostawionych przez Ungoliantę zarzucone zostało w późniejszej wersji. Co ciekawsze, inaczej wyjaśnia się fakt, że lukę w łańcuchu górskim (zwanej później Kalakiryą) pozostawiono nie zablokowaną. *Silmarillion* (s. 120) podaje, iż nie doszło do tego:

przez wzgląd na wiernych Eldarów, gdyż na zielonym wzgórzu w Tirionie Finarfin wciąż królował garstce Noldorów zamieszkujących głęboki jar wśród gór. Wszystkie bowiem elfy, nawet Vayarowie i władca ich, Ingwe, potrzebowały od czasu do czasu odetchnąć powietrzem zewnętrznego świata

oraz powiewem od morza, dolatującym z kraju ich urodzenia. Valarowie nie chcieli przy tym całkowicie odcinać Telerich od współplemieńców.

Dawny motyw Solosimpich (> Telerich), naciskających na izolację (dziwny dosyć – Nadbrzeżni Grajkowie chcieliby porzucić plaże?), zniknął później wraz z ogólnym usunięciem ich gorzkich żalów wobec Noldolich, kiedy to Ulmo odmówił pomocy, a Osse wręcz przeciwnie – mimo protestu Ulma. Fragment dotyczący uczynionych przez Ossego Magicznych Wysp był pierwowzorem zamieszczonego na końcu Rozdziału XI (ss. 120-121) akapitu *Silmarilliona*:

W tym też okresie, zwanym w pieśniach *Nurtale Valinprea*, czyli Ukrycie Valinoru, powstały Zaczarowane Wyspy, a morze wkoło wypełniło się cieniami i odurzającym urokiem. Wyspy te ciągnęły się z północy na południe zagrażając niby sieć szlak wiodący żeglarzy przez Morza Cienia ku Tol Eressei – Samotnej Wyspie. Prawie żaden statek nie mógł się tamtędy przemknąć, bo w groźnych cieśninach fale były nieustannie o skały spowite mgłą. W panującym tu półmroku dziwne znużenie ogarniało żeglarzy i budziła się w nich odraza do morza. Kto mimo to dotknął stopą jednej z wysp, stawał się jej więźniem i zasypiał, by nie zbudzić się aż do Przemiany Świata.

Widać z tego, że Magiczne Wyspy usadzone zostały na wschodzie Mórza Cienia, chociaż jęzory ciemne ku nim się wyciągały; podczas gdy wcześniej czytamy, iż za Tol Eresseą (leżącą za Magicznymi Wyspami) rozciąga się ściana mgły i mroki, które zległy nad Morzami Cienia. Późniejsze „Zaczarowane Wyspy” z pewnością dziedziczą wiele po Magicznych Wyspach, jednakże podany cytat z *Silmarilliona* umieszcza je na Morzach Cienia, gdzieś w półmroku. Możliwe zatem, że Zaczarowane Wyspy wzięły się poniekąd również z Wysp Zmierzchu.

Relacja o dziełach Tulkasa i Aulego rozmija się nieco w szczegółach z tym, co czytaliśmy w tej części wcześniej, nie widać jednak zasadniczej sprzeczności.

Dowiedzieliśmy się już, że istniał w czasie wędrówki Nolodich wąski pas wody (Qerkaringa, Zatoka Ziąbu) między krańcem „Lodowego Kła” (Helkarakse) a Wielkimi Krainami. Lodowy Kieł został opisany jako wąska mierzeja, którą Bogowie potem zniszczyli. Noldoli zdołali przejść do Wielkich Krain mimo niewielkiej przerwy między krańcem mierzei a stałym lądem, gdyż mróz nadciągnął i skuł wodę lodową pokrywą. Obecna tutaj relacja może wszakże oznaczać, że po zniszczeniu mierzei luka stała się o wiele większa, na tyle szeroka, że nie dawało się jej pokonać w podobny sposób.

Późniejsze pisma ojca milczą o trzech „drogach” uczynionych przez Lóriena, Oromeego i Manwego. Nic nie znajdują też o Tęczy, podobnie jak brak wyjaśnienia, którędy właściwie ludzie i elfy przybywają do pałacu Mandosa. Trudno jednakże interpretować całą koncepcję „dróg” dosłownie, jest to raczej przenośnia.

Ścieżka Lóriena, Olóre Maile – Ścieżka Snów, opisana została przez Vaie w *Dworku Utraconych Zabaw*. Tam czytamy, że droga ta wiedzie z krain człowieczych, aleją między wysokimi zboczami, do wysokiej bramy przed Dworkiem Dzieci lub Zabawy Sennej. Miejsce to niedalekie było od Kóru i przybywały tam dzieci ojców rodu człowieczego. Eldarowie kierowali je do ogrodu, by nie zbłądziły w Korze i nie rozmiłowały w pięknie Valinoru. Obie relacje są w zasadzie zgodne, chociaż trudno pojąć obecne w tej opowieści słowa o drodze, które mijać miała Dworek Dzieci i dalej biec stamtąd aleją szepeczących wiązów, aż do morza. Ciekawe, że nawet teraz, gdy wiele już powiedziano i minęło już sporo czasu od przybycia Eriola na Samotną Wyspę, idea dzieci ludzkich wędrujących we śnie tajemną drogą jest wciąż żywa.

Wspomniana w realcji o budowie tęczowego mostu góra, o którą Orome zahaczył drugi koniec liny – góra Kalorme (Góra

Wschodzącego Słońca) na dalekim wschodzie, zaznaczona została na rysunku „Statku Świata”.

Historia zatytułowana „Przystań Słońca” zawiera najpełniejszy obraz świata spośród wszystkich, które pojawiają się we wczesnej mitologii. Valarowie, co ciekawe, zdawali się nie być tego w pełni świadomi, choć to przecież oni w znacznej mierze ten świat ukształtowali, tak że Ulmo musiał ich w dość późnym wieku uświadamiać, zaczynając prawie od podstaw. Przyczyną owej ignorancji może być zasadnicza różnica między potraktowaniem wątku Stworzenia Świata we wczesnej i późnej wersji *Muzyki Ainurów*. Zaznaczyłem wcześniej, iż pierwotnie Ainurowie ujrzeni świat już gotowy, w momencie rozpoczęcia jego dziejów; wersja późniejsza podaje, iż widok ten został im odmówiony, zaś o fakcie zaistnienia świata dowiedzieli się ze słów Iluvatara. *Silmarillion* (s. 17) podaje:

Gdy wszakże Valarowie zstąpili na Świat, ogarnęło ich zrazu zdumienie i czuli się zbici z tropu, ponieważ nic z tego, co objawiła im wizja, nie było jeszcze gotowe, a dopiero się poczynano i czekało na ukształtowanie...

Dalej (s. 19) czytamy, że wielkie prace Valarów polegały w zasadzie na „konstruowaniu” świata:

budowali krainy, a Melkor je burzył; żłobili doliny, a Melkor je zasypywał; rzeźbili góry, a Melkor je obalał, drażyli wklęsłe dna mórz, a Melkor przelewał ich wody przez brzegi.

W starej wersji niczego podobnego nie znajdujemy i można odnieść wrażenie (choć wprost nie zostaje to wypowiedziane), iż Valarowie przybyli na świat już „gotowy” i całkiem im nie znany, który dopiero zaczęli zwiedzać. Chociaż sama koncepcja świata wywiedziona została z *Muzyki Ainurów*, konkretny akt stworzenia dokonał się za sprawą samego Iluvatara, przez co wiedza Valarów o ich

domenie była odpowiednio mniejsza (tak przynajmniej możemy przypuszczać), niż w wersji późniejszej.

Może istnieje jeszcze prostsze wyjaśnienie: ignorancja Valarów wynikała z ich izolacjonizmu i obojętności na losy świata leżącego poza górami Valinoru – która to cecha tak wyraźnie wybija się w przytoczonej opowieści.

Jakkolwiek było, Ulmo poinformował ostatecznie Valarów, że cały świat jest Oceanem, Vai, zaś na jego powierzchni pływa Ziemia podtrzymywana słowem Iluvatara. Natomiast te morza, które oddzielają Valinor od reszty krain, to tylko zagłębienia wypełnione wodą. Widzieliśmy to już wcześniej na rycinie, wcześniejsza zaś (Rozdział III) opowieść nieco inaczej przedstawiała naturę owych wielkich wód:

Nie słyszałem nigdy co być może dalej poza Valinorem, prócz mrocznych wód Zewnętrznych Mórz, tak zimnych i rzadkich, że żaden statek nie utrzyma się na nich i żadna ryba nie przeżyje w pozbawionych pływów głębinach. Z wyjątkiem zaczarowanych ryb Ulma i jego magicznej łodzi.

Tutaj Ulmo dopowiada, że tylko ci, którzy znają słowo Iluvatara mogą pływać w owym oceanie.

Na krańcu zaś Vai wznosi się Ściana Wszechrzeczy, opisana jako ciemnoniebieska lub granatowa. Valinor leży bliżej niej, niż wschodni brzeg Wielkich Krain, co musi oznaczać, że na Zachodzie Vai jest węższy, niż na Wschodzie. W Ścianie Wszechrzeczy Bogowie uczynili niegdyś dwa przejścia: Wrota Nocy na Zachodzie i Bramy Poranka na Wschodzie, zaś poza owymi bramami rozciąga się bezgwiezdna pustka i ciemność zewnętrzna. Nie wiadomo, na ile najdalsza sfera powietrza, Vatiya, powiązana jest ze Ścianą lub Ciemnością Zewnętrzną. W odrzuconej, wstępnej wersji tekstu ojciec pisał zrazu, że wschodnia Ściana Wszechrzeczy jest niższa, tak że wracające z zewnątrz Słońce może przelecieć nad nią. Potem zmienił projekt, pojawiła się idea Bram Poranka. Implikacja jednak jest jasna: pierwotnie Ściana

miała przypominać mury ziemskich miast czy ogrodów, z zasiekami na szczycie. W eseju kosmologicznym z roku 1930 (.Ambarkanta) Ściany są już czymś całkiem innym:

Wokół Świata rozciągają się *Ilurambar*; Ściany Świata. Są one z lodu, ze szkła i ze stali, a wznoszą się wyżej ponad wyobrażenia Dzieci Ziemi, są też niesłyszalne mocne. Nie da się ich dojrzeć, nie można ich przebyć, chyba że Wrotami Nocy.

Wewnątrz tych ścian unosi się glob Ziemi. Powyżej, poniżej i ze wszystkich stron, rozciąga się *Vaiya*, Dokolny Ocean. Bardziej wodnisty jest poniżej Ziemi, zaś powyżej bardziej powietrze przypomina.

Patrz też komentarz do Rozdziału 3.

Opowieść o Qirinómi nie została w rzeczywistości nigdy wypowiedziana. W pierwszej wersji tej historii Vaire zdawała się wyrażać ochotę, by to uczynić, ale poczuła karcące spojrzenie Ailiosa. W słowniczku wczesnych form języka Qenya, słowo *Qirinómi* wyjaśnione zostało jako „nazwa Słońca”, dosłownie „Utopione w Morzu”, imię urobione z rdzenia „dławić się, dusić, tonąć”, zaś całość odmierzeń tłumaczy zdanie: „Słońce po ucieczce przed Księżycem zanurkowało w morzu i wędrowało po jaskiniach Oaritsi”. *Oaritsi* w słowniczku się nie pojawia, jednak *oaris* = „syrena”. *Zaginione Opowieści* milczą na temat ścigania Słońca przez Księżycę; owszem, Ilisnor ganiał za gwiazdami i zazdrościł przewagi Słońcu, ale nic więcej.

Zakończenie opowieści Vaire, kwestia ustanowienia czasu, pokazuje, jak ojciec potrafił czasem ożywiać wątki, jak się zdawało, uprzednio zamknięte. Pomysł jednakże daleko zboczył od pierwotnych zamiarów, został więc następnie bez śladu wymazany. Nasuwa się również zasadnicze pytanie: czyżby Valarowie nie znali wcześniej czasu? Wcześniej, czyli przed przybyciem trzech braci. W *Muzyce* Ainurów Iluvatar

powiada, że właśnie zaczyna się bieg dziejów (historia). W ostatecznej wersji *Silmarilliona* (s. 17) czytamy:

Wielka Muzyka była bowiem jedynie tworem i wykwitem myśli w pozaczasowych przestrzeniach, a wizja – zapowiedzią. Teraz Valarowie znaleźli się u początku Czasu...

Powłada się też w *Silmarillionie*, że kiedy Dwa Drzewa Valinoru zaczęły rozkwitać, wtedy też zaczęto liczyć czas. Znaczy to, że początek dał mu cykl kwitnienia i przygasania Drzew. Tutaj zaś Danuin, Ranuin i Fanuin mają być przyczyną poddania wszelkiej rzeczy czasowi i zmianom. Jednak sam wcześniejszy bieg zdarzeń zdaje się wskazywać, iż te cechy świat już wówczas posiadał. Dość zmian zaszło już wcześniej, czemu niby dopiero teraz, wraz z ustaleniem kursów Słońca i Księżyca, miałyby one nabrać szczególnego znaczenia? Co więcej, Bogowie pojąć mieli obecnie grozę starzenia się i przemijania, jednak już wcześniej wyróżniali między sobą młodych (jak «mar-Amillo, najmłodszy z wielkich Valarów). Znaczy to, że musieli być i tacy, których uznawano za „starych”, czyli – wszyscy oni się „starzeli”. Dla istot śmiertelnych „wiek” znaczy oczywiście co innego: czas mija, ciało słabnie. Jednak „naturalna” nieśmiertelność Eldarów polegała na trwaniu przy krzepkości przez ponad dziesięć tysięcy wieków. Na tym polegała ich „starość” (Gilfanion jest najbardziej wiekowym spośród mieszkańców wyspy i jednym z najstarszych przedstawicieli ludu czarodziejskiego), pozbawiona jednak zniedołężnienia. Dlaczego zatem Bogowie sądzą, że też ulegną „zestarzeniu”? Takiemu, rzecz jasna, jak Eldarowie. Możliwe, że w całej tej koncepcji tkwi jakaś głębsza myśl, jednakże ja rozgryźć jej nie potrafię.

Pod koniec można jeszcze zaznaczyć, jak ważne miejsce zajmował w pierwotnej wersji mitu wątek stworzenia Słońca i Księżyca oraz zawiadywania ich ruchami. Tutaj zajmuje miejsce centralne, potem stopniowo schodził na plan dalszy, aż z czasem zapewne zniknąłby zupełnie.

X Opowieść Gilfanona: Ciężki los Noldolich i nadejście rodu człowieka

Zaniechana wersja brudnopisu *Ukrycia Valinoru* ciągnie się jeszcze dalej, poza koniec opowieści Vaire:

Opowieść wybrzmiała i nic nie zostało już do powiedzenia na ten wieczór, jednak Lindo zwrócił się z prośbą do Ailiosa, by ten rozpoczął gawędę dnia następnego albo tak wcześnie, jak będzie to możliwe. Ailios jednak nie chciał się zgodzić dowodząc, że pilne sprawy zmuszają go do odwiedzenia odległej wioski, gdzie czas jakiś pobędzie. Okazja przesunęła się zatem na siódmy od owej pory wieczór, dokładnie w dzień Turuhalme^[147] albo Zbierania Drew.

Będzie wspaniale – powiedział Lindo. – Poranne zabawy na śniegu, zbieranie szczap w lesie i śpiewy oraz napitki Turuhalme w nastrój wprawią nas stosowny, by słuchać przy ogniu dawnych opowieści.

Jak wspomniałem wcześniej, pierwotne wersje *Opowieści o Słońcu i Księżycu* oraz *Ukrycia Valinoru* należą do tego „etapu” tworzenia mitologii, kiedy to nie pojawił się jeszcze zastępujący Ailiosa Gilfanon z Tavrobelu. Brudnopis przechodzi następnie, na tej samej stronie, w zanotowany piórem tekst *Opowieści o Turambarze* (Turinie):

Gdy Ailios opowiedział ją swą smutną historię, nadszedł czas zapalania świeczek i tak pierwszy dzień Turuhalme dobiegł końca. Jednak następnego wieczoru Ailiosa nie było przy ogniu i na prośbę Lindego niejaki Eltas opowieść zaczął...

Czego dotyczyć miała gawęda Ailiosa? (bo sądzę, że nigdy nie została spisana). Odpowiedzi udziela osobny, niedbale rzucony na papier szkic, podejmujący wątek dokładnie w tym samym miejscu, gdzie kończy się przytoczona powyżej

rozmowa, zamykające Ukrycie *Valinoru*. Dowiadujemy się, że niebawem nadszedł dzień Turuhalme i mieszkańcy Mar Vanwa Tyalieva ruszyli do okrytego śniegiem lasu, aby przywieźć na saniach drewno do paleniska. Ogień opowieści nie wygasał nigdy, jednak w święto Turuhalme pełgał jedynie małym płomykiem, czekając na uroczystą chwilę, gdy wielkie kłody przeniesione zostaną do sali i pobłogosławiony dawną magią przez Lindego ogień buchnie krzaczście na nowo. Vaire błogosławiła wtedy drzwi oraz zwieńczenie wejścia do komnaty i oddawała klucz Ruminowi, czyniąc go ponownie Odźwiernym, zaś Littleheart przejmował raz jeszcze trzcinę, którą uderzał w gong. Wówczas Lindo powiadał jak co roku:

Wzniescie głosy, o Grajkowie na brzegu, i wy, elfy z Kóru śpiewajcie głośno. Niech wszyscy Noldoli i cały lud czarodziejski rozsiany po świecie tańczy i śpiewa; śpiewajcie i tańczcie, małe ludzkie dzieci, aż Dom Pamięci wypełni się waszymi głosami...

Potem rozlega się pieśń o dawnych dniach Kielarów, ułożona jeszcze za czasów, gdy mieszkali oni pod opiekuńczymi skrzydłami Manwého i kroczyli czasem ze śpiewem wielką drogą z Kóru do miasta Bogów.

Minęło już sześć miesięcy, od kiedy Eriol odwiedził Meril-i-Turinqi w pragnieniu skosztowania *Umpé* i zdołał zapomnieć nieco o swoim pragnieniu. Jednak tego wieczora odezwał się do Lindego: „Szkoda, że nie mogę wypić z wami!”. Gospodarz odparł na to, aby Eriol nie myślał nawet o „zerwaniu tych więzów, które nałożył Ilúvatar”, jednak z drugiej strony niech pamięta, iż „Meril nie na zawsze będzie odmawiać prośbie”. Eriol posmutniał, odgadł bowiem w głębi serca, że „łaska *Umpé* i błogosławieństwo elfów zapewne nigdy nie staną się jego udziałem”.

Tekst kończą przygotowania Ailiosa do rozpoczęcia opowieści:

Opowiem o tym, co sam widziałem i co poznałem w tych dawnych dniach, kiedy Słońce weszło po raz pierwszy nad krainami uciskanymi bez umiaru przez Melka, którego to moc sięgała z Angamandi aż po najdalsze krańce wielkiej Ziemi, niosąc wiele cierpień i smutków.

Wiadomo, że ciąg dalszy nie powstał. Gdyby tekst został ukończony, przechodziłby w cytowany powyżej początek *Turambara* („Gdy Ailios opowiedział już swą smutną historię..”) i stanowił jednocześnie centralny fragment relacji z dziejów Wielkich Krain, opowiadający o nadejściu Noldolich z Valinoru, o przebudzeniu człowieka i o Bitwie Nieprzeliczonych Łez.

Wspomniany właśnie zarys tekstu, łączącego *Ukrycie Valinoru* z zamierzoną jedynie opowieścią Ailiosa, nie został przekreślony, zaś później ojciec dopisał na nim: „Włączyć po Opowieści o Earendelu, a przed podróżą Eriola do Tavrobelu – po Tavrobelu kosztuje *Umpé* Dosyć to zdumiewające, bo przecież ojciec nie zamierzał chyba podawać historii nadejścia człowieka zaraz po tekście dotyczącym Earendela. Bardziej prawdopodobne się zdaje, że pragnął w tym miejscu wykorzystać jedynie te fragmenty, które opisywały samo święto Turahalme, bez wieczornego zebrania.

Jakkolwiek było, ustalił wyraźnie nowy porządek opowieści, chociaż w czyn postanowienia nie wprowadził i poprawiona wersja opisu przygotowań do następnego wieczoru włączona została do *Opowieści o Słońcu i Księżycu*, gdzie po kwestii Gilfanona ustalone zostaje, że po trzech dniach, gdy nadejdzie świąteczna okazja, Gilfanon przytoczy historię ciężkiego losu Noldolich i nadejścia człowieka.

Opowieść Gilfanona biegnie dalej (przy ciągłej numeracji stron) od zakończenia drugiej wersji opowieści Vaire o Ukryciu Valinoru, jednak Gilfanon zabiera tu głos nie na trzeci dzień, ale już nazajutrz. Niestety, Gilfanon został w zapiskach potraktowany niewiele lepiej niż Ailios. Ten pierwszy zaledwie zaczyna coś opowiadać, drugi urywa już po paru stronach. Jego relacja została tylko zarysowana w ołówkowym brudnopisie i to wszystko. Jasne jest, że to naprawdę koniec i że ojciec nic więcej nie napisał. To właśnie tutaj przerwał prace nad *Zaginionymi Opowieściami* czy dokładniej – zaniechał prac nad tymi, które wciąż czekały na spisanie. Mocno rzutowało to później na kolejne powstawania „*Silmarilliona*”. Najważniejsze historie następujące po opowieści Gilfanona, czyli te o Berenie i Tinuviel, Turinie Turambarze, o Upadku Gondolinu i Naszyjniku Krasnoludów,

przelane zostały na papier i (w pierwszych trzech przypadkach) przepisane, zaś ostatnia prowadzić miała do „wielkiej opowieści o Earendelu”. Ta jednak nie została nawet zaczęta, *Zaginionym Opowieściom* brakuje więc sporo w środku i na końcu.

Podaję taki tekst Opowieści Gilfanona, jaki zdążył powstać.

Gdy Vaire umilkła, głos zabrał Gilfanon.

– Nie narzekajcie, jeśli jutro wysnuję nader długą opowieść. Bowiem dzieje, które chcę przypomnieć wiele lat obejmują i długo czekałem, by zdać z nich sprawę.

Wówczas Lindo roześmiał się i powiedział, iż gość może sobie pofolgować i nie powstrzymywać języka.

Nazajutrz Gilfanon zasiadł w fotelu i tak oto mądrze zaczął:

– Wiele z tego, co działo się najdawniej na Ziemi, umknęło pamięci, zatraciło się w ciemnościach, które panowały przed wschodem Słońca i żadna sztuka tamtych historii nam nie przywróci; jednak dla wielu tu obecnych nowością będzie usłyszeć, że kiedy Teleri, Noldoli i Solosimpi wędrowali w ślad za Oromem do Valinoru, byli jeszcze i tacy z rasy Eldalich, którzy nie wyszli z Palisoru. Zwie się ich często Qendi, co oznacza zaginiony czarodziejski lud świata. Wy, elfy z Kóru, mówicie o Ilkorinach, czyli elfach, które nigdy nie widziały światła Kóru. Niektórzy odpadli po drodze, inni zbłądzili na mrocznych bezdrożach, jednak większość z nich nigdy nie opuściła lasów Palisoru i długo mieszkała pośród tamtejszych sosen. Czasem siadywali nad Wodami Przebudzenia i patrzyli na odbijające się w zwierciadle jeziora gwiazdy. W ten sposób minęły wieki aż pamięć o wizycie Nornego w legendę się wśród nich przemieniła i opowiadali, że bracia ich odeszli ku zachodowi, by zamieszkać na Lśniących Wyspach. Tam, powtarzali jedni drugim, przemieszkują Bogowie zwani Wielkim Ludem Zachodu, na wyspie jasnej mają podobno swe siedziby. Jednak mało kto widział kiedykolwiek wielkie fale rozległego morza.

Eldarowie, lubo Qendi, bezpośrednio od Iluvatara dar mowy otrzymali, ale powiada się, że za sprawą odmienności losów, języki ich różnicowały się i całkiem stały niepodobne. Jednak mało który tak niewiele odszedł od pierwotnej mowy, jak język Elfów Ciemnych z Palisoru. [\[148\]](#)

Legenda powiada o pewnym elfie, którego zwie Tu i dodaje, że był czarnoksiężnikiem bardziej wprawnym w magii, niż ktokolwiek mieszkający wówczas poza granicami Valinoru. Wędrując po świecie spotkał Elfy[\[149\]](#) i skupił je wokół siebie. Nauczył je potem wielu mądrych i istotnych rzeczy, aż stał się między nimi potężnym królem. Opowieści ich zwą go Władcą Zmroku, zaś poddanych jego Hisildi albo ludem zmierzchu. Okolice Koivieneni, czyli Wód Przebudzenia skaliste były i usłane potężnymi głazami, a zasilający jezioro strumień spadał jasną nitką wodospadu w głębokiej rozpadlinie. Odpływ zaś mroczne jezioro miało pod ziemią, gdzie woda spływała przez paradę jaskiń tak głębokich, że sięgały samego serca świata. Tam właśnie zamieszkał czarnoksiężnik Tu, w rozległych niezmierzonej salach, których wejście zamknięte zostało na głucho już dawno temu i nikt nie wie, gdzie ono było.

Zawsze panował tam migoczący blask światła białego i błękitnego, a wiele duchów dziwnych przemieszczało wewnątrz i w pobliżu oprócz [licznych?] elfów. Jednym z tych elfów był pewien Nuin, mądry bardzo, który uwielbiał dalekie wędrówki. Oczy Hisildich przywykły bowiem do zmroku i potrafili oni najmniejszą ścieżkę wypatrzeć pośród zmierzchu. Pewnego razu Nuin wybrał się daleko we wschodnie rejony Palisoru, a wraz z nim jedynie garstka, bo opowieści niepokojące prawiono o tych okolicach, Tu również nigdy nie wysyłał tam nikogo w swoich sprawach. Teraz jednak[\[150\]](#) ciekawość wzięła górę i po długiej podróży Nuin dotarł ostatecznie do miejsca niezwykłego i pięknego, niepodobnego przy tym do niczego, co dotąd widział. Wyrosła przed nim ściana gór i długo szukał wśród nich drogi, aż trafił na przełęcz, ciemną i wąską, która wnikała w strome zbocze i dalej w dół. Zebrał odwagę i ruszył krętym szlakiem, aż ściany odeszły nagle na boki i ujrzał wówczas kolistą okrągłą kotlinę

pośród nieprzerwanego łańcucha szczytów, którego wielkości nie mógł nawet dotąd w zmroku ocenić.

Nagle poczuł najśłodsze na Ziemi zapachy. Niewiele piękniejszych znalazłbyś nawet w powietrzu Valinoru. Stał zatem i łowił wonie kwiatów [wieczornych?], między którymi napływały też tchnienia sosen żywicą kapiących w północnej godzinie.

Nagle daleko, w ciemnym lesie porastającym dno doliny słowik zaśpiewał, a inne odparły mu nieśmiało z dali. Nuin rozkochał się w tym cudownym zakątku i wiedział już, że znalazł Murmenaldę lub też „Dolinę Snu”, w której zawsze panuje łagodny zmierzch pierwszych godzin świata pod młodymi gwiazdami, a wiatr nigdy nie wieje.

Ruszył Nuin dalej w głąb doliny. Stapać wolno, by nic z cudów jej nie stracić, aż dojrzał pod drzewami w ciepłym półmroku szereg śpiących postaci – jednych splecionych w objęciach, innych samotnych. Stał nad nimi i zadumał się niemal wstrzymując oddech.

Nagle przestraszony obrócił się i czym prędzej opuścił ten przepiękny zakątek. Ledwie przebył krętą górską ścieżkę, powrócił nie zwlekając do siedziby Tu. Stanąwszy przed najstarszym czarnoksiężnikiem, powiedział, mu że przybył właśnie ze wschodnich krain, co wcale Tu nie zachwyciło. Ani trochę nie był też weselszy, gdy Nuin zakończył swą opowieść i zdał sprawę z tego, co widział.

I wydało mi się – stwierdził – że wszyscy śpiący są dziećmi, jednak postawę mieli największych elfów.

Wówczas Tu poczuł bojaźń bożą i rzekł Nuinowi:

Tutaj urywa się *Opowieść Gilfanona*. Czarnoksiężnik Tu i Ciemny Elf Nuin znikają z mitologii, by nigdy więcej się w niej nie pojawić, a wraz z nimi znika piękna historia odnalezienia przez Nuina Ojców Człowieczych, śpiących jeszcze w Dolinie Murmenalda. Jednakże sposób pracy ojca oraz fakt, że z różną uwagą traktował potem rozmaite fragmenty i wątki mitologii, nie pozwalają mi orzec jednoznacznie, co ostatecznie odrzucił, a co zostawiał sobie na później w stanie „niedookreślonego zawieszenia”. Przykro

pomyśleć, że ta właśnie opowieść miałaby bezpowrotnie zostać skazana na porzucenie, jednak nie ma sposobu, aby ustalić jak miał przebiegać dalej jej wątek.

Wspomniałem wcześniej, że istniały dwa „schematy”, dwa plany uporządkowania *Zaginionych Opowieści*. Jeden z nich to *résumé* takiej postaci, jaką znamy, drugi zaś różni się znacznie i służyć miał za podstawę przeredagowania, do którego nigdy nie doszło. Nie ma wątpliwości, że ten ostatni, który na użytek komentarza niniejszego rozdziału nazywać będę planem „B”, powstał w czasie, gdy *Zaginione Opowieści* osiągnęły kres swego niepełnego rozwoju i to według niego powstawały teksty przytoczone pod koniec tej książki. Gdy rozpoczyna się *Opowieść Gilfanona*, plan B staje się dość czytelny i chociaż potem pojawiają się sprzeczności między nim a notatkami dotyczącymi opowieści o Tunúviel, Turinie, Tuorze i Naszyjniku Krasnoludów, to przy opowieści o Earendelu rzecz zaczyna się znów zgadzać. Wydaje się oczywiste, że pomysł wersji B powstał przed rozpoczęciem *Opowieści Gilfanona*, co pasuje zarówno do metody pracy ojca w tamtych latach, jak i do faktu, że znany nam urywek został spisany zgodnie ze wskazówkami planu B, a nawet je rozwijał.

Istnieje też chaotyczny, jednakże ukończony, brudnopis szkicu *Opowieści Gilfanona*, który chociaż bliski wersji B, zawiera także elementy, których tam nie ma (*i vice versa*). Bez wątplenia jest to poprzednik wersji B, będę go więc tutaj nazywał wersją „A”. Drugi z powyżej wspomnianych szkiców, nie zrealizowany projekt przeredagowania całej pracy, wprowadza elementy, których nie ma co tutaj analizować. Wystarczy wspomnieć, że marynarz nazywał się AElfwine, a nie Eriol, że zmieniono jego wcześniejsze dzieje, choć generalny schemat *Opowieści zasadniczo* pozostał taki sam (z kilkunastoma uwagami dotyczącymi skrócenia czy przerobienia tej czy owej). Szkic ten zwać będę planem „D”. Ile czasu minęło między powstaniem pomysłów B i D, pojęcia nie mam, Sądzę jednak, że raczej niewiele. Wydaje się, że ten nowy schemat miał coś wspólnego z nagłym urwaniem *Opowieści Gilfanona*. Podobnie jak to było z B, wersja D rozkwita raptownie po dojściu do tego punktu narracji.

Ostatnia, najbardziej szkicowa wersja, która dodaje wszakże kilka ciekawych szczegółów i również wymienia AElfwine zamiast Eriola, powstała po B i poprzedza D. Tu zwać ją będę wersją „C”.

Nie przytoczę tych szkiców *in extenso*; nie miałyby to sensu, gdyż w znacznej mierze się pokrywają. Z drugiej strony tworzenie z nich wszystkich jednej wersji ogólnej byłoby dość niestosowne i posiałbym tylko w ten sposób zamęt. Skoro jednak A i B są dość zbliżone, można złożyć z nich jedną relację. Potem podaję wersję D wzbogaconą o te wątki C, które wnoszą coś godnego uwagi. Ponieważ zaś w odniesieniu do *Opowieści Gilfanona* każda z wersji dzieli się zasadniczo na dwie części, z których pierwsza dotyczy Przebudzenia Człowieka, druga zaś dziejów gnomów w Wielkich Krainach, tak i ja podaję rzecz w podobnym układzie.

Nie ma też potrzeby cytowania wszystkich propozycji otwarcia *Opowieści Gilfanona*, jako że ten fragment został akurat spisany, warto jednak wspomnieć o kilku różnicach pomiędzy poszczególnymi wersjami.

W A i B król czarnoksiężnik zwie się Tuvo, nie Tú; w C nie posiada imienia, w D mamy Tu, jak w opowieści. W A ma on pewne złe koneksje: „Melko spotykał się z Tuvem podczas swego uwięzienia w pałacu Mandosa. Tam nauczył go sporo z czarnej magii”. To zostało wykreślone i nic więcej o sprawie nie wiadomo, jednak i A, i B podają, iż po ucieczce Melka i zniszczeniu Drzew Tuvo wyruszył w świat i „ustanowił czarnoksiężskie królowanie w środkowych krainach”.

Tylko A wspomina, jakoby elfy pozostałe w Palisorze wywodziły się wyłącznie spośród Telerich (późniejszych Vanyarów). Stwierdzenie zamieszczone w *Opowieści Gilfanona* to pierwsza wzmianka o tym, że w ogóle były takie elfy i skłonny jestem sądzić, że pomysł Ciemnych Elfów (późniejszych Avari), które nigdy nie wyruszyły znad Wód Przebudzenia, powstał dopiero w trakcie pisania *Zaginionych Opowieści*. Jednakże nazwa *Qendi*, która pojawia się we wcześniejszych tekstach, stosowana jest dość niejednoznacznie. W spisanym fragmencie słowa „zwie się ich często Qendi, co oznacza zaginiony lud czarodziejski świata.

[151] Wy, elfy z Kóru mówicie o Ilkorinach” zdają się wskazywać, iż Qendi = Ciemne Elfy, jednak trochę dalej Gilfanon wspomina o „Eldarach, lubo Qendich”, zaś w szkicu B znajdujemy zadanie, że „pewna liczba oryginalnej grupy ludu zwanego Quendi (imię, jakie Bogowie nadali Elearom) pozostała w Palisorze”. To ostatnie wskazuje jasno, że *Qendi* miało oznaczać wszystkich elfów.

Sprzeczność jest jednak pozorna. *Qendi* miało być nazwą wszystkich elfów, *Eldarami* zaś nazwali ich Bogowie i nazwa ta przyjęła się tylko wśród elfów zamieszkałych w Valinorze. Ci, co tam nie trafili, pozostali Qendimi. Wczesny słowniczek języka gnomów wyjaśnia wprost, że imię *Elda* nadane zostało „ludowi czarodziejskiemu” przez Valarów i „przyjęło się niemal powszechnie; Ilkorinowie zaś zachowali nazwę dawną *Qendi* i to objęło z czasem również z powrotem połączone szczepy, zamieszkujące na Tol Eresseę”. [152] A i B dodają, że „Bogowie nie mówili między sobą językami Eldalich, choć mogli to czynić, bowiem władali wszystkimi językami. Co mądrzejsi spośród elfów nauczyli się tajemnej mowy Bogów i długo tę umiejętność przechowywali, jednak po przybyciu na Tol Eresseę tylko Inwirowie pamiętali jeszcze ten język, obecnie zaś zanikła już ta sztuka wszędzie, poza rodem Meril”. Porównać z tym można słowa wypowiedziane wcześniej przez Rumila: „jest jeszcze tajemny język, w którym Eldarowie napisali wiele wierszy, mądrych ksiąg i opowieści dawnych o najwcześniejszych dziejach, jednak nim nie mówią. Używają go tylko Valarowie podczas swoich ważnych narad i niewielu Eldarów potrafi go odczytać czy odcyfrować jego litery”.

Zdumiewa sposób, w jaki Nuin opisał Tu śpiących w dolinie. Wersja A dodaje: „Ludzie byli niemal równi postawą pierwszym elfom, jednak elfowie byli wówczas więksi, a ludzie mniejsi niż obecnie. W miarę jak rosła potęga człowieka, lud czarodziejski karłał, a człowiek stawał się wyższy”, inne wczesne wzmianki sugerują, że ludzie i elfy byli bardzo podobnej postawy, i że malenie elfów wiązało się z nadejściem oraz późniejszą dominacją człowieka. Słowa Nuina zaskakują przeto, szczególnie że w A pojawiają się bezpośrednio przed komentarzem dotyczącym oryginalnego

podobieństwa wzrostu, zaś Nuin jedno tylko mógł mieć na myśli: iż śpiący w Murmenaldzie byli duzi w porównaniu z elfami. Że byli dziećmi, a nie jedynie dzieci przypominali, informuje jasno szkic D: „Nuin znajduje Dolinę Drzemki (Mурmenalda), gdzie leżą niezliczone uśpione dzieci”.

Dochodzimy do miejsca, w którym opowieść można prześledzić jedynie w zarysie.

Przebudzenie Człowieka według wcześniejszych szkiców

Czarnoksiężnik Tuvo powiedział Nuinowi, że śpiący, których ten znalazł, to nowe Dzieci Ilúvatara, i że czekają tak na światło. Zabronił wszystkim elfom budzić śpiących oraz zaglądać tam, bo bał się gniewu Iluvatar; mimo to jednak Nuin zaglądał często do doliny i siadywał na skale. Raz potknął się o śpiącego, a ten poruszył się, ale nie obudził. W końcu, ogarnięty bez reszty ciekawością, obudził dwóch o imionach Ermon i Elmir. Byli ogłupiali i bardzo się bali, on jednak nauczył ich języka Ilkorinów, dlatego zwany jest Nuinem Ojcem Mowy. Potem nadszedł pierwszy świt i spośród wszystkich ludzi jedyni Ermon i Elmir widzieli Słońce wznoszące się na Zachodzie i wędrujące na wschodni nieboskłon. Ludzie wyszli z Murmenaldy jako „hufiec śpiących dzieci”.

(W *Ukryciu Valinoru* czytamy, że przystań Słońca na Wschodzie została zbudowana długo po pierwszym rejsie Statku Słonecznego. Ciekawe, że pierwsi ludzie, Ermon i Elmir, obudzeni zostali przez Nuina jeszcze przed wschodem Słońca i że Tuvo wiedział skądś, że ludzie czekają na światło, chociaż trudno dopatrzyć się jakiegokolwiek związku między poczynaniami Nuina a samym zaistnieniem Słońca. Trudno jednak oceniać spójność opowieści tylko po samym streszczeniu. Warto natomiast zauważyć, że język elfów, pierwotnie ten sam dla wszystkich, był darem samego Iluvatar. Ludzie zrodzili się bez własnej mowy i otrzymali ją od przedstawiciela Ilkorinów. Patrz *Silmarillion*, s. 169:

„Podobno ludzie ci [lud Beora] po wschodniej stronie gór długo przestawali z Elfami Ciemnymi i przejęli wiele z ich języka; ponieważ zaś wszystkie języki Quendich wyrosły ze wspólnego pnia, mnóstwo wyrazów i form w wymowie Beora i jego ludu przypominało mowę elfów”.)

W tym miejscu pojawiają się również wysłannicy i szpiegzy Melka, Uvanimorowie, „zrodzeni z ziemi” (Uvanimorowie to „potwory, giganci i wilkołaki”; wspomniani już w Rozdziale 3), a Tuvo chroni ludzi oraz elfy przed nimi i złymi czarami. Wersja A wspomina też o orkach.

Sługa Melka zwany „Fukil lub Fangil” przybywa na świat i zaczyna zatruwać dusze ludzi, aż napadają zdradziecko na Ilkorinów; potem następuje Bitwa

– Palisor, w której lud Ermona walczy u boku Nuina. Wedle A „lud czarodziejski i sprzymierzeni z nim ludzie zostali pokonani”, B wspomina jednak o „nie rozstrzygniętej bitwie”. Zepsuci przez Fangila ludzie następnie uciekli, by dać początek „plemionom dzikim i prymitywnym”, czczącym Fangila i Melka. Potem (tylko w A) Palisor opanowuje „Fangil i jego bandy Nauglathów (lub Krasnoludów)”. We wczesnych pismach Krasnoludy przedstawiani są jako jeszcze jeden sprzymierzeniec zła.

Widać ze szkicu, że pomysł zasiania przez wysłanników Melka zła między niektórymi ludźmi, już na początku dni, był cechą najwcześniejszej wersji mitologii. Z całej naszkicowanej tu historii został w *Silmarillionie* zaledwie ślad (s. 169): „Za nami leżą ciemności – mówił Beor - odwracamy się od nich plecami. Nie chcemy nawet myślać wracać do tamtych spraw”.
[\[153\]](#)

Przebudzenie Człowieka według późniejszych szkiców

Początek opowieści podaje, że gdy Bogowie zniszczyli Fortecę Północy, Uvanimorowie Melka uciekli i snuli się potem po lasach. Fankil, sługa Melka, hulał swobodnie po

świecie (Fankil=Fangil / Fukil w wersji A i B. W C zwany jest „dzieckiem Melka”. Fankil pojawia się w D wcześniej, gdy mowa jest o Fankilu i o wielu ciemnych duchach, które wymknęły się na świat – patrz przypis 3 do Rozdziału 4).

Nuin „Ojciec Mowy”, który mimo ostrzeżeń Tu (tutaj nie wyliczonych) zaglądał wciąż do Murmenaldy, obudził Ermona i Elmira, którzy jedyni spośród ludzi widzieli Słońce wschodzące na Zachodzie oraz nasiona Palurien strzelające w żdźbło i zieleniejące. Hufce ludzi wyszły z doliny jako śpiące dzieci i bezmyślnie cześć Słońcu zaczęły oddawać. Gdy to wracało, poszli za nim ku Zachodowi i pierwszej nocy ciężko się przerazili. Nuin, Ermont i Elmir nauczyli ich mowy.

Ludzie stawali się coraz bardziej rośli i przyswajali sobie wiedzę Ciemnych Elfów,[\[154\]](#) jednak Tu skrył się przed Słońcem i zamieszkał w bezdennych jaskiniach. Ludzie zasiedlili środek świata i stamtąd rozeszli się we wszystkich kierunkach. Minęło wiele czasu.

Fanklin wraz z Krasnoludami i goblinami ruszył między ludzi i poróżnił ich z elfami. Wielu ludzi przystało do Krasnoludów. Lud Ermona sam został przy elfach podczas pierwszej wojny goblinów i elfów (Gobliny pojawiają się tutaj zamiast Krasnoludów, ci wcześniej zastąpili ludzi), zwanej Wojną o Palisor. Przez zdradę ludzi, Nuin ginie z rąk goblinów. Wiele szczepów ludzkich umyka na wschodnie pustynie i w południowe puszcze, gdzie dziczejają coraz prymitywniejsi.

Na wieść o gnomach, hufiec Ilkorina Tarega maszeruje na północny zachód; przyłączyło się do niego wielu zbłąkanych pobratymców.

Historia wygnanych gnomów według wcześniejszych szkiców

Po przejściu Helkarakse, gnomy rozprzestrzeniły się po Hosilóme. Miały tam „kłopot” z zamieszkującym tam od dawna Ludem Cienia – w wersji A zwanym „czarodziejskim plemieniem”, w B „*Uvalear* (Lud Cienia to nie Lud Cienisty,

który pojawił się już wcześniej w opowieści o nadejściu elfów. Tam była to nazwa nadana przez ludzi Zagubionym Elfom zamkniętym w Hisilóme przez Melka po zagubieniu szlaku w wymarszu z Palisoru. Z dalszych wskazówek wyniknie, że Lud Cienia był plemieniem całkowicie różnym od elfów).

Gnomy znalazły Wody Asgonu^[155] i rozbiły tam obóz. Potem kolejno miały miejsce: Spis Elfów, narodziny Turgona połączone z „proroctwami” i śmierć Feanora. To ostatnie przedstawiane jest różnie: w wersji A ginie Nóleme zwany również Fingolmą – Jego łódź niknie w tajemnym przesmyku, podobno tym samym, którym później umknął Tuor. Płynął na skalistą wyspę Asgonu, by złożyć tam ofiarę” (komuż on składał tę ofiarę?). W wersji B również to Fingolma (Nóleme) ginie, jednak imię zmieniono potem na Feanor. Jego łódź zniknęła w tajemnym [przejściu], podobno tym właśnie, które Noldoli potem poszerzyli i zmienili w szlak żeglowny, przez co Tuor mógł tamtędy umknąć. Płynął na Wyspę Skały na Asgon, bo ujrzał z daleka, jak coś się na niej błyszczy, a on poszukiwał klejnotów”.

Porzuciwszy jezioro Asgon, gnomy przeszły Góry Goryczy i stoczyły pierwszą bitwę z orkami u stóp Gór Żelaznych (w kwestii Gór Żelaznych jako południowej granicy Hisilóme – patrz koniec komentarza do Rozdziału 4 oraz komentarz do Rozdziału 6). W *Opowieści o Tunuviel* Beren przybył z Hisilóme „za Górami Goryczy” i pokonywał po drodze groźne Góry Żelazne, co pozwala przypuszczać, że chodzi o jedno i to samo pasmo.

Następny obóz rozbiły gnomy „nad Sirionem” (która to rzeka pojawia się w relacji po raz pierwszy), tutaj też spotkały Ilkorinów. Wersja A dodaje, że Ilkorinowie ci byli pierwotnie z Noldolich i zgubili się w drodze z Palisoru. Od nich to gnomy dowiedziały się o nadejściu człowieka i o Bitwie o Palisor; sami przekazali Ilkorinom wieści z Valinoru oraz o swoich poszukiwaniach klejnotów.

Po raz pierwszy pojawia się teraz Maidros, syn Feanora (poprzednio, w opowieści o złodziejskim czynie Melka, imię to nosi dziad Feanora). Z pomocą Ilkorinów Maidros przeprowadza swoich przez góry, zarówno po to, by „szukać

klejnotów” (A), jak i aby „szukać siedziby Melka” (B – a dokładniej zapewne „odszukać siedzibę Melka”, tak jak w C), zostają jednak zmuszeni do wycofania się spod bram Angamandi, przy czym ponoszą wielkie straty. Maidros trafia do niewoli i jest torturowany, bo nie chce wyjawić sekretów sztuki Nolodolich – sztuki czynienia klejnotów. Wraca do gnomów okaleczony (w A, gdzie mamy jeszcze Nólemego zamiast Feanora ginącego w Wodach Asgonu, to Feanor prowadził gnomy przeciwko Melkowi i to on został pojmany, poddany torturom i okaleczony).

Potem siedmiu synów Feanora składa przysięgę wiecznej wrogości wobec każdego, kto niewprawnie trzymałby Silmarile (oto po raz pierwszy pojawia się siedmiu synów oraz przysięga, chociaż o synach jako takich była już mowa w *Opowieści o Słońcu i Księżycu*).

Bandy Melka podeszły następnie pod obozowisko gnomów nad Sirionem, przez co ci ostatni uciekli na południe i zamieszkali w Gorfalonie, a tam poznali ludzi. Różnie się to układało, raz dobrze, raz źle, najbliższej jednak byli z ludem Ermona. Wyprawili stamtąd posłanie do Tuva, do Tinwelinta (czyli Thingola) i do Ermona[156], i wielką armię zgromadzili, złożoną z gnomów, Ilkorinów i ludzi, po czym pod wodzą Fingolma (Nólemego) uszykowali ją do walki w Dolinie Fontann, zwanej później Doliną Łkającej Wody. Jednak Melko sam wybrał się do namiotów ludzi i nakłonił niektórych do zdrady, tak że burdę wszczęli w tylnych szeregach gnomów, gdy Melko zaatakował. Innych namówił, by porzucili przyjaciół i wraz z drugimi, zabłąkanymi przez mgłę i czary, skierował do Krainy Cieni (patrz uwagi na temat Melkowego zamknięcia ludzi w Hisilóme w *Nadejściu elfów*). Potem miała miejsce „straszna Bitwa Nieprzeliczonych Łez”. Dzieci Urina[157] (w wersji A: Synowie Urina) jedyne walczyły do końca i nikt (z wyjątkiem dwóch posłańców) nie uniknął masakry. Wiodący wielki regiment Turgon ujrzał, że klęski nie unikną i utorowawszy sobie orężem drogę, uratował część kobiet i dzieci. Ścigano go potem, znajdujemy uwagę o Ilkorinie Mablonie, który poświęcił się dla ratowania oddziału. Maudros i pozostali synowie Feanora pokłócili się z Turgonem, jako że dowodzić chcieli (wersja A), i oddalili się

na południe. Reszta ocalonych oraz uciekinierów została otoczona i musiała poprzysiąc wierność Melkowi. Ten wściekły był, bo nie udało mu się odkryć, jakim sposobem Turgon ujść zdołał.

Po wspomnieniu o „kopalniach Melka” i o „Zaklęciu Nieprzeniknionej Grozy” (które Melko nałożył na swych niewolników), opowieść kończy się informacją o „założeniu Gondolinu” i oziębieniu kontaktów między ludźmi a elfami w Hisilóme, a to skutkiem Bitwy Nieprzeliczonych Łez. Melko posiał w nich nieufność i skłonił do wzajemnego szpiegowania, aby więcej się przeciwko niemu nie jednoczyli. Stworzył fałszywy lud czarodziejski (Kaukareldar) na podobieństwo elfów, aby za jego pomocą zwodzić i zdradzać ludzi.[\[158\]](#)

Ponieważ coraz więcej elementów porządkuje grunt pod opowieści o Tinuviel, Turinie i tak dalej, jasne się staje, że Opowieść Gilfanona tutaj właśnie miała się zakończyć.

Historia wygnanych gnomów według późniejszych szkiców

Gnomy zamieszkały w Krainie Cieni (czyli Hisilóme) i nawiązały kontakty z Ludem Cienia. Były to istoty czarodziejskie (C), lecz ich pochodzenia nie znał nikt. Nie byli z Valarów, nie mieli nic wspólnego z Melkiem, istnieją przypuszczenia, że przybyli z zewnętrznej próżni i pierwotnej ciemności, gdy świat został po raz pierwszy urządzony. Gnomy odnalazły „Wody Mithrimu (Asgon)” i tam zginął Feanor – utonął w Wodach Mothrimu. Gnomy po raz pierwszy wynalazły wówczas broń i spenetrowały mroczne góry (co jest ciekawe, bowiem broń miała zostać użyta już w Alqalunte, podczas rozlania bratniej krwi; długo jeszcze nie będzie wiadomo, kiedy właściwie Eldarowie posiedli oręż).

Doszło tedy do pierwszych walk z orkami i opanowania przejścia przez Góry Goryczy; tamtędy gnomy uciekły z Krainy Cieni, ku przerażeniu zresztą i zdumieniu Melka.

Najpierw do Lasu Artanor (późniejszy Doriath) i na obszar Wielkich Równin (zapewne pierwowzór późniejszej Talath Dirien, Strzeżonej Równiny Nargothrond), gdzie hufiec Nólemego urósł do wielkiej liczby. Uprawiali wiele sztuk, ale nie zakładali już stałych domostw. Główny obóz Nólemego znajdował się nad Sirionem. Gnomy wyparły orków z podnóża Gór Żelaznych. Melko tymczasem gniewnie zbierał siły, jednakże po kryjomu.

Nólememu urodził się syn Turgon.

Maidros, „najważniejszy syn Feanora”, poprowadził wyprawę przeciwko Angbadowi. Został od bram ogniem odepchnięty, potem pojmany i poddany torturom – wedle wersji C, powtarzającej treść wcześniejszych szkiców, stało się tak dlatego, że nie chciał wyjawiać sekretów produkcji klejnotów (nie ma tu mowy o powrocie uwolnionego Maidrosa, ale musiało do tego dojść, skoro potem mamy ślubowanie siedmiu synów).

Siedmiu synów Feanora złożyło straszne ślubowanie wiecznej nienawiści wobec wszystkich – Bogów, elfów i ludzi, którzy śmieliby posiąść Silmarile. Dzieci Feanora opuszczają hufiec Nólemego i wracają do Dor Lóminu, gdzie dają początek ludowi potężnemu i wojowniczemu.

Zastępy Ilkorina Tarega poznają gnomy w Świąto Powtórnego Zjednoczenia; z ludzi jako pierwsi spotykają gnomy poddani Ermona. Potem wzmocniona oddziałami Tarega oraz synami Ermona armia Nólemego szykuje się do bitwy. Wysłannicy ruszyli na Północ, Południe, Wschód i Zachód. Tylko jeden Tinwelint odmówił powiadając: „Nie ruszę w góry”. Urin i Engor^[159] maszerują z niezliczonymi batalionami.

Melko wycofał się ze wszystkimi siłami i Nólème sądził, że zrobił to ze strachu. Oddziały elfów wdarły się do Spustoszonych Krain i rozłożyły obozem w Dolinie Fontann (Gorfalong), zwanej później Doliną Łkającej Wody.

Wersja D inaczej relacjonuje wydarzenia poprzedzające Bitwę Nieprzeliczonych Łez. We wcześniejszych wersjach gnomy uciekły z obozu nad Sirionem gdy tylko nadeszły

bandy Melka i wycofały się do Gorfalonu, gdzie stały armie gnomów, Ilkorinów i ludzi. Potem uszykowały się do walki w Dolinie Fontann. W wersji D nie znajdziemy wzmianki o wycofaniu się Nólemego, zdaje się raczej, że gnomy ruszyły z obozowiska nad Sirionem w Dolinę Fontann (Gorfalong). Jednakże szkice to kiepskie źródło precyzyjnych informacji. Wersja C, która kończy się w tym miejscu, podaje, że gnomy spotkały ludzi w Gorfalonie i nauczyły ich wielu sztuk. Bez wątpienia stąd wzięli się w Beleriandzie późniejsi przyjaciele elfów.

Pewni poddani Melkowi ludzie weszli do obozowiska jako minsterale i zamęt zasiali, gdy Melko wczesnym świtem zaatakował w deszczowej szarudze. Zaczęła się straszna Bitwa Nieprzeliczonych Łez, o której nikt pełnej opowieści nie wysnuł, bo żaden gnom nie chce zdarzenia tego wspominać (uwaga na marginesie: „Czy Melko był tam osobiście?” we wcześniejszych wersjach pojawia! się w obozie wroga).

Podczas bitwy Nóleme został oddzielony od swoich i zabity, zaś orkowie wyrwali mu serce. Jednakże Turgon uratował i ciało, i serce, stąd wziął się jego herb.[\[160\]](#) Zginęła prawie połowa wszystkich gnomów oraz ludzi, jacy stanęli do walki.

Ludzie uciekli i tylko synowie Urina walczyli, aż polegli; Urin trafił do niewoli. Turgon straszny stał się w gniewie i jego wielki batalion żelazem utorował sobie drogę odwrotu.

Melko wysłał w pościg za nimi oddział Barłogów i Ilkorin Mablon zginął osłaniając odwrót. Turgon umknął na południe, wzdłuż Sirionu, zbierając po drodze kobiety i dzieci z obozów. Wsparty magią strumienia uciekł w miejsce tajemne, gdzie Melko nie mógł go dosięgnąć.

Synowie Feanora przybyli za późno i ujrzeli jedynie obraz zniszczenia po bitwie. Zabili napotkanych łupieżców i pogrzebali Nólemego, usypując nad nim i [gnomami?] najwyższy kurhan na świecie, zwany później Wzgórzem Śmierci.

Potem nastał czas niewoli Noldolich. Z goryczą wielką myślały gnomy o zdradzieckich ludziach, których Melko tak

łatwo przekupił. Szkic nadmienia jeszcze o „kopalniach Melka” i o „Zakłęciu Nieprzeniknionej Grozy” oraz informuje, że Melko zamknął wszystkich ludzi Północy w Hisilóme.

Wersja D zbliża się następnie do opowieści o Berenie i Tinuviel, w którą ta historia miała płynnie przejść według szkicu: „Beren, syn Egnora wywędrował z Dor Lóminu[161] do Arnanoru..”. Ta właśnie opowieść jako następna potoczyłaby się w komnacie (podobnie jak w wersji B). W D *Opowieść Gilfanona planowana* była na cztery wieczory.

*

Jeśli wybierze się z powyższych wersji elementy najważniejsze i tak zestawí, aby podobieństwa uwypuklić, a nie różnice, ujawni się ich pokrewieństwo ze strukturą *Silmarilliona*. I tak:

- Noldoli przechodzą Helkarakse i zamieszkują coraz szerzej w Hisilóme, obóz rozbijają nad Asgon (Mithrimem);
- Spotykają Ilkorinów (=Umanyarów);
- Feanor umiera;
- Pierwsza bitwa z orkami;
- Armia gnomów rusza na Angbad;
- Maidros trafia do niewoli, jest torturowany, zostaje okaleczony;
- Ludzie i elfy staczają z hufcami Melka wielką bitwę, zwaną Bitwą Nieprzeliczonych Łez;
- W walce okazuje się, że podjudzeni przez Melka ludzie to zdrajcy;
- Jednie synowie Urina (Hurina) pozostają wierni, wszyscy jednak giną;
- Przywódca gnomów zostaje oddzielony od swoich i zabity (tylko w wersji D);

- Turgon i jego oddział wywalczają sobie drogę ucieczki, i ostatecznie chronią się w Gondolinie;
- Melko jest wściekły, bo nie wie gdzie skrył się Turgon;
- Feanoryjczycy przybywają do bitwy za późno (tylko w D);
- Usypanie wielkiego kopca (tylko w D).

Te elementy opowieści miały przetrwać, jednak wiele jest też różnic. Najważniejsza związana jest z tym, co miało dopiero wyniknąć później, czyli z długimi latami Oblężenia Angbadu, zakończonymi Bitwą Nagłego Płomienia (Dagor Bragollach), z przejściem ludzi przez góry do Beleriandu i ich służba u królów Noldorów. Wedle wczesnych relacji stosunkowo niewiele czasu miało upłynąć między przybyciem Noldolich z Kóru a ich wielką klęską. Może wynika to ze skrótovej formy tych szkiców, chociaż uwaga pomieszczona w wersji D i sugerująca uprawianie licznych sztuk nieco wrażenie odmienia. Tak czy inaczej, Turgon, który według jednych relacji urodził się w Hisilóme, wedle D zaś nad Sisrionem, w czasie Bitwy Nieprzeliczonych Łez jest już z pewnością dorosły.[\[162\]](#) Nie ma zatem śladu po owych opisanych w *Silmarillionie* stuleciach, kiedy to Morgoth tkwił zamknięty w Angbadzie, zaś „pod osłoną wojsk czuwających na północy, Noldorowie mogli budować sobie domy i wieże” (s. 139). W późniejszych wersjach ojciec wydłużał stopniowo okres pomiędzy wschodem Słońca i Księżyca a Bitwą Nieprzeliczonych Łez. Istotne jest także, że wedle wcześniejszej koncepcji zwycięstwo Melka miało być całkowite i miażdżące: wielka liczba Noldolich stała się jego niewolnikami i pędziła życie w kajdankach jego zaklęcia. Tylko w Gondolinie żyły jeszcze wolne gnomy, a stara wersja *Upadku Gondolinu* powiada, że jako jedyny ród Noldoich uszedł władzy Melka. Ten zabił bowiem lub omotał niemal wszystkich pokonanych w Bitwie Nieprzeliczonych Łez, zmuszając ich do zamieszkania w Górach Żelaznych, skąd oddalać mogli się jedynie za jego zgodę lub na jego rozkaz. Co więcej, Gondolin założony został dopiero po Bitwie Nieprzeliczonych Łez.[\[163\]](#)

O wczesnych pomysłach uśmiercenia Feanora niewiele można powiedzieć, wiadomo jednakże, iż nie miały one nic wspólnego z kresem jego życia, przedstawionym w *Silmarillionie* (s. 127). W pierwszych szkicach, opuszczający Hisilóme Noldoli starli się po raz pierwszy z orkami u stóp Gór Żelaznych lub w przełęczy Gór Goryczy, a te szczyty wdzięcznie pasują do późniejszych Gór Cienia, Erede Wethrin. Jednak w *Silmarillionie* (s. 125) pierwsze spotkanie Noldorów z orkami ma miejsce w Mithrimie. Spotkanie gnomów i Ilkorinów przetrwało jako spotkanie nowo przybyłych Noldorów z Elfami Szarymi z Mithrimu (ibid. s. 127), ale ci pierwsi raczej usłyszeli przy tej okazji o potędze króla Thingola z Doriathu niż o Bitwie o Palisor.

O ile w szkicach to Maidros, syn Feanora prowadził atak na Angbad, zakończony rzezią oraz zabiciem jego osoby, w *Silmarillionie* wodze m jest Fingolfin, który pojawił się przed Angbadem i napotkawszy mur ciszy, wycofał się do Mithrimu (s. 128). Maidros (Maedhros) już wcześniej udał się na rzekome spotkanie z wysłannikiem Morgotha i słyszał ze swego siedziska męki na Thangorodrimie (gdzie Zły go usadził, jak rzekł, aż Noldorowie porzucą myśl o wojnie i odejdą) trąby Fingolfin. Wcześniejsze koncepcje nie wspominają o podziałach między Noldorami; brak sugestii nawet, by Fingon miał ratować Maedhrosa, z konieczności ucinając mu dłoń, raczej to Melko uwolnił go z własnej inicjatywy – chociaż zranionego – skąd jednak taka wspaniałomyślność, nie wiadomo. Wszelako sam pomysł okaleczenia Maidrosa przetrwał i stał się istotnym wątkiem legend, chociaż zupełnie inaczej został potem przedstawiony.

Synowie Feanora złożyli tu swoje ślubowanie po odejściu gnomów z Valinoru i po śmierci ojca; w szkicu D opuścili oddział (Finwego) Nólemego, Władcy Noldolich

wrócili do Dor Lóminu (Hisilóme). Pod tym i innymi względami tylko wersja D bliska jest postaci późniejszej. W powrocie do Dor Lóminu odnajdujemy wątek odejścia Feanoryjczyków z Mithrimu do wschodniego Beleriandu (*Silmarillion*, s. 133); Święto Powtórnego Zjednoczenia

zapowiada Mereth Aderthad, Święto Ponownego Zjednoczenia urządza dla elfów z Beleriand Fingolfin (ibid. s. 134), chociaż uczestnicy z konieczności są zupełnie inni; zbyt późne przybycie synów Feanora na pole bitwy odpowiada opóźnieniu hufca Maedhrosa (ibid. ss. 233-4). W śmierci (Finwego) Nólemego podczas bitwy odnajdujemy los Fingona (ibid. s. 235) – gdy Finwe „przesunął się” na miejsce ojca Feanora, zabitego przez Melka w Valinorze Bruithwira, jego pozycję jako wodza oddziałów w Bitwie Nieprzeliczonych Łez zajął Fingon. Wielki kopiec zwany Wzgórzem Śmierci usypany przez synów Feanora to Haudh-en-Ndengin, Kurhan Poległych, zbudowany przez orków na równinie Anfauglith (ibid. s. 240). Czy wysłanie posłańców do Tuva, Tinwelinta i Ermona zapowiadać ma Ligę Maedhrosa (ss. 228-9), tego do końca nie wiadomo, chociaż odmowa Tinwelinta przetrwała pod postacią zachowania Thingola (ibid. s. 229). Nie potrafię wyjaśnić słów Tinwelinta, który powiada, że nie chce ruszać w góry, podejrzewam wszakże, że chodzi o Góry Żelazne nad Angbadem i że w ten sposób ostrzegał przed atakowaniem Melka. W starej wersji *Opowieści o Turambarze* Tinwelint powiada, że nie poszedł na tę wojnę, bo odradzały mu to serce oraz znajomość losu Valarów.

Inny jeszcze element związany z bitwą, który się zachował – stałość ludu Urina (Hurina) i ucieczka Turgona – został już w tym czasie zawarty w innej opowieści (tej o Turinie).

Wskazówki geograficzne są dość ogólnikowe i brakuje mapy Wielkich Krain z najwcześniejszego okresu legend. Najlepiej będzie na razie sprawę zostawić i podjąć dopiero przy okazji konkretnych, dziejących się tam zdarzeń. Dolina Fontann, późniejsza Dolina Łkającej Wody, w D zwana również Gorfalong, wcześniej pojawia się jako Gorfalon, zdaje się być wyraźnie ulokowana. Jednak ani ona, ani „Spustoszone Ziemie” nie dają się utożsamić z jakimikolwiek miejscami (czy nazwami) z późniejszych map. Chyba że wiedzeni uwagą o ucieczce Turgona (w wersji D) w „dół Sirionu” uznamy, iż oto zrodził się pierwowzór Brodów na Sirionie, zaś określenia Dolina Fontann oraz Łkającej Wody były ich wcześniejszymi nazwami.

Przypisy

- [1] Tytuły podane kursywą odnoszą się do wersji opublikowanych, te w cudzysłowie do dzieła jako takiego, we wszystkich jego postaciach.
- [2] *Dwie Wieże*, s. 209
- [3] *Wyprawa*, s. 428-429
- [4] *Powrót Króla*, s. 339
- [5] *Wyprawa*, s. 33
- [6] *Wyprawa*, s. 34
- [7] *Silmarillion*, s. 6
- [8] *Tamże*
- [9] „Tekst *Hobbita*: porządkowanie przypisów Tolkiena”
- [10] Bezpośrednio, czyli z manuskryptu na manuskrypt, wyewoluowała z *Księgi Niedokończonych Opowieści* ku późniejszym formom tylko jedna historia: *Muzyka Ainurów*, która stała się jakby osobnym dziełem i osobno „dorastała”.
- [11] W polskim wydaniu pominięty, ponieważ dotyczy wyłącznie słów z języka angielskiego (przyp. tłum.).
- [12] *Gnomy. Drugi Ród, Noldoli (później Noldorowie). Kwestia użycia słowa gnomy poruszona została pod koniec niniejszego rozdziału; rozróżnienie lingwistyczne - w następnym rozdziale.*
- [13] „Wielkie Krainy” to kraje na wschód od Wielkiego Morza. Określenie „Śródziemie” w *Zaginionych Opowieściach* nie pada, nie pojawia się w żadnych pismach powstałych przed 1930 rokiem.
- [14] W obu manuskryptach po słowach „spośród wszystkich Eldarów” widnieje zdanie: „ale nie tych najbardziej szlachetnych, gdyż oczywistym się wydawało, że być krwi Eldarów, to starczy”. W drugim manuskrypcie zdanie to zostało jednak wykreślone.
- [15] Pierwotnie miast „wielkiej wieży” była w tym miejscu mowa o „wielkim Tirionie”.
- [16] To zdanie, od słów „syna zdałoby się...” we wcześniejszym manuskrypcie ma postać: „czyżby prawie że Earendela podróżnika, który jako jedyny z synów człowieczych żywo utrzymywał kontakt z Valarami i Elfami, który jako jedyny ze swego szczepu wyrzwał poza Taniquetil, który od wieku żegluję na firmamencie?”

- [17] W pierwszej wersji czytamy „przed dniami”, potem „w pierwszych dniach”, co ostatecznie poprawione zostało na formę przytoczoną.
- [18] To ostatnie stwierdzenie dodane zostało w drugim manuskrypcie.
- [19] *The Letters of J. R. R. Tolkien*, pod red. Humphreya Carpentera, 1981, s. 144. List niemal na pewno powstał w 1951 roku.
- [20] Polskie *Anglia, Anglik*, a przede wszystkim: „*Angol*”, jest raczej o wiele późniejszego pochodzenia (przyp. tłum.).
- [21] Wielka wieża czy *tirion*, (dzieło Ingila, syna Inwego) i wielka wieża zamku Warwick to nie ta sama budowla, ale pewne jest jedno — Koromas miało wieżę, ponieważ takowa stoi w Warwick.
- [22] Dzieło to zostało dalej przytoczone w trzech różnych wersjach. Wiersz napisany w Etaples w Pas De Calais w czerwcu 1916 roku i zatytułowany „Samotna Wyspa” wprost nawiązuje do Anglii. Patrz *Letters*, s. 437, przypis 4 do listu 43.
- [23] Rozróżnienie między *Eldarami a Noldoli* zawiera się w Komentarzu do następnego rozdziału.
- [24] Pewne światło na uwagi Lindego o gongu na Morzach Cienia i Śpiącym w Wieży Perły rzuca zamieszczona pod koniec *Opowieści* historia Earendela.
- [25] W polskim przekładzie nie wszystkie zmiany nadają się do przeformułowania tytułu, jak na przykład zamiana tytułu z formy „You & Me” na „You & I”, co po polsku wykląda się akurat dokładnie tak samo, toteż ograniczyłem przypisy do tych tylko, które są istotne merytorycznie (przyp. tłum.).
- [26] Pobrzmiewa tu jakby echo wiersza Francisca Thompsona *Daisy*. „Dwoje dzieci - tak błędziłem, gadaliem / Mądrze, głupio, bardzo dziecinnie”. Ojciec nabywał „Dzieła” Francisca Thompsona w latach 1913 i 1914.
- [27] Ojciec został poproszony o zgodę włączenia tego wiersza do antologii, nie po raz pierwszy zresztą. Patrz - Humphrey Carpenter, *Biography*; s. 74, gdzie pomieszczono fragment utworu, jak i jego bibliografię, *ibid.* (rok 1915).
- [28] Wedle notatek ojca oryginalna kompozycja datuje się z 21- 28 listopada 1915 roku i powstała w Warwick podczas „tygodniowej przepustki z obozu”. Niezbyt się to zgadza z treścią listów do mojej matki, które wysyłał z obozu 25 i 26 listopada. W drugim liście wyznaje, że „ołówkiem spisał *Kortirion*”.
- [29] W liście ojciec pisze: „*Drzewa* to wiersz nazbyt długi i ambitny i nawet, jeśli uznać go za dobry, popsulby chyba całość”.
- [30] Nazwę *Narquelion* (która pojawia się również w tytule w języku elfów) porównaj z *Narquelie* „Gaszący Słońce”, nazwa dziesiątego miesiąca w języku quenejskim (*Władca Pierścieni*, dodatek o kalendarzach).

- [31] Porównaj z *hrive* -"zima", *Władca Pierścieni*, dodatek o kalendarzach.
- [32] *Mettanye* zawiera rdzeń *metta*, jak w *Ambar-metta*, „koniec świata” (*Powrót Króla*, s. 315).
- [33] W rozdziale 3, *Krótki odpoczynek*, określenie „miecze elfów Wysokiego Rodu z Zachodu” zastąpiło słowa „miecze elfów, dziś zwanych gnomami” [*Hobbit*, s. 45,], natomiast w rozdziale 8, *Muchy i pająki*, a zamiast zdania: „Elfy «lekkie», elfy podziemne (czyli gnomy) oraz elfy morskie [...] żyły w tamtych krainach przez długie wieki” [*Hobbit*, s. 132] pojawiło się: „Elfy światła, elfy głębokie oraz elfy morskie [...] żyły w tamtych krainach przez długie wieki”.
- [34] W grę wchodzi dwa słowa: (1) greckie *gnomę* „myśl, inteligencja” (zaś w liczbie mnogiej „sentencje, powiedzenia”, stąd w języku angielskim słowo *gnomę*, maksyma lub aforyzm); oraz (2) *gnomę* użyte przez Paracelsusa, szesnastowiecznego pisarza, stanowiące synonim *pigmeja*. Paracelsus powiada, że „stworzenia tak zwane mają ziemię za swój żywioł... przez nią przenikają bez przeszkód niczym ryba przez wodę czy ptaki i lądowe istoty przez powietrze” (*Oxford English Dictionary*, hasło *Gnomę*²). Słownik ów sugeruje, że ktokolwiek wymyślił to słowo (Paracelsus albo i nie Paracelsus) miało oznaczać „mieszkańca ziemi” i ucina wszelkie spekulacje na temat związków z greckim *gnomę* (Przypis ten powtarza się w *Letters of J. R. R. Tolkien*, s. 449; patrz też list, numer 239, do którego się odnosi).
- [35] Imię *Finrod* pod koniec wzmiankowanego dodatku podane zostało zatem błędnie: nie *Finrod* a *Finarfin*, a *Finrod* to *Inglor*. W drugim wydaniu *Władcy* błąd został zauważony i poprawiony.
- [36] Właściwy tytuł tej opowieści brzmi *Tuor i wygnańcy z Gondolinu*, jednak ojciec określał ją zawsze jako *Upadek Gondolinu* i ja czynię podobnie.
- [37] Chociaż z drugiej strony może jednak chodzić o elfy, zbłąkane w drodze powrotnej znad Wody Przebudzenia (patrz Rozdział 5), co należałoby odczytać: „jeśli tak głęboko różnicowały się języki Noldolich i Eldarów, którzy pozostali w Valinorze, to jak odmienne muszą być mowy tych, co nigdy nie przekroczyli morza”.
- [38] Stosowane w oryginale określenie „fairy”- wróżka, ma nieco inne konotacje niż w angielskim, chociaż ogólnie chodzi wciąż o ten sam baśniowy byt: „istotę czarodziejską”. Stąd też, dla uniknięcia niezgodności stylistycznych, stosuję w to miejsce termin „lud czarodziejski” (przyp. tłum.).
- [39] Otwierającego zdania brakuje w brudnopisie
- [40] Tekst ten jest w niektórych miejscach zbieżny z opowieścią *Muzyka Ainurów* zamieszczoną ostatecznie w *Silmarillionie* (ss. 11-20), stąd też starałem się upodobnić jego przekład do przekładu pani Marii Skibniewskiej. Ponieważ jednak teksty nie są identyczne, a zapożyczenia obejmują niekiedy całe zdanie, a czasem tylko pojedyncze określenie, nie wyróżniam ich cudzysłowami (przyp. tłum.).

- [41] Brudnopis nie wspomina o natchnieniu Ainurów Sekretnym Ogniem.
- [42] To zdanie, począwszy od „Melkowi dana była pośród Ainurów...” rozwinięte zostało w czystopisie z krótszego zdania: Jeden Melko spośród Ainu wędrował często sam poprzez mroczne pustkowia [do tego dopisek szukając tajemnych ogni].
- [43] Słowa „pieśni” i „myśli” padły pierwotnie w odwrotnej kolejności, dopiero potem je poprawiono. Na początku tekstu pojawia się dopisek: „Spośród wszystkich rzeczy najpierw wyśpiewał Ainurów”, patrz otwarcie pomieszczone później w *Silmarillionie* (s. 11): „powołał do życia Ainurów, istoty [...] zrodzone z Jego myśli”.
- [44] W brudnopisie nie ma mowy o Manwem czy Aulem.
- [45] W brudnopisie brakuje zdania o przyjaźni i sojuszu Manwego i Ulma.
- [46] W brudnopisie fragment ten brzmiał zupełnie inaczej:
„I gdy tak Ilu przemawiał do Ulma, Ainu ujrzeni zdumieni, jak wielka historia, w której Ilu całą chwałę swoją im przedstawi, rozwija się w miliardach szczegółów jak owa muzyka, co to grali ją u jego stóp. Piękno wybiło się ponad chaos i zakwitło, a ziemia i gwiazdy odmieniły się i rozpały, powietrze prądem omyło firmament, a słońce oraz księżyc ożywszy ruszyły swoimi torami”.
- [47] W brudnopisie brakuje zdania dotyczącego Melka.
- [48] W brudnopisie akapit ten brzmi następująco:
„Eldarowie i ludzie byli w całości dziełem Iluvata, a
gdyż żaden Ainur, nawet Melko, nie przyłożyli się do ich zamysłu, chociaż muzyka tego ostatniego i jego późniejsze czyny mocno wpłynęły na ich dalsze dzieje. Może dlatego Melko i wielu innych Ainurów wtrącało się zawsze w sprawy ludzi, tak w złych jak i dobrych zamiarach, gdyż widząc, na ile podobnymi do Ainurów uczynił Iluvatar Eldarów, częściej woleli przestawać z tą młodszą rasą”.
- Jest to zapewne jedyne miejsce, gdzie mamy do czynienia z tak wyrazistą sprzecznością pomiędzy treścią brudnopisu i czystopisu.
- [49] W brudnopisie widnieje: „i to są ci, których wy i my zwiemy obecnie Valurami i Valurami”.
- [50] W brudnopisie brakuje całego fragmentu po wzmiance o Solosimpich i ich umiłowaniu do mieszkania nad morzem.
- [51] W brudnopisie brzmi to następująco:
„...ale to człowiekowi wyznaczę cel i powierzę dar. I ustanowił, że ludzie mieć będą wolną wolę i moc urządzania świata i tworzenia rzeczy nowych, o których muzyka Ainu milczała, aż dzięki ich działaniu zaistnieje wszystko, co zaistnieć powinno, a świat wyrosły z muzyki Ainu dopełni swą postać w każdym drobiazgu”.
- [52] W brudnopisie: „trwać będą zawsze”.
- [53] Porównując z tekstem opublikowanym w *Silmarillionie*, należy pamiętać, że niektóre z fragmentów wczesnej wersji nie pojawiają się tam w *Ainulindalé* ale pod koniec Rozdziału 1 *Początek dni* (ss. 35-44).

[54] Patrz *Silmarillion*, s. 29: „Wraz z Valarami przysze inne duchy, także wcześniejsze niż Ea, podobne w istocie do Valarów, lecz niższej rangi. Są to Majarowie, podlegli Valarom, ich słudzy i pomocnicy. Elfy nie znają ich liczby i niewielu Majarów w językach Dzieci Iluvatara”. Wcześniejsza wersja tego fragmentu brzmiała: „[Valarowie] pociągnęli za sobą wiele duchów niższej rangi, tak wielkich jak małych, a niektóre spośród owych ludzie zwykli mylić z Eldarami lub Elfami. Spory to był błąd, jako że istniały one przed początkiem świata, a Elfy i ludzie zbudzili się do życia dopiero po nadejściu Valarów”.

[55] W *Silmarillionie* (s. 26) pałac Mandosa znajduje „się „w zachodniej części Valinoru”. Ostateczna wersja mówiła „w północnej części”; poprawka pojawiła się przed podaniem tekstu do druku (podobnie jak zmiana „północy” na „zachód” na s. 56) i pasuje do stwierdzenia (ze strony 27), że Nienna „mieszka na zachód od Zachodu, na pograniczu Świata”, jednak pałac Mandosa znajduje się w „bliskim sąsiedztwie jej siedziby”. Gdzie indziej czytamy, iż pałac Mandosa stoi nad brzegiem Zewnętrznego Morza (*Silmarillion*, s. 225): „Duch Berena, spełniając prośbę Luthien, zwlekał z opuszczeniem siedzib Mandosa i nie chciał odejść ze świata, dopóki ukochana nie przyjdzie pożegnać go po raz ostatni na mrocznym brzegu Morza Zewnętrznego, skąd ludzie po śmierci odpływają w podróż bez powrotu”. Wszelako określenia: „Północna część Valinoru” i „brzegi Zewnętrznego Morza” nie są sprzeczne i niezbyt wiem, czym wytłumaczyć te zmiany redakcyjne.

[56] Jeśli tak, i jeśli *I Vene Kemen* znaczy „Statek Ziemi”, tytuł musiał też zostać dodany razem z masztem, żaglem i dziobem. W notatniku, o którym była już mowa w Komentarzu do Rozdziału 1, pojawia się samotne, z niczym nie powiązane zdanie: „Mapa statku świata”.

[57] Słowa Palurien o dwunastu godzinach pełnego blasku, które miną do czasu przygarnięcia drzewa, sugerują czas światła dłuższy niż tylko pół doby, jednak zapewne nie taka była ich intencja. Notatki sporządzone do *Upadku Gondolinu* podają okres „połowy z dwudziestu czterech godzin”.

[58] Por. *Silmarillion*, s. 124: Jedni powiadają, że idą one w końcu [duchy ludzi] do Siedziby Mandosa, lecz czas oczekiwania spędzają w innych niż duchy elfów miejscach, i że - z wyjątkiem Manwego - tylko Mandos z woli Iluvatara wie, dokąd odchodzą, gdy skończy się dla nich czas milczącego rozpamiętywania w pałacach Mandosa nad Morzem Zewnętrznym”. A także s. 225: „Duch Berena, spełniając prośbę Luthien, zwlekał z opuszczeniem siedzib Mandosa i nie chciał odejść ze świata, dopóki ukochana nie przyjdzie pożegnać go po raz ostatni na mrocznym brzegu Morza Zewnętrznego, skąd ludzie po śmierci odpływają w podróż bez powrotu”.

[59] Przytoczony poniżej fragment został dodany, najwyraźniej niedługo po ukończeniu tekstu, potem jednak zdecydowanie skreślony:

Prawda tak wygląda, że to syn Króla plemienia muzyków, Linwego Tinty, który zgubił się w wielkim marszu z Palisoru i błądząc w Hisilóme, trafił na samotną duszynę zmierzchu (Tindriel) Wednelin tańczącą na polanie między bukami. Ukochał ją i bez żalu zostawił swój lud, by tańczyć po wieczność wśród cieni, jednak dzieci jego, Timpinen i Tinuviel dołączyły dużo później do

Eldarów i znane są opowieści dotyczące obojga, jednak rzadko się je przypomina.

Najpierw pojawiło się w maszynopisie imię *Tindriel*, potem ujęte zostało w nawiasy, a na marginesie ojciec dodał *Wendelin*. Są to pierwsze w tej pracy nawiązania do Thingola (Linwe Tinto), Hithlum (Hisilóme), Meliany (Tindriel, Wendelin) i Luthien Tinuviel; jednak dalsze komentarze odkładam na później.

[60] W Dodatku zobacz wyjaśnienie znaczenia imion *Eriol* i *Angol* - jako „żelazny klif”.

[61] Z historią pobytu Eriola (AElfwine’a) w Tol Eressei i opowieściami, które tam usłyszał, powiązane są aż dwa szkice tej pracy. Pierwszy w zasadniczej części jest streszczeniem *Opowieści* takich, jakie zostały spisane, kolejny wszakże, bez wątplenia późniejszy, kryje wiele zmian. Zgodnie z nim podróżnik zwał się AElfwine, a drugiej nocy przy ogniu opowieść snuł „Evromord, odźwierny”, chociaż treść miała być mniej więcej taka sama (Nadejście Bogów; Urządzenie świata i budowa Valinoru; Zasadzenie Dwóch Drzew). Znajdujemy też dopisek: „AElfwine idzie błagać Meril o *Limpe*, spotyka się z odmową”. Trzecia noc przy ogniu opisana została następująco:

Odźwierny wraca do Pierwotnego Zmierzchu. Furia Melka. Zakucie Melka i przebudzenie Elfów (jak Fankil i wiele ciemnych duchów wymknęło się na świat) [Przypisane Meril, ale podane jak tutaj i w znacznym stopniu zmienione.]

Wydaje się pewne, że wersja przeredagowana nigdy nie powstała. Warto zauważyć, iż w istniejącym zapisie (podobnie jak w pierwszym z dwóch szkiców), to Rumil jest odźwiernym, a nie Evromord, i to jego wymienia się długo później jako tego, który „spisał” *Muzykę Ainurów*.

[62] *Przypis obecny w rękopisie*: „*T(ambe) I(lsa) L(atuken) K(anu) A(nga) L(auré)*. *Ilsa i lauré to magiczne nazwy zwykłych telpë i kilu*”

[63] W pierwotnej wersji czytamy: „ale Wielkich Bogów zabić nie można, chociaż nie odnosi się to do ich dzieci i pomniejszych Vali, wszelako zginąć mogą oni tylko z rąk Valarów”.

[64] *Vali* to forma pochodna od *Valar*[*Valarowie*], stosowana zamiennie, jak zaznacza to Rumil pod koniec pierwszej opowieści.

[65] W czasopiśmie, które w zachowanym wycinku opisane zostało jako „I. U. M[agazine].

[66] W rękopisie widnieje *Vaire*, ale to może być zwykła pomyłka

[67] Pojawienie się nazwy *Telimpe* tutaj i później jeszcze, w opowieści o *Słońcu i Księżycu* jest pewną zagadką, gdyż w *Nadejściu Valarów* zmieniona została już za pierwszym razem na *Silindrin*, i tak już była potem przytaczana.

- [68] W rękopisie widnieje tutaj i poniżej: *Linwe*. Patrz *Zmiany...* poniżej przypisów.
- [69] Tej zagadki Christopher Tolkien nie wyjaśnił: albo na Ardzie wieloryby były rybami, albo pan J.R.R. Tolkien wagarował na lekcjach biologii (przyp. tłum.).
- [70] Zdanie to zostało dodane później, chociaż zapewne w niezbyt odległym czasie.
- [71] To zdanie pojawiło się podobnie jak wspomniane w przypisie 5.
- [72] Tutaj po raz pierwszy pojawia się imię *Uinena* (od razu tak podane, nie poprawiane z formy *Ónen*).
- [73] *Arvalin* - od razu tak zapisane, nie poprawiane z form *Habbanan* lub *Harmalin*, jak miało to miejsce wcześniej.
- [74] Gdy ojciec pisał te teksty, czynił to najpierw ołówkiem, potem poprawiał rzecz atramentem i wymazywał pierwowzór, którego urywki gdzieś się jednak zachowały i z nich to widać, że obie wersje są nieco odmienne. W tym miejscu urywa się tekst piórem i dalej mamy tylko ołówkowy zapis, niekiedy trudny do odczytania - pospiesznie nakreślony, wyblakły po latach. W kilku przypadkach musiałem się poddać, więc w nawiasach kwadratowych podaję przypuszczalne brzmienie słów, a szereg kropek zastępuje wyrazy całkiem nie do odcyfrowania. Raz jeszcze podkreślam, że od tego miejsca podstawę stanowi brudnopis.
- [75] *Arvalin*: tutaj i dalej poprawiany z formy *Habannan* (patrz przypis 8), co wyjaśnić można, uznając, że forma *Arvalin* pojawiła się w trakcie „napisywania” tekstu - chociaż dalej w opowieści, wracamy do wcześniejszego stadium kompozycji.
- [76] Słowo to może brzmieć „czarnoksięskim”.
- [77] Nazwę *Silubrilthin* poprzedzały inne (zaczynające się od *Sigm-*), których jednak nie da się dokładnie odczytać. Meril zdaje się twierdzić, że nazwa w języku gnomów była tą używaną na Tol Eressei, jednak niezbyt wiadomo, czemu właściwie.
- [78] Zamiast „antenat mego ojca” [pradziad] pierwotnie był „mój przodek”.
- [79] Ukazał się w magazynie *The Microcosm*, wydawca: Dorothy Ratcliffe, vol. VIII, nr 1, wiosna 1923.
- [80] Patrz Rozdział 5.
- [81] Dopisek na marginesie: *Samirien*.
- [82] *Lirillo* pojawia się na liście imion drugorzędnych Valarów jako Salmar-Noldorin (patrz zakończenie komentarza do Rozdziału 3).
- [83] „Ojciec Feanora” to ostateczna wersja tekstu - po długim wahaniu między „synem Feanora” a „bratem Feanora”.

- [84] Czemu Eruman był krainą pozbawioną skał i kamieni wyjaśnia Rozdział 3.
- [85] „Ojciec Feanora” poprawiony został z „syna Feanora”, zob. przyp. 3.
- [86] Zaraz po „płótnach” pojawia się jeszcze zdanie: „których stworzenie, gdyby uczynić to zechcieli, zajęłoby Bogom ledwie godzinę”. Chociaż skreślone, znaczy wiele (podobnie jak jego skreślenie).
- [87] Tekst zaczynający się od słów „staje przed bramami Valmaru”, a kończący wraz ze stwierdzeniem „nie speszony zaczął rozwijać wątek”, spisany został na stronie zawierającej reprodukowaną wcześniej małą mapę świata i otacza rysunek linijkami dookoła.
- [88] W tym miejscu rękopis składa się z wielu osobnych zdań, kierowanych strzałkami na stosowne miejsca. Położenie tego akurat zdania nie jest pewne, jednak sądzę, że winno znaleźć się właśnie tutaj.
- [89] Dopisek na marginesie podaje nazwy w języku gnomów: *Cum a Gumlaith* lub *Cum a Thegranaithos*.
- [90] W tym miejscu rękopis zdobi kleks.
- [91] „W późniejszych czasach” zastąpiło skreślone „w dawnych czasach”. Na marginesie na wysokości tego zdania widnieje pytajnik.
- [92] W tej opowieści pierwotne było właśnie imię *Gunglionta*, potem zastąpione formą *Ungolionta*.
- [93] W rękopisie prawie na pewno mowa jest tutaj o *Noldorach*. - Trzeba pamiętać, że w dawnej wersji Teleri (późniejsi Vanyarowie) nie opuścili Kóru.
- [94] U góry strony tego rękopisu ojciec dodał (w wyraźnym nawiązaniu do słów Feanora): „Wzmocnić wątek pragnienia odzyskania Silmarili”. Inna notatka odnosi się do zaczynającego się tutaj właśnie akapitu i powiada, że „wymaga on znacznych zmian: [pragnienie? żądza?] klejnotów - szczególnie świętych Silmarili - winna zostać wyeksponowana. Trzeba też wstawić opis nader ważnej bitwy o Copas Alqalunte, gdzie gnomy zabiły wielu Solosimpich”. Ta ostatnia notatka została potem przekreślona, a obok pojawił się dopisek „załatwione”, jednak tylko druga z „dyrektyw” została w pełni zrealizowana poprzez ową przedstawioną w tekście „wstawkę”.
- [95] Na marginesie widnieje słowo *Ielfethyp*. Pochodzi ono ze staroangielskiego i jest przekładem nazwy z języka elfów na mowę Eriola: pierwszy składnik znaczy „łabędź” (*ielfetu*), drugi zaś (późniejsza forma „hithe”) „przystań”, miejsce przybicia do brzegu”.
- [96] Tuż obok ojciec zapisał na marginesie: „*Helkarakse* Lodowy Kieł, *Qerkaringa* woda”. Patrz przypis 5.
- [97] *Helkarakse lub Lodowy Kieł*: wcześniejszy zapis. *Qerkaringa*; patrz przypis 5.
- [98] Ten fragment, zaczynający się od słów „Wiedz zatem - powiedział Lindo..”. zastępuje wcześniejszą wersję, której nie przytaczam, bowiem nie zawiera ona

niczego, co w nowej wersji zostałyby pominięte. Ostatnie zdanie wersji wstawionej dodane zostało jeszcze później. Trzeba jednak zauważyć wszakże, iż w pierwszej wersji cypel zwany jest *Qerkaringa* (patrz przypis 4), z dodaną uwagą, że „oznacza to również położoną dalej cieśninę”. Taka była zatem koncepcja najwcześniejsza: *Werkaringa* jako nazwa cypla oraz cieśniny (podejrzewam, że na tym etapie *querka* nie znaczy „zatoka”). Potem dopiero ojciec przypisał tę nazwę jedynie cieśninie i wprowadził *Helkarakse* jako określenie cypla. Wtedy też dodał ostatnie zdanie w inkryminowanym fragmencie, to zakończone wspomnieniem o Zatoce Ziąbu, i usunął zeń nazwę *Qerkaringa*, zastępując ją określeniem *Helkarakse lub Lodowy Kiel*. To samo uczynił w całej opowieści.

[99] Ścieżka biegnąca z Mandosa, czarny statek Mornie i jego rejsy do Arwalinu opisane zostały w Rozdziale 3.

[100] Turondo albo Turgon, syn Nólemego, został już wspomniany w Rozdziale 5.

[101] *Hanstovanen* to najbardziej prawdopodobne odczytanie zapisu, dalej pojawia się druga nazwa „lub... *Mornien*”; patrz Zmiany... poniżej.

[102] Po słowie „obozowisko” zostało wolne miejsce na wstawienie nazwy w języku elfów.

[103] W rękopisie widnieje tu *Qerkaringa*, jednak ponieważ rzecz dotyczy bezsprzecznie zachodniego przylądka (*Lodowego Kła*), zmieniłem nazwę na *Helkarakse* (patrz przypis 5).

[104] Rękopis podaje *Gilfan a Davrobel*, jednak we wcześniejszej wersji tego akapitu mamy *Gilfanon a Davrobel*, co sugeruje, że forma *Gilfan* pojawiła się przypadkowo

[105] Patrz Komentarz do rozdziału 1, gdzie Tavrobel porównywany jest z wioską Staffordshire w Great Haywood. Tam właśnie rzeka Sow wpada do Trentu

[106] W odrzuconej wersji „interludium” historia Gilfanona przedstawiona została odmiennie: „był niegdyś Ilkorninem i wieki temu przemieszkował z Hisilóme”; „przybył na Tol *Eresse* po wielkim marszu (czyli po wielkiej wyprawie z Kóru), bo poczuł się do więzów krwi z Noldolimi”. Tutaj po raz pierwszy pojawia się określenie Ilkorin, które odnosi się do elfów, które „nie były z Kóru” (później *Umanyarowie*, czyli elfy „nie z Amanu”). *Artanor* to pierwowzór Doriathu

[107] Gilfanon, gnom, zwany jest tutaj najstarszym z „ludu czarodziejskiego”, patrz Komentarz do rozdziału 2

[108] Nie wiem, czym może być ów Dom Stu Kominów blisko mostu Tavrobel, gdyż nigdy nie odwiedziłem Great Haywood

[109] Ostatnia część odrzuconej wersji „interludium” jest znaczne odmienna:

Tak i odpowiedział Lindo Eriolowi:

Wiedz, że Gilfanon tu obecny może ci wiele opowiedzieć o tych sprawach, jednak pierwszej musisz usłyszeć, jak Melko zabił Drzewa i jak gnomy odeszły pośród mroków. Długa to opowieść, ale warta poznania. Lindo uwielbiał takie historie i powtarzał je przy każdej okazji, jednak Gilfanon stwierdził: Zaczynaj, mój Lindo, miarkuj jednak, by nie przeciągać mowy na wiele nocy, bo czeka mnie jeszcze długa droga powrotna do Tavrobelu. Spokojnie – rzekł Lindo – nie przebiore miarki i jutro nadejdzie twój czas. Słyszając to Gilfanon westchnął, Lindo zaś nastroił głos...

- [110] Dopisek na marginesie: „Początek Słońca i Księżyca”.
- [111] Użyty tu [w oryginale] zwrot „lest it be” dziwnym się zdaje, jednak inaczej rękopisu odczytać nie sposób. Znać musi najpewniej tyle, co „unless it be”, co sugeruje znaczenie zdania [takie, jak podane w przekładzie]
- [112] *Telimpe* czyli „Księżycowy kociołek”, nazwa użyta miast *Silindrina*.
- [113] Patrz Rozdział 3. Przy poprzednich okazjach pojawia się forma *Urwen*, nie *Urwendi*.
- [114] Między Erumani a Morzem – chodzi o Morze Zewnętrzne, Vai, zachodnią granicę Valinoru.
- [115] Dopisek na marginesie: „również *Valahiru*”.
- [116] Fragment zaczynający się od słów: „Wiedz, że pragnął zyskać tą metodą...” aż do tego miejsca, dodany został na osobnej kartce i zastąpił o wiele krótszy akapit, w którym Manwe streszcza tylko swój plan i nic nie znajdujemy o zdolnościach Valarów. Nie sędzę, by zmiana pojawiła się długo później po napisaniu zasadniczej części tekstu.
- [117] Wcześniejsza wersja brzmiała: „Wtedy Bogowie nazwali statek Ur, znaczy Słońce...”
- [118] Wcześniejsza wersja: „dla gnomów to Aur, Słońce, i Galmir, złotem jaśniejący”.
- [119] Osobna notatka dopowiada, że wraz ze wschodem słońca pojawiło się (w Wielkich Krainach) więcej miłych stworzeń i że „ptaki zaśpiewały o pierwszym brzasku”.
- [120] Czyli Aulenosse; patrz początek rozdziału.
- [121] To pierwsza wzmianka o synach Feanora.
- [122] Wcześniejsza wersja mówi o „srebrnej róży”.
- [123] *Urwendi*: w rękopisie pojawia się forma *Urwandi*, ale zapewne przypadkiem.

[124] Tutaj kończy się wersja spisana piórem na wymazanym, ołówkowym brudnopisie, od tego też miejsca ocalał w innym zeszycie tekst oryginalny. Różnice między nimi są niewielkie, ograniczają się w zasadzie do niuansów słownych, jednak wersja oryginalna podaje, że przy pierwszym pojawieniu się *Gilfanona* nosił on pierwotnie imię *Ailios*. Można sądzić, że był to pomyłkowy powrót do wcześniejszej formy imienia, gdyż w pierwszej wersji w miejscu „czynów wspaniałych, o których opowiedzieć może Gilfanon”, czytamy o „wielu wspaniałych czynach, które Ailios nam przedstawi”.

[125] Od tego miejsca druga wersja różni się zdecydowanie od pierwszej, która biegnie jak następuje:

I to już wszystko chyba – powiedział Lindo – co wiem o tych najpiękniejszych dziełach bożych.

Ailios wtrącił jednak:

Łatwo ci snuć opowieść, gdy dotyczy ona Valinoru, jednak chwilę temu obiecałeś nam opowieść o rozbłyśnięciu Słońca i Księżycy na wschodzie, a chociaż potok mowy wylałeś, ani pół słowem obietnicy jeszcze nie wypełniłeś.

Choć brzmiało to jak wymówka Ailios lubił słuchać Lindego, podobnie jak wszyscy, czekał niecierpliwie na ciąg dalszy historii.

Łatwo temu zaradzić – powiedział Lindo...

Ciąg dalszy oryginalnej wersji nawiązuje do kwestii poruszanych w następnym rozdziale (patrz przypis 2 do rozdziału 9).

Ailios utrzymuje tutaj, że Lindo nie wypełnił obietnicy. To samo nieco uprzejmie czyni Eriol w wersji drugiej. Początek pierwszej nie zachował się, możliwe że tam Lindo faktycznie składa rzeczoną obietnicę, jednak w drugiej niczego takiego nie znajdujemy (tylko Eriol zapytuje „Skąd wzięły się Słońce i Księżyc?”), a pod koniec zaprzecza on dodatkowo podobnym insynuacjom.

[126] „*A Northern Venture: verses by members of the Leeds University English School Association*” (Leeds, Swan Press, 1923). Nie widziałem tego wydawnictwa i czerpię dane z *Biography* Humhreya Carpentera, s. 269.

[127] Pierwotnie „Solosimpi powtarzali”.

[128] Odrzucony do tego miejsca tekst brudnopisu jest dość krótki i biegnie jak następuje (zaczyna się po uwagach Ailiosa podanych w przypisie 20. do poprzedniego rozdziału):

Łatwo temu zaradzić – powiedział Lindo – wiadomo bowiem, że szemranie narastało, aż na radzie zwołanej dla ustalenia kursów Słońca i Księżycy miarka się przebrała i popłynęły gorzkie słowa, owoc dawnych, zasianych przez Melka żalów o niezbyt wolną wolność elfów. Wróciła też pamięć bolesna tego konfliktu, który doprowadził do Wygnania Noldolich. Obecnie jednak mało kto współczuł gnomom, zaś ci Eldarowie, których wabił nowy, jasny świat, ze strachu przed Melkiem nie śmieli wyprawić się poza Valinor. Ostatecznie zdanie przeciwników gnomów przeważyło, mimo błagań i argumentów Ulma, mimo jawnego umiarkowania Manwego. Doszło w końcu do tego, co zwiemy [Zamknięciem>] Ukryciem Valinoru. Bogowie nie wyruszyli wówczas na wielką wojnę z Melkiem, przez co umknęła im sposobność do zyskania chwały i sławy wiecznej, [jak zresztą Muzyka Iluvatara przewidywała – ale mało z niej rozumieli – i kto wie, czy trafi się jeszcze podobna okazja do uratowania świata i uwolnienia ludzi i elfów? Niektórzy powiadają, że nigdy, a jedyna nadzieja mieszka daleko, w krainach człowieczych, ale jakimże sposobem miałoby się to

dokonać, tego nie wiem.].

Ostatni fragment, ten w kwadratowych nawiasach, został w rękopisie opatrzony wielkim znakiem zapytania.

[129] Pierwotnie zapewne „wschodu”. Ojciec dodał później określenie „wschodnich”, może w intencji naniesienia zwrotu „wschodnich krańców” lub czegoś podobnego.

[130] „Ziemia” znaczenie ma tu dosyć jasne, jakkolwiek osobliwe – podobnie jak „świat” określa Wielkie Krainy, odróżniane od Zewnętrznych Krain Zachodu.

[131] W dawnej wersji Teleri (późniejsi Vanyarowie) nie odeszli z Kóru (patrz komentarz do rozdziału 6).

[132] Oryginalnie «*wena*, potem «*nena*, imię żony Ossego pojawiło się już w formie ostatecznej *Uinena*; tutaj zapis formy *Oinena* nie budzi wątpliwości, chociaż użyta została na pewno niezamierzenie.

[133] W brudnopisie relacja o Ukryciu Valinoru jest bardzo krótka, szybko przechodzi w informację o Ścieżce Snów. Sieci ciemności złożone na wschodnich stokach gór nie były tymi pozostawionymi w Valiniorze przez Ungweliantę, ale tylko porównanymi do „najbardziej lepkich, jakie Ungwelianta kiedykolwiek utkała”. Helkarakse i Wyspy Magiczne zostały wspomniane ledwie, a notatka na marginesie poleca późniejsze szersze ich opisanie.

[134] „Ziemia” znów użyta jako określenie na Wielkie Krainy (patrz przypis 4 powyżej). Brudnopis podaje termin „Dzieci Ziemi”.

[135] Oba teksty nie różnią się ani o jotę przy opisie Olóre Maile, jednak pierwszy nie wspomina o Gościńcu Tęczy. Osobna notka, spisana bez wątpienia przed niniejszą opowieścią podaje: „Bogowie zamykają Valinor ... Lórien zaś zostawia drogę poprzez góry zwaną Olóre Maile, Manwe zaś Tęczę, którą chadza podziwiając świat. Widać ją tylko po deszczu, bo jest wtedy mokra”.

[136] „ugoda”, a wcześniej „kompromis”. Warto zauważyć, iż Manwe sportretowany został raczej jako *primus inter pares*, niż jako władca nad pozostałymi Valarami.

[137] O Drzewach Kóru mowa jest w rozdziale 5.

[138] Patrz początek Komentarza do poprzedniego rozdziału.

[139] *Sari* pojawia się tutaj (i później) jako forma pierwotnie zapisana, a nie poprawiona z *Kalavene*, jak w *Słońcu i Księżycu*, i wcześniej w *Ukryciu Valinoru*. Brudnopis podaje w tym miejscu *Statek Słoneczny*, co zmienione zostało potem na *statki*, gdyż ojciec podawał na początku, że żaden ze statków nie mógł zostać bezpiecznie przeciągnięty pod Ziemią.

[140] *Śpiący w Wieży Perły* pojawia się już w *Dworku Utraconych Zabaw*. Pieśń śpiącego to (zasadniczo niewątpliwie) wiersz *Szczęśliwi Marynarze*, napisany pierwotnie w 1915 roku i wydany w 1923 (patrz Humpreya Carpentera *Biography*, Dodatek C, s. 269); podany zostanie on w dwóch wersjach wraz z

materiałami dotyczącymi *Opowieści o Eareldelu* w drugim tomie *Zaginionych Opowieści*. Wiersz wspomina o statkach mijających Wieżę Perły zwieńczoną migotaniem ognia słonecznego, wyłowionego z wód morza.

[141] Brudnopis podaje tutaj: Jednak całej tej historii, zwanej Opowieścią o Qorinómi tutaj nie podam, bo druh Ailios ma na mnie oko” (patrz przypisy 19 i 20 do poprzedniego rozdziału).

[142] Brudnopis brzmiał początkowo: „i galeon słońca wypływa w ciemność, by opłynąwszy świat znów odnaleźć Wschód, gdzie bramy nie ma, za to Ściana Wszechrzeczy jest niższa. Stamtąd pełna jasności poranka Kalavene rusza ponad światem, wstaje znad wschodnich gór i spada na ludzi”. Część powyższego tekstu, od słów „bramy nie ma”, wzięta została w kwadratowe nawiasy i zastąpiona opisem wielkiego łuku Wschodu oraz Bram Poranka. W następnym zdaniu, gdzie mowa jest o gwiazdach podążających „ku Wschodniej Ścianie”, pierwotnie widniało „ponad Wschodnią Ścianą”. Nazwa *Kalavene* objaśniona została w *Zmianach...* do poprzedniego rozdziału.

[143] To znaczy, aż Statek Słoneczny znów pokonywać będzie Wrota Nocy; gdy odpływa, gwiazdy spadające przemykają obok niego z powrotem na niebiosa.

[144] Druga wersja tej części opowieści Vaire o „Przystani Słońca” biegnie prawie tak samo jak wymazany brudnopis; od tego miejsca jednak sprawa się zmienia: „Utkania Dni, Miesiący i Lat” nie ma w brudnopisie.

[145] Notka na marginesie: *Dogor Monap i Missere*, staroangielskie słowa znaczące: „Dzień, Miesiąc i Rok”.

[146] Końcówka różni się w paru punktach od wersji oryginalnej, w której zamiast Gilfanona znów pojawia się Ailios; „wielka przepowiednia” wybrzmiewa między Bogami „gdy tylko zaplanowali budowę Wrót Nocy”; zaś gdy Ilisnor podąży za Urwendi przez Wrota, „Melko zniszczy Bramy i podwyższy Wschodnią Ścianę poza [niebiosa?] i Urwendi i Ilinsor przepadną”.

[147] Ponad Turuhalme widnieje *Duntchalm* (przekreślone) i *Halmadhurwion*.

[148] Ten akapit opatrzony został znakami zapytania.

[149] Słowo to można odczytać zarówno w znaczeniu „przyćmione” (*dim*) jak i „mroczone” (*dun*).

[150] Pierwotnie było: „i niewielu jego pobratymców za nim ruszyło, bowiem Tuim tego zabronił, bojąc się gniewu Ilúvatara i Manwego; jednak poszli”.

[151] Wcześniej „Zagubione Elfy” to te, które zabłądziły podczas wielkiej wędrówki i błąkały się w Hisilóme.

[152] W tej opowieści „lud czarodziejski” podległy Tu (czyli Elfy Ciemne), posiadają imię *Hisildi*, czyli lud zmroku; w szkicach A i B, prócz *Hisildich* pojawiają się jeszcze inne nazwy: *Humarni*, *Kaliondi*, *Lómearni*.

[153] Zob. również słowa Sadora wygłoszone do młodego Turina (*Niedokończone Opowieści*, T. 1, s. 85): „Ciemność skryła naszą historię i tylko kilka opowieści rozświetla te mroki. Może ojcowie naszych ojców wiedzieli więcej, ale dziś nie powiedzą nam ani słowa. Nawet ich imiona zatarły się już w pamięci. Góry stoją między nami a ich niegdysiejszym życiem, które porzucili – nie wiadomo przed czym uciekając”.

[154] Por. *Silmarillion*, s. 123: „Wszelako powiadają, że wkrótce zaczęli w różnych miejscach spotykać elfy i przyjaźń z nimi nawiązali; ludzkie dzieci stały się towarzyszami zabaw oraz uczniami starszego plemienia tych wędrownych elfów, które nigdy nie wstąpiły na ścieżkę prowadzącą do Valinoru i znały Valarów jedynie z imienia i z opowieści”.

[155] Późniejsze jezioro Mithrim.

[156] Ponad *Ermonem* widnieje dopisane staroangielskie (najprawdopodobniej) słowo *AEsc* („popiół”). Możliwe, że jest to przyswojona forma nordyckiego *Askr* („popiół”) – imienia pierwszego mężczyzny, który wraz z pierwszą kobietą (*Embla*) stworzony został przez Bogów z dwóch drzew, które ci znaleźli na brzegu morza – w mitologii północy (*Völuspa*, strofa 17, *Snora Edda*, *Gylfaginning* §8).

[157] Późniejszego Hurina.

[158] W tekście pojawia się ujęte w nawiasy słowo „(Gongi)”. Być może jest to inna nazwa *Kaukareldarów*, czyli „fałszywego ludu czarodziejskiego”, jednak w słowniczku mowy gnomów słowo Gong jest tłumaczone jako „ktoś z plemienia orków, goblin”.

[159] Ojciec Berena.

[160] Wycięcie przez orków serca Nólemego i jego późniejsze odzyskanie przez Turgona, jego syna, odwołuje się do innej, wcześniejszej notatki, podającej, że Turgon oparł potem serce w złoto. O herbie zaś Królewskiego Ludu Gondolinu, Szkarłatnym Sercu, wspomina opowieść *Upadek Gondolinu*.

[161] Czyli Hisilóme, patrz koniec komentarza do Rozdziału 4.

[162] Por. wcześniejszą uwagę z Rozdziału 7, że Turonda, syna Nólemego, nie było jeszcze na Ziemi. *Turgon* to wywodzący się z języka gnomów odpowiednik imienia *Turondo*. W późniejszej opowieści Turgon był wodzem Noldorów z Valinoru.

[163] Po zmianie, polegającej na ulokowaniu powstania Gondolinu w dalszej przeszłości ostatnie partie *Silmarilliona* nigdy nie uzyskały stosownej spójności. Było to później głównym problemem, utrudniającym przygotowanie książki do publikacji.