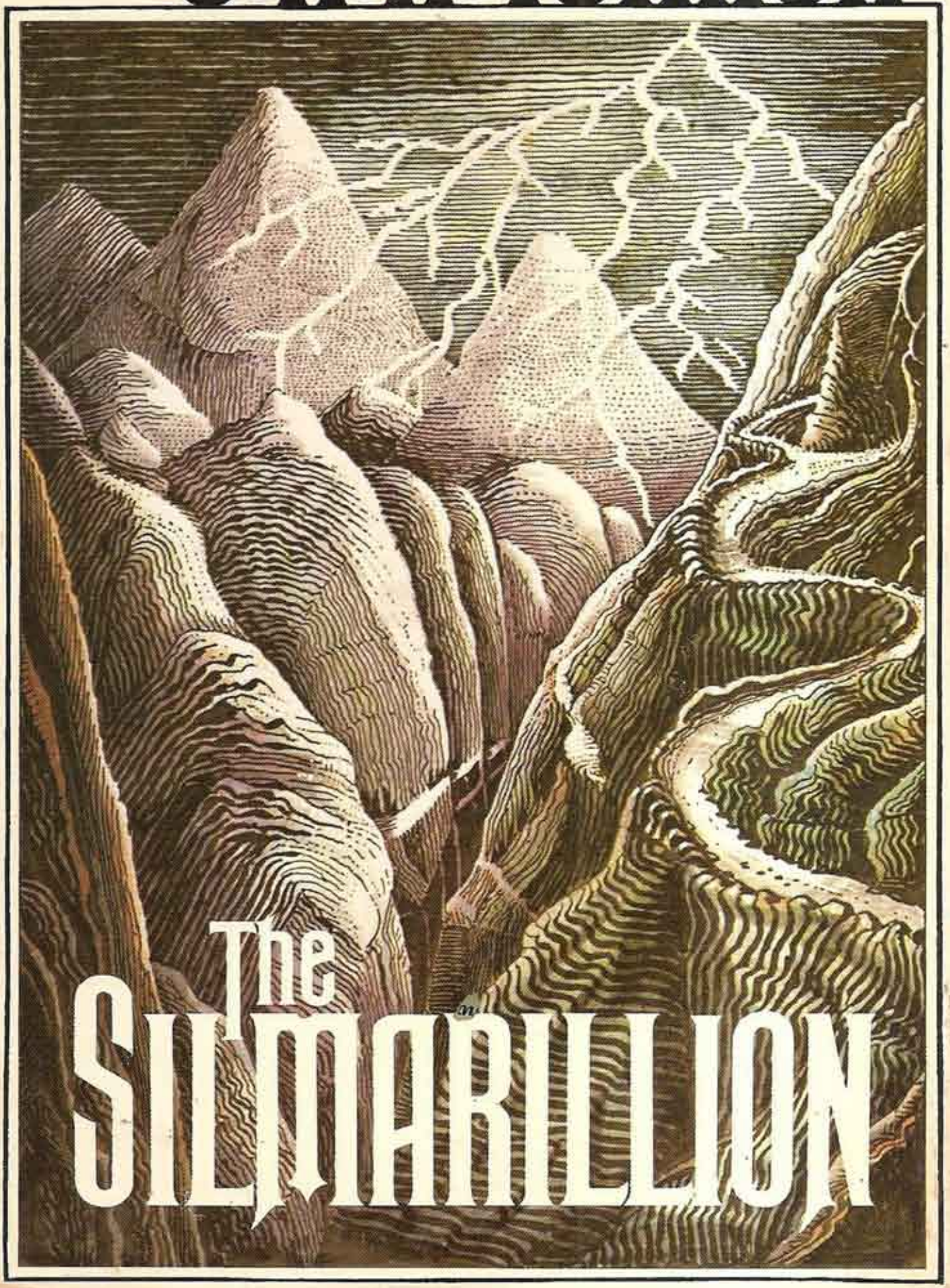
J.R.R. Tolkien

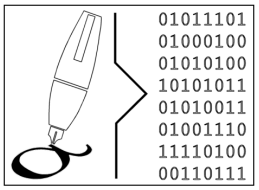


The SILMARILLION

J. R. R. Tolkien

SIMARILLION

Przekład: Maria Skibniewska



Tytuł oryginału:

The Silmarillion

Data wydania polskiego: 1996 r.

Data pierwszego wydania oryginalnego: 1977 r.

PRZEDMOWA

„Silmarillion”, wydany w cztery lata po śmierci autora, jest relacją o Dawnych Dniach, czyli o Pierwszej Erze Świata. „Władca Pierścieni” zawierał historię doniosłych wydarzeń, które się rozegrały pod koniec Trzeciej Ery, lecz zamieszczone w niniejszym tomie legendy sięgają głębiej w przeszłość, w zamierzchłe czasy, gdy pierwszy Władca Ciemności, Morgoth, przebywał w Śródziemiu i gdy Elfy Wysokiego Rodu toczyły z nim wojnę, aby odzyskać Silmarile.

„Silmarillion” jest wszakże nie tylko opowieścią o czasach dawniejszych niż epoka, w której rozgrywa się akcja „Władcy Pierścieni”, lecz dziełem w zasadniczej swej koncepcji o wiele wcześniejszym niż tamta trylogia. Praca ta, wprawdzie nie opatrzona tytułem, pod jakim się dzisiaj ukazuje, istniała już przed półwiekiem; w podniszczonych notatnikach autora sięgających roku 1917 można znaleźć pierwsze, często notowane w pośpiechu, ołówkiem, wersje opowieści stanowiących jądro całej tej mitologii. Pewne wzmianki o niej rozsiane są na kartach „Władcy Pierścieni”, całość jednak nie została dotąd opublikowana, chociaż Ojciec mój nigdy w ciągu swego długiego życia jej nie poniechał i nie przestał nad nią pracować nawet w ostatnich latach życia. Przez cały ten czas „Silmarillion”, traktowany po prostu jako obszerna całość narracyjna, poddawany był w zasadzie nieznacznym tylko przeróbkom i od dawna stanowił określoną tradycję i tło dla późniejszych dzieł. Lecz nie był to jeszcze tekst ostatecznie opracowany, zmianom ulegały nawet niektóre istotne koncepcje przedstawionego w nim świata; pewne legendy powtarzały się w krótszych lub dłuższych wersjach i w różnej stylizacji. Z biegiem lat zmiany i warianty dotyczące zarówno szczegółów, jak i szerokich perspektyw obrazu, tak go skomplikowały, tak się rozrosły i nawarstwiły, że ustalenie jednolitej i ostatecznej wersji wydawało się niemożliwe. Ponadto w starych legendach („starych” nie tylko dlatego, że opowiadały o Pierwszej Erze Świata, lecz starych również w odniesieniu do czasu swego powstania w zamyśle autora) Ojciec mój utrwalał i przekazywał własne najgłębsze refleksje. W późniejszych dziełach teologiczne i filozoficzne zainteresowania przesłoniły mitologię i poezję; stąd powstały niezgodności w tonacji.

Po śmierci Ojca przypadł mi obowiązek nadania Jego spuściźnie takiej postaci, aby ją można było wydać drukiem. Zdawałem sobie jasno sprawę, że próba

przedstawienia w jednym tomie materiałów tak różnorodnych — zaprezentowania „Silmarillionu” jako owocu procesu twórczego, który nieustannie podlegając ewolucji trwał przeszło pół wieku — prowadziłaby tylko do chaosu i zatarcia rzeczy najbardziej istotnych. Postanowiłem więc opracować jedną wersję, selekcjonując i porządkując materiały tak, aby powstała możliwie najbardziej konsekwentna i wewnętrznie spoista całość. W tej pracy źródłem szczególnych trudności stały się dla mnie końcowe rozdziały (od śmierci Turina Turambara), pozostawione przez długie lata bez zmian i pod wielu względami wyraźnie niezgodne z bardziej rozwiniętymi innymi częściami książki.

Doskonałej konsekwencji, czy to w obrębie niniejszego tomu, czy też pomiędzy nim a innymi opublikowanymi dziełami mego Ojca nie należy się doszukiwać; jeśli w ogóle dałoby się ją osiągnąć, to jedynie wielkim i niepotrzebnym kosztem. Zresztą Ojciec pojmował opowieść o Silmarilach jako kompilację opracowaną po wielu latach na podstawie wielu różnorodnych źródeł (poezji, kronik i przekazów ustnych), które przetrwały w odwiecznej tradycji; na tej samej zasadzie powstała niniejsza książka, oparta w znacznym stopniu na wcześniejszych prozatorskich czy poetyckich utworach; nie tylko formalnie przedstawiona jako kompendium, lecz w pewnej mierze stanowiąca je rzeczywiście. Tym należy tłumaczyć zmienne tempo narracji, większe lub mniejsze bogactwo szczegółów w różnych fragmentach i wiele innych kontrastów; na przykład drobiazgowa dokładność w opisach miejsc i wątkach w legendzie o Turinie Turambarze jaskrawo się różni od pełnego dystansu i wyniosłości tonu, jakim opowiedziane są wydarzenia z końca Pierwszej Ery, gdy zniszczono Thangorodrim i pokonano Morgotha; z tych samych przyczyn napotykamy także w innych fragmentach różnice tonu i punktów widzenia, pewne niejasności, a nawet tu i ówdzie niekonsekwencje. Jeśli chodzi o tekst zatytułowany „Valaquenta” (Historia Valarów), należy przypuszczać, że obok treści zachowanych od najdawniejszych czasów, gdy Eldarowie żyli w Valinorze, znalazły się tam także zmiany czy dodatki wprowadzone w późniejszych epokach; dlatego w narracji czas przeszły przeplata się z teraźniejszym i zmienia się w pewnym sensie punkt widzenia; niekiedy mówi się o nadprzyrodzonych siłach tak, jak gdyby wciąż były obecne i czynne, niekiedy tak, jakby należały do odległej przeszłości, do porządku świata, który dawno przeminął i zachował się jedynie w pamięci.

Tytuł książki brzmi — i musi brzmieć — „Silmarillion”, lecz oprócz właściwej historii Silmarilów obejmuje ona cztery krótsze opowieści. Dwie z nich, zamieszczone na początku: „Ainulindale” (Muzyka Ainurów) i „Valaquenta” (Historia Valarów), są ściśle związane z historią Silmarilów. Co do dwóch pozostałych, zamieszczonych na końcu, „Akallabeth” (Upadek Numenoru) i „Pierścienie Władzy”, uważam za konieczne podkreślić, że są to odrębne, samoistne utwory. Włączyłem je do tej książki zgodnie z wyraźnym życzeniem Ojca; uzupełniają one okres dziejów od Muzyki Ainurów, z której zrodził się świat, aż do końca

Trzeciej Ery, gdy powiernicy Pierścienia odpłynęli z Szarej Przystani.

W książce występuje mnóstwo imion własnych, których indeks znajduje się na końcu tomu. Imiona samych osób (ludzi i elfów) odgrywających ważną rolę w historii Pierwszej Ery są jednakże mniej liczne i wszystkie one figurują w tablicach genealogicznych.

Dodałem też zestawienie dosyć skomplikowanych nazw różnych szczepów elfów, a poza tym notę o poprawnej wymowie słów z języka elfów[1] i listę najważniejszych cząstek słowotwórczych spotykanych w nazwach i imionach oraz mapę. Łatwo zauważyć, że Ered Luin, czyli Ered Lindon, potężny łańcuch Gór Błękitnych, zaznaczony na wschodnim krańcu tej mapy, stanowi zachodnią granicę obszarów przedstawionych na mapie w pierwszym tomie „Władcy Pierścieni". W tekście książki zamieściłem mniejszą mapkę, która pozwala jednym rzutem oka zorientować się, gdzie leżały królestwa elfów po powrocie Noldorów do Śródziemia. Poza tym nie chciałem obciążać książki jakimikolwiek komentarzami czy przypisami. Pozostało ogromne bogactwo nie opublikowanych prac mego Ojca dotyczących Trzech Er: opowiadania, rozprawy lingwistyczne, historyczne i filozoficzne; nie tracę nadziei, że kiedyś w przyszłości wydanie ich drukiem okaże się możliwe[2].

W najeżonej trudnościami i wątpliwościami pracy nad przygotowywaniem tekstu tej książki cennej pomocy udzielał mi w latach 1974-1975 Guy Kay.

Christopher Tolkien

[1] W wydaniu polskim z noty zrezygnowano, gdyż podane tam wyjaśnienia dotyczą wymowy w języku angielskim (przyp. red.).

[2] Spuściznę J.R.R. Tolkiena wzbogaciła wydana w 1980 r. przez wydawnictwo „George Allen & Unwin Ltd" książka pt. „Unfinished Tales of Numenor and Middle-earth", także zredagowana przez Christophera Tolkiena (przyp. red.).

I

AINULINDALE

Muzyka Ainurów

Na początku był Eru, Jedyny, którego na obszarze Ardy nazywają Iluvatarem; On to powołał do życia Ainurów, Istoty Święte, zrodzone z Jego myśli. Ci byli z Nim wcześniej, niż powstało wszystko inne. Rozmawiał z nimi i poddawał im tematy muzyczne. Ainurowie zaś śpiewali dla Niego i On radował się tą muzyką. Przez długi wszakże czas każdy Ainur śpiewał sam albo też łączył swój głos z kilku jedynie współbraćmi, a reszta słuchała. Każdy bowiem pojmował tylko tę cząstkę myśli Iluvatara, z której się zrodził, a do zrozumienia swoich współbraci dochodził bardzo powoli. W miarę jednak, jak się wsłuchiwali, zaczynali rozumieć coraz głębiej, a głosy ich zespalały się w coraz doskonalszej harmonii. Aż wreszcie Iluvatar zgromadził wszystkich Ainurów i objawił im potężny temat, odsłaniając rzeczy większe i wspanialsze niż te, które im przedtem dał poznać, a blask początku i wspaniałość zakończenia tak olśniły Ainurów, że pokłonili się Iluvatarowi w milczeniu. Wówczas rzekł:

— Chcę, abyście z tego tematu, który wam objawiłem, rozwinęli harmonijną Wielką Muzykę, a ponieważ natchnąłem was Niezniszczalnym Płomieniem, możecie, jeśli chcecie, 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 i lutni, fletów i trąb, wiol i organów, i niezliczonych chórów wyśpiewujących słowa, zaczęły kształtować z tematu Iluvatara Wielką Muzykę; z przeplatających się i nieustannie zmiennych melodii wzbiły się harmonijne dźwięki i popłynęły poza zasięg słuchu w głębie i wysokości, wypełniły przestrzeń, którą zamieszkiwał Iluvatar, przelały się przez jej granicę; Muzyka i echa Muzyki rozległy się w Pustce, aż przestała być pustką. Nigdy już później Ainurowie nie stworzyli równie wspaniałej muzyki, chociaż powiedziane jest, że chóry Ainurów i Dzieci Iluvatara zaśpiewają piękniejszą jeszcze pieśń przed Jego obliczem po dopełnieniu się dni. Wówczas dopiero objawione przez Niego tematy znajdą wyraz doskonały i w tym samym momencie staną się Bytem, gdyż każdy będzie już w pełni rozumiał Jego myśl zawartą w przydzielonej sobie cząstce i będzie wiedział, że pozostali pojmują równie dobrze swoje cząstki, a Iluvatar natchnie ich tajemnym ogniem i będzie się radował. W tamtej wszakże godzinie Iluvatar słuchał i przez pewien czas wydawało się, że to jest dobra muzyka, bo nie

było w niej skazy. Lecz gdy temat rozwijał się dalej, w sercu Melkora zbudziła się chęć, żeby wpleść wątki wysnute z własnej wyobraźni, niezgodne z tematem Iluvatara; chciał bowiem w ten sposób przydać swojej roli więcej mocy i blasku. Melkorowi dana była szczególna władza i wiedza, a nadto udział we wszelkich darach, rozdzielonych między innych jego braci Ainurów. Często zapuszczał się samotnie w puste przestrzenie, szukając Niezniszczalnego Płomienia, paliła go bowiem żądza stwarzania Bytów własnego pomysłu; wydawało mu się, że Iluvatar nie ma żadnych planów co do Pustki i niecierpliwie pragnął ją po swojemu wypełnić. Nie znalazł jednak Płomienia, który należy wyłącznie do Iluvatara, a ponieważ wiele czasu spędzał w samotności, wylęgły się w jego sercu myśli odmienne niż myśli innych Ainurów.

Niektóre z tych własnych myśli wprowadził do swojej muzyki i natychmiast powstały jaskrawe dysonanse, a ci, co śpiewali obok niego, zbici z tropu i zaniepokojeni, zgubili wątek melodii, kilku zaś spróbowało dostroić ją do głosu Melkora, zamiast urzeczywistniać pierwotny zamysł. Tak więc dysonanse wprowadzone przez Melkora rozprzestrzeniły się, a melodie przedtem rozbrzmiewające zatonęły w morzu skłóconych dźwięków. Iluvatar słuchał i czekał, aż wreszcie jak gdyby burza rozszalała się nad Jego tronem, czarne fale ścierały się ze sobą w straszliwym gniewie i zdawało się, że nic nigdy już ich nie uśmierzy. Wtedy Iluvatar wstał i Ainurowie zobaczyli, że się uśmiecha. Podniósł lewą rękę i natychmiast z chaosu wyłonił się nowy temat, zarazem podobny i niepodobny do pierwotnego, a muzyka stopniowo nabierała nowej siły i piękności. Lecz dysonanse Melkora znów się wzbiły zgrzytem ponad inne głosy i wojna dźwięków rozpętała się jeszcze gwałtowniej; wielu Ainurów w przygnębieniu umilkło, więc głos Melkora wziął górę nad całą muzyką. Po raz drugi Iluvatar wstał i tym razem oblicze Jego było surowe. Podniósł prawą rękę i oto trzeci temat wyłonił się z chaosu, odmienny od obu poprzednich. Z początku bowiem zdawał się łagodny i słodki, ledwie szemrzący melodyjnymi cudnymi dźwiękami, lecz nie dawał się przytłumić, wzmagał się stopniowo i pogłębiał. W końcu brzmiało to tak, jakby przed tronem Iluvatara rozwijały się jednocześnie dwie symfonie, całkowicie różne. Jedna głęboka, rozlewna i piękna, lecz powolna i nasycona bezgranicznym smutkiem, który zdawał się głównym źródłem jej piękności. Druga osiągnęła wprawdzie teraz jakąś własną spójność, lecz była hałaśliwa, próżna i powtarzała swe motywy w nieskończoność; niewiele w niej było harmonii, tworzyła raczej krzykliwe unisono, jakby mnóstwo trąb grało w kółko kilka wciąż tych samych tonów. Ta druga starała się gwałtownością głosów zagłuszyć pierwszą, ale daremnie, bo tamta przejmowała z niej najbardziej tryumfalne dźwięki i wplatała je we własną uroczystą pieśń. I gdy tak się zmagały dwie fale Muzyki, wstrząsając przybytkiem Iluvatara i wprawiając w drżenie ciszę nigdy przedtem nie poruszoną, Iluvatar po raz trzeci wstał, a tych, którzy spojrzeli na Jego oblicze, zdjął lęk. Podniósł obie ręce i Muzyka urwała się na jednym akordzie, głębszym niż Otchłań

i wyższym niż Firmament, przenikliwym jak światło oczu Iluvatara.

Wtedy Iluvatar przemówił:

— Wielką moc mają Ainurowie, a najmocniejszy z nich jest Melkor, lecz niech wie i on, i każdy z was, że jam jest Iluvatar. Pokażę wam teraz wszystko, co wyśpiewaliście, abyście zobaczyli swoje dzieło. Ty zaś, Melkorze, przekonasz się, że nie można wprowadzić do symfonii żadnego tematu, który by w istocie nie miał swego źródła we mnie i że nie uda ci się zmienić tej muzyki na przekór mojej woli. Kto się o to pokusi, okaże się w końcu tylko narzędziem moich planów, ujrzy bowiem rzeczy wspanialsze niż wszystko, co sam zdolny jest sobie wyobrazić.

Strach ogarnął Ainurów, ponieważ nie rozumieli jeszcze słów Iluvatara, a Melkor palił się ze wstydu, który przerodził się w tajemny gniew w jego sercu. Lecz Iluvatar wstał w całym majestacie i opuścił piękne krainy stworzone dla Ainurów, oni zaś podążyli za Nim.

Gdy zaś znaleźli się w Pustce, Iluvatar rzekł:

— Spójrzcie! Oto wasza Muzyka!

I ukazał im Wizję, aby wzrokiem poznali to, co przedtem było dostępne tylko ich uszom; zobaczyli nowy Świat w postaci kuli zawieszonej pośród Pustki, z niej wyodrębnionej. A kiedy tak patrzyli z podziwem, Świat zaczął przed ich oczyma odsłaniać swoją historię i wydało im się, że żyje i rośnie. Czas jakiś przypatrywali się w milczeniu; a potem Iluvatar powtórzył:

— Oto wasza Muzyka! To jest wasza pieśń i każdy znajdzie zawarte w niej, włączone w obraz, który wam ukazałem, rzeczy przez siebie, jak mniemacie, wymyślone czy też dodane. Ty zaś, Melkorze, odkryjesz wszystkie swoje tajemne myśli i zrozumiesz, że są one tylko cząstką całości, przyczynkiem do jej chwały.

Wiele jeszcze mówił im wtedy Iluvatar, a ponieważ zapamiętali Jego słowa i znali motywy, które każdy z nich wprowadził do Muzyki, wiedzieli dużo o tym, co było, co jest i co będzie, i mało pozostało spraw przed nimi zakrytych. Są wszakże takie, o których nie może wiedzieć ani żaden Ainur z osobna, ani wszyscy razem. Nikomu bowiem nie objawił Iluvatar wszystkich swoich planów, zachowując pełnię wiedzy tylko dla siebie; toteż w każdej erze przybywało coś całkowicie nowego i niemożliwego do przewidzenia z góry, ponieważ nie było wywiedzione z rzeczy wcześniejszych. Tak się stało, że w wizji Świata, roztoczonej wtedy przed ich oczyma, Ainurowie ujrzeli rzeczy, o których wcale nie myśleli tworząc Muzykę. Ze zdumieniem zobaczyli Dzieci Iluvatara i siedzibę dla nich przygotowaną; zrozumieli, że to oni kształtując symfonię pracowali nad utworzeniem tej siedziby, nie wiedzieli jednak, że ma ona służyć jakiemuś innemu celowi, a nie tylko być piękna sama w sobie. Dzieci swoje stworzył bowiem Iluvatar sam, a zjawiły się dopiero wraz z trzecim tematem; nie było ich w pierwszym, danym początkowo Ainurom, toteż żaden z nich nie miał udziału w tej cząstce tworzenia.

Gdy więc Ainurowie zobaczyli Dzieci Iluvatara, tym bardziej je pokochali za to, że były inne, nieznane i wolne, a widząc w nich nowe odzwierciedlenie myśli Iluvatara, dowiedzieli się czegoś więcej o Jego mądrości, dotychczas nie objawionej nikomu, nawet Ainurom.

Dzieci Iluvatara to Elfy i Ludzie — Pierworodni i Następcy. Wśród wszystkich wspaniałości Świata, jego bezmiernych przybytków i przestrzeni, i wirujących ogni, Iluvatar wybrał dla nich miejsce w Głębinach Czasu pomiędzy niezliczonymi gwiazdami. Miejsce to mogłoby się wydawać niepozorne temu, kto widzi tylko majestat Ainurów, a nie dostrzega ich straszliwej bystrości, podobnej kolumnie wspartej na całym obszarze Ardy i wznoszonej dopóty, dopóki jej stożkowaty szczyt nie stanie się ostrzejszy od igły — albo temu, kto podziwia niezmierzony ogrom Świata, wciąż jeszcze kształtowanego przez Ainurów, a nie zważa na drobiazgową dokładność każdego szczegółu. Lecz najpotężniejsi spośród Ainurów, gdy zapatrzeni w objawioną im wizję ujrzeli to miejsce i zbudzone w nim Dzieci Iluvatara, ku niemu skierowali wszystkie swój myśli i pragnienia. A ich przywódcą był Melkor, najmożniejszy początkowo z Ainurów uczestniczących w tworzeniu Muzyki. Melkor udawał zrazu nawet sam przed sobą, że chce tam zstąpić; aby wszystko uporządkować dla dobra Dzieci Iluvatara. Ujarzmiał przy tym wzburzenie przeszywające go na przemian falami gorąca i zimna. W głębi serca pragnął jednak nagiąć do swojej woli zarówno elfy, jak i ludzi, zazdrosny o dary, w które Iluvatar obiecał wyposażyć swoje dzieci. Melkor chciał mieć poddanych i sługi, być czczony jako władca i panować nad wolą innych istot. Tymczasem pozostali Ainurowie spoglądali na siedzibę zgotowaną dla Dzieci Iluvatara pośród bezmiernych przestworzy Świata i nazwaną przez elfy Ardą, czyli Ziemią, cieszyli się światłem, sycili oczy różnorodnością kolorów i serca ich wypełniała wielka radość, zmieszana jednak z wielkim niepokojem, bo morze szumiało gwałtownie. Badali wichry, powietrze i wszystkie elementy, z jakich była utworzona Arda — żelazo, skały, srebro, złoto i mnóstwo innych składników — lecz najbardziej zachwycała ich woda. Eldarowie powiadają, że w wodzie właśnie przetrwało po dziś dzień wierniejsze niż gdzie indziej na tej ziemi echo pierwotnej Muzyki Ainurów; toteż wielu Dzieciom Iluvatara nigdy się nie przykrzą głosy Morza, chociaż nie wiedzą, co w nich naprawdę słyszą.

Ten spośród Ainurów, któremu elfy nadały imię Ulmo, poświęcił wszystkie swoje myśli wodzie, a miał on od Iluvatara dar najgłębszego rozumienia muzyki. Powietrzem i wiatrem zajmował się głównie Manwe, najdostojniejszy z Ainurów. Tkankę Ziemi wziął pod swą pieczę Aule, niewiele ustępujący Melkorowi umiejętnościami i wiedzą, lecz znajdujący przyjemność i chlubę w samej pracy tworzenia i zaletach dzieł, nie zaś w posiadaniu ich ani we własnym mistrzostwie; Aule lubi rozdawać, nie gromadzi swoich wyrobów, jest więc wolny od trosk i kończąc jedną robotę, zabiera się ochoczo do następnej.

I rzekł Iluvatar do Ulma:

— Czy nie widzisz, że tutaj, w tym małym królestwie w Głębinach Czasu Melkor wypowiedział ci wojną w twojej własnej dziedzinie? Wynalazł ostre i bezlitosne mrozy, lecz nie udało mu się zniszczyć piękna twoich źródeł i czystych jezior. Spójrz na śnieg, na przemyślne rzeźby szronu! Melkor 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! Obłoki przybliżą cię do przyjaciela, którego kochasz i który ma na imię Manwe.

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. Pójdę teraz do Manwego i we dwóch będziemy tworzyć melodie ku wiecznej Twojej radości.

Tak więc od początku Ulmo i Manwe sprzymierzyli się ze sobą i we wszystkich sprawach najwierniej służyli zamysłom Iluvatara.

Gdy Ulmo jeszcze odpowiadał Iluvatarowi, a wszyscy Ainurowie stali zapatrzeni, wizja oddalała się, aż wreszcie została zasłonięta przed ich oczyma; i wydało im się, że w tej samej chwili ujrzeli coś nowego: Ciemność, którą przedtem znali tylko w myślach. Zakochali się w pięknie wizji i z wielkim przejęciem śledzili, jak się odsłania przed nimi historia stającego się Świata, lecz nie poznali jej w pełni, bo wizja zniknęła, zanim się zamknęły kręgi czasu.

Niektórzy z Ainurów mówili, że stracili ją z oczu przed nastaniem ery panowania ludzi i zmierzchem Pierworodnych; tak tedy, chociaż Muzyka objęła wszystko, Valarowie nie zobaczyli czasów późniejszych ani końca Świata.

Zrodził się w nich wówczas niepokój, lecz Iluvatar przywołał ich i rzekł:

— Wiem, czego pragną wasze serca: aby to, co się wam objawiło, stało się bytem prawdziwie, takim, jakim wy sami jesteście, a zarazem odmiennym od was. Dlatego powiadam: Ea! Niech się stanie! I wysyłam w Pustkę mój Niezniszczalny Płomień, który będzie się palił w sercu Świata, a Świat ten będzie istniał prawdziwie. Ci spośród was, którzy tego pragną, mogą tam zstąpić. I nagle Ainurowie ujrzeli w dali światło; jak gdyby obłok z żywym sercem z płomienia; i zrozumieli, że to już nie wizja tylko, lecz rzecz nowa, stworzona przez Iluvatara: Ea, Świat, który Jest.

Tak się stało, że część Ainurów wciąż jeszcze mieszka wraz z Iluvatarem poza obrębem Świata, inni zaś — a między nimi wielu spośród najmożniejszych i najpiękniejszych — pożegnali Iluvatara i zstąpili na Świat. 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, dopóki się

wszystko nie dopełni, aby w ten sposób oni stali się życiem Świata, a Świat ich życiem. Dlatego nazwano ich Valarami, to jest Potęgami Świata.

Gdy wszakże Valarowie zstąpili na Świat, ogarnęło ich zrazu zdumienie i czuli się zbici z tropu, ponieważ nic z tego, co im wizja objawiła, nie było jeszcze gotowe, lecz dopiero się poczynało i czekało na ukształtowanie w ciemnościach. Wielka Muzyka była bowiem jedynie tworem i wykwitem myśli w pozaczasowych przestrzeniach, a wizja — zapowiedzią. Teraz Valarowie znaleźli się u początku Czasu i zrozumieli, że muszą wypełnić zarysy dane im w wizji i zapowiedziane w pieśni. Tak więc w niezmierzonych i niezbadanych postaciach rozpoczynali przed niezliczonymi i zapomnianymi wiekami swoją wielką pracę w Głębinach Czasu i trudzili się, dopóki nie nadeszła godzina, gdy na wyznaczonym miejscu, wybranym w rozległych przestrzeniach Ei, powstała siedziba dla Dzieci Iluvatara. Największy udział w tych pracach mieli Manwe, Aule i Ulmo, lecz był z nimi także od pierwszej chwili Melkor, który we wszystko się wtrącał i w miarę możności starał się każde dzieło podporządkować własnym życzeniom i celom; on też rozpalił wielkie ognie. Gdy Ziemia była jeszcze młoda i ognista, zapragnął ją posiąść i rzekł do innych Valarów:

— To będzie wyłącznie moje królestwo. Biorę je sobie na własność.

Nie dopuścił do tego Manwe, brat Melkora, jak on zrodzony z myśli Iluvatara, główny wykonawca drugiego tematu, który Iluvatar wprowadził do Wielkiej Muzyki, aby zagłuszyć dysonanse Melkora. Manwe przywołał mnóstwo duchów, większych i mniejszych, aby zstąpiwszy na pola Ardy obroniły ją przed Melkorem i nie pozwoliły zniszczyć jej ogniem, zanim osiągnie pełnię rozkwitu. Rzekł tedy Manwe do Melkora:

— Nie weźmiesz sobie na wyłączną własność tego królestwa, bo ci się ono nie należy, skoro wielu innych trudziło się nad jego ukształtowaniem nie mniej od ciebie.

Rozgorzał spór i sprzymierzeni z Manwem Valarowie tym razem zmusili Melkora do odwrotu; wycofał się wówczas w inne strefy Świata, gdzie mógł robić, co zechciał, lecz żądza panowania nad Ardą nie wygasła w jego sercu.

Teraz Valarowie przyoblekli się w kształt i barwę, a ponieważ przyciągnęła ich na Świat miłość do mających się narodzić Dzieci Iluvatara, wybrali sobie postać na wzór i podobieństwo tych istot, które im Iluvatar objawił w wizji, lecz bardziej dostojną i wspanialszą. Postać ich kształtowało raczej to, co wiedzieli o świecie widzialnym, niż to, co wiedzieli o jego istocie. Poza tym nie jest im ona koniecznie potrzebna, używają jej tak jak my szat, a my przecież — nawet nadzy — nie tracimy nic z naszej istoty. Toteż Valarowie chadzają czasem nie przyodziani i wtedy nawet Eldarowie nie mogą ich wyraźnie widzieć, chociaż są przy nich blisko. Jeśli wszakże przybierają widomy kształt, to jedni męski, a inni żeński, bo taki podział istniał między nimi od początku i on to wyraził się w wyborze postaci, nie był to wszakże wybór dowolny, podobnie jak nikogo z nas sama szata nie czyni kobietą

lub mężczyzną, chociaż obyczaj zwykle przeznacza każdej płci odmienne ubiory. Ale postacie, w które się przyoblekają Możni, nie zawsze przypominają królowe i królów Dzieci Iluvatara, bo Możni niekiedy okrywają się płaszczem własnych myśli objawiających się w grozie i majestacie.

Valarowie zgromadzili wokół siebie licznych sojuszników, duchy niższe lub prawie równe im dostojeństwem, i wszyscy razem pracowali nad uporządkowaniem Ziemi i poskromieniem zamętu. Wtedy Melkor ujrzał ich robotę i Valarów chodzących po Ziemi jako siły ucieleśnione, przyodziane w szaty Świata, piękne, jaśniejące chwałą i dobroczynne; i ujrzał, jak Ziemia przemienia się w ogród ku ich radości, bo uśmierzyli chaos. Zapałał tym gorętszą zawiścią i także przybrał widzialną postać, lecz ponurą i straszną; na podobieństwo gniewu i złości jątrzących jego serce. Zstąpił na Ardę z większą mocą i majestatem niż inni Valarowie, niby góra, co stopami nurza się w morzu, a głową sięga nad chmury, w pancerzu z lodu i wieńcu z dymu i ognia; oczy Melkora świeciły jak płomienie, które niszczą żarem i przeszywają morderczym chłodem.

Tak się zaczęła pierwsza bitwa Valarów z Melkorem o ład Świata. O tych burzliwych wydarzeniach elfy niewiele wiedzą. To, co tutaj zostało opisane, opowiedzieli im sami Valarowie, gdy w Valinorze rozmawiali z ludem Eldarów, Eldalie, i pouczali go. Valarowie wszakże niechętnie wspominali o wojnach toczonych jeszcze przed pojawieniem się na świecie elfów. Mówiono jednak w plemieniu Eldarów, że Valarowie opierając się Melkorowi dążyli wciąż do wprowadzenia ładu na Ziemi i przygotowania jej na przyjęcie Pierworodnych; budowali krainy, a Melkor je burzył; żłobili doliny, a Melkor je zasypywał, rzeźbili góry, a Melkor je obalał, drążyli wklęsłe dna mórz, a Melkor przelewał ich wody przez brzegi. Nic nie mogło spokojnie trwać ani rozwijać się, bo cokolwiek Valarowie zaczynali robić, Melkor unicestwiał albo psuł owoce ich pracy. Mimo to nie cały trud Valarów poszedł na marne, a chociaż żadne z dzieł nie urzeczywistniało w pełni ich woli i zamiarów, chociaż każda rzecz różniła się w kształtach i barwach od pierwotnego zamysłu, Ziemia z wolna została ukształtowana i umocniona. I tak wreszcie było przygotowane pomieszkanie dla Dzieci Iluvatara w Głębinach Czasu i pośród mnogości niezliczonych gwiazd.

II

VALAQUENTA

O Valarach i Majarach - według świadectw Eldarów

Eru, Jedyny, który w języku elfów nosi imię Iluvatara, na początku wywiódł ze swoich myśli Ainurów, oni zaś grali i śpiewali Wielką Muzykę przed jego obliczem. Z tej Muzyki począł się Świat, Iluvatar bowiem nadał pieśni Ainurów postać widzialną i ujrzeli ją jak światłość w ciemnościach. Wielu z nich zakochało się wówczas w piękności świata i w jego historii, gdy zobaczyli, jak się rodzi i rozwija w objawionej im wizji. Dlatego Iluvatar obdarzył ich wizję rzeczywistym Bytem, osadził ją pośród Pustki i zesłał Tajemny Ogień, aby się wiecznie palił w sercu Świata, który nazwany został Ea.

Potem ci z Ainurów, którzy tego pragnęli, powstali i weszli w Świat, a stało się to u początku Czasu. Wzięli na siebie obowiązek ukształtowania Świata, aby własnym trudem uczynić go takim, jaki objawił im się w wizji. Długo pracowali w obrębie Ei, w przestrzeniach, których rozległości myśl elfów ani ludzi nie jest zdolna objąć, aż w oznaczonym czasie powstała Arda, Królestwo Ziemi. Wtedy Ainurowie przyoblekli ziemskie szaty, zstąpili na Ziemię i tam zamieszkali.

Valarowie

Najmożniejsze pośród tych istot elfy nazywają Valarami, Potęgami Ardy, a ludzie często nazywali je bogami. Jest siedmiu Wielkich Valarów i siedem jest też Valier. Wyliczymy ich imiona w takim brzmieniu, jakie nadano im w mowie elfów żyjących niegdyś w Valinorze, chociaż elfy osiadłe w Śródziemiu nazywały ich w swoim języku inaczej, a ludzie nadawali im wiele różnych imion.

Oto imiona Władców wymienione we właściwej kolejności: Manwe, Ulmo, Aule, Orome, Mandos, Lorien i Tulkas. Władczynie zaś nazywają się: Varda,

Yavanna, Nienna, Este, Vaire, Vana i Nessa. Melkora już się nie zalicza do Valarów i nikt na Ziemi nie wymawia jego imienia.

Manwe i Melkor byli braćmi poczętymi z myśli Iluvatara. Ze wszystkich Ainurów, którzy weszli w obręb Świata, najpotężniejszy był na początku Melkor, lecz Manwe, najmilszy Iluvatarowi, najlepiej rozumie zamiary Jedynego, toteż on miał być, gdy się dopełni czas, pierwszym z Królów Ziemi, władcą całej Ardy i wszystkiego, co na niej istnieje. Manwe z rzeczy ziemskich najbardziej upodobał sobie wiatr i obłoki, i wszystkie strefy powietrza, od wysokości do głębin, od najdalszego rąbka otulającej Ardę Zasłony aż do podmuchów szeleszczących w trawie. Nosi więc przezwisko Sulimo, to znaczy Władający Oddechem Ardy. Kocha wszystkie chyże ptaki o mocnych skrzydłach, one zaś przylatują i odlatują na każde jego skinienie.

U boku Manwego żyje Varda, Pani Gwiazd, która zna wszystkie strefy Ei. Piękności Vardy nie sposób opisać w mowie elfów czy ludzi, bo w jej obliczu dotychczas jaśnieje światło Iluvatara. W świetle jest jej siła i jej radość. Z głębin Ei przybyła, aby pomagać Manwemu; jeszcze przed początkiem Muzyki spotkała i odtrąciła Melkora, który ją znienawidził i lękał się jej bardziej niż wszystkich innych istot stworzonych przez Jedynego. Manwe i Varda rzadko się rozstają i przebywają w Valinorze. Pałac ich wznosi się ponad wiecznymi śniegami, na Oiolosse, najwyższej wieżycy najwyższej na Ziemi góry Taniquetil. Z wyżyn swojego tronu, jeśli Varda jest przy nim, Manwe patrząc na Ziemię sięga wzrokiem dalej niż wszystkie inne istoty, poprzez mgłę i ciemności, nad ogromnym obszarem morza. A Varda, gdy jest przy niej Manwe, lepiej niż wszystkie inne istoty słyszy głosy rozlegające się od wschodu po zachód, od gór i z dolin, a także z ciemności, które Melkor rozpostarł nad pewnymi krainami Ardy. Ze wszystkich Możnych zamieszkujących na tym świecie Varda cieszy się największą czcią i miłością elfów. Nazywają ją Elbereth i wzywają jej imienia pośród cieni Śródziemia, wielbią je w pieśniach śpiewanych, gdy gwiazdy wschodzą na niebie.

Ulmo panuje nad Wodami. Żyje samotnie, nie ma stałej siedziby, lecz porusza się swobodnie we wszystkich głębokich wodach na Ziemi czy pod Ziemią. Ulmo tylko Manwemu ustępuje potęgą; przyjaźnił się z nim najściślej, dopóki nie powstał Valinor, później wszakże rzadko uczestniczył w zebraniach Valarów, chyba że narada dotyczyła najdonioślejszych spraw. Obejmuje myślą całą Ardę i nie jest mu na niej potrzebne jakieś własne miejsce, gdzie by mógł odpoczywać. W dodatku nie lubi chodzić po lądzie i w przeciwieństwie do innych Valarów nieczęsto przyobleka cielesną postać. Jeśli to czynił, budził przerażenie w Dzieciach Eru, którym się ukazywał; groźnie bowiem wyglądał ten Król Morza, niby spiętrzona fala pędząca w głąb lądu, z grzebieniem piany na ciemnym hełmie, w szacie jak pancerz z łusek lśniących srebrzyście na ciemnej zieleni. Potężnie grają trąby

Manwego, lecz głos Ulma jest głębszy od głębin oceanu, których nikt prócz niego nie zna. Jednakże Ulmo kocha zarówno elfy, jak ludzi i nigdy ich nie opuścił, nawet wtedy, gdy ciążył nad nimi gniew Valarów. Czasem podpływa niewidzialny do brzegów Śródziemia albo zapuszcza się dalej wraz z wrzynającymi się głęboko w ląd odnogami morza. I tam gra na swoich wielkich rogach Ulumuri, zrobionych z białej muszli; każdy, kto raz usłyszy tę muzykę, na zawsze ją zachowuje w sercu i nigdy już się nie uleczy z tęsknoty do morza. Najczęściej jednak Ulmo przemawia do mieszkańców Śródziemia głosami, które są dla ich uszu po prostu muzyką wody. Wszystkie bowiem morza, jeziora, rzeki, źródła i strumienie podlegają jego władzy; jak mówią elfy, duch Ulma płynie wszystkimi żyłami świata. Dzięki temu Ulmo, nawet przebywając w głębinach, dowiaduje się o wszystkich potrzebach i troskach Ardy, które inaczej byłyby ukryte przed Manwem.

Aule rozporządza mocą nieznacznie tylko mniejszą niż Ulmo. Podlegają mu wszystkie substancje, z których jest zbudowana Arda. Na początku wiele pracował wespół z Manwem i Ulmem: on to ukształtował lądy. Jest kowalem i mistrzem wszelkich rzemiosł, lubuje się w kunsztownej robocie, wykonując z równą biegłością najdrobniejsze przedmioty, jak i olbrzymie budowle. Jego dziełem są drogie kamienie ukryte we wnętrzu Ziemi i złoto, które tak pięknie lśni w ręku, a także ściany gór i baseny mórz. Noldorowie najwięcej nauczyli się właśnie od niego i zawsze się z nim przyjaźnili. Melkor zazdrościł Aulemu, który był mu najbliższy myślami i władzą; długo też wadzili się z sobą. Melkor starał się skazić i zepsuć każde dzieło Aulego, tak że w końcu Aule znużył się ciągłym naprawianiem szkód i nieporządków czynionych przez tamtego. Obaj pragnęli tworzyć rzeczy nowe i własne, jakich by nikt inny nie potrafił wymyślić, i obaj lubili, aby chwalono ich umiejętności. Lecz Aule dochował wierności Jedynemu i jego woli podporządkowywał wszystko, co robił; nie był też zawistny o cudzą pracę, chętnie się dzielił z innymi sekretami swojego kunsztu. Melkor, trawiony przez zazdrość i nienawiść, w końcu nie mógł już stworzyć nic własnego, przedrzeźniał tylko złośliwie cudze pomysły i próbował zniszczyć to, co inni zrobili.

Małżonką Aulego jest Yavanna, Darząca Owocami. Kocha wszystko, co rośnie w ziemi, i piastuje w myśli wszystkie niezliczone odmiany roślinności, od wielkich jak wieże drzew z pradawnych puszcz, aż do mchu obrastającego głazy i do tajemniczych źdźbeł ukrytych w pleśni. Yavanna między Paniami z rodu Valarów odbiera cześć zaraz po Vardzie. Gdy się ukazuje jako kobieta, jest wysoka i ubrana w zielone szaty, ale niekiedy przybiera inne postacie. Widziano ją wcieloną w kształt drzewa wystrzelającego aż pod niebo, w koronie Słońca; jego gałązki ociekały złotą rosą, a ze zwilżonej nią jałowej gleby zaraz wschodziła zielona ruń zboża. Korzenie drzewa zanurzały się w wodach Ulma, w liściach szeptał wiatr Manwego. W języku eldarińskim Yavanna nazywa się Kementari, co znaczy Królowa Ziemi.

Dwaj bracia Feanturi — władcy duchów — najczęściej bywają nazywani

Mandos i Lorien. Ale są to właściwie nazwy miejsc, które sobie obrali za siedziby, a imiona braci brzmią naprawdę Namo i Irmo. Starszy, Namo, mieszka w Mandos, w zachodniej części Valinoru. Jest strażnikiem Domów Umarłych i on to zwołuje duchy poległych. Niczego nie zapomina i wie o wszystkim, co dopiero ma się stać w przyszłości, z wyjątkiem spraw, których Iluvatar sam jeszcze nie rozstrzygnął. Namo jest Sędzią wśród Valarów, lecz feruje wyroki i wymierza kary tylko na polecenie Manwego. Za żonę ma Vaire, Tkaczkę, która wszystko, cokolwiek się zdarza w Czasie, wplata w swoje wzorzyste tkaniny i ozdabia nimi sale w pałacu Mandosa, rozrastającym się wciąż, w miarę jak płyną wieki. Młodszy brat, Irmo, jest panem wizji i marzeń sennych. Nie ma w świecie piękniejszego miejsca niż jego ogrody Lorien w krainie Valarów, zaludnione przez liczne duchy. Żona Irma, łagodna Este, leczy wszelkie rany i koi zmęczenie. Nosi szarą suknię i obdarza znużonych odpoczynkiem. Nie spotyka się jej za dnia, bo wtedy Este śpi na wyspie pośród ocienionego drzewami jeziora Lorellin. Wszystkie istoty mieszkające w Valinorze czerpią orzeźwiającą wodę ze źródeł Irma i Este, a nawet Valarowie często w Lorien szukają odpoczynku i ulgi od ciężkiego brzemienia Ardy.

Potężniejsza niż Este jest Nienna, siostra braci Feanturi, żyjąca samotnie. Nienna dobrze zna smutek, opłakuje każdą ranę zadaną Ardzie przez niszczycielską furię Melkora. Gdy rozwijała się Wielka Muzyka Ainurów, na długo przed jej zakończeniem Nienna, ogarnięta żalem, przemieniła swoją pieśń w lament, i tak wątek smutku wpleciony został w symfonię Świata, zanim jeszcze ten Świat się narodził. Nienna wszakże nie nad sobą płacze, a ci, którzy jej słuchają, mogą się nauczyć miłosierdzia i wytrwałości w nadziei. Nienna mieszka na zachód od Zachodu, na pograniczu Świata; rzadko odwiedza Valimar, miasto radości. Częściej bywa w pałacu Mandosa, znajdującym się w bliskim sąsiedztwie jej siedziby, a ci, co tam czekają, wzywają Niennę, bo przynosi im siłę ducha i przemienia żal w mądrość. Okna jej domu zwrócone są ku temu, co leży poza murami Świata.

Siłą i męstwem przewyższa wszystkich Tulkas, przezwany Astaldem, to znaczy Walecznym. Ostatni przybył na Ardę, żeby wesprzeć Valarów w pierwszej bitwie z Melkorem. Lubuje się w zapasach i próbach sił; nie używa żadnego wierzchowca, bo w biegu prześciga każde dwunożne czy czworonożne stworzenie i jest niestrudzony. Włosy i brodę ma złociste, a cerę rumianą. Jego orężem są ręce. Nie troszczy się ani o przeszłość, ani o przyszłość, jako doradca nie na wiele może się przydać, lecz w przyjaźni jest niezawodny. Jego żona Nessa, siostra Oromego, także się wyróżnia zwinnością i chyżością. Kocha sarny i jelenie, zwierzęta te zawsze jej towarzyszą, gdy wędruje po puszczach, lecz Nessa jest od nich szybsza, z włosami rozwianymi na wietrze, śmiga niby strzała. Uwielbia taniec i tańczy na wiecznie zielonej murawie Valimaru.

Orome jest potężnym władcą, nie tak silnym jak Tulkas, ale w gniewie groźniejszym od niego. Tulkas zawsze się śmieje, zarówno podczas zabawy, jak i w boju, śmiał się nawet walcząc twarzą w twarz z Melkorem, gdy Valarowie

toczyli z nim bitwy jeszcze przed narodzinami elfów. Orome kocha krainy Śródziemia i niechętnie je opuścił, by jako ostatni z Valarów udać się w końcu do Valinoru; dawnymi czasy przeprawiał się często przez góry na wschód i wracał wraz ze swoją drużyną do wzgórz i równin Śródziemia. Jest myśliwym, tępi potwory i dzikie bestie, lecz bardzo lubi konie i psy myśliwskie. Kocha też drzewa i dlatego nadano mu imię Aldaron, a w mowie Sindarów — Tauron, czyli Pan Lasów. Jego wierzchowiec, Nahar, jest w słońcu biały, a w nocy lśni srebrzyście. Valaroma, wspaniały róg Oromego, dźwiękiem przywodzi na myśl wschód słońca w szkarłatnym blasku albo błyskawicę rozdzierającą chmury. Granie rogów drużyny Oromego słychać najlepiej w lasach, które Yavanna wyhodowała w Valinorze, bo tam właśnie Orome ćwiczy swoich przybocznych i swoje zwierzęta, przygotowując drużynę do tropienia złych stworów służących Melkorowi. Żona Oromego, Vana, czyli Wiecznie Młoda, jest młodszą siostrą Yavanny. Gdziekolwiek stąpnie, z zieleni wyrastają kwiaty i korony ich otwierają się pod jej spojrzeniem. Wszystkie ptaki witają Vanę śpiewem.

Takie są imiona Valarów i Valier, Władców i Władczyń Ardy. Nakreśliliśmy ich wizerunek według świadectw Eldarów, którzy te Istoty spotykali w Amanie. Ale postacie, w jakich się one objawiały Dzieciom Iluvatara, chociaż piękne i dostojne, były jedynie szatą okrywającą ich piękno i moc. Wyjawiliśmy tylko cząstkę tego, co wiedzieli niegdyś Eldarowie, ale wszystko to jest niczym w porównaniu z istotą ich bytu, sięgającego w głąb obszarów i epok niedostępnych naszym umysłom. Wśród nich Dziewięcioro górowało potęgą i dostojeństwem, lecz jednego trzeba odjąć z ich liczby, pozostaje więc Ośmioro Aratarów, Szlachetnych Ardy: Manwe i Varda, Ulmo, Yavanna i Aule, Mandos, Nienna i Orome. Chociaż Manwe jest ich królem i suwerenem z ramienia Eru, wszyscy są równi sobie majestatem i przewyższają ponad wszelką miarę innych, zarówno Valarów, jak Majarów i wszystkie istoty zesłane przez Iluvatara na Świat.

Majarowie

Wraz z Valarami przyszły 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 ma imiona w językach Dzieci Iluvatara, bo chociaż w Amanie dzieje się inaczej, w Śródziemiu istoty te rzadko ukazywały się w widzialnej postaci elfom czy też ludziom. Najważniejsi Majarowie z Valinoru, których imiona powtarzają się w historii Daw-

nych Dni, to Ilmare, służebnica Vardy, i Eonwe, chorąży i herold Manwego, z którego zbrojną potęgą nic się nie może równać na Ziemi. Lecz Dzieci Iluvatara najlepiej znają Ossego i Uinenę.

Osse jest wasalem Ulma i włada morzami obmywającymi brzegi Śródziemia. Nie zapuszcza się w głębiny, kocha wybrzeża i wyspy, a także wiatry podległe Manwemu; lubuje się bowiem w sztormach i śmieje się wśród ryku wzburzonych fal. Jego małżonka Uinena, Pani Mórz, rozpościera długie włosy we wszystkich wodach pod niebem. Kocha wszelkie stworzenia żyjące w słonych wodach i wszelkie rosnące tam rośliny; ją to wzywają marynarze, bo Uinena ma władzę uśmierzania fal i ona to powściąga dzikość swojego męża, Ossego. Numenorejczycy długo żyli pod jej opieką i czcili ją nie mniej niż Valarów.

Melkor nienawidził morza, ponieważ go nie mógł ujarzmić. Podobno w czasach, gdy Valarowie kształtowali Ardę, Melkor próbował wciągnąć do swojej służby Ossego, obiecując mu w nagrodę władzę i królestwo Ulma. Dlatego właśnie szalały na morzach burze, które niszczyły ląd. Lecz Uinena na prośbę Aulego ułagodziła męża i zaprowadziła go przed oblicze Ulma; Osse uzyskał przebaczenie, wrócił pod zwierzchnictwo Ulma i odtąd dochowywał mu wierności. Przynajmniej w zasadzie, bo nigdy nie wyzbył się całkowicie brutalności i niekiedy samowolnie rozpętuje wściekłe burze bez rozkazu swojego pana Ulma. Toteż mieszkańcy wybrzeży i żeglarze, mimo że kochają Ossego, nigdy nie mogą mu ufać. Meliana z plemienia Majarów służyła dwóm paniom, zarówno Vanie, jak Este, i długo przebywała w Lorien, pielęgnując drzewa i kwiaty w ogrodach Irma, zanim się przeniosła do Śródziemia. Słowiki śpiewają o niej, gdziekolwiek się pojawi.

Najmądrzejszy z Majarów był Olorin. On także mieszkał w Lorien, lecz wiele wędrował i często odwiedzał dom Nienny; od niej się nauczył miłosierdzia i cierpliwości. Z „Quenta Silmarillion” można się dużo dowiedzieć o Melianie, lecz o Olorinie opowieść ta nie wspomina. Olorin bowiem, chociaż kochał elfy, nawiedzał je w postaci niewidzialnej lub w postaci jednego z nich, tak że nie wiedzieli, skąd pochodzą piękne wizje i mądre pomysły, które Olorin zaszczepiał w ich sercach. W późniejszych czasach stał się przyjacielem wszystkich Dzieci Iluvatara i litował się nad ich niedolami, a ci, którzy jego rad słuchali, dźwigali się z rozpaczy i odpychali od siebie wizje ciemności.

Nieprzyjaciele

Na końcu trzeba wymienić Melkora, Tego, Co Powstaje z Mocą. Lecz utracił to imię: Noldorowie, którzy pośród elfów najwięcej ucierpieli od jego złości, nie

chcieli go wymawiać i mówili o nim Morgoth, czyli Czarny Nieprzyjaciel Świata. Przez Iluvatara obdarzony został wielką potęgą, na równi z Manwem. Przypadła mu cząstka siły i wiedzy danych wszystkim Valarom, ale źle użył tych darów, roztrwonił siłę na czyny przemocy i tyranii. Pożądał bowiem Ardy i wszystkiego, co na niej istniało, zazdrościł Manwemu królewskiej władzy i zwierzchnictwa nad dziedzinami innych Valarów.

Był wielki, lecz przez pychę zaczął gardzić wszystkim poza sobą, aż stał się duchem niszczycielskim i bezlitosnym. Rozum przemienił w przebiegłość, aby znieprawiać i naginać do własnej woli każdego, kto mógł mu być użyteczny, aż stał się bezwstydnym kłamcą. Początkowo łaknął Światła, ale że nie mógł go posiąść na swoją wyłączną własność, zstąpił przez ogień i gniew w straszny żar i niżej jeszcze w Ciemność. Ciemności też używał najczęściej do szerzenia na Ziemi zła i grozy, tak że wszystkie żywe stworzenie musiało drżeć z lęku.

Tak wielką miał jednak moc, że niegdyś, w niepamiętnej przeszłości współzawodniczył z Manwem i innymi Valarami i przez długie lata panował nad większością krain Ardy. Nie był wszakże sam. W czasach swej wielkości przyciągnął ku sobie wielu Majarów, którzy przy nim zostali nawet w Ciemnościach; innych później znęcił kłamstwami i podstępnymi darami, aby przeszli na jego służbę. Najstraszliwsze duchy pośród jego sług, Valaraukarowie, plagi ognia, znani byli w Śródziemiu pod imieniem Balrogów, demonów grozy.

Spośród jego sług, którzy mieli imiona, największą moc miał duch nazwany przez Eldarów Sauronem lub Gorthaurem Okrutnym. Był on początkowo Majarem w służbie Aulego i zachował wielką wiedzę swojego plemienia. Sauron uczestniczył w złowrogich dziełach Melkora, Czarnego Nieprzyjaciela Świata, i w jego oszukańczych chytrych planach; w tym tylko był od swego pana mniej nikczemny, że przez długi czas służył komuś innemu, nie wyłącznie sobie. Z biegiem wieków stał się wszakże jak gdyby cieniem Morgotha i widmem jego przewrotności, idąc w ślad za nim tą samą zgubną ścieżką ku Pustce.

Na tym się kończy „Valaquenta”.

III

QUENTA SILMARILLION
HISTORIA SILMARILÓW

I

Początek dni

Mędrcy powiadają, że Pierwsza Wojna zaczęła się, zanim Arda została ostatecznie ukształtowana, gdy nic na niej jeszcze nie rosło ani nie żyło, i że przez długi czas Melkor miał przewagę. Lecz w pewnym momencie przybył na pomoc Valarom duch potężny i srogi, który w dalekim niebie usłyszał, że w Małym Królestwie toczy się bitwa. Cała Arda rozbrzmiewała echem jego śmiechu, gdy zstąpił Tulkas Mocny, którego gniew niby potężny wicher rozprasza chmury i przepędza ciemności. Melkor uciekł przed tym gniewem i przed śmiechem Tulkasa, opuścił Ardę i pokój zapanował na długie wieki. Tulkas pozostał, przyłączył się do Valarów Królestwa Ardy. Lecz Melkor przyczajony w ciemnościach zewnętrznych pałał odtąd przez wieki szczególną nienawiścią do Tulkasa.

W tym okresie Valarowie zaprowadzili ład na morzach, lądach i w górach, a Yavanna posiała wreszcie z dawna przygotowane ziarna. Gdy ognie ugaszono lub pogrzebano pod dziewiczymi górami, potrzebne się stało światło, więc Aule na prośbę Yavanny wykuł dwie ogromne latarnie, aby oświetlały Śródziemie, zbudowane jego staraniem w okręgu mórz. Varda napełniła latarnie, Manwe obwiódł je aureolą, a inni Valarowie umieścili je na kolumnach wystrzelających wyżej niż szczyty wszystkich gór w późniejszej erze. Jedna latarnia, nazwana Illuiną, wznosiła się w pobliżu północnej krawędzi Śródziemia, druga — Ormal — nad jego południowym brzegiem, a światło spływając z Latarni Valarów zalewało Ziemię tak, że dzień panował na niej niezmiennie. Nasiona Yavanny zaczęły teraz szybko kiełkować, wschodzić i rosnąć, ziemia okryła się mnóstwem odmian roślin, wielkich i małych: mchów, traw, olbrzymich paproci i drzew, sięgających wierzchołkami pod obłoki niby żywe góry, lecz stopami zanurzonych w zielonym półmroku. Zjawiły się zwierzęta i zamieszkały na trawiastych równinach, w rzekach, jeziorach i w cienistych lasach. Ale nie kwitły jeszcze kwiaty i nie śpiewały ptaki, czekające na swoją godzinę w łonie Yavanny, lecz bogactwo jej wyobraźni było rozsiane wszędzie, a najhojniej w środkowej części Ardy, gdzie spotykało

się i mieszało światło obu Latarni. Tam też, na wyspie Almaren pośród Wielkiego Jeziora, obrali sobie pierwszą siedzibę Valarowie, gdy wszystko na świecie było jeszcze młode i nowe, a świeżość zieleni urzekała oczy twórców Ardy; długi czas trwali w zadowoleniu.

A kiedy Valarowie tak odpoczywali po trudach, patrząc, jak rośnie i rozwija się to, co obmyślili i czemu dali początek, Manwe pewnego dnia wydał wielką ucztę i zaprosił na nią Valarów wraz z ich zastępami. Lecz Aule i Tulkas czuli się znużeni, bo podczas kształtowania Ardy umiejętności pierwszego i siła drugiego nieustannie okazywały się przydatne. Melkor wiedział o wszystkim, co czynili, mając tajemnych przyjaciół i szpiegów między Majarami, których zdołał przeciągnąć na swoją stronę; daleko w głębi ciemności pałał wciąż nienawiścią i zazdrościł Valarom ich dzieł, pragnąc wszystkie istoty podporządkować własnej woli. Zgromadził więc wokół siebie duchy z różnych stref Ei, znieprawił je naginając do służby swoim niecnym celom i poczuł się potężny. Uznał; że czas dojrzał, aby przystąpić do działania; zbliżył się więc znów do Ardy, objął ją wzrokiem i widząc, jak jest piękna w krasie Wiosny, zawrzał tym gorętszą nienawiścią.

Tymczasem Valarowie zebrani na wyspie Almaren nie lękali się niczego, bo w blasku Illuiny nie widzieli cienia, który Melkor rzucił z dalekiej północy; Melkor bowiem stał się teraz czarny jak Noc Pustki. Pieśni opowiadają, że w tych dniach Wiosny Ziemi Tulkas zaślubił Nessę, siostrę Oromego, która ku radości Valarów tańczyła na zielonej łące Almaren.

Zmęczony i szczęśliwy Tulkas usnął, więc Melkor osądził, że wybiła jego godzina. Przedostał się przez Ściany Nocy wraz ze swoją armią i zstąpił na ląd Śródziemia u jego północnych rubieży, a Valarowie nic o tym nie wiedzieli.

Melkor zabrał się do drążenia ziemi i budowania głęboko pod jej powierzchnią olbrzymiej fortecy u stóp mrocznych gór, gdzie promienie światła latarni Illuiny docierały już osłabione i wyziębłe. Forteca nazywała się Utumno. Chociaż Valarowie jeszcze o jej istnieniu nie wiedzieli, płynęły z niej fale nikczemności Melkora i złe uroki jego nienawiści skaziły wiosenną piękność Ardy. 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 — zdziczałe i uzbrojone w potworne kły i rogi — rumieniły glebę krwią.

Wreszcie Valarowie zrozumieli, że to Melkor wznowił swoje złowieszcze działanie, i zaczęli szukać jego kryjówki. Lecz Melkor, zadufany w potędze swej fortecy i swoich sług, wszczął znienacka wojnę i zadał pierwszy cios, zanim Valarowie zdążyli się przygotować do obrony; zaatakował Illuinę i Ormal, zwalił słupy i rozbił latarnie. Potężne słupy padając zdruzgotały lądy, wzburzone morza wystąpiły z brzegów. Płomienie roztrzaskanych latarni rozlały się po ziemi dopełniając zniszczenia. W tej katastrofie zatarła się pierwotna rzeźba Ardy, zmącona została harmonia lądów i wód, i nigdy już nie udało się odtworzyć zaplanowanego przez

Valarów ładu.

Wśród zamętu i ciemności Melkor uszedł, ale przejęty trwogą, bo ponad hukiem fal usłyszał głos Manwego, potężny jak wichura i poczuł drżenie ziemi pod stopami Tulkasa. Zdążył jednak skryć się w Utumno, zanim go Tulkas dogonił, i tam się przyczaił. Valarowie nie mogli go wtedy zmiażdżyć, gdyż musieli użyć niemal wszystkich swoich sił, aby uśmierzyć chaos na Ziemi i uratować z ruin wszystko, co można było jeszcze ocalić z dzieł przedtem stworzonych; później nie śmieli już powtórnie przekształcać Ardy, bo jeszcze nie wiedzieli, gdzie przebywają Dzieci Iluvatara; a nie znali dnia, w którym miały się one pojawić na Ziemi.

Tak się skończyła Wiosna Ardy. Siedziba Valarów, na wyspie Almaren, była doszczętnie zniszczona; nie mieli dla siebie miejsca na powierzchni Ziemi, opuścili więc Śródziemie i zamieszkali w Amanie, a to jest kraina najdalej wysunięta ku zachodniej krawędzi świata, bo jej granicę od zachodu stanowi Morze Zewnętrzne, zwane w mowie elfów Ekkaja, oblewające wkoło Królestwo Ardy. Nikt prócz Valarów nie wie, jak wielkie jest to Morze, lecz za nim wznoszą się Ściany Nocy.

Wschodnie obrzeża Amanu oblewają fale Belegaeru, Wielkiego Morza Zachodu; gdy Melkor wrócił do Śródziemia, Valarowie, nie mogąc go podówczas jeszcze pokonać, umocnili swoją dziedzinę, budując na wybrzeżu Pelori, Góry Amanu, najwyższe na Ziemi. Nad całym zaś pasmem Pelori górował szczyt, na którym Manwe ustawił swój tron.

W mowie elfów ta święta góra miała nazwę Taniquetil albo Oiolosse — Wieczna Biel, albo Elerrina — Uwieńczona Gwiazdami. Miała wiele jeszcze innych nazw, lecz Sindarowie w późniejszym swoim języku nazywali ją zazwyczaj Amon Uilos. Z wysokości Taniquetilu Manwe i Varda mieli otwarty widok na całą Ziemię, sięgając wzrokiem aż do jej najdalszej wschodniej krawędzi.

Tam, za ścianą gór Pelori, w krainie zwanej Valinorem, urządzili sobie Valarowie siedzibę, tam mieli swoje domy, ogrody i wieże. Zgromadzili w tej dobrze strzeżonej dziedzinie ogromne zasoby światła i wszystkie piękne rzeczy ocalone z gruzów Almarenu i stworzyli wiele innych, jeszcze piękniejszych, tak że Valinor zaćmiewał pięknością nawet Śródziemie z czasów, gdy Arda kwitła wiosną; i była to kraina błogosławiona, ponieważ żyli tam Nieśmiertelni; nic nie więdło ani się nie starzało, żadna plama nie kaziła kwiatów i liści, żyjące tam stworzenia nie znały chorób ani zepsucia, bo nawet kamienie i wody były uświęcone.

Gdy Valarowie ukształtowali ostatecznie Valinor i osiedlili się tam na dobre, wznieśli za górami pośrodku równiny miasto Valmar o wielu dzwonach. Przed

jego zachodnią bramą wznosiło się wzgórze zwane Ezellohar albo Korollaire, uświęcone przez Yavannę, która siedziała tam długo na zielonej murawie, śpiewając zaklęcia i wymieniając w pieśni wszystkie rośliny od dawna obmyślone, aby zdobiły Ziemię. Nienna natomiast milczała zatopiona w myślach i tylko zraszała wzgórze łzami. Valarowie zaś zgromadzili się i siedząc na swoich tronach w Kręgu Przeznaczenia, czyli Mahanaksarze, opodal złotych bram Valmaru, w milczeniu słuchali pieśni. Yavanna Kementari śpiewała, a Valarowie czuwali.

I gdy patrzyli na wzgórze, ujrzeli, jak wschodzą z ziemi dwa wysmukłe pędy. Cisza panowała nad światem i nic nie było słychać prócz głosu Yavanny, a w miarę jak śpiewała, dwa młode drzewka rosły, coraz wyższe i piękniejsze, aż w końcu zakwitły. Tak się zjawiły na świecie Dwa Drzewa Valinoru, najsławniejsze z dzieł Yavanny; wokół nich i ich losów osnute są wszystkie opowieści o Dawnych Dniach.

Jedno miało liście ciemnozielone, od spodu lśniące srebrzyście, a z jego niezliczonych kwiatów rosa srebrnego światła spływała na trawę i ziemia u jego stóp migotała cieniami roztrzepotanych liści. Drugie drzewo miało liście jasne jak otwierające się wczesne liście buku, błyszczące na brzegach złotem. Kwiaty kołysały się na gałęziach niby pęki żółtych płomyków, a każdy tworzył jak gdyby lśniący rożek, z którego złoty deszcz ściekał na ziemię, a kwiaty tego drzewa promieniowały ciepłem i jasnym światłem. Jednemu dano w Valinorze imię Telperion albo Silpion, albo Ninquelote i wiele innych jeszcze. Drugie nazywano Laurelin, Malinalda lub Kulurien, ale w pieśniach spotyka się również wiele innych nazw.

W ciągu siedmiu godzin każde z drzew rozjarzało się i osiągało pełnię blasku, a potem stopniowo gasło, lecz zawsze jedno z nich budziło się do życia na godzinę przed zgaśnięciem drugiego. Dzięki temu w Valinorze dwa razy dziennie przez godzinę panowało łagodne, miękkie światło, gdy oba drzewa jaśniały nikłym blaskiem, a złote i srebrne promienie stapiały się ze sobą. Starsze z drzew, Telperion, pierwsze osiągnęło pełnię rozkwitu, a Valarowie nie wliczyli do rachunku godzin tej pierwszej, gdy zalśniło białym srebrzystym brzaskiem, lecz nazwali ją Godziną Otwarcia i od niej dopiero liczyli wieki swojego panowania w Valinorze. Tak więc od Pierwszego Dnia i przez wszystkie następne aż do Zmierzchu Valinoru Telperion gasł o godzinie szóstej, a Laurelin — o dwunastej. Dzień w Amanie trwał dwanaście godzin, a kończył się, gdy dwa światła — zasypiającego Laurelinu i budzącego się Telperiona — mieszały się ze sobą po raz drugi. Lecz światło, które wypromieniowało z drzew, trwało długo, zanim się rozproszyło w powietrzu lub wsiąkło w ziemię, a Varda zbierała rosę ściekającą z Telperiona i deszcz spływający z Laurelinu do dwóch wielkich mis, jak lśniące jeziora; były to dla Valarów studnie wody i światła zarazem. Tak się zaczęły Dni Szczęśliwości Valinoru

i odtąd też zaczęła się Rachuba Czasu.

Płynęły wieki i zbliżała się wyznaczona przez Iluvatara godzina przyjścia na świat Pierworodnych. Śródziemie pogrążone było w półmroku pod gwiazdami, zapalonymi przez Vardę w dawnej, niepamiętnej epoce jej pracy nad kształtowaniem Ei. Melkor zaś mieszkał w ciemnościach, lecz wciąż jeszcze wychodził często ze swej kryjówki, przybierając różne potężne i groźne postacie; władał mrozem i ogniem; od szczytów gór aż do rozpalonych pod nimi w głębi ziemi pieców ognistych; podlegały mu wszystkie okrutne, gwałtowne i mordercze siły, jakie w owych dniach istniały. Valarowie rzadko opuszczali piękny i szczęśliwy Valinor, aby przebywszy góry Pelori udawać się do Śródziemia, chociaż nie przestali kochać tych krain ani troszczyć się o ich losy. W sercu Błogosławionego Królestwa Aule miał swoją siedzibę i przez długi czas pracował tam wytrwale. W większym stopniu niż inni przyczynił się do ukształtowania tej krainy i wytwarzał niekiedy jawnie, a niekiedy w ukryciu, mnóstwo rzeczy pięknych i foremnych. Od niego pochodzi wiedza i nauka o Ziemi i o wszystkim, co ona zawiera, zarówno wiedza tych, którzy niczego nie wytwarzają, lecz starają się zbadać i zrozumieć to, co jest, jak i tych, którzy się trudnią rozmaitym rzemiosłem, a więc tkaczy lub mistrzów obróbki drewna czy metalu, a także tych, co uprawiają rolę i gospodarują na niej; ci ostatni wszakże, jak każdy, kto ma do czynienia z roślinami dającymi owoce, muszą szukać też rady u małżonki Aulego, Yavanny Kementari. To Aulego właśnie nazwano Przyjacielem Noldorów, gdyż od niego wiele nauczyli się później i dzięki temu zasłynęli jako najbieglejsi wśród elfów w rozmaitych umiejętnościach; na swój sposób, na miarę otrzymanych od Iluvatara darów, niejedno dodali do tego, czego ich Aule nauczył. Kochali się bowiem w kunszcie mowy i pisma, w ozdobnych haftach, rysunkach i rzeźbie. Noldorowie też pierwsi opanowali tajniki szlifowania szlachetnych kamieni i wytwarzali przepiękne klejnoty; najpiękniejszymi z ich dzieł były Silmarile, które zaginęły.

Manwe Sulimo, pierwszy w hierarchii Valarów doskonałością i dostojeństwem, osiadł na pograniczu Amanu i nie przestał się troszczyć o Krainy Zewnętrzne. Tron jego stał w majestacie na szczycie Taniquetilu, najwyższej góry świata wznoszącej się na brzegu morza. Duchy w postaci jastrzębi i orłów wciąż przylatywały do jego siedziby i odlatywały z powrotem, a wzrok ich sięgał do dna mórz i przebijał pieczary wydrążone pod korzeniami świata. Duchy te przynosiły Manwemu wiadomości o wszystkim niemal, co się działo na obszarze Ardy. Pewne sprawy były jednak zakryte nawet przed oczyma Manwego i jego sług, tam bowiem, gdzie Melkor czaił się ze swymi czarnymi myślami, zalegał nieprzenikniony cień. Manwe nie dba o własną chwałę i nie strzeże zazdrośnie swojej władzy, lecz rządzi tak, aby zapewnić pokój światu. Z wszystkich elfów najbardziej kocha Vanyarów, którym udzielił daru śpiewu i poezji. Poezja jest radością,

a melodia słów — muzyką Manwego. Nosi on szaty niebieskie, a w oczach jego tli się błękitny płomień, berło zaś zrobili mu Noldorowie z szafirów. Iluvatar mianował go swoim namiestnikiem, królem świata Valarów, elfów i ludzi, a zarazem ich głównym obrońcą przed nikczemnością Melkora. U boku Manwego żyje Varda, nazywana w mowie Sindarów Elbereth, Królowa Valarów, która utworzyła gwiazdy. Parę tę otaczają liczne zastępy dobroczynnych duchów.

Ulmo nie ma żony i nie mieszka w Valinorze; odwiedza tę krainę tylko wtedy, gdy odbywa się tam jakaś ważna narada Valarów. Odkąd istnieje Arda, Ulmo osiedlił się na Oceanie Zewnętrznym i tam po dziś dzień mieszka. Stąd rządzi wszystkimi ruchami wód, przypływami i odpływami, i biegiem rzek; dba, aby źródła nie wysychały, aby rosa i deszcze odświeżały wszystkie krainy pod niebem. W głębinach oceanu obmyśla wspaniałą i straszną muzykę, a jej echo rozbiega się wszystkimi żyłami świata, czy to w radości, czy w smutku, bo wesołe jest źródło, gdy tryska w blasku słońca, lecz początek swój bierze w bezdennym smutku u posad Ziemi. Teleri wiele się nauczyli od Ulma, dlatego ich muzyka wyraża jednocześnie smutek i urzeczenie. Razem z Ulmem przybył na Ardę Salmar i sporządził dla swego pana róg, którego muzyki nikt nie może zapomnieć, jeśli ją raz usłyszał. Oprócz wielu innych duchów służy Ulmowi dwoje Majarów, Osse i Uinena, którzy zarządzają falami i ruchami Mórz Wewnętrznych. Za sprawą potęgi Ulma nawet w cieniu Melkora życie krążyło tajemnymi żyłami, tak że Ziemia nie umarła. Ulmo nasłuchiwał głosu każdego stworzenia, które zabłąkało się w ciemnościach czy też oddaliło zanadto od świateł Valarów; nigdy też nie opuścił Śródziemia, nie przestał się troszczyć o wszystko, co się tam później działo, o zniszczenia czy o zmiany, i będzie się troszczył o to zawsze, aż do końca dni.

Yavanna także w tych czasach ciemności nie chciała się całkowicie wyrzec pamięci o Krainach Zewnętrznych, bo wszystko, co rośnie, jest drogie jej sercu, i bolało ją, że Melkor skaził życie, przez nią posiane w Śródziemiu. Niekiedy wiec porzucała dom Aulego i kwitnące łąki Valinoru i spieszyła do Śródziemia, aby goić rany zadane przez Nieprzyjaciela. Po powrocie zaś między Valarów nalegała, żeby podjęli walkę ze złymi siłami, które koniecznie trzeba pokonać, zanim przyjdą na Świat Pierworodni. Orome, pogromca dzikich bestii, także zapuszczał się od czasu do czasu w ciemności lasów, gdzie nie sięgało światło; był wspaniałym myśliwym, uzbrojonym w łuk i włócznię, tropił więc i zabijał potwory i drapieżne stwory podległe władzy Melkora. Dosiadał Nahara, białego wierzchowca, który lśnił jak srebro wśród cieni. Uśpiona ziemia drżała pod złotymi kopytami Nahara, głos potężnego rogu Oromego, Valaromy, niósł się w półmroku świata nad równinami Ardy, góry rozbrzmiewały echem tej muzyki, złe cienie umykały przed nią, a Melkor kulił się w swoim Utumno ze strachu przed gniewem wielkiego Valara. Lecz zanim ślady po przejeździe Oromego zdążyły ostygnąć, rozproszeni słudzy

Melkora znów się zbierali, a ciemności i fałsz ogarniały z powrotem całą Krainę.

Oto wszystko, co trzeba wiedzieć o sprawach Ziemi i jej władców na początku czasu, zanim świat przybrał taką postać, w jakiej ujrzały go Dzieci Iluvatara. Elfy bowiem i ludzie są Dziećmi Iluvatara, Ainurowie zaś, nie rozumiejąc w pełni tematu, który wprowadził do Wielkiej Muzyki te istoty, nie ośmielili się niczego im samowolnie przydawać. Toteż Valarowie są w stosunku do nich raczej starszymi braćmi i wodzami niż panami. Jeśli elfy czy ludzie nie chcieli się poddać zaleceniom Ainurów, a ci, powodowani zresztą najlepszymi intencjami, próbowali wywierać nacisk, rzadko wynikało z tych starań coś dobrego. Ainurowie w rzeczywistości mieli do czynienia głównie z elfami, za sprawą Iluvatara bardziej z natury do nich podobnymi, chociaż mniej potężnymi i dostojnymi. Ludziom natomiast udzielił Iluvatar osobliwych darów.

Powiadają bowiem, iż po odejściu Valarów zapadła cisza, a Iluvatar przez długi wiek był samotny i pogrążony w myślach. Wreszcie przemówił: „Zaprawdę miłuję Ziemię, która ma być mieszkaniem Quendich i Atanich, Najpiękniejsi ze wszystkich ziemskich istot będą Quendi; oni to wymyślą i urzeczywistnią więcej piękna niż inne moje Dzieci; oni też zaznają największego szczęścia na świecie. Lecz Atanim przypadnie nowy dar ode mnie”. Tchnął więc w serce człowiecze tęsknotę przekraczającą granice świata i nie dającą się zaspokoić tym, co na nim można znaleźć; dał też ludziom moc kształtowania — wśród potęg i przypadków świata — własnego życia w sposób nie wyznaczony przez Muzykę Ainurów, która określa niejako los wszystkich innych istot i rzeczy; działanie ludzi, ich obyczaje i uczynki, ukształtuje ostatecznie świat, aż się dopełni wszystko do końca i w każdym szczególe.

Iluvatar wiedział, że ludzie, żyjąc wśród różnych i skłóconych potęg świata, często będą błądzili i nie zawsze użyją swoich darów zgodnie z prawami harmonii, lecz rzekł: „Ci także w swoim czasie przekonają się, że cokolwiek uczynią, obróci się to w końcu tylko na chwałę mojego dzieła”. Elfy wszakże sądzą, że ludzie przyczyniają wiele trosk Manwemu, który najlepiej zna zamysły Iluvatara; Pierworodnym wydaje się bowiem, że plemię człowiecze podobniejsze jest do Melkora niż do innych Ainurów, chociaż Melkor zawsze się lękał ludzi i nienawidził ich, nawet tych, którzy mu służyli.

Z darem wolności łączy się drugi, który polega na tym, że dzieci człowiecze przez krótki czas jedynie cieszą się życiem na świecie i nie są z nim na stałe związane; odchodzą z niego, lecz elfy nie wiedzą dokąd. W przeciwieństwie do ludzi elfy mają pozostać aż do końca dni, a ich miłość do Ziemi i całego świata jest wskutek tego bardziej wyłączna i silniejsza, a także, w miarę jak wieki płyną, zabarwia się coraz głębszym smutkiem. Elfy bowiem nie umrą, dopóki nie umrze ten świat, chyba że któryś zostanie zabity lub uwiędnie ze smutku (obu tym rodzajom

pozornej śmierci plemię to podlega); wiek nie ujmuje im sił, ale mogą odczuwać znużenie po dziesięciu tysiącach stuleci istnienia; umarłe elfy zabiera Mandos do swoich pałaców w Valinorze, skąd mogą kiedyś powrócić. 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. Ale Melkor zmieszał z ciemnością i skaził swoim cieniem ten dar Iluvatara, dobro przemienił w zło, a nadzieję w lęk. Niegdyś wszakże w Valinorze Valarowie powiedzieli elfom, że ludzie włączą się w Drugą Muzykę Ainurów; Iluvatar jednak nigdy nie objawił, co wedle jego zamierzeń stanie się po końcu Świata z elfami, i tej tajemnicy Melkorowi nie udało się przeniknąć.

II

Aule i Yavanna

Mówiono, że to Aule najpierw ukształtował krasnoludów w ciemnościach Śródziemia, tak bowiem pragnął pojawienia się Dzieci Iluvatara; aby mieć uczniów i przekazać im wiedzę oraz swoje umiejętności, że nie mógł dłużej czekać, aż Jedyny urzeczywistni ten swój zamysł. Nadał krasnoludom taką postać, jaką po dziś dzień mają, ponieważ nie wiedział dokładnie, jak będą wyglądały mające nadejść Dzieci Iluvatara, a poza tym władza Melkora jeszcze wtedy ciążyła nad Ziemią, Aule więc chciał te uczynione przez siebie istoty uzbroić w siłę i nieustępliwość. Bojąc się, że inni Valarowie go zganią za to przedsięwzięcie, pracował w ukryciu i tak stworzył pierwszych Siedmiu Ojców Krasnoludzkiego Plemienia w grocie pod górami Śródziemia.

Iluvatar wiedział, co robi Aule, który ukończywszy swoje dzieło, bardzo z niego zadowolony natychmiast zaczął uczyć krasnoludów mowy, którą dla nich obmyślił. Iluvatar zawołał go. Aule usłyszał głos Iluvatara, lecz milczał. Iluvatar zapytał: „Dlaczegoś to uczynił? Dlaczego się porywasz na coś, co — jak dobrze wiesz — przekracza twoją moc i władzę? Dostałeś ode mnie w darze tylko twój własny byt, nic więcej, toteż istoty, które są dziełem twoich rąk i twoich myśli, mogą żyć jedynie twoim bytem, poruszać się na rozkaz twojej woli albo stać w miejscu, gdy im rozkażesz. Czy tego chciałeś”? Aule odparł: „Nie chciałem takiej władzy. Pragnąłem tylko stworzyć istoty inne niż ja, abym je mógł kochać i uczyć podziwu dla piękna Ei, którą Ty powołałeś do bytu. Zdawało mi się bowiem, że na Ardzie jest bardzo wiele miejsca dla różnych stworzeń, które mogłyby się nią radować, lecz pozostała dotychczas prawie pusta i niema. Niecierpliwość popchnęła mnie do tego szaleństwa. Ale to Ty wszczepiłeś w moje serce wolę tworzenia nowych rzeczy; dziecko niewiele rozumie, lecz próbuje naśladować uczynki ojca nie dlatego, że chce je wyszydzić, lecz dlatego właśnie, że jest synem swojego ojca. Cóż mam zrobić teraz, abyś się na mnie nie gniewał na wieki? Oto jak dziecko ojcu ofiaruję ci te dzieła moich rąk, które tyś mi

dał. Uczyń z nimi, co zechcesz. Ale może powinienem sam zniszczyć te owoce własnego zarozumialstwa”?

I Aule chwycił ciężki młot, żeby zmiażdżyć krasnoludów, lecz czyniąc to płakał. Iluvatar wszakże, przejednany skruchą Aulego, ulitował się nad nim i nad jego tęsknotą. Krasnoludowie tymczasem skulili się z przerażenia i błagali o łaskę, schylając głowy w pokłonie. I rozległ się znowu głos Iluvatara, który rzekł do Aulego: „Przyjąłem twoją ofiarę już wtedy, gdy mi ją złożyłeś. Czyż nie widzisz? Mają już teraz własne życie i mówią własnym głosem. Gdyby nie to, czyż uchylałyby się przed ciosem młota i nie poddawały bez sprzeciwu twojej woli”? Aule odłożył więc młot i z radością dziękował Iluvatarowi: „Pobłogosław moim dzieciom i racz je udoskonalić”!

Lecz Iluvatar rzekł: „Ja dałem byt myślom Ainurów przed początkiem Świata i podobnie teraz przyznaję na tym Świecie miejsce twojej urzeczywistnionej tęsknocie, lecz nie będę dzieła twoich rąk w żaden inny sposób udoskonalał, pozostaną takie, jakimi je uczyniłeś. Nie pozwolę jednak, aby się zjawiły na Ardzie wcześniej niż Pierworodni, urodzeni z mojej myśli, i nie mogę pobłażać twojej niecierpliwości. Twoje dzieła będą spały w ciemnościach pod kamieniami i wyjdą stamtąd dopiero wtedy, gdy Pierworodni obudzą się na Ziemi. I ty, i one czekać muszą tej godziny, choćby się wam wydawała bardzo daleka. Lecz gdy nadejdzie, zbudzę krasnoludów i będą to niejako twoje dzieci; często też między twoimi a moimi dziećmi wybuchać będą spory, moje przybrane dzieci będą się wadziły z moimi pasierbami”.

Ułożył więc Aule Siedmiu Ojców Krasnoludzkiego Plemienia do snu w miejscu odosobnionym i wróciwszy do Valinoru czekał długie lata. Ponieważ miały przyjść na świat, gdy władzę nad Śródziemiem sprawował jeszcze Melkor, Aule dał krasnoludom krzepę i wytrwałość. Dlatego są twardzi jak kamień, uparci, w przyjaźni wierni, w nienawiści zawzięci; lepiej niż wszystkie inne obdarzone mową stworzenia znoszą trudy, głód i cielesne rany. Żyją też długo, o wiele dłużej niż ludzie, lecz nie są nieśmiertelni. Elfy niegdyś sądziły, że krasnoludowie po śmierci wracają do ziemi i kamieni, z których powstali, lecz oni sami myślą inaczej. Wierzą, że Aule, ich twórca, którego nazywają Mahalem, opiekuje się nimi i umarłych zabiera do Mandosa, gdzie są przygotowane dla nich osobne siedziby; wedle rozpowszechnionej wśród krasnoludów legendy Aule objawił ich praojcom, że Iluvatar ich uświęci i przyjmie pomiędzy swoje Dzieci, gdy się dopełnią Dni. Ich zadaniem będzie wtedy służenie Aulemu i pomaganie mu w odbudowie Ardy po Ostatniej Bitwie. Wierzą też, że Siedmiu Ojców powraca do życia, każdy w swoim plemieniu i z tym samym co na początku imieniem: najsławniejszy z nich był w późniejszych wiekach Durin, ojciec plemienia najbardziej zaprzyjaź-

nionego z elfami i osiadłego w Khazad-dumie.

Aule kształtując krasnoludów pracował w tajemnicy przed innymi Valarami, w końcu jednak zwierzył się Yavannie i opowiedział jej wszystko, co się stało. Yavanna odparła:

— Eru jest miłosierny. Widzę, że teraz cieszysz się, i słusznie: nie tylko ci przebaczył, lecz okazał też wspaniałomyślność. Ponieważ jednak ukrywałeś przede mną swój zamysł, dopóki go nie urzeczywistniłeś, twoje dzieci nie będą zbytnio kochały tego, co ja miłuję. Tak samo jak ich ojciec, nade wszystko będą się lubowały w rzeczach zrobionych własnymi rękami. Będą drążyły ziemię nie dbając o to, co rośnie na jej powierzchni. Niejedno drzewo padnie pod ostrzem ich bezlitosnych toporów.

— To samo można by powiedzieć o Dzieciach Iluvatara — rzekł Aule.

— Będą przecież musiały jeść i budować. Wszystko, co żyje i rośnie w twoim królestwie, ma samo w sobie wartość i miałoby ją, nawet gdyby nigdy się nie narodziły na świecie te nowe istoty, lecz Eru im da panowanie, aby na swój pożytek korzystały z tego, co znajdą na Ardzie, chociaż nie bez szacunku i wdzięczności.

— Jeżeli Melkor nie skazi ich serc! — powiedziała Yavanna, wcale nie pocieszona, lecz zatroskana myślą o tym, co może się stać w przyszłości ze Śródziemiem. Poszła więc do Manwego, stanęła przed nim i nie zdradzając sekretu swego męża spytała:

— Królu Ardy, czy to prawda, co mówi Aule, że Dzieci Iluvatara, gdy przyjdą, będą miały władzę nad stworzonymi przeze mnie rzeczami i będą mogły z nich korzystać do woli?

— Tak, prawda — odparł Manwe — ale dlaczego pytasz, skoro Aule już ci to wytłumaczył?

Yavanna chwilę milczała zaglądając w głąb własnych myśli. Potem odrzekła:

— Pytam, bo serce we mnie drży z lęku przed tym, co przyniesie przyszłość. Kocham swoje dzieła. Czyż nie dość, że tak wiele z nich Melkor skaził! Czy nic z tego, co się zrodziło z moich myśli, nie będzie wyjęte spod władzy innych istot?

— A co byś chciała oszczędzić, gdyby to od ciebie zależało? — spytał Manwe. —

Które z twoich dzieł jest ci najdroższe?

— Każda rzecz jest cenna — powiedziała Yavanna — i każda przyczynia się do wartości innych. Lecz kelvary mogą uciekać i bronić się, podczas gdy olvary przywiązane są korzeniami do miejsca, gdzie rosną. Kocham drzewa. Długo rosną, lecz prędko można je uśmiercić i nikt nie będzie opłakiwał straty tych, które nie płacą haraczu z owoców, rodzących się na ich gałęziach.

Chciałabym, żeby drzewa mogły przemawiać w imieniu wszystkich stworzeń zakorzenionych w ziemi i wymierzać karę tym, którzy je krzywdzą.

— Bardzo dziwny pomysł! — rzekł Manwe.

— A jednak Pieśń o tym mówi — odparła Yavanna. — Kiedy przebywałeś na wysokościach budując razem z Ulmem chmury i spuszczając deszcz, ja podnosiłam gałązki wielkich drzew, aby je woda zrosiła, i słyszałam, jak wśród deszczu i wiatru wiele drzew śpiewało na chwałę Iluvatara.

Manwe długo milczał, a myśl Yavanny zaszczepiona w jego sercu rosła i rozwijała się tak, że dostrzegł ją Iluvatar. I wydało się Manwemu, że Pieśń znowu rozbrzmiewa wokół niego, i zrozumiał wiele motywów, które były wkomponowane w harmonię, a których nie zauważył słuchając Muzyki po raz pierwszy. Potem ukazała mu się znowu Wizja, ale tym razem nie tak odległa jak w pierwszym objawieniu, bo on sam był w nią włączony, choć jednocześnie widział rękę Eru, podtrzymującą wszystko. I zobaczył, jak Eru wyciągnął rękę i jak zjawiły się na niej różne cudowne rzeczy, które dotychczas były przed nim ukryte w sercach Ainurów.

Manwe ocknął się i pospieszył na zielone wzgórze Ezellohar, usiadł obok Yavanny pod Dwoma Drzewami i rzekł:

— O, Kementari! Eru przemówił do mnie, oto jego słowa: „Czy ktokolwiek spośród Valarów sądzi, że nie słyszałem wszystkiego, co jest zawarte w Pieśni, aż do najcichszego dźwięku i najsłabszego głosu? Zważcie więc, co wam powiadam! Gdy zbudzą się moje Dzieci, zbudzi się także myśl Yavanny i przywoła z wielkiej dali duchy, aby zstąpiły pomiędzy kelvary i olvary, i niektóre z tych duchów wśród nich zamieszkają, a moje Dzieci będą je szanowały i będą się lękały ich sprawiedliwego gniewu. Do czasu wszakże, póki Pierworodni będą sprawowali władzę i póki Drugie Pokolenie będzie młode”. Przypomnij sobie, Kementari, twoja myśl przecież nie zawsze śpiewała samotnie. Czy nie pamiętasz? Spotkała się kiedyś z moją i razem wzbiły się wysoko jak na skrzydłach wielkich ptaków, które szybują ponad obłokami. Te myśli za sprawą Iluvatara także staną się rzeczywistością, a zanim jego Dzieci zbudzą się do życia, zjawią się szybkie jak wiatr Orły Władców Zachodu.

Yavanna uradowana wstała i podnosząc ramiona ku niebu zawołała:

— Niech moje drzewa rosną wysoko, żeby Orły Króla mogły się na nich zagnieździć!

Manwe także wstał, tak ogromny, że głos jego dolatywał do Yavanny z góry, jak gdyby ze ścieżki wichrów.

— Nie! — rzekł. — Tylko drzewa Aulego będą dość wysokie. Orły zamieszkają na szczytach gór i tam słyszeć będą głosy wzywające naszej pomocy. Ale po lasach będą

chodzili Pasterze Drzew.

Manwe odszedł, Yavanna zaś wróciła do Aulego; zastała go w kuźni zajętego wlewaniem w formy roztopionego metalu.

— Jak szczodry jest Eru! — powiedziała. — Niech się więc strzegą twoje

dzieci, bo w lasach znajdą się potężne duchy, których gniewu nikt nie będzie mógł wyzywać bezkarnie.

— A jednak moje Dzieci będą potrzebowały drewna — rzekł Aule i wziął się znowu do roboty.

III

Pojawienie się elfów i uwięzienie Melkora

Przez długie wieki Valarowie cieszyli się światłem Drzew za Górami Amanu, podczas gdy Śródziemie leżało w półmroku pod gwiazdami. Roślinność, która wykiełkowała w blasku Latarni, przestała się rozwijać, odkąd zapadły ciemności. Ale najstarsze formy życia już istniały, olbrzymie wodorosty w morzach, cienie wielkich drzew na lądzie, a także stare, posępne i silne stwory w dolinach okrytych mrokiem wzgórz. Prócz Yavanny i Oromego Valarowie rzadko się zapuszczali na te pola i w głąb tych lasów. Yavanna przechadzała się wśród cieni zasmucona, że na Ardzie opóźnia 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.

Tymczasem na północy Melkor budował swoją potęgę i nie spał, lecz czuwał i pracował; wysyłał na świat złe istoty, które na swój sposób znieprawił, tak że senne mroczne lasy zaroiły się od potworów siejących postrach. Inne demony gromadził u swego boku w Utumno, a były to duchy, które pierwsze przystały do niego na służbę, jeszcze za dni jego świetności, i upodobniły się najbardziej do swego pana: serca miały z płomieni, lecz spowijała je ciemność i groza biła od nich z daleka; uzbrojone były w bicze z płomieni, a nazwano je później w Śródziemiu Balrogami. W tych ponurych czasach Melkor wyhodował też wiele innych potworów, o rozmaitych postaciach i odmianach, a wszystkie one stały się na długie wieki plagą świata; rozciągał wówczas Melkor swe panowanie coraz dalej i dalej na południe Śródziemia.

Zbudował też fortecę i zbrojownię nieopodal północno-zachodnich wybrzeży morza, przygotowując się do odparcia wszelkich ataków, jakie mogłyby mu grozić ze strony Amanu. Dowództwo tej warowni powierzył swojemu namiestnikowi,

Sauronowi, a nazywało się to miejsce Angbandem.

Wreszcie Valarowie zwołali naradę, zaniepokojeni wieściami, które Yavanna i Orome przynosili z Krain Zewnętrznych. Yavanna zabrała głos mówiąc:

— O, potężni władcy Ardy! Przez krótką tylko chwilę oglądaliśmy wizję, Iluvatar wprędce ją rozwiał, może dlatego nie potrafimy przewidzieć dokładnie dnia ani godziny, gdy się ma to stać, ale — z pewnością ta godzina się przybliża i zanim wiek upłynie, nadzieje nasze się spełnią i obudzą się Dzieci Iluvatara. Czy dopuścimy, aby zastały kraj przeznaczony na ich mieszkanie spustoszony i owładnięty przez złe siły? Czy pozwolimy, żeby brodziły w ciemnościach, gdy my cieszymy się światłem? Aby za swego władcę uznały Melkora, podczas gdy Manwe zasiada na szczycie Taniquetilu?

— Nie! — krzyknął Tulkas. — Ruszajmy na wojnę bez zwłoki. Dość już długo odpoczywaliśmy i skrzepiliśmy się znowu. Czy wiecznie mamy bezczynnie patrzeć, jak ten jeden nikczemnik sprzeciwia się naszym zamysłom?

Wtedy na skinienie Manwego przemówił Mandos:

— To prawda, Dzieci Iluvatara zbudzą się zapewne, nim ten wiek upłynie, ale jeszcze nie zaraz. Pamiętajmy, że Pierworodnym przeznaczone jest zjawić się wśród ciemności i że najpierw mają ujrzeć gwiazdy. Wielkie światła zajaśnieją dopiero u schyłku ich ery. Nie kogo innego, lecz Vardy wzywać będą zawsze w potrzebie.

Wówczas Varda opuściła Krąg Rady, aby z wysokości Taniquetilu spojrzeć na Śródziemie okryte ciemnością pod nikłymi podległymi jej gwiazdami. I przystąpiła zaraz do wielkiej pracy, do największego ze wszystkich dzieł dokonanych przez Valarów, odkąd zstąpili na Ardę. Zebrała srebrną rosę z olbrzymich mis stojących pod Telperionem i z niej ukształtowała nowe gwiazdy, błyszczące jaśniej niż stare, aby oświetlić kraj na przyjście Pierworodnych. Dlatego tę, która w głębinach czasu, gdy się kształtował świat, nosiła imię Tintalle, Rozniecająca Światła, elfowie nazwali później Elentari, Królową Gwiazd. Wtedy to Varda umieściła na firmamencie gwiazdy Karnil, Luinil, Nenar, Lumbar, Alkarinque i Elemmire, a wiele innych, starych gwiazd skupiła w gromady niby drogowskazy na niebie Ardy: Wilwarin, Telumendil, Soronume i Anarrima, a także Menelmakar w lśniącym pasie, znak wróżebny Ostatniej Bitwy, która się rozegra u kresu dni. Wysoko zaś na północy, jako wyzwanie Melkorowi, zawiesiła koronę z siedmiu potężnych gwiazd, Valakirkę, Sierp Valarów, znak przeznaczenia. Powiadają, że o tej samej godzinie, gdy Varda kończyła swoją pracę — a trwało to bardzo długo — i gdy po raz pierwszy Menelmakar wzeszedł na niebie, a Helluin błękitnymi ognikami zamigotał we mgle nad krawędzią świata, Dzieci Ziemi zbudziły się. Nad oświetlonym gwiazdami jeziorem Kuivienen, Wodą Przebudzenia, Pierworodni ocknęli się ze snu, w którym spoczywali z woli Iluvatara; czas jakiś w milczeniu stali

na brzegu, a gdy otworzyli oczy, zobaczyli z całego świata najpierw gwiazdy na niebie. Odtąd zawsze je kochali, a Vardę Elentari czcili ponad innych Valarów. Wśród przemian świata kontury mórz i lądów rozpadały się i na nowo kształtowały; rzeki nie utrzymały się w swoich pierwotnych łożyskach, góry ruszyły się ze swoich posad, toteż nikt już dzisiaj nie odnajdzie drogi do Kuivienen. Elfy jednak opowiadają, że jezioro to leżało we wschodniej części Śródziemia, na jego północnym pograniczu, i było właściwie zatoką Wewnętrznego Morza Helkar, rozlanego przed wiekami na miejscu, gdzie pierwotnie tkwiły korzenie góry podtrzymującej latarnię Illuinę, dopóki jej Melkor nie zburzył. Wiele strumieni spływało od wschodu z wyżyn do jeziora, więc pierwszym dźwiękiem, jaki usłyszały elfy, był szum bystrego nurtu i plusk wody na kamieniach.

Przez długi czas mieszkali w tej swojej pierwszej ojczyźnie, nad wodą i pod gwiazdami, a chodząc po ziemi podziwiali na niej wszystko; wkrótce też zaczęli tworzyć własny język i nadawali nazwę każdej rzeczy, którą zobaczyli. Siebie nazywali Quendi, to znaczy „mówiący głosami", bo nie spotkali jeszcze żadnego innego żywego stworzenia umiejącego mówić i śpiewać.

Pewnego razu zdarzyło się, że Orome jadąc na łowy do wschodnich krain skręcił nad morzem Helkar ku północy i pomknął przez cienie Orokarni, Gór Wschodu. Nagle wierzchowiec jego, Nahar, zarżał głośno i zatrzymał się jak wryty. Orome, zaskoczony, siedział chwilę w milczeniu i wydało mu się, że w ciszy krainy pod gwiazdami słyszy daleki śpiew wielu głosów.

Tak oto, właściwie przypadkiem, Valarowie dowiedzieli się o przybyciu na Ardę tych, których od dawna wyczekiwali. Orome patrzył na elfy ze zdumieniem, jakby te istoty pojawiły się nagle, jakimś cudem, zupełnie niespodziewanie; jest to znamienna cecha Valarów, pochodzących spoza świata, że każdą rzecz i każde stworzenie pojawiające się w oznaczonym czasie na Ei witali jak coś nowego i niespodziewanego, chociaż wszystko zostało niegdyś zapowiedziane w Muzyce i z góry ukazane w Wizji.

Początkowo Pierworodni byli silniejsi i potężniejsi niż w późniejszych epokach, lecz nie piękniejsi; wprawdzie uroda Quendich za dni ich młodości przewyższała wszelkie piękno, jakie Iluvatar powołał do bytu, lecz czas jej nie zniszczył; życie na Zachodzie, troski i doświadczenia jeszcze ją wzbogaciły. Orome od razu pokochał Quendich i nadał im w ich własnej mowie imię Eldarów, czyli Gwiezdnego Ludu; później wszakże nazywano tak tylko te elfy, które poszły za Oromem na Zachód.

Jednakże wielu Pierworodnych zlękło się na widok tego obcego przybysza, a stało się to za sprawą Melkora. W późniejszych bowiem czasach mędrcy stwierdzili, że Melkor, zawsze czujny, wcześniej niż którykolwiek z Valarów wiedział o przebudzeniu się Quendich, wysyłał więc cienie i złe duchy, aby ich szpiegowały i uprowadzały. W ciągu kilku lat poprzedzających przybycie Oromego zdarzyło się wielokrotnie, że elf, który odłączył się od współbraci i zabłąkał zbyt

daleko sam lub z paru tylko towarzyszami, ginął i nigdy już nie wracał. Wśród Quendich mówiono z lękiem, że porwał go Łowca. Najstarsze pieśni elfów, po dziś dzień rozbrzmiewające echem na Zachodzie; wspominają o cieniach czy widmach błąkających się po górach nad Kuivienen lub przelatujących nagle między gwiazdami, a także o Czarnym Jeźdźcu, który na dzikim koniu ściga samotnych wędrowców, aby ich pożreć. To właśnie Melkor, nienawidząc Oromego i bojąc się go, albo nasyłał swoje potworne sługi w postaci jeźdźców, albo też rozsiewał kłamliwe pogłoski tego rodzaju, żeby Quendich usposobić wrogo do Valara na wypadek, gdyby się im pojawił swoim zwyczajem na koniu.

Dlatego słysząc rżenie Nahara i widząc jeźdźca, niektórzy Pierworodni ukryli się lub uciekli — na własną zgubę. Odważniejsi wszakże zostali i prędko zrozumieli, że Wielki Jeździec nie jest wysłannikiem ciemności, bo jego oblicze jaśniejące światłem Amanu od razu zjednało mu przychylność najszlachetniejszych elfów. O nieszczęśnikach, którzy dali się usidlić Melkorowi, nic prawie na pewno nie wiadomo. Któż bowiem z żyjących zstąpił w głębokie lochy pod Utumno, kto zbadał nikczemne zamysły Melkora?

Jednakże według mniemania mędrców z Eressei wszyscy Quendi, którzy przed zburzeniem twierdzy Utumno wpadli w ręce Melkora, trzymani tam byli w więzieniu i sztuką powolnego okrucieństwa zostali upodleni i zniewoleni. W ten sposób Melkor, dając upust zawiści i szyderstwu z Pierworodnych, wyhodował ohydne plemię orków, które miało być później najzawziętszym wrogiem elfów. Orkowie bowiem byli istotami żywymi i rozmnażali się tak samo jak inne Dzieci Iluvatara, a Melkor nie miał władzy stwarzania życia, czy to prawdziwego, czy pozornego, odkąd się zbuntował w epoce, o której mówi „Ainulindale", jeszcze przed początkiem świata. Tak powiadają mędrcy. Orkowie w głębi upodlonych serc nienawidzili swego władcy, sprawcy ich nieszczęścia, i służyli mu tylko ze strachu. Był to chyba najnikczemniejszy z postępków Melkora, najgorszy w oczach Iluvatara.

Orome spędził czas jakiś wśród Quendich, potem szybko pomknął przez lądy i morza z powrotem do Valinoru, by zawieźć Valarom wielką nowinę. Opowiedział im też o cieniach mącących spokój nad Kuivienen: Valarowie ucieszyli się, lecz radość ich przyćmiewały wątpliwości i długo naradzali się, co zrobić, żeby najskuteczniej uchronić Quendich od zakusów Melkora. Orome, nie czekając, co postanowią, pospieszył znów do Śródziemia i tam przebywał z elfami.

Manwe długo rozmyślał siedząc na szczycie Taniquetilu i prosił Iluvatara o radę. Wreszcie zszedłszy do Valmaru wezwał wszystkich Valarów, aby się zebrali w Kręgu Przeznaczenia; przybył tam nawet Ulmo z Morza Zewnętrznego.

I rzekł Manwe:

— Oto rada, którą Iluvatar natchnął moje serce: musimy za wszelką cenę od-

zyskać panowanie nad Ardą i uwolnić Quendich od cienia Melkora.

Tulkas przyjął te słowa z radością, lecz Aule ze smutkiem, przewidywał bowiem, jak okrutne rany zada światu wojna. Jednakże Valarowie poczyniwszy niezbędne przygotowania ruszyli zbrojna potęgą z Amanu, zdecydowani zdobyć warownię Melkora i położyć kres jego panowaniu. Melkor nigdy potem nie zapomniał, że wojnę podjęto w obronie elfów i że to oni stali się przyczyną jego klęski. Ale Pierworodni nie uczestniczyli w działaniach wojennych i niewiele wiedzieli o tej wyprawie potęgi Zachodu przeciw Północy i walce stoczonej na początku ich dni.

Melkor stawił czoło siłom Valarów w północno-zachodniej części Śródziemia i cała ta okolica doznała ciężkich szkód. Lecz armia Zachodu odniosła w tym pierwszym starciu błyskawiczne zwycięstwo, a słudzy Melkora uciekli do Utumno. Potem zastępy Valarów przeszły przez Śródziemie, zostawiając straże wokół Kuivienen; Quendi, nie wiedząc nic o Wielkiej Bitwie Potęg, zapamiętali tylko, że ziemia trzęsła się i jęczała pod ich stopami, wody burzyły się, a na północy niebo zaczerwieniło się łuną jak gdyby olbrzymich ognisk. Oblężenie Utumno ciągnęło się długo i było bardzo uciążliwe, wiele bitew rozegrało się pod bramami warowni, lecz do elfów dotarły tylko odległe odgłosy tych zmagań. Wielkie zmiany nastąpiły wówczas w ukształtowaniu Śródziemia: morze dzielące je od Amanu rozlało się szerzej, dno zapadło głębiej, woda wdarła się na wybrzeże i utworzyła zatokę, otwartą ku południowi. Liczne mniejsze zatoki powstały między Wielką Zatoką a cieśniną Helkarakse na dalekiej północy, gdzie prawie stykają się granice Śródziemia i Amanu. Najważniejsza z nich była zatoka Balar, gdyż do niej wpadała wielka rzeka Sirion spływająca z wypiętrzonych teraz na północy nowych gór: Dorthonionu i łańcucha górującego nad Hithlumem. Krainy dalekiej północy zostały wtedy spustoszone, gdyż tam znajdowała się warownia Utumno. Jej lochy wydrążone były w ziemi na niezmiernych głębokościach, czeluście ziały ogniem i roiły się od służby Melkora. W końcu bramy Utumno rozbito, mury wysadzono z fundamentów, a Melkor musiał się schronić w najgłębszym lochu. Wtedy Tulkas wystąpił jako najdzielniejszy wojownik wśród Valarów, stoczył pojedynek z Melkorem i powalił go na twarz u swych stóp; skuto nieprzyjaciela łańcuchem, zwanym Angainorem, zrobionym przez Aulego, i wzięto go do niewoli. Świat mógł przez długie wieki cieszyć się pokojem.

Jednakże Valarowie nie wykryli wszystkich umocnionych pieczar i lochów, chytrze zamaskowanych w głębi ziemi pod fortecami Angband i Utumno. Wiele złych stworów tam się przyczaiło, wiele też rozpierzchło się po świecie, szukając miejsc ciemnych i pustkowi, aby tam doczekać szczęśliwszej dla złych sił godzi-

ny. Zwycięzcy nie ujęli też Saurona.

Kiedy po bitwie znad gruzów Północy wzbiły się w górę czarne chmury i przesłoniły gwiazdy, Valarowie ruszyli z powrotem do Valinoru wlokąc z sobą Melkora, który miał ręce i nogi spętane, a oczy zasłonięte przepaską. Tak go postawiono pośrodku Kręgu Przeznaczenia, a chociaż padł na twarz u stóp Manwego i błagał o łaskę, nie otrzymał jej: wtrącono go do więzienia w warowni Mandosa, skąd nie zdołałby nikt uciec, ani elf, ani Valar, ani śmiertelny człowiek. Ogromny i potężny ten zamek leży w zachodniej części Amanu. Tam Melkorowi kazano pokutować przez trzy wieki; dopiero po ich upływie sprawa jego miała być ponownie rozpatrzona i wtedy wolno by mu było po raz drugi prosić o ułaskawienie.

Valarowie znów się zgromadzili na naradę, lecz zdania były podzielone. Jedni, którym przewodził Ulmo, uważali, że Quendim trzeba pozostawić swobodę ruchów na obszarze Śródziemia, aby wykorzystując swoje dary i umiejętności zaprowadzili w tym kraju porządek i uleczyli go z ran. Jednakże większość Valarów wzdragała się przed zostawieniem Quendich wśród niebezpieczeństw i ułudy świata, którego mroki rozjaśnia tylko światło gwiazd; poza tym, urzeczeni pięknością elfów, pragnęli ich mieć przy sobie. W końcu więc Valarowie postanowili wezwać Quendich do Valinoru, aby zamieszkali na zawsze w świetle Drzew, pod opieką Potęg Świata. Mandos, który dotychczas milczał, rzekł teraz: — A więc wyrok zapadł! — Z tego zaproszenia elfów wynikło później wiele nieszczęść. Pierworodni początkowo niechętnie odnieśli się do wezwania, bali się Valarów, ponieważ — z wyjątkiem Oromego — widzieli ich tylko uniesionych gniewem i ciągnących na wojnę. Orome więc raz jeszcze udał się do elfów, aby wybrać spośród nich grupę posłów, którzy mieli odwiedzić Valinor i potem zdać sprawę swojemu plemieniu. Posłów było trzech: Ingwe, Finwe i Elwe, późniejsi królowie.

Ujrzawszy Valarów w całej chwale i majestacie, przejęci czcią, zapragnęli gorąco światła i wspaniałości Drzew. Orome odprowadził więc posłów z powrotem nad jezioro Kuivienen, aby zdali sprawę innym Quendim z tego, co widzieli w Valinorze, i nakłonili współplemieńców do przeniesienia się na Zachód, zgodnie z życzeniem Valarów.

Wówczas to nastąpił pierwszy podział wśród elfów. Cały bowiem szczep Ingwego i większa część tych, którym przewodzili Finwe i Elwe, dała się porwać słowom wodzów i postanowiła pójść za Oromem; ci znani byli później pod mianem Eldarów, które Orome nadał na początku wszystkim elfom w ich własnym języku. Wielu wszakże odrzuciło wezwanie, woląc od blasku Drzew światło gwiazd i otwarte przestrzenie Śródziemia; tych nazwano Avarimi, co znaczy Niechętni: Avari rozłączyli się podówczas z Eldarami i wiele wieków miało upłynąć, zanim się te dwa odłamy elfów spotkały znowu.

Eldarowie natychmiast zaczęli się przygotowywać do opuszczenia pierwszego swojego kraju osiedlenia na wschodzie i do dalekiej wędrówki. Uformowali trzy hufce, a pierwszy, najmniej liczny, ruszył w drogę, prowadzony przez Ingwego,

najwyższego władcę całego plemienia elfów. Wszedł on do Valinoru i tam pozostał u stóp Potęg Świata, a wszystkie elfy czczą jego imię; nigdy już nie wrócił do Śródziemia ani nawet nie spojrzał w tamtą stronę. Lud jego, Vanyarowie, czyli Elfy Piękne, cieszy się szczególną łaską Manwego i Vardy. Mało kto spośród śmiertelnych ludzi mógł kiedykolwiek zetknąć się z Vanyarami.

Następny hufiec tworzyli Noldorowie, nazwani tak dla swej mądrości, szczep podległy Finwemu, Elfy Głębokie, zaprzyjaźnione zwłaszcza z Aulem. Pieśni wiele o nich mówią, bo w pradawnych czasach Noldorowie długo i ciężko pracowali i walczyli w krainach Północy.

Ostatni ruszył hufiec trzeci, najliczniejszy; jego członkowie nazwani zostali Telerimi, ponieważ ociągali się w pochodzie i nie byli całkowicie zdecydowani, czy chcą przejść z półmroku Śródziemia w blask Valinoru. Lubili wodę i gdy wreszcie dotarli na zachodnie wybrzeże, zakochali się w morzu. W Amanie nazwano ich więc Elfami Morskimi, czyli Falmarimi, bo ich muzyka rozbrzmiewała na wybrzeżu, tam gdzie biją o nie fale. Ze względu na wielką liczebność, szczep ten miał aż dwóch wodzów; byli to Elwe Singollo (to znaczy Szary Płaszcz) i jego brat Olwe.

Te trzy szczepy Eldarów, czyli Eldalie, które dotarły wcześniej lub później na najdalszy Zachód, gdy nad nim jeszcze kwitły Drzewa, nazwano Kalaquendimi, czyli Elfami Światła. Byli wszakże i tacy Eldarowie, którzy wprawdzie wyszli znad Kuivienen na Zachód, lecz w ciągu długiej wędrówki zabłądzili, zboczyli z drogi lub zatrzymali się na wybrzeżu Śródziemia; jak mówiono potem, ci Pierworodni rekrutowali się w większości ze szczepu Telerich. Osiedlili się nad morzem albo błąkali się po lasach i górach świata, lecz serca ich zawsze zwrócone były ku Zachodowi. Kalaquendi nazywali tych swoich pobratymców Umanyarami, ponieważ nigdy nie doszli do Amanu i nie poznali Błogosławionego Królestwa. Zarówno Umanyarów, jak Avarich obejmowała nazwa Moriquendi, czyli Elfy Ciemności, bo nie ujrzeli Światła, które jaśniało nad Światem, zanim ukazały się Słońce i Księżyc.

Powiadają, że gdy hufce Eldarów ruszywszy z Kuivienen pod przewodem Oromego, który jechał na swoim białym koniu Naharze podkutym złotymi podkowami, okrążały od północy morze Helkar i skręcały na zachód, przed nimi nad północnym pobojowiskiem wisiały jeszcze ogromne czarne chmury i przesłaniały gwiazdy. Niemało elfów zlękło się wówczas, pożałowało decyzji opuszczenia pierwszej ojczyzny i zawróciło z drogi; o tych słuch zaginął.

Długi i mozolny był pochód Eldarów na zachód, musieli bowiem przebyć niezliczone mile bezdrożami i wertepami Śródziemia. Zresztą nie chcieli się spieszyć, bo wszystko, co widzieli dokoła, budziło w nich podziw i wiele krain, wiele rzek nęciło ich, aby zabawili czas jakiś w owych stronach. Wprawdzie wszyscy

pragnęli wędrować, lecz niejeden bardziej się lękał osiągnąć cel, niźli do niego tęsknił z nadzieją. Ilekroć więc Orome rozstawał się z nimi, mając jakieś inne ważne sprawy do załatwienia, Eldarowie zatrzymywali się w miejscu i czekali, póki przewodnik nie wrócił. Po wielu latach takiej niespiesznej wędrówki zdarzyło się, że idąc lasami trafili nad rzekę większą niż wszystkie, jakie dotychczas spotykali.

Na drugim jej brzegu piętrzyły się góry tak wysokie, że szczyty ich zdawały się przebijać rozgwieżdżone niebo. Ta właśnie rzeka, nazwana później Wielką Rzeką Anduiną, stanowiła przez wszystkie następne wieki granicę zachodnich krain Śródziemia, a Hithaeglir, Góry Mgieł, wznosiły się na granicy Eriadoru, lecz w tamtych dawnych czasach były wyższe i groźniejsze niż później; wzniósł je Melkor, żeby przeszkodzić Oromemu w jego wyprawach do Śródziemia. Teleri długo obozowali na wschodnim brzegu rzeki i mieli ochotę pozostać tam, lecz Vanyarowie i Noldorowie przeprawili się na zachodni brzeg i Orome poprowadził ich dalej przez górskie przełęcze. A gdy Orome zniknął Telerim z oczu, ogarnął ich strach przed ciemnymi szczytami majaczącymi za rzeką. Był w hufcu Olwego elf, który zawsze zwlekał w drodze; nazywał się Lenwe. Ów Lenwe postanowił zaniechać dalszej wędrówki na zachód i powiódł sporą gromadkę elfów brzegiem wielkiej rzeki na południe; przez wiele następnych wieków ich współplemieńcy nie wiedzieli, co się z tą grupą stało. Wędrujący w niej nazywali się Nandorami, z czasem bowiem utworzyli odrębny szczep, różniący się od innych, lecz podobnie jak tamte kochający wodę; osiedlali się najczęściej przy wodospadach i nad bystrymi strumieniami. Więcej niż inne elfy wiedzieli o wszelkich żywych stworzeniach, drzewach i ziołach, ptakach i zwierzętach. Po latach syn Lenwego, Denethor, podążył ostatecznie na zachód i przeprowadził z sobą część szczepu za góry do Beleriandu, a stało się to jeszcze przed wzejściem Księżyca.

Vanyarowie i Noldorowie znaleźli się wreszcie za Górami Błękitnymi, Ered Luin, dzielącymi Eriador od najdalej na zachód wysuniętej krainy Śródziemia, nazwanej później przez elfy Beleriandem; forpoczty zeszły przez Dolinę Sirionu na brzeg Wielkiego Morza pomiędzy fiordem Drengist i zatoką Balar, lecz tu na widok ogromnej wody wielu elfów przelękło się i cofnęło w lasy i góry Beleriandu. Orome opuścił ich, aby pospieszyć do Valinoru i naradzić się z Manwem.

Natomiast hufiec Telerich przeprawił się przez Góry Mgliste i szedł na przełaj rozległymi ziemiami Eriadoru, przynaglany przez Elwego Singollo, który urzeczony światłami Valinoru pragnął jak najprędzej znów je zobaczyć, a poza tym nie chciał rozstawać się z Noldorami, ponieważ bardzo się przyjaźnił z ich wodzem Finwem. Tak więc po wielu latach Teleri również przebyli Ered Luin i weszli do wschodniej części Beleriandu. Tam się zatrzymali i czas jakiś mieszkali za rzeką Gelion.

IV

Thingol i Meliana

Wśród Majarów mieszkających w ogrodach Lorien nie było istoty piękniejszej, rozumniejszej i lepiej umiejącej czarować głosem niż Meliana. Mówią, że gdy w porze zmieszania świateł Meliana śpiewała, Valarowie porzucali swe zajęcia, ptaki Valinoru przerywały swój radosny szczebiot, dzwony Valmaru milkły, a źródła wstrzymywały swe wody. Słowiki, czyli lomelindi, które Meliana nauczyła śpiewać, otaczały ją, gdziekolwiek się pojawiła. Lubiła głęboki cień wielkich drzew. Przed powstaniem Świata była najbliżej związana z Yavanną, a gdy Pierworodni obudzili się nad jeziorem Kuivienen, opuściła Valinor i zamieszkała na Bliższych Ziemiach, aby przed świtem wypełniać ciszę Śródziemia swoim głosem i głosami towarzyszących jej ptaków.

Pod koniec wędrówki, jak mówią pieśni, Teleri długo odpoczywali w Beleriandzie Wschodnim, za rzeką Gelion; wielu Noldorów podówczas jeszcze przebywało w zachodniej części Beleriandu, w lasach, które otrzymały później nazwy: Neldoreth i Region. Wódz Telerich, Elwe, często zapuszczał się w lasy, chcąc w siedzibach Noldorów odszukać swego przyjaciela Finwego; pewnego razu idąc samotnie przez rozświetlony blaskiem gwiazd las Nan Elmoth usłyszał śpiew słowików. Elwe przystanął i nagle czar padł na niego; z daleka, ponad śpiewem lomelindich, dobiegł do jego uszu głos Meliany i wypełnił mu serce zachwytem i tęsknotą. Elwe zapomniał o swoim plemieniu i o wszystkich swych pragnieniach; za śpiewem ptaków szedł w cieniu drzew w głąb Nan Elmoth i zabłądził w tym lesie. W końcu jednak trafił na otwartą przestrzeń pod gwiazdami, a gdy wyjrzał z ciemnego gąszczu, zobaczył stojącą na niej Melianę i światło Amanu promieniujące z jej twarzy.

Nie odezwała się ani słowem, lecz Elwe w porywie miłości podbiegł do niej i ujął ją za rękę i w tym samym okamgnieniu taki czar ich ogarnął, że stali na tym miejscu przez długie lata odmierzane obrotami gwiazd nad głowami dwojga zakochanych; ciemne drzewa w Nan Elmoth wybujały wysoko, zanim oni przemówili

nareszcie. Tak więc elfowie z jego szczepu szukali swego wodza nadaremnie, aż w końcu Olwe objął władzę i poprowadził Telerich dalej. Elwe Singollo nigdy żywy nie przepłynął morza i nie zobaczył ponownie Valinoru; Meliana także nie powróciła tam, dopóki trwało ich wspólne królestwo; przekazała wszakże rodom elfów i ludzi cząstkę ducha Ainurów, którzy przebywali z Iluvatarem, zanim powołał do bytu Świat. Elwe został później królem, cieszył się wielką sławą, a jego poddanymi byli wszyscy Eldarowie z Beleriandu; nazywano ten lud Sindarami, Elfami Szarymi, Elfami Półmroku, a ich król nosił przydomek Szary Płaszcz, co w mowie tej krainy brzmiało: Elu Thingol. Meliana była królową mądrzejszą niż istoty zrodzone w Śródziemiu; ukryty pałac królewski Menegroth, Tysiąc Grot, znajdował się w Doriath. Meliana użyczyła swemu małżonkowi potężnej władzy, lecz Thingol już przedtem górował nad innymi Eldarami i on jeden wśród Sindarów zobaczył własnymi oczami Drzewa w porze ich rozkwitu; chociaż był królem Umanyarów, nie zalicza się go do Moriquendich, lecz do Elfów Światła, możnych wśród mieszkańców Śródziemia. Z miłości Thingola i Meliany przyszły na świat najpiękniejsze Dzieci Iluvatara, których urody nikt w ciągu wieków nie zaćmił i nigdy nie zaćmi.

V

Eldamar i książęta Eldalie, ludu Eldarów

Wreszcie hufce Vanyarów i Noldorów doszły na ostatnie zachodnie wybrzeże Bliższych Ziem. W zamierzchłych czasach po Bitwie Potęg północny odcinek tych wybrzeży wyginał się coraz bardziej ku zachodowi, tak że w końcu na północnej krawędzi Ardy tylko wąska cieśnina dzieliła Aman i leżący na jego obszarze Valinor od Bliższych Ziem, lecz woda ta pokryta była lodową krą, zmrożona srogim tchnieniem Melkora. Dlatego Orome nie zaprowadził hufców Eldalie dalej na północ, lecz skierował je do pięknej Doliny Sirionu, do kraju nazwanego później Beleriandem; u tych wybrzeży, których Eldarowie po raz pierwszy z lękiem i podziwem ujrzeli Morze, rozpościerał się pomiędzy nimi a górami Amanu szeroki, ciemny i głęboki ocean.

Wtedy więc, zgodnie z postanowieniem Valarów, Ulmo przybył na brzeg Śródziemia i przemówił do Eldarów stojących tam zapatrzonych na ciemne fale; i pod wpływem słów Ulma, a także muzyki jego rogów zrobionych z konch lęk zmienił się w sercach Pierworodnych w chęć poznania morza. Ulmo wyrwał więc od korzeni wyspę, która od dawna, od dni zamętu i upadku Illuiny sterczała samotnie pośród wód, z dala od obu brzegów; z pomocą swoich sług przesunął ją niby ogromny okręt do zatoki Balar, gdzie Sirion wpada do morza, i tam ją zakotwiczył. Vanyarowie i Noldorowie weszli na wyspę i z nią razem zostali przeciągnięci przez morze, aż w końcu przybili do długiego wybrzeża u stóp Gór Amanu; wkroczyli do Valinoru, a gospodarze tej krainy przyjęli ich do wspólnej szczęśliwości. Lecz wschodni róg wyspy, zbyt mocno zaryty w mieliznę u ujścia Sirionu, ułamał się i pozostał na tym miejscu. Taki był, jak mówią, początek wyspy Balar, którą później Osse często odwiedzał.

Teleri wszakże pozostali w Śródziemiu, mieszkając bowiem w Beleriandzie Wschodnim, daleko od morza, za późno usłyszeli wezwanie Ulma; wielu też szukało wciąż jeszcze swego wodza Elwego i nie chciało bez niego wędrować za morza. Gdy jednak Teleri dowiedzieli się, że Ingwe i Finwe na czele swoich

szczepów odpłynęli, wielu z nich pospieszyło na wybrzeże Beleriandu i odtąd żyli w pobliżu ujścia Sirionu tęskniąc do przyjaciół, którzy zniknęli za morzem. Na miejsce Elwego wybrali na króla jego brata, Olwego. Przez długi czas mieszkali na wybrzeżu zachodniego morza, a Osse i Uinena często ich odwiedzali i zaprzyjaźnili się z nimi. Osse siedząc na skale tuż obok krawędzi lądu przemawiał do nich i od niego Teleri nauczyli się wszystkiego, co trzeba wiedzieć o morzu i o muzyce morza. Od początku lubili wodę i umieli śpiewać piękniej niż inne elfy, lecz dzięki przyjaźni z Ossem zawartej w Beleriandzie rozmiłowali się w morzu, a w ich pieśniach słychać było szum fal bijących o brzegi.

Tak przeminęło wiele lat, aż wreszcie Ulmo dał się ubłagać Noldorom i ich królowi Finwemu, którzy cierpieli z powodu długiej rozłąki z przyjaciółmi i prosili, aby przywiódł Telerich do Amanu, jeśli się na to zgodzą. Większość Telerich rzeczywiście tego pragnęła, lecz Osse bardzo się zmartwił, gdy Ulmo wrócił na wybrzeże Beleriandu, żeby ich zabrać do Valinoru. Osse bowiem, który się opiekował morzami Śródziemia i brzegami Bliższych Ziem żałował, że jego dziedzina nie będzie rozbrzmiewała głosami Telerich. Część ich zdołał skłonić do pozostania i tych znano później pod mianem Falathrimów, czyli Elfów z Falas, zamieszkujących przystanie Brithombar i Eglarest, pierwszych w Śródziemiu żeglarzy i szkutników. Władcą ich był Kirdan, Budowniczy Okrętów.

Na Bliższych Ziemiach pozostali także krewniacy i przyjaciele Elwego Singollo, wytrwale poszukujący zaginionego wodza: serca ich też tęskniły do Valinoru i światła Drzew i byliby chętnie popłynęli na Zachód, gdyby Ulmo i Olwe zgodzili się zaczekać jeszcze jakiś czas. Olwe jednak naglił do podróży i większa część Telerich weszła na wyspę, którą Ulmo poprowadził przez morze. Garstka przyjaciół Elwego została na wybrzeżu Śródziemia i przybrała nazwę Eglath, to jest Ludu Opuszczonego. Przebywali w lasach i wśród gór Beleriandu, unikając odtąd morza, które budziło w nich smutek. W głębi serca nigdy nie przestali tęsknić do Amanu.

W końcu Elwe ocknął się z długotrwałego urzeczenia i wraz z Melianą wyszedł z Nan Elmoth; zamieszkali odtąd w lasach w głębi lądu. Elwe gorąco pragnął ujrzeć znów światło Drzew, lecz widział je w twarzy Meliany niby w najczystszym zwierciadle i tym ich odblaskiem gotów był się zadowalać. Wierni współplemieńcy zgromadzili się wokół niego z radością i patrzyli ze zdumieniem na swego wodza. Elwe bowiem, który już przedtem był wspaniały, teraz wyglądał jak król Majarów: włosy jego lśniły srebrzyście, wzrostem przewyższał wszystkie Dzieci Iluvatara; niezwykłe też czekały go losy.

Tymczasem Osse pospieszył w ślad za hufcem Olwego, a gdy zawinęli do Zatoki Eldamaru (to znaczy Krainy Elfów), zaczął wołać Telerich, oni zaś, poznając jego głos, prosili Ulma, aby przerwać podróż. Ulmo wysłuchał ich i pozwolił, że-

by Osse przytwierdził wyspę do dna i zakorzenił ją w fundamentach morza. Ulmo zgodził się na to chętnie, bo rozumiał serca Telerich i podczas narady Valarów był przeciwny sprowadzeniu ich do Valinoru sądząc, że dla Quendich stosowniejszym miejscem jest Śródziemie. Valarowie na wieść o takim jego postępku byli niezadowoleni, a Finwe zasmucił się, że Teleri nie dopłynęli do Amanu, a jeszcze bardziej, że nie znaleźli Elwego, pojął bowiem, że nie zobaczy go już nigdy; chyba w Siedzibie Mandosa. Lecz wyspy nie ruszono z miejsca, na którym stała w Zatoce Eldamaru; dano jej nazwę Tol Eressea, to znaczy Samotna Wyspa, i na niej zamieszkiwali Teleri tak, jak sami pragnęli: mając nad sobą gwiazdy niebios, a zarazem mając w zasięgu wzroku Aman i wybrzeża krainy nieśmiertelności; żyli długo w odosobnieniu na Samotnej Wyspie, toteż z czasem utworzyli własną mowę, odmienną od języka Vanyarów i Noldorów. Tym zaś dwom szczepom Valarowie dali ziemię i miejsce, gdzie mogli się osiedlić. Ponieważ nawet w kwitnących i opromienionych blaskiem Drzew ogrodach Valinoru tęsknili niekiedy do widoku gwiazd, zrobiono wyłom w potężnej ścianie gór Pelori i wzniesiono wysoki zielony pagórek na dnie głębokiej doliny nachylonej ku morzu, i nazwano go Tuną. Światło Drzew spływało na Tunę od zachodu, tak że cień wzgórza padał zawsze na wschód i od tej strony otwierał się widok na Zatokę Eldamaru, Samotną Wyspę i Morze Cienia. Przez Kalakiryę, Przełęcz Światła, przedostawał się blask Błogosławionego Królestwa, rozniecając złote lub srebrne skry w ciemnych falach i dosięgając Samotnej Wyspy, dzięki czemu jej zachodnie brzegi zieleniły się pięknie. Tam właśnie pojawiły się pierwsze kwiaty, jakie widziano kiedykolwiek po wschodniej stronie Gór Amanu.

Na wierzchołku Tuny zbudowali sobie Eldarowie miasto, białe mury i tarasy Tirionu; nad wszystkimi innymi górowała Wieża Ingwego, Mindon Eldalieva, a światło jej srebrnej latarni przebijało mgły i widoczne było z daleka na morzu, lecz bardzo nielicznym tylko śmiertelnikom udało się z pokładu statku dostrzec tę wąską smugę blasku.

W Tirionie na wzgórzu Tuna Vanyarowie i Noldorowie mieszkali razem przez długie wieki. Ponieważ z wszystkich cudów Valinoru najbardziej kochali Białe Drzewo, Yavanna dała im drzewo zupełnie do Telperiona podobne, chociaż nieco mniej wspaniałe i nie promieniujące własnym światłem; w mowie Sindarów nazwano je Galathilionem. Rosło na dziedzińcu pod Mindon Eldalieva i kwitło obficie, a z jego nasion wyhodowano w Eldamarze wiele podobnych drzew. Jedno z nich zasadzono później na Tol Eressei, gdzie się bujnie rozwinęło; nazwano je Kelebornem i z niego zrodziło się, gdy się czas dopełnił, Białe Drzewo Numenoru, Nimloth, którego historia opowiedziana jest na innym miejscu.

Manwe i Varda szczególnie kochali Vanyarów, Elfy Piękne, lecz Aule wyróżniał Noldorów i wraz ze swoimi pomocnikami często ich odwiedzał. Noldorowie zdobyli ogromną wiedzę i wiele umiejętności, tak jednak łaknęli głębszej jeszcze nauki, że wkrótce w różnych dziedzinach prześcignęli swoich mistrzów. Wprowa-

dzili mnóstwo zmian do swego języka, bo rozmiłowani byli w słowach i szukali nowych najstosowniejszych nazw dla każdej rzeczy, którą poznawali lub którą sobie wyobrażali. 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 hojnie rozdawali, wzbogacając własnym trudem cały Valinor.

W późniejszych czasach Noldorowie wrócili do Śródziemia i nasza opowieść poświęcona jest głównie ich czynom; dlatego warto wymienić od razu rodowody książąt i ich imiona w takim brzmieniu, jakie przybrały one później w mowie elfów z Beleriandu.

Królem Noldorów był Finwe. Jego synami byli Feanor, Fingolfin i Finarfin, lecz tylko Feanora zrodziła Miriel Serinde, dwóch zaś jego młodszych braci druga małżonka Finwego, Indis z plemienia Vanyarów.

Feanor przewyższał braci sztuką władania słowami, zręcznością rąk i wiedzą, a duch palił się w nim jak płomień. Fingolfin był najsilniejszy, najstateczniejszy i najmężniejszy. Finarfin zaś wszystkich zaćmiewał urodą i wielką mądrością serca; zaprzyjaźnił się później z synami Olwego, wodza Telerich, i pojął za żonę jego córkę, Earwenę z Łabędziej Przystani — Alqualonde.

Wyliczmy z kolei siedmiu synów Feanora: rosły Maedhros; Maglor — obdarzony potężnym głosem, tak że śpiew jego słyszano daleko wokół na lądzie i morzu; piękny Kelegorm; ciemnowłosy Karanthir; przebiegły Kurufin, który po ojcu odziedziczył zręczne ręce; najmłodsi bliźniacy, Amrod i Amras, jak dwie krople wody podobni z twarzy i usposobienia; dorósłszy wsławili się jako znakomici myśliwi w lasach Śródziemia. Łowami chętnie też zabawiał się Kelegorm, który w Valinorze przyjaźnił się z Oromem i często cwałował za głosem jego rogu.

Fingolfin miał dwóch synów: Fingona, późniejszego króla Noldorów na północy świata, oraz Turgona, władcę Gondolinu; miał też córkę, Aredhelę Białą, według rachuby lat Eldarów młodszą od braci; osiągnąwszy pełnię wzrostu i piękności, Aredhela była silna i wysoka, lubiła konno przemierzać lasy i polować. Towarzyszyli jej często synowie Feanora, lecz żadnemu z tych krewniaków nie ofiarowała swej miłości. Nazywano ją Ar- Feiniel, Białą Panią Noldorów, gdyż przy ciemnych włosach cerę miała bardzo jasną, a ubierała się wyłącznie w biel i srebro.

Synami Finarfina byli wierny Finrod (przezwany później Felagundem, Władcą Jaskiń), Orodreth, Angrod i Aegnor, wszyscy czterej zaprzyjaźnieni z synami Fingolfina jak z rodzonymi braćmi. Siostra ich Galadriela, najpiękniejsza wśród całego potomstwa Finwego, miała włosy lśniące złociście, jak gdyby w ich sieci

zachował się cały blask Laurelinu.

W tym miejscu wypada opowiedzieć, jak się to stało, że Teleri w końcu przybyli do Amanu. Długie wieki spędzili 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. Tam zamieszkali i mogli do syta nacieszyć się światłem Drzew, chodząc po wyłożonych złotem ulicach Valmaru i po kryształowych schodach Tirionu na zielonym pagórku Tuna. Najczęściej jednak pływali na swoich śmigłych statkach po wodach Zatoki Eldamaru lub brodzili w przybrzeżnych falach, z głowami lśniącymi od blasku docierającego tutaj spoza gór. Noldorowie dali im mnóstwo klejnotów, opali, diamentów, jasnych kryształów, a Teleri rozsiali je po wybrzeżu i rozrzucili w płytkich przybrzeżnych jeziorkach; wyławiali też z morza mnóstwo pereł i zdobili nimi ściany swoich dworów a także pałace Olwego w Alqualonde, Łabędziej Przystani, oświetlonej przez wiele latarni. To bowiem był ich gród i port ich okrętów, budowanych w kształcie łabędzi ze złotymi dziobami, z oczyma ze złota i gagatu. Bramę przystani tworzyła lita skała, sklepiona w łuk i wyrzeźbiona przez morze, a znajdowało się to miasto na granicy Eldamaru, na północ od Kalakirii, gdzie gwiazdy jaśniały silnym, czystym światłem.

Z biegiem wieków Vanyarowie coraz bardziej kochali krainę Valarów i blask Drzew, toteż porzucili Tirion, miasto na wzgórzu Tuna, aby odtąd mieszkać na Górze Manwego, na równinach lub w lasach Valinoru; rozstali się wtedy z Noldorami. W sercach Noldorów nigdy bowiem nie zatarła się pamięć o Śródziemiu leżącym pod gwiazdami; mieszkali na przełęczy Kalakirya oraz w górach i dolinach, do których dochodził szum zachodniego morza; wprawdzie wielu z nich odwiedzało często krainę Valarów i wędrowało daleko, by zbadać tajemnice ziemi i wody, i wszystkich żywych stworzeń, lecz mieszkańcy Tuny i mieszkańcy Alqualonde najchętniej trzymali się podówczas we własnym gronie. Finwe panował w Tirionie, a Olwe w Łabędziej Przystani, lecz za najwyższego króla wszystkich elfów uważany był zawsze Ingwe, który pozostał na wieki u stóp Manwego, na szczycie Taniquetilu. Feanor i jego synowie nigdy nie przebywali długo na jednym miejscu; wędrowali daleko aż na pogranicza Valinoru, zapuszczali się nawet na skraj ciemności, na zimne wybrzeża Morza Zewnętrznego, bo pociągało

ich Nieznane. Często gościli na dworze Aulego; Kelegorm wszakże najchętniej odwiedzał dom Oromego i tam wiele się nauczył o ptakach i zwierzętach; znał także ich mowę. Wszystkie bowiem stworzenia, które żyją lub kiedykolwiek żyły w Królestwie Ardy, można było wówczas spotkać w Amanie, z wyjątkiem dzikich, złych stworów Melkora. Było tam wiele innych istot, których w Śródziemiu nikt nie oglądał i zapewne nigdy już nie zobaczy, bo postać świata odmieniła się od tamtych dni raz na zawsze.

VI

Feanor i uwolnienie Melkora z oków

Tak więc wszystkie trzy szczepy Eldarów zgromadziły się wreszcie w Valinorze, a Melkor był skuty łańcuchami. Błogosławione Królestwo osiągnęło swój zenit, pełnię chwały i błogości, a trwało to długo, jeśli mierzyć latami ów czas, który we wspomnieniach wydaje się za krótki. Eldarowie w tym okresie dojrzeli ciałem i umysłem, a Noldorowie postąpili dalej jeszcze w wiedzy i umiejętnościach: przez wszystkie te lata bowiem pracowali radośnie, wynajdując albo tworząc wiele rzeczy pięknych i godnych podziwu. Wtedy też wymyślili pismo, a uczony Rumil z Tirionu opracował znaki, którymi można było utrwalać mowę i pieśni, ryjąc w metalu lub w kamieniu czy też rysując pędzlem albo piórem.

W tym czasie w Eldamarze, w domu króla, w Tirionie na wzgórzu Tuna, urodził się najstarszy i najukochańszy syn Finwego; na imię miał Kurufinwe, lecz matka nazwała go Feanorem, Duchem Ognistym, i pod tym mianem występuje on we wszystkich opowieściach Noldorów.

Matkę jego, Miriel, nazywano Hafciarką, Serinde, ponieważ nikt nie umiał lepiej od niej tkać i władać igłą; żadna z cór Noldorów nie mogła się z nią równać w zręczności tworzenia najkunsztowniejszych wyrobów. Miłość Finwego i Miriel była wielka i radosna, zaczęła się bowiem w Błogosławionym Królestwie za dni jego blasku. Lecz urodzenie syna wyczerpało siły cielesne i duchowe Miriel tak, że po wydaniu go na świat pragnęła już tylko uwolnić się od trudów życia. Nadała Feanorowi imię i powiedziała do męża:

— Nigdy więcej nie urodzę dziecka, bo wszystkie siły, którymi mogłabym obdzielić liczne potomstwo, zabrał ten pierworodny.

Finwe bardzo się zmartwił, gdyż Noldorowie byli wtedy młodym jeszcze plemieniem i pragnął spłodzić wiele dzieci, aby się cieszyły szczęściem Amanu. Odparł więc żonie:

— Z pewnością są w Amanie leki na wszelkie słabości! — Gdy wszakże Miriel nie odzyskała sił; Finwe udał się po radę do Manwego, on zaś powierzył

Miriel opiece Irma, rządzącego w Lorien. Rozstając się z żoną (na krótki czas, jak mniemał) Finwe był smutny, bo żałosny zdawał mu się los skazujący matkę na rozłąkę z synem i nie pozwalający jej nacieszyć się nim, przynajmniej w pierwszym okresie jego dzieciństwa.

— Tak, to bardzo smutne — powiedziała Miriel — i płakałabym, gdybym nie była tak okropnie znużona. Nie miej mi za złe tego ani wszystkiego, co zapewne nastąpi.

Udała się więc do ogrodu Lorien i tam ułożyła się do snu, ale chociaż wyglądała, jakby spała, w rzeczywistości duch jej opuścił ciało i cicho pomknął do siedziby Mandosa. Służebne Este, żony Irma, pielęgnowały jej ciało tak, że pozostało niezmienione, lecz duch już do niego nie wrócił. Finwe żył w smutku, często odwiedzał Lorien i przesiadując pod srebrzystymi wierzbami obok ciała żony wołał ją po imieniu. Lecz nadaremnie. On jeden w Błogosławionym Królestwie wyzuty był z powszechnej radości. Po jakimś czasie zaprzestał więc wędrówek do Lorien.

Całą miłość skupił odtąd na synu. Feanor rósł szybko, jakby tajemny ogień żarzył się w nim nieustannie. Był wysoki, twarz miał piękną i władczą, oczy rozjarzone przenikliwym blaskiem i jasne, chociaż włosy czarne niby skrzydła krucze. We wszystkich dążeniach okazywał zapał i stałość. Rzadko zmieniał swoje zamiary pod wpływem czyichś rad, nigdy nie dawał się ugiąć przemocy. Wśród wszystkich ówczesnych i późniejszych Noldorów odznaczał się największą przenikliwością umysłu i zręcznością rąk. Już za młodu udoskonalając dzieło Rumila obmyślił pismo, nazwane od jego imienia i używane przez Eldarów w ciągu wielu następnych wieków; on też pierwszy z Noldorów odkrył sztukę tworzenia klejnotów większych i jaśniej błyszczących niż szlachetne kamienie, które znajdowano w ziemi. Początkowo były to klejnoty białe i bezbarwne, lecz w świetle gwiazd lśniły niebieskimi i srebrnymi płomykami jaśniej niż Helluin; wytwarzał też inne kryształy, w których można było zobaczyć rzeczy odległe, w pomniejszeniu, lecz wyraźnie, jak gdyby oczyma orłów Manwego. Umysł Feanora i jego ręce rzadko pozostawały bezczynne.

We wczesnej młodości zaślubił Nerdanelę, córkę znakomitego kowala Mahtana, którego Aule wyróżniał łaskami. Od teścia Feanor nauczył się wiele z dziedziny obróbki kruszców i kamieni. Nerdanela niemal dorównywała mężowi siłą woli, lecz miała więcej niż on cierpliwości, starała się raczej zrozumieć myśl innych istot niż nad nimi panować i zrazu powściągała Feanora, gdy jego serce pałało zbytnim żarem; później zraził ją swymi pochopnymi uczynkami i małżonkowie oddalili się od siebie. Nerdanela urodziła Feanorowi siedmiu synów i kilku z nich — lecz nie wszystkim — przekazała w dziedzictwie własne przymioty charakteru.

Po pewnym czasie Finwe pojął drugą żonę, Indis Piękną, ze szczepu Vanyarów, bliską krewniaczkę wielkiego króla Ingwego, złotowłosą, rosłą, w niczym niepodobną do Miriel. Finwe bardzo ją pokochał i odzyskał radość życia, lecz cień

Miriel nigdy nie opuszczał jego domu ani serca; nikomu też ze swoich bliskich nie poświęcał Finwe tyle miłości i myśli co Feanorowi.

Feanor nie był rad z powtórnego ożenku ojca, niezbyt kochał Indis oraz jej dwóch synów, Fingolfina i Finarfina. Trzymał się z daleka od nich, zajęty poznawaniem sekretów Amanu, pogłębianiem wiedzy i ulubionymi rękodziełami. Niejeden w tym rozłamie domu Finwego upatrywał przyczyny późniejszych nieszczęść, w których Feanor odegrał znaczną rolę; mówiono, że gdyby Finwe nie szukał po stracie Miriel pociechy i zadowolił się pierworodnym wspaniałym jedynakiem, Feanor inaczej by swoim życiem pokierował i uniknięto by wiele złego. Historia bowiem nieszczęść i waśni w rodzie Finwego wyryta jest głęboko w sercach elfów ze szczepu Noldorów. Ale synowie, których urodziła Indis, a później ich potomkowie dokonali wielkich czynów i okryli się chwałą; a historia Eldarów byłaby bez nich uboższa.

Podczas gdy Feanor i inni noldorscy mistrzowie rzemiosł pracowali radośnie i nie przewidywali końca swoich trudów, a synowie Indis dorastali do pełnej dojrzałości — Pełnia Valinoru miała się już ku końcowi. Skończył się bowiem wyznaczony wyrokiem Valarów czas niewoli Melkora, który trzy wieki przeżył samotnie w więzieniu Mandosa, teraz zaś Manwe, tak jak mu przyrzekł, wezwał go przed trony Valarów. Ujrzał Melkor ich chwałę i szczęście, a w sercu jego zbudziła się zazdrość; ujrzał Dzieci Iluvatara siedzące u stóp Potęg Świata i w sercu jego wezbrała nienawiść; ujrzał bogactwo klejnotów i zapałał żądzą posiadania tych skarbów. Ukrył jednak swoje myśli i odroczył zemstę.

Pod bramą Valmaru uniżył się przed Manwem i padłszy do jego stóp błagał o przebaczenie; przysięgał, że gotów jest przyjąć ostatnie, najniższe miejsce wśród wolnych mieszkańców Valinoru i pomagać Valarom w ich pracach, a zwłaszcza że postara się naprawić szkody, które wyrządził na świecie. Nienna poparła prośbę Melkora, lecz Mandos milczał.

Wreszcie Manwe udzielił Melkorowi przebaczenia, lecz Valarowie nie chcieli go jeszcze tracić z oczu i zaufać mu, nakazali więc, by nie oddalał się poza bramy Valmaru. Melkor wszakże mówił i postępował wtedy pięknie, a zarówno Eldarowie, jak Valarowie odnosili wiele pożytku z jego rad, jeśli się o nie zwracali, toteż w jakiś czas później pozwolono mu swobodnie poruszać się po całym kraju i Manwe sądził, że Melkor jest uleczony. Manwe bowiem, żadnym złem nie skalany, nie mógł zrozumieć zła, a przy tym pamiętał, że na początku, w zamyśle Iluvatara, Melkor był mu równy. Nie przeniknął do głębi serca Melkora i nie dostrzegł, że wszelka miłość zniknęła w nim na zawsze. Ulmo jednak nie dał się zwieść pozorom, a Tulkas zaciskał pięści, ilekroć Melkor, odwieczny jego wróg, przechodził w pobliżu; Tulkas bowiem niełatwo wpada w gniew, lecz niełatwo też zapomina. Mimo to Ulmo i Tulkas poddali się wyrokowi Manwego, kto bo-

wiem chce być obrońcą prawowitej władzy przed buntownikami, nie może się sam przeciw niej buntować.

Melkor w skrytości serca najbardziej nienawidził Eldarów, nie tylko dlatego, że byli piękni i weseli, lecz także dlatego, że w nich widział przyczynę wojennej wyprawy Valarów i własnego upadku. Tym gorliwiej udawał miłość do nich, zabiegał o ich przyjaźń, ofiarowywał pomoc, służąc wiedzą i pracą we wszystkich wielkich przedsięwzięciach. Vanyarowie odnosili się do niego podejrzliwie, bo żyjąc w świecie Drzew niczego więcej nie pragnęli, Telerich natomiast Melkor lekceważył, sądząc, że niewiele są warci i że są za słabi, aby posłużyć za narzędzia do jego celów. Tylko Noldorów pociągała tajemna wiedza, jaką Melkor mógłby im objawić, niektórzy z nich chętnie słuchali więc z jego ust słów, których dla własnego dobra nie powinni byli nigdy usłyszeć. Melkor później rozgłaszał, że Feanor w sekrecie wiele się od niego nauczył i że najwspanialsze swoje dzieła wykonał pod jego kierunkiem; było to jednak kłamstwo tego chciwca i zawistnika, bo nikt wśród elfów bardziej nie nienawidził Melkora niż Feanor, syn Finwego, i on to pierwszy przezwał go Morgothem, Czarnym Nieprzyjacielem; wprawdzie dał się chytremu Melkorowi omotać i podburzyć przeciwko Valarom, lecz nigdy z nim się nie przyjaźnił ani nie szukał u niego rad. Feanor bowiem mając serce płomienne działał zawsze szybko i na własną rękę, nikogo w Amanie nie prosząc o pomoc czy radę z wyjątkiem swej żony, roztropnej Nerdaneli, ale i jej wpływom ulegał tylko w krótkim pierwszym okresie małżeństwa.

VII

Silmarile i niepokoje wśród Noldorów

W tym okresie powstały dzieła, które później zyskały większą sławę niż wszystko, cokolwiek zrobiły elfy. Feanor bowiem osiągnąwszy pełnię sił zapalił się do nowego pomysłu, który być może zrodził się z mglistego przeczucia nadciągających nieszczęść. Rozmyślał, jak zachować największą chlubę Błogosławionego Królestwa, światło jego Dwóch Drzew, aby się stało niezniszczalne. W sekrecie wziął się do zamierzonej na długie lata pracy, skupiając na niej całą swoją wiedzę, całą moc i najsubtelniejsze umiejętności; i stało się, że w końcu stworzył Silmarile.

Miały one postać trzech wspaniałych klejnotów. Lecz dopiero u końca dni, gdy powróci Feanor, który zginął, zanim Słońce się zjawiło na niebie, i przebywa odtąd w Salach Oczekiwania, nie odwiedzając nigdy swego plemienia, dopiero wtedy, gdy Słońce zgaśnie, a Księżyc spadnie z firmamentu, stanie się wiadome, z jakiej substancji zrobione były Silmarile. Wyglądały jak kryształy z diamentów, lecz były od diamentu twardsze i żadna siła znana w królestwie Ardy nie mogła ich skazić ani rozkruszyć. Kryształ wszakże był dla Silmarila tym, czym jest ciało dla Dzieci Iluvatara: łupiną osłaniającą wewnętrzny ogień, ukryty w środku i obecny w każdej jej cząstce, samą iskrę życia. Ten wewnętrzny ogień Silmarilów stworzył Feanor ze zmieszanego światła Dwóch Drzew Valinoru i w Silmarilach światło to przetrwało, chociaż Drzewa dawno umarły. Dlatego Silmarile świeciły własnym blaskiem w ciemnościach najgłębszej skrytki skarbca niby gwiazdy Vardy, lecz mając w sobie prawdziwe życie kochały światło, chłonęły je i oddawały światu z powrotem, jeszcze cudowniej ubarwione. Wszyscy mieszkańcy Amanu zdumiewali się i zachwycali tym dziełem Feanora, a Varda uświęciła Silmarile, aby żadna śmiertelna istota, nieczysta ręka lub zła siła nie mogła ich dotknąć, nie narażając się na oparzenie i uschnięcie. Mandos zaś objawił, że w nich jest zaklęty los Ardy, ziemi, wody i powietrza. Serce Feanora przylgnęło mocno do tych przedmiotów, jego rękami utworzonych.

Melkor gwałtownie zapragnął posiąść Silmarile, samo wspomnienie ich blasku trawiło jak ogień jego serce. Odtąd rozpłomieniony żądzą tym gorliwiej szukał sposobu, aby zgubić Feanora, niszcząc przyjaźń pomiędzy nim a Valarami i współplemieńcami, chytrze jednak maskował swoje zamiary i nic w jego postawie nie zdradzało ich nikczemności. Długo musiał pracować, posuwał się zrazu bardzo wolno i nieprędko te knowania przyniosły mu owoce. Lecz kto sieje kłamstwa, ten w końcu zawsze się doczeka ich plonów, a wtedy już może odpoczywać po trudach i śledzić tylko, jak inni zbierają żniwo i wyręczają go w rozsiewaniu dalej złego ziarna. Znalazły się uszy gotowe słuchać Melkora; znalazły się języki skore do powtarzania jego słów. Przyjaciel przyjacielowi szeptał Melkorowe kłamstwa niby sekrety, których znajomość wyróżnia najmądrzejszych. Gorzko potem odpokutowali Noldorowie głupotę tych otwartych na fałsze uszu.

Widząc, że zjednał już sobie wielu spośród elfów, Melkor zaczął się między nimi krzątać i wplatać w swoje piękne zdania inne słówka tak chytrze, że słuchaczom wydawało się później, iż wysnuli je z własnych myśli. Umiał w ich sercach wyczarować wizje wspaniałych królestw, którymi mogliby na Wschodzie rządzić według własnych chęci, potężni i wolni; szeptano więc sobie w coraz szerszych kręgach, że Valarowie sprowadzili elfy do Amanu z zazdrości, gdyż obawiali się, że Quendi wymkną się spod ich władzy, gdy rozwiną w pełni dary, otrzymane od Iluvatara: piękność i talenty twórcze, gdy się rozrosną i zasiedlą wielkie obszary świata. W dodatku elfy, w przeciwieństwie do Valarów, nic jeszcze wówczas nie wiedziały o mającym się narodzić plemieniu człowieczym, gdyż Manwe im tego nie wyjawił. Teraz Melkor powiedział im w sekrecie, że przyjdą na świat te inne, śmiertelne istoty, i rzucił cień podejrzenia na Valarów, którzy ukryli przed elfami tę tajemnicę. Sam mało co wiedział o ludziach, bo podczas Wielkiej Muzyki, zaprzątnięty własnymi zamysłami, nie słuchał uważnie Trzeciego Tematu, wprowadzonego przez Iluvatara, teraz jednak rozpuszczał pogłoski wśród elfów, że Manwe trzyma Pierworodnych w niewoli, aby ludzie, gdy się z kolei narodzą, mogli zająć ich miejsce w krainach Śródziemia; Valarowie bowiem wiedzą, że to słabsze i krótko żyjące plemię łatwiej uda się ujarzmić, i dlatego postanowili odebrać elfom dziedzictwo, przeznaczone im przez Iluvatara. Nie była to prawda, Valarowie nigdy nie pragnęli pozbawiać ludzi wolności, lecz wielu Noldorów uwierzyło naprawdę czy też tylko częściowo w te przewrotne kłamstwa.

I tak, zanim Valarowie się spostrzegli, zmącony został spokój w Valinorze. Noldorowie zaczęli szemrać przeciw Valarom, niejeden elf, uniesiony pychą, zapominał, komu zawdzięcza wszystko, co ma i co umie. A w gorącym sercu Feanora gwałtowniej niż w innych rozpłomieniła się ta nowa żądza wolności i rozleglejszych królestw. Melkor cieszył się skrycie, bo w ten sposób osiągnął właśnie cel swoich kłamstw: zawsze nienawidził Feanora bardziej niż innych Pierworodnych i chciał mu wydrzeć Silmarile. Pożądał ich, lecz nigdy nie pozwolono mu się nawet zbliżyć do nich. Wprawdzie Feanor na wielkie uroczystości stroił czoło tymi

klejnotami, lecz zazwyczaj trzymał je ściśle strzeżone, zamknięte w najgłębszych skrytkach swego skarbca w Tirionie. Feanor bowiem pokochał

Silmarile zachłanną miłością, skąpił ich widoku wszystkim z wyjątkiem swego ojca i swoich siedmiu synów i z czasem prawie zapomniał, że światło zawarte w Silmarilach nie jest jego dziełem i własnością.

Feanor i Fingolfin, dwaj starsi synowie Finwego, zawsze cieszyli się w Amanie powszechnym szacunkiem, jako dostojni książęta Noldorów, teraz jednak owładnęła nimi pycha i zrodziła się między nimi zazdrość o należne każdemu z braci prawa i posiadłości.

Melkor rozpuścił po całym Eldamarze nowe kłamstwa, aż do uszu Feanora doszły szeptane pogłoski, że Fingolfin wespół ze swymi synami knuje spisek, aby przejąć władzę z rąk Finwego i starszej linii jego potomków, i że się to dzieje za przyzwoleniem Valarów, którym nie podoba się, iż Silmarile znajdują się w Tirionie, zamiast być oddane pod ich pieczę. Do uszu natomiast Fingolfina i Finarfina trafiały inne podszepty: „Strzeżcie się! Dumny syn Miriel nigdy nie kochał dzieci zrodzonych z Indis! Bardzo się teraz rozwielmożnił, a ojciec we wszystkim mu ulega. Tylko patrzeć, jak was przepędzi z Tuny!

Widząc tedy, jak się tli zarzewie jego kłamstw, jak się rozpala pycha i gniew między Noldorami, Melkor zaczął im mówić o potrzebie zbrojeń; wtedy to Noldorowie po raz pierwszy wzięli się do kucia mieczy i włóczni. Sporządzali też tarcze i zdobili je godłami rywalizujących ze sobą rodów i szczepów. Tylko te tarcze obnosili wśród współplemieńców, oręża zaś nie pokazywali im, bo każdy myślał, że on jeden został ostrzeżony. Feanor urządził tajemną kuźnię, o której nawet Melkor nic nie wiedział, i tam ostrzył straszliwe miecze dla siebie i swoich synów; zrobił też wysokie hełmy z czerwonymi pióropuszami. Gorzko miał pożałować Mahtan, że wtajemniczył zięcia w sztukę obróbki metalu, której sam się nauczył od Aulego.

Tak to kłamstwami, przewrotnymi podszeptami i fałszywymi radami Melkor posiał niezgodę między Noldorami; ich waśnie stały się później przyczyną końca szczęśliwych dni Valinoru i zmierzch zaćmił odwieczną chwałę. Feanor bowiem zaczął otwarcie buntować się przeciw Valarom, krzyczał głośno, że odejdzie z Valinoru, wróci do Krain Zewnętrznych, a Noldorów, jeśli pójdą za nim, wyzwoli z poddaństwa.

Powstało silne wzburzenie w Tirionie, a zaniepokojony Finwe zwołał wszystkich wodzów na naradę. Fingolfin jednak natychmiast pospieszył do pałacu ojca i stanąwszy przed nim rzekł:

— Królu mój i ojcze! Czy nie ukrócisz pychy mego brata Kurufinwego, zwanego aż nazbyt trafnie Duchem Ognistym? Jakim prawem ośmiela się on przemawiać w imieniu całego naszego ludu, jak gdyby był królem? To przecież ty, ojcze, skłoniłeś Quendich, żeby przyjęli zaproszenie do Amanu. Ty też prowadziłeś Noldorów długą drogą wśród niebezpieczeństw Śródziemia ku światłom Eldamaru.

Jeżeli dzisiaj nie żałujesz, żeś wówczas to uczynił, wiedz, że przynajmniej dwaj synowie szanują twoje słowa.

Nie skończył jeszcze mówić, gdy już do komnaty wpadł Feanor w pełnym rynsztunku, w wysokim hełmie na głowie i z potężnym mieczem u boku.

— A więc sprawdzają się moje podejrzenia! — rzekł. — Przyrodni brat chce być pierwszy przede mną u ojca, w tej sprawie i we wszystkich innych! — po czym zwracając się do Fingolfina dobył miecza i krzyknął: — Precz stąd! Wracaj na swoje miejsce!

Fingolfin skłonił się ojcu i bez słowa, nie spojrzawszy nawet na Feanora, wyszedł. Lecz Feanor pobiegł za nim i zatrzymał go przed wejściem do królewskiego domu. Przytknąwszy błyszczący miecz do piersi Fingolfina powiedział:

— To ostrzejsze niźli twój język. Spróbuj jeszcze raz przywłaszczyć sobie moje prawa i miłość ojca, a pewno uwolnię Noldorów od tego, który by chciał zostać przywódcą niewolników.

Wielu świadków słyszało te słowa, gdyż pałac Finwego stał pośrodku rojnego placu pod wieżą Mindon; Fingolfin i tym razem nic nie odpowiedział, lecz, przeciskając się przez tłum w milczeniu, pospieszył do swego brata Finarfina.

Wzburzenie między Noldorami nie mogło dłużej uchodzić uwagi Valarów, chociaż ziarna waśni posiane zostały w ciemnościach; teraz, gdy Feanor pierwszy otwarcie wystąpił przeciw nim, Valarowie jego uznali za głównego wichrzyciela; wprawdzie wszystkich Noldorów rozpierała duma, lecz pierworodny syn Finwego wyróżniał się szczególną samowolą i zuchwalstwem. Manwe bardzo się tym martwił, ale milczał i tylko śledził bieg wydarzeń. Eldarowie przyszli do Amanu dobrowolnie, mieli prawo pozostać lub odejść, jeśli chcieli, a chociaż Valarowie uważali zamiar odejścia za szaleństwo, nie powstrzymaliby elfów wbrew ich chęciom. Lecz nie mogli puścić płazem postępku Feanora, który ich zawiódł i obraził. Wezwali go więc, aby się stawił w Kręgu Przeznaczenia przed bramą Valmaru i wytłumaczył ze swoich słów i uczynków. Wezwano też wszystkich innych Noldorów, którzy mieli coś wspólnego z tą sprawą lub przynajmniej wiedzieli coś o niej; stojąc w Kręgu Przeznaczenia przed Mandosem, Feanor musiał odpowiadać na zadawane mu pytania. W ten sposób obnażono wreszcie korzenie i wydobyto na jaw całą przewrotność Melkora, a Tulkas nie czekając końca narady pomknął, aby odszukać złoczyńcę, ująć i ponownie postawić przed sądem. Lecz sam Feanor też nie był bez winy, bo zakłócił pokój Valinoru i wyciągnął miecz przeciw krewniakowi; toteż Mandos rzekł do niego:

— Mówiłeś o poddaństwie, lecz jeśli tak nazywasz łączącą nas więź, to nie uda ci się jej uniknąć odchodząc stąd, bo Manwe jest królem całej Ardy, nie tylko Amanu. Swoim postępowaniem obraziłeś prawo obowiązujące zarówno w Amanie, jak poza nim. Słuchaj więc wyroku: na dwanaście lat musisz opuścić Tirion gdzie ośmieliłeś się rzucać pogróżki. Przez ten czas zastanów się nad swoim postępowaniem i przypomnij sobie, kim i czym jesteś, Potem wrócisz i nastanie

znów pokój, a twoja wina będzie wymazana; jeśli inni ci przebaczą.

Fingolfin oznajmił:

— Ja wybaczę mojemu bratu.

Feanor jednak nie rzekł ani słowa i stał milczący przed Valarami. Potem odwrócił się, opuścił zgromadzenie i odszedł z Valmaru. Wraz z nim poszło na banicję siedmiu synów i w północnej części Valinoru zbudowali sobie w górach obronny zamek i skarbiec; tam, w Formenos, przechowywano mnóstwo klejnotów i oręż, a Simarile zamknięte były w komnacie z żelaza. Tam też się przeniósł do ukochanego syna król Finwe, zostawiając Fingolfinowi władzę nad Noldorami w Tirionie. Pozornie sprawdziły się więc kłamstwa Melkora, lecz urzeczywistnił je Feanor własnymi uczynkami; posiane przez Melkora ziarna goryczy przetrwały długo i nie obumarły w ciągu wieków, zatruwając przyjaźń między synami Fingolfina i Feanora.

Melkor widząc, że knowania jego zostały ujawnione, skrył się w górach i przenosił się z miejsca na miejsce pod postacią chmury. Daremnie szukał go Tulkas. Lecz mieszkańcom Valinoru zdawało się w tym czasie, że światło Drzew jest przyćmione, a cienie wszelkich pionowych form wydłużyły się i pogłębiły. Przez jakiś czas nikt w Valinorze nie widywał Melkora ani o nim nie słyszał, dopóki nagle nie zjawił się w Formenos i nie zagadnął Feanora pod drzwiami jego domu. Udając przyjaciela, próbował chytrymi słowami na nowo obudzić w Feanorze buntownicze myśli o wyzwoleniu się z zależności od Valarów.

— Przekonałeś się — mówił — że moje ostrzeżenia były słuszne, wypędzono cię przecież wbrew sprawiedliwości z miasta. Lecz jeżeli twoje serce jest tak samo wolne i śmiałe jak słowa, które wygłosiłeś w Tirionie, pomogę ci i wyprowadzę daleko od tego ciasnego kraiku. Czyż ja także nie jestem Valarem? O tak, nawet mocniejszym od tych, co się panoszą w Valinorze. Zawsze sprzyjałem Noldorom, najzdolniejszemu i najdzielniejszemu z plemion Ardy.

Feanor, który nie przetrawił jeszcze goryczy upokorzenia przed sądem Mandosa, w milczeniu spoglądał na Melkora i rozważał, czyby mu nie zaufać przynajmniej na tyle, żeby przyjąć jego pomoc w ucieczce do Krain Zewnętrznych. A Melkor widząc, że Feanor się waha, i wiedząc, że jego serce opętały Silmarile, rzekł wreszcie: — Masz tutaj fortecę potężną i dobrze strzeżoną, ale nie łudź się, Silmarile nie są bezpieczne w żadnym skarbcu na obszarze królestwa Valarów.

Tu wszakże przechytrzył i trafił dalej niźli mierzył, dotknął słowami najgłębszego sekretu i rozniecił ogień gorętszy, niż to było potrzebne do jego celów: płomienny wzrok Feanora przebił piękne pozory i przedarł się przez maskę osłaniającą prawdziwe myśli Melkora. Feanor zrozumiał, że Melkor pożąda Silmarilów. Wtedy nienawiść wzięła górę nad lękiem i Feanor przeklął Melkora rozkazując mu odejść natychmiast.

— Idź precz spod moich drzwi, zbiegu z więzień Mandosa!

I zatrzasnął drzwi przed najpotężniejszym z mieszkańców Ei. Melkor oddalił się ze wstydem, sam bowiem był w niebezpieczeństwie i wiedział, że jeszcze nie wybiła godzina jego zemsty, lecz serce miał czarne z gniewu. Finwe zaś bardzo się przeraził i natychmiast wyprawił posłów do Manwego, przebywającego w Valmarze.

Wysłannicy z Formenos zastali Valarów zebranych na naradzie u bram miasta, gdyż zaniepokoiło ich wydłużanie się cieni. Orome i Tulkas natychmiast zerwali się z miejsc, by ruszyć w pościg za zbiegiem, lecz w tej samej chwili nadbiegli z Eldamaru gońcy z wiadomością, że Melkor uciekł przez Kalakiryę i że elfowie ze szczytu Tuny widzieli go, jak przelatywał gniewny w chmurze błyskawic i grzmotów. Powiadali, że skręcił na północ, bo Teleri z Alqualonde zobaczyli jego cień sunący nad ich przystanią w kierunku Aramanu.

Tak Melkor uszedł z Valinoru i przez czas jakiś Dwa Drzewa znów jaśniały pełnym blaskiem i światło ich wypełniało całą krainę. Lecz Valarowie na próżno starali się dowiedzieć czegoś więcej o zbiegłym Nieprzyjacielu. Niepewność przyćmiewała szczęście wszystkich mieszkańców Amanu jak daleka chmura, unoszona coraz wyżej przez powolne podmuchy zimnego wiatru. Zastanawiali się bowiem z lękiem, jakie ciosy czekają ich jeszcze w przyszłości.

VIII

Mrok nad Valinorem

Gdy Manwe dowiedział się, jaką drogę obrał Melkor, wyciągnął wniosek, że Nieprzyjaciel podąża do swojej dawnej twierdzy na północy Śródziemia; zaraz więc Orome i Tulkas pomknęli na północ, zamierzając, jeśli się da, prześcignąć zbiega, nie znaleźli jednak ani jego śladu, ani wieści o nim poza wybrzeżem Telerich, na bezludnych obszarach ciągnących się aż po krawędź Lodów. Odtąd zdwojono czujność na północnych granicach Amanu, wszakże nadaremnie, gdyż Melkor, zanim jeszcze ruszyła za nim pogoń, zawrócił i chyłkiem przemknął daleko na południe. Wówczas bowiem mógł jeszcze, podobnie jak wszyscy Valarowie, przedzierzgać się w różne postacie lub zrzucać z siebie widzialne szaty; wkrótce potem miał tę władzę utracić już na zawsze.

Tak więc niewidzialny przybył w końcu do ciemnej krainy Avathar. Ten wąski pas lądu leżał na południe od Zatoki Eldamaru u wschodnich podnóży gór Pelori; długie posępne wybrzeże ciągnęło się daleko ku południowi, mroczne i niezbadane. Tam, między nagimi ścianami gór a zimnym, ciemnym morzem cienie były głębsze i gęściejsze niż gdziekolwiek w świecie i tam tajemnicza, nie znana innym mieszkańcom Ardy istota, Ungolianta, miała swoją siedzibę. Eldarowie nie wiedzieli, skąd się wzięła, lecz niektórzy opowiadali, że zstąpiła z ciemności zalegających nad Ardą, przed wiekami, gdy Melkor po raz pierwszy spojrzał z zawiścią na królestwo Manwego, i że na początku należała do istot, które Melkor upodlił i wciągnął do swojej służby. Ungolianta wyparła się jednak i tego pana, chcąc być samowładną panią własnych żądz i pożerać wszystko, cokolwiek znajdzie, żeby wypełnić swoją pustkę. Uciekła więc na południe, unikając Valarów i myśliwych Oromego, gdyż ci zawsze najpilniej strzegli granic północnych, a południowe przez długi czas zaniedbywali. Stąd Ungolianta podpełzała ku Światłom Błogosławionego Królestwa, gdyż nienawidząc światła zarazem łaknęła go chciwie.

Zamieszkała w wąwozie, przybrała postać potwornej pajęczycy i osnuła czarną tkaniną mroku wybraną szczelinę w skale. Tak wysysała każdy promień światła, jaki mogła złowić, aby go wprząść w tę tkaninę duszącej ciemności, aż wreszcie ani odrobina światła nie mogła się przedostać do jej kryjówki — i Ungolianta głodowała. Teraz do Avatharu przybył Melkor i odnalazł pajęczycę; przybrał znów taką postać, w jakiej się ukazywał panując w Utumno: czarnego, ogromnego i straszliwego Władcy. I takim już pozostał na zawsze. Wśród czarnych cieni, których nie dosięgał wzrokiem nawet Manwe ze swego najwyższego tronu, Melkor wraz z Ungoliantą knuł plany zemsty. Ale pajęczyca, gdy jej wyjawił swój cel, wahała się zrazu, bo zachłanność walczyła w niej z okropnym strachem; bała się niebezpieczeństw Amanu i potęgi jego groźnych władców, nie chciała wychylać się ze swej kryjówki. Melkor więc powiedział: Jeżeli mnie usłuchasz i po spełnieniu moich rozkazów nie będziesz jeszcze syta, dam ci wszystko, czego w swym łakomstwie zapragniesz. Tak, będę cię obdarzał obu rękami!

Swoim zwyczajem szafował hojnie obietnicami i śmiał się w skrytości serca. Tak oto wielki złodziej zastawił przynętę na mniejszego. Nim wyruszyli w drogę, Ungolianta osnuła ich oboje płaszczem ciemności, Bezświatłem, w którym każda rzecz znika i którego żadne oko nie przeniknie, gdyż jest ono próżnią. Potem zaczęła z wolna prząść swoje sieci, sznur po sznurze, od jednej szczeliny do drugiej, od występu skalnego do kamiennej iglicy, a wciąż posuwała się dalej i wyżej, pełznąc i czepiając się nici, aż w końcu zalazła na sam szczyt Hyarmentiru, górujący nad całą okoliczną krainą, odsunięty daleko na południe od wielkiego Taniquetilu. Valarowie nie strzegli dość pilnie tej części Amanu, gdyż na zachód od łańcucha Pelori ciągnęły się w półmroku pustkowia, od wschodu zaś góry zwrócone były ku mglistym bezdrożom morza — jeśli pominąć zapomniany Avathar.

A więc posępna Ungolianta zatrzymała się na szczycie i spuściła z niego drabinę splecioną z czarnej przędzy, aby Melkor mógł się wspiąć na to wyniosłe miejsce i stojąc obok swej sojuszniczki objąć wzrokiem Strzeżone Królestwo. U stóp góry ciągnęły się lasy Oromego, a na zachodzie migotały pola i pastwiska Yavanny, ozłocone łanami wysokiej pszenicy. Lecz Melkor patrzał na północ, gdzie w oddali jaśniała równina i gdzie w zmieszanym świetle Telperiona i Laurelinu błyszczały srebrne kopuły Valmaru. Melkor zaśmiał się głośno i zwinnie zbiegł zachodnim stokiem w dół, a Ungolianta sunęła obok niego i jej ciemności osłaniały ich oboje. Melkor dobrze wiedział, że w Amanie tego dnia odbywa się festyn. Wprawdzie pory roku i pogoda podlegają woli Valarów, a w Valinorze nie ma zimy ani śmierci, lecz podówczas Valarowie mieszkali w Królestwie Ardy, a to jest tylko mała cząstka obszarów Ei i jej życiem jest Czas płynący nieustannie od pierwszej nuty aż po ostatni akord Eru — Jedynego. Valarowie — jak opowiada „Ainulindale” — lubili przyoblekać postać Dzieci Iluvatara i podobnie jak one jeść, pić i zbierać owoce Yavanny z Ziemi, którą sami według planów Eru ukształtowali.

Toteż Yavanna ustanowiła pory kwitnienia i dojrzewania dla roślin w Valinorze, a gdy zbierano pierwsze plony z każdej z nich, Manwe urządzał wielkie święto ku czci Eru i wszyscy mieszkańcy Valinoru zebrani na Taniquetilu dawali wyraz swojej radości w muzyce i śpiewie. Teraz właśnie nadszedł taki dzień i Manwe postanowił, że ma się odbyć festyn jeszcze wspanialszy niż wszystkie poprzednie od dnia przybycia Eldarów do Amanu. Wprawdzie ucieczka Melkora zapowiadała ciężkie trudy i nikt nie mógł przewidzieć, jakie rany zada Nieprzyjaciel Ardzie, nim znów zostanie pokonany, Manwe chciał jednak wyplenić ziarna zła posiane wśród Noldorów; zwołał więc wszystkich do swej siedziby na Taniquetilu i wezwał, by się wyzbyli uraz zatruwających zgodę między książętami i zapomnieli o kłamstwach Melkora.

Przybyli więc Vanyarowie, przybyli Noldorowie z Tirionu, zgromadzili się też Majarowie, a Valarowie wystąpili w całej swej piękności i majestacie. Śpiewano przed Manwem i Vardą w ich pałacu na szczycie, tańczono na zielonych stokach Taniquetilu, zwróconych na zachód, ku Drzewom. Ulice Valmaru opustoszały w owych dniach i cisza panowała na schodach Tirionu, kraj cały drzemał spokojnie. Tylko Teleri za górami śpiewali jak zwykle na brzegu morza, gdyż ten szczep niewiele zważał na pory roku i nie myślał o troskach władców Ardy ani o cieniu, który padł na Valinor, lecz nie dotknął jeszcze wtedy wybrzeża.

Nie wszystko wszakże poszło po myśli Manwego. Feanor, jedyny, któremu rozkazano przyjść na uroczystości, stawił się, ale nie przyszedł Finwe ani żaden z pozostałych Noldorów osiadłych w Formenos. Finwe bowiem oświadczył:

— Dopóki na moim synu, Feanorze, ciąży wyrok banicji i zabroniony mu jest wstęp do Tirionu, ja czuję się pozbawiony królestwa i nie chcę się spotykać z moim ludem.

Feanor nie przywdział też odświętnych szat, nie przyozdobił się srebrem, złotem ani innymi klejnotami; odmówił Valarom i Eldarom radości oglądania Silmarilów, które zostawił zamknięte w żelaznej komnacie skarbca w Formenos. Jednakże spotkał się przed tronem Manwego z Fingolfinem i książęta pojednali się, przynajmniej w słowach, Fingolfin wymazał pamięć o tamtej chwili, gdy Feanor zagroził mu obnażonym mieczem. Wyciągnął do niego rękę mówiąc:

— Czynię, co przyrzekłem. Przebaczam ci i zapominam urazy. Feanor w milczeniu uścisnął mu prawicę, ale Fingolfin dodał:

— Jesteś moim przyrodnim bratem, lecz serce uznaje cię za rodzonego. Ty będziesz przewodził, a ja pójdę za Tobą. Oby nas nigdy więcej nie rozdzieliła żadna zwada.

— Przyjmuję twoją obietnicę — odparł Feanor. — Niech będzie tak, jak rzekłeś.

Lecz obaj nie wiedzieli, jakiego znaczenia nabiorą ich słowa w przyszłości.

Podobno w tym momencie, gdy Feanor i Fingolfin stali przed tronem Manwego, światła Dwóch Drzew zmieszały się ze sobą, a złoty i srebrny blask opromienił

milczące miasto Valinor. Lecz o tej samej godzinie Melkor i Ungolianta zjawili się nad polami Valinoru jak cień czarnej chmury sunącej nad zalaną słońcem ziemią i zatrzymali się przed zielonym wzgórzem Ezellohar. Bezświatło Ungolianty wspięło się aż do korzeni Drzew, a Melkor, wskoczywszy na pagórek, przeszył czarną włócznią pnie aż do rdzenia, zranił je tak głęboko, że zaczęły krwawić żywicą, która rozlała się po ziemi. Pajęczyca zlizała ją, a potem przechodząc od Drzewa do Drzewa przytykała czarną paszczę do ran, wysysając żywotne soki i w zamian wsączając w ich tkanki swój śmiertelny jad, niszcząc korzenie, gałęzie i liście. Drzewa umarły, lecz Ungolianta, wciąż jeszcze nie syta, wypiła aż do dna Studnie Vardy, a pijąc wyrzygiwała z siebie czarne opary i puchła, przybierając kształty tak olbrzymie i odrażające, że nawet Melkor się przeraził.

Tak więc wielkie ciemności ogarnęły Valinor. O tym zdarzeniu dużo mówi „Aldudenie, Lament po stracie Dwóch Drzew”, który ułożył Elemmire ze szczepu Vanyarów i który znają wszyscy Eldarowie. Lecz żadna pieśń ani opowieść nie jest zdolna wysłowić bólu i zgrozy, jakie wtedy zapanowały w Błogosławionym Królestwie. Światło zgasło, a ciemności, które nastąpiły, nie były tylko jego brakiem. W tej godzinie stworzone zostały Ciemności, które zdawały się czymś więcej niż utratą Światła, jakimś samoistnym bytem; i przewrotnie wysnute ze Światła miały tę moc, że wdzierały się przez oczy do serc i umysłów, dławiąc nawet wolę.

Z wysokości Taniquetilu Varda widziała, jak Cień piętrzy się nagle w wieże mroku. Noc zalała Valmar czarnym morzem. Wkrótce już tylko Święta Góra wznosiła się niby ostatnia wyspa nad zatopionym światem. Umilkły śpiewy. Cisza zaległa nad Valinorem i nie mącił jej żaden dźwięk, tylko z daleka przez szczelinę w górskim łańcuchu wiatr niósł lamenty Telerich, niby zimny krzyk mew. W tej bowiem godzinie od Wschodu zerwał się mroźny wiatr, a olbrzymie cienie znad morza toczyły się ku brzegowi i uderzały o mury przystani.

Spojrzał też z wysokiego tronu Manwe: on jeden miał oczy zdolne przebijać mrok nocy, zobaczył więc poza nim chmurę Ciemności, której nawet jego wzrok nie mógł przeniknąć, ogromną, lecz daleką i sunącą szybko ku północy. Zrozumiał, że to Melkor nawiedził Aman i teraz znów ucieka.

Ruszyła pogoń; ziemia drżała od tętentu konnych zastępów Oromego, a skry krzesane kopytami Nahara były pierwszym światłem, jakie błysnęło w Valinorze po śmierci Drzew. Lecz jeźdźcy Valarów zbliżając się do chmury Ungolianty ślepli, rozpraszali się oszołomieni, zbici z tropu, tak że nie wiedzieli, w którą stronę się obrócić. Valaroma, róg Oromego, oniemiał, a Tulkas stał jak gdyby spętany czarną siecią nocy i daremnie się w niej szamotał. A kiedy Ciemności przesunęły się, było już za późno: Melkor uciekł, dokąd chciał; zemsta została dokonana.

IX

Ucieczka Noldorów

W jakiś czas potem zwołano znów wielką naradę w Kręgu Przeznaczenia; Valarowie siedzieli w cieniu, gdyż panowała noc. Gwiazdy Vardy świeciły jednak nad nimi, a powietrze było czyste, bo Manwe kazał wiatrom przepędzić opary śmierci i odepchnąć cienie znad morza. Yavanna podniosła się ze swego miejsca i weszła na zielone wzgórze Ezellohar, nagie teraz i czarne; kładła ręce na Drzewach, lecz były szare i martwe; gałązki pod jej dotknięciem łamały się i spadały na ziemię. Z wielu piersi dobył się lament, a ci, co opłakiwali śmierć Drzew, myśleli, że wychylili już do dna kielich goryczy zgotowanej im przez Melkora. Mylili się jednak. Yavanna stanęła przed Valarami i rzekła:

— Światło Drzew zgasło i żyje już tylko w Silmarilach Feanora. Jakże się okazał przezorny! Nawet ci, którzy od Iluvatara otrzymali największą moc, mogą pewnych dzieł dokonać tylko raz i nigdy więcej. To ja powołałam do bytu światło Drzew, lecz nie mogę tego zrobić po raz wtóry na obszarze Ei. Gdybym wszakże miała chociaż odrobinę pierwotnego Światła, mogłabym przywrócić Drzewom życie, zanim ich korzenie zbutwieją. W ten sposób odzyskalibyśmy to, cośmy stracili, i nikczemność Melkora nie osiągnęłaby swego celu.

Wtedy zabrał głos Manwe:

— Czy słyszysz, Feanorze, synu Finwego, co mówi Yavanna? Czy zechcesz spełnić jej prośbę?

Długo czekano w ciszy na odpowiedź, lecz Feanor milczał. Wreszcie Tulkas zawołał:

— Odezwijże się, Noldorze. Tak czy nie? Czy mógłby ktokolwiek w świecie odmówić Yavannie? Czyż światło Silmarilów nie wzięło początku z jej światła?

Lecz Aule, mistrz wszelkiego rękodzieła, powiedział:

— Nie przynaglaj Feanora. Nie rozumiesz, jak wielkiej ofiary żądasz od niego. Daj mu czas do spokojnego namysłu.

Feanor wszakże wykrzyknął z rozgoryczeniem:

— Są dzieła, których mniej możni tak samo jak najmożniejsi mogą dokonać tylko jeden jedyny raz! I w takie dzieło twórca wkłada swoje serce na zawsze. Może zdołałbym rozbić te klejnoty, ale nigdy już nie zrobiłbym nic równie wspaniałego. A niszcząc je, roztrzaskam własne serce i będę pierwszym Eldarem zabitym w Amanie.

— Nie, nie pierwszym — rzekł Mandos, lecz słuchający go nie zrozumieli tych słów. I znowu zapadła cisza. Feanor pogrążył się w czarnych myślach. Wydało mu się, że osaczają go wrogowie i przypomniał sobie, co Melkor mówił mu ostrzegając, że Silmarile nie są w Amanie bezpieczne, bo Valarowie zechcą je pewno odebrać. „Czyż Melkor nie jest także Valarem — pomyślał — któż lepiej niż on zna ich serca? Wszakże złodziej najłacniej odgaduje zamiary innych złodziei". Głośno zaś krzyknął:

— Dobrowolnie tego nie uczynię! A jeżeli Valarowie przymuszą mnie, okaże się dowodnie, że są prawdziwymi braćmi Melkora!

Wówczas Mandos rzekł:

— A więc usłyszeliśmy twoją odpowiedź!

Nienna zaś wstała i poszła na wzgórze Ezellohar, zrzuciła z głowy szary kaptur i zaczęła łzami obmywać ślady zostawione przez Ungoliantę, śpiewając żałobną pieśń o niedoli świata i Skażeniu Ardy.

Lecz gdy Nienna tak zawodziła, zjawili się wysłannicy z Formenos, Noldorowie, z wieścią o nowym nieszczęściu. Opowiadali, że Chmura nieprzeniknionych ciemności sunąca na północ zatrzymała się nad ich grodem, a była w niej ukryta jakaś potężna istota, której imienia nie znają, lecz która promieniowała ciemnością. Był z nią Melkor i on to wtargnął do domu Feanora, zabijając u progu Finwego, króla Noldorów, i po raz pierwszy rozlewając krew na ziemi Błogosławionego Królestwa. Finwe sam jeden bronił domu, gdyż wszyscy inni uciekli przed grozą Ciemności.

Wysłannicy powiedzieli też, że Melkor rozbił skarbiec i zabrał wszystkie klejnoty nagromadzone w Formenos. Silmarile przepadły.

Usłyszawszy to Feanor wstał, podniósł przed tronem Manwego rękę i przeklął Melkora, nazywając go Morgothem — Czarnym Prorokiem Świata; odtąd już zawsze pod tym imieniem znany był Melkor wśród Eldarów. Feanor przeklął też wezwanie Manwego i tę godzinę, gdy opuścił Formenos, aby się stawić na Taniquetilu; oszalały z gniewu i bólu, a zarazem zadufany we własne siły, odrzucał myśl, że gdyby pozostał w domu, zginąłby z ręki napastnika, który jego przede wszystkim zamierzał uśmiercić. Potem Feanor wybiegł z Kręgu Przeznaczenia i uciekł wśród nocy, kochał bowiem swego ojca bardziej niż Światło Valinoru, bardziej nawet niż cudowne dzieła własnych rąk, i żaden w świecie syn — elf czy też człowiek — nie czcił głębiej niż on swego rodzica.

Prawie wszyscy współczuli Feanorowi, lecz strata, którą poniósł, nie tylko jego dotknęła. Yavanna płakała na Wzgórzu lękając się, że Ciemności pochłoną

ostatnie promienie Światła Valinoru na zawsze. Valarowie nie rozumieli jeszcze w pełni, co się stało, ale zgadywali już, że Melkor wezwał na pomoc jakąś złą siłę spoza Ardy. Silmarile były stracone i można by myśleć, że wobec tego nie ma znaczenia, czy Feanor na prośbę Yavanny odpowiedział „tak” czy „nie”.

Jednakże gdyby od razu, zanim nadeszły złe wieści z Formenos, powiedział „tak”, wszystkie jego następne uczynki byłyby zapewne inne. Stało się wszakże tak, nie inaczej, i przybliżyła się godzina, która miała rozstrzygnąć o losach Noldorów.

Tymczasem Melkor wymknąwszy się pogoni dotarł na pustkowie Aramanu. Kraj ten leżał na północy między ścianą gór Pelori a Wielkim Morzem — podobnie jak na południu Avathar — lecz był od niego rozleglejszy, a wybrzeże od gór dzieliły jałowe równiny, tym zimniejsze, im bliższe Lodów. Morgoth i Ungolianta jak najspieszniej przebyli tę krainę i przez mgły Oiomure dotarli nad cieśninę Helkarakse, gdzie woda dzieląca Araman od Śródziemia pokryta była krą; przeprawili się tutaj i tak wrócili nareszcie na północne rubieże Krain Zewnętrznych. Wędrowali wciąż razem, bo Morgoth nie mógł się pozbyć Ungolianty, która otulała go swoją chmurą i nie spuszczała z niego swoich licznych oczu; tak się znaleźli w kraju położonym na północ od fiordu Drengist. Stąd Morgoth miał już niedaleko do ruin Angbandu, dawnej swojej potężnej fortecy na zachodzie. Ungolianta jednak odgadując jego pragnienie i przewidując, że Melkor chciałby jej się wymknąć, zatrzymała go i zażądała obiecanej nagrody.

— Słuchaj no, Czarne Serce! Spełniłam twoje życzenia. Ale wciąż jestem jeszcze głodna.

— Czegóż chcesz więcej? — odparł Morgoth. — Czy chciałabyś wepchnąć do swojego brzucha cały świat? Nie, tego ci nie przyrzekałem. Świata nie połkniesz, bo ja jestem jego władcą.

— Nie wymagam aż tak wiele — rzekła Ungolianta. — Zabrałeś przecież z Formenos mnóstwo skarbów. Oddaj mi je. Powiedziałeś, że będziesz mnie obdarzał obu rękami.

Morgoth musiał ustąpić i mimo niechęci podawał jej klejnoty, które miał przy sobie, jeden po drugim, a Ungolianta pożerała je kolejno i tak piękność tych kamieni została stracona dla Świata. Pajęczyca spuchła i sczerniała, lecz wciąż jeszcze nie nasyciła swej żądzy.

— Jedną tylko ręką dajesz — powiedziała. — Lewą. Otwórz no prawą! Morgoth w prawej ściskał Silmarile, które, pomimo że zamknięte w kryształowej szkatułce, zaczynały mu już palić dłoń tak, że ją zaciskał z bólu. Za nic jednak nie chciał jej otworzyć.

— Nie! — odparł. — Dość ci zapłaciłem. To ja użyczyłem ci władzy, abyś mogła dokonać w Amanie tej roboty. Nie jesteś mi dłużej potrzebna. Nie dostaniesz, nawet nie zobaczysz tych klejnotów. Należą do mnie odtąd i na zawsze.

Lecz Ungolianta dzięki użyczonej jej przez Morgotha sile urosła, on zaś, dzie-

ląc się swoją mocą, zmalał; rzuciła się na niego, otoczyła go swoją chmurą, oplatała siecią lepkich włókien, gotowa udusić ofiarę. Wtedy z gardła Morgotha dobył się straszliwy wrzask, który echo rozniosło wśród gór. Dlatego okolicę tę nazwano Lammoth, gdyż echo krzyku Morgotha przetrwało wieki i każdy, kto się tu znalazł, mógł je swoim głosem zbudzić na nowo; całe pustkowie między górami a morzem zawsze odtąd rozbrzmiewało jak gdyby jękami torturowanych. Nigdy przedtem na północy świata nie słyszano głosu potężniejszego i okropniejszego niż ten wrzask Morgotha; góry się zatrzęsły, ziemia zadrżała, skały popękały od niego. Dotarł do najgłębszych zapomnianych lochów, gdzie pod gruzami Angbandu, w podziemiach, nie przeszukanych przez Valarów w gorączce walki, żyli jeszcze przyczajeni Balrogowie oczekujący powrotu swojego władcy; teraz na jego okrzyk wybiegli z podziemi i przemknąwszy nad Hithlumem niby burza ognia spadli na Lammoth. Biczami płomieni rozdarli sieć Ungolianty, ona zaś w panice rzuciła się do ucieczki pod osłoną czarnych oparów, które wypluwała ze swego wnętrza; umknęła z północy do Beleriandu, tam się osiedliła pod Ered Gorgoroth i wypełniła to miejsce taką grozą, że je później nazywano Nan Dungortheb, Doliną Okropnej Śmierci. Od dnia bowiem, gdy wykopano lochy Angbandu, żyły tam inne potwory z gatunku pająków, a Ungolianta parzyła się z nimi i pożerała je; nawet wówczas, gdy stamtąd odeszła, wynosząc się gdzieś na dalekie, zapomniane południe Świata, zostawiła swoje potomstwo, które dalej snuło ohydne czarne sieci. O późniejszych losach Ungolianty kroniki milczą, mówiono jednak, że spotkał ją straszliwy koniec, gdyż w swej nienasyconej zachłanności wreszcie sama siebie pożarła.

Nie sprawdziły się więc obawy Yavanny, że Silmarile zostaną pochłonięte przez ciemności i unicestwione; wpadły jednak w ręce Morgotha, który wolny teraz, zgromadził znów wszystkie swoje sługi, jakie zdołał odnaleźć, i wrócił na ruiny Angbandu. Na nowo zrył ziemię budując rozległe lochy i kazamaty. Nad bramami wzniósł potrójny szczyt Thangorodrimu, spowity zawsze chmurami czarnego cuchnącego dymu. Służyły Morgothowi niezliczone zastępy dzikich bestii i demonów, a plemię orków, wyhodowane przed wiekami, rosło i mnożyło się we wnętrznościach ziemi. Czarny cień padł na Beleriand, lecz o tym więcej opowiedzą następne karty tej opowieści. Morgoth w Angbandzie wykuł sobie ogromną żelazną koronę, mianując się Królem Świata. Na znak swej godności osadził w koronie Silmarile. Ręce jego przepalone od dotknięcia uświęconych kamieni pozostały już na zawsze czarne. Nigdy też Morgoth nie pozbył się bólu w oparzonych dłoniach, a ból tym bardziej rozjątrzał w nim złość. Nosił koronę stale, chociaż męczył go śmiertelnie jej ciężar. Raz i tylko na krótko opuścił tajemnie swoją północną dziedzinę, rzadko nawet wychylał się z głębokich podziemi fortecy, lecz stamtąd, ze swej północnej stolicy, rządził armią sług. Przez cały czas trwania swego Królestwa raz tylko sam dobył oręża.

Teraz bowiem bardziej jeszcze niż za dni panowania w Utumno, zanim py-

cha jego doznała upokorzenia, trawiła go nienawiść i dawał jej upust, rozkazując swym sługom i wpajając im upodobanie do wszelkiego zła. Mimo to długo zachował majestat przyrodzony Valarom, chociaż go przerodził w terror, a z wyjątkiem najpotężniejszych, wszystkie istoty na widok jego oblicza zapadały w czarną otchłań strachu.

Kiedy się dowiedziano, że Morgoth uciekł z Valinoru i że pogoń go nie dosięgła, Valarowie długo siedzieli w ciemnościach w Kręgu Przeznaczenia, a Majarowie i Vanyarowie stali przy nich i płakali; większość Noldorów wróciła jednak do Tirionu strapiona, że mrok ogarnął ich piękny jasny gród.

Nagle w mieście zjawił się Feanor i zwołał wszystkich na królewski dziedziniec, znajdujący się na wierzchołku Tuny. Nie zdjęto z niego wyroku banicji, lecz sam się spod niego wyłamał wbrew woli Valarów. Szybko zgromadził się na dziedzińcu tłum Noldorów, ciekawych, co im powie Feanor. Wzgórze, prowadzące nań schody i ulice błyszczały od światła niezliczonych pochodni, które każdy niósł w ręku spiesząc na wiec. Feanor był mistrzem słów, jego język miał wielką władzę nad sercami, jeśli chciał go w tym celu użyć. Tej nocy wygłosił mowę, której Noldorowie nigdy nie zapomnieli.

Namiętne, surowe słowa, tchnące dumą i gniewem, oszołomiły słuchaczy. Gniew i nienawiść Feanora zwrócone były głównie przeciw Morgothowi, a jednak wiele z tego, co mówił, opierało się na kłamstwach Nieprzyjaciela. Rozpacz po zamordowanym ojcu i żal po zrabowanych Silmarilach zmąciły mu umysł. Ogłosił się królem wszystkich Noldorów, jako spadkobierca Finwego, i jawnie wzgardził postanowieniami Valarów.

— Ludu Noldorów! — wołał. — Dlaczego mielibyśmy dłużej służyć zazdrosnym Valarom, skoro nie są oni zdolni nam ani swojemu królestwu zapewnić bezpieczeństwa od zakusów Nieprzyjaciela? Prawda, jest teraz ich wrogiem, lecz czyż nie należy do tego samego co oni rodu? Idę dziś dopełnić zemsty, ale gdybym nawet nie miał tej powinności, i tak nie zostałbym w tym kraju, z krewniakami mordercy mojego ojca i złodzieja moich skarbów. A nie jestem chyba jedynym mężnym elfem w naszym mężnym plemieniu. Czyż wy wszyscy nie straciliście swego króla? Czyż nie ponieśliście wielu innych jeszcze strat, stłoczeni na tym wąskim skrawku ziemi pomiędzy górami a morzem?

Niegdyś było tutaj światło, którego Valarowie poskąpili Śródziemiu, ale teraz ciemność zrównała wszystkie kraje. Czy mamy tu bezczynnie siedzieć i tylko lamentować, błąkać się jak cienie we mgle i ronić daremnie łzy do nieczułego morza? Czy nie lepiej wrócić do rodzinnego kraju? W Kuivienen strumienie płyną łagodnie pod gwiazdami, a na rozległych polach jest dość miejsca, by wolny lud mógł się poruszać swobodnie. Tamten kraj czeka na nas, którzy go porzuciliśmy, opętani szaleństwem. Odejdźmy stąd! A tchórze niech siedzą w tym mieście.

Mówił długo, wzywał Noldorów, żeby poszli za nim, własnym męstwem zdobyli wolność i wielkie królestwa w krajach Wschodu, zanim będzie za późno; powtarzał kłamstwa Melkora, że Valarowie zwabili ich podstępnie i trzymają w niewoli, ponieważ chcą oddać Śródziemie rodzajowi ludzkiemu. Wielu Eldarów po raz pierwszy wtedy usłyszało, że ma przyjść na świat to Drugie Pokolenie.

— Przed nami wspaniały cel! — krzyczał. — Chociaż droga do niego długa i ciężka! Pożegnajcie krępujące was więzy, ale pożegnajcie zarazem wygodne życie! Pożegnajcie słabych! Pożegnajcie też swoje skarby. Stworzymy nowe i będziemy jeszcze bogatsi niż dotychczas. Nie obciążajcie się na drogę rzeczami, lecz weźcie ze sobą miecze.

— Zajdziemy bowiem dalej niż Orome, wytrwamy dłużej niż Tulkas, nie zawrócimy, póki nie dosięgniemy Morgotha. Odnajdziemy go, choćby trzeba iść za nim na koniec świata. Ślubujemy mu nienawiść i wojnę na wieki. Gdy go pokonamy i odbierzemy Silmarile, będziemy jedynymi panami nieskażonego Światła, władcami Ardy szczęśliwej i pięknej. Nie damy się wyzuć z naszych praw żadnemu innemu plemieniu.

Potem Feanor złożył straszliwą przysięgę. Siedmiu synów stanęło u jego boku i chórem powtórzyło za ojcem słowa ślubowania, a ich obnażone miecze lśniły krwawą czerwienią w blasku pochodni. Takiej przysięgi nikt nie śmie złamać ani też nie powinien składać, nawet w imię Iluvatara. Feanor bowiem i jego synowie wezwali wieczne Ciemności, aby ich ogarnęły, gdyby nie dotrzymali ślubów, a na świadków powołali Manwego, Vardę i uświęconą górę Taniquetil, przyrzekając ścigać zemstą i nienawiścią aż do końca świata Valara, demona, elfa czy też człowieka z nie narodzonego jeszcze ludzkiego plemienia, każdą istotę dużą czy małą, dobrą czy złą, jakiekolwiek stworzenie, które zjawi się odtąd aż po kres czasu, jeśli spróbuje przywłaszczyć sobie, zagarnąć lub przetrzymywać Silmarile, należne z prawa Feanorowi i jego rodowi.

Tak poprzysięgli Maedhros, Maglor, Kelegorm, Kurufin, Karanthir, Amrod i Amras, książęta Noldorów. Wielu świadków zadrżało, słysząc te straszne zaklęcia. W ten bowiem sposób złożona przysięga, w złej czy dobrej sprawie, wiązała zarówno tego, kto jej dotrzymał, jak tego, kto ją złamał, aż do końca świata. Toteż Fingolfin i jego syn Turgon sprzeciwili się Feanorowi, padły gniewne słowa i omal znów nie doszło do rozstrzygania sporu ostrzami mieczów. Lecz Finarfin jak zwykle przemówił łagodnie, próbując Noldorów nakłonić do spokoju i rozwagi, aby pochopnie nie uczynili czegoś, czego się już nigdy nie da odrobić; spośród jego synów tylko Orodreth poparł Finarfina. Finrod poszedł za przykładem swego przyjaciela Turgona, lecz wysmukła i odważna Galadriela, jedyna żeńska istota wśród Noldorów, która ośmielała się zabierać głos w sporze książąt, zapaliła się do planów Feanora. Nie złożyła wprawdzie przysięgi, lecz słowa Feanora o Śródziemiu znalazły oddźwięk w jej sercu, gdyż marzyła, by zobaczyć rozległe niestrzeżone przestrzenie i rządzić jakimś królestwem według własnej woli. Po-

dobnie jak Galadriela myślał syn Fingolfina, Fingon, wzruszony przemówieniem Feanora, mimo że go nie lubił. Synowie Finarfina, Angrod i Aegnor, jak zawsze zgadzali się z Fingonem, ale ci trzej zachowali spokój i nie podnieśli głosu przeciw swym ojcom.

W końcu po długiej dyspucie Feanor zwyciężył, większość zebranych Noldorów porwał nadzieją odmiany i przygód w nieznanych krajach. Finarfin raz jeszcze spróbował ich nakłonić do odroczenia decyzji i rozważenia sprawy bez pośpiechu, lecz odpowiedział mu gromadny krzyk:

— Nie! Ruszamy natychmiast!

Zaraz też Feanor i jego synowie zajęli się przygotowaniami do wymarszu.

Trudno oczekiwać przezorności od tych, którzy ośmielili się wybrać w tak niebezpieczną drogę w nieznane kraje. Przygotowania zresztą odbywały się w nadmiernym pośpiechu; Feanor przynaglał bojąc się, by czas nie ostudził serc rozgrzanych jego słowami i by inni mówcy nie przeciągnęli ich na swoją stronę; przy tym mimo dumnych oświadczeń nie lekceważył potęgi Valarów. Żaden jednak poseł nie przybył z Valmaru, a Manwe milczał. Nie chciał zakazem powstrzymywać Feanora ani przeszkadzać mu w spełnieniu powziętych zamiarów. Boleśnie dotknął Valarów zarzut, że zatrzymują elfów wbrew ich woli i postępują z nimi nieszczerze. Teraz więc obserwowali, co się dzieje, i czekali, wciąż jeszcze nie wierząc, że cała gromada Noldorów pójdzie ulegle za przewodem Feanora.

Rzeczywiście, gdy Feanor zaczął ustawiać Noldorów w szyki do marszu, wybuchły niesnaski. Nie wszyscy bowiem, którzy na wiecu dali się przekonać jego wymowie, życzyli sobie mieć go za króla. Fingolfin wraz ze swymi synami cieszył się większą miłością ludu, toteż jego dworzanie i większość mieszkańców Tirionu postanowili go nie odstępować, gdyby zgodził się wywędrować z Amanu; ostatecznie Noldorowie wyruszyli w tę ciężką drogę podzieleni na dwa hufce; Feanor ze swoimi zwolennikami szedł w przedniej straży, lecz liczniejsza gromada ciągnęła za nim pod dowództwem Fingolfina, który przyłączył się do wyprawy wbrew własnemu przekonaniu, częściowo dlatego, że na to nalegał jego syn Fingon, a częściowo ponieważ nie chciał się rozstać ze swoim ludem, rwącym się do czynu, i nie chciał też zdawać go na wolę zbyt porywczego Feanora. Poza tym nie zapomniał, że przed tronem Manwego przyrzekł pójść za przewodem przyrodniego brata. Z tych samych co Fingolfin pobudek szedł wraz z nim Finarfin, chociaż bardzo niechętnie opuszczał kraj Valarów. Z wielkiego ludu, jakim się stali Noldorowie w Valinorze, jedynie co dziesiąty odmówił uczestnictwa w eksodusie: 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.

W chwili gdy trąbka zagrała sygnał do wymarszu, a Feanor przekraczał bramę Tirionu, zjawił się nareszcie wysłaniec Manwego i ogłosił jego słowa:

— Szaleństwu Feanora nie przeciwstawię nic prócz mojej rady: Nie odchodź-

cie! Wyruszacie w złą godzinę, a droga ta zaprowadzi was ku nieszczęściom, których nawet nie przewidujecie. Valarowie nie udzielą wam pomocy, chociaż nie będą też przeszkadzali. To bowiem musicie wiedzieć: dobrowolnie przyszliście tutaj i od waszej woli zależy, czy zostaniecie, czy też odejdziecie. Ty wszakże, Feanorze, synu Finwego, przez swą przysięgę ściągnąłeś na siebie banicję. Drogo zapłacisz za to, żeś uwierzył kłamstwom Melkora. Powiadasz, że on też jest Valarem. A więc daremnie poprzysiągłeś mu zemstę, bo nigdy na obszarach Ei nie zdołasz pokonać żadnego z Valarów, nawet gdyby Eru, którego imienia wezwałeś, uczynił cię trzykroć potężniejszym, niż jesteś.

Lecz Feanor zaśmiał się i zamiast odpowiedzieć heroldowi Manwego, zwrócił się do Noldorów:

— Więc to tak? Mężny lud ma pozwolić, aby dziedzic jego króla odszedł tylko z synami na wygnanie, a sam ma wrócić w jarzmo poddaństwa! Tym wszakże, którzy mimo wszystko chcą pójść ze mną powiadam: wróżą wam przeciwności losu. Cóż z tego, zaznaliście ich przecież w Amanie, gdzie życie zaczynało się w szczęściu, a skończyło w niedoli. Spróbujmy odwrotnej drogi, przez niedolę do radości, a przynajmniej ku swobodzie! Potem zawołał do herolda:

— Powtórz Manwemu Sulimo, najwyższemu królowi Ardy, moje słowa: Być może Feanor nie zdoła pokonać Morgotha, lecz nie ociąga się z wypowiedzeniem mu wojny, nie lamentuje z założonymi rękoma. Kto wie, czy Eru nie rozniecił we mnie potężniejszego ognia, niż sądzisz. W każdym razie zadam Wrogowi Valarów takie ciosy, że wieści o nich zadziwią możnych zasiadających w Kręgu Przeznaczenia. Oni też w końcu pójdą za mną! A teraz żegnajcie! Głos Feanora dźwięczał taką siłą, że nawet herold Manwego skłonił się, jak gdyby otrzymał właściwą odpowiedź, i odszedł, Noldorowie zaś, na nowo rozgrzani wymową przywódcy, ruszyli w drogę.

Feanor ze swą świtą wyprzedzał wszystkich, posuwając się wybrzeżem Eldamaru i nie oglądając się ani razu za siebie na zielone wzgórze Tuna i na Tirion. Wolniej i nie tak ochoczo ciągnął za nim hufiec

Fingolfina. W jego szeregach wysuwał się na czoło Fingon, lecz Finarfin, Finrod i inni najszlachetniejsi i najrozumniejsi z Noldorów trzymali się na końcu pochodu i często odwracali głowy, by spoglądać na swoje piękne miasto, dopóki latarnia na wieży Ingwego nie zniknęła im z oczu wśród ciemności. Ci nieśli ze sobą więcej niż inni Wygnańcy wspomnień o porzuconym szczęściu, a niektórzy unosili też różne rzeczy własnej roboty — pociechę i brzemię w drodze.

Feanor prowadził Noldorów ku północy, bo głównym jego celem było odszukanie Morgotha. Przy tym Tuna wznosząca się w pobliżu Taniquetilu leżała prawie na równiku Ardy i Wielkie Morze było tam niezmiernie szerokie, dalej zaś ku północy zwężało się tak, że pustkowia Aramanu od wybrzeży Śródziemia dzie-

liła niezbyt duża odległość. Ochłonąwszy jednak z pierwszego uniesienia, Feanor zastanowił się i zrozumiał poniewczasie, że wielka gromada nie zdoła pokonać niezliczonych mil drogi na północ i przeprawić się za morze bez statków; budowa floty zajęłaby za dużo czasu, nawet gdyby Noldorowie mieli w swoich szeregach wprawnych szkutników. Powziął więc myśl, by nakłonić do wspólnego działania Telerich, z dawna przyjaznych Noldorom; w swym buntowniczym zacietrzewieniu liczył, że tym sposobem jeszcze bardziej przyćmi chwałę Valinoru, a wzmocni własne siły do walki z Morgothem. Podążył więc do Alqualonde i przemówił do Telerich podobnie jak przedtem w Tirionie do swojego szczepu.

Nic wszakże z tego, co mówił, nie mogło przekonać Telerich. Przeciwnie, zmartwili się postępkami pobratymców z dawna z nimi zaprzyjaźnionych i próbowali ich nakłonić do zmiany planów, których nie chcieli wcale wspierać; odrzekli, że nie użyczą swoich statków ani też nie pomogą Noldorom przy budowie własnej floty wbrew woli Valarów. Nie pragnęli dla siebie innej krainy niż wybrzeża Eldamaru ani innego pana niż Olwe; książę Alqualonde; on bowiem nigdy nie słuchał podszeptów Morgotha i nie przyjmował go życzliwie w swoim kraju; ufał, że Ulmo i inni możni Valarowie naprawią zło wyrządzone przez Nieprzyjaciela i że nowy świt przepędzi nocne ciemności.

Feanor zawrzał gniewem, gdyż lękał się zwłoki w wyprawie, i odpowiedział Olwemu zapalczywie:

— Odmawiasz nam przyjaźni w godzinie, gdy jej najbardziej potrzebujemy. A przecież chętnie korzystałeś z naszej pomocy, kiedy przybyliście nareszcie na te wybrzeża, bojaźliwi maruderzy z pustymi rękami. Po dziś dzień gnieździlibyście się w szałasach na plaży, gdyby Noldorowie nie zbudowali wam przystani, ciosając skały i wznosząc mury.

— Nie odmawiamy wam przyjaźni — odparł Olwe — ale czasem przyjaźń właśnie nakazuje powściągać szaleństwo druha. A gdy Noldorowie powitali nas życzliwie i wspomogli przed laty, inna była umowa. Wszyscy mieliśmy na zawsze zostać w Amanie, jak bracia i sąsiedzi. Ale nie od was dostaliśmy nasze białe okręty. Nie od Noldorów nauczyliśmy się sztuki budowania statków, lecz od Władców Morza; własnymi rękami cięliśmy i gładzili białe belki, nasze żony i córki utkały białe płótno na żagle. Toteż statków nie odstąpimy ani nie sprzedamy nawet w imię przyjaźni. Wiedz, Feanorze, synu Finwego, że statki są dla nas tym, czym dla Noldorów klejnoty, dziełem, w które włożyliśmy serce i którego nigdy nie moglibyśmy stworzyć po raz drugi.

Feanor wyszedł z domu Olwego i siedział za murami Alqualonde pogrążony w czarnych myślach, dopóki nie zgromadziły się tam jego hufce; gdy uznał, że rozporządza już dostatecznymi siłami, poprowadził Noldorów do Łabędziej Przystani i kazał im wchodzić na pokłady zakotwiczonych statków, aby je zająć przemocą. Jedynie Teleri stawili opór i wielu napastników zepchnęli do morza. Poszły w ruch miecze, wywiązała się zażarta walka na statkach, na oświetlonym

latarniami nabrzeżu i bulwarach, nawet na wielkiej sklepionej bramie Przystani. Trzykroć Noldorowie pod wodzą Feanora atakowali i trzykroć byli odpierani, a wielu elfów po obu stronach poległo; wreszcie na pomoc przyszły pierwsze oddziały hufca Fingolfina prowadzone przez Fingona; widząc bowiem, że toczy się bitwa i że ich krewniacy przegrywają, rzucili się w wir walki nie pytając o jej przyczynę; wielu z nich przypuszczało, że Teleri na rozkaz Valarów chcą zatrzymać marsz Noldorów. W końcu Teleri zostali pokonani. Znaczna część żeglarzy skupionych w Alqualonde zginęła pod ciosami okrutnych mieczy. Noldorów bowiem ogarnęła desperacka furia, a Teleri byli od nich słabsi, uzbrojeni przeważnie tylko w smukłe łuki. Noldorowie opanowali więc białe okręty i obsadziwszy jak się dało miejsca przy wiosłach odpłynęli wzdłuż brzegu na północ. Olwe na próżno wzywał Ossego; Valarowie zabronili wstrzymywać uciekinierów przemocą. Lecz Uinena opłakiwała poległych marynarzy, a morze wzburzyło się gniewnie przeciw zabójcom, tak że wiele statków rozbiło się i wielu Noldorów utonęło. Więcej szczegółów o tym Bratobójstwie w Alqualonde można znaleźć w żałobnej pieśni „Noldolante, Upadek Noldorów”, którą Maglor ułożył, nim zaginął.

Większa wszakże część Noldorów ocalała, a gdy burza ucichła, ruszyli dalej w swoją drogę, jedni morzem, inni lądem, lecz droga okazała się bardzo długa, a w miarę jak się posuwali, coraz trudniejsza. Przebrnęli szmat niezmierzonej nocy i znaleźli się w końcu na północnych rubieżach Strzeżonego Królestwa, u granic górzystego, zimnego pustkowia Aramanu. Tu nagle ujrzeli ciemną postać spoglądającą z wysokiej skały na wybrzeże. Niektórzy twierdzą, że nie był to zwykły herold Manwego, lecz sam Mandos. Do uszu ich dobiegł głos donośny, uroczysty i groźny, nakazujący im zatrzymać się i słuchać. Stanęli w miejscu i wśród ciszy wszyscy, od pierwszego szeregu aż do ostatniego, usłyszeli przepowiednię i klątwę, zwane Proroctwem Północy i Przeznaczeniem Noldorów. Wiele z tego, co się kryło w Proroctwie, nie zrozumieli zrazu, dopóki ich nie dotknęły późniejsze nieszczęścia. Wszyscy jednak słyszeli klątwę, którą ściągną na siebie, jeśli nie zechcą pozostać w Valinorze, poddać się wyrokowi Valarów i wyjednać ich przebaczenie.

— Nikt nie zliczy łez, które wylejecie. Valarowie ogrodzą Valinor i zamkną ten kraj przed wami tak, że nawet echo waszych skarg nie przeniknie za ścianę gór. Gniew Valarów będzie ścigał od Wschodu aż po najdalszy Zachód ród Feanora, a także tych wszystkich, którzy za nim pójdą. Złożona przysięga popchnie ich na tułaczkę, lecz ich oszuka, bo skarby, które ślubowali odnaleźć, będą im na zawsze odjęte. Źle się skończy to, co dobrze się zaczęło, a sprawi to zdrada brata przeciw bratu i strach przed zdradą. Wydziedziczeni są na wieki.

Niegodnie rozlaliście krew współplemieńców i splamiliście ziemię Amanu. Za krew zapłacicie krwią i zamieszkacie z dala od Amanu w cieniu Śmierci. Chociaż bowiem Eru dał elfom ten przywilej, że nie umierają na obszarach Ei i nie mają do nich dostępu żadne choroby, każdy z was może zginąć i wielu zginie od oręża,

udręki i smutków, a ich bezdomne duchy staną wówczas przed Mandosem. Długo będą musiały u niego przebywać, tęskniąc do utraconych ciał, lecz nie dostąpią litości, nawet gdyby ci, co polegli z ich ręki, za nimi orędowali. Ci zaś, którzy przetrwają w Śródziemiu i nie przyjdą do Mandosa, znużą się wreszcie światem jak zbyt ciężkim brzemieniem, zwiędną i staną się jak gdyby żałosnymi cieniami w porównaniu z młodszym plemieniem później narodzonym. Oto słowa Valarów!

Wielu drżało z przerażenia, lecz Feanor utwierdził się w swym uporze i odparł:

— Złożyliśmy przysięgę i nie rzuciliśmy jej na wiatr. Spełnimy ślubowanie. Grożą nam różne niebezpieczeństwa, między innymi także zdrada, lecz nikt nie powiedział i nie powie, że splami nas tchórzostwo, że ścierpimy w swoich szeregach tchórzów i że będziemy się ich bali. Oświadczam tedy, że pójdziemy dalej obraną drogą, i do przepowiedni dodam jeszcze jedną: dopóki nie przeminie Arda, pieśni będą sławiły nasze uczynki.

Lecz Finarfin wówczas wyrzekł się dalszego marszu i zawrócił z drogi, pełen smutku i gorzkiego żalu do rodu Feanora, był bowiem zaprzyjaźniony z Olwem, władającym w Alqualonde. Wraz z Finarfinem odłączyło się od hufców Feanora wielu elfów i wędrowali z powrotem strapieni, dopóki nie zobaczyli znów w oddali światła z wieży Mindon na szczycie Tuny, błyszczącego wśród nocy. I tak w końcu znaleźli się znowu w Valinorze.

Wyjednali sobie u Valarów przebaczenie i Finarfin objął władzę nad resztką Noldorów w Błogosławionym Królestwie. Nie miał wszakże u boku synów, którzy nie zechcieli opuścić synów Fingolfina, gdy cały lud tego księcia poszedł dalej na północ, czując się do tego zobowiązany wobec współplemieńców i ulegając woli Feanora, a zarazem lękając się stawić czoło sądowi Valarów, gdyż niejeden splamił ręce bratnią krwią w Alqualonde. Przy tym Fingon i Turgon, Noldorowie o śmiałych i gorących sercach, raz podjąwszy zadanie gotowi byli wytrwać aż do końca, choćby to miał być koniec bardzo gorzki. Tak więc znaczna większość poszła dalej za Feanorem i wkrótce zaczęły działać w gromadzie złe siły, tak jak było zapowiedziane w proroctwie.

Noldorowie zawędrowali wreszcie na daleką północ Ardy, a gdy zobaczyli pierwsze kry na powierzchni morza, zrozumieli, że zbliżają się do Helkarakse. Na północy bowiem ląd Amanu wyginał się ku wschodowi, tak że od wysuniętych ku zachodowi wschodnich brzegów Endoru — czyli Śródziemia — dzieliła go wąska cieśnina, przez którą płynęły razem lodowate wody Morza Okrężnego i fale Belegaeru (Wielkiego Morza Zachodu); unosiły się tam gęste mgły i śmiertelnie zimne opary, nurt popychał ścierające się ze sobą góry lodowe i zgrzytające, głęboko zatopione kry. Taka była cieśnina Helkarakse, przez którą prócz Valarów nikt nie ośmielał się przeprawiać, z wyjątkiem jednej Ungolianty.

Feanor wstrzymał pochód i Noldorowie zaczęli się zastanawiać, co robić dalej. Cierpieli już dotkliwie od chłodu i lepkiej mgły, przez którą nie przenikał ani jeden promyk gwiazd; wielu żałowało teraz, że się w tę drogę wybrali, zwłaszcza

Eldarowie z hufca Fingolfina szemrali i przeklinali Feanora jako sprawcę ich niedoli. Feanor wiedział, co o nim mówią, zawołał więc swoich synów na naradę. Żeby wydostać się z Aramanu do Endoru były tylko dwa sposoby: przejść po lodzie albo przepłynąć na statkach. Statków wszakże mieli za mało; sporo ich utracili w ciągu długiej żeglugi, a tych, które zostały, nie wystarczyłoby, żeby wszyscy naraz mogli się na nich przeprawić; nikt jednak nie chciał czekać na zachodnim brzegu, aż pierwsza partia zostanie przewieziona i statki wrócą po następną; bo lęk przed zdradą już nurtował serca Noldorów. Toteż Feanor i jego synowie postanowili zawładnąć całą flotyllą i wymknąć się cichcem; od dnia bitwy w Alqualonde zatrzymali władzę nad statkami, a ich załogi składały się wyłącznie z elfów oddanych bez zastrzeżeń Feanorowi i tych, którzy brali bezpośredni udział w bitwie z Telerimi. Jak na zawołanie zerwał się pomyślny wiatr z północo-zachodu i Feanor mógł wymknąć się skrycie wraz z synami i tymi spośród Noldorów, których uważał za najwierniejszych swoich zwolenników. Odpłynęli zostawiając Fingolfina z jego hufcem w Aramanie. Morze było w tym miejscu wąskie, więc sterując ku wschodowi i nieco na południe, bez strat dobili do drugiego brzegu i stanęli znów na lądzie Śródziemia. Wylądowali przy ujściu fiordu zwanego Drengist, wrzynającego się głęboko w krainę Dor-lomin.

Kiedy wyszli na brzeg, Maedhros, najstarszy syn Feanora, przyjaźniący się z Fingonem, dopóki ich nie powaśniły kłamstwa Morgotha, zapytał ojca:

— Które statki i których żeglarzy odeślesz teraz po resztę naszych współplemieńców i kogo przede wszystkim każesz wziąć na pokład? Myślę, że mężny Fingon powinien mieć pierwszeństwo.

Lecz Feanor wybuchnął opętańczym śmiechem i wykrzyknął:

— Nic i nikogo po nich nie odeślę! Nie martwi mnie strata tych, którzy zostali po drugiej stronie cieśniny. Okazali się niepotrzebnym obciążeniem w naszej podróży. Przeklinali mnie, niech więc przeklinają dalej, wracając z płaczem do klatki Valarów. A okręty spalę!

Maedhros stał samotnie na uboczu, gdy Feanor wydawał rozkazy podpalenia białych okrętów Telerich. Tam, na miejscu zwanym Losgar, w ujściu wąskiego fiordu Drengist, zginęły w ogromnym, jaskrawym i straszliwym ogniu najpiękniejsze statki, jakie kiedykolwiek pływały po morzach świata. Fingolfin i jego lud zobaczyli z dala czerwoną łunę pod chmurami i zrozumieli, że ich zdradzono. Takie były pierwsze plony Bratobójstwa i klątwy rzuconej na Noldorów.

Widząc, że Feanor opuścił go i że ma do wyboru albo zginąć w Aramanie, albo ze wstydem wrócić do Valarów, Fingolfin był rozgoryczony, lecz jeszcze gorącej niż przedtem zapragnął znaleźć jakąś drogę do Śródziemia, aby się porachować ze zdrajcą. Pod przewodem Fingolfina i jego synów oraz Finroda i Galadrieli hufiec musiał odbyć długą, niezmiernie uciążliwą wędrówkę, lecz w trudach rosło męstwo i hartowała się wytrwałość Noldorów; byli przecież wspaniałym plemieniem, pierworodnymi dziećmi nieśmiertelnego Eru Iluvatara, a że niedawno wy-

szli z Błogosławionego Królestwa, nie zdążyli się jeszcze znużyć bytowaniem na Ziemi. Serca ich płonęły zapałem młodości, a pod przewodem Fingolfina i jego synów oraz Finroda i Galadrieli odważyli się wejść do najsroższej krainy Północy; nie mając innej drogi przed sobą, stawili w końcu czoło grozie cieśniny Helkarakse i okrutnych gór lodowych. Niemało wspaniałych czynów dokonali później Noldorowie, lecz żaden chyba nie przewyższył bohaterstwa tej desperackiej przeprawy, podjętej wśród przeciwności i przygnębienia. Wtedy to zginęła Elenwe, żona Turgona, i wielu innych Eldarów. Ze znacznie zmniejszonym hufcem stanął wreszcie Fingolfin w Krainach Zewnętrznych. Nie kochali Feanora ani jego synów ci, którzy znowu szli jego śladem i w Śródziemiu zadęli w trąby o pierwszym wschodzie Księżyca.

X

Sindarowie

Tymczasem, jak już wiemy, rosła potęga Elwego i Meliany w Śródziemiu; Elwego uznawały za króla wszystkie elfy z Beleriandu, zarówno marynarze Kirdana, jak wędrowni myśliwi z Gór Błękitnych za rzeką Gelion. Nazywano go w mowie jego plemienia Elu Thingol, czyli Król w Szarym Płaszczu. Plemię to samo siebie nazywało Sindarami, Elfami Szarymi gwiaździstego Beleriandu, a chociaż byli to Moriquendi, pod panowaniem Thingola i dzięki pouczeniom Meliany nabyli wielu umiejętności i stali się najpiękniejszymi, najmądrzejszymi z elfów Śródziemia. Pod koniec pierwszego wieku po uwięzieniu Melkora, gdy cała Ziemia cieszyła się pokojem, a blask Valinoru osiągnął swój zenit, przyszła na świat Luthien, jedyna córka Thingola i Meliany. Większa część Śródziemia drzemała, uśpiona przez Yavannę, lecz w Beleriandzie za sprawą Meliany kwitło życie i radość, a jasne gwiazdy błyszczały srebrzystym ogniem. Luthien urodziła się w lesie Neldoreth, a na jej powitanie białe kwiaty nifredilów rozkwitły niby gwiazdy ziemi.

W drugim wieku niewoli Melkora zawędrowali do Beleriandu krasnoludowie z Gór Błękitnych, czyli z Ered Luin. Sami siebie nazywali Khazadami, lecz Sindarowie nazywali ich Naugrimami, to jest Karłami lub Gonnhirrimami, czyli Mistrzami Kamieni. Najdawniejsza ich siedziba leżała daleko na wschodzie, lecz wybudowali sobie na modłę swojego plemienia podziemne pałace i dwory na wschodnich stokach Ered Luin; mieli tam dwa miasta, które w swojej mowie nazywali Gabilgatholem i Tumunzaharem.

Pierwsze, którego nazwa w mowie elfów brzmiała Belegost, czyli Mickleburg, co można by przetłumaczyć: Wielka Twierdza — znajdowało się na północ od wysokiego szczytu Dolmed, a drugie — na południe od tej góry; w mowie elfów nazywano je Nogrod, Hollowbold (czyli Siedziba Wydrążona w Skale). Naj-

większym podziemnym grodem krasnoludów był Khazad-dum zwany przez elfy Hadhodrondem, a później w dniach, gdy go opanowały ciemności, nazwany Morią; lecz Khazad-dum leżał daleko, w Górach Mglistych, wiele mil dzieliło go od Eriadoru i był znany elfom tylko z imienia i z napomknień krasnoludów żyjących w Górach Błękitnych.

Z Nogrodu i Belegostu przybyli Naugrimowie do Beleriandu, budząc wielkie zdumienie wśród elfów, przekonanych, że to oni są jedynymi w Śródziemiu istotami, które umieją się wypowiadać w słowach i używają rąk do wytwarzania różnych przedmiotów; i że poza nimi istnieją tylko ptaki i zwierzęta czworonożne. Nic jednak nie rozumieli z mowy Naugrimów i brzmiała ona w ich uszach twardo i nieprzyjemnie, toteż niewielu elfów zdołało ją opanować. Za to krasnoludowie uczyli się języka elfów bardzo szybko i woleli to od wtajemniczania obcych plemion w swój własny język. Nieliczni też Eldarowie odwiedzali kiedykolwiek Nogrod i Belegost; do wyjątków należeli Eol z Nan Elmoth i jego syn Maeglin. Krasnoludowie jednak często przychodzili do Beleriandu i zbudowali wielką drogę, która biegła u podnóży góry Dolmed i dalej wzdłuż rzeki Askar przecinając Gelion po Sarn Athrad, Kamiennej Grobli, gdzie później miała się rozegrać bitwa. Stosunki między Naugrimami a Eldarami zawsze były dość chłodne, chociaż obu stronom przynosiły znaczne korzyści; w tych wszakże czasach nie dzieliły ich jeszcze urazy, które później miały powaśnić te plemiona, i król Thingol przyjmował krasnoludów życzliwie: Naugrimowie w późniejszych latach bardziej byli skłonni zaprzyjaźnić się z Noldorami niż z innymi szczepami elfów czy ludzi, a to dlatego, że żywili głęboką cześć i miłość do Aulego i ponad wszelkie inne skarby cenili klejnoty Noldorów. Wśród ciemności Ardy krasnoludowie już tworzyli bardzo piękne przedmioty, gdyż od dni pierwszych swoich ojców wyróżniali się szczególną biegłością w obróbce metali i kamieni, lecz w najdawniejszych czasach woleli żelazo i miedź od złota i srebra. Pod koniec drugiego wieku niewoli Melkora, Meliana, jasnowidząca jak wszyscy Majarowie, ostrzegła Thingola, że Arda nie będzie się wiecznie cieszyła pokojem. Toteż myśląc o zbudowaniu sobie królewskiej siedziby, Thingol chciał ją uczynić obronną i zabezpieczyć na wypadek, gdyby w Śródziemiu znów się zbudziły złe moce; poprosił też o radę i pomoc w tej sprawie krasnoludów z Belegostu, oni zaś chętnie na to przystali, byli bowiem jeszcze nie znużeni i rwali się do nowych prac. Zazwyczaj za swoje trudy, nawet jeśli je znosili z przyjemnością, żądali zapłaty, lecz w tym przypadku uważali, że trud ich został z góry wynagrodzony, Meliana bowiem nauczyła ich wielu sekretów kunsztu, w którym pragnęli się doskonalić, a Thingol dał im mnóstwo pięknych pereł. Dostał je od Kirdana, bo płytkie wody wokół wyspy Balar obfitowały w perły; Naugrimowie, którzy nigdy przedtem nie widzieli niczego podobnego, bardzo się nimi zachwycali. Zwłaszcza jedna perła, wielkości gołębiego jaja, lśniła jak światło gwiazdy odbite w morskiej pianie; nazwano ją Nimfelos, a przywódca krasnoludów z Belegostu cenił ją bardziej niż całą górę

skarbów.

Tak więc Naugrimowie długo i ochoczo pracowali dla Thingola i stworzyli dla niego siedzibę na wzór własnych miast, wydrążoną w głębi ziemi. W miejscu, gdzie nurt Esgalduiny dzielił Neldoreth od Regionu, wznosiła się wśród lasów skalista góra, a rzeka wiła się u jej stóp. Tam się znajdowała brama do warowni Thingola, a nie było do niej innego dostępu jak przez kamienny most zbudowany na rzece. Za bramą szerokie korytarze prowadziły w dół do wysokich sal i komnat wykutych w żywej skale, tak ogromnych i licznych, że słusznie nazwano tę siedzibę Menegroth, to znaczy Tysiąc Grot. Elfy brały udział w robocie, pracując wespół z krasnoludami, stosownie do talentów właściwych każdemu z tych plemion; razem urzeczywistniali wizję Meliany, odtwarzając obrazy dziwów i piękności Valinoru, dalekiego zamorskiego kraju. Filary w Menegroth wyciosano więc na podobieństwo buków Oromego, z pniami, gałęźmi i liśćmi, i zawieszono na nich złote latarnie. Słowiki śpiewały jak w ogrodach Lorien, tryskały srebrzyste fontanny; woda lśniła w marmurowych misach, a podłogi mieniły się różnymi kolorami kamieni. Wyrzeźbione zwierzęta i ptaki zdobiły ściany, wspinały się na filary lub wyglądały spomiędzy gałęzi obsypanych hojnie kwieciem. Z biegiem lat Meliana i jej dworki rozwieszały na ścianach tkaniny własnej roboty, przedstawiające dzieła Valarów, istoty i zdarzenia, jakie widziano na obszarze Ardy od początku jej dni, a także cienie tych, które dopiero przyszłość miała ukazać. Żaden król na wschód od morza nie mógł się nigdy poszczycić piękniejszą siedzibą.

Gdy ukończono budowę Menegroth, a w królestwie Thingola i Meliany panował pokój, Naugrimowie w dalszym ciągu przychodzili często zza gór i prowadzili handel zamienny, kręcąc się po tym kraju. Rzadko wszakże odwiedzali wybrzeże Falas, bo nie cierpieli szumu morza i lękali się jego widoku. Nikt inny nie przynosił do Beleriandu wieści ani pogłosek z zewnętrznego świata. Upływał trzeci wiek niewoli Melkora i krasnoludowie zaczęli zdradzać zaniepokojenie; opowiadali królowi Thingolowi, że Valarowie nie wykorzenili do szczętu zła na Północy, a niedobitki potworów mnożą się od wieków w ciemnościach i teraz znów wychodzą z kryjówek, zapuszczając się daleko w różne strony. „W krainie ciągnącej się na wschód od gór — mówili — pojawiły się znowu dwie bestie, a wasi pobratymcy, którzy tam mieszkają; znowu uciekają w góry”.

Wkrótce złe stwory zaczęły nawiedzać także Beleriand, ciągnąc czy to przez przełęcze zza gór, czy od południa z tamtejszych mrocznych puszcz. Były to wilki lub może inne potwory w wilczej skórze, były różne bestie zrodzone z ciemności, a między nimi orkowie, którzy mieli później zniszczyć Beleriand, na razie jednak nieliczni i zachowujący się ostrożnie; węszyli tylko po drogach i wyczekiwali powrotu swojego władcy. Elfy wtedy jeszcze nie wiedziały, skąd się te bestie biorą i czym są, podejrzewały jednak, że może to Avari, który znikczemnieli i zdziczeli, żyjąc na pustkowiach; podobno domysły te niedalekie były od prawdy.

Lud Thingola dotychczas nie potrzebował oręża, lecz teraz król postanowił

go uzbroić. Pierwszą broń wykuli dla elfów Naugrimowie, bardzo biegli w tym rzemiośle, chociaż żaden nie mógł się równać z mistrzami w Nogrodzie, a zwłaszcza z najsławniejszym wśród nich płatnerzem, Telcharem. Naugrimowie to plemię z dawna wojownicze, gotowe zawzięcie bić się z każdym, kto wzbudził ich gniew, czy to byli słudzy Melkora, czy Eldarowie, Avari czy dzikie bestie, a nawet — nierzadko — współplemieńcy, krasnoludowie z innych stron i podlegli innemu wodzowi.

Sindarowie prędko nauczyli się od nich rzemiosła płatnerskiego, lecz nawet Noldorowie nigdy nie prześcignęli Naugrimów w szczególnej sztuce hartowania stali i sporządzania kolczug z łączonych w ogniwa metalowych kółek; był to wynalazek kowali z Belegostu i nikt w tej dziedzinie z nimi nie mógł współzawodniczyć.

Tak dobrze uzbrojeni Sindarowie przegnali ze swego kraju złe stwory i znów się cieszyli pokojem, lecz w zbrojowniach Thingola przechowywano mnóstwo toporów, włóczni i mieczów, a także wysokich hellenów i długich kaftanów z lśniących metalowych kółek; kolczugi bowiem sporządzane przez krasnoludów miały tę zaletę, że nie imała się ich rdza i zawsze błyszczały, jakby świeżo wypolerowane. Przezorność okazała się dla Thingola bardzo pomyślna w czasach, jakie potem nastąpiły.

Jak już mówiliśmy, elf Lenwe z hufca Olwego odłączył się od Telerich, gdy się zatrzymali nad Wielką Rzeką, u granicy zachodnich krain Śródziemia. Niewiele wiadomo o wędrówkach Nandorów, których Lenwe za sobą prowadził w dół biegu Anduiny. Podobno jedni długie wieki przebywali w lasach Doliny Wielkiej Rzeki, inni zaś doszli w końcu do jej ujścia i osiedli nad Morzem, jeszcze inni przeprawili się przez Ered Nimrais, Góry Białe, na północ i zawędrowali na pustkowia Eriadoru między Ered Luin a odległymi Górami Mglistymi. Był to lud leśny, nie znający stalowego oręża, toteż pojawienie się na północy dzikich bestii bardzo go przeraziło, jak o tym opowiadali królowi Thingolowi goszczący w Menegroth Naugrimowie. Syn Lenwego, Denethor, do którego uszu doszły wieści o potędze i majestacie Thingola, a także o pokoju panującym w jego królestwie; zgromadził ile mógł rozproszonego ludu wokół siebie i ruszył z tym zastępem przez góry do Beleriandu. Thingol przyjął ich przyjaźnie jako krewniaków wracających po długiej rozłące do rodziny; ci osiedlili się w Ossiriandzie; Krainie Siedmiu Rzek.

Kroniki niewiele mówią o latach pokoju, które nastąpiły po przybyciu Denethora do Beleriandu. Wtedy podobno minstrel Daeron, najsłynniejszy uczony królestwa Thingola, obmyślił swoje runy; Naugrimowie odwiedzający Beleriand nauczyli się szybko tego pisma i cieszyli się tą nową umiejętnością, ceniąc wynalazek Daerona wyżej niż sami Sindarowie, jego rodacy. Naugrimowie zanieśli to pismo runiczne, zwane kirth, za góry na wschód, gdzie je rozpowszechnili wśród

różnych ludów; Sindarowie wszakże rzadko tym sposobem utrwalali wydarzenia, aż do dni Wojny i wiele z tego, co przechowywano w pamięci, zginęło w ruinach Doriathu. Tak to już jest, że o życiu szczęśliwym i radosnym nie ma wiele do powiedzenia, póki się ono nie skończy. Podobnie te cudowne i piękne dzieła same są swoimi pomnikami, dopóki istnieją i można je oglądać, a dopiero wtedy, gdy są zagrożone lub na zawsze zniszczone, zaczyna się je opiewać w pieśniach.

W Beleriandzie za owych dni żyły elfy, płynęły rzeki, świeciły gwiazdy, a nocne kwiaty wypełniały powietrze swoją wonią; piękność Meliany osiągnęła południe, a uroda jej córki Luthien wschodziła jak świt o wiośnie. Król Thingol panował ze swego tronu jako władca Majarów, których moc jest uśpiona, którzy radość swą jak powietrze wdychają przez wszystkie dni życia, myśli ich zaś płyną niezmąconym strumieniem z wyżyn ku głębinom.

W Beleriandzie podówczas zjawiał się niekiedy Wielki Orome, śmigający niby wiatr nad górami; głos jego rogu rozbrzmiewał szeroko pod wygwieżdżonym niebem, a elfy bały się go, bo postać miał wspaniałą, a ziemia dudniła pod kopytami Nahara; i gdy echo Valaromy grało wśród gór, mieszkańcy Beleriandu wiedzieli, że wszelkie złe stwory umykają daleko z ich kraju.

Lecz czas mijał i zbliżał się koniec szczęścia; a południe Valinoru przechylało się ku wieczorowi. Jak bowiem już opowiedzieliśmy i jak wszystkim wiadomo — bo wydarzenia te opisane są w kronikach i opiewane w licznych pieśniach — Melkor z pomocą Ungolianty zabił Drzewa Valarów, umknął i wrócił do Śródziemia. Walka jego z Ungoliantą rozegrała się daleko na północy, lecz przeraźliwy krzyk Morgotha przebiegł echem po Beleriandzie, a wszyscy mieszkańcy tego kraju zadrżeli ze strachu, bo chociaż nie wiedzieli, co ten krzyk zapowiada, usłyszeli wtedy zwiastuna śmierci. Wkrótce potem Ungolianta zbiegła z północy i znalazła się w królestwie Thingola, rozsnuwając wokół siebie grozę ciemności; moc Meliany wstrzymała pajęczycę i nie pozwoliła jej wejść do lasów Neldoreth, lecz poczwara przez długi czas żyła w cieniu przepaści, ku której opadają południowe stoki Dorthonionu. Przylgnęła więc do tych gór nazwa Ered Gorgoroth, Góry Zgrozy, i nikt nie śmiał się w nie zapuszczać, omijając te okolice z daleka; Ungolianta bowiem zdławiła tam wszelkie życie i światło, a wody zatruła swoim jadem. Morgoth wszakże, jak już mówiliśmy, wrócił do Angbandu, odbudował swą dawną twierdzę i nad jej bramą spiętrzył spowite dymem wieżyce Thangorodrimu. Brama ta była o sto pięćdziesiąt staj odległa od kamiennego mostu wiodącego do Menegroth: znaczna to odległość, lecz za mała w tym przypadku.

Orkowie rozmnożeni w ciemnym wnętrzu ziemi byli już wtedy silnym i dzikim plemieniem, a posępny władca zaszczepił swoim sługom żądzę szerzenia zniszczeń i śmierci. Orkowie więc wyszli z Angbandu pod osłoną chmur, które Morgoth rozsnuwał, i ukradkiem przebyli północne wyżyny, aby całą armią

wtargnąć znienacka do Beleriandu i zaatakować króla Thingola. Wielu elfów wędrowało swobodnie po całym obszarze królestwa, mieszkało spokojnie w małych rodzinnych grupach z dala od innych osiedli, a gęściej zaludnione były tylko najbliższe okolice Menegroth w sercu królestwa i wybrzeże Falas, gdzie się skupiali żeglarze. Orkowie osaczyli Menegroth z dwóch stron naraz: podchodzili z obozów na wschodzie pomiędzy rzekami Kelon i Gelion, na zachodzie zaś, na równinach między Sirionem, a Narogiem, zapuszczali się zagonami w głąb kraju i rabowali, co się dało; odcięli Thingola od Kirdana i jego przystani w Eglarest. Król wezwał więc na pomoc Denethora; stawiły się licznie elfy z Regionu, z drugiego brzegu rzeki Aros, i z Ossiriandu, by stoczyć pierwszą bitwę w Wojnach o Beleriand. Zastępy Eldarów wzięły w kleszcze wschodnią armię orków na północ od uskoku Andram, w połowie drogi między rzeką Aros i Gelion, i zadały nieprzyjacielowi druzgocącą klęskę; niedobitkom uciekającym na północ zastąpili drogę Naugrimowie, którzy zeszli z góry Dolmed zbrojni w topory; niewielu zaiste orków z tej armii zdołało wrócić do Angbandu.

Lecz elfy drogo przypłaciły zwycięstwo. Zastęp bowiem przybyły z Ossiriandu, rozporządzając tylko lekką bronią, nie mógł sprostać orkom, okutym żelazem, osłaniającym się żelaznymi tarczami i wywijającym długimi dzidami o szerokich ostrzach. Denethor, odcięty od swoich, osaczony został przez nieprzyjaciół na szczycie Amon Ereb. Tam poległ wraz z garstką krewniaków, zanim wojska Thingola zdążyły nadejść z odsieczą. Pomszczono krwawo jego śmierć, gdy Sindarowie dopadli tylnych straży orkowej armii i wycięli je w pień. Lud opłakiwał go długo i nie chciał już odtąd mieć króla. Po bitwie część jego zastępu wróciła do Ossiriandu z żałobną wieścią, która takim lękiem przejęła mieszkańców tego kraju, że nigdy nie chcieli walczyć w otwartym polu, stali się bardzo ostrożni i żyli w ukryciu. Nazywano ich Laiquendil Elfy Zielone, bo nosili ubrania koloru liści. Lecz wielu z nich wywędrowało na północ do strzeżonego królestwa Thingola i zmieszało się z jego ludem.

Thingol wróciwszy do Menegroth dowiedział się, że na zachodzie armia orków odniosła zwycięstwo i zepchnęła Kirdana aż na sam brzeg morza. Wezwał więc wszystkich swoich poddanych, których jego rozkaz mógł dosięgnąć, aby się schronili pod osłoną lasów Neldoreth i Region, Meliana zaś mocą swoich czarów opasała całą tę krainę niewidzialnym murem cieni i omamień, Obręczą Meliany, której nikt nie mógł przekroczyć bez zezwolenia jej lub jej małżonka, chyba tylko istota obdarzona potężniejszą władzą niż sama Meliana, wywodząca się z rodu Majarów. Kraj wewnątrz tej obręczy, z dawna znany jako Eglador, nazywano odtąd Doriathem, strzeżonym królestwem. Panował w nim wciąż jeszcze pokój, chociaż był to pokój pełen czujnego napięcia. Poza Obręczą czaiły się niebezpieczeństwa i strach, bo słudzy Morgotha grasowali wszędzie, z wyjątkiem

warownych przystani na wybrzeżu Falas.

Wkrótce miały nastąpić wydarzenia, których nikt w Śródziemiu nie przewidywał, ani Morgoth w swoich lochach, ani Meliana w Menegroth, gdyż po śmierci drzew nie nadchodziły już z Amanu żadne wieści, czy to za pośrednictwem gońców, czy duchów, czy objawień w marzeniach sennych. W tym też czasie Feanor przepłynął Morze na białych okrętach Telerich, które spalił w Losgarze, stanąwszy na drugim brzegu przy ujściu fiordu Drengist.

XI

Słońce, Księżyc i ukrycie Valinoru

Powiadają, że po ucieczce Melkora Valarowie długo siedzieli bez ruchu na swoich tronach w Kręgu Przeznaczenia, mylił się jednak Feanor, gdy zaślepiony szaleństwem oskarżał ich o próżnowanie.

Valarowie bowiem wiele mogą dokonać samą myślą, niekoniecznie pracą rąk, a naradzają się między sobą w milczeniu.

Czuwali więc wśród nocy Valinoru, a myśli ich biegły poza granice Ei i w przyszłość, aż do końca Dni, lecz ani moc, ani mądrość nie łagodziła ich smutku, nie przesłaniała zła, które się w tej godzinie działo. Śmierć Drzew nie bolała ich bardziej dotkliwie niż skażenie serca Feanora; to był jeden z najnikczemniejszych postępków Melkora, gdyż Feanor został wyróżniony wśród Dzieci Iluvatara szczególnymi zaletami zarówno ciała, jak umysłu: męstwem, wytrwałością, urodą, pojętnością i umiejętnościami, czy to wymagającymi siły, czy zmyślności, a w sercu jego palił się jasny płomień. Tylko Manwe w pewnym stopniu wiedział, jak wspaniałych czynów mógłby dokonać ten elf ku chwale Ardy, gdyby nie dał się zwieść Melkorowi. Toteż Manwe, gdy gońcy przynieśli mu odpowiedź buntownika, zapłakał i pochylił głowę, jak mówili Vanyarowie, którzy wtedy czuwali wraz z Valarami i byli świadkami tego zdarzenia. Lecz gdy wysłannik powtarzał ostatnie słowa Feanora zapowiadające, że bądź co bądź czyny Noldorów będą uwiecznione w pieśniach, Manwe podniósł głowę, jak gdyby usłyszał jakiś głos z bardzo daleka, i rzekł:

— Zaiste tak się stanie! Drogo Noldorowie za sławę w pieśniach zapłacą, lecz zdobędą ją z pewnością. Cena nie może być mniejsza! Wszakże Eru mówił nam, że pojawi się na świecie piękno, jakiego nie wyobrażaliśmy sobie nawet, a zło mimo wszystko zrodzi też dobre owoce.

Lecz Mandos rzekł:

— Zło jednak pozostaje złem, a Feanor wkrótce przyjdzie do mnie.

Gdy wreszcie nadeszła wieść, że Noldorowie naprawdę już opuścili Aman i wrócili do Śródziemia, Valarowie wstali i zabrali się do urzeczywistnienia zamysłu powziętego na milczącej naradzie, aby naprawić wyrządzone przez Melkora szkody. Manwe polecił Yavannie i Niennie użyć całej mocy, jaką posiadały, i pobudzić resztę życia w Drzewach. Lecz łzy Nienny nie zdołały leczyć ich śmiertelnych ran i przez długi czas Yavanna sama śpiewała wśród cieni. W ostatniej chwili, gdy już traciła nadzieję i głos jej osłabł, rozwinął się na bezlistnej gałązce Telperiona jeden wielki srebrny kwiat, a Laurelin urodził jeden jedyny złoty owoc.

Yavanna zerwała kwiat i owoc, a Drzewa natychmiast już ostatecznie umarły; ich martwe pnie po dziś dzień stoją w Valinorze jak pomniki minionej radości. Lecz Yavanna oddała Aulemu srebrny kwiat i złoty owoc, Manwe je pobłogosławił; Aule zaś ze swoimi pomocnikami zrobił naczynia, w których miały być przechowane w całym swoim promiennym blasku; opowiedziane jest to wszystko w „Narsilionie, Pieśni o Słońcu i Księżycu". Valarowie powierzyli te naczynia Vardzie, żeby z nich zrobiła lampy niebios, świecące jaśniej niż stare gwiazdy, gdyż umieszczone bliżej Ardy; Varda nadała im moc przemierzania dolnych warstw Ilmenu i nakazała im wędrować po wyznaczonym szlaku nad równikiem Ziemi, z zachodu na wschód i z powrotem.

Valarowie uczynili tak, ponieważ w półmroku własnej krainy pamiętali o ciemnościach panujących nad innymi krajami Ardy i postanowili oświetlić Śródziemie, aby światło przeszkodziło Melkorowi w szerzeniu zła. Pamiętali także o Avarich, którzy pozostali nad wodami swego przebudzenia, a nie chcieli też całkowicie opuścić Noldorów na wygnaniu. Manwe wiedział poza tym, że zbliża się godzina, w której na świat przyjdą ludzie.

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.

Dawni Vanyarowie nazwali Księżyc, kwiat Telperiona z Valinoru, Isilem Świetlistym, Słońce zaś, owoc Laurelinu — Ognistozłotym Anarem. Lecz Noldorowie mieli dla tych lamp nieba inne nazwy: Rana, Kapryśnik i Vasa, Serce Ognia, które budzi i wyniszcza; Słońce bowiem było znakiem zapowiadającym przebudzenie się rodzaju ludzkiego i zmierzch plemienia elfów, których pamięć wszakże zawsze była droga Księżycowi.

Z wyboru Valarów statkiem Słońca sterować miała Ariena, zaliczana do Ma-

jarów, wyspą Księżyca — Tilion. Za dni rozkwitu Drzew Ariena pielęgnowała kwiaty w ogrodach Vany i zraszała je jasnymi kroplami ronionymi przez Laurelin; Tilion był myśliwym z orszaku Oromego. Miał on srebrny łuk i kochał się w srebrze, toteż ilekroć chciał odpocząć po łowach, opuszczał lasy swego pana i szedł do Lorien, aby tam śnić nad sadzawkami Este, w migotliwych promieniach Telperiona. Tilion więc prosił, żeby mu powierzono opiekę nad ostatnim Srebrnym Kwiatem. Ariena rozporządzała większą od Tiliona potęgą, dlatego ją wyznaczono na sterniczkę Słońca. Nie lękała się żaru Laurelinu i nie mógł on jej zranić, gdyż Ariena była na początku jednym z duchów ognistych; w przeciwieństwie jednak do innych nie dała się Melkorowi uwieść i nie poszła do niego na służbę. Oczy jej tak błyszczały, że nawet Eldarowie nie mogli w nie patrzeć, a opuszczając Valinor zrzuciła postać i szaty, które tam nosiła wzorem Valarów, i przeobraziła się w nagi płomień, straszliwy w pełni blasku.

— Isil, wcześniej ukształtowany, pierwszy się wzbił w strefę gwiazd, był więc starszą z dwóch nowych lamp, podobnie jak Telperion był starszym z Dwóch Drzew. Tak więc przez jakiś czas panowało nad światem światło księżycowe, a wiele istot niegdyś uśpionych przez Yavannę ocknęło się w tym okresie. Słudzy Morgotha byli zaskoczeni, lecz elfowie z Krain Zewnętrznych przyjęli tę zmianę z radością; w tym właśnie momencie, gdy Księżyc wstał nad ciemnościami wschodu, Fingolfin kazał zadąć w srebrne trąby i rozpoczął pochód przez Śródziemie, a cienie prowadzonych przez niego Noldorów kładły się przed nimi długie i czarne.

Siedmiokroć Tilion przemierzył niebo i znalazł się na najdalszym jego wschodnim krańcu, gdy wreszcie ukończony został statek Arieny. Anar wzniósł się w glorii i pierwszy wschód Słońca wyglądał jak olbrzymi pożar nad szczytami Pelori; obłoki Śródziemia rozpłomieniły się i rozległ się szum mnóstwa wodospadów. Wtedy Morgoth na dobre się przeraził i zstąpił w najgłębsze czeluści Angbandu, odwołując swoje sługi z powierzchni ziemi i spowijając chmurami czarnych cuchnących dymów swoją krainę, żeby ją ukryć przed blaskiem Gwiazdy Dnia.

Według pierwotnych planów Vardy dwie lampy miały stale unosić się w przestworzach i sunąć przez Ilmen, lecz nie razem. Obie miały poruszać się z Valinoru na wschód i z powrotem, tak wszakże, aby jedna zawracała na zachodnim krańcu swego szlaku w momencie, gdy druga wyruszała ze wschodu. Początkowo więc liczono nowe dni podobnie jak za czasów Dwóch Drzew: od zmieszania świateł, czyli od momentu, gdy Ariena i Tilion mijali się w swej wędrówce nad Śródziemiem. Lecz Tilion okazał się kapryśny, krok miał nierówny i nie trzymał się ściśle wyznaczonej mu ścieżki; pociągała go piękność Arieny i starał się do niej zbliżyć, chociaż ogień Anara go parzył, a wyspa Księżyca ciemniała.

Tak więc z powodu kaprysów Tiliona, a bardziej jeszcze z powodu próśb Irma i Este, którzy się skarżyli, że sen i odpoczynek wygnano z Ziemi i że nie widać nad

nią teraz gwiazd, Varda zmieniła plan tak, aby dać światu porę cienia i półmroku. Anar więc odpoczywał przez czas jakiś w Valinorze na chłodnym łonie Morza Zewnętrznego; toteż wieczory, gdy słońce schodziło z nieba na odpoczynek, były w Amanie porą najjaśniejszego światła i wielkiej radości. Lecz trwały krótko, bo słudzy Ulma ściągali słońce pospiesznie pod ziemię, by tamtędy niewidzialne wędrowało ku wschodowi, gdzie znów wznosiło się na niebo. Inaczej noc byłaby za długa i złe stwory chodziłyby po ziemi przy poświacie księżycowej.

Od żaru Anara Morze Zewnętrzne rozgrzewało się i świeciło kolorowym blaskiem, dzięki czemu Valarowie mogli się cieszyć światłem jeszcze przez jakiś czas po zniknięciu Arieny. Lecz w miarę, jak oddalała się podziemną drogą ku wschodowi, blask morza przygasał, mrok zapadał w Valinorze, a Valarowie wtedy najbardziej żałowali straty Laurelinu. O świcie cienie Gór Obronnych kładły się ciężko na obszary Błogosławionego Królestwa.

Varda rozkazała Księżycowi wędrować tak samo, przesuwać się pod ziemią z zachodu na wschód i wynurzać się tam dopiero po zejściu z nieba Słońca. Tilion jednak nie utrzymywał nigdy regularnego tempa — po dziś dzień się pod tym względem nie zmienił — i nie mógł się oprzeć pociągającej go sile Arieny, co także nigdy się nie zmieniło i nie zmieni. Dlatego często można ich oboje widzieć jednocześnie nad Ziemią, a czasami Tilion tak się przybliża do Arieny, że cień Księżyca zasłania blask Słońca i w pełni dnia zapadają ciemności.

Zaczęli więc Valarowie liczyć dni według ruchów Anara i tak już musi zostać do Przemiany Świata. Tilion bowiem rzadko przedłużał swój pobyt w Valinorze, lecz często przyspieszał wędrówkę przez zachodnią krainę, nad Avatharem, Aramanem czy Valinorem, zanurzał się w otchłani za Morzem Zewnętrznym i samotnie posuwał się wśród jam i pieczar u korzeni Ardy. Tam nieraz marudził i spóźniał się z wyjściem znowu na niebo.

Tak więc po Długiej Nocy Valinor znów miał więcej światła i był jaśniejszy niż Śródziemie, gdyż w Valinorze Słońce odpoczywało, a ponadto dwie lampy niebios najbardziej się zbliżały do Ziemi nad tym jej regionem. Lecz światło Słońca czy Księżyca nie może się równać z dawnym światłem promieniującym z Dwóch Drzew, zanim je Ungolianta zatruła swoim jadem. To światło żyje teraz już tylko w Silmarilach.

Morgoth nienawidził nowych świateł i przez jakiś czas nie wiedział, co począć wobec tego nieprzewidzianego ciosu, jaki mu zadali Valarowie. Potem zaatakował Tiliona, wysyłając przeciw niemu duchy ciemności, i rozegrała się bitwa w Ilmenie, poniżej ścieżek gwiazd, lecz Tilion wyszedł z niej zwycięsko. Morgoth odczuwał przed Arieną okropny strach i nie śmiał się do niej zbliżyć; ponieważ nie miał już dawnej mocy; w miarę bowiem jak rosła w nim przewrotność, płodził coraz to nowe kłamstwa i złe drapieżne stwory, każdemu udzielając coś ze swojej władzy i rozpraszając ją w ten sposób; coraz silniej też wiązał się z ziemią i niechętnie wychylał się z ciemnych lochów podziemnej warowni. W obawie przed

wzrokiem Arieny, którego nie mógł ścierpieć, osłaniał siebie i swoje sługi ciemnością. Spowił też całą okolicę swojej siedziby całunem gęstych dymów i chmur.

Z niepokojem Valarowie śledzili napaść Morgotha na Tiliona i zastanawiali się, co knuje przeciw nim Nieprzyjaciel w swej złowrogiej chytrości. Nie chcieli wszczynać znów wojny w Śródziemiu, lecz pamiętali ruinę Almaren i byli zdecydowani nie dopuścić, aby podobny los spotkał Valinor. Ufortyfikowali więc w tym czasie swój kraj, podwyższając obronne mury Pelori do zawrotnej wysokości od wschodu, północy i południa. Zewnętrzne stoki tych gór były ciemne i gładkie, bez szczelin ani występów skalnych, które by umożliwiły wspinanie się na nie; twarde jak szkło zbocza urywały się przepaściście, a wznosiły się jak wieżyce ukoronowane bielą lodów. Ustanowiono straż czuwającą dniem i nocą na górskiej grani i zamknięto wszelkie przełęcze z wyjątkiem Kalakirii, którą Valarowie pozostawili otwartą 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 Vanyarowie i władca ich, Ingwe, potrzebowały od czasu do czasu odetchnąć powietrzem zewnętrznego świata i powiewem od morza, dolatującym z kraju ich urodzenia. Przy tym Valarowie nie chcieli odcinać całkowicie Telerich od współplemieńców. Zbudowali wszakże na Kalakirii potężne wieże, osadzili w nich licznych strażników, a przy wylocie otwartym na równinę Valmaru stale obozował zbrojny zastęp. Tak więc żadne żywe stworzenie — ptak, zwierzę, elf ani człowiek — nie mogło ze Śródziemia przedostać się do Valinoru przez tę strzeżoną granicę.

W tym też okresie, zwanym w pieśniach „Nurtale Valinoreva, czyli Ukrycie Valinoru”, 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 przez Morza Cienia ku Tol Eressei — Samotnej Wyspie. Prawie żaden statek nie mógł się tamtędy przemknąć, bo w groźnych cieśninach fale biły 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 więźniem i zasypiał, aby nie zbudzić się aż do Przemiany Świata. Sprawdziła się przepowiednia, którą w Aramanie ogłosił Mandos: dostęp do Błogosławionego Królestwa został przed Noldorami zamknięty, a z wielu wysłanników, którzy później próbowali żeglugi na Zachód, nikt nigdy nie dopłynął do Valinoru. Nikt z wyjątkiem jednego, o którym mówią pieśni.

XII

Ludzie

Valarowie za swoimi górami mieli teraz spokój, a użyczywszy Śródziemiu światła, nie troszczyli się przez długi czas o Krainy Zewnętrzne. Nic więc nie przeciwstawiało się tam władzy Morgotha prócz męstwa Noldorów. Ulmo jednak pamiętał o wygnańcach i na wszystkich wodach zbierał wiadomości z lądu.

Odtąd liczono czas w latach Słońca, biegnących szybciej i krótszych niż długie lata Drzew Valinoru. Powietrze w Śródziemiu stało się podówczas ciężkie od oparów wzrostu i śmiertelności, a wszystkie istoty i rzeczy zmieniały się i starzały w niezwykłe przyspieszonym tempie: życie pieniło się na ziemi i w wodach, Arda rozkwitała swoją Drugą Wiosną, Eldarów przybywało, a Beleriand pod nowym Słońcem zielenił się i pięknial.

O pierwszym wschodzie Słońca Młodsze Dzieci Iluvatara obudziły się w krainie Hildorien, we wschodniej części Śródziemia; lecz Słońce po raz pierwszy ukazało się na zachodzie, więc otwierając oczy ludzie ku niemu zwrócili wzrok, a stopy ich najczęściej kierowały się w tę właśnie stronę. Eldarowie nazwali ich zrazu Atani, to znaczy Drugi Lud, lecz później mówili o nich rozmaicie: Hildorowie, czyli Następcy, Apanonarowie — Później Urodzeni, Engwarowie — Chorowici albo Firimarowie — Śmiertelni, a także Uzurpatorzy, Obcy, Zagadkowi, Przeklęci Przez Siebie Samych, Ciężkoręcy, Bojący się Nocy, Dzieci Słońca. Niewiele się dowiadujemy o ludziach z tych opowieści, dotyczą one bowiem Najdawniejszych Dni, gdy nie zaczął się jeszcze rozrost śmiertelników i zanik elfów; występują więc tylko ci ojcowie ludzi, Atanatari, którzy w pierwszych latach Słońca i Księżyca zawędrowali na Północ świata. Żaden Valar nie przybył do Hildorienu, by się ofiarować ludziom za przewodnika lub zaprosić ich do Valinoru. Ludzie raczej się bali Valarów, niż ich kochali, nie rozumieli, jakie cele przyświecają Potęgom, nie zgadzali się z nimi i wadzili się ze światem. Ulmo jednak myślał

o nich i współdziałając z zamiarami i wolą Manwego, słał ludziom w nurtach rzek i strumieni swoje rady. Nie byli jednak w tych sprawach pojętni, zwłaszcza we wczesnym okresie, przed zetknięciem się z elfami.

Wprawdzie kochali wodę i odczuwali na jej widok dziwne poruszenie, lecz nie rozumieli przekazywanych im pouczeń.

Wszakże powiadają, że wkrótce zaczęli w różnych miejscach spotykać elfy i nawiązali z nimi przyjaźń; ludzkie dzieci stały się towarzyszami zabaw i uczniami starszego plemienia tych wędrownych elfów, które nigdy nie wstąpiły na ścieżkę prowadzącą do Valinoru i znały Valarów zaledwie z imienia i z pogłosek.

Od powrotu Morgotha do Śródziemia upłynęło wtedy jeszcze niedużo czasu i władza jego nie sięgała daleko; w dodatku osłabiło ją nagłe pojawienie się potężnego światła. Było więc na równinach i w górach dość bezpiecznie. Z dawna obmyślone i posiane przez Yavannę w mroku nowe rośliny mogły nareszcie zakiełkować, wypuścić liście i zakwitnąć. Młodsze Dzieci Iluvatara mnożyły się i wędrowały na zachód, na północ i na południe, a radość ich była radością poranka, kiedy to rosa jeszcze lśni i wszystkie liście są zielone.

Lecz poranek trwa krótko, a dzień nie zawsze spełnia jego obietnice.

Nadszedł czas wielkich wojen między potęgami Północy; Noldorowie, Sindarowie i ludzie walczyli z armiami Morgotha Bauglira i doznali niemało cierpień. Sprawiły to kłamstwa; które Morgoth, tak samo jak niegdyś, znowu rozsiał między swoimi przeciwnikami, a także klątwa, którą Noldorowie sami na siebie ściągnęli, przelewając bratnią krew w Alqualonde, i przysięga Feanora, która ich w dalszym ciągu wiązała. Tylko część ówczesnych wydarzeń jest opisana w tej księdze, głównie to, co dotyczy Noldorów, Silmarilów i śmiertelników uwikłanych we wspólne z nimi losy. W owych dniach ludzie nie różnili się od elfów wzrostem ani siłą fizyczną, lecz Pierworodni posiadali więcej wiedzy i umiejętności; byli też piękniejsi, a ci, którzy mieszkali w Valinorze i obcowali z Potęgami Świata, górowali nad Elfami Ciemnymi o tyle, o ile oni z kolei górowali nad śmiertelnikami z człowieczego plemienia. Tylko Sindarowie z Doriathu, gdzie królowała Meliana z rodu Majarów, bliskiego Valarom, niemal dorównywali Kalaquendim z Błogosławionego Królestwa.

Elfy były nieśmiertelne, mądrość ich dojrzewała przez długie wieki, choroby ani zarazy nie mogły ich zabijać. Jednakże ciała ich, ulepione z ziemskiej gliny, podlegały zniszczeniu i w owych czasach podobniejsze były do ciał ludzkich, gdyż od niedawna dopiero mieszkał w nich płomień ducha, który z biegiem wieków miał je od wewnątrz przepalić. Ludzie wszakże byli wątlejsi niż elfy, łatwiej ginęli od oręża lub nieszczęśliwych przypadków, a rany ich trudniej się goiły. Trapiły ich choroby i różne dolegliwości, starzeli się i umierali. Elfom nie jest wiadome, co się dzieje z duchami ludzi po śmierci. Jedni powiadają, że idą one w końcu także 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. Nikt nigdy nie wrócił z siedzib umarłych, oprócz Berena, syna Barahira, którego ręka dotknęła Silmarila, lecz Beren nie przemówił już potem ni słowem do śmiertelników. Może pośmiertne losy ludzi nie zależą od Valarów i może nie wszystko zostało zapowiedziane w Muzyce Ainurów?

Później, gdy Morgoth zatryumfował, zgodnie z jego życzeniami elfy i ludzie odsunęli się od siebie; Pierworodni wprawdzie jeszcze żyli w Śródziemiu, lecz coraz mniejsi i bledsi, podczas gdy ludzie zagarniali wszystkie prawa do słonecznego światła. Quendi wywędrowali więc na pustkowia wielkich lądów lub na wyspy, rozmiłowali się w księżycowej poświacie i świetle gwiazd, w lasach i pieczarach, stając się podobni do cieni i wspomnień, z wyjątkiem tych, którzy pożeglowali na Zachód i zniknęli ze Śródziemia. Lecz o brzasku wieków elfy i ludzie byli sojusznikami i uważali się za braci, a niektórzy ludzie nauczyli się od Eldarów mądrości, błyszczeli wspaniałością i męstwem na równi z wodzami Noldorów.

W chwale i urodzie elfów, a także w ich losie, pełny udział przypadł potomkom elfów i śmiertelników, Earendilowi i Elwindze, a także ich synowi, Elrondowi.

XIII

Powrót Noldorów

Jak już powiedziano, Feanor i jego synowie jako pierwsi z Wygnańców przybyli z powrotem do Śródziemia i przybili do brzegu przy ujściach fiordu Drengist na pustkowiu Lammothu, krainy zwanej Rozgłośnym Echem. Kiedy stawiali stopy na lądzie, krzyk ich rozległ się i pomnożył wśród gór tak, że zgiełk jakby niezliczonych głosów wypełnił całe północne wybrzeże. Wiatr od morza poniósł z Losgaru szum ognia, który strawił okręty Telerich, niby pomruk straszliwego gniewu, a ci, co go usłyszeli z daleka, bardzo się zadziwili.

Łunę tego pożaru dostrzegł nie tylko opuszczony przez Feanora w Aramanie Fingolfin, lecz także orkowie i wartownicy Morgotha.

Żadna z opowieści nie wspomina, co w głębi serca pomyślał Morgoth dowiadując się, że najzawziętszy jego wróg, Feanor; nadciągnął z Zachodu na czele zbrojnych zastępów. Zapewne nie bardzo się przeląkł, bo nie skosztował jeszcze nigdy siły noldorskich mieczy; wkrótce też się okazało, że postanowił odepchnąć Noldorów z powrotem na morze.

Pod zimnymi gwiazdami przed wschodem Księżyca hufiec Feanora posuwał się w głąb lądu brzegiem fiordu Drengist, wrzynającego się między Wzgórza Echowe należące do pasma Ered Lomin, aż znalazł się w rozległej krainie Hithlum, i dotarł wreszcie nad długie jezioro Mithrim. Na jego północnym brzegu rozłożył obóz, który odtąd zyskał to samo miano, co jezioro i jego okolica. Lecz wojska Morgotha, zaalarmowane zgiełkiem lądowania w Lammoth i łuną nad Losgarem, pospieszyły przełęczami Ered Wethrin, Gór Cienia, i zaskoczyły Noldorów Feanora, zanim zdążyli dobrze urządzić i umocnić swój obóz; tam więc, na szarych polach Mithrimu, rozegrała się Druga Bitwa w Wojnach o Beleriand, a nazwano ją Dagor-nuin-Giliath, Bitwa pod Gwiazdami, gdyż toczyła się przed wschodem Księżyca. Bitwę tę pieśń rozsławiła potem szeroko. Noldorowie mimo liczebnej przewagi nieprzyjaciela i mimo zaskoczenia szybko odnieśli zwycięstwo, gdyż mając nie przyćmione jeszcze światło Amanu w oczach byli silni

i zwinni, straszni w uniesieniu gniewu, miecze zaś mieli długie i groźne. Orkowie rzucili się do ucieczki, wycofując się z Mithrimu z ciężkimi stratami, ścigani przez zwycięzców nawet za Górami Cienia, na rozległej równinie Ard-galen, ciągnącej się na północ od Dorthonionu. Tam na pomoc rozbitym oddziałom pospieszyła i podzieliła ich klęskę druga armia Morgotha, która przeszedłszy na południe w Doliną Sirionu oblegała Kirdana w Przystaniach Falas; Kelegorm bowiem, syn Feanora, dowiedziawszy się zawczasu o nadciąganiu tych wojsk, zastąpił im drogę na czele oddziału Noldorów, atakując znienacka z gór w pobliżu Eithel Sirion i spychając orków na moczary Serech.

Prawdziwie złe były wieści, które dotarły do Angbandu, ku wielkiej konsternacji Morgotha. Z potężnych armii przygotowywanych z myślą o podboju Beleriandu po dziesięciu dniach bojów została mu ledwie garstka niedobitków.

Miał jednak także powody do radości, chociaż na razie jeszcze o tym nie wiedział. Feanor bowiem, rozpłomieniony nienawiścią do Nieprzyjaciela, nie zatrzymał się, lecz ścigając resztki orków spodziewał się rozprawić w końcu z samym Morgothem; rąbiąc mieczem śmiał się głośno, rad z siebie, że się odważył narazić na gniew Valarów i na niebezpieczeństwa wyprawy, aby dopełnić zemsty. Nic nie wiedział o Angbandzie i potężnych siłach, które Morgoth pospiesznie zgromadził do obrony swej fortecy; lecz nawet gdyby znał prawdę, nie cofnąłby się, gdyż zaślepiał go i przepalał płomień gniewu. Wysunął się więc daleko przed pierwsze szeregi swoich zastępów, a słudzy Morgotha spostrzegłszy to zawrócili, osaczyli go i z Angbandu przybiegła im na pomoc gromada Balrogów. Tam, na pograniczu dziedziny Morgotha, Dor Daedeloth, został Feanor otoczony, mając ledwie garstkę przyjaciół u boku. Walczył długo i bez trwogi, pomimo grozy ognia, który go spowijał, i pomimo licznych ran; w końcu padł powalony na ziemię przez wodza Balrogów, Gothmoga, którego później Ekthelion zabił w Gondolinie. I zginąłby Feanor na tym miejscu, gdyby w tejże chwili nie zjawili się na ratunek jego synowie z zastępem Noldorów, wtedy bowiem Balrogowie pierzchli do Angbandu.

Synowie podnieśli ojca i dźwigali rannego w stronę Mithrimu, lecz gdy w pobliżu Eithel Sirion wspinali się ścieżką ku przełęczy górskiej, Feanor poprosił, aby się zatrzymali; wiedział, że jest śmiertelnie ranny i że wybiła jego godzina. Ze stoku Ered Wethrin zwrócił ostatnie spojrzenie na odległe szczyty Thangorodrimu, najpotężniejsze wieżyce Śródziemia, i w jasnowidzeniu przedśmiertnym zrozumiał; że siły Noldorów nie wystarczą, aby tę twierdzę zburzyć. Trzykroć przeklął imię Morgotha i wezwał synów, by dotrzymali przysięgi i pomścili ojca. Potem umarł. Nie miał wszakże pogrzebu ani grobowca, bo ognisty duch opuszczając ciało spalił je na popiół, który wiatr rozwiał jak dym; nigdy, w żadnej postaci, nie ujrzała go już Arda, a duch jego nigdy nie opuścił Siedziby Mandosa. Taki był koniec najpotężniejszego z Noldorów, którego czyny przysporzyły im najwięcej sławy i najgorszych niedoli.

W Mithrimie żyły Elfy Szare, lud Beleriandu, przybyły niegdyś na północ zza

gór. Noldorowie ucieszyli się ze spotkania z tymi dawno nie widzianymi pobratymcami, lecz trudno im było rozmawiać, bo w ciągu lat rozłąki języki Kalaquendich w Valinorze i Moriquendich w Beleriandzie bardzo się od siebie oddaliły. Od elfów z Mithrimu Noldorowie usłyszeli o potędze Elu Thingola, króla z Doriathu, i o zaczarowanej obręczy opasującej jego królestwo. Z kolei wiadomość o wielkich zdarzeniach, jakie się rozegrały na północy, doszła do Menegrothu i do przystani Brithombar i Eglarest.

Mieszkańcy Beleriandu ze zdumieniem i nadzieją przyjęli nieoczekiwany powrót dzielnych pobratymców z Zachodu, i to w czasie, gdy kraj ten bardzo potrzebował pomocy; zrazu przypuszczano, że Noldorowie przybyli z rozkazu Valarów, aby uratować zagrożony Beleriand.

W niespełna godzinę po śmierci Feanora u jego synów zjawił się poseł Morgotha, który uznając się za pokonanego chciał zawrzeć pokój i gotów był nawet zwrócić zwycięzcom jeden z Silmarilów.

Najstarszy i najroślejszy z synów Feanora, Maedhros, nakłonił braci, żeby udali, iż pragną rokować z Morgothem, i by stawili się na spotkanie z jego wysłannikami w umówionym miejscu. Jednakże ani Maedhros, ani jego bracia nie wierzyli w szczerość intencji Nieprzyjaciela, toteż wzięli ze sobą na to spotkanie liczniejszą eskortę; niż to było uzgodnione. Ale Morgoth swoich przedstawicieli wysłał z jeszcze silniejszym oddziałem, w którym byli też Balrogowie. Maedhros wpadł w zasadzkę, cały jego oddział wyginął, a sam książę został na rozkaz Morgotha pojmany żywcem i w pętach zawleczony do Angbandu.

Jego bracia przerwali rokowania i bardziej jeszcze ufortyfikowali obóz w Hithlumie, lecz Morgoth zatrzymał Maedhrosa jako zakładnika i oznajmił, że nie uwolni go, dopóki Noldorowie nie wyrzekną się wojny i nie wrócą na Zachód albo przynajmniej nie odejdą z Beleriandu daleko na południe. Synowie Feanora wiedzieli jednak, że zdrajca Morgoth nie wypuści Maedhrosa, nawet gdyby spełnili te żądania; byli zresztą związani przysięgą i nie mogli pod żadnym pozorem zaniechać walki z Nieprzyjacielem. Wówczas Morgoth powiesił Maedhrosa nad przepaścią na zboczu Thangorodrimu; przykuwając jego prawą rękę stalową obręczą do skały.

Tymczasem do obozu w Hithlumie doszły wieści, że Fingolfin ze swoim hufcem przeprawił się przez Cieśninę Lodowej Kry; świat cały jeszcze wtedy nie ochłonął ze zdumienia z powodu pojawienia się Księżyca, lecz gdy hufiec Fingolfina wkraczał do Mithrimu, na zachodnim niebie ukazało się płomienne Słońce; Fingolfin kazał rozwinąć błękitno-srebrne chorągwie i zadąć w trąby, a pod jego stopami wykwitały z ziemi kwiaty. Tak się skończyła era gwiazd.

Przerażeni potężnym nowym światłem, słudzy Morgotha uciekli do Angbandu; Fingolfin przeszedł przez Dor Daedeloth, nie spotykając oporu ze strony wro-

ga; który się ukrył pod ziemią. Hufiec elfów zaatakował bramę Angbandu tak, że wieżyce Thangorodrimu zadrżały od dźwięku srebrnych trąb, a umęczony Maedhros usłyszał je i krzyknął głośno, lecz głos jego zagłuszyły echa odbijające się od skał.

Fingolfin, innego niż Feanor temperamentu i świadomy podstępów Morgotha, wycofał się z Dor Daedeloth w kierunku Mithrimu; spodziewał się bowiem zastać tam synów Feanora, a poza tym chciał się znaleźć za murem Gór Cienia, aby jego hufiec mógł w spokoju odpocząć i odzyskać siły; zobaczywszy potęgą Angbandu nie łudził się, że samym rykiem trąb zdoła zburzyć tę twierdzę. Po przybyciu wreszcie do Hithlumu założył pierwszy obóz i obrał siedzibę na północnym brzegu jeziora Mithrim. Jego Noldorowie nie żywili wielkiej miłości do rodu Feanora, pamiętając cierpienia doznane podczas przeprawy wśród lodów, a Fingolfin sądził, że synowie byli wspólnikami ojca. Istniało więc niebezpieczeństwo; że dojdzie do walki między dwoma obozami, lecz hufce Fingolfina i Finroda, syna Finarfina, mimo ciężkich strat poniesionych w drodze, były znacznie liczniejsze od zwolenników Feanora, którzy teraz cofnęli się na południowy brzeg, tak że jezioro ich rozdzielało. Zresztą wielu elfów z obozu Feanora żałowało spalenia okrętów w Losgarze, a podziwiając męstwo współplemieńców, których porzucili w lodach Północy, chętnie by ich powitali jak przyjaciół, gdyby nie wstyd własnej zdrady.

Tak więc klątwa obciążająca Noldorów nie pozwoliła im wykorzystać czasu, gdy Morgoth się wahał, a jego orkowie jeszcze nie ochłonęli ze strachu przed nowym światłem. Lecz Morgoth ocknął się z rozmyślań i widząc rozbrat między swymi nieprzyjaciółmi zaśmiał się głośno. W lochach Angbandu kazał przygotować ogromne zasoby dymów i oparów, aby je wypuścić ze szczytów Gór Żelaznych; w Mithrimie widziano z daleka te cuchnące chmury, które kalały jasne powietrze pierwszych poranków świata. Wiatr od wschodu zaniósł je nad Hithlum, przyćmiewając blask nowego Słońca, a gdy opadły kłębiąc się na polach i w kotlinach, zatruły i zohydziły nawet wodę w jeziorze.

Wówczas Fingon Waleczny, syn Fingolfina, postanowił położyć kres dawnej waśni dzielącej Noldorów, zanim Nieprzyjaciel ukończy przygotowania do wojny; ziemia bowiem drżała w krainach Północy od huku młotów pracujących w podziemnych kuźniach Morgotha.

Niegdyś, za dni szczęśliwości w Valinorze, przed rozkuciem z łańcuchów Melkora i zanim jego kłamstwa skłóciły ich, Fingon i Maedhros byli najserdeczniejszymi przyjaciółmi. Fingon nie wiedział, że Maedhros w dniu palenia okrętów pamiętał o nim, lecz i w jego własnym sercu nie wygasła całkowicie stara przyjaźń.

Odważył się więc na czyn, który słusznie zapisano w poczet najchlubniejszych zasług książąt Noldorów. Sam, nie zwierzając się ze swych zamiarów nikomu, wyruszył na poszukiwanie Maedhrosa.

Pod osłoną ciemności nasyłanych przez Morgotha zakradł się pod jego twierdzę. Wspiął się wysoko na zbocze Thangorodrimu i z rozpaczą spojrzał z góry na spustoszoną okolicę; nie mógł jednak znaleźć żadnej ścieżki czy choćby szczeliny, która by umożliwiła mu przedostanie się do wnętrza fortecy. Wreszcie nie zważając na to, że mogą usłyszeć go orkowie zaczajeni w ciemnych jaskiniach pod ziemią, chwycił swoją harfę i zaczął śpiewać pieśń o Valinorze, ułożoną przez Noldorów, zanim jeszcze synowie Finwego powaśnili się między sobą. Śpiew rozległ się w posępnych kotlinach, które dotychczas nie słyszały nic prócz wrzasków strachu i bólu. Dzięki pieśni Fingon znalazł tego, kogo szukał. Nagle bowiem, gdy się wzbiła w górę, z daleka i z wysoka odpowiedział jej słaby głos.

To umęczony Maedhros śpiewał. Fingon wspiął się do stóp urwistej ściany, na której wisiał jego przyjaciel, lecz dalej wejść nie mógł; zapłakał widząc, jak okrutną torturę wymyślił Morgoth dla jeńca.

Maedhros zaś, cierpiąc nad miarę i nie mając nadziei ratunku, prosił, żeby przyjaciel strzałą łuku skrócił mu męczarnie. Fingon założył strzałę i naciągnął łuk, a nie widząc innej możliwości ocalenia, wezwał Manwego mówiąc:

— O, Królu, któremu drogie są wszystkie ptaki! Pokieruj lotem tej skrzydlatej strzały i okaż Noldorom w nieszczęściu swoje miłosierdzie!

Prośba została natychmiast wysłuchana. Manwe bowiem, któremu wszystkie ptaki są drogie, gdyż one to przynoszą mu na Taniquetil wieści ze Śródziemia, kazał kilku orłom zagnieździć się wśród skał Północy i śledzić Morgotha; litował się wciąż jeszcze nad Wygnańcami. Za pośrednictwem orłów dotarły więc do zasmuconych uszu Manwego wieści o wielu wydarzeniach ostatnich dni

Teraz więc, w momencie gdy Fingon naciągnął łuk, spłynął z podniebnego gniazda Thorondor; król Orłów, najwspanialszy, z ptaków, jakie żyły kiedykolwiek na Ziemi, którego rozpostarte skrzydła mierzyły sto osiemdziesiąt stóp. Wstrzymał rękę Fingona i uniósł go w powietrze, aż do miejsca, gdzie na ścianie skalnej wisiał Maedhros. Lecz Fingon nie mógł uwolnić ręki przyjaciela, opasanej w przegubie stalową obręczą wykutą w piekielnej kuźni, ani przeciąć stalowej taśmy, ani wyrwać jej ze skały. Umączony Maedhros znów błagał o śmierć. W końcu Fingon odrąbał mu rękę nad napięstkiem, a Thorondor obu ich zaniósł do Mithrimu.

Tam Maedhros z czasem wyzdrowiał, gdyż miał w sobie gorący płomień życia i siły starożytnego świata, jak wszyscy, którzy długo przebywali w Valinorze. Zadane na torturach rany zagoiły się, ciało odzyskało krzepę, tylko w głębi serca pozostał cień przeżytych cierpień; nauczył się też Maedhros dzierżyć miecz w lewym ręku i stał się w boju jeszcze groźniejszym przeciwnikiem, niż był przedtem, gdy trzymał oręż w prawicy. Czyn Fingona zasłynął szeroko i wszyscy Noldorowie wychwalali go, a nienawiść dzieląca rody Fingolfina i Feanora przygasła. Maedhros bowiem prosił o przebaczenie winy, jaką było pozostawienie współplemieńców w Aramanie. Zrzekł się też roszczeń do zwierzchniej władzy królew-

skiej nad wszystkimi Noldorami mówiąc do Fingolfina:

— Nawet gdyby nas nie rozdzieliły dawne urazy, godność króla tobie by się słusznie należała, jako najstarszemu z potomków Finwego i najmądrzejszemu.

Lecz nie wszyscy bracia Maedhrosa przyznawali temu postanowieniu rację w głębi swoich serc.

Spełniła się więc przepowiednia Mandosa: nazwano ród Feanora Wydziedziczonymi, nie tylko bowiem musiał odstąpić Fingolfinowi i jego potomstwu władzę nad całym plemieniem Noldorów, zarówno w Beleriandzie, jak w Elende, lecz także stracił Silmarile.

Noldorowie, znów zjednoczeni, zaciągnęli straże na granicach Dor Daedeloth, otoczyli Angband od zachodu, południa i wschodu i rozesłali posłów we wszystkie strony, aby poznali różne krainy Beleriandu i nawiązali przyjazne stosunki z ich mieszkańcami.

Król Thingol nie mógł się całym sercem cieszyć z przybycia z Zachodu tak licznych potężnych książąt chętnych do założenia sobie nowych królestw; nie otworzył więc granic i nie usunął zaczarowanej obręczy wokół swej dziedziny, gdyż dzieląc mądrość Meliany nie wierzył, by Morgoth dał się na długo odstraszyć od napaści. Wolny wstęp do Doriathu dał jedynie członkom rodu Finarfina jako bliskim swoim krewnym, gdyż matką tych książąt była Earwena z Alqualonde, córka Olwego.

Pierwszym z Wygnańców, który zjawił się w Menegroth jako poseł od swego brata Finroda, był Angrod, syn Finarfina; rozmawiał długo z królem Thingolem, opowiadając mu o czynach Noldorów na północy, o ich liczbie i obowiązujących w armii porządkach; nie kłamał, lecz w przekonaniu, że wszystkie dawne urazy są już wymazane, słowem nie wspomniał o bratobójczej bitwie ani o okolicznościach, w jakich Noldorowie opuścili Valinor, ani też o przysiędze Feanora. Król Thingol słuchał uważnie i przed odprawieniem posła rzekł mu:

— Powtórz tym, którzy cię przysłali, co ci teraz powiem: Noldorom wolno osiedlić się w Hithlumie, w górzystej części Dorthonionu i na wschód od Doriathu, gdzie kraj jest pusty i dziki; wszędzie indziej mieszka mój lud i nie dopuszczę, aby ktoś ograniczał jego prawa lub, co gorsza, wypędzał go z domów. Niech książęta z Zachodu postępują rozważnie i pamiętają, że ja jestem władcą Beleriandu, a kto chce żyć tutaj, musi być posłuszny moim życzeniom. Do Doriathu zaś nikt nie wejdzie inaczej niż jako mój gość lub też poszukujący mojej pomocy w ciężkiej potrzebie.

Wodzowie Noldorów zebrali się w Mithrimie i tam powracający z Doriathu Angrod przyniósł im odpowiedź króla Thingola. Wydała im się zbyt oziębła, a synów Feanora wręcz oburzyła, lecz Maedhros rzekł ze śmiechem:

— Thingol odstępuje nam te tylko krainy, do których jego władza nie sięga. Prawdziwie jedynie Doriath by mu pozostał, gdyby nie przyszli Noldorowie. Niechże więc króluje w Doriath i niech będzie rad, że za sąsiadów ma synów

Finwego zamiast orków Morgotha, których tutaj zastaliśmy. Poza Doriathem my będziemy rządzili.

Lecz Karanthir, najmniej okrzesany, najbardziej porywczy z braci, niechętny synom Finarfina krzyknął:

— Dość tego! Jakim prawem synowie Finarfina kręcą się tam i sam, żeby swoje bajdy pleść temu Ciemnemu Elfowi w jego jaskiniach? Król im pozwolił rokować z Thingolem w naszym wspólnym imieniu? Prawda, są w Beleriandzie, niech wszakże nie zapominają, że ojcem ich jest władca Noldorów, chociaż matka pochodzi z obcego szczepu.

Wtedy Angrod rozgniewał się i opuścił zebranie. Maedhros przywołał do porządku Karanthira, lecz jego słowa zaniepokoiły większość Noldorów, zarówno z jednego, jak i z drugiego obozu, lękali się bowiem, że gwałtowna natura synów Feanora wiecznie będzie wybuchała w zbyt pochopnych słowach i uczynkach.

Maedhros wszakże ułagodził braci i narada na tym się skończyła.

Wkrótce potem synowie Feanora opuścili Mithrim udając się na wschód za Aros do otaczającej wzgórze Himring, rozległej krainy nazwanej później Marchią Maedhrosa; nie miała ona od północy obronnych granic, gór ani rzeki, zabezpieczających od napaści z Angbandu. Tam Maedhros i jego bracia trzymali straż, gromadząc wokół siebie tych, którzy chcieli się do nich przyłączyć, i niewiele mając do czynienia ze współplemieńcami z zachodniej części Beleriandu, chyba że potrzebowali pomocy. Jak się zdaje, Maedhros umyślnie tak sprawy ułożył, żeby zmniejszyć niebezpieczeństwo waśni, a poza tym dlatego, że pragnął w razie napaści Morgotha wziąć na siebie jej pierwszy impet. Sam zresztą żył w przyjaźni z rodami Fingolfina i Finarfina, odwiedzając ich od czasu do czasu i naradzając się z nimi. Ale on także był związany przysięgą, chociaż na razie nie mówiło się o jej spełnieniu.

Noldorowie prowadzeni przez Karanthira osiedlili się dalej na wschód, za Gelionem, w górnym jego dorzeczu, nad jeziorem Helevorn u stóp góry Rerir i na południe od niej. Stąd wspinali się wyżej na góry Ered Luin i z podziwem spoglądali ku wschodowi, bo tamte krainy Śródziemia wydawały im się bardzo rozległe i dziewicze. Podczas tych górskich wypraw spotkali się z krasnoludami, którzy po napaści Morgotha i przybyciu Noldorów przestali odwiedzać Beleriand. Oba plemiona miały upodobanie do rzemiosł i chęć do nauki, lecz niezbyt się wzajemnie lubiły.

Krasnoludowie są skryci i łatwo się obrażają, tymczasem Karanthir był wyniosły i nawet się nie starał ukrywać pogardy dla niepozornej postaci Naugrimów, a podwładni naśladowali wodza. Ponieważ jedni i drudzy lękali się i nienawidzili Morgotha, zawarli jednak sojusz, bardzo dla obu stron korzystny. Krasnoludowie znali już podówczas dobrze arkana różnych kunsztów, a kowale i murarze z Nogrodu i Belegostu słynęli w całym plemieniu z mistrzostwa; kiedy więc Naugrimowie wznowili podróże do Beleriandu, cały handel wyrobami z ich kuźni

i warsztatów przechodził przez ręce Karanthira, wzbogacając go niezmiernie.

W dwadzieścia lat słonecznych później Fingolfin, król Noldorów, wydał wielką ucztę; działo się to wiosną nad rozlewiskami jeziora Ivrin, u źródeł bystrej rzeki Narog, w okolicy pięknej i zielonej, osłoniętej od północy Górami Cienia. Radości tej uczty długo wspominano potem w dniach smutku i nazwano ją Mereth Aderthad, Ucztą Pojednania. Wzięli w niej udział wodzowie i podwładni Fingolfina i Finroda, a z synów Feanora — Maedhros i Maglor wraz ze swoimi wojownikami z Marchii Wschodniej; licznie stawiły się Elfy Szare, wędrujące po lasach Beleriandu, i lud z Przystani wraz ze swoim władcą Kirdanem. Przybyły nawet Elfy Zielone z Ossiriandu, Kraju Siedmiu Rzek, położonego daleko u stóp Gór Błękitnych, lecz z Doriathu król Thingol przysłał tylko pozdrowienia za pośrednictwem dwóch posłów, Mablunga i Daerona.

Podczas tego festynu podjęto z dobrą wolą wiele postanowień, przysięgano sobie nawzajem sojusz i przyjaźń; posługiwano się podobno głównie językiem Elfów Szarych, najbardziej wówczas rozpowszechnionym nawet wśród Noldorów, którzy szybko opanowali mowę Beleriandu, w przeciwieństwie do Sindarów, którym niesporo szła nauka mowy Valinoru. Noldorowie byli dobrej myśli i pełni nadziei, wielu z nich sądziło, że czas potwierdził słuszność słów Feanora, który nakłonił współplemieńców do szukania wolności i pięknych królestw w Śródziemiu. Rzeczywiście nastąpiły wtedy długie lata pokoju, miecze Noldorów odgradzały Beleriand od napaści Morgotha, a jego potęga zamknięta była za bramami podziemnej fortecy. Radość panowała w owych dniach pod nowym Słońcem i Księżycem, kraj cały tchnął zadowoleniem, lecz na północy wciąż jeszcze czaił się Cień.

Po następnych trzydziestu latach Turgon, syn Fingolfina, opuścił Nevrast, gdzie dotychczas mieszkał, udał się na wyspę Tol Sirion po swego przyjaciela Finroda i obaj razem ruszyli brzegiem rzeki na południe, bo uprzykrzywszy sobie północne góry zapragnęli jakiejś odmiany. Noc ich zaskoczyła za Stawami Półmroku, nad wodami Sirionu, zatrzymali się więc na brzegu, pod letnimi gwiazdami.

Ulmo zaś, przypłynąwszy w górę rzeki, uśpił głęboko wędrowców i zesłał im dziwne sny, które nie przestały ich nękać po przebudzeniu; nic wszakże sobie nawzajem nie powiedzieli, gdyż treść snu pamiętali jak przez mgłę, a przy tym każdy z nich myślał, że Ulmo tylko jego jednego w ten sposób przestrzegł. Odtąd wszakże nie mogli się wyzbyć niepokoju i niepewności, zadając sobie pytanie, co ich czeka; często zapuszczali się samotnie w nie tknięte niczyją stopą okolice, szukając wszędzie miejsc ukrytych i obronnych; wydawało im się bowiem, że Ulmo zobowiązał ich do przygotowania się na złe dni i zapewnienia sobie schronu na wypadek, gdyby Morgoth dokonał nagłego wypadu z Angbandu i rozgromił

armie Północy.

W czasie tych wędrówek Finrod i jego siostra Galadriela gościli w Doriath u swego krewniaka króla Thingola. Finroda zachwyciła potęga i wspaniałość Menegrothu, skarbce, zbrojownie i kamienne sale z niezliczonymi kolumnami; zaczął marzyć o zbudowaniu sobie podobnej siedziby ze strzeżoną zawsze bramą; w jakimś głęboko ukrytym miejscu pod górami. Zwierzył się Thingolowi z tych swoich rojeń, a Thingol opowiedział mu o głębokim wąwozie rzeki Narog i jaskiniach pod Wysokim Faroth, w jego stromej zachodniej krawędzi, a gdy Finrod opuszczał Menegroth, król dał mu przewodnika, aby go zaprowadził do tych mało komu znanych miejsc. Tak się stało, że Finrod trafił do Jaskiń nad Narogiem i zaczął tam urządzać sobie podziemne sale i zbrojownie na wzór stolicy króla Thingola, a nazwał swą fortecę Nargothrondem.

Pomagali mu w tych robotach krasnoludowie z Gór Błękitnych, hojnie za pracę wynagradzani, gdyż Finrod wyniósł z Tirionu więcej bogactw niż inni książęta Noldorów. W tym też czasie krasnoludowie zrobili dla niego naszyjnik Nauglamir, najsławniejsze w Dawnych Dniach arcydzieło Naugrimów. Była to jak gdyby obroża ze złota, wysadzana niezliczonymi kamieniami z Valinoru, a miała tę osobliwą właściwość, że noszącej ją osobie wydawała się nie cięższa od pasemka lnu, i do każdej szyi doskonale pasowała i na każdej wyglądała pięknie.

Finrod zamieszkał w Nargothrondzie wraz z licznymi podwładnymi i nadano mu w języku krasnoludów imię Felagunda, co znaczy Trębacz Jaskiń, którego używał odtąd do końca życia. Lecz Finrod Felagund nie był pierwszym mieszkańcem jaskiń nad Narogiem: Galadriela nie powędrowała razem z bratem do Nargothrondu, gdyż w Doriath spotkała krewnego Thingola, Keleborna, i oboje pokochali się wielką wzajemną miłością. Pozostała więc w Ukrytym Królestwie, na dworze królowej Meliany, od której nauczyła się wielu rzeczy dotyczących Śródziemia.

Ale Turgon nie mógł zapomnieć miasta na wzgórzu, pięknego Tirionu, jego wież i drzew, nie znalazłszy więc tego, o czym marzył, wrócił do Nevrastu i żył spokojnie w Vinyamarze, w swojej siedzibie na wybrzeżu morskim. W rok później wszakże Ulmo ukazał mu się we własnej osobie i polecił, aby się wybrał sam do Doliny Sirionu.

Turgon usłuchał i dzięki wskazówkom Ulma odkrył tajemną dolinę Tumladen w Górach Okrężnych, a pośrodku doliny zobaczył kamienny pagórek. Nikomu zrazu nic o tym nie mówił, lecz wróciwszy do Nevrastu obmyślał w sekrecie plan miasta podobnego do Tirionu na wzgórzu Tuna, do którego serce wygnańca nie przestało tęsknić.

Morgoth tymczasem uwierzył raportom swoich szpiegów, że wodzowie Noldorów błądzą po całej krainie i wcale nie myślą o wojnie, zdecydował się więc

wypróbować własne siły oraz czujność przeciwników. Raz jeszcze niemal bez ostrzeżenia potęga jego dała znać o sobie: ziemia nagle zatrzęsła się na północy, ze szczelin wystrzeliły ognie, z Gór Żelaznych buchnęły płomienie; bandy orków przemaszerowały przez równinę Ard-galen, a stamtąd przeszły dalej przez Przełom Sirionu na zachodzie, a na wschodzie przez dziedzinę Maglora, korzystając z przerwy między wzgórzami Marchii Maedhrosa a rozrzuconymi forpocztami Gór Błękitnych.

Ale Fingolfin i Maedhros nie spali i podczas gdy inni wodzowie tropili zagony orków, które wtargnęły w granice Beleriandu i czyniły tam wielkie szkody — ci dwaj książęta wzięli z dwóch stron w kleszcze główny trzon nieprzyjacielskiej armii prącej na Dorthonion; zwyciężyli i ścigali sługi Morgotha przez Ard-galen, wycinając w pień garstkę niedobitków na przedpolach Angbandu, w pobliżu bramy tej fortecy. To była trzecia wielka bitwa w Wojnach o Beleriand; a nazwano ją Dagor Aglareb, to znaczy Bitwą Chwalebną.

Było to więc zwycięstwo, lecz zarazem przestroga, której książęta nie zlekceważyli, lecz zacieśnili jeszcze bardziej więź między sojusznikami, wzmocnili i usprawnili straże i rozpoczęli oblężenie Angbandu, które miało trwać odtąd przez niemal czterysta lat słonecznych. Po Bitwie Chwalebnej przez długi czas żaden sługa Morgotha nie śmiał wyjść poza bramę Angbandu, bojąc się Noldorów. Fingolfin nawet mawiał chełpliwie, że nigdy już Morgoth nie zdoła się wyrwać z okrążenia ani zaskoczyć Noldorów nową napaścią, chyba żeby zdrada się zakradła do obozu sojuszników.

Jednakże Noldorowie nie mogli zdobyć Angbandu ani odzyskać Silmarilów, a walki nie ustawały całkowicie przez całe wieki oblężenia, gdyż Morgoth obmyślał coraz to nowe nikczemne podstępy i wciąż wystawiał na próbę siły i czujność przeciwników.

Nigdy też jego forteca nie była całkowicie okrążona, bo wieżyce Thangorodrimu wysuwały się z wygiętej w olbrzymi hak ściany Gór Żelaznych, które broniły ich z dwóch stron jak mur okryty śniegiem i lodem, niedostępny dla Eldarów. Tak więc od północy żaden nieprzyjaciel nie zagrażał twierdzy Morgotha i tamtędy, tajemnymi; krętymi ścieżkami szpiedzy jego wymykali się niekiedy i zapuszczali na terytorium Beleriandu. Ponieważ zaś Morgoth nade wszystko pragnął siać postrach i niezgodę wśród Eldarów, kazał orkom od czasu do czasu chwytać któregoś z nich żywcem i dostarczać w pętach do Angbandu; zdarzało się, że taki jeniec porażony grozą jego wzroku nie musiał już potem być zakuwany w łańcuchy, bo ze strachu i tak spełniał posłusznie wolę okrutnego władcy. Tym sposobem Morgoth wiele się dowiedział o tym, co się działo od dnia buntu Feanora, i z radością dostrzegał zarodki różnych waśni w obozie przeciwników.

W niespełna sto lat po Dagor Aglareb Morgoth spróbował zaskoczyć znienac-

ka Fingolfina (znając czujność Maedhrosa wolał nie zaczepiać tego księcia) i wysłał armię orków ku białej północy, aby najpierw na zachód, a potem na południe, dotarli na wybrzeże koło fiordu Drengist tą samą drogą, którą niegdyś Fingolfin przeprowadził swój hufiec znad Cieśniny Lodowej Kry. Wtargnęliby więc do Hithlumu niespodziewanie od zachodu, gdyby nie to, że zostali w porę wyśledzeni i Fingon natarł na nich w górach nad fiordem Drengist tak potężnie, że większość orków zepchnięta do morza utonęła.

Tego starcia nie zaliczono jednak w poczet wielkich bitew o Beleriand, gdyż armia orków nie była zbyt liczna, a ze strony Noldorów w boju brała udział tylko część elfów osiadłych w Hithlumie. Po tym zwycięstwie zapanował na wiele lat pokój; Morgoth zaniechał jawnych wypadów z Angbandu, przekonany już wtedy, że sami orkowie bez innej pomocy nie są zdolni stawić czoło Noldorom. W skrytości serca obmyślał więc nowe plany.

Upłynęło następne sto lat, nim z bramy Angbandu wychynął nocą pierwszy z Urulokich, ognistych smoków Północy — Glaurung. Był młody, niedorosły jeszcze, bo smoki żyją długo i rozwijają się bardzo powoli, lecz wzrok jego tak przeraził elfy, że pierzchli przed nim w góry Ered Wethrin i do Dorthonionu, on zaś grasował po polach Ard-galen szerząc spustoszenie. Wreszcie książę Hithlumu Fingon na czele konnych łuczników wyruszył do walki z potworem; zwinni jeźdźcy otoczyli go kręgiem, a Glaurung nie mógł znieść sypiących się na niego strzał, bo nie był jeszcze całkowicie opancerzony. Uciekł z powrotem do Angbandu i przez długie lata nie pokazał się więcej.

Fingon zyskał wiele chluby, a Noldorowie cieszyli się i mało kto zdawał sobie sprawę ze znaczenia i grozy nowego potwora. Morgoth zaś był niezadowolony, że Glaurung przedwcześnie się objawił. Po tej porażce smoka nastał Długi Pokój, trwający blisko dwieście lat.

W całym tym okresie zdarzały się tylko drobne utarczki na pograniczach, a wszystkie krainy Beleriandu bogaciły się i rozkwitały. Pod osłoną wojsk czuwających na północy Noldorowie mogli budować sobie domy i wieże, wytwarzać mnóstwo pięknych przedmiotów; powstało też wówczas wiele poematów, opowieści i mądrych ksiąg. W niektórych okolicach Noldorowie i Sindarowie stopili się w jeden lud i używali tego samego języka; nie zatarły się wszakże pewne różnice między nimi, bo Noldorowie zawsze górowali nad innymi szczepami siłą ciała i umysłu, słynęli jako najwspanialsi wojownicy i uczeni, wznosili swoje budowle z kamienia i lubili się osiedlać na stokach gór lub na otwartych równinach. Sindarowie zaś mieli piękniejsze od nich głosy i więcej talentu do muzyki, tak że w tej dziedzinie wśród Noldorów nie ustępował im jedynie Maglor, syn Feanora; lubili lasy i brzegi rzek, a niektórzy z nich woleli wędrować z miejsca na miejsce, nigdzie się na stałe nie osiedlając; wędrowali więc i śpiewali w drodze.

XIV

Beleriand i jego królestwa

Wypada teraz wyjaśnić, jak się przedstawiała kraina zajmująca północną część zachodniego regionu Śródziemia w owych pradawnych czasach, gdy przybyli tu Noldorowie; opowiemy też, jak przywódcy Eldarów zarządzali swoimi dziedzinami i jak się sprzymierzyli ze sobą przeciw Morgothowi po Dagor Aglareb — trzeciej bitwie w Wojnach o Beleriand.

Na północy świata przed wiekami Melkor spiętrzył Ered Engrin, Góry Żelazne, jako osłonę dla swej twierdzy Utumno; góry te ciągnęły się wielkim łukiem ze wschodu na zachód na granicy strefy wiecznych mrozów. Za ich ścianą na zachodzie, gdzie wyginały się ku północy, Melkor zbudował drugą fortecę, która miała go zabezpieczyć na wypadek ataku ze strony Valinoru; jak już mówiliśmy, powróciwszy do Śródziemia, zagnieździł się w nie kończących się lochach Angbandu — Żelaznego Piekła — Valarowie bowiem podczas Wojny Potęg; spiesząc się ze zniszczeniem Utumno, nie zburzyli całkowicie Angbandu i nie przeszukali jego najgłębszych podziemi. Melkor wydrążył pod Ered Engrin tunel prowadzący na południową stronę gór i zamknięty potężną bramą.

Nad bramą i za nią wzniósł aż do wysokości samych gór straszliwe wieżyce Thangorodrimu; za materiał posłużyły mu popiół i żużel z podziemnych kuźni i gruz skalny wyrzucany na powierzchnię przy kopaniu wielkich tuneli. Wieżyce te były czarne, ponure, na podziw wyniosłe, a z ich szczytów ciemne, cuchnące dymy biły pod północne niebo. Na południe od Angbandu teren był spustoszony i splugawiony na obszarze wielu mil rozległej równiny Ard-galen, lecz po zjawieniu się Słońca porósł bujną trawą, a gdy Eldarowie oblegali Angband i brama jego pozostawała wciąż zamknięta, zieleń zaczęła się pienić nawet wśród szybów i na rumowiskach tuż przed tym wejściem do piekieł.

Na zachód od Thangorodrimu leży Hisilome, Kraina Mgły, nazwana tak przez

Noldorów w ich języku z powodu oparów, które Morgoth tam nasłał, gdy założyli pierwsze swoje obozowisko w Śródziemiu. W mowie Sindarów zamieszkujących te okolice nazwa ta brzmiała Hithlum. Kraina była piękna, dopóki trwało oblężenie Angbandu, chociaż klimat miała chłodny, a zimy surowe.

Zachodnią jej granicę stanowiły Góry Echowe, Ered Lomin, ciągnące się w pobliżu morza; od wschodu zaś i południa obejmowały ją wielkim łukiem Góry Cienia, Ered Wethrin, za którymi rozpościerały się Ard-galen i Dolina Sirionu.

Fingolfin i jego syn Fingon podzielili między siebie Hithlum; większość ludu Fingolfina osiadła w Mithrimie wokół wielkiego jeziora, Fingonowi zaś przypadła południowa prowincja Dor-lomin, położona na zachód od gór Mithrim. Główna twierdza obu tych książąt znajdowała się w Eithel Sirion, na wschód od Gór Cienia stąd śledzili, co się dzieje w Ard-galen, i wysyłali oddziały jeźdźców na tę równinę aż pod sam prawie Thangorodrim, gdyż zacząwszy od niewielkiej liczby koni wyhodowali szybko ogromną stadninę, a w Ard-galen trawa rosła bujna i zielona. Przodkowie tych koni pochodzili z Valinoru, przywieziono bowiem szlachetne wierzchowce na statkach do Losgaru, a Maedhros podarował je Fingolfinowi, żeby mu wynagrodzić poniesione przez niego straty.

Na zachód od Dor-lominu, za Górami Echowymi, które ciągną się na południe od fiordu Drengist w głąb lądu, leżał Nevrast, czyli w mowie Sindarów Bliższy Brzeg; początkowo nazwa ta obejmowała całe południowe wybrzeże fiordu, lecz później oznaczano nią tylko jej część pomiędzy fiordem Drengist a górą Taras. Przez wiele lat tą krainą rządził Turgon Mądry, syn Fingolfina; granice jej wyznaczały morze, Góry Echowe i łańcuch wzgórz stanowiących przedłużenie na zachód łańcucha Ered Wethrin, od Ivrinu do szczytu Taras, wzniesionego nad wysuniętym w morze cyplem. Niekiedy zaliczano Nevrast raczej do krain Beleriandu niż do Hithlumu, gdyż klimat był tutaj łagodniejszy; góry chroniły Nevrast od zimnych północnych wichrów, hulających w Hithlumie, a wilgotny wiatr od morza zraszał ziemię. Był to teren zaklęsły między górami i wysokim, urwistym brzegiem, wyższym niż ciągnąca się za nim równina, toteż nie przepływała tedy żadna rzeka; pośrodku tej krainy leżał ogromny staw nie mający stałych brzegów, gdyż otaczały go rozległe trzęsawiska; nazwano go Linaewen, Jezioro Ptaków, gdyż żyły tam chmary ptactwa z gatunków, które lubią wysokie trzciny i płytkie rozlewiska. Noldorowie przybywając tu zastali wielu Elfów Szarych osiedlonych w Nevraście w pobliżu morza, gdyż Ulmo i Osse dawnymi czasy nawiedzali często te miejsca. Elfowie ci uznali Turgona za swojego władcę i właśnie w Nevraście najszybciej Sindarowie przemieszali się z Noldorami.

Turgon przez wiele lat mieszkał w swojej siedzibie zwanej Vinyamarem, pod górą Taras, na brzegu morza.

Na południe od Ard-galenu wielkie pogórze Dorthonion, mierzące z zachodu na wschód sześćdziesiąt staj, porastały bory sosnowe, zwłaszcza w części północnej i zachodniej. Teren łagodnymi stokami wznosił się stopniowo z równiny

ku wyniosłej, smutnej wyżynie, usianej mnóstwem stawów rozlanych u stóp nagich skałek, sięgających ponad szczyty Ered Wethrin; lecz od południa krawędź wyżyny opadała ku Doriathowi stromymi, przepaścistymi ścianami.

Z północnych stoków Dorthonionu dwaj synowie Finarfina, Angrod i Aegnor, czuwali nad polami Ard-galenu; byli wasalami swego brata Finroda, pana na Nargothrondzie; lud ich był nieliczny, bo odstręczały elfów jałowe pola, a spiętrzony za nimi górzysty wał uważano za bastion, który Morgoth niełatwo odważy się szturmować. Dorthonion od Gór Cienia dzieliła wąska dolina, której strome stoki porastały sosny, lecz dno zieleniło się jasno, bo Sirion płynął tędy, spiesząc do Beleriandu. Przełomu tej rzeki strzegł Finrod; pośrodku nurtu na wyspie Tol Sirion postawił potężną wieżę strażniczą, Minas Tirith, lecz po zbudowaniu Nargothrondu powierzył pieczę nad pierwszą twierdzą swemu bratu Orodrethowi.

Rozległy i piękny kraj Beleriand leżał po obu stronach wielkiej, sławionej w pieśniach rzeki Sirion, która biorąc początek w Eithel Sirion płynęła skrajem równiny Ard-galen, a potem przez przełom, wzbogacając się po drodze wodami górskich potoków. Biegła dalej na południe sto trzydzieści staj, przyjmując liczne dopływy, aż wreszcie potężnym nurtem wpadała do zatoki Balar, dzieląc się na wiele odnóg i tworząc piaszczystą deltę. Wzdłuż biegu tej rzeki na prawym jej brzegu w Beleriandzie Zachodnim przestrzeń w widłach Sirionu i Teiglinu zajmował las Brethil, a między Teiglinem a Narogiem leżało królestwo Nargothrondu. Narog bierze początek w Wodospadach Ivrinu na południowych zboczach Dorlominu i przepływa około osiemdziesięciu staj samodzielnie przed połączeniem się z Sirionem w Nan-tathren, Krainie Wierzb. Na południe od tego miejsca leżały usiane kwiatami łąki i mieszkało niewielu elfów, dalej zaś wokół Ujścia Sirionu rozlewały się moczary, z których wynurzały się zarośnięte sitowiem wysepki, a na piaszczystej delcie nie było żadnych stworzeń prócz ptaków morskich.

Królestwo Nargothrondu sięgało także na zachód od Narogu aż do rzeki Nenning, wpadającej do morza w Eglarest, a Finrod miał zwierzchnią władzę nad wszystkimi elfami Beleriandu żyjącymi między Sirionem a morzem, z wyjątkiem mieszkańców wybrzeża Falas; byli to ci spośród Sindarów, którzy nie wyzbyli się miłości do żeglugi i podlegali Kirdanowi, Budowniczemu Okrętów. Lecz Kirdana łączyła z Finrodem przyjaźń i wiązał sojusz; z pomocą Noldorów przystanie Brithombar i Eglarest zostały przebudowane tak, że za ich potężnymi murami powstały piękne miasta, przystanie kamienne z nabrzeżami i falochrony. Na cyplu po zachodniej stronie Eglarestu wzniósł Finrod wieżę Barad Nimras, aby z niej śledzić zachodnie morze, zresztą niepotrzebnie, jak się z czasem okazało.

Morgoth bowiem nigdy nie próbował budować floty ani prowadzić wojny na morzach. Jego słudzy nie cierpieli wody i żaden z nich dobrowolnie do morza się nie zbliżał, chyba w ostateczności. Elfy z Przystani nauczyły kilku przyjaciół z Nargothrondu sztuki budowania okrętów; ci zaś mając własne statki wybrali się na wielką wyspę Balar, aby ją poznać i przygotować tam sobie ostatnie schronie-

nie na wypadek jakiegoś nieszczęścia, lecz los inaczej zrządził i nigdy się na tej wyspie nie osiedlili.

Tak więc Finrod miał królestwo znacznie większe niż inni znakomici przywódcy Noldorów — Fingolfin, Fingon czy Maedhros — chociaż był wśród nich najmłodszy. Ale zwierzchnią władzę nad wszystkimi Noldorami sprawował Fingolfin, a po nim Fingon, mimo że ich królestwa obejmowały tylko północną krainę Hithlum; lud wszakże, któremu przewodzili, górował nad innymi męstwem i hartem, największy budził lęk wśród orków i najzawziętszą nienawiść Morgotha.

Na lewym brzegu Sirionu leżał Beleriand Wschodni, mierzący w najszerszym miejscu, pomiędzy Sirionem a Gelionem i granicami Ossiriandu, setkę staj; najpierw między Sirionem a Mindebem ciągnęło się pustkowie Dirnbaru pod szczytami Krissaegrimu, gdzie się gnieździły orły. Pomiędzy Mindebem a górnym biegiem Esgalduiny leżała kraina niczyja, Nan Dungortheb, ziejąca grozą, gdyż z jednej strony Obręcz Meliany odgradzała ją od północnej granicy Doriathu, a z drugiej — piętrzyły się urwiska Ered Gorgoroth, Gór Zgrozy, opadające z wyżyny Dorthonion. Do tej krainy właśnie, jak już opowiedzieliśmy, Ungolianta uciekła spod bieży Balrogów i tam przez jakiś czas mieszkała, wypełniając jary morderczym cieniem; po wywędrowaniu Ungolianty jej ohydne potomstwo czaiło się w tych stronach i snuło złowrogie sieci. Skąpe strumyki spływające z Ered Gorgoroth były zatrute, niebezpieczne dla wszystkich istot. Ktokolwiek bowiem skosztował tej wody, wchłaniał wraz z nią jady ciemności, popadał w obłęd i w rozpacz.

Toteż wszelkie żywe stworzenia omijały Nan Dungortheb, a Noldorowie, jeśli konieczność ich zmuszała do wędrowania tędy, trzymali się ścieżek wytyczonych jak najbliżej granic Doriathu, jak najdalej od upiornych gór. Droga ta istniała od pradawnych czasów, wcześniejszych niż powrót Morgotha do Śródziemia, a prowadziła na wschód do Esgalduiny, nad którą jeszcze w dniach Oblężenia przerzucony był most Iant Iaur, a dalej przez Dor Dinen, Milczący Kraj, brodem Arossiach na drugi brzeg rzeki Aros do północnych marchii Beleriandu, gdzie osiedli synowie Feanora.

Na południe od Nan Dungortheb ciągnęły się strzeżone lasy Doriathu, dziedzina Thingola, a granic jego państwa nikt nie mógł przekroczyć wbrew woli Ukrytego Króla. Północną, mniejszą część Doriathu, las Neldoreth, opasywała od wschodu i południa ciemna Esgalduina, skręcająca na zachód pośrodku tej krainy; pomiędzy rzekami Aros i Esgalduina ciągnęła się większa i bujniejsza od Neldoreth puszcza, zwana Regionem. Na południowym brzegu Esgalduiny, w miejscu, gdzie rzeka skręcała na zachód ku Sirionowi, znajdowały się groty Menegroth; cały Doriath leżał na wschód od Sirionu, z wyjątkiem wąskiego lesistego terenu pomiędzy miejscem, gdzie Teiglin spotykał się z Sirionem, a Stawami Półmroku.

Mieszkańcy Doriathu nazywali ten las Nivrimem, to jest Marchią Zachodnią; rosły tam olbrzymie dęby. Meliana objęła ten las swoją Obręczą, aby Thingol zachował niepodzielną władzę chociaż nad jednym odcinkiem Sirionu, rzeki, którą

kochała przez wzgląd na Ulma.

Na południo-zachód od Doriathu, gdzie Aros wpadał do Sirionu, rzeka płynęła wśród rozlewisk i moczarów, zwalniając bieg i rozgałęziając się na liczne kanały. Ta okolica nazywała się Aelin-uial, Stawy Półmroku, gdyż osnuwała ją mgła i czary Meliany.

Północna część Beleriandu była do tej linii pochylona ku południowi, tu wszakże przechodziła w równinę, wskutek czego Sirion zwalniał swój bieg. Lecz na południe od Aelin-uial teren nagle i stromo opadał, tworząc wysoki próg pomiędzy górnym a dolnym biegiem Sirionu; kto by z południa patrzał ku północy, widziałby jak gdyby niekończący się łańcuch wzgórz, rozciągnięty na zachód za Narog aż po Eglarest, a na wschód aż po Amon Ereb, niemal do dalekiego Gelionu. Narog płynął przez te wzgórza głębokim wąwozem, tworząc bystrzyny, lecz nie wodospady, a na jego zachodnim brzegu wznosiły się wielkie lesiste pagóry Taur-en-Faroth. Na zachodnim brzegu wąwozu, tam gdzie gwałtownie spadał z wysokiego Farothu do Narogu krótki, spieniony potok Ringwil, Finrod założył swój gród Nargothrond. Około dwudziestu pięciu staj na wschód od wąwozu Nargothrondu był na Sirionie, poniżej stawów, potężny wodospad, a za nim rzeka nieoczekiwanie kryła się pod ziemię w tunelach, wydrążonych siłą spadającej wody, i dopiero o trzy staje dalej na południe wydobywała się znów na powierzchnię z głośnym szumem, w chmurach piany, spod skalistego sklepienia u podnóża gór, zwanego Bramą Sirionu.

Łańcuch wzgórz dzielący w poprzek całą krainę nazwano Andramem, czyli Wielkim Murem; biegł on od Nargothrondu na wschód do Ramdalu, czyli Końca Muru, leżącego w Beleriandzie Wschodnim. Lecz w swej wschodniej części Mur był niższy i mniej stromy, dolina Gelionu bowiem stopniowo pochylała się z północy na południe tak, że Gelion na całej długości swego biegu nie tworzył wodospadów ani bystrzyn, lecz płynął szybciej niż Sirion. Między Ramdalem a Gelionem wznosiło się pojedyncze wzgórze o szerokiej podstawie i łagodnych zboczach; wydawało się jednak potężniejsze, niż było w rzeczywistości, ponieważ stało samotnie. Był to Amon Ereb. Tutaj właśnie poległ Denethor, władca Nandorów osiadłych

w Ossiriandzie, spiesząc na pomoc Thingolowi w owych dniach, gdy po raz pierwszy Morgoth zakłócił spokój Beleriandu pod gwiazdami, nasyłając na ten kraj bandę orków; na tej też górze mieszkał po klęsce Maedhros. Na południe od Andramu ciągnęły się lasy, w których gęstwiny nikt się nie zapuszczał, chyba od czasu do czasu jakaś gromadka wędrownych Elfów Ciemnych; nazwano ją Taur-im-Duinath, Las Między Rzekami.

Gelion był wielką rzeką, wypływał z dwóch źródeł i w górnym biegu dzielił się na dwa odgałęzienia: Mały Gelion tryskał ze wzgórza Himring, a Gelion

większy z góry Rerir. Po połączeniu się oba razem biegły na południe i dopiero o czterdzieści staj dalej przyjmowały dopływy; Gelion był od źródeł do ujścia dwa razy dłuższy niżeli Sirion, węższy wszakże i mniej obfity w wody, gdyż w Hithlumie i Dorthonionie, skąd Sirion czerpał swoje wody, deszcze padały częściej niż na wschodzie. Sześć dopływów spływało do Gelionu z Ered Luin: Askar (później nazwany Rathlorielem, Thalos, Legolin, Brilthor, Duilwena i Adurant, bystre, burzliwe potoki, stromo spadające z gór; pomiędzy Askarem na północy a Adurantem na południu i pomiędzy Gelionem a Ered Luin leżał zielony Ossiriand, Kraina Siedmiu Rzek. Adurant mniej więcej w połowie swej długości rozdzielał się, a potem znów łączył, utworzoną zaś w ten sposób wyspę nazwano Tol Galen, Zieloną Wyspą. Tam po swym powrocie mieszkali Beren i Luthien.

W Ossiriandzie, chronione przez jego rzeki, żyły Elfy Zielone, gdyż Ulmo, zaraz po Sirionie, szczególnie wśród wód zachodniego świata kochał Gelion. Elfy z Ossiriandu, zżyte z lasem, tak umiały się w nim ukrywać, że obcy mógł przejść całą tę krainę wzdłuż i wszerz nie zobaczywszy ani jednego z nich. Elfy te wiosną i latem nosiły zielone szaty, a śpiew ich słyszało się nawet na zachodnim brzegu Gelionu; dlatego Noldorowie nazwali ten kraj Lindonem, krainą muzyki, a góry na jego wschodniej granicy — Ered Lindon, gdyż zobaczyli je po raz pierwszy znalazłszy się w Ossiriandzie.

Ciągnące się na wschód od Dorthonionu marchie stanowiły najbardziej narażoną na napaści część Beleriandu; tylko niezbyt wysokie wzgórza broniły doliny Gelionu od północy. W tym regionie, w Marchii Maedhrosa i na położonych za nią terenach rządzili synowie Feanora, skupiwszy wokół siebie liczny lud; jeźdźcy ich często przebiegali rozległą północną równinę Lothlann, wielkie pustkowie na wschód od Ard-galenu, sprawdzając, czy Morgoth nie ośmiela się nasyłać swoich sług do Beleriandu Wschodniego. Główna forteca Maedhrosa stała na szczycie wzgórza Himring, Wiecznie Zimnego. Było to wzgórze bezdrzewne, rozłożyste, o płaskim wierzchołku, otoczone przez liczne niższe pagórki. Pomiędzy nim a Dorthonionem znajdowała się przełęcz Aglon, której zachodnia ściana była bardzo wysoka; przełęcz ta stanowiła bramę Doriathu; dął tędy stale zimny wiatr z północy. Kelegorm i Kurufin ufortyfikowali Aglon i trzymali na niej znaczne oddziały wojska, strzegąc zarówno tej drogi, jak i całego terytorium Himladu położonego na południe od przełęczy, między rzeką Aros płynącą z Dorthonionu a jej dopływem, Kelonem, mającym źródło na Himringu.

Terenu objętego dwoma odgałęzieniami Gelionu pilnował Maglor; była tam przerwa pomiędzy górami i tędy właśnie wtargnęli do Beleriandu orkowie przed Trzecią Bitwą. Dlatego Noldorowie trzymali tu na równinie oddziały swojej konnicy, podwładni Karanthira zaś ufortyfikowali góry na wschód od Szczerby Maglora. Z głównego pasma Ered Lindon wysuwał się ku zachodowi szczyt Rerir,

otoczony wieloma niższymi górami, a w załomie pomiędzy Ered Lindon i Rerirem leżało jezioro, ze wszystkich stron, z wyjątkiem południa, zasłonięte przez góry. Nad tym głębokim, ciemnym jeziorem Helevorn obrał sobie siedzibę Karanthir; całą rozległą krainę, ograniczoną przez Gelion od zachodu, a góry od wschodu, szczyt Rerir od północy i rzekę Askar od południa, nazywali Noldorowie Thargelionem, to jest Ziemią za Górami, albo Dor Karanthir, Ziemią Karanthira; tam po raz pierwszy Noldorowie spotkali się z krasnoludami. Elfy Szare nazywały dawniej tę krainę inaczej: Talath Rhunen, czyli Wschodnia Dolina.

Tak więc synowie Feanora pod zwierzchnią władzą Maedhrosa panowali nad Beleriandem Wschodnim, lecz niemal cała ludność skupiała się w północnej części tej krainy, a do południowej jeżdżono tylko na polowanie, w lasy. Na południu wszakże osiedlili się Amrod i Amras, którzy rzadko odwiedzali północnych sąsiadów, dopóki trwało Oblężenie; niekiedy przyjeżdżali tam również, nawet z daleka, inni przywódcy elfów, gdyż okolica, chociaż dzika, była bardzo piękna. Między innymi częstym gościem bywał Finrod Felagund, który niezmiernie lubił wędrować; zapuszczał się aż do Ossiriandu i pozyskał przyjaźń tamtejszych Elfów Zielonych. Lecz nikt z Noldorów nie przekroczył gór Ered Lindon, dopóki istniało królestwo Beleriandu, rzadko też i z opóźnieniem dochodziły do nich wiadomości o tym, co się działo w innych krainach, na wschód od granicznych gór.

XV

Noldorowie w Beleriandzie

Jak już opowiedzieliśmy, Turgon z Nevrastu dzięki wskazówkom Ulma odnalazł ukrytą dolinę Tumladen, położoną (jak później dopiero stało się wiadome) na wschód od górnego biegu Sirionu w pierścieniu wysokich, niedostępnych gór, tak że nie mogło się tam dostać żadne żywe stworzenie prócz orłów Thorondora. Istniała jednak tajemna droga wydrążona głęboko pod górami przez spływające do Sirionu wody. Tę drogę odkrył Turgon i dzięki temu dostał się na zieloną równinę wśród gór i ujrzał wznoszącą się na niej wyspę-skałę z twardego gładkiego kamienia; dolinę tę bowiem w zamierzchłych czasach wypełniało wielkie jezioro. Turgon zrozumiał, że znalazł miejsce, o którym od dawna marzył, i postanowił zbudować tam piękny gród na pamiątkę Tirionu wzniesionego na wzgórzu Tuna; na razie jednak wrócił do Nevrastu i tam żył spokojnie, wciąż wszakże rozmyślając, jak urzeczywistnić pragnienie swojego serca.

Po Dagor Aglareb niepokój, zaszczepiony przez Ulma, znów się rozbudził, Turgon zebrał więc najhartowniejszych i najzręczniejszych w rzemiosłach podwładnych i zaprowadził ich w tajemnicy do ukrytej doliny; na miejscu zabrali się do budowy grodu według planów Turgona; rozstawili też straże, by nikt obcy nie mógł ich zaskoczyć przy robocie; broniła ich też moc Ulma zawarta w nurcie Sirionu. Lecz Turgon nadal spędzał większą część czasu w Nevraście, dopóki nowy gród nie był w końcu gotowy po pięćdziesięciu dwóch latach tajemnej pracy. Podobno Turgon chciał nazwać swoje miasto w języku elfów z Valinoru Ondolinde, to jest Skałą Muzyki Wody, ale zmieniono nazwę tak, że brzmiała w języku sindarińskim Gondolin, a znaczy to Ukryta Skała. Wreszcie Turgon zaczął się przygotowywać do opuszczenia Nevrastu i swojej siedziby w Vinyamarze nad morzem; wtedy znów odwiedził go Ulmo i powiedział mu:

— Teraz nareszcie przeniesiesz się do Gondolinu, Turgonie, ja zaś będę całą moją mocą strzegł Doliny Sirionu i wszystkich jej wód, aby nikt nie śledził cię

w podróży i nie mógł bez twojego pozwolenia znaleźć ukrytego wejścia. Gondolin dłużej niż wszystkie inne krainy elfów będzie się opierał Melkorowi. Nie kochaj jednak zanadto dzieła swoich rąk ani marzeń swojego serca. Pamiętaj, że prawdziwa nadzieja Noldorów świeci na zachodzie i przychodzi zza Morza.

Przypomniał Turgonowi, że na nim także ciąży Wyrok Mandosa i że nikt, nawet on, Ulmo, nie ma władzy, aby to zmienić.

— Może się więc zdarzyć — rzekł — że klątwa ciążąca nad Noldorami dosięgnie cię, nim się czas dopełni, i że zdrada zalęgnie się także w murach twojego grodu. A wtedy zagrozi mu ogień. Gdy wszakże przybliży się to niebezpieczeństwo, przyjdzie ktoś z Nevrastu, aby cię ostrzec i dzięki niemu wśród ruin i płomieni zaświta dla elfów i ludzi nadzieja. Zostaw tedy w swoim nadmorskim domu zbroję i oręż, aby ten, co po latach przyjdzie, mógł je znaleźć tutaj i abyś po tych znakach rozpoznał go i nie dał się zwieść fałszywemu zwiastunowi.

Powiedział też Ulmo Turgonowi, jakich rozmiarów i jakiego rodzaju hełm, kolczugę i miecz powinien przygotować.

Potem Urno wrócił do morza, Turgon zaś wyprawił w drogę cały swój lud, a składała się na tę gromadę trzecia część Noldorów, którzy przyszli pod przewodem Fingolfina, i liczniejszy jeszcze hufiec Sindarów; maszerowali hufiec za hufcem cicho, pod osłoną cienia gór Ered Wethrin, tak że przez nikogo nie dostrzeżeni doszli do Gondolinu, a nikt nie wiedział, gdzie się podziali. Ostatni wyruszył sam Turgon ze swoją świtą, przemykając wśród pagórków aż do bramy w górach, która zamknęła się za nim natychmiast.

Przez wiele długich następnych lat nikt tej bramy nie przekroczył z wyjątkiem Hurina i Huora, a hufce Turgona nie opuszczały Gondolinu aż do Roku Lamentu, to znaczy co najmniej przez trzysta pięćdziesiąt lat. Wewnątrz pierścienia gór lud Turgona rozrastał się i rozkwitał, nie ustając w pracy pilnej i umiejętnej, tak że Gondolin na skale Amon Gwareth stał się prawdziwie pięknym grodem, godnym się równać nawet z Tirionem, zbudowanym przez elfy za morzem. Mury miał wysokie i białe, schody wygładzone, a Wieża Królewska była strzelista i potężna. Błyszczały i pluskały fontanny, a na dziedzińcach stały podobizny prastarych Drzew, wyrzeźbione przez samego Turgona sztuką znaną elfom. Drzewu złotemu dał imię Glingal, a srebrnemu — Belthil. Lecz najpiękniejszym z cudów Gondolinu była Idril, córka Turgona, zwana Kelebrindal, Srebrnostopa, o włosach tak złocistych jak światło Laurelinu przed powrotem Melkora. Tak więc Turgon długo się cieszył szczęściem, a tymczasem Nevrast opustoszał i pozostał bezludny aż do upadku Beleriandu.

Podczas gdy budowano tajemnie Gondolin, Finrod Felagund żłobił swoją podziemną fortecę Nargothrond, siostra zaś jego Galadriela przebywała, jak już wiemy, u króla Thingola w Doriath i często rozmawiała z Melianą o Valinorze i o daw-

nych latach szczęścia; nigdy jednak w tych wspomnieniach nie przekraczała czarnej godziny, w której umarły Drzewa, i zawsze milkła, gdy opowieści sięgały tej granicy. Pewnego razu Meliana powiedziała:

— Jakieś nieszczęście ciąży nad tobą i twoim rodem. Tyle widzę w tobie, lecz reszta zasłonięta jest przede mną i ani wzrokiem, ani myślą nie mogę przeniknąć zdarzeń, które się rozegrały lub teraz rozgrywają na Zachodzie. Cień spowija całą krainę Aman i sięga daleko nad morza. Dlaczego nie chcesz mi wyjawić czegoś więcej?

— Nieszczęście należy do przeszłości — odparła Galadriela — a ja pragnę nacieszyć się radością, jaka tutaj przetrwała, i nie mącić jej złymi wspomnieniami. Kto wie, może czeka nas wiele niedoli, chociaż wydaje się, że wciąż jeszcze nadzieja przyświeca nam jasno.

Meliana patrząc jej w oczy rzekła:

— Nie wierzę, że Noldorowie przyszli tu jako wysłannicy Valarów, chociaż tak z początku sądzono, i chociaż zjawili się w samą porę, gdy bardzo potrzebowaliśmy pomocy. Nigdy bowiem nie mówią o Valarach i żaden z książąt nie przyniósł Thingolowi jakiegoś zlecenia czy to od Manwego, czy od Ulma, czy chociażby od Olwego; który jest bratem króla i przewodzi jego bratniemu szczepowi za morzem. Powiedz mi, Galadrielo, dlaczego wodzowie Noldorów zostali wygnani z Amanu? Jaki zły urok sprawił, że synowie Feanora stali się tak wyniośli i okrutni? Czy moje domysły nie są bliskie prawdy?

— Bliskie — przyznała Galadriela. — Nie zostaliśmy wszakże wygnani — opuściliśmy Valinor z własnej woli, a wbrew woli Valarów. Nie zważając na wielkie niebezpieczeństwa i na przekór Valarom postanowiliśmy urzeczywistnić cel, który sobie postawiliśmy: zemścić się, ukarać Morgotha i odzyskać to, co nam ukradł.

I Galadriela opowiedziała Melianie o Silmarilach i o zamordowaniu króla Finwego w Formenos, lecz ani słowem nie wspomniała o Przysiędze ani o Bratobójstwie, ani o spaleniu okrętów w Losgarze. Meliana odparła:

— Wiele mi wyjawiłaś, ale więcej jeszcze się domyślam. Chciałabyś rzucić nieprzenikniony cień na całą długą drogę z Tirionu do Śródziemia, ja jednak widzę, że działo się w tej podróży dużo złego, i uważam, że Thingol powinien o tym wszystkim wiedzieć, aby mógł postępować jak należy.

— Może — powiedziała Galadriela — ale nie dowie się ode mnie.

Meliana już więcej nie rozmawiała z Galadrielą na ten temat, powiedziała jednak zaraz królowi Thingolowi, co usłyszała o Silmarilach.

— Ważna to sprawa — rzekła — ważniejsza niż się wydaje Noldorom; przecież Światło Amanu i losy Ardy zamknięte są teraz w tych klejnotach, dziełach Feanora, który zginął. Przewiduję, że nie da się ich odzyskać siłami Eldarów, a wiele bitew spustoszy świat, zanim Silmarile zostaną wydarte Morgothowi. Pomyśl, co się już stało! Feanor zabity, a pewno i wielu innych Noldorów poległo,

lecz pierwszym, na którego te klejnoty ściągnęły śmierć, był twój przyjaciel Finwe. Morgoth go zamordował przed swoją ucieczką z Amanu.

Thingol milczał, zasmucony i pełen złych przeczuć, aż w końcu powiedział:

— Teraz nareszcie rozumiem, dlaczego Noldorowie opuścili Zachód, a wiele i daremnie rozmyślałem nad tą zagadką. Nie przysłano ich nam na ratunek (chociaż przypadek zrządził, że nas obronili), bo Valarowie uznali, że ci, którzy dobrowolnie zostali w Śródziemiu, muszą sami sobie radzić, i nie pomogą nam, chyba w ostateczności. Noldorowie przyszli, aby się zemścić i odzyskać zrabowany skarb. Tym lepszymi będą sprzymierzeńcami przeciwko Morgothowi, bo nie do pomyślenia, aby zechcieli wdawać się z nim kiedykolwiek w jakieś układy.

Lecz Meliana odparła:

— Masz słuszność, po to przyszli tutaj, lecz nie tylko po to! Strzeż się synów Feanora. Cień gniewu Valarów pada na nich i uczynili wiele złego zarówno w Amanie, jak w stosunku do swoich współbraci. Książąt Noldorów dzielą urazy, na krótko tylko uśpione. Na to Thingol rzekł:

— Cóż mnie to może obchodzić? Wszystko, co słyszałem o Feanorze świadczy, że był wspaniałym elfem. Jego synowie, sądząc z tego, co mi o nich wiadomo, nie zasługują na moją przyjaźń, ale mogą się okazać najgroźniejszymi wrogami naszego wroga.

— Miecze ich, tak samo jak ich zamysły, są obosieczne — powiedziała Meliana. Więcej już nie rozmawiali o tej sprawie.

Wkrótce zaczęły się szerzyć wśród Sindarów szeptane z ust do ust opowieści o uczynkach, jakich się dopuścili Noldorowie przed przybyciem do Beleriandu. Nie ulega wątpliwości, z jakiego źródła pochodziły te pogłoski, które wyolbrzymiały złą prawdę i zatruwały ją kłamstwami, lecz Sindarowie, jeszcze wówczas niepodejrzliwi, ufali słowom; Morgoth — jak wolno się domyślać — właśnie dlatego ich wybrał za pierwszy cel swoich niecnych intryg, że go nie znali.

Kirdan zaś usłyszawszy te posępne wieści szybko w swej mądrości zrozumiał, że fałszywe czy prawdziwe są one właśnie w tym momencie rozpuszczane w złośliwych intencjach, lecz podejrzewał, że działa tu zła wola noldorskich książąt, zazdroszczących sobie nawzajem i walczących o pierwszeństwo. Wyprawił więc do Thingola gońca, aby się podzielić z królem Doriathu tym, co doszło do jego wiadomości.

Tak się zdarzyło, że w tym czasie synowie Finarfina znów odwiedzili dwór Thingola, pragnąc zobaczyć się z siostrą, Galadrielą. Thingol, mocno zirytowany, z gniewem zwrócił się do Finroda:

— Źle postąpiłeś, krewniaku, żeś zataił przede mną ważne sprawy. Teraz bowiem skądinąd dowiedziałem się o złych uczynkach Noldorów.

Lecz Finrod odparł:

— Czym cię obraziłem, królu? I co złego zrobili Noldorowie w twoim królestwie, że się na nich gniewasz? Nie żywili nigdy złych zamiarów wobec ciebie ani wobec twojego ludu i nie wyrządzili tu żadnej szkody.

— Dziwię się, synu Earweny — rzekł Thingol — że śmiesz siadać do mojego stołu z rękoma skalanymi krwią współplemieńców twojej matki i ani się nie usprawiedliwiasz, ani nie prosisz o przebaczenie!

Finrod, głęboko dotknięty, milczał jednak, gdyż nie mógł się bronić inaczej niż oskarżając przed Thingolem innych książąt Noldorów.

Lecz Angrod przypomniał sobie słowa Karanthira i gorycz wezbrała w jego sercu. Wykrzyknął więc:

— Nie wiem, królu, jakie kłamstwa doszły do twoich uszu ani kto je rozsiewa, lecz my nie skalaliśmy swoich rąk bratnią krwią. Jeżeli zawiniliśmy, to chyba tylko szaleństwem, że słuchaliśmy słów zapalczywego Feanora i że nam one zaćmiły rozum jak wino i jak wino — na krótko. Nie popełniliśmy w drodze nic złego, przeciwnie, zostaliśmy ciężko skrzywdzeni i przebaczyliśmy swoją krzywdę. A teraz zarzuci nam się, że wydajemy tobie sekrety Noldorów i zdradzamy swoich! Sam najlepiej wiesz, że to kłamstwo, bo przez lojalność wobec pobratymców milczeliśmy i tym właśnie ściągnęliśmy twój gniew na własne głowy. Lecz nie sposób dłużej znosić tych oskarżeń, musisz wreszcie poznać prawdę.

I Angrod zaczął z goryczą mówić o synach Feanora, o rozlewie krwi w Alqualonde, o Wyroku Mandosa i o spaleniu okrętów w Losgarze. — Czy po to cierpieliśmy męki przeprawy przez Cieśninę Lodowej Kry, aby nas teraz nazwano bratobójcami i zdrajcami?! — wykrzyknął na zakończenie.

— A jednak cień Mandosa pada także na was — powiedziała Meliana.

Lecz Thingol długo milczał, zanim wreszcie rzekł:

— Odejdźcie teraz, bo serce pała we mnie. Później, jeśli chcecie, możecie wrócić. Nie zamknę drzwi przed wami na zawsze, krewniacy, bo zaplątaliście się w sidła zła, lecz nie pomagaliście ich założyć. Zachowam też przyjaźń dla Fingolfina i jego ludu, bo ciężko odpokutowali za swój udział w złej sprawie. Niech wszystkie urazy roztopią się w nienawiści do złej siły, która jest prawdziwym sprawcą naszych nieszczęść. Ale zapamiętajcie moje słowa: nigdy więcej nie chcę słyszeć mowy tych, którzy zabijali moich pobratymców w Alqualonde! Od dziś aż do końca mego panowania zabraniam w tym królestwie używać jawnie języka Noldorów.

Zakazuję Sindarom odzywać się w języku Noldorów i odpowiadać, jeśli ich ktoś w tej mowie zagadnie. Kto by się nią posługiwał, będzie uważany za bratobójcę i zatwardziałego zdrajcę własnych współplemieńców.

Z ciężkim sercem opuścili synowie Finarfina Menegroth, bo zrozumieli, że słowa Mandosa zawsze będą się sprawdzały i że żaden z Noldorów, którzy poszli za Feanorem, nie uniknie cienia ciążącego nad jego rodem. Stało się też tak, jak zapowiedział Thingol.

Sindarowie na rozkaz króla w całym Beleriandzie odmawiali odtąd używania języka Noldorów i unikali tych, którzy głośno się nim posługiwali. Wygnańcy zaczęli więc używać w codziennym życiu języka sindarińskiego i tylko książęta Noldorów między sobą mówili Szlachetnym Językiem Zachodu, który przetrwał jednak jako język mędrców wszędzie, gdziekolwiek znaleźli się Eldarowie.

Gdy budowa Nargothrondu została ukończona (a było to wówczas, gdy Turgon mieszkał wciąż jeszcze w Vinyamarze), zebrali się tam synowie Finarfina na wielką ucztę; z Doriathu przybyła też na jakiś czas Galadriela. Król Finrod Felagund nie miał żony i Galadriela zapytała go, dlaczego żyje samotnie, a Finrod w przebłysku jasnowidzenia tak siostrze odpowiedział:

— Ja też złożę przysięgę i żeby jej dotrzymać, muszę być wolny i wejść w głąb ciemności. Nie zachowa się też z mojego królestwa nic, co mógłbym w dziedzictwie zostawić synowi.

Podobno nigdy przedtem ta złowieszcza myśl nie postała w jego głowie, naprawdę bowiem kochał Amarie, ze szczepu Vanyarów, która nie poszła z nim na wygnanie.

XVI

Maeglin

Aredhela Ar-Feiniel, Biała Księżniczka Noldorów, córka Fingolfina, mieszkała w Nevraście ze swoim bratem Turgonem i wraz z nim przeniosła się do Ukrytego Królestwa. Przykrzyło jej się w strzeżonym grodzie, pragnęła coraz dalszych przejażdżek konnych po otwartych przestrzeniach lub pieszych spacerów po lesie, bo przyzwyczaiła się do takiej swobody w Valinorze, toteż w dwieście lat po ukończeniu budowy Gondolinu zwróciła się do brata prosząc, żeby jej pozwolił wyjechać. Turgon był temu stanowczo przeciwny i długo odmawiał, lecz gdy siostra wciąż nalegała, ustąpił wreszcie.

— A więc wyjedź, jeśli chcesz, ale rozum mój sprzeciwia się temu i przewiduję, że źle się to skończy i dla ciebie, i dla mnie.

W każdym razie nie pozwolę ci jechać gdzie indziej, niż tylko do naszego brata Fingona, a świta, którą ci przydzielę, powróci jak się da najspieszniej do Gondolinu.

Aredhela wszakże odparła:

— Jestem twoją siostrą, nie sługą, a gdy się znajdę poza granicami twego królestwa, pojadę, dokąd mi się spodoba. A jeżeli poskąpisz mi świty, obejdę się bez niej.

Wówczas Turgon rzekł:

— Niczego ci nie skąpię z tego, co mam. Nie chcę jednak, żeby ktoś, kto zna to królestwo i drogę do niego, przebywał poza murami Gondolinu. Tobie, siostro, ufam bez zastrzeżeń, ale nie mam pewności, czy inni będą umieli trzymać zawsze język za zębami.

Wyznaczył trzech szlachetnych elfów na towarzyszy podróży Aredheli i polecił im odprowadzić ją do Fingona, osiadłego w Hithlumie, jeśli ją zdołają do tego nakłonić.

— Bądźcie ostrożni — powiedział — bo chociaż Morgoth jest osaczony i nie może się ruszyć z Północy, w Śródziemiu czyha wiele niebezpieczeństw, o których

księżniczka nie ma pojęcia.

Tak więc Aredhela opuściła Gondolin, a Turgon pożegnał ją z ciężkim sercem.

Gdy się znaleźli u brodu Brithiach na Sirionie, księżniczka powiedziała swoim towarzyszom:

— Zawrócimy teraz nie na północ, lecz na południe, bo nie chcę jechać do Hithlumu. Serce ciągnie mnie do moich dawnych druhów, synów Feanora.

Nie dała się odwieść od tego postanowienia, więc skręcili wszyscy zgodnie z jej wolą na południe i próbowali uzyskać prawo przejazdu przez Doriath, lecz strażnicy marchii nie wpuścili ich, gdyż Thingol zabraniał przekraczania Obręczy Meliany wszystkim Noldorom z wyjątkiem najbliższych swoich krewnych, potomków Finarfina, a już na pewno nie ścierpiałby na swoim terytorium tych, którzy się przyjaźnili z synami Feanora. Toteż strażnicy marchii oświadczyli Aredheli:

— Jeśli zdążasz do kraju Kelegorma, księżniczko, nie możesz jechać przez ziemie króla Thingola, lecz musisz okrążyć Obręcz Meliany od południa lub od północy. Najkrótsza droga prowadzi na wschód od brodu Brithiach przez Dimbar, wzdłuż północnej granicy naszego Królestwa, aż do mostu na Esgalduinie, potem brodem przez Aros do krainy położonej za wzgórzem Himring. Tam, o ile nam wiadomo, mieszkają Kelegorm i Kurufin. Może więc ich odnajdziesz. Ale to jest droga niebezpieczna.

Aredhela zawróciła więc i odszukała niebezpieczną drogę między nawiedzanymi przez złe siły dolinami Ered Gorgoroth i północną granicą Doriathu, a gdy mały orszak zbliżył się do złowrogiej okolicy Nan Dungortheb, cienie ogarnęły jeźdźców, księżniczka zaś zgubiła towarzyszy i ścieżkę. Szukali jej długo nadaremnie, podejrzewając z lękiem, że wpadła w jakąś pułapkę albo napiła się wody z zatrutego strumienia. Kręcąc się tak i nawołując, zbudzili złe stwory Ungolianty, które mieszkały w rozpadlinach gór, i ścigani przez nie ledwie uszli z życiem. Gdy wreszcie wrócili i opowiedzieli, co się stało, wielki smutek zapanował w Gondolinie, a Turgon długo w samotności i milczeniu przeżuwał żal i gniew.

Tymczasem Aredhela, nie mogąc odnaleźć towarzyszy, pojechała dalej sama, miała bowiem nieustraszone i uparte serce, jak wszystkie dzieci Finwego. Trzymała się wytyczonego szlaku, przeprawiła się przez Esgalduinę i Aros i trafiła do Himladu, położonego między Arosem a Kelonem, gdzie Kelegorm i Kurufin mieszkali wówczas, póki nie skończyło się oblężenie Angbandu. Nie zastała ich jednak w domu, gdyż wybrali się z Karanthirem na wschód do Thargelionu. Ale domownicy Kelegorma przyjęli księżniczkę przyjaźnie i oświadczyli, że zrobi im zaszczyt, jeśli zechce pozostać z nimi aż do powrotu ich pana. Przez jakiś czas czuła się w tej gościnie szczęśliwa i cieszyła się swobodą spacerując po lesie, ale gdy mijał długi rok, a Kelegorm nie wracał, ogarnął ją znów niepokój; coraz dalej zapuszczała się konno w lasy, szukając nowych ścieżek i nie zdeptanych polanek. Tak się stało, że późną jesienią Aredhela znalazła się na południowej granicy

Himladu i na lewym brzegu Kelonu; ani spostrzegła, jak zabłądziła w głąb puszczy Nan Elmoth.

Niegdyś, gdy drzewa były jeszcze młode, przechadzała się po tym lesie w półmroku Śródziemia Meliana i czar jej trwał w nim nawet po upływie wieków, ale drzewa wyrosły i Nan Elmoth stało się najbardziej mrocznym miejscem w całym Beleriandzie i słońce nigdy tam nie docierało; tę puszczę obrał sobie na siedzibę Eol, przezwany Ciemnym Elfem. Należał do rodu Thingola, lecz nieswojo się czuł w Doriath i gdy las Region, gdzie wtedy mieszkał, opasano Obręczą Meliany, uciekł do Nan Elmoth. Żył w głębokim cieniu, kochał noc i półmrok pod gwiazdami. Unikał Noldorów, obwiniając ich, że dopuścili do powrotu Morgotha i zamącenia spokoju Beleriandu, ale dla krasnoludów żywił więcej przyjaznych uczuć niż inne elfy w dawnych czasach. Od niego krasnoludowie dowiadywali się wiele o tym, co się działo w krainie Eldarów.

Szlak handlowy krasnoludów z Gór Błękitnych wiódł dwiema drogami przez Beleriand Wschodni, a droga północna, prowadząca ku brodom na Arosie, biegła w pobliżu Nan Elmoth; tam właśnie Eol spotykał Naugrimów i rozmawiał z nimi. Tak się z czasem zaprzyjaźnili, że niekiedy odwiedzał ich w podziemnych miastach Nogrod lub Belegost. Nauczył się od tamtejszych mistrzów obróbki metali i osiągnął znaczną biegłość w tej sztuce; wynalazł stop metalu twardy jak stal krasnoludów, lecz zarazem tak podatny w obróbce, że mógł z niego robić blachę cienką i giętką, a jednak odporną na ciosy najostrzejszych mieczy lub strzał. Nazwał ten stop, czarny i lśniący jak gagat, galvornem i z niego sporządził sobie zbroję, którą zawsze kładł, wybierając się w drogę. Eol przygarbił się nieco od pracy przy kowadle, nie był jednak krasnoludem, lecz smukłym elfem ze znakomitego szczepu Telerich; twarz miał posępną, rysy szlachetne, a jego oczy widziały doskonale w mrokach cienistej puszczy. Toteż Eol dostrzegł Aredhelę zabłąkaną wśród wysokich drzew w pobliżu skraju Nan Elmoth, niby białą smugę świecącą w mroku. Wydała mu się bardzo piękna i zapragnął jej, roztoczył więc swoje czary, aby księżniczka nie mogła znaleźć drogi, która by ją wyprowadziła z lasu, lecz musiała krążyć coraz bliżej jego siedziby w sercu puszczy. Miał tam kuźnię i dom, a także garstkę sług, równie milczących i skrytych jak on sam. Kiedy Aredhela, zmęczona długą wędrówką, stanęła w końcu pod jego drzwiami, Eol ukazał jej się, powitał i zaprosił w gościnę, Tam też została jako żona Eola i przez długie lata jej rodzina nic nie wiedziała o losach księżniczki.

Nikt nie twierdzi, że Eol pojął Aredhelę za żonę wbrew jej woli ani też, że przez wiele lat była w Nan Elmoth nieszczęśliwa; wprawdzie z rozkazu męża musiała się wyrzec światła słonecznego, lecz razem z Eolem wędrowała po lesie pod gwiazdami lub pod sierpem księżyca. Wolno jej też było samej jeździć konno, gdzie chciała, byle nie próbowała się spotykać z synami Feanora czy z innymi

Noldorami. W mrokach Nan Elmoth urodziła Eolowi syna i w skrytości serca dała chłopcu imię w zabronionym języku Noldorów: Lomion, co znaczy Dziecko Półmroku, lecz ojciec z nadaniem mu imienia czekał, póki syn nie ukończył dwunastu lat; wtedy zaś nazwał go Maeglinem, czyli Bystrookim, zauważył bowiem, że chłopiec jeszcze lepiej niż on przenika wzrokiem ciemności i umie poprzez mgłę słów zgadywać sekrety serc. Gdy Maeglin wyrósł na młodzieńca, okazało się, że odziedziczył rysy i postawę po noldorskich przodkach, lecz usposobieniem i umysłem wdał się w ojca. Mówił mało i tylko o tym, co go najbardziej bezpośrednio dotyczyło, wtedy jednak głos jego brzmiał tak władczo, że zmuszał do posłuchu i tłumił wszelkie sprzeciwy. Był wysoki, włosy miał czarne, oczy ciemne, lecz błyszczące i bystre, jak wszyscy Noldorowie, a cerę białą. Ojciec często zabierał go ze sobą do siedzib krasnoludów we wschodniej części Ered Lindon, a Maeglin chętnie się uczył wszystkiego, czego się tam mógł nauczyć, zwłaszcza zaś sztuki wynajdywania w górach złóż rozmaitych kruszców.

Podobno Maeglin kochał matkę bardziej niż ojca i gdy Eola nie było w domu, przesiadywał z Aredhelą, słuchając opowieści o jej rodzie, o wielkich dziełach Noldorów w Eldamarze, o sile i męstwie książąt z linii Fingolfina. Wszystko to zapadało głęboko w jego serce, a szczególnie to, co matka opowiadała mu o Turgonie, który nie ma dziedzica, bo żona jego, Elenwe, zginęła podczas przeprawy przez Cieśninę Lodowej Kry, zostawiając tylko jedynaczkę, Idril — Kelebrindal.

Gdy Aredhela opowiadała tę historię synowi, w sercu jej zbudziła się tęsknota do brata i najbliższych, dziwiła się teraz, że mogło jej się sprzykrzyć światło Gondolinu, fontanny lśniące w słońcu i zielona murawa doliny Tumladen pod wietrznym wiosennym niebem; myśli te nękały ją, tym bardziej że mąż i syn często podróżowali i zostawiali ją samą wśród mroków. Opowieści Aredheli stały się przyczyną pierwszych sporów Maeglina z Eolem. Matka za nic nie chciała wyjawić synowi, gdzie Turgon mieszka i jak można trafić do jego królestwa; Maeglin czekał cierpliwie, przekonany, że w końcu skłoni ją do zdradzenia tajemnicy albo też, korzystając z jakiejś chwili słabości matki, wyczyta sekret z jej myśli; tymczasem pragnął przynajmniej poznać Noldorów, a w szczególności swoich krewniaków, synów Feanora, mieszkających niezbyt daleko od Nan Elmoth. Gdy jednak oznajmił ojcu o tym swoim życzeniu, Eol wpadł w gniew.

— Nie jesteś Golodhrimem, Maeglinie, lecz moim synem, należysz do rodu Eola. Żyjesz w krainie Telerich i nie zgodzę się, żebyś ty, mój syn, zadawał się z mordercami swoich współplemieńców, z najeźdźcami, którzy bezprawnie zajęli nasze dziedziny. Musisz być mi posłuszny w tej sprawie albo też będę cię trzymał w pętach!

Maeglin nic nie odpowiedział, lecz zaciął się w zimnym milczeniu; odtąd nie towarzyszył ojcu w jego podróżach i tracił ojcowskie zaufanie.

Zdarzyło się, że krasnoludowie, urządzając swoim zwyczajem w najkrótszą noc lata wielką ucztę, zaprosili Eola do Nogrodu; wyjechał więc z domu. Maeglin

i jego matka mogli korzystać ze swobody i jeździć, gdzie chcieli, a najczęściej na skraj puszczy, żeby się nacieszyć blaskiem słońca; Maeglin tym goręcej zapragnął opuścić Nan Elmoth na zawsze i powiedział do matki:

— Teraz czas, abyśmy stąd uciekli! Czyż w tych lasach jest jakaś nadzieja dla ciebie i dla mnie?! Umiem już wszystko, czego mógł mnie nauczyć ojciec i co zgodzili się wyjawić mi Naugrimowie. Dlaczego nie mielibyśmy poszukać drogi do Gondolinu? Ty będziesz moją przewodniczką, a ja twoim obrońcą.

Aredhela z radością przyjęła tę propozycję i z dumą spojrzała na jedynaka. Oznajmiła sługom Eola, że wybiera się z nim razem w odwiedziny do synów Feanora, i wyruszyli kierując się ku północnemu skrajowi Nan Elmoth. Przez wąski nurt Kelonu przeprawili się do Himladu, potem brodem na drugi brzeg Arosu i dalej na zachód wzdłuż granicy Doriathu.

Tymczasem Eol wrócił z podróży na wschód wcześniej, niż Maeglin przewidywał, i dowiedział się, że jego żona wraz z synem opuściła dom przed dwoma dniami. Wpadł w taki gniew, że nie czekając nocy w biały dzień puścił się za nimi w pościg. Gdy znalazł się w Himladzie, ochłonął nieco i jechał już ostrożniej, nie zapominając o niebezpieczeństwie, gdyż Kelegorm i Kurufin byli potężnymi władcami i nie lubili Eola, a Kurufin na dobitkę słynął z popędliwego charakteru. Lecz zwiadowcy czuwający nad przełęczą Aglon spostrzegli Aredhelę i Maeglina jadących ku brodowi na Arosie, więc Kurufin, rozumiejąc, że dzieje się coś niezwykłego, pospieszył na południe od Aglonu i rozbił obóz w pobliżu brodu.

Eol nie ujechał daleko przez Himlad, gdy już go jeźdźcy Kurufina pochwycili i zaprowadzili przed oblicze swego wodza.

— Czego szukasz na mojej ziemi, Ciemny Elfie? — spytał Kurufin. — Musi to być bardzo pilna sprawa, skoro ty, tak nie cierpiący słońca, podróżujesz w blasku dnia?

Eol, świadomy niebezpieczeństwa, powstrzymał ostre słowa, cisnące mu się na usta.

— Dowiedziałem się, mości książę, że moja żona, Biała Księżniczka Gondolinu, wybrała się wraz z synem podczas mej nieobecności w odwiedziny do ciebie. Osądziłem więc, że powinienem im towarzyszyć.

Na to Kurufin odparł ze śmiechem:

— W twoim towarzystwie doznaliby zapewne mniej miłego przyjęcia niż się spodziewali. Ale nie do mnie jechali i już dwa dni temu przeprawili się brodem przez Aros i pomknęli spiesznie ku zachodowi. Mógłbym myśleć, że próbujesz mnie oszukać, chyba że sam zostałeś oszukany.

— A więc pozwól mi, książę, pojechać dalej — odparł Eol — i przekonać się, jak jest naprawdę.

— Dam ci to pozwolenie, lecz nie użyczę przyjaźni — rzekł Kurufin. — Im prędzej opuścisz mój kraj, tym większą mi zrobisz przyjemność.

Eol dosiadł znów konia mówiąc:

— Miło znaleźć w potrzebie tak wiele przychylności u krewnych. Będę ci to pamiętał, mości książę, gdy wrócę.

Kurufin spojrzał na niego ponuro.

— Nie przechwalaj się książęcym tytułem swej małżonki — powiedział — bo ten, kto kradnie córkę Noldorów i zaślubia ją nie pytając o zgodę ani nie składając daru, nie jest powinowatym jej rodu. Pozwoliłem ci odjechać. Korzystaj z tego i umykaj. Wedle prawa Eldarów nie mogę cię tym razem zabić. Radzę ci jednak, wracaj do swego domu w ciemności Nan Elmoth, bo serce mnie przestrzega, że jeśli będziesz ścigał tych, którzy przestali cię kochać, nigdy już nie wrócisz do swej siedziby.

Eol ruszył co prędzej kipiąc nienawiścią do Noldorów, zrozumiał bowiem, że Aredhela i Maeglin odjechali do Gondolinu.

Przynaglany gniewem i gorzkim upokorzeniem, przeprawił się przez bród na Arosie i pognał drogą, którą przedtem obrali zbiegowie, lecz chociaż Aredhela i Maeglin nie wiedzieli, że są ścigani i chociaż Eol miał szybszego wierzchowca, nie zobaczył ich, dopóki nie dotarli do brodu Brithiach i nie porzucili tam koni. One bowiem ich zdradziły, niestety, gdyż zaczęły rżeć tak głośno, że koń Eola je usłyszał i pomknął ku nim. Wtedy Eolowi mignęła z daleka biała suknia Aredheli i zauważył w górach tajemną ścieżkę, na którą skręciła.

Tymczasem Aredhela i Maeglin trafili pod Zewnętrzną Bramę Gondolinu i Ciemną Strażnicą pod górami. Z radością powitano księżniczkę; przeszła wraz z synem przez Siedem Bram, aż stanęła przed Turgonem na Amon Gwareth. Król ze zdumieniem wysłuchał opowieści siostry i życzliwie spoglądał na jej syna, widząc, że Maeglin jest godny zaliczenia w poczet książąt Noldorów.

— Cieszę się, że Ar-Feiniel wróciła do Gondolinu — rzekł. — Mój gród będzie mi się wydawał piękniejszy teraz niż w dniach, gdy sądziłem, że straciłem siostrę na zawsze. Maeglinowi zaś przyznam najwyższe zaszczyty w moim królestwie.

Maeglin skłonił się w pas, uznając Turgona za swego króla i pana, którego wolę będzie pełnił; potem jednak stał w milczeniu i czujnym napięciu, gdyż blask i chwała Gondolinu przewyższały wszystko, co sobie wyobrażał słuchając opowieści matki; olśniła go potęga grodu, liczba ludu, mnóstwo rzeczy cudownych i pięknych, które widział tutaj. Nic wszakże nie przyciągało jego oczu z taką siłą, jak Idril, córka króla, zasiadająca u boku ojca. Idril miała bowiem po matce złote włosy Vanyarów i Maeglinowi zdawało się, że to królewna jest słońcem, którego blask wypełnia królewskie komnaty.

Eol spiesząc tropem Aredheli znalazł Suchą Rzekę i tajemną ścieżkę, lecz gdy się przekradał chyłkiem koło strażnicy, został ujęty i wzięty na spytki. Strażnicy ze zdumieniem dowiedzieli się z jego ust, że przyszedł po swoją prawowitą żonę, Aredhelę, wysłali więc natychmiast gońca do grodu, aby zaniósł tę wieść królowi.

— Miłościwy panie! — krzyknął wysłannik stając przed Turgonem. — Straż

ujęła Ciemnego Elfa, który próbował się zakraść przez bramę. Jest to wysmukły, ciemnowłosy i groźny elf ze szczepu Sindarów. Mówi, że na imię ma Eol i że księżniczka Aredhela jest jego żoną. Domaga się, abyśmy go dopuścili przed twoje, królu, oblicze. Kipi gniewem tak, że trudno nam go powstrzymywać, lecz nie zabiliśmy go wbrew twoim rozkazom.

— Niestety! — zawołała Aredhela. — Stało się to, czego się obawiałam, Eol przyszedł tutaj za nami, a umiał to zrobić tak skrycie, że nie widziałam ani nie słyszałam nic podejrzanego, wchodząc na tajemną ścieżkę! — I zwracając się do wysłannika dodała: — Ten elf mówi prawdę, zwie się Eol i jestem jego żoną, on zaś jest ojcem mojego syna. Nie zabijajcie go, lecz przyprowadźcie do króla, aby go osądził, jeśli taka będzie królewska wola.

Tak się stało. Wprowadzono Eola do królewskiej komnaty. Stanął przed tronem Turgona, dumny i posępny. Wspaniałości, które zobaczył w Gondolinie, olśniły go tak samo jak Maeglina, lecz zapałał tym większym gniewem i nienawiścią do Noldorów. Turgon jednak potraktował go z szacunkiem, wstał, wyciągnął do niego rękę i rzekł:

— Witaj, krewniaku, bo uznaję cię za krewnego. Rozgość się i rób, co ci się podoba, z tym jednak zastrzeżeniem, że nie wolno ci opuścić granic mojego królestwa. Takie bowiem obowiązuje prawo, że ktokolwiek tutaj raz przybędzie, musi pozostać na zawsze.

Lecz Eol cofnął rękę i odparł:

— Mnie twoje prawa nie dotyczą. Ty bowiem i twoi współplemieńcy zajęliście bezprawnie królestwa i ustanowili ich granice tutaj i gdzie indziej. Ale to jest ziemia Telerich, a wy przynieśliście jej wojny i zamęt, kierując się pychą i postępując niesprawiedliwie. Nie obchodzą mnie wasze sekrety i nie chcę was szpiegować, przyszedłem po swoją własność, po żonę i syna. Aredhela wszakże może tu pozostać, jeśli tego pragnie i jeśli ty jako brat rościsz sobie do niej prawa. Niech ptak wróci do klatki; prędko mu się to znudzi, jak się znudziło przed laty. Ale nie wyrzeknę się Maeglina. To mój syn i jego nie możesz mi odebrać. Chodź, Maeglinie, synu Eola! Ojciec ci rozkazuje opuścić dom wrogów i zabójców twojego plemienia. Przeklnę cię, jeżeli nie usłuchasz.

Maeglin wszakże nic nie odpowiedział. Wtedy Turgon przemówił z wysokości swego tronu, trzymając laskę sędziego w ręku:

— Nie będę się wdawał w dysputy z tobą, Ciemny Elfie. Ale to miecze Noldorów bronią twojej bezsłonecznej puszczy. Mojemu plemieniu zawdzięczasz, że możesz swobodnie wędrować po pustkowiach. Gdyby nie my, od dawna pracowałbyś jako niewolnik w kopalniach Angbandu. Tutaj ja rządzę i czy chcesz, czy nie chcesz, moja wola jest w tym kraju prawem. Masz do wyboru tylko pozostać i żyć tutaj albo też tutaj umrzeć. Podobny wybór dałem też twojemu synowi.

Eol spojrzał w oczy króla i nie uląkł się, lecz długo stał bez słowa i bez poruszenia wśród ciszy, która zaległa w komnacie. Aredhela była przerażona, bo

wiedziała, jak groźny może być gniew jej męża.

Nagle Eol ze zwinnością żmii dobył z fałd płaszcza ukryty w nich dziryt i cisnął nim w Maeglina, krzycząc:

— Wybieram śmierć dla siebie i dla mego syna. Nie zatrzymasz tego, co do mnie należy!

Aredhela, szybsza niż dziryt, zasłoniła syna tak, że ostrze ugodziło jej ramię. Dworzanie obezwładnili Eola; inni zajęli się ranną księżniczką. Maeglin patrzał na ojca, lecz milczał.

Postanowiono, że Eol nazajutrz stanie przed królewskim sądem.

Aredhela i Idril prosiły Turgona o miłosierdzie dla winowajcy. Lecz wieczorem Aredhela zasłabła; rana, z pozoru lekka, okazała się zabójcza: księżniczka straciła przytomność i tej nocy umarła. Dziryt był zatruty, chociaż dowiedziano się tego dopiero poniewczasie.

Gdy więc rano przywiedziono Eola do króla na sąd, Turgon nie miał dla zabójcy litości. Zaprowadzono go nad przepaść Karagdur, sięgającą od północnej strony pod skałę Gondolinu, aby strącić skazańca ze stromych murów grodu w dół. Maeglin stał w pobliżu, lecz milczał. Wreszcie Eol krzyknął:

— A więc zaparłeś się ojca i własnego rodu, synu wyrodny! Ale zawiodą cię tutaj wszystkie nadzieje i obyś zginął taką samą śmiercią jak ja.

Strącono go z urwiska w przepaść i tak skończył życie Eol, a wszyscy w Gondolinie uważali, że stało się zadość sprawiedliwości, tylko księżniczkę Idril dręczył niepokój i od tego dnia odnosiła się nieufnie do ciotecznego brata. Lecz Maeglinowi powodziło się doskonale, zyskał wysokie miejsce pośród Gondolindrimów, powszechne uznanie i łaski Turgona; uczył się bowiem chętnie i szybko wszystkiego, czego mogli go inni nauczyć, a ci inni wiele też korzystali z jego wiedzy i umiejętności. Skupił wokół siebie tych, którzy mieli upodobania do pracy w kuźni i w kopalniach.

Przeszukał Echoriath (czyli Góry Okrężne) i znalazł bogate złoża rozmaitych kruszców. Najbardziej cenił twarde żelazo z kopalni Anghabar, leżących w północnej części Echoriathu; stamtąd dobywał rudę i wytapiał z niej stal w swej kuźni; dzięki niemu mieszkańcy Gondolinu zdobyli oręż potężniejszy i ostrzejszy, który okazał się bardzo potrzebny w następnych latach. Maeglin mądrze przemawiał w radzie, był ostrożny, a zarazem w potrzebie wytrwały i mężny. Dał tego dowody później, w strasznych dniach Nirnaeth Arnoediad, Bitwy Nieprzeliczonych Łez, gdy Turgon wyszedł na czele swoich hufców z ukrytego królestwa, spiesząc na północ z pomocą Fingonowi. Maeglin wówczas nie zgodził się zostać jako królewski namiestnik w Gondolinie, lecz ruszył na wojnę i walcząc u boku Turgona okazał się nieustraszonym i zawziętym wojownikiem.

Zdawało się więc, że szczęście sprzyja Maeglinowi, który wzniósł się na wysokie miejsce pośród książąt Noldorów, tak że w najwspanialszym z królestw Beleriandu jednemu tylko władcy ustępował wielkością i sławą. Nikomu wszakże

nie otworzył serca i chociaż nie wszystko układało się zgodnie z jego pragnieniami, cierpiał w milczeniu, zatajając swoje myśli, tak że nikt ich nie odgadywał — z wyjątkiem księżniczki Idril Kelebrindal. Od pierwszego bowiem dnia pobytu w Gondolinie Maeglin nosił w sercu zadrę, coraz boleśniej raniącą i odbierającą mu wszelką radość: pokochał piękną Idril i pożądał jej, nie mając ani iskierki nadziei.

Eldarowie nie zawierali związków małżeńskich z tak bliskimi krewnymi i żaden z nich nawet o tym nigdy nie myślał. Zresztą Idril nie kochała Maeglina, a to, co czytała w jego myślach, tym bardziej ją odstręczało. Miłość, którą żywił do ciotecznej siostry, wydawała jej się czymś dziwacznym i niezdrowym; tak samo osądzali zawsze to uczucie wszyscy Eldarowie, poczytując je za zatruty owoc Bratobójstwa, które ściągnęło na Noldorów cień klątwy Mandosa i przyćmiło ostatnią ich nadzieję. Lata płynęły, Maeglin wciąż nie spuszczał oka z księżniczki Idril i czekał, miłość jego przerodziła się w ciemność wypełniającą mu serce. Z tym większą zawziętością starał się przeprowadzać własną wolę w innych sprawach, nie szczędząc trudu i nie wzdragając się przed żadnym brzemieniem, byle osiągnąć władzę.

Tak działo się w Gondolinie; wśród szczęścia i w dobie, gdy królestwo sięgało szczytów chwały, posiane w nim zostało ziarno zła.

XVII

Ludzie przybywają na Zachód

Gdy od przybycia Noldorów do Beleriandu upłynęło z górą trzysta lat, za dni Długiego Pokoju Finrod Felagund wybrał się pewnego razu z Nargothrondu na wschodni brzeg Sirionu, żeby polować razem z Maglorem i Maedhrosem, synami Feanora. Znużyły go jednak łowy, ruszył więc samotnie w kierunku gór Ered Lindon błyszczących w oddali, i jadąc Drogą Krasnoludów przeprawił się przez Gelion brodem Sam Athrad, po czym podążył w górę Askaru, aż w końcu przekroczył go kierując się na południe; w ten sposób znalazł się w północnej części Ossiriandu.

W dolinach na podgórzu Ered Lindon, poniżej źródeł Thalosu, spostrzegł w wieczornym zmroku światła, a do jego uszu dobiegł z daleka jakiś śpiew. Zdziwił się bardzo, bo Elfy Zielone w tej krainie nie zwykły rozpalać ognisk ani śpiewać po nocach.

W pierwszej chwili zląkł się, że może to oddział orków przedarł się na północy przez linie sprzymierzonych, lecz przybliżając się stwierdził, że to podejrzenie jest niesłuszne, śpiewacy bowiem posługiwali się językiem, którego nigdy jeszcze nie słyszał, na pewno nie krasnoludzkim i nie orkowym. Stojąc pod osłoną nocnych ciemności i drzew, Felagund spojrzał z góry na ogniska i zobaczył jakieś dziwne istoty.

Byli to ludzie z rodu Beora Starego — jak go później nazwano — i część gromady podległej temu przywódcy. Po długiej wędrówce ze wschodu Beor przeprowadził ich nareszcie przez Góry Błękitne.

Wkroczyli do Beleriandu jako pierwsi przedstawiciele rodzaju ludzkiego w tej krainie. Śpiewali z radości, przeświadczeni, że uciekli przed wszelkimi niebezpieczeństwami i znaleźli się w kraju, gdzie niczego nie trzeba się lękać.

Felagund długo im się przyglądał i w sercu jego obudziła się miłość do tego nowego plemienia. Nie wyszedł jednak z ukrycia, dopóki ludzie w obozie nie posnęli. Potem zszedł między uśpionych i usiadł przy dogasającym ognisku, nie

strzeżonym przez nikogo; podniósł z ziemi prymitywną harfę, odłożoną przez Beora, i zagrał, dobywając z jej strun muzykę, jakiej uszy ludzkie nigdy dotychczas nie znały; plemię to nie miało bowiem dotychczas innych nauczycieli niż Elfy Ciemne w dzikich krajach. Ludzie zbudzili się, a widząc Felagunda i słysząc jego muzykę i śpiew, każdy z nich myślał, że to piękny sen, który tylko jemu się przyśnił; po chwili jednak spostrzegli, że wszyscy wkoło także się przebudzili. Nic wszakże nie mówili i leżeli bez ruchu, dopóki Felagund grał, urzeczeni pięknem muzyki i przedziwnej pieśni. W słowach króla elfów była bowiem mądrość, a serca słuchaczy wzbogacały się nią; Felagund śpiewał o początku Ardy, o szczęściu Amanu leżącego za ciemnością morza, a ludzie widzieli wyraźnie wszystko, o czym mówiła pieśń, ponieważ każdy na miarę własnego umysłu pojmował język elfa.

Wówczas właśnie ludzie dali Felagundowi, pierwszemu z Eldarów, z którymi się zetknęli, imię Nom, a to znaczy w języku tego plemienia „mądrość"; potem od imienia króla nazwali jego lud Nominami, czyli Mądrymi. W pierwszej chwili myśleli, że Felagund jest przedstawicielem Valarów, o których słyszeli, że mieszkają daleko na Zachodzie; dlatego właśnie — jak powiadają niektórzy — podjęli wędrówkę. Lecz Felagund został wśród nich i objawiał im prawdziwą naukę, a ludzie pokochali go, uznali za swego władcę i na zawsze dochowali wierności rodowi Finarfina.

Eldarowie górują nad wszystkimi innymi plemionami zdolnością do języków, a Felagund wkrótce się przekonał, że potrafi czytać myśli, które ludzie starają się mu przekazać w swojej mowie, toteż z łatwością tłumaczył sobie ich słowa. Podobno ludzie ci po wschodniej stronie gór długo przestawali z Elfami Ciemnymi i przejęli wiele z ich języka; ponieważ wszystkie języki Quendich wyrosły ze wspólnego pnia, mnóstwo wyrazów i form wmówię Beora i jego ludu przypominało mowę elfów. Wkrótce więc Felagund mógł się swobodnie porozumiewać z Beorem i prowadził z nim często długie rozmowy podczas swego pobytu w obozie ludzi.

Ale gdy pytał o początek rodzaju ludzkiego i o wędrówki tego plemienia, Beor odpowiadał bardzo skąpo: sam niewiele o tych sprawach wiedział, gdyż ojcowie jego ludu mało mówili o swej przeszłości i milczeniem stłumili pamięć o niej.

— Za nami leżą ciemności — mówił Beor — i odwracamy się od nich plecami. Nie chcemy wracać nawet myślą do tamtych spraw. Zawsze nasze serca zwracały się, ku Zachodowi i wierzymy, że w tamtej stronie znajdziemy Światło.

Później wszakże mówiło się między Eldarami, że gdy ludzie przebudzili się w Hildorien o pierwszym wschodzie Słońca, czujni szpiedzy Morgotha szybko ich zauważyli i donieśli swemu władcy o tym zdarzeniu; wydało się ono Morgothowi tak ważne, że, zostawiając prowadzenie wojny Sauronowi, opuścił Angband i w tajemnicy, pod osłoną cienia, pospieszył do Śródziemia.

Eldarowie nic nie wiedzieli podówczas i niewiele więcej dowiedzieli się póź-

niej o poczynaniach Morgotha wśród pierwszych ludzi, lecz nawet w sercach swoich przyjaciół, których najwcześniej poznali, dostrzegli wyraźnie jakąś smugę ciemności (podobną do cienia Bratobójstwa i Wyroku Mandosa, ciążących nad Noldorami).

Zawsze bowiem głównym dążeniem Morgotha było wypaczanie lub niszczenie wszystkiego, co się pojawiło na świecie nowe i piękne.

Niewątpliwie w takiej też intencji przyszedł między pierwszych ludzi: postrachem i kłamstwami chciał ich usposobić wrogo do Eldarów i popchnąć na zachód przeciwko Beleriandowi. Plany te potrzebowały jednak długiego czasu, aby wydać owoce, i nigdy nie zostały całkowicie urzeczywistnione, początkowo bowiem ludzi było niewielu, Morgoth zaś bał się rosnących sił i zjednoczenia Eldarów, toteż wrócił do Angbandu, pozyskawszy wówczas zaledwie garstkę sług, i to jedynie niewiele znaczących i najmniej zmyślnych.

Felagund dowiedział się wtedy od Beora, że jest więcej gromad ludzkich myślących podobnie i ciągnących także na zachód.

— Część mojego własnego szczepu przeprawiła się przez Góry i znajduje się niedaleko stąd — rzekł Beor. — Haladinowie zaś, szczep, od którego dzieli nas odmienność języka, zostali w dolinach na południowych stokach Gór; czekają tam na wiadomości, zanim się odważą iść dalej. Są też inni, mówiący językiem bardziej podobnym do naszego, i z tymi spotykamy się od czasu do czasu.

Wyruszyli wcześniej niż my, ale jest to szczep bardzo liczny, trzymają się zawsze razem i posuwają powoli, a wszyscy słuchają rozkazów jednego wodza, którego nazywają Marachem.

Tymczasem Elfy Zielone z Ossiriandu zaniepokoiły się przybyciem ludzi, a kiedy się dowiedziały, że jest z nimi jeden z książąt Eldarów zza Morza, wyprawiły do Felagunda posła, który mu rzekł:

— Panie, jeśli masz władzę nad tymi nowymi przybyszami, nakłoń ich, żeby wrócili tymi samymi drogami, którymi przyszli, albo też powędrowali dalej. My bowiem nie życzymy sobie w tym kraju obcoplemieńców, zakłócających nasze spokojne życie. Ci ludzie ścinają drzewa i polują na zwierzęta, nie możemy więc być ich przyjaciółmi i jeżeli nie odejdą, będziemy ich nękać wszelkimi możliwymi sposobami.

Za radą Felagunda zebrał więc Beor rozproszonych krewniaków i pobratymców; przenieśli się za Gelion i osiedli w krajach podległych Amrodowi i Amrasowi na wschodnim brzegu Kelonu, na południe od Nan Elmoth, w pobliżu granicy Doriathu. Kraj ten później nazwano Estoladem, czyli Obozowiskiem. Po upływie roku Felagund zapragnął wrócić do swego królestwa, a Beor poprosił, żeby zabrał go tam ze sobą. Tak się stało i pozostał na służbie u króla Nargothrondu aż do końca życia. W ten sposób zyskał imię Beor, co w języku jego ludu znaczy „Wasal”. Przedtem miał na imię Balan. Odchodząc z Felagundem przekazał władzę najstarszemu synowi, Barianowi. Sam nigdy już nie wrócił do Estoladu.

Wkrótce po odjeździe Felagunda ściągnęły do Beleriandu inne grupy ludzi, o których opowiadał królowi Beor. Pierwsi zjawili się Haladinowie, lecz zrażeni nieprzyjazną postawą Zielonych Elfów zawrócili na północ i zatrzymali się w Thargelionie, kraju rządzonym przez Karanthira, syna Feanora. Przez czas jakiś ludzie żyli tam w spokoju, gdyż podwładni Karanthira prawie nie zwracali na przybyszy uwagi. W następnym roku Marach przyprowadził zza gór swoją gromadę, szczep dorodny i wojowniczy, maszerujący w ordynku, kompania za kompanią. Elfy z Ossiriandu zlękły się na ich widok i nie próbowały im przeszkadzać w pochodzie. Marach jednak dowiedziawszy się, że szczep Beora osiadł na zielonej i żyznej ziemi, powiódł swoich dalej Drogą Krasnoludów i zatrzymał się w krainie położonej na południo- wschód od osiedli Banana, syna Beora, a dwa te szczepy żyły odtąd w wielkiej sąsiedzkiej przyjaźni.

Felagund często odwiedzał ludzi. Wiele innych elfów, czy to Noldorów, czy Sindarów, przybywało z dalej na zachód położonych krajów do Estoladu, pragnąc poznać Edainów, których pojawienia się od dawna oczekiwali. W przepowiedniach władców Valinoru, zapowiadających przyjście Drugiego Pokolenia Dzieci Iluvatara, nazywano ludzi Atani, lecz w języku Beleriandu przezwano ich Edainami, obejmując wszakże tym mianem tylko trzy szczepy Przyjaciół Elfów.

Fingolfin jako król wszystkich Noldorów przysłał posłów z powitalnymi pozdrowieniami, potem zaś liczni młodzi, żądni przygód Edainowie opuszczali swoich, by przystać na służbę do królów i wodzów Eldarów. Między innymi tak postąpił Malach, syn Maracha, który spędził w Hithlumie czterdzieści lat, nauczył się języka elfów i przyjął imię Aradana.

Pobyt w Estoladzie nie na długo zadowolił Edainów, gdyż wielu z nich pragnęło iść dalej na zachód; nie znali jednak drogi. Przed sobą mieli zamknięte granice Doriathu, od południa płynął Sirion i rozpościerały się niedostępne moczary na brzegach tej rzeki.

Królowie z trzech znakomitych noldorskich rodów pokładając wielkie nadzieje w sile synów ludzkich ogłosili, że każdy Edain, jeśli chce, może się osiedlić w ich królestwach. Zaczęła się więc migracja Edainów; zrazu pojedynczo, potem rodzinami i całymi gromadami opuszczali Estolad, tak że po jakichś pięćdziesięciu latach tysiące ich mieszkało w krajach królewskich. Dopóki nie poznali dobrze innych dróg, większość obierała długi szlak na północ. Lud Beora zawędrował do Dorthonionu i osiedlił się w krainach rządzonych przez ród Finarfina. Lud Aradana (ojciec jego, Marach, pozostał w Estoladzie aż do śmierci) wywędrował przeważnie na zachód; część poszła do Hithlumu, lecz Magor, syn Aradana, z licznymi towarzyszami skierował się wzdłuż brzegów Sirionu do Beleriandu i zatrzymał na czas jakiś w dolinach wśród południowych stoków Ered Wethrin.

Podobno nikt prócz Finroda Felagunda nie porozumiewał się w tych sprawach z królem Thingolem, bardzo niezadowolonym z tego powodu, a także dlatego, że nękały go niepokojące sny o ludziach i to na długo przed ich przybyciem, wcze-

śniej nawet, niż dotarły pierwsze o nich wiadomości. Zarządził więc, że ludziom wolno się osiedlać jedynie na północy i że książęta, u których są na służbie, odpowiedzialni są za wszystkie ich uczynki.

— Nie wpuszczę do Doriathu ludzi — oświadczył — dopóki będzie trwało moje panowanie, nawet tych z rodu Beora, którzy służą umiłowanemu Finrodowi.

Meliana nic zrazu na to nie odpowiedziała, później wszakże rzekła do Galadrieli:

— Świat toczy się teraz szybko ku wielkim wydarzeniom. Jeden z ludzi, i to z rodu Beora, przyjdzie tutaj, a Obręcz Meliany nie zatrzyma go, gdyż przyśle go los silniejszy od moich czarów, a pieśni, które będą opiewały jego przyjście, przetrwają nawet wówczas, gdy wszystko się zmieni w Śródziemiu.

Wielu jednak ludzi nie opuściło Estoladu i przemieszane plemiona żyły tam aż do zniszczenia Beleriandu, wtedy też albo zostały zmiażdżone, albo zbiegły z powrotem na Wschód. Starzy wprawdzie uważali, że skończyły się dla nich dni wędrówek, lecz z młodszych niejeden pragnął chodzić własnymi drogami i lękał się Eldarów, zwłaszcza światła w ich oczach; zrodziły się więc między Edainami niesnaski, w czym łatwo dostrzec cień Morgotha; bo to pewne, że wiedział on o przybyciu ludzi do Beleriandu i o ich rosnącej przyjaźni z elfami.

Przywódcami niezadowolonych byli: Bereg z rodu Beora i Amlach, jeden z wnuków Maracha; mówili oni otwarcie:

— Przebyliśmy długą drogę, żeby uciec od niebezpieczeństw Śródziemia i od czyhających tam ciemnych sił. Słyszeliśmy bowiem, że na Zachodzie jest Światło. Teraz wszakże dowiadujemy się, że Światło jest za Morzem. Nie możemy pójść tam, gdzie mieszkają w niezmąconym szczęściu bogowie. Z wyjątkiem jednego, gdyż Władca Ciemności znalazł się tutaj wcześniej niż my, podobnie jak mądrzy, lecz groźni Eldarowie, którzy z nim toczą niekończące się wojny. Powiadają, że Nieprzyjaciel mieszka na Północy, tam więc panuje cierpienie i śmierć, przed którymi uciekaliśmy. Nie pójdziemy tą drogą.

Zwołano wielką naradę i zgromadziła się ogromna rzesza ludzi.

Przyjaciele Elfów tak odpowiedzieli Beregowi:

— To prawda, że wszelkie zło, przed którym uciekaliśmy, pochodzi od Władcy Ciemności, lecz on pożąda władzy nad całym Śródziemiem. Dokąd moglibyśmy się udać, aby nas nie ścigał? Musimy go tutaj pokonać albo przynajmniej trzymać w oblężeniu.

Jedynie męstwo Eldarów powściąga nieprzyjaciela i może właśnie po to los sprowadził nas do tego kraju, abyśmy ich wsparli w ciężkiej potrzebie.

Na to Bereg odparł:

— Niech się o to troszczą Eldarowie! Nasze życie jest za krótkie.

Wtedy zabrał głos ktoś, kto w oczach zgromadzonych wyglądał jak Amlach,

syn Imlacha, a jego posępne słowa wstrząsnęły sercami słuchaczy:

— Wszystko to są legendy elfów, bajki zmyślone, żeby zbałamucić nowych, łatwowiernych przybyszy. Morze nie ma drugiego brzegu. Na Zachodzie nie ma żadnych Świateł. Szliście za błędnym ognikiem elfów na koniec świata! Kto widział Władcę Ciemności na Północy? Nie kto inny, lecz Eldarowie pożądają władzy nad Śródziemiem. Chciwi są bogactw i drążą ziemię, by poznać jej tajemnice, budząc gniew stworzeń, żyjących w jej wnętrznościach. Eldarowie zawsze tak postępowali i zawsze tak będą czynili. Czy nie lepiej zostawić orkom ich dziedziny, abyśmy spokojnie mogli żyć w naszej? Jest na świecie dość miejsca dla wszystkich, byle Eldarowie dali nam żyć w spokoju.

Słuchacze siedzieli przez długą chwilę osłupiali, a cień strachu padł na ich serca; postanowili opuścić kraje Eldarów. Po jakimś czasie zjawił się jednak Amlach i okazało się, że nie brał wcale udziału w poprzedniej naradzie, a gdy mu powtórzono, co rzekomo powiedział zebranym, oświadczył, że nigdy nic podobnego nie mówił. Ludzie byli zbici z tropu i nie wiedzieli, co myśleć o tym zdarzeniu. Wówczas Przyjaciele Elfów rzekli:

— Teraz wreszcie musicie uwierzyć, że Władca Ciemności istnieje i że jego szpiedzy i wysłannicy działają między nami! On bowiem lęka się nas i naszej siły, której możemy użyczyć walczącym z nim Eldarom.

Ale nie wszyscy dali się przekonać.

— Nie boi się — mówili — lecz nienawidzi nas i będzie nienawidził tym bardziej, im dłużej tu zostaniemy, mieszając się do jego sporów z królami Eldarów bez żadnej dla naszego plemienia korzyści.

Wielu tedy mieszkających wciąż jeszcze w Estoladzie zaczęło przygotowywać się do odejścia. Bereg wyprowadził tysiąc ludzi ze szczepu Beora na południe i o tych milczą pieśni z owych dni.

Amlach jednak ze skruchą powiedział:

— Mam teraz własne porachunki z Mistrzem Kłamstwa i nie przebaczę mu aż do śmierci.

Ruszył na północ i przystał na służbą do Maedhrosa. Ci z jego ludu, którzy podzielali przekonania Berega, obrali sobie nowego wodza, wrócili za góry do Eriadoru i zostali zapomniani.

Haladinowie tymczasem żyli w Thargelionie i czuli się tam dobrze.

Ale Morgoth, zagniewany, że kłamstwami i matactwami nie zdołał całkowicie skłócić ludzi z elfami, postanowił wyrządzić ludziom jak najdotkliwsze szkody. Wysłał więc oddział orków, którzy obeszli od wschodu linie oblężenia i przekradli się z powrotem Drogą Krasnoludów przez Ered Lindon, napadając znienacka Haladinów w południowych lasach krainy Karanthira.

Haladinowie nie podlegali władzy książęcej i, nieskorzy do jednoczenia się, nie żyli w większych skupiskach, lecz w rozproszonych małych osadach, z których każda zarządzała własnymi sprawami samodzielnie. Znalazł się wszakże

wśród nich człowiek władczy i nieustraszony, imieniem Haldad, który zgromadził, ilu zdołał najwięcej, odważnych mężczyzn, wycofał się na ich czele w widły Askaru i Gelionu, a w samym kącie zbudował ostrokół biegnący w poprzek od rzeki do rzeki; pod osłoną ostrokołu umieścił kobiety i dzieci, które się jeszcze uratowały. Tam Haladinowie wytrzymywali oblężenie, dopóki nie wyczerpały się zapasy żywności.

Haldad miał parę bliźniąt, córkę Halethę i syna Haldara, oboje równie dzielnych w obronnej walce, gdyż Haletha była odważną i silną dziewczyną. W końcu jednak Haldad poległ podczas wypadu na orków, a Haldar, spiesząc, by ocalić chociaż zwłoki ojca od rozsiekania, padł obok nich pod ciosami orkowych mieczy. Odtąd Haletha starała się podtrzymać na duchu oblężonych, chociaż nie było dla nich nadziei; niektórzy z rozpaczy rzucali się do rzeki i tonęli. Jednakże w tydzień później, gdy orkowie ruszyli już do ostatniego natarcia i wdarli się za ostrokół, rozległo się niespodziewane granie trąb; to Karanthir na czele swoich wojsk przybył z północy i zepchnął orków w nurty rzek.

Karanthir bardzo życzliwie odnosił się do tych ludzi, a Halethę potraktował z wielkim szacunkiem i ofiarował jej zadośćuczynienie za stratę ojca i brata. Poniewczasie docenił męstwo Edainów; rzekł więc do Halethy:

— Jeżeli osiedlicie się dalej na północy, zapewnię wam przyjaźń i opiekę Eldarów, a także ziemię na własność.

Lecz Haletha była dumna i nie chciała podlegać niczyjej władzy czy opiece, a większość Haladinów myślała tak samo jak ona.

Podziękowała Karanthirowi, ale odparła:

— Postanowiłam opuścić cień gór i przenieść się na zachód, gdzie wielu naszych współplemieńców wcześniej już wywędrowało.

Zgromadzili więc Haladinowie wszystkich niedobitków, których zdołali odszukać, bo wielu w panice uciekło przed napastnikami w lasy, pozbierali resztki mienia ze spalonych zagród i wybrali na swego wodza Halethę, ona zaś poprowadziła ich wreszcie do Estoladu, gdzie się na jakiś czas osiedlili.

Zachowali jednak odrębność, a elfy i ludzie nazywali ich odtąd już zawsze Ludem Halethy. Haletha do końca swoich dni pozostała ich wodzem, a ponieważ nie wyszła za mąż i nie zostawiła potomstwa, władzę odziedziczył po niej Haldan, syn jej brata Haldara. Haletha wkrótce zapragnęła iść dalej na zachód, a chociaż większość Haladinów była temu przeciwna, powiodła ich raz jeszcze na wędrówkę: nie korzystali z pomocy ani rad Eldarów i po przekroczeniu Kelonu i Arosu szli przez niebezpieczną krainę pomiędzy Górami Zgrozy a Obręczą Meliany. Kraina ta nie była jeszcze wówczas tak złowroga, jak miała się stać później, lecz na ten szlak śmiertelnicy nie powinni się byli zapuszczać bez opieki i Lud Halethy posuwał się z trudem, ponosząc ciężkie straty; przymuszany do marszu nieugiętą wolą swej przewodniczki. Wreszcie przeprawili się przez bród Brithiach, lecz niejeden Haladin żałował, że dał się pociągnąć na tę wędrówkę, teraz wszakże nie miał już

możliwości odwrotu. W nowych krajach podjęli swój dawny tryb życia, o ile było to możliwe: osiedlali się w rozproszonych zagrodach wśród lasów Talath Dirnen za Teiglinem, a niektórzy zapuszczali się w głąb królestwa Nargothrondu. Wielu z nich kochało jednak Panią Halethę, chętnie szło wszędzie, dokądkolwiek ich prowadziła, i poddawali się jej władzy. Powiodła ich wreszcie do lasu Brethil, leżącego między Teiglinem a Sirionem. Tam też w dniach nieszczęść, które potem nastąpiły, skupiło się wielu rozproszonych Haladinów.

Król Thingol uważał Brethil za część swojego królestwa, chociaż nie objętą Obręczą Meliany, i odmawiał Ludowi Halethy praw do tego lasu; lecz Felagund, który cieszył się królewską przyjaźnią, wyjednał dla nich przywilej swobodnego osiedlania się w Brethilu pod warunkiem, że będą strzegli przeprawy przez Teiglin przed wrogami Eldarów i nie wpuszczą orków do swoich lasów. Haletha słysząc te warunki powiedziała:

— Czy nie pamiętacie, co się stało z moim ojcem Haldadem i moim bratem Haldarem? Jeżeli król Doriathu obawia się, że będę sprzyjała mordercom moich najbliższych, to widać ludzie nie są zdolni pojąć myśli Eldarów.

Haletha pozostała w lesie Brethil do śmierci, a gdy umarła, lud usypał jej na pagórku wśród puszczy zieloną mogiłą Tur Haretha, Kurhan Pani, zwany w języku sindarińskim Haudhen-Arwen.

Tak się więc stało, że Edainowie zamieszkali w krajach Eldarów, trochę w jednym królestwie, trochę w innych, niektórzy wędrowni, inni osiedleni w mniejszych skupiskach rodzinnych czy większych — szczepowych; większość nauczyła się prędko języka Elfów Szarych, żeby móc się z nimi porozumiewać w sprawach codziennych, a także dlatego, że wielu ludzi interesowało się żywo wiedzą elfów. Po jakimś czasie królowie elfów doszli do przekonania, że elfy i ludzie nie powinni żyć przemieszani bezładnie i że ludziom potrzeba władców z ich własnego plemienia. Wyznaczyli więc pewne osobne regiony, gdzie ludzie mogli żyć na swój sposób, i wybrali spośród nich przywódców, którzy mieli samodzielnie władać tymi krajami.

Na wojnie ludzie byli sprzymierzeńcami Eldarów, lecz walczyli pod własnymi dowódcami. Wielu jednak Edainów znajdowało tyle radości w przyjaźni z elfami, że starało się mieszkać wśród Eldarów tak długo, jak im pozwolono, a młodzieńcy często na czas jakiś podejmowali służbę w armii królewskiej.

Tak na przykład Hador Lorindol, syn Hathola, a wnuk Magora, który był synem Malacha Aradana, za młodu należał do domowników Fingolfina i pozyskał jego serce. Król Fingolfin dał mu w lenno Dor-lomin, a Hador zgromadził tam wiele ludu ze swego szczepu i stał się najpotężniejszym z wodzów Edainów.

W jego domu używano wyłącznie języka elfów, lecz nie zapomniano też mowy ojczystej, z której narodził się potoczny język Numenorejczyków. W Dorthonionie natomiast ludem Beora i krainą Ladros władał Boromir, syn Borona, który był wnukiem Beora Starego.

Hador miał synów Galdora i Gundora: Galdor — Hurina i Huora, Hurin zaś — Turina, zwanego później Zgubą Glaurunga; synem Huora był Tuor, ojciec Earendila Błogosławionego.

Boromir miał syna Bregora, ten zaś — Bregolasa i Barahira. Natomiast synami Bregolasa byli Baragund i Belegund. Córka Baragunda, Morwena, urodziła Turina, a córka Belegunda, Riana, Tuora. Syn Barahira, Beren Jednoręki, zdobył miłość córki Thingola, Luthien, i przeszedłszy przez śmierć wrócił do świata żyjących; córką tych dwojga była Elwinga, żona Earendila, i od nich się wywodzą wszyscy późniejsi królowie Numenoru.

Wszyscy oni byli uwikłani w sieć Przeznaczenia Noldorów i dokonywali wielkich czynów, które Eldarowie po dziś wspominają w historii dawnych królów. W owych dniach siła ludzi wspierała potęgę Noldorów, którzy z wielką nadzieją patrzyli w przyszłość.

Morgoth był ściśle strzeżony, gdyż ludzie Hadora, odporni na chłód i wytrwali w długich marszach, nie wahali się zapuszczać niekiedy daleko na północ, aby śledzić każdy ruch Nieprzyjaciela. Trzy Rody Ludzkie kwitły i mnożyły się, lecz nad innymi górował ród Hadora Złotogłowego, równego książętom z plemienia elfów. Lud jego odznaczał się wysokim wzrostem, siłą i wspaniałą postawą, żywością umysłu, odwagą i wytrwałością; skory był zarówno do gniewu, jak do śmiechu, potężny wśród Dzieci Iluvatara za czasów młodości rodzaju ludzkiego. Mieli przeważnie jasne włosy i niebieskie oczy, lecz Turin po matce Morwenie z rodu Beora odziedziczył odmienną urodę. Potomkowie Beora mieli bowiem prawie wszyscy włosy ciemne lub kasztanowate, oczy zaś szare i ze wszystkich ludzi byli najpodobniejsi do Noldorów i najbardziej przez nich kochani, wyróżniała ich bowiem bystrość umysłu i zręczność rąk; w lot wszystko pojmowali, długo pamiętali i bardziej skłaniali się do litości niż do śmiechu. Podobny do nich był leśny Lud Halethy, chociaż mniej dorodny i nie tak chętny do nauki, małomówny, stroniący od licznych zgromadzeń; wielu ludzi z tego szczepu lubowało się w samotności i w swobodnych wędrówkach po zielonych lasach, dopóki nie spowszedniały im cuda w krainach Eldarów. Krótko jednak przebywali w królestwach Zachodu i nie zaznali tam wiele szczęścia.

Życie Edainów, odkąd przybyli do Beleriandu, przedłużyło się według ludzkiej rachuby czasu, w końcu jednak Beor Stary umarł, przeżywszy lat dziewięćdziesiąt trzy, w tym czterdzieści cztery w służbie u króla Felagunda. Umarł nie od rany i nie od smutku, lecz po prostu ze starości, a Eldarowie po raz pierwszy przekonali się, jak szybko przemija życie człowieka, i zobaczyli śmierć ze znużenia życiem, której Pierworodni nie znali. Opłakiwali gorzko stratą przyjaciół. Beor wszakże rozstał się z życiem bez protestu i odszedł spokojnie, Eldarowie zaś zdumiewali się dziwnym losem człowieczym, gdyż nie znajdowali w swej wiedzy jego wyjaśnienia i był on dla nich tajemnicą.

Jednakże Edainowie w tych dawnych czasach szybko uczyli się od Eldarów

sztuk i wiedzy, jakie byli zdolni przejąć, a synowie ich wzrastali w mądrości i umiejętnościach, przewyższając znacznie tych ludzi, którzy pozostali za górami i nie widzieli nigdy Eldarów ani Światła Valinoru jaśniejącego na ich twarzach.

XVIII

Zniszczenie Beleriandu i śmierć Fingolfina

Fingolfin, Król Północy i najwyższy zwierzchnik Noldorów, widząc, jak rozmnożyło się i wzrosło w siły jego plemię i jak liczni i dzielni są sprzymierzeni z nim ludzie, zastanawiał się znów, czy nie pora przypuścić szturm na twierdzę Angband. Wiedział bowiem, że wszystkim im grozi niebezpieczeństwo, skoro pierścień oblężenia nie jest całkowicie zamknięty, a Morgoth może skrycie drążyć wnętrzności ziemi i przygotowywać okropności, jakich nikt nie potrafi przewidzieć, dopóki się nie objawią. W świetle tego, co wówczas wiedział Fingolfin, plan zaatakowania Angbandu wydawał się rozumny. Noldorowie bowiem nie pojmowali jeszcze wtedy w pełni potęgi Morgotha i nie rozumieli, że walka z nim bez pomocy Valarów nie rokuje nadziei na ostateczne zwycięstwo, niezależnie od tego, czyby ją podjęli wcześniej, czy później. Ale kraj był piękny, królestwa rozległe, większość Noldorów, zadowolona z istniejącego stanu *rzeczy,* wierzyła, że będzie on trwał wiecznie, i nie kwapiła się do wszczęcia działań wojennych, podczas których niejeden musiałby polec, czy to w zwycięskim, czy przegranym boju. Nie chcieli więc słuchać planów Fingolfina, a szczególnie niechętni byli im wówczas synowie Feanora. Wśród wodzów Noldorów tylko Angrod i Aegnor podzielali pogląd króla, gdyż żyli w regionie, skąd było widać Thangorodrim, a grożące ze strony Morgotha niebezpieczeństwo stale było obecne w ich myślach. Plany Fingolfina spełzły więc na niczym, a Beleriand mógł jeszcze przez czas jakiś cieszyć się pokojem.

Zanim wszakże szóste pokolenie ludzi po Beorze i Marachu osiągnęło wiek dojrzały, a było to w czterysta pięćdziesiąt pięć lat po przybyciu Fingolfina do Śródziemia, ziściły się jego od dawna żywione obawy i to w sposób bardziej nagły i okropny, niż przewidywał w najczarniejszych myślach. Morgoth bowiem długo w tajemnicy gromadził siły i przez cały ten czas rosła w jego sercu nikczemność, a nienawiść do Noldorów nabierała coraz większej mocy; pragnął nie tylko pognębić przeciwników, lecz także zniszczyć i splugawić kraj, który oni

wzięli w posiadanie i upiększyli. Badacze dziejów powiadają, że nienawiść wzięła w jego umyśle górę nad rozumem, gdyby bowiem poczekał dłużej, aż ukończy wszystkie przygotowania, Noldorowie wyginęliby do ostatniego. Morgoth jednak nie doceniał męstwa elfów, a ludzi w tej epoce w ogóle nie brał w rachubę.

Nadeszła zima, noce były ciemne, bezksiężycowe, wielka równina Ard-galen ciągnęła się mroczna pod zimnymi gwiazdami od górskich bastionów Noldorów do podnóży Thangorodrimu. Ogniska strażnicze ledwo się tliły, wartowników było niewielu, mało kto czuwał w obozach jeźdźców Hithlumu. Znienacka Morgoth wysłał rzeki płomieni zbiegające z Thangorodrimu szybciej niż Balrogowie i rozlewające się po całej równinie. Góry Żelazne pluły ogniem w różnych jadowitych kolorach; cuchnące, mordercze opary przesycały powietrze. Tak zginęło Ard-galen, ogień pożarł jego trawę, cała kraina zmieniła się w spopieloną ponurą pustynię, jałową i martwą, spowitą dusznym pyłem. Dlatego też nadano jej nową nazwę: Anfauglith, Dławiący Pył. Wiele zwęglonych kości znalazło tam swój grób pod otwartym niebem, liczni bowiem Noldorowie zginęli w pożodze, gdy ich dosięgły płomienie, a nie mogli przed nimi uciec w góry. Krawędź wyżyny Dorthonion i ściany Ered Wethrin zatrzymały ogniste potoki, lecz lasy na stokach zwróconych ku Angbandowi spłonęły, a dym wywołał zamęt wśród obrońców.

Tak się zaczęła czwarta z wielkich bitew, Dagor Bragollach, Bitwa Nagłego Płomienia.

Strugę płomieni poprzedzał złocisty Glaurung, ojciec smoków, teraz już w pełni swej potęgi. Jego tropem biegli Balrogowie, a za nimi czarna armia orków, tłum nieprzeliczony, jakiego Noldorowie nigdy przedtem nie widzieli i nie umieli sobie nawet wyobrazić. Armia ta runęła na noldorskie twierdze, przełamała linie oblężnicze wokół Angbandu, zabijając każdego, na kogo się natknęła: Noldorów i ich sprzymierzeńców, Elfy Szare i ludzi. Wielu najdzielniejszych przeciwników Morgotha zginęło w pierwszych dniach tej wojny, zanim oszołomieni i rozproszeni sojusznicy zdążyli zgromadzić swoje siły. Odtąd wojna nigdy nie ustała całkowicie w Beleriandzie, lecz Bitwa Nagłego Płomienia skończyła się z nadejściem wiosny, gdy napór wroga zelżał.

Taki był koniec Oblężenia Angbandu. Przeciwnicy Morgotha rozpierzchli się i stracili łączność między sobą. Większa część Elfów Szarych zbiegła na południe, odżegnując się od północnej wojny; wielu przyjęto w Doriath i wówczas królestwo Thingola powiększyło się i umocniło, gdyż złe siły nie mogły przełamać czaru, którym Meliana osnuła granice, i nie wtargnęły do tego ukrytego królestwa.

Inni zbiegowie schronili się w fortecach na wybrzeżu morza lub w Nargothrondzie, a niektórzy opuścili Beleriand i ukryli się w Ossiriandzie lub nawet przeprawili się za góry i tam, bezdomni, tułali się po pustkowiach. Wieści o wojnie i przerwaniu oblężenia doszły do uszu ludzi zamieszkałych na wschodzie Śródziemia.

Główny impet napaści dotknął synów Finarfina: Angrod i Aegnor polegli, a wraz z nimi zginął Bregolas, głowa rodu Beora, i znaczna część wojowników, których był wodzem. Brat Bregolasa, Barahir, walczył dalej na zachód, w pobliżu Przełomu Sirionu. Tam właśnie na moczarach Serech król Finrod Felagund, spieszący z południa, został, z garstką tylko towarzyszy, odcięty od swoich wojsk i otoczony. Zginąłby albo wpadł do niewoli, gdyby w ostatniej chwili nie zjawił się z pomocą Barahir z najmężniejszymi swoimi wojownikami; otoczyli króla murem włóczni i ponosząc ciężkie straty wyrąbali przed nim drogę ratunku. Tak Finrod Felagund ocalał i wrócił do podziemnego grodu Nargothrond, lecz poprzysiągł Barahirowi i jego ludziom dozgonną przyjaźń i pomoc w każdej potrzebie, a w zastaw tej obietnicy dał Barahirowi pierścień. Barahir był już wtedy prawowitym władcą ludu Beora, lecz wróciwszy do Dorthonionu stwierdził, że znaczna część jego poddanych porzuciwszy domy uciekła do warownego Hithlumu.

Morgoth uderzył z taką siłą, że Fingolfin i Fingon nie mogli przyjść z pomocą synom Finarfina. Wojska Hithlumu zmuszone były cofnąć się z wielkimi stratami do fortec w górach Ered Wethrin, które z trudem zdołali obronić przed atakami orków. Pod murami Eithel Sirion poległ sześćdziesięcioszześcioletni Hador Złotogłowy, walcząc w tylnej straży w obronie swego pana, Fingolfina; zginął też u boku ojca młodszy jego syn, Gundor, przeszyty kilku strzałami, a obu ich opłakiwały elfy. Władzą po Hadorze objął starszy jego syn, Galdor Smukły. Dzięki wysokości i potędze Gór Cienia, które się oparły potokowi ognia, a także dzięki męstwu elfów i ludzi z Północy, których ani Balrogowie, ani orkowie nie mogli wówczas pokonać, Hithlum nie został przez nieprzyjaciół zdobyty i zagrażał z flanki atakującym wojskom Morgotha, lecz Fingolfin oddzielony był od pobratymców morzem wrogów.

Wojna wzięła bowiem zły obrót dla synów Feanora; nieprzyjaciel zajął prawie cały obszar wschodnich marchii. Wojska Morgotha, wprawdzie z wielkimi stratami, lecz sforsowały przełęcz Aglon; Kelegorm i Kurufin, pokonani, uciekli na południo-zachód pograniczem Doriathu i dotarli w końcu do Nargothrondu, szukając schronienia u Finroda Felagunda. Przyprowadzone przez nich wojska wzmocniły armię Nargothrondu, lecz — jak się później okazało — lepiej byłoby, gdyby ci dwaj książęta zostali na wschodzie wśród swoich najbliższych krewnych. Maedhros dokonał czynów niezwykłego męstwa, orkowie pierzchali na sam widok jego oblicza, gdyż od czasu męki na skale Thangorodrimu duch w nim płonął niby biały płomień, a Maedhros stał się podobny do tych, którzy wrócili z krainy śmierci. Tak więc potężna twierdza na wzgórzu Himring obroniła się, a wielu najdzielniejszych spośród tych, którzy zostali na wschodzie Beleriandu, czy to z Dorthonionu, czy z marchii wschodnich, przyłączyło się do Maedhrosa. Na czas jakiś udało się zamknąć znów przełęcz Aglon, by orkowie nie mogli tą drogą wedrzeć się do Beleriandu, lecz słudzy Morgotha rozgromili konne oddziały ludu Feanora na równinie Lothlann; tam bowiem zjawił się Glaurung, który przedostał

się przez Szczerbę Maglora i spustoszył cały kraj leżący między dwiema odnogami Gelionu.

Orkowie zdobyli też fortecę na zachodnim zboczu góry Rerir, zniszczyli Thargelion, krainę Karanthira, i zbrukali jezioro Helevorn. Stąd posunęli się dalej, na drugi brzeg Gelionu, i dotarli daleko w głąb Beleriandu Wschodniego, szerząc wszędzie pożogę i grozę. Maglor przyłączył się do Maedhrosa na Himringu, lecz Karanthir zbiegł i wraz z niedobitkami swego ludu dołączył do rozproszonego ludu myśliwych, podległych Amrodowi i Amrasowi, a cofając się na południe przekroczył Ramdal. Utrzymywano straże i oddziały wojska na Amon Ereb, a pomagały też Noldorom Elfy Zielone. Orkowie nie weszli do Ossiriandu ani do Taur-im-Duinath i na południowe pustkowia.

Gdy do Hithlumu doszły wieści, że nieprzyjaciel zajął Dorthonion, pokonał synów Finarfina i wypędził synów Feanora z ich dziedzin, Fingolfin uznał, że to już ostateczny upadek Noldorów, kląska wszystkich książęcych rodów, z której się nigdy nie podniosą

W gniewie i rozpaczy dosiadł swego wspaniałego rumaka Rochallora i ruszył w drogę samotnie, nikomu nie dając się powstrzymać. Jak wiatr w kłębach kurzu przemknął przez Dor-nu-Fauglith, a każdy, kto go w tym pędzie zobaczył, umykał myśląc, że to Orome we własnej osobie, tak bowiem opętało go gniewne szaleństwo, że oczy mu świeciły jak oczy Valara. Tak zajechał sam jeden pod bramę Angbandu, zadął w róg i znowu uderzył w spiżowe drzwi wzywając Morgotha, aby wyszedł i stoczył z nim pojedynek. I Morgoth stawił się.

Po raz ostatni w czasie tych wojen przekroczył bramę swojej twierdzy; podobno niechętnie przyjął wyzwanie, bo chociaż nikt w świecie nie dorównywał mu potęgą; to Morgoth jako jedyny z Valarów znał uczucie strachu. Nie mógł wszakże odmówić, gdyż świadkami wyzwania byli jego podwładni; skała dzwoniła od przenikliwej

muzyki rogu, a głos Fingolfina rozbrzmiewał wyraźnie w najgłębszych nawet lochach Angbandu. Król Noldorów nazwał Morgotha tchórzem i władcą niewolników. Morgoth więc przyszedł, wspinając się z wolna od swego podziemnego tronu, a odgłos jego kroków huczał jak grzmot w lochach Angbandu. Ukazał się okryty czarną zbroją, stanął przed królem niby wielka wieża uwieńczona żelazną koroną, a wielka czarna tarcza bez żadnego godła rzucała na niego cień podobny do burzowej chmury. Fingolfin natomiast błyszczał w cieniu jak gwiazda, zbroję bowiem miał posrebrzaną, a tarczę błękitną, wysadzaną kryształami, gdy zaś dobył z pochwy miecza, Ringil zalśnił niby sopel lodu.

Grond, Młot Podziemnego Świata, podniósł się w ręku Morgotha i z rozmachem, jak piorun, spadł w dół. Ale Fingolfin uskoczył w bok i Grond uderzył o ziemię rozłupując ją tak, że otworzyła się wielka jama i buchnął z niej dym zmieszany z ogniem. Wielokrotnie Morgoth próbował zmiażdżyć przeciwnika, lecz za każdym razem Fingolfin uskakiwał z szybkością błyskawicy wystrzela-

jącej spod czarnej chmury; zadał Morgothowi siedem ran i siedemkroć Morgoth wrzasnął z bólu. Żołdacy Angbandu padli na twarz z przerażenia, a krzyk ich wodza echo rozniosło po całej Północy.

Ale w końcu króla oganiało zmęczenie, a Morgoth rąbnął go z góry tarczą. Trzykroć król pod ciosem padał na kolana, trzykroć wstawał i podnosił swoją strzaskaną tarczę i zgnieciony hełm. Ale ziemia wokół niego była rozdarta, ziejąca jamami, więc Fingolfin potknął się i przewrócił na wznak u stóp Morgotha, ten zaś postawił na jego szyi lewą nogę, ciężką jak góra. Fingolfin ostatnim rozpaczliwym wysiłkiem ciął Ringilem w tę stopę, a czarna dymiąca krew trysnęła i wypełniła jamy wyszczerbione przez Gronda.

Tak zginął Fingolfin, Najwyższy Król Noldorów, najdumniejszy i najmężniejszy z dawnych Królów Elfów. Orkowie nie chełpili się tym pojedynkiem pod bramą Angbandu; a elfy go nie opiewały, gdyż okrył ich zbyt bolesną żałobą. Nie została wszakże zapomniana opowieść; którą Thorondor, Król Orłów, zaniósł do Gondolinu i dalekiego Hithlumu. Morgoth chwycił ciało króla Noldorów, zmiażdżył je i chciał rzucić na żer swoim wilkom, lecz Thorondor w porę nadleciał ze swego gniazda wśród iglic Krissaegrimu, zniżył się nad głowę Morgotha i szponami rozdarł mu twarz. Skrzydła Thorondora łopotały głośno jak wicher Manwego, orzeł chwycił w potężne szpony ciało króla, wzbił się błyskawicznie na wysokość, gdzie strzały orków nie mogły go dosięgnąć, i uniósł ze sobą martwego bohatera. Złożył go na szczycie, który się piętrzył od północy nad ukrytą doliną Gondolinu, a Turgon przyszedł i usypał nad ciałem ojca wysoki kamienny kurhan. Nigdy żaden ork nie ośmielił się przejść przez grób Fingolfina, czy choćby zbliżyć się do niego, póki nie dopełnił się zły los Gondolinu, póki zdrada nie zalęgła się w domu Turgona. Morgoth odtąd zawsze kulał na jedną nogę; rany, które wówczas odniósł, nie przestawały go nigdy boleć, a na twarzy została mu szrama od szponów Thorondora.

Wielki był żal w Hithlumie, gdy doszła tam wiadomość o śmierci Fingolfina, a Fingon z ciężkim sercem przejął dziedzictwo po ojcu: godność głowy rodu i Najwyższego Króla Noldorów, lecz swego młodocianego syna Ereiniona (później zwanego Gil-galadem) odesłał do Przystani.

Teraz władza Morgotha objęła cieniem wszystkie krainy Północy.

Barahir wszakże nie uciekł z Dorthonionu i w dalszym ciągu walczył o każdą piędź ziemi. Morgoth ścigał obrońców bez litości, tak że niewielu pozostało żywych, a lasy na północnych stokach Dorthonionu zmieniły się stopniowo w posępną puszczę tchnącą złym urokiem i nawet orkowie nie zapuszczali się w nią, chyba przymuszeni. Nazwano ją Delduwath, czyli Taur-nu-Fuin, Las Okryty Nocą. Drzewa, które tam odrosły po pożodze, były czarne i ponure, ich splątane korzenie wyciągały się w ciemność jak szpony, ktokolwiek wszedł między nie, błąkał się na oślep i ginął uduszony lub też, ścigany przez koszmarne zjawy, popadał w obłęd. Wreszcie położenie Barahira stało się tak rozpaczliwe, że jego żona,

Emeldira o mężnym sercu (która wolała walczyć u boku męża i syna niż uciec), zgromadziła żyjące jeszcze kobiety i dzieci, rozdała broń tym chłopcom, którzy byli zdolni nią władać, i poprowadziła tę gromadę trudnymi górskimi ścieżkami na południo-zachód. Z ciężkimi stratami, po wielkich trudach dotarli do lasu Brethil; część uchodźców została tam, przyjęta życzliwie przez Haladinów, reszta zaś skierowała się ku Ered Wethrin i przez góry do Dor-lominu, gdzie żył lud Galdora, syna Hadora. W tej grupie znajdowała się Riana, córka Belegunda, i Morwena, zwana Eledhwen, co znaczy Jasność Elfów — córka Baragunda. Żadna z kobiet nigdy już nie ujrzała mężczyzn pożegnanych w Dorthonionie. Wszyscy zginęli, jeden po drugim, aż wreszcie Barahirowi zostało tylko dwunastu wojowników, a byli to: syn jego, Beren, bratankowie Baragund i Belegurid, synowie Bregolasa, i dziewięciu wiernych sług rodu Beora, których imiona upamiętnili w pieśniach Noldorowie: Radhruin i Dairuin, Dagnir i Ragnor, Gildor i nieszczęsny Gorlim, Arthad i Urthel, i młody Hathaldir. Wyjęci spod prawa, odarci z wszelkiej nadziei, tworzyli oddział desperatów, nie mogli bowiem uciec i nie chcieli się poddać; domy ich były zburzone, żony i dzieci albo zginęły zamordowane, albo wpadły w niewolę, albo zbiegły do innych krajów. Z Hithlumu nie nadchodziły ani wiadomości, ani posiłki. Barahir i jego towarzysze, tropieni jak dzikie zwierzęta, wycofali się między jałowe góry ponad linię lasów i błąkali się wśród górskich stawów i kamienistych wrzosowisk tej okolicy, byle jak najdalej od szpiegów i złych czarów Morgotha. Wrzosy były ich posłaniem, a chmurne niebo dachem.

Prawie przez dwa lata po Dagor Bragollach Noldorowie jeszcze bronili zachodniej przełęczy nad źródłami Sirionu, bo moc Ulma była w tych wodach, a Minas Tirith oparła się orkom. Wreszcie jednak, po śmierci Fingolfina, do walki ze strażnikiem wieży na Tol Sirion, Orodrethem, stanął Sauron, najmożniejszy i najstraszliwszy ze sług Morgotha, zwany w języku sindarińskim Gorthaurem. Był już wtedy czarnoksiężnikiem rozporządzającym straszliwą władzą, panem cieni i upiorów, przewrotnym w swej mądrości, okrutnym w swej sile; zniekształcał wszystko, czego się tknął, wypaczał wszystko, czym rządził, a dowodził bandami wilkołaków; Sauron był mistrzem w zadawaniu tortur.

Zdobył Minas Tirith szturmem, obezwładniwszy obrońców czarną chmurą strachu. Orodreth zmuszony był uciec do Nargothrondu.

Sauron przemienił Minas Tirith w wieżą strażniczą Morgotha, w bastion zła i grozy; piękną wyspę Tol Sirion przeklął i przezwał Wyspą Wilkołaków, Tol-in-Gaurhoth. Żadna żywa istota nie mogła przemknąć obok wieży Saurona nie dostrzeżona przez jego szpiegów. Zachodnia przełęcz była w ręku Morgotha, groza wypełniła pola i lasy Beleriandu. Mogorth ścigał bezlitośnie swoich przeciwników aż za Hithlum, wyszukiwał ich kryjówki i zdobywał jedną po drugiej ich fortece. Rozzuchwaleni orkowie grasowali, gdzie chcieli, wzdłuż Sirionu na zachodzie i z biegiem Kelonu na wschodzie, i ze wszystkich stron otaczali Doriath, a tak pustoszyli kraj, że nawet zwierzęta i ptaki uciekały przed nimi, martwa cisza

i zniszczenie rozchodziły się od północy coraz dalej i szerzej. Wielu Noldorów i Sindarów ujęto i zawleczono do Angbandu, gdzie mieli jako niewolnicy służyć Morgothowi swoją wiedzą i umiejętnościami.

Morgoth rozsyłał szpiegów, którzy złudną postacią i kłamliwą mową zwodzili elfów i ludzi, mamili fałszywymi obietnicami nagrody, chytrymi słowy podsycali strach i zazdrość wśród ludów, oskarżali królów i przywódców o chciwość i o wzajemne oszustwa. Ponieważ klątwa bratobójczej rzezi w Alqualonde ciążyła nad Noldorami, kłamstwa te znajdowały często wiarę, a z czasem, gdy ciemności się pogłębiały, stawały się w pewnym stopnia prawdą; bo rozpacz i lęk zamroczyły serca i umysły elfów z Beleriandu. Lecz Noldorowie zawsze najbardziej lękali się zdrady ze strony współplemieńców obróconych w niewolników Angbandu; Morgoth bowiem niektórych jeńców używał do własnych celów, wypuszczał ich niby to na wolność, lecz trzymał na uwięzi swojej woli tak, że po spełnieniu rozkazów wracali do niego.

Jeśli więc któryś z jeńców naprawdę uciekł Morgothowi i wrócił między swoich, przyjmowali go tak nieufnie, że musiał tułać się samotnie, wykluczony z plemienia i zrozpaczony.

Wobec ludzi Morgoth udawał litość i rym, którzy godzili się słuchać jego podszeptów, wmawiał, że wszystkie ich nieszczęścia wynikają z uległości wobec zbuntowanych Noldorów, lecz poddając się prawowitemu władcy Śródziemia cieszyliby się zaszczytami i otrzymaliby nagrodę za zasługi, byleby obrócili się przeciwko rebeliantom. Ale w Trzech Rodach bardzo nieliczni byli Edainowie, którzy chcieli tych kłamstw słuchać, nawet poddani w Angbandzie torturom. Toteż Morgoth nękał ich swą nienawiścią, a swoich wysłanników wyprawiał dalej na wschód, za góry.

Podówczas, jak mówią, zjawili się po raz pierwszy w Beleriandzie Smagli Ludzie. Niektórzy z nich byli już tajemnie na służbie u Morgotha i przyszli na jego wezwanie, lecz nie wszyscy; wieści o Beleriandzie, o ziemiach i wodach, wojnach i bogactwach tej krainy docierały daleko, a wędrowne stopy człowiecze zawsze w owych czasach skłonne były kierować się na zachód. Ludzie ci, niskiego wzrostu i krępej budowy, mieli ręce długie i silne, cerę śniadą lub bladą, a włosy i oczy ciemne. Dzielili się na wiele rodów, a część ich lgnęła bardziej do krasnoludów z gór niż do elfów.

Maedhros jednak, widząc, jak się przerzedziły szeregi Noldorów i Edainów, podczas gdy lochy Angbandu zdawały się kryć niezliczone i wciąż odnawiające się hordy, zawarł przymierze z nowo przybyłymi ludźmi i obdarzył przyjaźnią największych ich wodzów, Bora i Ulfanga. Ucieszyło to Morgotha, gdyż taki obrót sprawy zgodny był z jego planami. Synowie Bora, Borlad, Borlach i Borthand, przystali do Maedhrosa i Maglora, lecz zawiedli nadzieje Morgotha, bo dochowali wierności Eldarom. Synowie Ulfanga Czarnego, Ulfast, Ulwarth i przeklęty Uldor, wprawdzie zawarli sojusz z Karanthirem i poprzysięgli mu wierność, lecz

zdradzili go.

Edainowie i Easterlingowie niezbyt się lubili i rzadko się spotykali, gdyż nowi przybysze przez długi czas mieszkali w Beleriandzie Wschodnim, podczas gdy szczep Hadora nie ruszał się z Hithlumu, a ród Beora był niemal do cna wytępiony. Ludu Halethy początkowo nie dotknęła wojna tocząca się na Północy, gdyż trzymał się on dalej na południe w lasach Brethil, później wszakże musiał bić się z orkami, którzy wtargnęli do tej krainy; był to bowiem lud mężny i niełatwo było go wyprzeć z lasów, które pokochał.

Opowieści o klęskach tamtych czasów zachowały z szacunkiem pamięć o chwalebnych czynach Haladinów; orkowie bowiem po zdobyciu Minas Tirith przeszli zachodnią przełęczą na południe i pewno by spustoszyli całą tę krainę aż po ujście Sirionu, gdyby Halmir, przywódca Haladinów, w porę nie zawiadomił o tym niebezpieczeństwie Thingola, będąc w przyjaźni z elfami pilnującymi granic Doriathu. Wówczas Beleg, Mistrz Łuku, wódz strażników marchii królestwa Thingola, poprowadził do Brethilu silny oddział Sindarów uzbrojonych w topory; Halmir i Beleg zaskoczyli orków, wychodząc niespodziewanie z głębi puszczy, i rozbili hordę napastników. Dzięki temu zahamowana została czarna fala z Północy i przez wiele następnych lat orkowie nie śmieli przekroczyć Teiglinu. Lud Halethy mógł w czujnym pokoju żyć w dalszym ciągu w lesie Brethil, a pod ich strażą Królestwo Nargothrondu miało czas, by odetchnąć i zebrać na nowo siły.

Z Haladinami przebywali w lesie Brethil spowinowaceni z nimi synowie Galdora z Dor-lominu, Hurin i Huor. Jeszcze bowiem przed bitwą Dagor Bragollach dwa rody: Hadora Złotogłowego i Halmira, wodza Haladinów, połączyły się węzłem pokrewieństwa.

Oto Galdor, syn Hadora, zaślubił córkę Halmira, Harethę.

Gloredhela zaś, siostra Galdora, wyszła za brata Haremy, Haldira.

Tak się więc stało, że synowie Galdora, zgodnie z panującym podówczas wśród ludzi obyczajem, wychowywali się pod opieką swego wuja Haldira w Brethilu i obaj wzięli udział w walce Haladinów z orkami, nawet Huor, który nie dał się powstrzymać, chociaż miał wtedy zaledwie trzynaście lat. Odcięci z garstką towarzyszy od reszty bratnich wojsk i ścigani przez orków aż do brodu Brithiach, zginęliby lub wpadli w niewolę, gdyby nie czarodziejska moc Ulma, wciąż jeszcze potężna w wodach Sirionu.

Gęsta mgła uniosła się znad rzeki i ukryła ściganych przed wzrokiem wrogów, dzięki czemu uciekli przez bród Brithiach do Dimbaru; tam błąkali się wśród pagórków pod niedostępnymi turniami Krissaegrimu, oszołomieni i zagubieni w terenie pełnym mylących ścieżek, które ani ich nie prowadziły dalej, ani nie pozwalały na odwrót. W końcu wypatrzył ich tam Thorondor i wysłał dwa ze swoich orłów na ratunek; orły przeniosły ich nad górami do tajemnej doliny Tumladen i ukrytego grodu Gondolin, którego nigdy przedtem żaden człowiek nie widział.

Król Turgon dowiedziawszy się, kim są, przyjął ich życzliwie, gdyż Ulmo,

Władca Wód, przysłał mu z morza w nurcie Sirionu pouczenia i sny, przestrzegając o bliskich już nieszczęściach i radząc, aby potraktował przyjaźnie potomków Hadora, od których dozna wsparcia w potrzebie. Huor i Hurin rok prawie gościli w domu Turgona, i Hurin, jak mówiono, wiele się wówczas nauczył od elfów, a także poznał niektóre myśli i zamiary króla. Turgon bowiem ogromnie polubił synów Galdora, prowadził z nimi długie rozmowy i pragnął ich zatrzymać w Gondolinie z miłości, a nie tylko dlatego, że według prawa żadnemu cudzoziemcowi, elfowi czy człowiekowi, który znalazł drogę do tajemnego królestwa i oglądał gród, nie wolno było opuścić Gondolinu, dopóki król sam nie otworzy granic i nie wyprowadzi swego ludu z ukrycia.

Lecz Huor i Hurin tęsknili do swoich i pragnęli uczestniczyć w ich walkach i niedolach. Toteż Hurin rzekł do Turgona:

— Królu, zważ, że jesteśmy ludźmi śmiertelnymi, nie zaś Eldarami, zdolnymi znieść wieki oczekiwania na bitwę z wrogami, która ma się odbyć w jakiejś odległej przyszłości: nasze dni są policzone, a nadzieje i siły szybko więdną. Zresztą nie odkryliśmy drogi do Gondolinu, nie wiemy nawet dokładnie, gdzie się ten gród znajduje, bo zostaliśmy przyniesieni tutaj wylęknieni i oszołomieni powietrznym szlakiem, z oczyma miłosiernie zasłoniętymi.

Turgon przychylił się wreszcie do ich prośby i powiedział:

— Jeżeli Thorondor się zgodzi, opuścicie ten kraj tym samym sposobem, jakim tu przybyliście. Smutno mi rozstawać się z wami, ale ufam, że wkrótce — wedle rachuby czasu Eldarów — spotkamy się znowu.

Ale Maeglin, siostrzeniec króla, mający wielką władzę w Gondolinie, wcale się nie martwił, że ci dwaj obcy młodzieńcy odejdą, zazdrościł im łask Turgona, a poza tym w ogóle nie lubił rodzaju ludzkiego.

Rzekł więc do Hurina:

— Nie doceniacie przywileju, jakiego wam król udziela. Prawo też było dawniej surowsze niż dziś, niegdyś nie dano by wam wyboru, musielibyście pozostać tutaj do końca życia.

Na to Hurin rzekł:

— Król zaprawdę okazał nam wielką łaskę, jeśli wszakże tobie nie wystarcza nasze słowo, gotowi jesteśmy przysiąc.

I bracia przysięgli, że nikomu nie wyjawią planów Turgona ani tego, co widzieli i słyszeli w tajemnym królestwie. Potem pożegnali się z Eldarami, a orły uniosły ich nocą nad górami i przed świtem spuściły na ziemię w Dor-lominie. Radość z ich powrotu była wielka, bo nadchodziły poprzednio wieści z Brethilu, że synowie Galdora zaginęli bez śladu; młodzieńcy jednak nawet ojcu nie chcieli wyjawić, gdzie przebywali, powiedzieli tylko, że ich orły wyratowały na pustkowiach i przeniosły do rodzinnego kraju. Wówczas Galdor rzekł:

— Nie spędziliście chyba całego roku na pustkowiach? A może orły gościły was w swoich górskich gniazdach? Skąd wzięła się żywność dla was i piękne

stroje, bo wyglądacie jak książęta, a nie jak dwaj włóczędzy z puszczy.

Hurin odparł ojcu:

— Ciesz się, że wróciliśmy, i wiedz, że pozwolono nam na to jedynie pod pieczęcią tajemnicy!

Galdor nie nalegał dłużej, lecz podobnie jak wielu ludzi w Dor-lominie domyślał się prawdy, a z czasem wiadomości o dziwnych przygodach Huora i Hurina doszły też do uszu sług Morgotha.

Gdy Turgon dowiedział się, że Angband nie jest już zamknięty w oblężeniu, postanowił za żadną cenę nie wyprowadzać swoich wojsk do walki, sądził bowiem, że Gondolin jest bezpieczny i że nie dojrzał jeszcze czas, aby ujawnić ukryte królestwo. Ale był też przekonany, że koniec Oblężenia jest początkiem upadku Noldorów — nieuchronnego, jeśli nie nadejdzie jakaś potężna pomoc. Wysłał więc tajemnie oddziały Gondolindrimów do ujścia Sirionu i na wyspę Balar. Spełniając rozkazy króla, elfowie zbudowali tam statki i pożeglowali na najdalszy Zachód, aby odszukać Valinor i wyprosić u Valarów przebaczenie i pomoc; mieli nadzieję, że ptaki morskie staną się dla nich przewodnikami. Ale morze było ogromne i burzliwe; osłonięte cieniem i mocą czarów, a Valinor zakryty przed ich oczyma. Żaden więc z wysłanników Turgona nie dopłynął do zachodniego brzegu, wielu zginęło w drodze, nieliczni tylko wrócili z tej wyprawy, a tymczasem przybliżała się dla Gondolinu godzina zagłady.

Słuchy o tych poczynaniach dotarły do Morgotha i zaniepokoiły go wśród tryumfów. Bardzo chciał zdobyć informacje o Felagundzie i Turgonie, wiedział bowiem, że żyją, chociaż zniknęli mu z oczu, i obawiał się, że mogą jeszcze przeciwstawić się jego planom.

Nargothrond znał z nazwy, lecz nie zdołał odkryć, gdzie się ta twierdza znajduje i jaką siłą rozporządza; o Gondolinie zaś nic nie wiedział, a myśl o Turgonie tym bardziej mąciła jego spokój.

Rozesłał jeszcze więcej szpiegów po Beleriandzie, lecz główną armię orków wycofał stamtąd do Angbandu, zrozumiał bowiem, że musi zgromadzić nowe siły, zanim stoczy ostateczną zwycięską walkę. Nie docenił męstwa Noldorów i bojowej wartości sprzymierzonych z nimi ludzi. Wprawdzie Dagor Bragollach przyniosła mu wielkie zwycięstwo, a w latach, które nastąpiły po tej bitwie, wyrządził dotkliwe szkody przeciwnikom, lecz sam poniósł nie mniejsze straty; miał w swym ręku Dorthonion i Przełom Sirionu, lecz Eldarowie otrząsnęli się z osłupienia po niespodziewanej klęsce i zaczęli stopniowo odzyskiwać utracony teren. Tak więc południowa część Beleriandu zaznała znów kilku lat pozornego pokoju, lecz kuźnie Angbandu huczały od pracy.

W siedem lat po Czwartej Bitwie Morgoth ponowił napaść, rzucając potężną armię na Hithlum. Walki na przełęczach Gór Cienia były krwawe, a w obronie oblężonej fortecy Eithel Sirion poległ od nieprzyjacielskiej strzały Galdor Wysmukły, władza Dor-lominu; bronił twierdzy Najwyższego Króla Noldorów, Fingona,

i padł na rym samym miejscu, na którym kilka lat przedtem zginął jego ojciec, Hador Lorindol. Hurin, syn Galdora, ledwie osiągnął wtedy wiek męski, lecz odznaczał się niezwykłą siłą zarówno ciała, jak ducha. Wypędził orków z Ered Wethrin, zadając im wielkie straty, i ścigał niedobitków daleko po piaskach Anfauglithu.

Król Fingon miał niełatwe zadanie, powstrzymując armię Angbandu, która nadciągnęła z północy. Decydująca bitwa rozegrała się już na równinie Hithlum. Nieprzyjaciel miał nad królem przewagę liczebną, lecz z pomocą Fingonowi przypłynęły w głąb fiordu Drengist okręty Kirdana i zastępy elfów z Falas uderzyły na napastników od zachodu. Szeregi orków załamały się, horda pierzchła, Eldarowie zwyciężyli, ich konni łucznicy zapędzili się za uciekającymi orkami aż pod Góry Żelazne.

Po śmierci Galdora władzę nad Dor-lominem i rodem Hadora objął Hurin, który podobnie jak jego ojciec służył królowi Fingonowi.

Hurin miał postawę mniej imponującą niż jego przodkowie po mieczu i niż syn, którego po sobie zostawił; był jednak niestrudzony i wytrzymały fizycznie, a zarazem chyży i zwinny jak współplemieńcy jego matki, Haladinowie, gdyż matką jego była Haretha; ożenił się zaś z Morweną, córką Baragunda z rodu Beora, która zbiegła z Dorthonionu wraz z Rianą, córką Belegunda, i Emeldirą — matką Berena.

W owym też okresie wyginęli ostatni tułacze broniący się w Dorthonionie, lecz o tym opowiemy niebawem. Ocalał tylko syn Barahira, Beren, który mimo wszystko zdołał wejść do królestwa Doriath.

XIX

Beren i Luthien

Wśród opowieści, które do nas doszły z tych lat smutku, są i takie, gdzie płacz miesza się z radością, a w cieniu śmierci nie gaśnie światło. Z tych zaś opowieści najpiękniej po dziś dzień brzmi w uszach elfów historia Berena i Luthien. O życiu tych dwojga ułożono „Balladę o Leithian, O wyzwoleniu z pęt”, drugą co do długości ze wszystkich poematów opiewających dawny świat; my jednak opowiemy ją tutaj pokrótce i nie w formie pieśni.

Jak już mówiliśmy, Barahir nie chciał opuścić Dorthonionu, a Morgoth nieubłaganie ścigał garstkę opornych, tak że wreszcie zostało przy Barahirze ledwie dwunastu towarzyszy. Las Dorthonionu piął się ku południowi na górzyste wrzosowiska, a we wschodniej ich części rozlewało się jezioro Tarn Aeluin, otoczone kępami dzikich wrzosów; w całej tej dziewiczej okolicy nie było wydeptanych ścieżek, bo nawet za dni Długiego Pokoju nikt tu nie mieszkał. Czczono jednak wodę Tarn Aeluin, przezroczystą i błękitną za dnia, a w nocy służącą gwiazdom za zwierciadło; mówiono, że sama Meliana zaczarowała niegdyś to jezioro. Nad nim więc Barahir i jego towarzysze obrali sobie kryjówkę, a Morgoth nie mógł jej znaleźć. Ale wieści o bojowych czynach Barahira i jego oddziału rozniosły się szeroko, toteż Morgoth rozkazał Sauronowi, aby tych niedobitków wytropił i wytępił.

Między towarzyszami Barahira był Gorlim, syn Angrima. Miał żonę Eilinelę i dopóki na kraj nie spadły klęski, żył z nią w wielkiej szczęśliwej miłości. Pewnego dnia wracając po walce na pograniczu zastał swój dom ograbiony i pusty; żona zniknęła, a Gorlim nie wiedział, czy ją zabito, czy też wzięto do niewoli. Wtedy przystał do kompanii Barahira i wyróżniał się większą jeszcze zawziętością i desperacją niż inni. Jednakże nękały go wątpliwości, bo w głębi serca nie wierzył, że Eilinela nie żyje.

Niekiedy wymykał się z obozowiska i samotnie, w tajemnicy, wracał do swego domu, stojącego wciąż jeszcze pośród lasów i pól, które dawniej do niego

należały. O tych wyprawach Gorlima dowiedzieli się słudzy Morgotha.

Kiedyś jesienią o zmierzchu Gorlim skradając się ku domowi miał wrażenie, że widzi w jego oknie światło; podszedł ostrożnie i zajrzał do wnętrza. Zobaczył Eilinelę z twarzą strapioną, wymizerowaną, i wydało mu się, że słyszy jej głos i że Eilinela skarży się na męża, który ją opuścił. Krzyknął i w tej samej chwili światło zgasło w oknie, rozległo się wycie wilków i ciężkie ręce łowców Saurona spadły znienacka na ramiona Gorlima. Dał się schwytać w pułapkę.

Zawlekli go do swego obozu i torturowali, żeby wydał kryjówkę Barahira i inne jego sekrety. Lecz Gorlim milczał. Obiecali mu, że wypuszczą go na wolność i że odzyska Eilinelę, jeśli ulegnie.

W końcu udręczony bólem i lękiem o los żony, Gorlim zachwiał się w oporze. Wtedy natychmiast zaprowadzili go przed straszliwe oblicze Saurona, który rzekł:

— Podobno chcesz się ze mną targować? Jakiej żądasz ceny? Gorlim odparł, że chce odzyskać Eilinelę i razem z nią odejść na wolność; myślał bowiem, że nieprzyjaciel trzyma jego żonę w niewoli, tak samo jak jego.

Sauron uśmiechnął się i powiedział:

— Mała cena za tak wielką zdradę. Dobrze, zgadzam się, a teraz mów! Gorlim chciał się wycofać, lecz obezwładniony okropnym spojrzeniem Saurona wyznał wszystko, co tamten chciał wiedzieć.

Sauron zaśmiał się i szydząc z nieszczęśnika oznajmił mu, że widział tylko widmo Eilineli, wywołane czarami, żeby go usidlić, bo Eilinela nie żyje.

— Mimo to spełnię twoje życzenie — rzekł Sauron — pójdziesz tam, gdzie przebywa Eilinela i będziesz zwolniony ze służby u mnie.

I skazał go na okrutną śmierć.

W ten sposób Nieprzyjaciel znalazł kryjówkę Barahira i otoczył ją swoją siecią. O najciemniejszej godzinie przed świtem orkowie zaskoczyli ludzi Barahira śpiących i wymordowali wszystkich — z wyjątkiem jednego, gdyż Berena, syna Barahira, nie było tej nocy w kryjówce. Ojciec wyprawił go z niebezpieczną misją śledzenia ruchów Nieprzyjaciela i Beren znajdował się daleko w tej godzinie, gdy jego towarzysze zginęli. Śpiąc w lesie zobaczył we śnie suche drzewa nad wodą i na gałęziach zamiast liści mnóstwo ptaków z gatunku żywiącego się padliną, a z dziobów ich kapała krew.

Potem ukazała mu się w tym śnie postać idąca przez wodę i poznał, że to jest widmo Gorlima, który po śmierci przyszedł wyznać mu swoją zdradę i błagał, żeby co prędzej przestrzegł Barahira.

Beren zbudził się i natychmiast wśród nocy pobiegł spełnić polecenie, tak że drugiego dnia rano znalazł się w pobliżu kryjówki swego oddziału. Lecz gdy podchodził, chmara ptaków poderwała się z ziemi i obsiadłszy gałęzie olch rosnących na brzegu Tarn Aeluin zakrakała szyderczo.

Beren pogrzebał kości swego ojca, usypał nad nimi kurhan z głazów i poprzysiągł zemstę. Natychmiast ruszył więc w pościg za orkami, którzy zamordowali

Barahira i jego towarzyszy; wytropił w nocy obóz wrogów u źródła Rivilu, powyżej moczarów Serech, a ponieważ dobrze znał sztukę poruszania się w lesie, podszedł niepostrzeżenie do ich ogniska. Dowódca orków chełpił się zwycięstwem i podnosił właśnie do góry rękę Barahira, którą odrąbał, aby pokazać Sauronowi na dowód, że spełnił zadanie. Na martwej ręce lśnił pierścień — dar Felagunda. Beren wyskoczył zza skalnego załomu, zabił dowódcę, chwycił ojcowską rękę z pierścieniem i uciekł z woli losu, gdyż oszołomieni orkowie szyli strzałami na oślep i chybiali celu.

Przez cztery następne lata Beren tułał się samotnie po Dorthonionie, zaprzyjaźnił się z ptakami i zwierzętami, one zaś pomagały mu i nigdy go nie zdradziły; odtąd Beren nie jadał mięsa i nie polował na żadne stworzenia, z wyjątkiem tych, które służyły Morgothowi. Nie bał się śmierci, drżał tylko przed niewolą, lecz dzięki desperackiej odwadze uniknął obu tych niebezpieczeństw, a sława czynów samotnego śmiałka rozniosła się szeroko po Beleriandzie i dotarła nawet do Doriathu. Wreszcie Morgoth naznaczył cenę na jego głowę, nie mniejszą niż na głowę Fingona, Najwyższego Króla Noldorów; ale orkowie zamiast szukać spotkania z nim, umykali, gdy się zbliżał. Toteż wysłano przeciw niemu całą armię pod dowództwem Saurona, który wziął ze sobą swoje wilkołaki, dzikie bestie, opętane przez straszliwe duchy, które czarnoksiężnik uwięził w wilczych ciałach.

Zło przeniknęło teraz całą krainę, a wszystko, co czyste, uciekło.

Beren, osaczany coraz ciaśniej, musiał wreszcie także uciekać z Dorthonionu. Była śnieżna zima, gdy pożegnał ziemię i grób ojca, i wspiąwszy się wysoko na Gorgoroth, Góry Zgrozy, ujrzał stamtąd w oddali Doriath. Wtedy w sercu jego zrodziło się postanowienie, że pójdzie do Ukrytego Królestwa, którego nie dotknęła jeszcze nigdy stopa śmiertelnika.

Straszna była ta wędrówka na południe. Wokół ziały przepaście Ered Gorgoroth, pod górami słały się cienie rozsnute jeszcze przed wschodem Księżyca, a dalej leżało pustkowie Dungortheb, gdzie czarnoksięska moc Saurona spotykała się z czarem Meliany, a na wędrowca czyhały groza i szaleństwo. Tam straszliwe pająki z rodu Ungolianty snuły swe niewidzialne sieci, chwytając w nie wszelkie żywe stworzenia, tam można było spotkać potwory, które wylęgły się na długo przed pierwszym wschodem Słońca, miały mnóstwo oczu i polowały w milczeniu. W tym nawiedzanym przez złe siły kraju nie było pożywienia dla elfów czy ludzi, nie było nic prócz śmierci. Ta wędrówka zalicza się do największych czynów Berena, lecz on nikomu o niej później nie opowiadał, nie chcąc wracać myślą do tych okropności, i nikt też nie wiedział, jakim sposobem syn Barahira trafił na ścieżki, na które nie ośmieliłby się wstąpić żaden inny człowiek czy nawet elf, prowadzące do granicy Doriathu.

A potem przeszedł przez zasłonę, którą Meliana osnuła wokół królestwa Thingola; stało się to, co ona sama przepowiedziała, gdyż Berena prowadziła moc wielkiego przeznaczenia.

„Ballada o Leithian” opowiada, że Beren wszedł do Doriathu na chwiejących się nogach, siwy i zgarbiony, jakby pod ciężarem wielu lat nieszczęść, tak straszne męczarnie musiał znosić w drodze. Lecz błąkając się latem po lesie Neldoreth zobaczył Luthien, córkę Thingola i Meliany, jak wieczorem przed wzejściem księżyca tańczyła na niewiędnącej trawie polany nad Esgalduiną. W rym okamgnieniu Beren zapomniał o wszystkim, co przecierpiał, i wpadł w zachwycenie; Luthien bowiem była najpiękniejsza z Dzieci Iluvatara. Suknię miała błękitną jak pogodne niebo, lecz oczy szare jak gwiaździsty wieczór, płaszcz naszyty złotymi kwiatami; lecz włosy ciemne jak cienie o zmierzchu, jak światło na liściach drzew, jak głos czystego strumyka, jak gwiazdy nad mgławicami świata — takie było jej dostojeństwo i uroda, a twarz jej jaśniała światłem.

Zniknęła mu jednak z oczu, a Beren oniemiał jak urzeczony i długo błąkał się po lasach, dziki i czujny niby zwierz, szukając zjawy.

Nazwał ją w swym sercu Tinuviel, czyli Słowikiem, córką półmroku w języku Elfów Szarych, gdyż nie znał jej prawdziwego imienia.

Zobaczył ją znów z daleka jak liść na wietrze jesienią i jak gwiazdę na wzgórzu zimą, ale niewidzialny łańcuch skuwał jego nogi.

Wreszcie o przedwiośniu zdarzyło się na krótko przed świtem, że Luthien tańczyła na zielonym wzgórzu i nagle zaczęła śpiewać. Była to pieśń rześka, przenikająca serce, jak śpiew skowronka, gdy wzlatuje z bram nocy, sięga głosem między blednące gwiazdy i widzi już słońce za ścianami świata. Od śpiewu Luthien pękły okowy zimy, przemówiły ścięte lodem wody, a kwiaty wyrastały z zimnej ziemi wszędzie, gdzie jej dotknęła stopami.

Beren też ocknął się z niemocy i zaczął ją wołać: — Tinuviel! — a lasy rozbrzmiewały echem tego imienia. Luthien zdziwiona zatrzymała się i już nie uciekała przed nim, więc Beren podszedł i gdy spojrzała na niego z bliska, ją także dotknęła moc przeznaczenia i zakochała się w Berenie; lecz gdy wysunęła się z jego ramion i zniknęła mu z oczu w pierwszych promieniach świtu, Beren leżał na ziemi zemdlony, jakby nie mógł przeżyć tyle szczęścia i nieszczęścia w jednej chwili; zapadł w sen jak w otchłań cienia, a gdy się zbudził, był zimny jak kamień, a w sercu czuł pustkę i samotność. Umysł jego błądził po omacku jak człowiek porażony nagłą ślepotą, gdy stara się chwycić rękami utracone światło. Taką udręką zaczynał spłacać cenę losu, który mu przypadł w udziale i w który Luthien także została uwikłana: będąc nieśmiertelną, podzieliła z nim śmiertelność, będąc wolną, przyjęła jego łańcuch i zaznała więcej cierpień niż ktokolwiek z Eldarów.

Chociaż nie miał nadziei, wróciła do niego, siedzącego w ciemnościach, i przed wiekami, w Ukrytym Królestwie, podała mu rękę. Odtąd często go nawiedzała i chodzili tajemnie po lesie we dwoje wiosną i latem, a nikt z Dzieci Iluvatara nie cieszył się nigdy większym szczęściem niż oni, mimo że trwało ono tak krótko.

Lecz Daeron, minstrel króla, także kochał Luthien, a gdy wyśledził jej spotkania z Berenem, doniósł o nich Thingolowi. Król bardzo się zagniewał, bo kochał Luthien ponad wszystko w świecie i nawet książęta elfów nie wydawali mu się jej godni; śmiertelnych ludzi nie chciał przyjmować nawet do służby. Zatroskany i zaskoczony wezwał córkę na rozmowę, lecz nie chciała mu nic wyjawić, dopóki nie przysiągł, że nie ukarze jej wybrańca ani śmiercią, ani więzieniem. Wysłał wszakże sługi rozkazując ująć go i sprowadzić do Menegroth jak złoczyńcę; ale Luthien ubiegła wysłanników ojca i sama przywiodła Berena przed tron Thingola jak gościa zasługującego na wszelkie honory.

Thingol spojrzał na Berena z gniewem i wzgardą, ale Meliana milczała.

— Kim jesteś — spytał król — że przychodzisz jak złodziej i nieproszony ośmielasz się zbliżyć do mojego tronu?

Lecz Beren, oszołomiony wspaniałością Menegrothu i majestatem Thingola, nic nie odpowiedział. Wyręczyła go Luthien, mówiąc:

— To jest Beren, syn Barahira, władca ludzi, potężny wróg Morgotha, a o jego czynach nawet elfy śpiewają w pieśniach.

— Niechże Beren sam mówi! — rzekł Thingol. — Czego szukasz tutaj, nieszczęsny śmiertelniku, i dlaczego opuściłeś swój kraj, aby wejść do tego, zakazanego twojemu plemieniu? Co masz na swoje usprawiedliwienie, abym nie musiał cię surowo ukarać za zuchwalstwo i szaleństwo?

Beren podniósł wzrok i spojrzał na Luthien, a potem na twarz Meliany i wydało mu się, że ktoś z zewnątrz kładzie mu w usta słowa, które ma wypowiedzieć. Strach go opuścił, wróciła duma najstarszego człowieczego rodu:

— Mój los przywiódł mnie tutaj, królu, wśród niebezpieczeństw, którym nawet nie każdy elf odważyłby się stawić czoło. I w tym kraju znalazłem to, czego zaprawdę nie szukałem, skoro jednak znalazłem, nie wyrzeknę się tego nigdy. Cenniejsze jest bowiem niż srebro i złoto, a żaden klejnot nie może się z tym równać. Ani skała, ani stal, ani ognie Morgotha, ani moce królestw elfów nie mogą mi odebrać skarbu, którego pragnę. Albowiem córka twoja, Luthien, jest najpiękniejsza ze wszystkich Dzieci Iluvatara na świecie.

Cisza zapadła na sali, gdyż wszyscy obecni osłupieli ze zdziwienia i przestrachu; pewni, że król ukarze Berena śmiercią. Lecz Thingol przemówił z wolna i rzekł:

— Zasłużyłeś tymi słowami na śmierć i śmierć spotkałaby cię natychmiast, gdyby nie to, że złożyłem zbyt pochopnie przysięgę, czego teraz żałuję, nikczemnie urodzony śmiertelniku, który w królestwie Morgotha nauczyłeś się przekradać chyłkiem jak jego szpiedzy albo niewolnicy.

Na to Beren odparł:

— Możesz mi, królu, zadać śmierć, zasłużoną czy nie zasłużoną, ale nie przyjmę od ciebie miana nikczemnie urodzonego, szpiega ani niewolnika. Świadczę się pierścieniem, który Felagund dał mojemu ojcu Barahirowi na polu bitwy w pół-

nocnej krainie, że mój ród nie zasłużył na takie obelgi z ust elfa czy nawet króla elfów.

Słowa jego brzmiały dumnie i wszystkie oczy zwróciły się na pierścień, który Beren podniósł w górę i w którym lśniły zielone kamienie, oszlifowane przez Noldorów w Valinorze. Pierścień bowiem uformowany był na kształt dwóch wężów; węże te oczy miały ze szmaragdów, a głowy ich spotykały się pod koroną ze złotych kwiatów i gdy jeden wąż ją podtrzymywał, drugi ją pożerał.

Było to godło Finarfina i jego rodu. Meliana pochyliła się nad ramieniem Thingola i szeptem nalegała, żeby nie unosił się gniewem:

— Nie z twojej ręki sądzone jest Berenowi polec — mówiła. — Daleko zaprowadzi go los, lecz związany będzie z twoim losem. Bądź ostrożny!

Thingol wszakże patrzył w milczeniu na Luthien i myślał: „A więc jeden z nieszczęsnych ludzi, syn wodza małego ludu, króla, który krótko panował, ośmiela się po ciebie sięgać i nie przypłaci zuchwalstwa życiem?”

Głośno zaś powiedział:

— Synu Barahira, widzę pierścień i przekonałeś mnie, że jesteś dumny i że wierzysz w swoje siły. Ale czyny ojca, nawet gdyby to mnie oddał on cenne usługi, nie wystarczają, byś miał prawo do córki Thingola i Meliany. Posłuchaj, co ci powiem. Ja też pożądam klejnotu, którego nie mogę zdobyć, albowiem skała i stal, i ognie Morgotha, silniejsze niż cała potęga królestw elfów, strzegą skarbu, który pragnę dostać. Słyszeliśmy, coś powiedział, że nie cofniesz się przed żadnymi przeszkodami. Idź więc w swoją drogę! Przynieś mi Silmaril, który Morgoth nosi w swojej koronie, a wtedy Luthien, jeśli taka będzie jej wola, odda ci swoją rękę. Dostaniesz mój klejnot, a chociaż w Silmarilach zawarty jest los Ardy, nagroda wyda ci się bardzo hojna.

W tym momencie Thingol rozstrzygnął o losach Doriathu i uwikłał się w ciążącą nad Noldorami klątwę Mandosa. Świadkowie tych słów zrozumieli, że Thingol próbuje nie łamiąc złożonej przysięgi, wysłać jednak Berena na niechybną śmierć; wiedzieli bowiem, że cala potęga Noldorów przed przerwaniem Oblężenia nie wskórała nawet tyle, by mogli choćby z daleka zobaczyć blask Silmarilów Feanora.

Morgoth osadził je w swojej Żelaznej Koronie i ceniono je w Angbandzie ponad wszystkie inne skarby. Strzegli ich Balrogowie, niezliczone miecze, mocne rygle, niezdobyte mury i posępny majestat Morgotha.

Beren wszakże roześmiał się i odrzekł:

— Królowie elfów tanio sprzedają swoje córki, jeśli za nie żądają klejnotów, dzieł zręcznych rzemieślników. Ale skoro taka jest twoja wola, królu, przyjmuję ten warunek. Gdy się spotkamy po raz drugi, będę miał w ręku Silmaril wydarty z Żelaznej Korony, a to pewne, że nie po raz ostatni widzisz dzisiaj Berena, syna Barahira.

Potem spojrzał w oczy Melianie, lecz ona nie odezwała się ani słowem, poże-

gnał Luthien Tinuviel, skłonił się przed królewską parą, odsunął otaczających go strażników i wyszedł samotny z Menegrothu.

Wtedy nareszcie Meliana przemówiła do Thingola:

— O królu, chytrze rozstrzygnąłeś tę sprawę, lecz jeśli oczy moje nie straciły daru jasnego widzenia, sądzę, że źle na tym wyjdziesz w każdym przypadku, czy Beren nie zdoła spełnić zadania, czy też je spełni. Ściągniesz bowiem nieszczęście na własną córkę albo na siebie. A Doriath jest już odtąd uwikłany w losy potężniejszego królestwa.

Lecz Thingol odparł:

— Nie sprzedaję ludziom ani elfom tych, których kocham i cenię ponad wszystkie skarby. Gdyby istniała najmniejsza choćby nadzieja czy obawa, że Beren wróci żywy do Menegrothu, mimo przysięgi nie pozwoliłbym, żeby ujrzał światło niebios.

Luthien milczała i od tej godziny nie słyszano w krainie Doriath jej śpiewu. Smutna cisza zalegała w lasach, a cienie wydłużyły się w królestwie Thingola.

„Ballada o Leithian" opowiada, że Beren bez przeszkód szedł przez Doriath i w końcu znalazł się w okolicy Stawów Półmroku i Moczarów Sirionu; opuścił kraj Thingola i wspiął się na wzgórza nad Wodospadami Sirionu, tam gdzie rzeka z wielkim hukiem wpada w podziemny tunel. Patrząc z tego miejsca ku zachodowi, poprzez mgły i deszcze otulające wzgórza, zobaczył Talath Dirnen, Strzeżoną Równinę, ciągnącą się między Sirionem a Narogiem, a za nią góry Taur-en-Faroth, wznoszące się nad Nargothrondem.

Odarty ze wszystkiego, bez nadziei, bez pomocy znikąd, Beren w tę stronę zwrócił swoje kroki.

Elfowie z Nargothrondu nieustannie czuwali nad tą równiną, każdą górę na jej granicy wieńczyła zamaskowana wieża strażnicza, a w lasach i na polach czaili się łucznicy i znaczne siły zbrojne. Strzały z ich łuków były celne i mordercze, żadna żywa istota nie mogła się tędy przemknąć bez wiedzy strażników. Beren nie zaszedł daleko, gdy już go dostrzegli i niechybna śmierć groziła mu od tej chwili, lecz zdając sobie sprawę z niebezpieczeństwa, wędrowiec trzymał wysoko nad głową pierścień Felagunda; nie widział nikogo, bo strażnicy umieli się dobrze ukrywać, wyczuwał jednak, że jest śledzony, więc często i głośno wołał:

— Jam jest Beren, syn Barahira, przyjaciela Felagunda! Zaprowadźcie mnie do króla!

Dlatego strażnicy nie zabili go, lecz otoczyli i zastąpiwszy mu drogę rozkazali, aby się zatrzymał. Na widok pierścienia skłonili się przed wędrowcem, chociaż był bezradny, zdziczały i wyczerpany podróżą; powiedli go na północo-zachód, maszerując nocami, aby nie poznał tajemnych ścieżek. W owych czasach nie było bowiem grobli ani mostu nad rwącym nurtem Narogu u bram Nargothrondu, lecz dalej na północ, gdzie Ginglith łączył się z Narogiem, koryto tego ostatniego zwężało się i tam elfowie przeprawili się na drugi brzeg, po czym skręcili znów ku

południowi i przy świetle księżyca wprowadzili Berena pod ciemną bramę swojej podziemnej twierdzy:

Stanął więc Beren przed królem Felagundem, który nawet bez świadectwa pierścienia poznał go; pamiętał bowiem ród Beora i Barahira. Rozmawiali przy drzwiach zamkniętych; Beren opowiedział królowi o śmierci Barahira i o swoich przygodach w Doriath; zapłakał wspominając Luthien i przeżyte z nią chwile szczęścia. Felagund słuchał go ze zdumieniem i niepokojem.

Zrozumiał bowiem, że przysięga, którą niegdyś złożył, teraz zażąda od niego ceny życia, jak to już dawno w chwili jasnowidzenia przepowiedział Galadrieli. Z ciężkim tedy sercem rzekł do Berena:

— Jasne jest, że Thingol pragnie twojej śmierci, lecz, jak się zdaje, ściągnie na nas większe nieszczęście, niż zamierza, bo Przysięga Feanora znów działa. Na Silmarilach ciąży bowiem klątwa nienawiści, a ten, kto wymawia ich imię z pożądliwością, budzi drzemiące potężne siły. Synowie Feanora obrócą raczej w perzynę wszystkie królestwa elfów, niźli ścierpią, aby ktoś inny niż oni zdobył i posiadł jeden z Silmarilów, bo Przysięga panuje nad książętami Noldorów. Kelegorm i Kurufin przebywają teraz na moim dworze, a chociaż to ja, syn Finarfina, jestem królem, tamci dwaj zyskali wielką władzę w moim królestwie i mają liczne hufce własnych poddanych u swego boku. Okazują mi w każdej potrzebie życzliwość, lecz obawiam się, że tobie nie okażą przyjaźni ani litości, gdy się dowiedzą o twoich zamiarach. Ja wszakże nie złamię przysięgi złożonej Barahirowi, jesteśmy więc wszyscy uwikłani w tę sprawę.

Potem król Felagund przemówił do swego ludu, przypominając zasługi Barahira i własną obietnicę, oznajmił, że musi spełnić powinność i dopomóc synowi Barahira w potrzebie i że spodziewa się poparcia ze strony swoich wodzów. Wtedy z tłumu wystąpił Kelegorm i obnażywszy miecz krzyknął:

— Przyjaciel czy wróg, demon Morgotha, elf, syn rodzaju ludzkiego czy jakakolwiek istota żyjąca na obszarach Ardy, jeśli chce odnaleźć i zatrzymać w swoim ręku choćby jeden Silmaril, my, synowie Feanora, będziemy go ścigali nienawiścią i nie obroni go przed nią prawo ani miłość, ani wszystkie sprzymierzone piekła, ani władza Valarów, ani żadna moc czarów! Bo Silmarile tylko nam się należą i nie wyrzekniemy się ich do końca świata! Wiele innych jeszcze słów powiedział, równie władczych jak te, które niegdyś ojciec jego wygłosił w Tirionie, gdy zapalił pierwsze płomienie buntu wśród Noldorów. Po Kelegormie zabrał głos Kurufin, a wypowiadał się łagodniej, lecz równie stanowczo i przekonująco, wyczarowując przed oczyma elfów wizję wojny i ruiny Nargothrondu. Taki lęk padł wtedy na ich serca, że nigdy odtąd aż do czasów Turina elfy z tego królestwa nie wzięły udziału w otwartej bitwie; podstępem, zasadzką, czarami i zatrutymi strzałami walczyły przeciw każdemu obcemu przybyszowi, nie zważając na więzy plemiennego pobratymstwa. Toteż utracili męstwo i wolność dawnych elfów, a światło w ich kraju zmierzchło.

Szeptali tymczasem między sobą, że syn Finarfina nie ma prawa rozkazywać im, jak gdyby był Valarem, i odwracali się od niego.

Klątwa Mandosa odezwała się w sercach dwóch synów Feanora i wzbudziła w nich nikczemne myśli, żeby wyprawiwszy Felagunda samego na pewną śmierć zagarnąć, jeśli się da, władzę królewską w Nargothrondzie; byli przecież potomkami najstarszej linii książąt Noldorów. Felagund widząc, że wszyscy go opuszczają, zdjął z głowy koronę i rzucił ją sobie pod nogi mówiąc:

— Choćbyście wy złamali przysięgę złożoną mnie, panu waszemu i królowi, ja dotrzymam danego słowa, lecz jeśli są wśród was tacy, na których jeszcze nie padł cień klątwy, znajdzie się może garstka gotowych pójść za mną, abym nie odszedł stąd jak żebrak wypędzony za bramę.

Wtedy dziesięciu elfów stanęło przy nim, a jeden z nich, imieniem Edrahil, schylił się, podniósł koronę i zapytał Felagunda, czy zgodzi się powierzyć ją namiestnikowi, dopóki sam nie powróci.

— Ty bowiem pozostaniesz moim królem i królem nas wszystkich, cokolwiek się zdarzy — rzekł Edrahil.

Wtedy Felagund oddał koronę Nargothrondu swemu bratu, Orodrethowi, polecając mu pełnić rządy w swoim zastępstwie.

Kelegorm i Kurufin nic na to nie rzekli, lecz uśmiechali się, opuszczając salę.

Był jesienny wieczór, kiedy Felagund i Beren wyruszyli z Nargothrondu wraz z dziesięciu towarzyszami. Jechali brzegiem Narogu aż do jego źródeł w Wodospadach Ivrinu. Pod Górami Cienia zaskoczyli biwakujących nocą orków i wydawszy cały oddział w pień zdobyli sporo sprzętu oraz broni. Felagund swoją sztuką sprawił, że stali się nawet z postawy i twarzy podobni do orków i w takim przebraniu pojechali dalej na północ, potem przełęczą — zachodnią między Ered Wethrin a górami Taur-nu-Fuin. Lecz Sauron ze swojej wieży spostrzegł ich i ogarnęły go wątpliwości; posuwali się bowiem szybko i nie zatrzymywali, żeby składać meldunki, jak to musieli czynić zgodnie z rozkazem wszyscy słudzy Morgotha jadący tą drogą. Wysłał więc patrol, aby ich ujął i przyprowadził przed jego oblicze.

Tak doszło do sławnej walki na pieśni między Sauronem a Felagundem. Król bowiem zmagał się z Sauronem pieśniami mocy, a wielką miał moc, lecz nie mógł dorównać mistrzostwu Czarnoksiężnika. Opowiada o tym „Ballada o Leithian”:

Chełpił się Sauron czarnoksięstwem,
Jak umie szarpać, dźgać i kłuć,
Sekrety zdradzać, spiski knuć,
Jak podstęp starcza mu za męstwo.
Felagund zachwiał się na nogach,
Burzą słów jego ugodzony,
Lecz odpowiedział pieśnią własną

I sławił opór, moc wytrwania,
Odważną walkę ze złą siłą,
Wierność na straży tajemnicy,
Wolę silniejszą niźli Skała,
Ufność niezłomną i moc ducha.
On także czary zna potężne,
Umie, gdy trzeba, postać zmieniać,
Omijać sidła i potrzaski,
Rozświetlać lochy, rwać łańcuchy.

I tak zmagały się dwie pieśni,
Głos to opadał, to się wznosił,
Urastał coraz potężniejszy,
Felagund w walce nie ustawał,
Plemienia elfów wszystkie dary
W słowa zaklinał, przywoływał,
Aż dał się słyszeć wśród pomroki
Słodki śpiew ptaków z Nargothrondu
I morza szum u jego brzegów,
W oddali błysnął blask Zachodu,
perłowy piasek Eldamaru.

Lecz mrok gęstnieje i zwycięża,
Valinor krew czerwona plami
Tam, gdzie w przystani Noldorowie
Zabili braci swych Żeglarzy
I białe statki im ukradli.
W przystani jasnej od latarni
Wiatr jęczy, wyją wilkołaki,
Kruki czyhają już na żer.
Lód chrzęści w twardej paszczy morza,
Jeńcy w Angbandu lochach plączą,
Grzmot się przetacza, ogień bucha.
Felagund pada u stóp tronu.

Wtedy Sauron odarł ich z przebrania i stanęli przed nim nadzy, drżący ze strachu. Lecz Sauron, chociaż teraz rozpoznał, do jakiego plemienia należą, nie mógł się dowiedzieć ich imion ani celu, w jakim przybyli.

Wtrącił ich więc do głębokiego lochu, w ciemności i milczenie, grożąc, że zginą okrutną śmiercią, jeżeli nie wyjawią mu całej prawdy. Od czasu do czasu

widzieli ślepia rozbłyskujące w mroku i wilkołaka pożerającego jednego z ich towarzyszy, lecz nikt nie zdradził wodza.

Kiedy Sauron wtrącił Berena do lochu, zgroza ogarnęła serce Luthien. Udała się więc do Meliany i od niej się dowiedziała, że Beren jest uwięziony w kazamatach Tol-in- Gaurhoth; nie ma dla niego nadziei ani ratunku. Luthien zrozumiała, że nikt na ziemi jej nie pomoże, postanowiła więc uciec z Doriathu i pospieszyć ukochanemu na ratunek, ale zwierzyła się ze swoich zamiarów Daeronowi, a ten doniósł o nich królowi Thingolowi. Król zdumiał się i przeląkł, ale nie chcąc pozbawiać córki światła niebios, bez którego zwiędłaby i osłabła, a jednak pragnąc uniemożliwić jej ucieczkę, kazał zbudować dla niej specjalny dom. Nieopodal bram Menegrothu rosły największe drzewa puszczy Neldoreth, a był to las bukowy zajmujący północną część królestwa. Najpotężniejszy z buków, Hirilorn, miał trzy pnie jednakowej grubości, okryte gładką korą i wystrzelające niezwykle wysoko, a pierwsze konary czy gałęzie wyrastały z nich dopiero na znacznej wysokości ponad ziemią. W górze, pomiędzy pniami Hirilorna zbudowano drewniany dom i tam musiała zamieszkać Luthien; usunięto drabiny i postawiono wokół drzewa straże, aby nikt nie miał dostępu do królewny, z wyjątkiem sług królewskich, dostarczających jej wszystkiego, czego do życia potrzebowała.

„Ballada o Leithian" opowiada, jak Luthien uciekła z domu wzniesionego w koronie Hirilorna: czarodziejską sztuką sprawiła, ż włosy jej urosły niezwykle długie i mogła z nich utkać sobie ciemną szatę, która niby cień osłaniała jej urodę i miała w sobie moc usypiającą; z zaoszczędzonych pasem, także przepojonych czarem snu, skręciła linę i spuściła ją ze swego okna. Strażnicy siedzący pod drzewem zasnęli, gdy koniec liny kołysał się nad ich głowami, a Luthien zsunęła się na ziemię, otulona w płaszcz z cienia, i przez nikogo nie dostrzeżona zbiegła z Doriathu.

Zdarzyło się, że właśnie wtedy Kelegorm i Kurufin polowali na Strzeżonej Równinie, gdyż Sauron nasłał na ziemie elfów stada wilków. Dwaj książęta wzięli z sobą na łowiecką wyprawę sforę psów i mieli nadzieję, że przy tej sposobności dowiedzą się czegoś o królu Felagundzie. Przywódca sfory Kelegorma, wilczur Huan, nie urodził się w Śródziemiu, lecz pochodził z Błogosławionego Królestwa, gdyż Kelegorm dostał go w podarunku od Oromego za dawnych czasów w Valinorze, gdy Huan biegał za głosem rogu swego pana, zanim na Noldorów spadły nieszczęścia. Huan poszedł za Kelegormem na wygnanie i służył mu wiernie, toteż jego także obciążał wyrok nałożony na Noldorów; sądzona mu była śmierć, lecz miała go spotkać dopiero wtedy, gdy stoczy walkę z najpotężniejszym wilkiem, jaki kiedykolwiek chodził po ziemi.

To właśnie Huan wytropił Luthien przemykającą niby cień, zaskoczony przez światło dzienne wśród drzew, kiedy Kelegorm i Kurufin odpoczywali w pobliżu zachodnich granic Doriathu; nic bowiem nie mogło zmylić oczu i węchu Huana, żaden czar się go nie imał, a on sam nie sypiał nigdy, w dzień ani w nocy. Przy-

prowadził ją do Kelegorma, a Luthien ucieszyła się, dowiadując się, że ma do czynienia z księciem Noldorów i wrogiem Morgotha i ujawniła przed nim swoje imię, zrzucając płaszcz z ramion. Uroda jej tak nagle ukazana w słońcu olśniła Kelegorma do tego stopnia, że zapałał od razu miłością do królewny Doriathu; przemówił do niej dwornie i obiecał pomoc pod warunkiem, że na razie Luthien uda się z nim razem do Nargothrondu. Nie zdradził się wcale, że wcześniej już wiedział coś o losach Berena i celu jego wyprawy i że sprawa ta blisko go obchodzi.

Tak więc książęta przerwali polowanie i wrócili do Nargothrondu.

Luthien została zwiedziona, gdyż zatrzymano ją, odebrano jej płaszcz i zabroniono wychodzić poza bramy fortecy lub rozmawiać z kimkolwiek prócz dwóch braci,

Kurufina i Kelegorma. Byli bowiem przekonani, że dla uwięzionych Berena i Felagunda nie ma już żadnej nadziei, że król musi zginąć i nie warto podejmować nawet prób ocalenia go; postanowili zatrzymać Luthien ufając, że Thingol w takich okolicznościach będzie zmuszony oddać ją za żonę Kelegormowi. Wówczas wzrosną w siłę i staną się najpotężniejsi wśród książąt Noldorów. Nie zamierzali też podstępem ani przemocą odbierać Nieprzyjacielowi Silmarilów ani dopuścić, by ktoś inny starał się je odzyskać, dopóki nie skupią w swoim ręku władzy nad wszystkimi Królestwami Elfów. Orodreth nie mógł się przeciwstawić tym planom swoich krewniaków, gdyż przeciągnęli na swoją stronę serca ludu żyjącego w Nargothrondzie, a Kelegorm nie zwlekając wyprawił posłów do Thingola, prosząc o rękę jego córki.

Lecz wilczur Huan miał serce szlachetne, od pierwszej chwili pokochał Luthien i ubolewał nad tym, że ją więziono. Często przychodził do jej komnaty, w nocy leżał pod jej drzwiami, wyczuwając, że zło zakradło się do Nargothrondu. Luthien, osamotniona, chętnie rozmawiała z Huanem: opowiadała mu o Berenie, przyjacielu zwierząt i ptaków, które nie służą Morgothowi. Huan zrozumiał wszystko, co mówiła, gdyż pojmował mowę wszelkich stworzeń obdarzonych głosem, lecz jemu samemu wolno było przemówić tylko trzy razy w ciągu całego życia.

Huan więc obmyślił sposób ratunku dla Luthien; w nocy odniósł jej czarodziejski płaszcz i po raz pierwszy użył daru mowy, by wytłumaczyć królewnie swój plan. Wyprowadził ją tajemnymi ścieżkami z Nargothrondu i razem uciekli na północ. Huan przezwyciężył swoją dumę i pozwolił, aby królewna dosiadła go niby konia, podobnie jak orkowie dosiadali niekiedy ogromnych wilkołaków. Posuwali się szybko, bo Huan był chyży i niestrudzony.

Tymczasem Felagund i Beren cierpieli w lochach Saurona i żaden z ich towarzyszy już nie żył. Sauron postanowił bowiem oszczędzać aż do końca Felagunda odgadując, że to jest Noldor wielkiej mocy i mądrości, i że od niego tylko mógłby się dowiedzieć, w jakim celu przyszedł pod bramy jego fortecy. Lecz gdy zjawił

się wilk, aby pożreć Berena, Felagund wytężył wszystkie swoje siły, zerwał pęta i stoczył walkę z bestią. Mając za cały oręż własne ręce i zęby, uśmiercił wilkołaka, lecz sam odniósł przy tym śmiertelne rany.

Rzekł tedy do Berena:

— Odchodzę na długi spoczynek do pozaczasowych siedzib Mandosa za morza i za Góry Amanu. Wiele wieków upłynie, zanim Noldorowie ujrzą mnie w swoim gronie, a z tobą może nigdy nie spotkam się już po raz drugi w życiu ani w śmierci, bo losy naszych plemion są rozdzielone.

To rzekłszy umarł w ciemnicy twierdzy Tol-in-Gaurhoth, której wielką wieżę sam zbudował. Tak dopełnił swej przysięgi król Finrod Felagund, najpiękniejszy i najbardziej kochany z potomków Finwego. Zrozpaczony Beren płakał przy jego zwłokach.

O tej właśnie godzinie Luthien stanęła na moście prowadzącym do wyspy Saurona i zaśpiewała pieśń, której najgrubsze nawet mury nie mogły zagrodzić drogi. Beren ją usłyszał i zdawało mu się, że śni; bo gwiazdy rozbłysły nad jego głową, a słowiki śpiewały wśród drzew.

W odpowiedzi zaśpiewał pieśń wyzywającą nieprzyjaciela, gdyż sławił w niej Siedem Gwiazd, Sierp Valarów, który Varda zawiesiła nad północnym widnokręgiem na znak upadku Morgotha. Potem resztka sił opuściła go i Beren pogrążył się w ciemnościach.

Lecz Luthien usłyszała jego głos i zaintonowała teraz pieśń jeszcze potężniejszą. Wilki zawyły, wyspa cała się zatrzęsła, lecz Sauron, stojący na wieży i spowity w czarne myśli, uśmiechnął się, poznając głos Luthien; sława córki Meliany, jej urody i czarodziejskiego śpiewu z dawna przeniknęła granice Doriathu; Sauron zamierzał więc pochwycić królewnę i oddać ją w ręce Morgotha; wiedząc, że za taki dar otrzyma hojną nagrodę.

Wysłał tedy na most jednego ze swoich wilków, lecz Huan zabił napastnika, nie wydając nawet głosu. Sauron posyłał następne wilki, lecz Huan jednego po drugim chwytał zębami za gardło i uśmiercał.

Wówczas Sauron posłał Draugluina, straszliwą bestię, wilkołaka zaprawionego w zbrodniach, protoplastę całej wilczej sfory

Angbandu. Draugluin miał wielką moc, bitwa między nim a Huanem była długa i zawzięta; w końcu potwór uciekł do wieży, by u stóp Saurona wydać ostatnie tchnienie; zdążył wszakże powiedzieć swemu panu: — To Huan jest na moście. — Sauron, tak jak wszyscy w tej krainie, znał przepowiednię o losie czekającym psa z Valinoru i przyszło mu na myśl, że sam powinien się stać wykonawcą wyroku. Przedzierzgnął się więc w postać wilkołaka potężniejszego niż wszystkie, jakie dotychczas chodziły po świecie, i wyszedł z wieży, aby odzyskać panowanie nad mostem.

Gdy szedł ku niemu, biła od niego taka groza, że Huan uskoczył w bok. Wtedy Sauron rzucił się ku Luthien, ona zaś omdlała, porażona błyskiem okrucieństwa

w jego ślepiach i ohydnym oddechem zionącym z paszczy. Lecz gdy już ją chwytał, królewna upadając wionęła ciemnym płaszczem tuż przed jego oczyma i potwór zachwiał się, ogarnięty nagle sennością. W tym momencie dopadł go Huan. Zaczęła się walka Huana z Sauronem, echo wśród gór powtarzało wycie i skowyt, a strażnicy patrzący ponad doliną z przeciwległych stoków Ered Wethrin słyszeli z daleka te głosy i truchleli z przerażenia.

Ale żadne czary, kły ani jady, żadne sztuczki szatańskie ani zwierzęca siła nie mogły pokonać Huana z Valinoru; wpił zęby w gardziel przeciwnika i przygwoździł go do ziemi. Wówczas Sauron zmienił postać, z wilka przedzierzgnął się w węża, a z potwora w zwykły sobie kształt; nie mógł się jednak wyrwać z ucisku szczęk Huana, bez utraty cielesnej powłoki. Zanim wszakże zły duch opuścił swoją posępną siedzibę, Luthien zbliżyła się do niego i oznajmiła mu, że będzie odtąd odarty z cielesnej szaty, a duch jego powróci skomląc do Morgotha. Rzekła Mu:

— Od dziś nagi będziesz musiał cierpieć jego pogardę, przeszywany jego strasznym wzrokiem, chyba że natychmiast odstąpisz mi władzę nad tą wieżą.

Sauron poddał się, a Luthien objęła panowanie nad wyspą i wszystkim, co na niej było; wtedy dopiero Huan wypuścił z uchwytu Saurona, który błyskawicznie przybrał postać wampira, wielkiego jak czarna chmura przesłaniająca księżyc, i brocząc krwią z przegryzionego gardła pomknął nad drzewami aż do Taur-nu-Fuin, gdzie zamieszkał, wypełniając grozą całą tę krainę.

Luthien stojąc na moście oznajmiła, że bierze wyspę pod swoją władzę, i natychmiast prysnął czar, który skuwał kamienie: bramy runęły, ściany się otwarły, odsłaniając lochy; wyszedł z nich tłum więźniów i niewolników, a wszyscy, zdumieni i oszołomieni, osłaniali oczy, bo po długim przebywaniu w ciemnościach Saurona raził je nawet blady blask księżyca. Lecz Berena nie było między nimi, więc Luthien z Huanem poszła szukać ukochanego na wyspie.

I znalazła go rozpaczającego przy zwłokach Felagunda. Leżał skamieniały z rozpaczy, tak że nie usłyszał kroków zbliżającej się królewny, ona zaś, myśląc, że jest martwy, objęła go ramionami i osunęła się obok niego w czarną noc niepamięci. Lecz Beren wracając do światła z otchłani rozpaczy podniósł Luthien i znów spojrzeli sobie w oczy, a dzień wschodząc znad ciemnych gór rozbłysnął nad nimi.

Pogrzebali Felagunda na szczycie jego własnej wyspy, znowu teraz nieskażonej. Zielona mogiła Finroda, syna Finarfina, najpiękniejszego z książąt elfów, pozostała nietknięta, dopóki cały ten kraj się nie zmienił, nie załamał i nie zapadł pod niszczycielską falą morza. Lecz Finrod przechadza się wraz ze swoim ojcem Finarfinem pod drzewami Eldamaru.

Tak więc Beren i Luthien Tinuviel, znów wolni i połączeni, wędrowali po lasach, ciesząc się odzyskaną na czas jakiś radością, a chociaż nadeszła zima, nie ucierpieli od niej, bo gdziekolwiek stąpnęła córka Meliany, spod jej nóg wyrastały

kwiaty, a ptaki śpiewały pod ośnieżonymi szczytami gór. Wierny Huan powrócił do swego pana Kelegorma, lecz już się wzajemnie tak nie kochali jak przedtem.

W Nargothrondzie tymczasem doszło do niepokojów. Wróciło tam bowiem wielu elfów wyzwolonych z więzienia Saurona i podniosła się wrzawa, której żadne słowo Kelegorma nie mogło uciszyć.

Elfowie gorzko opłakiwali śmierć króla Felagunda i mówili, że dziewczyna ośmieliła się zrobić to, na co synom Feanora zabrakło odwagi; niejeden wszakże zrozumiał, że Kelegorma i Kurufina powstrzymywało nie tchórzostwo, lecz ich własne zdradzieckie plany. Toteż serca ludu Nargothrondu uwolniły się teraz od ich wpływu i zwróciły znowu ku rodowi Finarfina, uznając Orodretha za swego władcę. Lud żądał śmierci dwóch zdradzieckich książąt, lecz Orodreth za nic nie chciał do tego dopuścić, aby rozlew bratniej krwi nie ściągnął na nich wszystkich tym sroższego Wyroku Mandosa. Nie chciał jednak Kelegormowi i Kurufinowi użyczać dłużej chleba i schronienia w swoim królestwie i poprzysiągł, że odtąd nie będzie nigdy przyjaźni między Nargothrondem a synami Feanora.

— Niech tak będzie — rzekł na to Kelegorm i oczy mu błysnęły groźnie. Ale Kurufin tylko się uśmiechnął. Dwaj bracia dosiedli koni i pomknęli jak wiatr, postanawiając odszukać, jeśli to się okaże możliwe, swoich krewniaków na wschodzie. Nikt nie pojechał z nimi, nawet z tych elfów, którzy należeli do ich świty i wraz z nimi przybyli do Nargothrondu. Wszyscy bowiem zrozumieli, że nad braćmi ciąży straszna klątwa i że zło idzie ich śladem. Syn Kurufina, Kelebrimbor, odżegnał się wówczas od uczynków ojca i został w Nargothrondzie, lecz Huan pobiegł za wierzchowcem swego pana Kelegorma.

Skierowali się na północ, gdyż pilno im było do celu, i zamierzali przez Dimbar, a później wzdłuż pomocnej granicy Doriathu, dotrzeć najkrótszą drogą do wzgórza Himring, gdzie mieszkał ich brat, Maedhros. Mieli nadzieję, że poganiając konie zdołają się tam dostać unikając niebezpieczeństw doliny Nan Dungortheb i odległych Gór Zgrozy, bo droga ta wiodła w pobliżu granicy Doriathu.

Pieśń opowiada, że Beren i Luthien zawędrowali do lasu Brethil i przybliżyli się wreszcie do granic Doriathu. Wówczas Beren wrócił myślą do tego, co przyrzekł królowi Thingolowi, i wbrew własnemu sercu postanowił raz jeszcze podjąć swoją misję, gdy odprowadzi Luthien do jej bezpiecznego rodzinnego kraju. Ale ona nie chciała rozstawać się z nim znowu i rzekła:

— Musisz wybrać, Berenie, jedno z dwojga: albo wyrzekniesz się misji i danego królowi Thingolowi słowa, aby pędzić życie wędrowca na powierzchni ziemi, albo, dotrzymując obietnicy, rzucisz wyzwanie siłom ciemności w ich królestwie. Jakąkolwiek drogę wybierzesz, ja pójdę z tobą i podzielę twój los.

W tym właśnie momencie, gdy zajęci rozmową nie zwracali uwagi na nic innego, dogonili ich pędząc przez las Kelegorm i Kurufin, którzy wyśledzili ich i rozpoznali z daleka. Kelegorm zawrócił, spiął konia ostrogą i ruszył prosto na Berena, zamierzając go stratować. Jednocześnie Kurufin, mistrz w sztuce jazdy

konnej, zatoczył łuk, schylił się i porwał z ziemi na swoje siodło Luthien. Wtedy Beren niemal już spod kopyt wierzchowca Kelegorma jednym susem skoczył na pędzącego konia Kurufina.

Przez długie wieki sławny był później wśród elfów i ludzi ten Skok Berena. Znalazłszy się za plecami Kurufina ścisnął mu gardło oburącz i ciągnął go wstecz tak, że obaj w końcu padli na ziemię. Koń stanął dęba i zwalił się na wznak, lecz Luthien zdążyła osunąć się z niego bokiem na trawą.

Beren dławił Kurufina, ale sam był bliski śmierci, bo Kelegorm natarł na niego z włócznią w ręku. W tym wszakże momencie Huan wypowiedział wreszcie służbę swemu panu i rzucił się na niego tak, że koń uskoczył w bok i nie chciał zbliżyć się do Berena, którego bronił olbrzymi pies. Kelegorm przeklinał zarówno swego psa, jak wierzchowca, lecz Huan nie dał się już niczym przejednać. Luthien podniosła się z trawy i zabroniła uśmiercić Kurufina. Beren więc odebrał mu tylko broń i rząd koński, a także nóż zwany Angristem, dzieło Telchara z Nogrodu, noszony bez pochwy u pasa, a tak ostry, że ciął żelazo niby świeże drewno. W końcu rozbrojonego podniósł i odepchnął radząc, aby wrócił do swoich szlachetnych pobratymców, którzy go może nauczą używać siły i odwagi w służbie lepszych spraw.

— Twego konia — rzekł — zatrzymuję dla Luthien, a spodziewam się, że będzie rad, uwolniwszy się od takiego jak ty pana.

Kurufin wtedy przeklął Berena, biorąc na świadka niebo i chmury:

— Idź stąd na spotkanie z rychłą i okrutną śmiercią! — krzyknął.

Kelegorm wziął brata na swoje siodło. Zdawało się, że bracia gotowi są już ruszyć w swoją drogę, więc Beren, nie zważając na ich ostatnie słowa, odwrócił się od nich. Lecz Kurufin kipiąc z upokorzenia i gniewu chwycił łuk Kelegorma i gdy koń już ruszał, puścił strzałę, mierząc do Luthien. Wszakże Huan skoczył i złapał w locie strzałę w zęby. Kurufin strzelił raz jeszcze i tym razem trafił w pierś Berena, który własnym ciałem osłonił królewnę.

Huan rzucił się w pościg za synami Feanora, którzy uciekli przerażeni. Potem wrócił, przynosząc Luthien z lasu lecznicze ziele.

Jego liśćmi królewna opatrzyła ranę i uzdrowiła Berena czarodziejską sztuką i miłością; tak więc w końcu weszli w granice Doriathu. Beren w rozterce między zobowiązaniem wobec Thingola a miłością, wiedząc, że Luthien jest już w swoim kraju bezpieczna, wstał pewnego ranka przed świtem, powierzył ukochana opiece Huana i gdy jeszcze spała na trawie, odszedł z wielkim bólem w sercu.

Ruszył na północ i pędził co koń wyskoczy do Przełomu Sirionu, a znalazłszy się na skraju Taur-nu-Fuin, spojrzał ponad rozległym pustkowiem Anfauglith i zobaczył w oddali wieżyce Thangorodrimu. Tu rozstał się z wierzchowcem Kurufina, i rozkazał mu, aby nie wracał do okropności poddaństwa, lecz cieszył się wolnością na zielonych łąkach w Dolinie Sirionu. Został sam na progu krainy, gdzie czekało go najstraszniejsze niebezpieczeństwo, i ułożył „Pieśń Pożegna-

nia”, sławiąc Luthien i światła niebios, był bowiem przekonany, że musi teraz pożegnać się z miłością i światłem. Oto wyjęte z tej pieśni wersy:

Żegnaj mi, kraju pod północnym niebem!
Na wieki będę błogosławił ciebie,
Bo tu na trawie w poświacie miesiąca
I w pełnym blasku gorącego słońca

Luthien Tinuviel widziałem tańczącą,
A jej piękności i głosu słowika
Nikt nie wysłowi w mowie śmiertelników.
Jeżeli jutro ten świat ma się zwalić
I w proch się rozwiać w pierwotnym przestworzu,
Godny jest przecież, bym go dzisiaj chwalił
I wielbił pieśnią za to, że przez chwilę
Istniał zmierzch, ranek i ziemia, i morze,
By Luthien moja mogła mi się zjawić.

Śpiewał pełnym głosem nie dbając, kto go może podsłuchać, wyzbył się bowiem nadziei i nie myślał o możliwości ocalenia. Lecz Luthien usłyszała jego śpiew i odpowiedziała pieśnią, nadjeżdżając lasami przez nikogo nie oczekiwana. Huan raz jeszcze zgodził się służyć jej za wierzchowca i niósł ją śladem Berena. Długo się zastanawiał w skrytości serca, jaki znaleźć sposób, żeby umniejszyć niebezpieczeństwo grożące tym dwojgu, których kochał. W tym celu zboczył z drogi prowadzącej ich na północ, żeby z wyspy Saurona wziąć potworną wilczą skórę Draugluina i skórę nietoperzycy Thuringwethil. Pełniła ona funkcje posłańca Saurona latając do Angbandu; miała wielkie palczaste skrzydła, a każdy palec zakończony żelaznym szponem. W tych przebraniach Huan i Luthien biegli przez Taur-nu-Fuin, a wszelkie stworzenia uciekały przed nimi.

Beren na ich widok osłupiał ze zdumienia, słyszał bowiem głos Luthien, i wydało mu się, że to zjawa przysłana, żeby go omamić.

Lecz przybysze zatrzymali się, zrzucili przebrania i królewna podbiegła do ukochanego. Tak więc Beren i Luthien spotkali się znowu między pustkowiem a lasem. W pierwszej chwili Beren milczał oszołomiony radością, potem jednak spróbował raz jeszcze odwieść Luthien od zamiaru towarzyszenia mu w wyprawie.

— Trzykroć przeklinam obietnicę, którą dałem królowi Thingolowi — rzekł. — Wolałbym zginąć z rozkazu króla w Menegroth, niż ciebie pociągnąć za sobą w cień Morgotha.

Wtedy Huan po raz drugi skorzystał z daru mowy i powiedział do Berena:

— Teraz już nie możesz ustrzec Luthien przed cieniem śmierci, gdyż przez miłość do ciebie poddała się jej władzy. Możesz tylko wyrzec się swego przeznaczenia i wziąć królewnę ze sobą na tułaczkę, szukając daremnie spokoju aż do końca życia. Jeżeli wszakże przyjmiesz swój los, to Luthien opuszczona przez ciebie z pewnością umrze samotnie, chyba że razem z tobą rzuci wyzwanie losowi, który cię czeka — beznadziejnemu, lecz nie przesądzonemu ostatecznie. Nic więcej nie mogę ci powiedzieć i nie mogę iść dalej twoją drogą. Serce moje przeczuwa jednak, że to, co ty ujrzysz przed Bramą, ja także zobaczę. Reszta jest zasłonięta przed moimi oczyma, ale kto wie, czy nasze trzy ścieżki nie zaprowadzą nas znów do Doriathu i czy się nie spotkamy jeszcze, zanim wszystko się skończy.

Wtedy Beren zrozumiał, że nie da się Luthien wyłączyć spod wyroków wspólnego ich przeznaczenia i nie namawiał jej dłużej, by się z nim rozstała. Za radą Huana i z pomocą czarów Luthien przywdział skórę Draugluina, królewna zaś okryła się skrzydlatą skórą Thuringwethil. Beren zaprawdę wyglądał w tym przebraniu jak wilkołak, z tą tylko różnicą, że w jego oczach świecił duch czysty, chociaż posępny; zgroza odmalowała się w nich, kiedy zobaczył wczepioną w swój grzbiet istotę podobną do nietoperza ze zmiętymi skrzydłami. W świetle księżyca skoczył wyjąc ze wzgórza, a nietoperzyca żeglowała w powietrzu nad jego głową.

Tak uniknęli wszelkich niebezpieczeństw i okryci kurzem długiej, uciążliwej drogi znaleźli się w ponurej dolinie leżącej przed Bramą Angbandu. Czarne jamy ziały w ziemi obok drogi i wypełzały z nich jakieś opary niby wijące się węże. Po obu stronach wznosiły się skały jak obronne mury, a na nich siedziały ptaki żywiące się padliną i krakały ochryple. Przed sobą wędrowcy ujrzeli niezdobytą Bramę, szerokie, ciemne sklepienie u stóp góry; nad Bramą piętrzyły się ściany przepaściste, na tysiąc stóp wysokie.

Przerazili się, bo Bramy pilnował strażnik, o którym wieść jeszcze do świata nie dotarła. Morgoth za to zasłyszał pogłoski o jakichś planach książąt elfów, a przez leśne przesieki doszło do jego uszu szczekanie Huana, wielkiego bojowego wilczura, niegdyś przez Valarów spuszczonego ze smyczy. Przypomniał też sobie Morgoth, jaki los wyznacza Huanowi przepowiednia, wybrał więc ze sfory wilcze szczenię z rodu Draugluina; żywił go z własnej ręki surowym mięsem i użyczył mu nieco ze swojej czarnoksięskiej mocy. Wkrótce wilk tak urósł, że nie mieścił się w żadnej budzie; leżał więc ogromny i zgłodniały u stóp Morgotha. Tam wstąpił w niego ogień i męka piekieł i trawić go zaczął duch udręczony, straszny i silny.

Nazywano go w opowieściach z tamtych czasów Karcharothem, czyli Czerwoną Paszczą, albo Anfauglirem — Spragnioną Gardzielą.

Ten to potwór z rozkazu Morgotha czuwał bezustannie przed Bramą Angbandu, aby nie wpuścić Huana, gdyby pies Valarów tutaj się pojawił.

Karcharoth z daleka wyśledził zbliżających się wędrowców, lecz ogarnęły

go wątpliwości, gdyż do Angbandu dawno już doszła wieść, że Draugluin zginął. Kiedy wiec podeszli, zastąpił im drogę i nakazał się zatrzymać; zbliżył się groźnie, zwęszył bowiem coś niezwykłego w tych dwóch postaciach. W tym momencie w Luthien nagle wstąpiła czarodziejska moc jej macierzystego plemienia i odrzuciwszy przebranie królewna stawiła czoło bestii, drobna w porównaniu z ogromnym Karcharothem, ale promienna i groźna.

Podniósłszy rękę kazała mu usnąć.

— Duchu nieszczęsny! — powiedziała. — Zapadnij w ciemność niepamięci i zapomnij na czas jakiś o okropnym swoim losie! — I Karcharoth padł jak rażony piorunem. Luthien i Beren przekroczyli Bramę i labiryntem schodów zeszli w dół. We dwoje dokonali czynu, na jaki nie zdobył się nigdy nikt inny spośród elfów czy ludzi. Zstąpili bowiem na dno, aż do najgłębszej siedziby Morgotha, do komnaty, której strop podtrzymywała groza, oświetlonej ogniem, wypełnionej morderczym orężem i narzędziami tortur. Tam Beren w wilczej skórze przyczaił się pod tronem Morgotha, lecz Władca Ciemności siłą swej woli odarł z przebrania Luthien i objął spojrzeniem. Nie ulękła się jego oczu, oznajmiła swoje imię i zaofiarowała się, że będzie dla niego śpiewać jak minstrele na dworach królów. Morgoth widząc jej piękność zapałał nikczemną żądzą i powziął zamiar najprzewrotniejszy ze wszystkich, jakie się zrodziły w jego sercu, odkąd uciekł z Valinoru. Lecz własna nikczemność zgubiła go, bo kiedy patrzał na Luthien i przez chwilę zostawił jej wolność, rozkoszując się tajemnie swoim zamysłem, królewna nagle wymknęła się z pola jego widzenia, a z cienia rozległ się śpiew niewysłowionej piękności, tak czarodziejski, że Morgoth musiał słuchać, czy chciał, czy nie chciał; na moment oślepł i daremnie wodził wzrokiem dokoła, szukając śpiewającej.

Cała jego świta zasnęła, ogień zbladł i przygasł, lecz Silmarile w koronie Morgotha rozbłysły nagle jak białe płomienie; pod ciężarem korony i oprawionych w niej klejnotów Morgoth pochylił głowę, jakby świat cały dźwigał na niej i jakby nawet jego wola nie mogła znieść tego brzemienia trosk, strachu i pragnień. Wtedy Luthien narzuciła znów na ramiona swoją skrzydlatą szatę i uniosła się w powietrze, a głos jej spływał teraz z góry niby deszcz do głębokich, ciemnych jezior. Wionęła płaszczem przed oczyma Morgotha, wtrącając go w sen tak czarny jak zewnętrzna otchłań, po której niegdyś błądził samotnie. Nagle padł jak góra rozsypująca się w lawinie, runął z łoskotem ze swego tronu i legł twarzą do ziemi na dnie piekła. Żelazna korona z głośnym brzękiem stoczyła się z jego głowy. W sali zapanowała cisza. Beren jak martwy wilk leżał pod tronem, lecz Luthien zbudziła go jednym dotknięciem. Zrzucił z siebie wilczą skórę, dobył noża — a był to odebrany

Kurufinowi Angrist — i wyłuskał Silmaril z żelaznych pazurów, którymi klejnot był przymocowany do korony.

Gdy zamknął zdobycz w dłoni, blask przenikał przez jego żywe ciało tak, że ręka wyglądała jak świecąca się latarnia. Klejnot wszakże nie sprzeciwiał się

zdobywcy i nie ranił go. Berenowi przyszło na myśl, że mógłby zrobić więcej, niż obiecał Thingolowi, i zabrać z Angbandu wszystkie trzy skarby Feanora, lecz taki los nie był sądzony Silmarilom. Ostrze Angrista pękło i stalowa drzazga prysnęła w powietrze, trafiając w policzek Morgotha, który jęknął i drgnął, a wszyscy jego wojownicy poruszyli się we śnie.

Wtedy strach ogarnął Berena i Luthien, więc puścili się pędem ku wyjściu na nic nie bacząc i bez przebrania; byle jak najprędzej ujrzeć znowu światło dzienne. Nie natknęli się na żadne przeszkody i nie byli ścigani, lecz Bramy bronił strażnik, Karcharoth który ocknął się już i stał gniewny w progu Angbandu. Zanim go zobaczyli, on ich spostrzegł i dopadł biegnących. Luthien była bardzo zmęczona, nie miała czasu ani sił, by uśmierzyć bestię. Lecz Beren ją osłonił, wznosząc rękę zaciśniętą na Silmarilu. Karcharoth zatrzymał się i na chwilę ogarną go lęk.

— Precz stąd, uciekaj! — krzyknął Beren. — Oto jest ogień, który zniszczy i ciebie, i wszystkie złe stwory świata! — Mówiąc to błysnął Silmarilem przed ślepiami wilka.

Lecz Karcharoth spojrzał na święty klejnot i wcale się nie zląkł, tylko żarłoczny duch nagle ocknął się w nim i rozpłomienił; chwycił zębami rękę Berena i odgryzł ją w nadgarstku. Natychmiast poczuł piekący ból we wnętrznościach, gdy Silmaril sparzył jego przeklęte ciało; uciekł więc wyjąc tak, że ściany doliny przed Bramą odbijały echo jego bolesnej skargi. Tak był straszny w tym szale, że wszelkie żywe istoty, które wówczas przebywały w dolinie lub ku niej zdążały, umykały w popłochu. Karcharoth bowiem zabijał każde stworzenie na swojej drodze i pędząc z Północy szerzył spustoszenie wszędzie, gdzie się zjawił. Ze wszystkich okropności, jakie nawiedziły Beleriand przed upadkiem Angbandu, najstraszliwszy był szał Karcharotha, bo wstąpiła w niego wtedy moc Silmarila.

Tymczasem Beren leżał zemdlony na progu niebezpiecznej Bramy i śmierć zbliżała się do niego, bo jad był w kłach wilka. Luthien wyssała truciznę z okropnej rany i próbowała ją zagoić, skupiając resztkę swoich czarodziejskich sił. Lecz za nimi w czeluściach Angbandu narastał zgiełk i pomruk straszliwego gniewu. Zbudziły się zastępy Morgotha.

Zdawało się, że wyprawa po Silmaril zakończy się klęską i rozpaczą, lecz w tym momencie nad ścianą doliny ukazały się trzy potężne ptaki lecące ku północy na skrzydłach ściglejszych niźli wiatr.

Wiadomość o wyprawie Berena i grożących mu niebezpieczeństwach rozeszła się bowiem wśród zwierząt i ptaków, a Huan sam prosił wszystkie stworzenia, aby czuwały i w razie potrzeby pospieszyły mu z pomocą. Thorondor i jego podwładni wzbili się więc wysoko nad królestwo Morgotha, a ujrzawszy szaleństwo Wilka i upadek Berena opuścili się w dół w chwili, gdy siły Angbandu zerwały z siebie więzy snu.

Orły porwały Luthien i Berena, uniosły ich w powietrze aż w obłoki.

Pod nimi nagle przetoczył się grzmot, pioruny strzeliły z ziemi ku niebu, gó-

ry zatrzęsły się w posadach. Thangorodrim buchnął ogniem i dymem, miotając płomienne pociski na całą okolicę i wszędzie szerząc spustoszenie. Noldorowie w Hithlumie zadrżeli z przerażenia. Lecz Thorondor leciał wysoko nad ziemią i wybierał podniebne szlaki, na których słońce nie przyćmione świeci przez dzień cały, a księżyc przesuwa się pomiędzy nie osłoniętymi przez chmury gwiazdami. Tak przemknęli szybko nad Dor-nu-Fauglith i Taur-nu-Fuin aż do ukrytej doliny Tumladen. Ani obłoki, ani mgły nie przesłaniały widoku, więc Luthien zobaczyła daleko w dole jak gdyby blask drogocennego zielonego kamienia, światło pięknego Gondolinu, siedziby Turgona. Lecz zapłakała, myśląc, że Beren umrze niechybnie: przez cały czas nie odezwał się bowiem i nie otworzył oczu, a później nic z tego lotu nie pamiętał. W końcu orły złożyły ich oboje na ziemi w pobliżu granic Doriathu w tej samej górskiej dolinie, z której przedtem Beren wymknął się ukradkiem, pozostawiając Luthien śpiącą.

Teraz orły złożyły ją u boku Berena i odleciały ku szczytom Krissaegrimu, do swoich górskich gniazd, lecz do królewny przybiegł Huan i razem pielęgnowali Berena podobnie jak wówczas, gdy wyleczyli go z rany zadanej strzałą Kurufina. Lecz tym razem jego rana była groźniejsza i zatruta jadem. Długo Beren leżał nieprzytomny, duch jego błądził po ciemnej krawędzi śmierci, zaznając strasznej udręki, która ścigała go od snu do snu. Lecz pewnego dnia, gdy Luthien już prawie straciła nadzieję, Beren ocknął się, podniósł wzrok, zobaczył na tle nieba liście i usłyszał dźwięczący pod stropem liści cudny i łagodny śpiew Luthien Tinuviel, a była wtedy znowu wiosna.

Odtąd nazywano Berena Erchamionem, to znaczy Jednorękim, a twarz miał napiętnowaną cierpieniem. Wrócił wszakże w końcu do życia dzięki miłości Luthien, dźwignął się i znów razem wędrowali po lesie. Nie było im pilno odejść z tej doliny, najpiękniejszej w ich oczach. Luthien pragnęła zawsze tak się błąkać po pustkowiach, nie wracać do swoich, zapomnieć o domu, rodzinie i chwale królestw elfów; Beren też przez czas jakiś zadowalał się takim życiem. Nie mógł jednak na długo zapomnieć o danym słowie, o powinności powrotu do Menegroth; nie chciał też na zawsze zabierać Luthien Thingolowi. Szanował bowiem prawa obowiązujące wśród ludzi i sądził, że źle postępuje ten, kto lekceważy ojcowską władzę, chyba że w ostateczności. Wydawało mu się też, że nie godzi się, aby córka królewskiego rodu i istota tak piękna jak Luthien żyła stale w lasach jak nieokrzesani myśliwi z ludzkiego plemienia, bez domu i dworu, bez pięknych rzeczy, w których się lubują królowe Eldarów. Toteż po jakimś czasie nakłonił Luthien, by zgodziła się na jego plan, wyprowadził ją z bezludnych krain do Doriathu i do rodzinnego domu. Tak chciał ich los.

Doriath przeżywał wtedy złe dni. Smutek i cisza panowały wśród ludu po utracie Luthien. Szukano jej długo, lecz nadaremnie.

Wówczas to Daeron, minstrel królewski, opuścił też kraj i zniknął.

On to przed zjawieniem się Berena układał dla Luthien muzykę do jej pieśni

i tańców; kochał ją i w muzyce zawarł swą miłość i zachwyt. Stał się najlepszym minstrelem wśród elfów na wschód od Morza i przyznawano mu pierwszeństwo nawet przed Maglorem, synem Feanora. Szukając Luthien, zrozpaczony Daeron wędrował dziwnymi ścieżkami i przez góry dostał się do wschodniej części Śródziemia, aby przez długie wieki nad ciemnymi wodami wyśpiewywać swój żal po Luthien, córce Thingola, najpiękniejszej istocie na ziemi.

Thingol zwrócił się wtedy po radę do Meliany, ona jednak odpowiedziała tylko, że los przez niego samego zaplanowany musi się dopełnić zgodnie z przeznaczeniem i że teraz nie pozostaje mu nic poza oczekiwaniem, co czas przyniesie. Lecz Thingol wiedział, że Luthien zawędrowała daleko od Doriathu, gdyż wysłańcy Kelegorma, którzy tajemnie do króla przybyli, oznajmili mu, że król Felagund zginął, a z nim razem Beren, Luthien zaś gości w Nargothrondzie; oświadczyli też, że Kelegorm pragnie ją poślubić. Thingol wpadł w gniew i rozesłał szpiegów do Nargothrondu, zamierzając wydać wojnę temu krajowi. Lecz szpiedzy donieśli mu, że Luthien stamtąd uciekła, a Kelegorm i Kurufin zostali wygnani. Thingol wahał się, co robić, gdyż nie miał dość sił, by zaatakować wszystkich siedmiu synów Feanora.

Wyprawił w końcu posłów na Himring, żądając od Maedhrosa i jego braci pomocy w odnalezieniu Luthien, skoro Kelegorm ani jej nie zapewnił bezpiecznego schronienia, ani nie odwiózł jej do ojca.

W północnej części Doriathu zaskoczyło jednak wysłańców niebezpieczeństwo groźne i nieoczekiwane: zaatakował ich Karcharoth, Wilk Angbandu. Rozwścieczony, gnany szałem pędził z północy, wreszcie na przełaj przebył Taur-nu-Fuin w jego wschodniej części i od źródeł Esgalduiny spadł jak niszczycielski płomień. Nie mogły go wstrzymać żadne przeszkody, nawet moc Meliany, chroniąca granice Doriathu, gdyż popychał go los i moc Silmarila, którego ku swej udręce niósł w sobie. Wpadł więc do dziewiczego lasu Doriathu, a wszelkie żywe istoty uciekały przed nim w panice. Spośród wysłanników Thingola ocalał tylko Mablung, dowódca wojsk królewskich, i on to przyniósł do stolicy złowieszczą nowinę.

O tej właśnie czarnej dla Doriathu godzinie Beren i Luthien powrócili do tego królestwa, spiesząc od zachodu, a wieść o ich powrocie biegła przed nimi jak dźwięki muzyki lecącej z wiatrem od domu do domu, między zatroskanych mieszkańców. Stanęli w końcu przed bramą Menegrothu wraz z ciągnącą ich śladem gromadą. Beren zaprowadził Luthien przed tron Thingola, jej ojca; król ze zdumieniem patrzał na Berena, którego wysłał był przecież na niechybną śmierć, lecz spoglądał na niego bez miłości, jako na sprawcę nieszczęść, które dotknęły Doriath. Beren wszakże ukląkł przed królem i rzekł:

— Wracam dotrzymując danego słowa i proszę, byś mi przyznał prawo do mojej własności.

— A cóż z misją, której się podjąłeś? Cóż z twoją obietnicą? — spytał Thingol.

— Spełniłem ją. Silmaril jest teraz w moim ręku.

— A więc pokaż go! — rzekł Thingol. Beren wyciągnął lewą rękę i powoli otworzył palce. Ale ręka była pusta. Wtedy podniósł prawe ramię. Od tej godziny sam się przezwał Kamlostem, to znaczy Pustorękim. Na ten widok Thingol zmiękł; kazał Berenowi usiąść obok siebie po lewej stronie, Luthien zaś po prawej; opowiedzieli całą historię wyprawy, a wszyscy wokół słuchali z podziwem. Wydało się Thingolowi, że ten człowiek jest inny niż jego współplemieńcy, ludzie śmiertelni, i należy do Wielkich Ardy; zrozumiał też, że miłość Luthien jest uczuciem dotychczas nie znanym i że żadne potęgi świata nie mogą się przeciwstawić przeznaczeniu tych dwojga. Wreszcie więc przyzwolił na ich związek i Beren ujął rękę Luthien przed tronem jej ojca.

Cień wszakże padł na radość mieszkańców Doriathu z powrotu pięknej Luthien, gdyż dowiadując się przyczyny szaleństwa Karcharotha tym bardziej się przerazili. Posiadłszy bowiem święty klejnot, bestia zyskała moc, której nikt nie mógł zwyciężyć. Beren zaś słysząc, że Wilk Angbandu wtargnął do Doriathu, zrozumiał, że misja jego nie jest jeszcze zakończona.

Ponieważ Karcharoth z każdym dniem zbliżał się do stolicy, trzeba było nie zwlekając przygotować polowanie na Wilka, najniebezpieczniejszą z wypraw przeciw dzikim bestiom, o jakich zachowała się pamięć w dawnych opowieściach. W tym polowaniu wzięli udział oprócz Huana, psa Valinoru, Mablung Twardoręki, Beleg Mistrz Łuku, Beren Erchamion i Thingol, król Doriathu.

Ruszyli konno o świcie i przeprawili się przez Esgalduinę; Luthien wszakże została za bramami Menegrothu. Cień padł na nią i wydało się królewnie, że słońce przygasło i sczerniało.

Myśliwi skręcili na północo-wschód i jadąc wzdłuż biegu rzeki wytropili wreszcie Wilka Karcharotha w mrocznej dolinie, po północnej stronie, gdzie Esgalduina spada burzliwym potokiem ze stromego progu wodospadu. Karcharoth pił, żeby zaspokoić palące go wciąż pragnienie, i wył głośno, przez co zdradził swoją obecność.

Gdy dostrzegł zbliżających się myśliwych, nie rzucił się na nich od razu. Może zbudziła się w nim diabelska chytrość, gdy słodka woda Esgalduiny na chwilę złagodziła ból piekący jego trzewia; na widok jeźdźców uskoczył bowiem w bok i skrył się w głębi gęstych zarośli.

Myśliwi otoczyli więc całe to miejsce i czekali, a tymczasem cienie wydłużały się w lesie.

Beren stojący u boku Thingola nagle spostrzegł, że Huana nie ma przy nich. W chwilę potem rozległo się w gąszczu potężne ujadanie: to Huan zniecierpliwiony pobiegł sam, żeby Wilka zobaczyć i wypłoszyć z kryjówki. Lecz Karcharoth wymknął mu się i znienacka wypadł spośród ciernistych krzaków prosto na Thingola.

Wtedy Beren błyskawicznie wysunął się przed króla z włócznią w ręku, ale

Karcharoth odepchnął broń i obalił człowieka, wbijając zęby w jego pierś. W tym samym momencie Huan wyskoczył z gąszczu na grzbiet bestii. Pies i Wilk tarzali się po ziemi walcząc zawzięcie, a była to walka nie dająca się z żadną inną porównać, bo w ujadaniu Huana dźwięczał głos rogów Oromego, a w wyciu Karcharotha wyrażała się cała nienawiść Morgotha i przewrotność okrutniejsza niż zęby ze stali; od tego zgiełku skały pękały i kamienna lawina, sypiąc się z wysoka, zatamowała wodospad Esgalduiny. Toczył się bój na śmierć i życie, lecz Thingol na nic nie zważając, klęczał przy ciężko rannym Berenie. Huan zabił Karcharotha, w tej wszakże godzinie, w gęstwinie lasów Doriathu spełniła się prastara przepowiednia: Pies Valinoru odniósł śmiertelne rany, trucizna Morgotha dostała się w jego żyły. Dowlókł się resztką sił do Berena i padając obok niego po raz trzeci w swoim życiu przemówił, żegnając się z nim na zawsze. Beren nie odezwał się, lecz położył rękę na głowie ogara. Takie było ich pożegnanie.

Mablung i Beleg przybiegli królowi na ratunek, a zobaczywszy, co się stało, odrzucili włócznie i zapłakali. Potem Mablung wydobył nóż i rozciął brzuch Wilka; ukazały się wnętrzności sczerniałe, jak gdyby strawione przez ogień i nie tknięta rozkładem dłoń Berena, zaciśnięta na klejnocie. Gdy jednak Mablung chciał jej dotknąć, dłoń zniknęła i ukazał się Silmaril; jego blask rozświetlił leśne cienie wokół myśliwych. Mablung szybko, z lękiem chwycił klejnot i włożył go w żywą rękę Berena, który w tym momencie oprzytomniał, podniósł klejnot na dłoni i podał go Thingolowi.

— Teraz dotrzymałem przyrzeczenia — rzekł — i los mój się dopełnił. — To były jego ostatnie słowa.

Wracając do stolicy, nieśli Berena Kamlosta, syna Barahira, na marach splecionych z gałęzi, a Huana złożyli u jego boku. Noc zapadła, nim dotarli do Menegrothu. Pod wielkim bukiem Hirilornem spotkała ich Luthien, idących powoli obok noszy, z łuczywami w ręku. Objęła Berena ramionami i błagała, żeby czekał na nią na drugim brzegu Zachodniego Morza, a Beren spojrzał w jej oczy, zanim wyzionął ducha. Wtedy gwiazdy przygasły i ciemności ogarnęły Luthien Tinuviel. Na tym kończy się historia Wyprawy po Silmaril, lecz „Ballada o Leithian, O wyzwoleniu z pęt” ma jeszcze dalszy ciąg.

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. A duch Luthien zapadł w ciemności i wreszcie uciekł pozostawiając ciało niby kwiat, który nagle ścięty leży jeszcze czas jakiś nie uwiędły na trawie.

Wtedy mróz ściął serce Thingola, jak gdyby król Doriathu był śmiertelnikiem podległym starości. Luthien tymczasem zawędrowała do siedzib Mandosa, gdzie dla Eldalie wyznaczone są miejsca za pałacami Zachodu na najdalszej rubieży świata. Ci, którzy czekają, siedzą tam w cieniu własnych myśli. Luthien wszakże

była od nich wszystkich piękniejsza i głębiej niż oni zasmucona. Uklękła przed tronem Mandosa i zaśpiewała. Nigdy w żadnej mowie nie ułożono pieśni tak pięknej jak ta, którą Luthien zaśpiewała Mandosowi, nigdy też nie było i nie będzie pieśni smutniejszej. Bez zmian, niezniszczalną, śpiewa się ją dotychczas w Valinorze poza zasięgiem słuchu świata, a Valarowie słuchają jej zasmuceni. Luthien splotła bowiem ze sobą dwa wątki, smutek Eldarów i smutek ludzi, dwóch plemion, które Iluvatar powołał do bytu, przeznaczając im na mieszkanie Ardę, Królestwo Ziemi, pośród niezliczonych gwiazd.

A gdy klęczała przed Mandosem, łzy jej spadały na jego stopy jak deszcz na kamienie. I Mandos, który nigdy przedtem ani potem nie dał się nikomu tak wzruszyć, ulitował się nad Luthien.

Wezwał Berena, aby spełniła się obietnica dana mu w godzinę śmierci przez Luthien i aby się z nią jeszcze raz spotkał na drugim brzegu Zachodniego Morza. Ale Mandos nie jest władny zatrzymywać umarłych ludzi na świecie po upływie wyznaczonego im czasu oczekiwania; nie może też zmienić przeznaczenia Dzieci Iluvatara. Udał się więc do Manwego, Pana Valarów, który pod okiem Iluvatara rządzi światem. Manwe zaś szukał rady w najgłębszej tajni swoich myśli, gdzie objawiła mu się wola Iluvatara.

Dał Luthien do wyboru dwie drogi. Mandos, policzywszy wszystkie jej trudy i cierpienia, gotów był ją zaraz zwolnić, aby odeszła do Valmaru i mieszkała wśród Valarów aż do końca świata, nie pamiętając trosk, które ją dręczyły za życia w Śródziemiu. Ale Beren tam nie mógł pójść, Valarowie nie mogli bowiem uwolnić go od śmierci, która jest darem Iluvatara dla rodzaju ludzkiego. Wolno Luthien wszakże wybrać drugą drogę: wrócić do Śródziemia, zabierając ze sobą Berena i tam znowu przebywać, lecz bez pewności życia i radości. Stanie się wtedy istotą śmiertelną i umrze po raz drugi tak samo jak jej ukochany; wkrótce będzie musiała opuścić świat na zawsze, a po jej piękności zachowa się tylko wspomnienie w pieśni.

Ten drugi los wybrała Luthien wyrzekając się Błogosławionego Królestwa i wszelkich roszczeń do pokrewieństwa z jego mieszkańcami; jakiekolwiek niedole czekają Luthien i Berena na ziemi, losy ich dwojga będą połączone i oboje tą samą ścieżką pójdą poza granice świata. Tak się stało, że spośród Eldarów jedna tylko Luthien prawdziwie umarła i dawno, dawno temu opuściła świat.

Ale dzięki jej wyborowi dwa plemiona Dzieci Iluvatara złączyły się ze sobą, ona zaś stała się zwiastunką wielu innych istot, w których Eldarowie po dziś dzień, chociaż świat się zmienił, widzą podobieństwo do umiłowanej, utraconej Luthien.

XX

Piąta Bitwa — Nirnaeth Arnoediad

Opowieści mówią, że Beren i Luthien wrócili do północnych krain Śródziemia i tam przez jakiś czas mieszkali jako małżonkowie i przybrali w Doriath znów swoje ziemskie postacie. Kto ich spotykał, patrzał na nich z radością i lękiem zarazem. Luthien odwiedziła Menegroth i dotknięciem ręki uzdrowiła Thingola z chłodu starości. Lecz Meliana zajrzawszy w oczy córki odczytała wypisany w nich los i odwróciła wzrok, zrozumiała bowiem, że będą rozłączone do końca świata i jeszcze potem; nikt nigdy nie cierpiał bardziej z powodu żadnej straty niż w tej godzinie Meliana z rodu Majarów. Potem Beren i Luthien odeszli we dwoje, nie bojąc się pragnienia ani głodu; przeprawili się przez Gelion do Ossiriandu, osiedli na zielonej wyspie Tol Galen pośrodku rzeki Aduranty i dopóki przychodziły o nich wieści, tam mieszkali. Później Eldarowie nazwali tę krainę Dor Firn-i-Guinar, Krajem Żyjących Umarłych; tam urodził się syn Berena i Luthien, piękny Dior Aranel, znany później pod imieniem Diora Eluchila, Dziedzica Thingola. Nikt ze śmiertelnych nie rozmawiał więcej z Berenem, synem Barahira, nikt nie był świadkiem odejścia Berena i Luthien ze świata i nikt nie wiedział, gdzie zostali w końcu pogrzebani.

W owym czasie Maedhros, syn Feanora, nabrał nowej otuchy, przekonał się bowiem, że Morgoth nie jest nietykalny; świadczyły o tym czyny Berena i Luthien, opiewane w pieśniach na całym obszarze Beleriandu. Lecz Morgoth mógł zniszczyć ich kraje jeden po drugim, chyba że Noldorowie zjednoczyliby się, zawiązali nowy sojusz i działali zgodnie. Zaczął więc Maedhros urzeczywistniać swoje zamysły zmierzające do zapewnienia pomyślności Eldarom i znane pod nazwą Ligi Maedhrosa.

Lecz przysięga Feanora i złe uczynki, które ona za sobą pociągnęła, utrudniały sprawę i Maedhros znalazł mniej poparcia, niż się spodziewał. Orodreth, pamiętając zdradę Kelegorma i Kurufina, nie chciał zawierzyć słowu żadnego z synów Feanora, elfowie zaś z Nargothrondu ufali, że sami potrafią obronić swoją ukrytą

fortecę, strzegąc jej tajemnic. Na wezwanie Maedhrosa zgłosił się z Nargothrondu tylko mały oddział pod dowództwem Gwindora, syna Guilina, księcia słynnego z męstwa; Gwindor wbrew woli Orodretha ruszył na północ, aby pomścić swego brata Gelmira poległego w bitwie Dagor Bragollach. Przybrali znaki rodu Fingolfina i szli pod sztandarem Fingona; z całego tego oddziału jeden tylko wojownik wrócił do rodzinnego kraju.

Doriath niewiele udzielił pomocy. Maedhros bowiem i jego bracia, związani przysięgą, wyprawili przedtem do Thingola posłów; aby w wyniosłych słowach przypomnieć mu o swoich roszczeniach i oznajmić, że będą go uważali za wroga, jeśli im nie odda Silmarila.

Meliana radziła Thingolowi, żeby ustąpił, lecz król był zagniewany dumnym tonem synów Feanora i ich pogróżkami, pamiętał bowiem, że klejnot zdobył za cenę wielkich cierpień Luthien i krwi Berena, wbrew przewrotności Kelegorma i Kurufina. Poza tym patrząc na Silmaril z każdym dniem goręcej pragnął zatrzymać go na zawsze w swoim ręku, taka była bowiem moc tego klejnotu. Odprawił więc posłów z pogardliwą odpowiedzią. Maedhros zaniechał dalszych kroków w tej sprawie, gdyż myślał już wtedy o zawiązaniu Ligi i o zjednoczeniu wszystkich elfów, lecz Kelegorm i Kurufin jawnie się odgrażali, że zabiją Thingola i zniszczą jego lud, gdy wrócą zwycięscy z wojny, a król Doriathu nie odda im dobrowolnie Silmarila. Thingol umocnił więc pogranicza swego państwa i nie ruszył na wojnę, a z jego wojowników tylko dwaj, Mablung i Beleg, pospieszyli na wezwanie Maedhrosa, nie chcąc się wyrzec udziału w tak wielkiej sprawie. Thingol zezwolił im na to pod warunkiem, że nie będą służyli synom Feanora, toteż zgłosili się pod sztandar Fingona.

Udzielili natomiast pomocy Maedhrosowi Naugrimowie, dostarczając nie tylko wojowników, lecz także znaczne zasoby broni, a kuźnie w Nogrodzie i Belegoście huczały wówczas od nieustannej pracy. Zgromadził też Maedhros wszystkich swoich braci i ich podwładnych, gotowych iść w bój za nim; zwerbował też i wyćwiczył w sztuce wojennej ludzi Bora i Ulfanga, którzy ściągnęli więcej jeszcze swoich współplemieńców ze Wschodu. Poza tym na zachodzie Fingon, zawsze przyjazny Maedhrosowi, podzielał jego zamiary, a w Hithlumie Noldorowie i ludzie ze szczepu Hadora przygotowywali się do wojny. W lasach Brethil wódz Ludu Halethy, Halmir, gromadził mężczyzn i kazał im ostrzyć topory, lecz zmarł, zanim doszło do wojny, i władzę objął po nim jego syn, Haldir.

Wiadomości o planach Maedhrosa dotarły także do Gondolinu i ukrytego króla tej krainy, Turgona.

Maedhros jednak przedwcześnie spróbował swoich sił, zanim wszystkie przygotowania zostały ukończone, a chociaż wypędzono wtedy orków z północnej części Beleriandu, a nawet na czas jakiś uwolniono Dorthonion, źle się stało, bo Morgoth, ostrzeżony w ten sposób o powstaniu zbrojnym Eldarów i Przyjaciół Elfów, podjął przeciw nim kroki obronne. Nasłał do ich szczepów wielu szpiegów

i zdrajców, a mógł to zrobić teraz tym łatwiej, że liczni niecni ludzie; tajemnie z nim związani, znali najgłębsze sekrety synów Feanora.

Wreszcie Maedhros skupiwszy wszystkie siły elfów, ludzi i krasnoludów, jakie mógł zwerbować, postanowił zaatakować Angband jednocześnie od wschodu i od zachodu i zamierzał jawnie pod rozwiniętymi sztandarami przemaszerować przez Anfauglith.

Spodziewał się, że gdy armia Morgotha na wieść o tym marszu wyjdzie w pole, z przełęczy Hithlumu zejdą wojska Fingona, a nieprzyjaciel znajdzie się niejako między młotem a kowadłem i zostanie zmiażdżony. Sygnałem do rozpoczęcia działań miał być dla Fingona blask ogromnego ognia zapalonego w Dorthonionie.

W oznaczonym dniu, rankiem w dzień przesilenia letniego, trąby Eldarów przywitały słońce; na wschodzie podniesiono rozwinięte sztandary synów Feanora, na zachodzie — sztandary Fingona, Najwyższego Króla Noldorów. Fingon spojrzał z murów twierdzy Eithel Sirion; jego wojska stały w ordynku w dolinach i lasach po wschodniej stronie Ered Wethrin, dobrze ukryte przed wzrokiem Nieprzyjaciela, lecz król wiedział, że to potężna armia. Składali się bowiem na nią wszyscy Noldorowie z Hithlumu, elfowie z wybrzeża Falas i oddział Gwindora z Nargothrondu, a także wielu ludzi; na prawym skrzydle czuwały zastępy z Dorlominu, a z nimi mężni bracia Hurin i Huor, do których przyłączył się Haldir z Brethilu; przyprowadziwszy ze sobą licznych leśnych ludzi.

Potem Fingon spojrzał w stronę Thangorodrimu i zobaczył, że forteca Nieprzyjaciela spowita jest czarną chmurą i że bije znad niej czarny dym. Zrozumiał, że Morgoth pała gniewem i że przyjął wyzwanie. Cień zwątpienia padł wówczas na serce Fingona i król obrócił wzrok ku wschodowi, licząc, że bystrymi oczyma elfa dostrzeże kurz na równinie Anfauglith wzbijający się pod stopami wojowników Maedhrosa. Nie wiedział, że wymarsz ich został opóźniony wskutek podstępu nikczemnego Uldora, który zmylił Maedhrosa fałszywymi przestrogami przed najazdem sił Angbandu.

W pewnej wszakże chwili wielki krzyk wzbił się ku niebu i z południowym wiatrem niósł się od doliny do doliny; to elfy i ludzie krzyczeli ze zdumienia i radości, bo Turgon, nie wzywany i nie oczekiwany, otworzył tajemną bramę Gondolinu i wyszedł na czele dziesięciu tysięcy wojowników w błyszczących zbrojach, z długimi mieczami; włócznie w ich ręku wyglądały jak las. Gdy Fingon usłyszał głos wielkiej trąby swego brata Turgona, cień rozproszył się i król w uniesieniu zawołał:

— Utulie'n aure! Aiya Eldalie ar Atanatari, utulie'n aure! Nadszedł dzień! Spójrz, ludu Eldarów, spojrzyjcie, Ojcowie Ludzi, nadszedł dzień!

A wszyscy, którzy usłyszeli potężny głos króla, zwielokrotniony echem wśród gór, odpowiedzieli okrzykiem:

— Auta i lome! Noc przemija!

Morgoth, który wiele wiedział o tym, co przeciwnicy robią i zamierzają, uznał,

że pora działać; ufał, że słudzy jego przebywając wśród synów Feanora spełnią swoje zdradzieckie zadanie, opóźniając marsz Maedhrosa i nie dopuszczając do połączenia się sprzymierzonych wojsk; wyprawił więc swoją armię, dość liczną (chociaż była to tylko część przygotowanych w Angbandzie sił) w kierunku Hithlumu; wojownicy nosili płowe płaszcze, spod których nie przebłyskiwała stal, toteż posunęli się daleko po piaskach Anfauglithu, zanim przeciwnicy ich zauważyli.

Serca zapałały w piersiach Noldorów i przywódcy ich chcieli zaatakować nieprzyjaciół na równinie, lecz Hurin odwiódł ich od tego zamiaru, przypominając o chytrości Morgotha, który nigdy od razu nie ujawniał wszystkich swoich sił i maskował prawdziwe plany fałszywymi pozorami. Sygnał zwiastujący zbliżanie się wojsk Maedhrosa wciąż jeszcze się nie pojawiał, więc Hurin nakłaniał zniecierpliwionych wojowników, by czekali na ten umówiony znak i podpuścili armię Morgotha bliżej, gdyż wdzierając się na góry, orkowie będą musieli rozproszyć swoje szyki. Ale dowódca wysłanych na zachód wojsk Morgotha miał rozkaz wywabienia Fingona za wszelką cenę z gór na płaszczyznę. Posuwał się więc dalej naprzód, dopóki nie zajął linii wzdłuż Sirionu, od murów fortecy Eithel Sirion aż do ujścia Rivilu na moczarach Serech; forpoczty Fingona widziały nieprzyjaciół z bliska, niemal zaglądały w oczy każdemu żołdakowi z osobna. Lecz wojska królewskie nie zareagowały na to wyzwanie, a szyderstwa orków brzmiały mniej pewnie w obliczu tych milczących ścian i ukrytej wśród gór groźnej siły. Wreszcie dowódca armii Morgotha wyprawił dwóch jeźdźców z godłami parlamentariuszy aż pod zewnętrzne fortyfikacje twierdzy Barad Eithel. Jeźdźcy ci mieli ze sobą Gelmira, syna Guilina, tego przywódcę Noldorów z Nargothrondu, którego w bitwie Bragollach wzięli do niewoli i oślepili. Heroldowie Angbandu pokazali teraz przeciwnikom tego jeńca, wołając:

— Mamy w swoim ręku więcej takich jak on, ale musicie się pospieszyć, jeżeli chcecie ich zobaczyć żywych, bo pozabijamy wszystkich, gdy wrócimy do domu! I na oczach elfów odrąbali Gelmirowi ręce i nogi, a na ostatek także głowę, po czym odjechali, zostawiając okaleczone ciało.

Zły los chciał, że w tym właśnie miejscu na zewnętrznych szańcach *znalazł* się wtedy Gwindor z Nargothrondu, brat Gelmira. Oszalały z bólu Gwindor konno puścił się w pogoń za heroldami Morgotha, a wielu jeźdźców skoczyło w ślad za nim; dopadli dwóch łotrów, zabili ich i wdarli się daleko w głąb nieprzyjacielskich szeregów. Na ten widok taki zapał wojenny ogarnął serca wszystkich Noldorów, że Fingon włożył na głowę biały hełm i kazał dąć w trąby; cała armia Hithlumu zbiegła nagle z gór i ruszyła do ataku. Wydobywane z pochew i wznoszone miecze błysnęły, jakby ogień szerzył się w lesie trzcin. Natarli tak szybko i tak zażarcie, że omal nie pokrzyżowali wszystkich planów Morgotha. Zmietli bowiem z pola całą jego armię wysłaną na zachód, zanim się zdążyła umocnić na stanowiskach bojowych, a sztandary Fingona przemknęły przez Anfauglith i zało-

potały tuż pod murami Angbandu. Na czele pędził Gwindor otoczony przez elfy z Nargothrondu i nawet teraz nikt ich nie mógł powstrzymać. Wdarli się przez Bramę i wpadli na schody, zabijając strażników; Morgoth drżał na swoim podziemnym tronie słysząc, jak już się dobijają do jego komnaty. Lecz tam znaleźli się w potrzasku i wszyscy zginęli z wyjątkiem Gwindora, którego orkowie pojmali żywcem. Fingon nie mógł mu przyjść z pomocą, gdyż tymczasem Morgoth wysłał przez liczne tajemne bramy fortecy główną swoją armię; trzymaną do tej chwili w odwodzie. Król Fingon został odparty spod murów Angbandu i musiał się cofnąć z wielkimi stratami.

Czwartego dnia wojny zaczęła się na równinie Anfauglith Nirnaeth Arnoediad, Bitwa Nieprzeliczonych Łez, tak nazwana, ponieważ żadna opowieść ani pieśń nie była zdolna wysłowić ogromu poniesionych w niej strat. Wojsko Fingona cofało się przez piaski, a Haldir, wódz Haladinów, poległ w tylnej straży; wraz z nim zginęło wielu ludzi z Brethilu i mało kto z nich powrócił do ojczystego lasu. Piątego dnia noc zaskoczyła armię w odwrocie, daleko jeszcze od ściany Ered Wethrin. Orkowie otoczyli hufiec z Hithlumu, który od rana walczył w zaciskającym się z każdą godziną okrążeniu. Wraz ze świtem zjawiła się nadzieja, usłyszeli bowiem granie rogów Turgona, ciągnącego na czele głównego hufca Gondolinu; ten hufiec miał swoje stanowisko na południu i strzegł Przełomu Sirionu, a Turgon zdołał powstrzymać większość swoich wojowników od przedwczesnego rzucenia się do ataku. Teraz spieszył na odsiecz bratu. Szeregi rycerzy z Gondalinu, okrytych kolczugami, posuwały się w słońcu lśniące niby rzeka stali.

Falanga gwardii królewskiej przedarła się przez pierścień orków, a Turgon mieczem wyrąbał sobie drogę do brata i chwila, gdy się spotkał z Hurinem, stojącym u boku Fingona, była dla nich obu przebłyskiem szczęścia wśród okropności bitwy. Nowa nadzieja wstąpiła w serca elfów i wtedy właśnie, w trzeciej godzinie po świcie, dały się słyszeć trąby Maedhrosa, który nareszcie nadciągał od wschodu; hufiec pod sztandarami synów Feanora zaatakował tyły wojsk nieprzyjacielskich. Niektórzy kronikarze twierdzą, że w tym momencie Eldarowie mieli szansę zwycięstwa, gdyby wszystkie ich zastępy dochowały im wierności. Szeregi orków bowiem zachwiały się, impet ich został pohamowany i wielu już myślało o ucieczce.

Lecz w tej samej chwili, gdy przednie straże Maedhrosa zaatakowały orków, Morgoth pchnął do walki ostatnie swoje rezerwy, tak że Angband opustoszał. Ruszyły więc w pole wilki, jeźdźcy na wilkach, Balrogowie i smoki, a między nimi ojciec smoków Glaurung, Wielki Gad, od którego biła teraz taka moc i groza, że elfy i ludzie cofali się przed nim; wpadł między hufce Maedhrosa i Fingona i rozdzielił je.

Jednakże Morgoth nie osiągnąłby swego celu nawet dzięki wilkom, Balrogom i smokom, gdyby nie pomogła mu ludzka zdrada. W tej bowiem godzinie wyszły na jaw matactwa Ulfanga. Liczni Easterlingowie umknęli z pola walki, gdyż

serca mieli pełne kłamstw i strachu, lecz synowie Ulfanga nagle przeszli na stronę Morgotha i zwrócili się przeciw synom Feanora, szerząc na tyłach ich wojsk zamęt i śmierć; udało im się w ten sposób podejść blisko do sztandaru Maedhrosa. Nie zdobyli wszakże obiecanej im przez Morgotha nagrody, bo Maglor zabił przeklętego Uldora, przywódcę zdrajców, a synowie Bora usiekli Ulfasta i Ulwartha, zanim sami polegli. Lecz nowe zastępy złych ludzi, które Ulfang zwerbował i ukrył wśród wschodnich gór, zjawiły się teraz, a hufiec Maedhrosa osaczony z trzech stron załamał się i rozpierzchnął w ucieczce. Los oszczędził jednak synów Feanora, bo chociaż wszyscy odnieśli rany, żaden nie poległ; trzymali się razem, skupili wokół siebie garść Noldorów i Naugrimów, wyrąbali sobie drogę odwrotu i uciekli daleko na wschód ku górze Dolmed.

Z całej armii wschodniej najdłużej dotrzymali pola krasnoludowie z Belegostu i wielką sławą okryli się w tej bitwie. Naugrimowie bowiem lepiej niż elfy i ludzie znoszą ogień, a przy tym mieli zwyczaj idąc do boju wkładać wielkie maski, szkaradne wprawdzie; lecz bardzo pomocne w starciu ze smokami. Gdyby nie krasnoludowie, Glaurung wraz ze swym potomstwem zniszczyłby ogniem resztę Noldorów. Gdy bowiem smok ich zaatakował, Naugrimowie otoczyli go kręgiem, a nawet potężna zbroja nie mogła ochronić wielkiego Gada od ciężkich krasnoludzkich toporów.

Glaurung w furii odwrócił się, powalił Azaghala, Władcę Belegostu, lecz gdy pełznął po jego ciele, Azaghal ostatnim wysiłkiem zdołał wbić nóż w brzuch potwora, który ciężko ranny uciekł z pola bitwy, pociągając za sobą także inne bestie z Angbandu. Krasnoludowie dźwignęli ciało Azaghala i zabrali je z pobojowiska; za marami cały hufiec kroczył powoli, śpiewając niskimi głosami żałobną pieśń, jak gdyby odprawiali uroczystości pogrzebowe w swoim kraju, a nie wśród niebezpieczeństw i wrogów; nikt wszakże nie ośmielił się zastąpić im drogi.

Tymczasem na zachodnim skrzydle bitwy Fingon i Turgon musieli stawić czoło siłom trzykroć liczniejszym niż te, które im teraz pozostały: mieli bowiem przeciw sobie Gothmoga, przywódcę Balrogów i najwyższego wodza wojsk Angbandu; jego żołnierze czarnym klinem rozdzielili hufce elfów, okrążając króla Fingona i spychając Turina wraz z Hurmem na moczary Serech. Wreszcie Gothmog natarł na Fingona. Był to straszliwy bój. W końcu Fingon został sam wśród trupów swoich przybocznych i walczył z Gothmogiem, dopóki inny Balrog nie zaszedł go od tyłu i nie zarzucił na niego ognistego bicza. Wtedy Gothmog zadał królowi śmiertelny cios czarnym toporem, a biały płomień wystrzelił ze strzaskanego hełmu. Tak poległ Najwyższy Król Noldorów. Balrogowie maczugami wbili ciało jego w piach, a srebrnobłękitny sztandar wdeptali w kałużę królewskiej krwi.

Bitwa była przegrana, lecz Hurin i Huor wraz z niedobitkami ludzi ze szczepu Hadora stali niezłomnie u boku Turgona, władcy Gondolinu, a wojska Morgotha nie mogły opanować Przełomu Sirion. I przemówił Hurin do Turgona:

— Odejdź stąd, panie, póki jeszcze nie jest za późno! W tobie bowiem żyje

ostatnia nadzieja Eldarów, a póki Gondolin istnieje, strach nie przestanie nękać Morgotha.

Ale Turgon odparł:

— Nie uda się już długo zachować Gondolinu w ukryciu, a gdy go Nieprzyjaciel odkryje, królestwo niechybnie upadnie. Na to odezwał się Huor:

— Jeśli wszakże przetrwa choćby przez krótki czas, z twojego rodu przyjdzie nadzieja dla elfów i dla ludzi. Widzą to, królu, oczyma śmierci. Rozstaniemy się tutaj na zawsze i nigdy już nie ujrzę białych ścian twojego grodu, lecz z ciebie i ze mnie weźmie początek nowa gwiazda. Żegnaj!

Maeglin, siostrzeniec Turgona, stojąc nieopodal słyszał te słowa i nigdy potem ich nie zapomniał, wówczas jednak nic nie powiedział.

Turgon usłuchał rady Hurina i Huora, skrzyknął niedobitków z hufca Gondolinu i spod znaków Fingona i na ich czele zaczął się wycofywać ku Przełomowi Sirionu; dwaj przywódcy, Ekthelion i Glorfindel strzegli prawej i lewej flanki, aby nieprzyjaciel nie mógł wyprzedzić oddziału. Lecz w tylnej straży osłaniali pochód ludzie z Dor-lominu; tak zarządzili Hurin i Huor, bo w głębi serc ludzie ci nie wyrzekli się krain północnych, a jeśli nie mogli wywalczyć sobie drogi z powrotem do ojczyzny, gotowi byli przynajmniej bić się do ostatka. Tak została okupiona zdrada Uldora, a ze wszystkich czynów bojowych, jakimi ojcowie rodzaju ludzkiego przysłużyli się Eldarom, największą sławę zyskało męstwo ludzi z Dor-lominu osłaniających odwrót króla Turgona.

W ten sposób Turgon wywalczył sobie drogę na południe, za plecami Huora i Hurina wymknął się brzegiem Sirionu, zniknął w górach i ukrył się przed wzrokiem Morgotha. Dwaj bracia tymczasem, skupiwszy wokół siebie resztkę ludzi z rodu Hadora, cofali się piędź po piędzi, aż wreszcie znaleźli się za moczarami Serech i mieli przed sobą rzekę Rivil. Tam się zatrzymali i dalej już nie ustępowali ani kroku.

Wówczas cała armia Angbandu rzuciła się na nich, przeprawiła się przez rzekę po grobli zbudowanej z ciał poległych i okrążyła garść niedobitków Hithlumu niby fala bijąca ze wszystkich stron o skałę.

Szóstego dnia, gdy słońce chyliło się ku zachodowi, a cień Ered Wethrin sczerniał, Huor padł, zraniony w oko zatrutą strzałą, pośród stosu zabitych mężnych ludzi Hadora. Orkowie odcięli ich głowy i usypali z nich kurhan lśniący w słońcu jak góra złota.

W końcu Hurin został sam; odrzucił wówczas tarczę i oburącz chwycił topór. Pieśń mówi, że ostrze topora dymiło później od czarnej krwi trollów, gwardzistów Gothmoga, póki nie skruszało, a za każdym razem zadając cios Hurin wołał:

— Aure entuluva! Przyjdzie znów dzień! — Siedemdziesiąt razy powtórzył ten okrzyk, lecz w końcu wzięli go żywcem z rozkazu Morgotha: orkowie obejmowali go i czepiali się rękami jego odzieży, nie puszczając nawet wtedy, gdy odrąbywał im ramiona, a było ich wielu i przybywały coraz to nowe chmary, aż

wreszcie Hurin upadł nakryty mrowiem napastników. Wtedy Gothmog związał go i zawlókł do Angbandu, szydząc z pokonanego.

Tak się skończyła Nirnaeth Arnoediad, gdy słońce zniknęło za morzem. Noc zaległa w Hithlumie i zerwał się od Zachodu potężny wicher.

Morgoth tryumfował, bo urzeczywistnił swoje plany i to sposobem najmilszym jego sercu; skoro ludzie zabijali ludzi i zdradzali Eldarów, skoro strach i nienawiść rozdzieliły tych, którzy powinni byli zjednoczyć się przeciw wspólnemu wrogowi. Od tego dnia serca elfów odwróciły się od plemienia ludzkiego, z wyjątkiem ludzi należących do trzech rodów Edainów.

Królestwo Fingona przestało istnieć, synowie Feanora rozproszyli się jak liście na wietrze. Armie ich były rozbite, przymierza złamane; błąkali się po dzikich puszczach u stóp Ered Lindon, wśród Elfów Zielonych z Ossiriandu, odarci z dawnej mocy i chwały. W lasach Brethil garść Haladinów trwała jeszcze na straży swojej leśnej dziedziny, a przewodził im Handir, syn Haldira, lecz żaden żołnierz z hufca Fingona ani żaden z ludzi ze szczepu Hadora nie wrócił nigdy do Hithlumu; nie doszła tam nawet wieść o losach bitwy i wodzów. Lecz Morgoth zesłał tam Easterlingów, którzy byli jego sługami, odmawiając im prawa do bogatych, z dawna przez nich pożądanych ziem Beleriandu. Zamknął ich w Hithlumie i zabronił przekraczać granice tego kraju. W nagrodę za to, że zdradzili Maedhrosa, pozwolił im rabować i nękać starców, kobiety i dzieci ze szczepu Hadora. Niedobitki Eldarów z Hithlumu popędził na północ do robót w kopalniach, gdzie musieli pracować jako niewolnicy, z wyjątkiem tych, którym się udało zbiec w puszcze lub góry.

Bandy orków i wilki panoszyły się na całej Północy i zapuszczały na południe aż do Nan-tathren, Krainy Wierzb, i na pogranicza Ossiriandu, i nikt tam nie był bezpieczny w lesie czy w polu. Ostał się jednak Doriath i przetrwał tajemny gród Nargothrondu.

Morgoth nie zwracał na oba te kraje uwagi, może dlatego, że niewiele o nich wiedział, a może dlatego, że jeszcze nie przyszła ich godzina w skrytych planach jego przewrotności. Wielu uchodźców znalazło azyl w Przystaniach, za murami Kirdana, a żeglarze patrolowali wybrzeże i nękali nieprzyjaciela, lądując niespodziewanie w różnych miejscach. Ale w następnym roku przed nastaniem zimy Morgoth wyprawił znaczne siły przez Hithlum i Nevrast, a dalej z biegiem rzeki Brithon i Nenning; najeźdźcy spustoszyli wybrzeże Falas i obiegli przystanie Brithombar i Eglarest. Przyprowadzili też ze sobą orków biegłych w robotach ziemnych i burzeniu murów oraz ogniomistrzów, którzy ustawili potężne machiny oblężnicze i mimo męstwa obrońców wkrótce skruszyli mury. Przystanie legły w gruzach, wieża Barad Nimras obróciła się w ruinę, większość ludu Kirdana zginęła lub została wzięta do niewoli. Garstka jednak zdołała wejść na pokład statku i ujść na morze, a wśród tych był Ereinion Gil-galad, syn Fingona, wysłany przez ojca do Przystani po bitwie Dagor Bragollach. Niedobitki pożeglowały

wraz z Kirdanem na południe i przygotowały na wyspie Balar schronienie dla wszystkich elfów, którzy zdołaliby uciec przed nieprzyjacielem; elfowie Kirdana zatrzymali bowiem także przyczółek w ujściu Sirionu, gdzie w gęstym jak las sitowiu zarastającym odnogi rzeczne i zalewy stały ukryte liczne lekkie i szybkie statki. Gdy Turgon dowiedział się o tym, wyprawił znów posłów do ujścia Sirionu, prosząc Kirdana, Budowniczego Okrętów, o pomoc.

Przychylając się do tej prośby, Kirdan zbudował siedem chyżych statków, które pożeglowały na zachód. O wszystkich słuch zaginął; tylko o jednym z nich, ostatnim, doszła na wyspę Balar jakaś wieść.

Załoga tego statku długo borykała się z morzem i w końcu zrozpaczona zawróciła ku Śródziemiu, lecz gdy żeglarze już widzieli brzegi, rozszalał się sztorm i statek zatonął. Z całej załogi jednego tylko elfa ocalił Ulmo od gniewu Ossego, unosząc go na falach i wyrzucając na brzeg zatoki Nevrast. Ten ocalony nazywał się Voronwe i był jednym z posłów przysłanych przez Turgona z Gondolinu.

Myśli Morgotha często teraz zatrzymywały się na osobie Turgona, bo ze wszystkich przeciwników najbardziej chciał zabić lub uwięzić Turgona, i właśnie on jeden mu się wymknął. Niepokoiło to Morgotha i przyćmiewało radość zwycięstwa, bo Turgon, potomek możnego rodu Fingolfina, był teraz prawowitym królem wszystkich Noldorów, a Morgoth szczególnie bał się i nienawidził tego rodu, ponieważ cieszył się on przyjaźnią Ulma, jego najzawziętszego wroga, a także dlatego, że miecz Fingolfina zadał niegdyś ciężkie rany władcy Angbandu. Z całego zaś rodu Fingolfina najbardziej lękał się Morgoth Turgona, gdyż przed laty, jeszcze w Valinorze zwrócił jego uwagę ten syn Fingolfina i zawsze w jego obecności czuł, jak cień pada mu na duszę, jak gdyby w przeczuciu, że w dalekiej, jeszcze osłoniętej mgłą przyszłości, ten właśnie elf przyczyni się do jego zguby.

Kazał przyprowadzić przed swój tron pojmanego Hurina, wiedział bowiem, że jest on przyjacielem króla Gondolinu; ale Hurin odpowiadał mu zuchwale i szyderczo. Wtedy Morgoth przeklął Hurina i Morwenę oraz ich potomstwo, skazując cały ród na ciemności i boleść. Zamiast trzymać Hurina w lochu, posadził go na kamiennym siedzisku wysoko na zboczu Thangorodrimu. Tam więzień był przykuty wolą Morgotha, który stanąwszy przy nim raz jeszcze go przeklął i rzekł:

— Siedź tutaj i patrz na krainy, gdzie zło i rozpacz spadnie na wszystkich bliskich twojemu sercu. Ośmieliłeś się szydzić ze mnie i lekceważyć władzę Melkora, w którego ręku są losy Ardy. Tedy będziesz stąd widział wszystko moimi oczyma i słyszał moimi uszami, i nie ruszysz się z tego miejsca, dopóki przeznaczenie się nie spełni aż do gorzkiego końca.

Tak się też miało stać, lecz opowieści i pieśni nie wspominają, żeby Hurin kiedykolwiek błagał Morgotha o miłosierdzie lub o śmierć dla siebie czy też dla swoich ukochanych.

Z rozkazu Morgotha orkowie w ciężkim trudzie zebrali z pobojowiska wszystkie ciała poległych, a także ich zbroje i oręż i złożyli na ogromny stos w kurhanie

pośrodku równiny Anfauglith; utworzył się w ten sposób pagór widoczny z daleka, nazwany przez elfów Haudh-en-Ndengin, Kurhanem Poległych, albo Haudh-en- Nirnaeth, Kurhanem Łez. Lecz trawa wyrosła wysoka i zielona na tym pagórku wśród piaszczystego pustkowia, które Morgoth tutaj rozpostarł. Nigdy odtąd żadna istota służąca Morgothowi nie ważyła się stąpać po ziemi, pod którą rdza kruszyła miecze Eldarów i Edainów.

XXI

Turin Turambar

Riana, córka Belegunda, była żoną Huora, syna Galdora, a mąż jej w dwa miesiące zaledwie po zaślubinach wyruszył wraz ze swoim bratem Hurinem na bitwę Nirnaeth Arnoediad. Nie mając żadnych wieści o nim, Riana uciekła do puszczy, gdzie zaopiekowały się nią Elfy Szare z Mithrimu, a gdy urodziła syna Tuora, zajęły się jego wychowaniem, Riana zaś opuściła Hithlum i zawędrowała równiną aż do kurhanu Haudh-en-Ndengin i położywszy się na nim umarła.

Żoną Hurina, władcy Dor-lominu, była Morwena — córka Baragunda; mieli syna Turina, urodzonego w tym samym roku, w którym Beren Erchamion spotkał po raz pierwszy Luthien w lesie Neldoreth. Prócz syna mieli córkę Lalaith, co znaczy Śmiech, ukochaną przez brata, lecz gdy Lalaith skończyła trzy lata; zły wiatr przyniósł z Angbandu do Hithlumu zarazę i dziewczynka umarła.

Po bitwie Nirnaeth Arnoediad Morwena mieszkała jeszcze czas jakiś w Dor-lominie, gdyż Turin miał zaledwie osiem lat, a ona oczekiwała znów dziecka. Były to ciężkie dni, gdyż Easterlingowie rozpanoszeni w Hithlumie ciemiężyli resztkę ludzi ze szczepu Hadora, zagarniali ich ziemię i dobytek, brali w niewolę dzieci. Lecz Pani Dor-lominu jaśniała taką pięknością i takim dostojeństwem; że Easterlingowie lękali się jej i nie śmieli podnieść ręki na nią i na jej domowników; szeptali bowiem między sobą, że to jest niebezpieczna czarownica; biegła w magii i zaprzyjaźniona z elfami. Lecz Morwena była wtedy w biedzie, znikąd nie miała pomocy, chyba że tajemnie wspierała ją krewniaczka Hurma imieniem Aerina, którą pewien Easterling, Brodda, pojął za żonę. Morwena bardzo się bała, że najeźdźcy odbiorą jej syna: przyszło jej więc do głowy, że dobrze byłoby wysłać chłopca ukradkiem do króla Thingola z prośbą o opiekę; mogła powołać się przy tym na pokrewieństwo Berena, syna Barahira; z jej ojcem, a także na jego przyjaźń z Hurinem, zanim ich obu dosięgło nieszczęście. Tak więc jesienią w Roku Lamentu wyprawiła Turina w góry w towarzystwie dwóch starszych sług, polecając im, by znaleźli, jeśli się da, wejście do królestwa Doriath: W ten sposób

zawiązał się wątek losu Turina opowiedziany szeroko w balladzie pod tytułem „Nam i Hin Hurin, Opowieść o Dzieciach Hurina”, najdłuższej z pieśni, jakie ułożono w tamtych czasach. Tu opowiemy tę historię pokrótce, ponieważ splata się ona z dziejami Silmarilów i elfów; nazwano ją Historią Bolesną, bo jest bardzo smutna i ujawnia wiele nikczemnych uczynków Morgotha Bauglira.

Opowieść zaczyna się w roku, w którym Morwena powiła córkę Hurina i dała jej na imię Nienor, co znaczy Żałoba. Turin tymczasem ze swymi towarzyszami wśród wielu niebezpieczeństw zawędrował wreszcie na granicę Doriathu; tu zatrzymał podróżnych Beleg, Mistrz Łuku, dowódca straży pilnującej pogranicza kraju króla Thingola, i zaprowadził ich do Menegrothu. Thingol przyjął Turina, a nawet przez wzgląd na Hurina odniósł się do chłopca tak, jakby był jego przybranym synem, gdyż serce króla odmieniło się i pokochało rody ludzi zaprzyjaźnionych z elfami. Wyprawił do Hithlumu posłów, którzy mieli zaprosić Morwenę i przyprowadzić ją do Doriathu, lecz Morwena nie chciała opuścić domu, w którym żyła z Hurinem. Gdy elfowie odchodzili, przesłała synowi za ich pośrednictwem Smoczy Hełm z Dor- lominu, najcenniejszą spuściznę rodu Hadora.

Turin rósł w Doriath piękny i silny, ale smutny. Przez dziewięć lat przebywał na dworze Thingola i czasem smutek jego nieco się rozproszył, gdyż gońcy wysyłani dość często do Hithlumu przynosili pomyślne wieści o Morwenie i Nienor. Lecz pewnego razu wysłannicy nie powrócili z północy i król Thingol postanowił nikogo więcej nie wysyłać. Turin, nękany niepokojem o matkę i siostrę, z mocnym postanowieniem w sercu zgłosił się do króla i poprosił go o zbroję i miecz; włożył na głowę Smoczy Hełm z Dor-lominu i poszedł walczyć na pograniczu Doriathu, stając się towarzyszem broni Belega Kuthaliona.

Po trzech latach wrócił do Menegrothu, lecz po długim okresie spędzonym w puszczy zaniedbany, w podartej odzieży i ze zniszczonym rynsztunkiem. A przebywał podówczas w stolicy niejaki Saeros, elf z hufca Nandorów, dopuszczony do najściślejszej królewskiej rady. Saeros od dawna zazdrościł Turinowi przywilejów, którymi cieszył się na dworze przybrany syn Thingola. Siedząc naprzeciw niego przy stole zaczął więc szydzić:

— Jeśli mężczyźni z Hithlumu są tak dzicy i nieokrzesani, ciekaw jestem, jak wyglądają ich kobiety. Czy biegają jak łanie, okryte tylko własnymi włosami?

Wtedy Turin w wielkim gniewie chwycił puchar i cisnął nim w Saerosa, raniąc go dotkliwie.

Nazajutrz Saeros zastąpił drogę Turinowi, powracającemu na pogranicze, lecz Turin pokonał dworzanina, tak że Saeros nagi musiał uciekać przez las niby zaszczute zwierzę i w panice, biegnąc na oślep, wpadł do głębokiego jaru, na którego dnie płynął potok, i roztrzaskał głowę o sterczący z wody głaz. Między świadkami tego zajścia był Mablung i ten błagał Turina, aby wraz z nim zawrócił do Menegrothu, wyznał całą prawdę Thingolowi, poddał się królewskiemu sądowi i wyjednał dla siebie przebaczenie. Lecz Turin odtrącił radę Mablunga, gdyż czuł

się teraz przestępcą i bał się uwięzienia. Uciekł więc poza Obręcz Meliany w lasy ciągnące się na zachód od Sirionu. Tam przystał do bandy podobnie jak on bezdomnych desperatów, których wielu było przyczajonych wśród puszczy w owych srogich czasach; zbójnicy ci napadali każdego, kto im się nawinął, czy to elfa, czy człowieka, czy orka.

Lecz gdy Thingolowi opowiedziano o tych zdarzeniach, król rozważywszy sprawę przebaczył Turinowi, którego Saeros pierwszy znieważył.

Tymczasem Beleg, Mistrz Łuku, wrócił z północnego pogranicza do Menegrothu i stanął przed królem, a ten rzekł:

— Jestem zamartwiony, Belegu, uznałem bowiem Turina za swego syna i nie przestanę być dla niego ojcem, chyba że Hurin wróci z cieniów śmierci i upomni się o swoje ojcowskie prawa. Nie ścierpię, aby mówiono, że Turina niesprawiedliwie wypędziłem do puszczy. Chętnie bym go powitał z powrotem, bo pokochałem tego młodzieńca.

Na to Beleg odparł:

— Będę szukał Turina, dopóki go nie znajdę i nie przyprowadzę do Menegrothu, ja bowiem także pokochałem syna Hurina.

Zaraz też opuścił stolicę i ruszył na poszukiwanie Turina, lecz chociaż przemierzył cały Beleriand, nie zważając na wiele czyhających tam niebezpieczeństw, nie trafił na ślad Turina.

Turin długo przebywał wśród zbójców, którzy wreszcie obrali go na swojego wodza;

przybrał imię Neithan, co znaczy Skrzywdzony.

Banda zachowując wszelką ostrożność czaiła się w lasach na południowym brzegu Teiglinu i dopiero w rok po ucieczce Turina z Doriathu Beleg nocą natrafił na jej kryjówką. Zdarzyło się, że Turina nie było wtedy w obozie, a zbójcy pochwyciwszy Belega związali go i potraktowali okrutnie, podejrzewając, że jest królewskim szpiegiem. Gdy Turin wrócił i zobaczył dawnego przyjaciela sponiewieranego i spętanego, obudziła się w nim skrucha i żałując wszystkich swoich złych uczynków kazał natychmiast uwolnić Belega z więzów; odnowiła się dawna przyjaźń między nimi, a Turin poprzysiągł, że odtąd nie będzie napadał ani ograbiał nikogo prócz sług Angbandu.

Beleg przekazał mu słowa Thingola i nakłaniał młodzieńca, żeby wraz z nim wrócił do Doriathu, tłumacząc, że królestwo potrzebuje jego siły i męstwa do obrony północnych granic.

— Ostatnimi czasy — rzekł — orkowie znaleźli drogę z puszczy Taur-nu-Fuin i przedostają się przez przełęcz Anach.

— Nie pamiętam tej przełęczy — odparł Turin.

— Nigdy nie zapuszczaliśmy się tak daleko od naszych granic — powiedział Beleg. — Ale widziałeś na widnokręgu iglice Krissaegrimu, a patrząc ku wschodowi ciemne ściany Gorgorothu.

Anach leży pomiędzy nimi, nad źródłem Mindebu, i jest to trudna, niebezpieczna droga, lecz teraz deptana przez wiele stóp. Dimbar, kraina dawniej tak spokojna, już czuje nad sobą władzę Czarnej Ręki, a ludzie z Brethilu są zaniepokojeni. Jesteśmy tam potrzebni.

Lecz Turin o dumnym sercu odtrącił królewskie przebaczenie i nie dał się przekonać słowami Belega. Nawzajem próbował namówić elfa, żeby został z nim razem na zachodnim brzegu Sirionu; Beleg nie chciał go słuchać i rzekł:

— Twardy i uparty jesteś, Turinie. Teraz ja ci z kolei odpłacę równym uporem. Jeśli naprawdę chcesz mieć mnie za towarzysza, poszukaj mnie w Dimbarze, bo tam powracam.

Nazajutrz Beleg wyruszył w drogę, a Turin odprowadził go na strzał z łuku z obozu, lecz nic nie mówił.

— A więc musimy się pożegnać, synu Hurina? — spytał Beleg.

Turin spoglądał na zachód i zobaczył w oddali wysokie wzgórze Amon Rudh; nie wiedząc wcale, co mu przyszłość gotuje, odpowiedział:

— Rzekłeś: szukaj mnie w Dimbarze. A ja ci powiadam: szukaj mnie na Amon Rudh! Jeśli tego nie uczynisz, nie spotkamy się już nigdy więcej.

I tak się rozstali, przyjaźnie, lecz ze smutkiem.

Beleg wrócił do Tysiąca Grot, a stanąwszy przed Thingolem i Melianą opowiedział im o wszystkim, co mu się zdarzyło podczas tej wyprawy, nie wspominając jednak o tym, jak źle go potraktowali kamraci Turina. Król spytał z westchnieniem:

— Cóż więcej mogę uczynić dla Turina?

— Daj mi wolną rękę, panie — rzekł Beleg — a ja będę Turina strzegł i pokieruję nim, jak zdołam najlepiej. Wówczas nikt nie ośmieli się mówić, że na słowie elfa nie można polegać. Zresztą nie chciałbym dopuścić, żeby tyle cennych przymiotów zmarnowało się w puszczy.

Thingol zezwolił mu więc czynić w tej sprawie, co sam uzna za słuszne, i rzekł:

— Belegu Kuthalionie! Wieloma czynami zasłużyłeś na moją wdzięczność, lecz między największe zasługi policzę ci to, żeś odnalazł mojego przybranego syna. Proś mnie, o co chcesz, a nie odmówię ci niczego.

— Proszę więc o dobry miecz — odparł Beleg. — Teraz bowiem, gdy orkowie napastują nas w wielkiej liczbie i z bliska, mój łuk już nie wystarcza i nie może sprostać ich zbrojom.

— Wybierz, co chcesz z mojej zbrojowni — rzekł król — z wyjątkiem Aranrutha, który ja sam noszę u boku.

Beleg wybrał Anglachela, miecz wielkiej ceny, nazwany tak dlatego, że zrobiono go z żelaza, które spadło z nieba w postaci rozżarzonej gwiazdy. Przecinał on każde żelazo dobyte z ziemi. Tylko jeden miecz w Śródziemiu mógł się z nim równać, lecz tamten nie należy do naszej opowieści, chociaż wykuł go ten sam

płatnerz — Eol, Ciemny Elf, który pojął za żonę Aredhelę, siostrę Turgona. Dał on Thingolowi Anglachela niechętnie jako zapłatę za pozwolenie na zamieszkanie w Nan Elmoth. Drugi miecz od pary, Anguirela, zatrzymał dla siebie aż do czasu, gdy mu ten oręż ukradł rodzony syn Maeglin.

Lecz gdy Thingol podawał Anglachela Belegowi, Melianą spojrzała na klingę i powiedziała:

— W tym mieczu jest złośliwość. Zachowało się w nim coś z czarnego serca płatnerza, który go wykuł. Nie pokocha ręki, która nim będzie władała, i niedługo pozostanie w jej służbie.

— Mimo to będę się nim posługiwał, dopóki się da — rzekł Beleg.

— Dam ci inny dar, Kuthalionie — powiedziała Meliana — pożyteczny na pustkowiach dla ciebie i tych, którym zapragniesz dopomóc.

I dała mu zapas lembasów, chleba elfów, zawiniętego w srebrzyste liście i owiązanego nicią tak, że na każdym supełku widniała pieczęć królowej, odlana z białego wosku na kształt kwiatu Telperiona; zgodnie bowiem z obyczajem elfów przywilej przechowywania i rozdzielania lembasów należał wyłącznie do królowej. Nie mogła okazać Turinowi większej łaski niż obdarzając go tym chlebem, gdyż Eldarowie nigdy przedtem nie dzielili się nim ze śmiertelnymi ludźmi; a i później rzadko się to zdarzało.

Z tymi darami Beleg opuścił Menegroth, spiesząc znów na północne pogranicze, gdzie miał swoją siedzibę i licznych przyjaciół.

Przepędził z Dimbaru orków, a miecz Anglachel nie próżnował w pochwie, gdy wszakże nastała zima i wojna przycichła, towarzysze broni nagle spostrzegli, że Belega nie ma między nimi.

Kiedy Beleg odjechał z obozowiska zbójców, aby powrócić do Doriathu, Turin wyprowadził bandę z Doliny Sirionu na zachód; ludzie bowiem, zmęczeni życiem; jakie tu pędzili, nie zaznając spoczynku, wiecznie w czujnym napięciu i strachu przed pościgiem, pragnęli jakiejś bezpieczniejszej kryjówki. Traf zrządził, że pewnego wieczora natknęli się na trzech krasnoludów, którzy na ich widok rzucili się do ucieczki; jednego wszakże zdołali chwycić i obalić, a któryś ze zbójców puścił strzałę za dwoma jego towarzyszami, już znikającymi w mroku. Krasnolud wzięty do niewoli, imieniem Mim, prosił Turina o darowanie życia i jako okup zaofiarował się wskazać drogę do tajemnej siedziby, której bez jego pomocy nikt nie mógłby odkryć. Turin ulitował się nad Mimem, oszczędził go i spytał:

— Gdzie jest ten twój ukryty dom?

— Wysoko nad całą okolicą góruje mój dom — odparł Mim. — Na wielkim wzgórzu zwanym Amon Rudh, odkąd elfy wszystkiemu ponadawały nowe nazwy. Turin długo w milczeniu spoglądał na krasnoluda, wreszcie rzekł:

— Prowadź nas na to miejsce! Nazajutrz ruszyli za przewodem Mima w stronę Amon Rudh.

Wzgórze to wznosiło się na skraju wrzosowisk zarastających wyżynę pomiędzy Sirionem a Narogiem, a wierzchołek jego piętrzył się wysoko nad kamienistym terenem; stromy czub był nagi, tylko kwitnący czerwony seregon ubarwiał szare głazy. Jeden z ludzi powiedział więc:

— Ten szczyt krwawi!

Mim prowadził ich tajemną ścieżką po spadzistych zboczach, a u wylotu swojej jaskini ukłonił się Turinowi, mówiąc:

— Wejdź do Bar-en-Danwedh, Domu Okupu, bo tak się odtąd będzie moja pieczara nazywała.

Ukazał się drugi krasnolud z łuczywem w ręku, przywitał Mima i coś mu powiedział, a potem obaj szybko pobiegli w ciemną głąb jaskini; Turin poszedł za nimi aż do najgłębszej komory, oświetlonej nikłym blaskiem latarni wiszących na łańcuchach u stropu. Ujrzał Mima klęczącego przy kamiennym łożu pod ścianą; tam na posłaniu leżał trzeci krasnolud. Turin zbliżył się do Mima; pragnął mu pomóc, lecz krasnolud powiedział:

— Nic tu już nie pomożesz. Khim, mój syn, zginął przeszyty strzałą. Umarł o zachodzie słońca, jak mi oznajmił Ibun, drugi mój syn.

Serce Turina wezbrało litością i powiedział do Mima:

— Niestety! Cofnąłbym tę strzałę, gdyby to było w mojej mocy! Zaprawdę dom ten jest godny nazwy Bar-en-Danwedh, a jeśli kiedykolwiek zdobędę bogactwa, zapłacę w złocie okup za twego syna na dowód żalu, chociaż wiem, że nic już nie może cię pocieszyć.

Mim wstał i długo patrzył na Turina.

— Przyjmuję twoje słowa — rzekł. — Przemawiasz jak dawni władcy krasnoludów i muszę cię podziwiać. Serce moje nie pocieszyło się, ale ochłodło. Możesz zostać w tym domu, jeśli chcesz. Spłacę przyrzeczony okup.

Tak się stało, że Turin zamieszkał w tajemnym domu Mima na Amon Rudh, a przechadzając się po trawie przed wejściem do jaskini, rozglądał się na wschód, na zachód i na północ. Na północy dostrzegł las Brethil wspinający się zielenią na Amon Obel, wzgórze, które się wznosi pośrodku tej puszczy. Nie rozumiał, dlaczego ten właśnie las przyciąga wciąż na nowo jego oczy, bo serce mu się wyrywało ku północo-zachodowi, gdzie majaczyły odległe o wiele mil, jak gdyby zawieszone na krawędzi nieba, Góry Cienia, mur ogradzający jego kraj rodzinny. Lecz wieczorami spoglądał Turin ku zachodowi, gdzie czerwone słońce chyliło się we mgle nad dalekim wybrzeżem, oddzielonym doliną Narogu tonącą w głębokim cieniu.

W dniach, które potem nastąpiły, Turin wiele rozmawiał z Mimem, przesiadywał z nim sam na sam zasłuchany w jego nauki i historię jego życia. Mim pochodził bowiem z krasnoludzkiego szczepu, który przepędzony niegdyś ze wspaniałych grodów na Wschodzie zawędrował na długo przed powrotem Morgotha daleko na zachód Beleriandu, ale z czasem skarlał i stracił mistrzostwo w kowalskim

rzemiośle, przywykł żyć w ukryciu, garbić plecy i chodzić chyłkiem. Zanim krasnoludowie z Nogrodu i Belegostu przyszli zza gór na zachód, elfowie z Beleriandu nie wiedzieli nic o tym plemieniu, tępili więc i zabijali pobratymców Mima; później wszakże zaniechali tych prześladowań i w języku sindarińskim nazwali ten szczep Noegyth Nibin, Pośledni Krasnoludowie. Krasnoludowie ci nikogo poza własnym rodem nie kochali, a elfów bali się i nienawidzili nie mniej niż orków, zwłaszcza wygnańców, gdyż — jak powiadali — Noldorowie ukradli im kraj i domy. Na wiele lat bowiem, zanim król Felagund przybył zza Morza, krasnoludowie odkryli groty Nargothrondu i rozpoczęli ich drążenie. Podobnie też pod szczytem Amon Rudh, Łysego Pagórka, cierpliwe ręce Krasnoludów Poślednich przez długie lata ciosały i pogłębiały pieczary, uczyniwszy sobie w nich mieszkanie i żyjąc w spokoju, nie zaczepiani przez Elfy Szare z okolicznych lasów. Teraz szczep zmarniał i wymarł w Śródziemiu, tak że w końcu tylko Mim pozostał ze swymi synami, ale Mim nawet według krasnoludzkiego rachunku był już w bardzo podeszłym wieku, stary i opuszczony. Kuźnie w jego siedzibie próżnowały, topory rdzewiały, imiona ich poszły w niepamięć i przetrwały tylko w prastarych legendach Doriathu i Nargothrondu.

W połowie zimy wiatr od północy przygnał śniegi, jakich nigdy przedtem doliny rzeczne nie znały, a gruba śnieżna pokrywa ubieliła Amon Rudh. Powiadano, że zimy w Beleriandzie coraz bardziej się srożą, w miarę jak rośnie potęga Angbandu. Tylko najhartowniejsi odważali się wychylać z pieczary, wielu chorowało, a wszyscy wychudli z głodu. Lecz pewnego zimowego dnia w mętnym świetle zjawił się nagle między nimi człowiek, jak im się zdawało, wielkiego wzrostu i okazałej tuszy, chociaż spowity był w biały płaszcz z kapturem; przyszedł i usiadł przy ognisku bez słowa. Dopiero gdy ludzie przestraszeni zerwali się z miejsc, przybysz roześmiał się, odrzucił z głowy kaptur i wyjął spod płaszcza spore zawiniątko; w blasku ogniska Turin spojrzał znowu w twarz Belega Kuthaliona.

Tak Beleg wrócił raz jeszcze do Turina i obaj byli radzi ze spotkania. Przyniósł ze sobą Smoczy Hełm z Dor-lominu, przekonany, że ta pamiątka po przodkach wzbudzi w młodzieńcu szlachetniejsze myśli i chęć innego życia niż tułaczka po puszczach na czele garstki desperatów. Lecz Turin teraz także nie chciał wrócić do Doriathu, a Beleg, ulegając głosowi serca wbrew radom rozumu, pozostał z przyjacielem, nie opuścił go i wiele dobrego uczynił dla całej jego kompanii. Pielęgnował rannych i chorych, nakarmił ich lembasami Meliany, oni zaś szybko odzyskali zdrowie, bo Elfy Szare, nie dorównując umiejętnościami i wiedzą Wygnańcom z Valinoru, więcej wiedziały o sprawach Śródziemia niż ludzie i mądrością znacznie ich przewyższały. Beleg był silny i wytrwały, zarówno wzrok, jak umysł miał bystry, toteż zyskał sobie szacunek zbójców, lecz Mim tym bardziej znienawidził elfa, który wtargnął do Bar-en-Danwedh; stary krasnolud przesiadywał z synem Ibunem w najciemniejszym kącie swojego domu i nie odzywał się do nikogo.

Turin teraz nie zwracał na niego uwagi, a gdy po zimie nastała wiosna, wszystkich zajęły inne ponure sprawy.

Któż może przeniknąć zamiary Morgotha? Któż zmierzy zasięg myśli tego, który niegdyś zwał się Melkorem, był potężny wśród Ainurów, Twórców Wielkiej Pieśni, a teraz jako Władca Ciemności zasiada na czarnym tronie na najdalszej Północy, rozważa w swej przewrotności wszystkie nowiny, jakie do niego docierają, a wie o poczynaniach i planach przeciwników więcej niż ktokolwiek z nich, nawet najmędrszy, w chwilach lęku przypuszcza; z wyjątkiem królowej Meliany. Ku niej też często biegły myśli Morgotha i na niej się zatrzymywały.

Znów się ruszyła potęga Angbandu; niby długie palce drapieżnej ręki, forpoczty armii wymacywały drogi w głąb Beleriandu. Zeszli z przełęczy Anach, zajęli Dimbar i całe północne pogranicze Doriathu. Posuwali się odwiecznym szlakiem, prowadzącym przez długi wąwóz Sirionu obok wyspy, na której Finrod zbudował swoją wieżę Minas Tirith, następnie przez krainę pomiędzy Malduiną a Sirionem i dalej skrajem lasu Brethil do Przeprawy na Teiglinie.

Stąd droga wiodła ku Strzeżonej Równinie, lecz orkowie nie zapuścili się na nią daleko, gdyż na pustkowiu teraz czaiła się groza, a na czerwonym wzgórzu czuwały oczy, przed których obecnością nikt dotychczas żołnierzy Angbandu nie przestrzegał. Albowiem Turin włożył znów na głowę Hełm Hadora; jak Beleriand długi i szeroki, lasem, z biegiem strumieni, przełęczami górskimi rozpowszechniała się szeptana z ust do ust wieść, że Hełm i Łuk, pokonane, jak się zdawało raz na zawsze, w Dimbarze, teraz oto zmartwychwstały. Ludzie bezpańscy i wydziedziczeni, lecz nie złamani, nabrali nowej otuchy i gromadnie garnęli się do Dwóch Wodzów, a cały obszar pomiędzy Teiglinem a zachodnią granicą Doriathu nazywano podówczas Dor- Kuarthol, Krajem Łuku i Hełmu, Turin zaś przybrał nowe imię Gorthola, Groźnego Hełmu, i nabrał znów mocy ducha. Sława czynów Dwóch Wodzów dotarła do Menegrothu i do podziemnych siedzib Nargothrondu, nawet do tajemnego królestwa Gondolinu. Dowiedziano się o nich także w Angbandzie i Morgoth zaśmiał się, bo po Smoczym Hełmie rozpoznał syna Hurina; wkrótce potem sieć szpiegów Morgotha oplotła Amon Rudh. Pod koniec roku krasnolud Mim wraz ze swoim synem Ibunem opuścił Bar-en-Danwedh, żeby nazbierać w puszczy zapas korzonków i zaopatrzyć się w prowiant na zimę, i wpadł w łapy orków. Wtedy Mim po raz drugi w zamian za darowanie życia przyrzekł zaprowadzić wrogów tajemnymi ścieżkami do swego domu na Amon Rudh; próbował wszakże opóźnić spełnienie obietnicy i prosił, aby oszczędzono Gorthola. Przywódca orków roześmiał się i rzekł:

— Możesz być pewny, że nie zabijemy Turina, syna Hurina!

Tak został zdradzony sekret Domu Okupu i prowadzeni przez Mima orkowie zaskoczyli nocą oddział Turina. Wielu jego towarzyszy zabito we śnie, lecz niektórzy zdołali wewnętrznymi schodami uciec na szczyt wzgórza; tam walczyli mężnie, dopóki wszyscy nie polegli, zraszając własną krwią kwiaty seregonu,

które tam rosły wśród kamieni. Na Turina jednak zarzucono sieć, omotano go nią, obalono, żywcem wzięto do niewoli i uprowadzono. Kiedy zgiełk walki ucichł, Mim wypełznął z mroku swej pieczary i gdy słońce podnosiło się we mgle znad Sirionu, stanął na szczycie wzgórza, wśród poległych. Ale nie wszyscy leżący tutaj byli martwi, jeden bowiem odpowiedział na spojrzenie Mima, który poznał oczy elfa Belega. Nienawiść od dawna nabrzmiewająca w sercu krasnoluda pchnęła go teraz naprzód: schylił się nad rannym i spod ciała leżącego obok trupa wyciągnął miecz Anglachel; lecz Beleg dźwignął się z ziemi, wyrwał krasnoludowi swój miecz i zamierzył się nim tak groźnie, że Mim, przerażony, z jękiem zbiegł ze szczytu wzgórza. Beleg krzyknął za nim:

— Nie ujdziesz zemsty rodu Hadora!

Beleg był ciężko ranny, ale należał do najsilniejszych elfów Śródziemia, a przy tym znał sztukę uzdrawiania. Nie umarł więc i z wolna odzyskiwał siły, daremnie szukał wśród poległych ciała Turina, chcąc je pogrzebać, a nie znalazłszy go zrozumiał, że syn Hurina żyje, lecz jest więźniem Angbandu.

Bez wielkiej nadziei wyruszył z Amon Rudh na północ ku Przeprawie na Teiglinie, tropem orków. Przeprawił się przez Sirion brodem Brithiach i przez Dimbar podążał ku przełęczy Anach.

Odległość między nim a orkami malała, bo pędził nie zatrzymując się na noclegi, podczas gdy tamci marudzili, polowali po okolicy, coraz mniej bojąc się pościgu, w miarę jak się posuwali na północ.

Beleg zaś nawet w straszliwych lasach Taur-nu-Fuin nie zbaczał ani na krok ze szlaku, nikt bowiem w Śródziemiu nie dorównywał Belegowi w zręczności poruszania się wśród puszczy. Nocą idąc przez tę niebezpieczną krainę natknął się na jakiegoś wędrowca śpiącego pod wielkim uschniętym drzewem. Zatrzymał się przy nim i stwierdził, że jest to elf. Zagadnął go, dał mu kawałek lembasa i spytał, jaki zły los sprowadził go w tę straszną okolicę. Nieznajomy elf przedstawił się jako Gwindor, syn Guilina.

Beleg patrzał na niego ze smutkiem, gdyż Gwindor wyglądał jak zgarbiony żałosny cień tego pięknego i dzielnego przywódcy elfów z Nargothrondu, który walcząc w bitwie Nirnaeth Arnoediad zapędził się zuchwale aż pod bramę Angbandu i wpadł do niewoli.

Morgoth bowiem niewielu wziętych żywcem Noldorów pozabijał, ceniąc ich umiejętność wydobywania i obróbki kruszców oraz drogich kamieni. Gwindorowi darowano życie, lecz kazano mu pracować w kopalniach na Północy. Elfom udawało się niekiedy uciec, im tylko znanymi tajnymi tunelami; tak się właśnie zdarzyło z Gwindorem i dlatego Beleg spotkał go wynędzniałego i oszołomionego w labiryncie Taur-nu-Fuin.

Gwindor powiedział mu, że leżąc w ukryciu wśród drzew widział liczny oddział orków ciągnący na północ; mieli ze sobą wilki i prowadzili człowieka ze skutymi rękami i popędzali go nahajkami.

— Był to człowiek wysokiego wzrostu — mówił Gwindor — jak bywają ludzie z omglonych gór Hithlumu.

Beleg nawzajem wyjawił mu, w jakim celu przybył do Taur-nu-Fuin. Gwindor próbował go odwieść od tych zamiarów tłumacząc, że nie uda mu się przyjaciela ocalić, lecz sam z pewnością podzieli jego nieszczęsny los. Lecz Beleg nie chciał opuścić Turina i chociaż sam był w desperacji, wzbudził nową nadzieję w sercu Gwindora; ruszyli dalej razem, ścigając orków, aż ich śladem wyszli z lasu na wysoką skarpę opadającą ku jałowym wydmom Anfauglithu. Tam, już w polu widzenia ze szczytów Thangorodrimu, o zmierzchu, orkowie rozłożyli się obozem w bezleśnej dolince i rozstawiwszy wilki na warcie rozpoczęli dziką hulankę. Sroga burza nadciągała z zachodu i błyskawice rozdzierały niebo nad odległymi Górami Cienia, gdy Beleg i Gwindor zakradli się na krawędź dolinki.

Poczekali, aż orkowie w obozowisku posnęli, i wtedy Beleg po ciemku i w ciszy ustrzelił z łuku wszystkich wartowników, jednego wilka po drugim. Potem, nie zważając na straszliwe niebezpieczeństwo, dwaj elfowie weszli do obozu i znaleźli Turina, który ze spętanymi rękami i nogami przywiązany był do uschniętego drzewa; pień wokół niego jeżył się od sztyletów, którymi orkowie ciskali widać dla zabawy; jeniec był nieprzytomny, pogrążony w twardym śnie krańcowego wyczerpania. Beleg i Gwindor przecięli sznur, którym więzień był przywiązany do pnia, i wynieśli go uśpionego z obozu; nie mogli go jednak dźwigać dalej niż do ciernistej gęstwiny tuż nad krawędzią dolinki. Tam go złożyli. Burza była już bardzo blisko. Beleg dobył z pochwy Anglachela i przeciął nim łańcuchy skuwające Turina; lecz los był tego dnia silniejszy od Belega, bo ostrze miecza ześliznęło się po żelaznych kajdanach i drasnęło stopę Turina, który zbudził się nagle, a w przypływie gniewu i strachu, widząc nad sobą w ciemnościach jakąś postać z nagim mieczem w ręku, przekonany, że to orkowie zaczynają go znowu torturować, zerwał się z okrzykiem, chwycił po omacku ramię napastnika, wyrwał mu oręż i zabił Belega Kuthaliona, biorąc go za wroga. Lecz gdy Turin tak stał, uprzytamniając sobie, że jest wolny od kajdan, i gotów drogo sprzedać życie w walce z domniemanymi napastnikami, wielka błyskawica rozświetliła nad nim niebo i Turin w jej blasku spojrzał w twarz powalonego Belega. Skamieniał i oniemiał ze zgrozy, patrząc na okrutną śmierć, którą własną ręką zadał przyjacielowi. I tak straszne było oblicze Turina w rozbłyskach padających gęsto gromów, że Gwindor skulił się na ziemi i nie śmiał na niego podnieść oczu.

Tymczasem u ich stóp w dolinie orkowie przebudzili się i wielki tumult wybuchnął w obozie. Orkowie zlękli się piorunów bijących od zachodu, myśląc, że je zesłali wielcy Nieprzyjaciele zza Morza.

Wkrótce też zerwał się wicher, lunął deszcz, woda potokami spływała ze stoków Taur-nu-Fuin, a chociaż Gwindor krzykiem ostrzegł Turina o grożącym im obu niebezpieczeństwie, młodzieniec nic nie odpowiedział, lecz wśród burzy siedział bez ruchu, bez łez, obok ciała Belega Kuthaliona.

Rankiem burza odeszła ku wschodowi, nad równinę Lothlann, a jesienne słońce wstało jasne i gorące. Orkowie, przeświadczeni, że Turin uciekł daleko od obozu i że ulewa zmyła ślady jego ucieczki, zaniechali poszukiwań zbiega i co prędzej ruszyli w drogę; Gwindor widział, jak się oddalali w marszu przez dymiące piachy Anfauglithu. Tak się stało, że wrócili do Morgotha z pustymi rękami, zostawiając za sobą syna Hurma zamroczonego i nieprzytomnego na zboczu Taur-nu-Fuin, przytłoczonego brzemieniem cięższym niż ich kajdany.

Gwindor zdołał wyrwać Turina z odrętwienia prosząc, aby mu pomógł pogrzebać Belega, lecz Turin poruszał się jak w letargu.

Wspólnymi siłami pochowali Belega w płytkim grobie i położyli u jego boku Belthrondinga, wielki łuk zrobiony z czarnego cisowego drzewa. Ale straszliwy miecz Anglachel wziął Gwindor mówiąc, że lepiej, by służył zemście na sługach Morgotha, niż gdyby miał bezużytecznie leżeć w ziemi. Wziął także lembasy, które Beleg dostał na drogę od Meliany, aby się nimi mogli krzepić, wędrując przez pustkowia.

Tak z ręki tego, kogo najbardziej kochał, zginął Beleg, najwierniejszy przyjaciel, mistrz różnych umiejętności, górujący nad wszystkimi istotami żyjącymi w lasach Beleriandu za Dawnych Dni.

Od tej godziny żal naznaczył twarz Turina i nigdy z niej nie zniknął.

Lecz w sercu elfa z Nargothrondu odrodziła się odwaga i siła i on to prowadził Turina, gdy opuściwszy Taur-nu-Fuin odeszli daleko od tego miejsca. W czasie całej tej wspólnej wędrówki uciążliwymi i długimi ścieżkami Turin nie odezwał się ani słowem; szedł jak gdyby bez chęci i bez celu, a tymczasem rok się kończył i zima zapanowała nad północną krainą, Lecz Gwindor zawsze był przy nim, strzegł go i otaczał opieką, I tak przeprawili się na zachodni brzeg Sirionu i znaleźli się wreszcie w Eithel Ivrin, u źródeł Narogu pod Górami Cienia. Tam Gwindor rzekł do Turina:

— Zbudź się, Turinie, synu Hurina! Na jeziorze Ivrin zawsze słychać śmiech; bo zasilają je kryształowe niewyczerpane źródła, a strzeże go od skażenia Ulmo, Władca Wód, który wyrzeźbił je tak pięknie przed początkiem czasu.

Turin ukląkł i napił się tej wody, a potem nagle rzucił się na ziemię i nareszcie łzy popłynęły z jego oczu; tak został uleczony z obłędu.

Tam też ułożył pieśń o Belegu i nazwał ją „Laer Ku Beleg, Pieśnią o Wielkim Łuku”, i zaśpiewał ją pełnym głosem, nie zważając na niebezpieczeństwa. Gwindor dał mu do ręki Anglachela i Turin przekonał się, że jest to miecz ciężki, mocny i potężny, lecz klingę ma czarną i matową, ostrze stępione. Gwindor powiedział:

— Dziwna klinga, nie widziałem podobnej w Śródziemiu. Miecz nosi żałobę po Belegu, tak samo jak ty. Pociesz się jednak, bo wrócę do Nargothrondu i do potomków Finarfina i ciebie wezmę ze sobą, abyś się wyleczył i odrodził.

— Kim jesteś? — spytał Turin.

— Wędrownym elfem, zbiegłym niewolnikiem, którego Beleg spotkał i dźwi-

gnął na duchu — odparł Gwindor. — Niegdyś, nazywałem się Gwindor, syn Guilina, i byłem jednym z wodzów armii Nargothrondu, dopóki nie wziąłem udziału w bitwie Nirnaeth Arnoediad i nie uwięziono mnie w Angbandzie.

— A więc widziałeś tam zapewne Hurina, syna Galdora, wojownika z Dorlominu? — spytał Turin.

— Nie widziałem go — odpowiedział Gwindor — lecz po całym Angbandzie krążyły pogłoski, że Hurin nie ugiął się przed Morgothem i że Morgoth rzucił klątwę na niego i na jego ród.

— W to nietrudno mi uwierzyć — rzekł Turin. Wstali i ruszyli z Eithel Ivrin na południe brzegiem Narogu, aż wreszcie oddział elfów ujął ich i zaprowadził jako jeńców do podziemnego grodu. W ten sposób Turin dostał się do Nargothrondu.

Początkowo pobratymcy nie poznali Gwindora, gdyż opuścił ich silny i młody, a teraz wyglądał jak postarzały śmiertelny człowiek, tak go zniszczyły cierpienia i ciężka praca; jednakże córka króla Orodretha, Finduilas, poznała go i przywitała mile, gdyż kochała Gwindora, zanim poszedł walczyć w bitwie Nirnaeth, on zaś tak był rozmiłowany w jej piękności, że nazywał ją Faelivrin, czyli Odblaskiem Słońca na rozlewiskach Ivrin. Przez wzgląd na Gwindora przyjęto do Nargothrondu Turina i traktowano go tam z wszelkimi honorami. Ale gdy Gwindor chciał wyjawić jego imię, Turin powstrzymał go:

— Jestem Agarwaen, syn Umartha, to znaczy Splamiony Krwią, syn Złego Losu, myśliwy z lasów — powiedział, a elfowie z Nargothrondu nie wypytywali go o nic więcej.

Z czasem Turin zyskał wielkie łaski króla Orodretha i życzliwość wszystkich mieszkańców Nargothrondu. Zdobiła go bowiem młodość, zaledwie wchodził w wiek męski, a będąc synem Morweny Eledhwen odziedziczył po niej urodę: ciemne włosy, jasną cerę, szare oczy i rysy piękniejsze, niż mieli na ogół ludzie śmiertelni żyjący za Dawnych Dni. Mową i sposobem bycia przypominał mieszkańców prastarego Królestwa Doriathu i nawet wśród elfów mógł uchodzić za syna najznamienitszego rodu Noldorów, toteż wielu nazywało go Adanedhelem, Człowiekiem-Elfem. Biegli w swym rzemiośle płatnerze Nargothrondu przekuli dla niego na nowo miecz, a chociaż Anglachel pozostał czarny, ostrze jego lśniło teraz jasnym blaskiem i przezwano go Gurthangiem, to znaczy Żelazem Śmierci. Turin dawał dowody tak

wielkiego męstwa i znajomości sztuki wojennej w walkach na pograniczach Strzeżonej Równiny, że zasłynął pod mianem Mormegila, czyli Czarnego Miecza, a elfowie mówili:

— Mormegila nikt zabić nie może, chyba nieszczęśliwym przypadkiem albo strzałą wypuszczoną z daleka.

Toteż ofiarowali mu zbroję krasnoludzkiej roboty, aby go chroniła, on zaś sam, w chwili posępnego nastroju, znalazł sobie w zbrojowni krasnoludzką maskę całą pozłacaną i gdy ją kładł przed bitwą, wrogowie pierzchali na widok tak groźnego

oblicza.

I stało się, że Finduilas odwróciwszy się od Gwindora pokochała Turina, a było to silniejsze od jej woli; Turin wszakże nic o tym nie wiedział. Finduilas w rozterce uczuć posmutniała, zmizerniała i przycichła. Lecz Gwindor, nękany czarnymi myślami, powiedział jej wreszcie:

— Córko rodu Finarfina, niech nas nie rozdzieli uraza, bo chociaż Morgoth zniszczył moje życie, nie przestałem cię kochać. Idź za głosem serca, lecz ostrzegam cię: nie godzi się, aby Pierworodne Dzieci Iluvatara łączyły się małżeństwem z młodszym pokoleniem.

Rozum też tego wzbrania, gdyż ludzie żyją krótko i przemijają, pozostawiając nas we wdowieństwie aż do końca świata. Los też takich związków nie dopuszcza, chyba w przypadkach wyjątkowych, z woli wyższego przeznaczenia, dla nas niepojętego. Lecz ten człowiek to nie Beren. Owszem, ciąży nad nim wyrok przeznaczenia, oczy widzących łatwo to odczytają patrząc na niego, lecz jest to przeznaczenie posępne. Nie wiąż się z nim! Miłość ta ściągnie na ciebie gorzki zawód i śmierć. Słuchaj mnie, Finduilas! Zaiste zasługuje on na miano „Agarwaena", syna „Umartha", ale prawdziwe jego imię brzmi Turin, syn Hurina, którego Morgoth więzi w Angbandzie

i na którego ród rzucił klątwę. Nie lekceważ potęgi Morgotha Bauglira! Czy nie widzisz we mnie jej świadectwa?

Finduilas długo się namyślała i wreszcie odpowiedziała krótko:

— Turin, syn Hurina, nie kocha mnie i nie pokocha nigdy. Kiedy Turin dowiedział się od Finduilas o tej rozmowie, zawrzał gniewem i rzekł do Gwindora:

— Zachowam dla ciebie miłość, boś mnie ocalił i podźwignął, ale teraz źle postąpiłeś, przyjacielu, że zdradziłeś moje prawdziwe imię i ściągnąłeś na mnie zły los, przed którym chciałem się ukryć.

Na to Gwindor odparł:

— Zły los ciąży nad tobą, nie nad twoim imieniem.

Orodreth, dowiedziawszy się, że Mormegil jest w rzeczywistości synem Hurina Thaliona, zaczął go obsypywać zaszczytami, tak że Turin wkrótce zyskał wysokie stanowisko i wielkie znaczenie wśród ludu Nargothrondu. Lecz nie pochwalał sposobu, w jaki ten lud wojował z nieprzyjacielem, zastawiając zasadzki, stosując podstępy i puszczając strzały z ukrycia. Turin bowiem pragnął jawnych i śmiałych czynów, otwartej walki. Król Orodreth coraz chętniej słuchał rad Turina. Elfowie z Nargothrondu porzucili wówczas swoje sekretne sposoby obrony, stanęli do otwartej walki i nagromadzili wielkie zasoby oręża; za radą Turina zbudowali na Narogu most tuż przed Drzwiami Felagunda, żeby w razie potrzeby wojska mogły się szybko przeprawiać. Wypędzono w tym czasie orków z całego kraju leżącego między Narogiem a Sirionem na wschód i zachód aż po Nenning i spustoszone wybrzeże Falas.

Gwindor w Radzie Królewskiej sprzeciwiał się zdaniu Turina, sądząc, że taka

polityka jest błędna, lecz utracił wśród elfów szacunek i nikt go nie chciał słuchać, skoro nie miał wiele sił i nie przodował w bitwach. W ten sposób Nargothrond został ujawniony i wydany na pastwę gniewu i nienawiści Morgotha, lecz na prośbę Turina nie wymawiano głośno jego prawdziwego imienia, a chociaż sława jego męstwa dotarła aż do uszu króla Thingola, mówiono o nim tylko jako o Czarnym Mieczu z Nargothrondu.

Nastąpił okres ulgi i nadziei, bo dzięki męstwu Mormegila napór sił Morgotha na zachodnie brzegi Sirionu został zahamowany; korzystając więc z tego, Morwena wraz z córką Nienor uciekła z Dor-lominu i podjęła ryzykowną podróż do stolicy Thingola. Tam czekało ją nowe strapienie, bo dowiedziała się, że syn jej, Turin, dawno opuścił Doriath i że słuch o nim zaginął, odkąd Smoczy Hełm zniknął z krain położonych na zachód od Sirionu. Morwena jednak została w Doriath wraz z córką jako gość Thingola i Meliany, traktowana z wszelkimi honorami.

Gdy czterysta dziewięćdziesiąt pięć lat upłynęło od pierwszego wschodu księżyca, pewnego wiosennego dnia zjawili się w Nargothrondzie dwaj elfowie, Gelmir i Arminas; pochodzili ze szczepu Angroda, lecz po Dagor Bragollach osiedlili się na południu, w kraju Kirdana, Budowniczego Okrętów. Z dalekiej podróży przynieśli wiadomości o gromadzeniu się wielkich wojsk orków i złych stworów pod górami Ered Wethrin i w Przełomie Sirionu; mówili też, że Ulmo odwiedził Kirdana i ostrzegł go o strasznym niebezpieczeństwie grożącym Nargothrondowi.

— Oto słowa Władcy Wód — oznajmili królowi Orodrethowi. — Tak rzekł do Kirdana, Budowniczego Okrętów: „Zło z Północy splugawiło źródła Sirionu, przeto odjąłem moją moc palcom bieżącej wody. Lecz nadejdą gorsze jeszcze zdarzenia. Powiedz tedy władcy Nargothrondu: "Zamknij drzwi swego grodu i nie wychodź z niego. Wrzuć głazy twojej dumy do huczącej rzeki, aby nadciągające chyłkiem zło nie znalazło bramy"”.

Tajemnicze słowa wysłanników zaniepokoiły Orodretha, lecz Turin nie chciał słuchać ich rad, a przede wszystkim nie mógł ścierpieć myśli o zburzeniu wspaniałego mostu. Stał się bowiem dumny i surowy, żądał, aby wszystko działo się wedle jego woli.

Wkrótce potem zginął władca Brethilu, Handir, walcząc z orkami, którzy napadli na jego kraj. Ludzie z Brethilu ponieśli klęskę, i wycofali się w głąb puszczy. Jesienią tego samego roku Morgoth uznał, że wybiła stosowna godzina i nasłał na lud osiadły nad Narogiem potężną, z dawna przygotowaną armię; smok Glaurung Uruloki przeleciał nad równiną Anfauglith do północnej części Doliny Sirionu, wyrządzając tam wielkie szkody. Splugawił leżące w cieniu Ered Wethrin źródła Narogu i spalił Talath Dirnen, Strzeżoną Równinę, pomiędzy Narogiem a Teiglinem.

Ruszyła więc w pole armia Nargothrondu, a Turin zdawał się tak wysoki

i groźny, że wszystkim wojownikom serca rosły, gdy go widzieli jadącego po prawej ręce króla Orodretha. Lecz siły Morgotha okazały się potężniejsze, niż przewidywano, sądząc z raportów zwiadowców, i nikt prócz Turina osłoniętego krasnoludzką maską nie mógł stawić czoła zbliżającemu się Glaurungowi; pod naporem orków elfowie cofnęli się aż na pola Tumhalad, pomiędzy Ginglithem a Narogiem, gdzie zostali otoczeni. Tego dnia zginął kwiat armii Nargothrondu; Orodreth poległ walcząc w pierwszym szeregu, a Gwindor, syn Guilina, odniósł śmiertelną ranę, lecz Turin pospieszył mu na ratunek i wrogowie pierzchali przed nim. Wyniósł Gwindora z wiru bitwy i złożył w lesie na trawie.

Wówczas Gwindor rzekł do Turina:

— Spłaciłeś dług dźwigając mnie tak, jak kiedyś ja ciebie dźwigałem. Ale na zło obrócił się mój trud i tak samo twój dzisiaj jest daremny, bo nic już nie uleczy moich ran. Muszę opuścić Śródziemie. A chociaż cię kocham, synu Hurina, przeklinam dzień, gdy cię wyrwałem z rąk orków. Gdyby nie twoje męstwo i twoja duma, zachowałbym życie i miłość, a Nargothrond przetrwałby jeszcze czas jakiś. Jeśli mnie kochasz, zostaw mnie tutaj. Spiesz do Nargothrondu i ratuj Finduilas. I posłuchaj, co ci powiem na ostatku: Ona jeszcze stoi pomiędzy tobą a twoim losem. Jeśli ją zawiedziesz, los dosięgnie cię niechybnie. Żegnaj.

Turin pospieszył do Nargothrondu, zbierając wokół siebie elfów, jakich po drodze napotkał. Dął silny wiatr i liście leciały z drzew, bo już jesień ustępowała przed srogą zimą. Lecz orkowie i smok Glaurung uprzedzili ich, zaskoczywszy straże Nargothrondu znienacka, zanim się w grodzie dowiedziano o królewskiej klęsce na polach Tumhaladu. Tego dnia most na Narogu okazał się zgubą dla Nargothrondu; był zbyt wielki i potężnie zbudowany, aby obrońcy mogli go szybko zburzyć, a napastnikom ułatwił przeprawę, tak że Glaurung całą siłą swego ognia uderzył w Drzwi Felagunda, rozwalił je i wtargnął do grodu.

Gdy Turin nadjechał, wrogowie już kończyli swoje niszczycielskie dzieło: zabili lub zmusili do ucieczki garstkę zbrojnych obrońców i zabrali się do grabieży wielkich podziemnych sal i komór, rabując lub rozbijając wszystko. Kobiety i dziewczęta, które uniknęły śmierci od żelaza lub ognia, spędzili na taras pod bramą, zamierzając je uprowadzić jako niewolnice do Angbandu. Zjawił się więc Turin wśród gruzów i lamentów, a nikt nie mógł ani nie chciał go powstrzymać, gdy rąbiąc każdego, kto mu się nawinął pod rękę, przebył most i mieczem otwierał sobie drogę do gromady jeńców.

Został sam, bo garstka towarzyszy już przedtem pierzchła. Wtem z rozbitej bramy wypełzł Glaurung i legł pomiędzy Turinem a mostem. Zły duch, który w nim mieszkał, niespodziewanie przemówił:

— Witaj, synu Hurina! Rad jestem ze spotkania! Turin obrócił się jednym skokiem i ruszył na smoka, a Gurthang lśnił jak płomień w ręku wojownika, lecz Glaurung przygasił na ten moment swój ogień i szeroko otworzył wężowe oczy, wbijając wzrok w Turina, który bez lęku spojrzał w ślepia potwora i podniósł

miecz; w tym samym jednak okamgnieniu poraził go zły urok bijący z nie osłoniętych powiekami oczu smoka. Zastygł w miejscu i stał niby kamienny posąg rycerza. Długo tak trwali, człowiek i smok, sam na sam w milczeniu pod bramą Nargothrondu. Wreszcie Glaurung przemówił znowu i szydząc z Turina rzekł:

— Źle sobie poczynałeś, synu Hurina. Okazałeś się niewdzięcznym pasierbem, byłeś zbójcą, zabiłeś jednego przyjaciela, innemu ukradłeś miłość, bezprawnie zagarnąłeś władzę w Nargothrondzie, lekkomyślnie poprowadziłeś jego wojska do klęski i opuściłeś swoich najbliższych. Twoja matka i siostra są w Dorlominie niewolnicami, żyją w smutku i niedostatku. Stroisz się w książęce szaty, gdy one chodzą w łachmanach, tęsknią do ciebie, lecz ty o nich nie myślisz.

Twój ojciec ucieszy się, gdy się dowie, jakiego ma syna; a dowie się o tym na pewno.

Turin obezwładniony złym czarem Glaurunga słuchał tych słów i widział w nich jak w złośliwie zniekształcającym zwierciadle swój obraz taki, że musiał sam siebie nienawidzić.

Spętany wzrokiem smoka, z udręczonym sercem, nie mógł się poruszyć, gdy orkowie, pędząc gromadę niewolnic, minęli go z bliska i przeszli po moście za rzekę. Wśród niewolnic była Finduilas, która przechodząc obok niego krzyknęła, ale smok nie uwolnił Turina z uroku, dopóki głos królewny i płacz wszystkich pędzonych do niewoli kobiet nie ucichł w oddali na szlaku prowadzącym ku północy, pozostając wszakże w uszach bezsilnego młodzieńca, aby go długo potem prześladować.

Wtedy nagle Glaurung odwrócił wzrok i czekał; Turin poruszył się z wolna, jakby obudzony z koszmarnego snu. Odzyskując władzę nad sobą, rzucił się z okrzykiem na przeciwnika, lecz smok zaśmiał się tylko i rzekł:

— Jeżeli tego chcesz, chętnie cię zabiję, ale niewiele to pomoże Morwenie i jej córce. Nie pobiegłeś na ratunek królewnie elfów, gdy cię wzywała, czy odmówisz także pomocy swoim najbliższym, matce i siostrze?

Turin wziął rozmach i dźgnął mieczem celując w ślepia smoka, ale Glaurung błyskawicznie zwinął się i podniósł na tylnych łapach tak, że górował teraz nad głową człowieka, i rzekł:

— A więc jesteś przynajmniej odważny, odważniejszy od wszystkich innych, z którymi miałem dotąd do czynienia. Kłamią bowiem ci, co opowiadają, że my nie umiemy cenić w przeciwniku męstwa. Sam się teraz przekonasz. Ofiarowuję ci wolność. Idź do swoich najbliższych, jeśli zdołasz je odnaleźć. Odejdź stąd! Jeśli przeżyje ktoś z elfów albo ludzi, żeby opowiadać o tych zdarzeniach, na pewno z pogardą wspominałby twoje imię, gdybyś odrzucił moją łaskę.

Wówczas Turin, jeszcze odurzony wzrokiem Glaurunga i zapominając, że ma do czynienia z wrogiem nie znającym litości, uwierzył jego słowom i odwróciwszy się pobiegł przez most. Lecz Glaurung zawołał za nim głosem syczącym złośliwością:

— Spiesz się, synu Hurina, spiesz do Dor-lominu! Bo inaczej orkowie znowu cię uprzedzą. Nie próbuj ratować Finduilas, bo jeśli zmarudzisz, nigdy więcej nie zobaczysz Morweny ani Nienor, a matka i siostra przeklną cię za to! Turin zniknął na północnym szlaku, a Glaurung zaśmiał się, zadowolony, że tak dobrze wykonał rozkaz swojego pana. Teraz mógł pomyśleć o własnej przyjemności. Buchnął więc ogniem i spalił wszystko dokoła. Skrzyknął orków, zajętych grabieżą, i przepędził ich, nie pozwalając dłużej plądrować grodu. Potem zwalił most w pienistą wodę Narogu i, czując się już całkiem bezpieczny, w najgłębszej podziemnej sali zgarnął wszystkie dobra i skarby Felagunda na stos, położył się na nim i czas jakiś odpoczywał.

Tymczasem Turin pędził na północ przez spustoszoną teraz krainę między Narogiem a Teiglinem, a na jego spotkanie wyszła sroga zima, w tym roku bowiem śnieg spadł, zanim się skończyła jesień, a wiosna była spóźniona i chłodna. Wciąż mu się wydawało, że wśród lasów i gór słyszy głos Finduilas, wzywającej go po imieniu, i ten krzyk ranił go do żywego, ale serce jego tak było rozpłomienione kłamstwami Glaurunga, że widział oczyma wyobraźni, jak orkowie podpalają dom Hurina albo jak torturują Morwenę i Nienor, więc pędził wytkniętym szlakiem i nie zbaczał ani na krok z tej drogi.

Wreszcie, wyczerpany pospieszną i długą podróżą (bo przebył z górą czterdzieści staj bez odpoczynku) wraz z pierwszym lodem znalazł się nad rozlewiskami Ivrin, gdzie niegdyś został uzdrowiony. Teraz rozlewiska zmienione były w zamarznięte trzęsawisko i nie mógł się napić jego wody.

Z trudem przebrnął przez przełęcze do Dor-lomin, walcząc z dmącą od północy zawieją śnieżną, i stanął znów na ziemi swojego dzieciństwa. Lecz kraj był teraz bezludny i posępny, Morwena zniknęła, dom stał pusty, zaniedbany i zimny, nie spotkał tam ani żywej duszy. Poszedł więc Turin do domu Easterlinga Broddy, ożenionego z Aeriną, krewniaczką Hurina, i tam od starej sługi dowiedział się, że Morwena dawno już opuściła Dor-lomin razem z córką, ale nikt prócz Aeriny nie wie, dokąd się udały.

Wtedy Turin wszedł do izby, gdzie Brodda siedział za stołem, chwycił go i grożąc mieczem zażądał wyjawienia, gdzie jest Morwena. Aerina oznajmiła mu, że Morwena poszła do Doriathu, gdzie się spodziewała odnaleźć syna.

— Kraj nasz został bowiem uwolniony od złych sił — powiedziała — przez Czarny Miecz z południa, teraz, jak mówią, pokonany.

Wówczas spadły łuski z oczu Turina i opadły z niego ostatnie pęta nałożone czarami Glaurunga. Udręka i gniew, że dał się zwieść kłamstwom smoka, a także nienawiść do ciemiężycieli Morweny, przyprawiły go o szaleństwo i Turin w furii zabił Broddę i goszczących u niego Easterlingów. Potem uciekł na śnieg i mróz jak człowiek ścigany; pomogli mu jednak niedobitkowie z ludu Hadora, znający

dobrze ścieżki w puszczy, i wraz z nimi wśród zawiei śnieżnej trafił Turin do kryjówki zbójców w południowym łańcuchu gór Dor-lominu. Stąd, z ziemi swego dzieciństwa, znowu odszedł, wracając w Dolinę Sirionu. Serce miał pełne goryczy, bo przyniósł resztkom współplemieńców w Dor-lominie nowe nieszczęścia i radzi byli, że odszedł; jedna tylko myśl pocieszała go: Czarny Miecz czynami swego męstwa otworzył Morwenie drogę do Doriathu. Powiedział sobie w duchu: „A więc nie tylko zło wyrządziłem swoimi postępkami. Czy mógłbym znaleźć dla matki i siostry lepsze schronienie, nawet gdybym przybył wcześniej? Bo jeśli Obręcz Meliany zostanie przełamana, zgaśnie ostatnia nadzieja.

Doprawdy lepiej, że się tak stało, gdziekolwiek bowiem przychodzę, rzucam na to miejsce cień. Niechże moje kochane żyją pod opieką Meliany. Zostawię je na jakiś jeszcze czas w spokoju, wolne od mojego cienia”.

Teraz, zszedłszy z gór Ered Wethrin, zaczął daremnie szukać królewny Finduilas, błąkając się po lasach, u stóp gór, zdziczały i czujny jak zwierz. Czatował na wszystkich drogach prowadzących na północ ku Przełomowi Sirionu. Ale spóźnił się, ślady zdążyły ostygnąć lub zima je zatarła. Posuwając się na południe brzegiem Teiglinu, natknął się na garstkę ludzi z Brethilu otoczonych przez orków i ocalił ich, bo napastnicy pierzchli na widok Gurthanga.

Przezwał się Dzikim Człowiekiem z Lasu, a ludzie zaprosili go do swojej siedziby. Odparł, że ma ważną powinność do spełnienia, gdyż szuka Finduilas, córki Orodretha, króla Nargothrondu. Wówczas przywódca leśnego ludu, Dorlas, oznajmił mu żałobną wieść: Finduilas nie żyła. Ludzie z Brethilu urządzili zasadzkę przy Przeprawie na Teiglinie w nadziei, że uda im się odbić jeńców uprowadzonych z Nargothrondu, lecz orkowie, zanim uciekli, zdążyli zabić okrutnie wszystkich swoich więźniów, a Finduilas przygwoździli oszczepem do drzewa. Przed śmiercią powiedziała Dorlasowi:

— Zawiadom Mormegila, gdzie ma mnie szukać.

Ludzie z Brethilu pochowali ją w pobliżu miejsca, gdzie zginęła, usypali nad grobem kurhan i nazwali go Haudh-en-Elleth, co znaczy Mogiła Księżniczki Elfów.

Turin poprosił leśnych ludzi, żeby go na tę mogiłę zaprowadzili, a gdy się tam znalazł, zapadł w ciemność żalu podobną do śmierci.

Wtedy Dorlas, po czarnym mieczu, którego sława dotarła nawet w głąb Brethilu, i po tym, że nieznajomy wędrowiec szukał królewny, odgadł, że Dziki Człowiek jest w rzeczywistości Mormegilem z Nargothrondu, a według krążących pogłosek ukrytym pod tym imieniem synem Hurina z Dor-lominu. Leśni ludzie dźwignęli go z mogiły Finduilas i ponieśli do swojego osiedla; zbudowali je sobie w głębi lasu, na wysokim wzgórzu Amon Obel, a nazwali Efel Brandir, bo było otoczone gęstym częstokołem.

Lud Halethy dziesiątkowany był bowiem przez wojny, a ówczesny jego wódz, Brandir, syn Handira, człowiek łagodnego usposobienia, przy tym od maleńkości

kulawy, wolał polegać na kryjówce niż na czynach bojowych, aby ocalić resztki szczepu przed potęgą Północy.

Toteż Brandir przeląkł się wiadomości przyniesionych mu przez Dorlasa, a gdy spojrzał na twarz spoczywającego na noszach Turina złe przeczucie ścisnęło mu serce. Jednakże, wzruszony okrutną dolą młodzieńca, przyjął go do swego domu i pielęgnował troskliwie, znał bowiem dobrze sztukę lekarską. Z początkiem wiosny Turin wynurzył się z ciemności i odzyskał zdrowie; wstał z łoża, ale pragnął pozostać w lesie Brethil, w ukryciu, i odciąć się od własnego cienia, wymazując złą przeszłość. Przybrał więc nowe imię: Turambar — co w mowie Elfów Wysokiego Rodu znaczy Pan Losu; prosił też leśnych ludzi, aby zapomnieli, że jest wśród nich obcym przybyszem i że kiedykolwiek nosił inne imię. Nie chciał jednak całkowicie wyrzec się wojowania, bo nie mógł ścierpieć myśli, że orkowie mogliby grasować w okolicy Przeprawy na Teiglinie i zbliżyć się do Haudh-en-Elleth; sprawił więc, że miejsce to stało się dla orków postrachem i że omijali je z daleka. Lecz odłożył swój czarny miecz i walczył uzbrojony tylko w łuk i włócznię.

W Doriath otrzymano różne nowiny o tym, co się działo w Nargothrondzie, wielu bowiem elfów, którzy ocaleli z bitwy i pogromu, a przetrwali srogą zimę w puszczy, trafiło w końcu do królestwa Thingola, szukając tam azylu; straże graniczne przyprowadzały ich wszystkich do króla. Jedni mówili, że wszyscy napastnicy wycofali się na północ, inni — że Glaurung dotychczas mieszka w podziemnym zamku Felagunda; jedni powiadali, że Mormegil poległ, inni — że pozostał u wejścia do podziemi, lecz zamieniony w kamień czarami smoka. Wszyscy twierdzili, że w Nargothrondzie powszechnie wiadomo, iż pod imieniem Mormegila kryje się nie kto inny, lecz Turin, syn Hurina z Dor-lominu.

Morwena wpadła w rozpacz i wbrew radom Meliany wyruszyła samotnie na pustkowie, by szukać syna lub przynajmniej pewniejszych o nim wiadomości. Thingol wysłał za nią Mablunga z oddziałem najdzielniejszych strażników pogranicza, każąc im odnaleźć Morwenę, roztoczyć nad nią opiekę, a przy tym w miarę możności zasięgnąć języka. Nienor miała zostać w Menegroth, ale że w jej żyłach płynęła krew nieustraszonego rodu Hurina, w jakiejś złej godzinie — ożywiona nadzieją, że Morwena widząc, iż córka dzieli z nią niebezpieczeństwa, zgodzi się z nią razem wrócić pod dach Thingola — dziewczyna przebrała się za królewskiego wojownika i przyłączyła do oddziału prowadzonego przez Mablunga, wyruszającego pod nieszczęśliwą gwiazdą w drogę.

Dogonili Morwenę nad Sirionem. Mablung błagał ją, żeby wróciła do Menegrothu, lecz była jakby opętana i nie chciała nikogo słuchać.

Wtedy też wyszło na jaw, że Nienor jest wśród żołnierzy i że wbrew rozkazom matki nie zgodzi się bez niej wrócić do domu. Mablung chcąc nie chcąc

zaprowadził je obie do tajemnych brodów na Stawach Półmroku, gdzie się przeprawiły na drugi brzeg Sirionu. Po trzech dniach jazdy oddział dotarł do Amon Ethir, Wzgórza Zwiadu, wzniesionego niegdyś z niemałym mozołem na rozkaz Felagunda w odległości stai od bramy Nargothrondu. Tam Mablung zostawił Morwenę i Nienor pod strażą kilku jeźdźców, zabraniając im posuwać się dalej; sam wszakże, nie dostrzegłszy ze wzgórza ani śladu nieprzyjaciela, wybrał się z kilku zwiadowcami nad Narog, zachowując wszelkie środki ostrożności.

Lecz Glaurung wiedział o każdym ich ruchu; pałając gniewem wyszedł z podziemi i legł nad rzeką; ogromna chmura cuchnących wyziewów wypełniła powietrze tak, że Mablung i jego towarzysze zabłądzili, oślepieni. Wtedy Glaurung przeleciał na wschodni brzeg Narogu.

Straże zobaczyły z wysokości Amon Ethir zbliżającego się smoka i jeźdźcy co prędzej wraz z Morweną i Nienor pomknęli z powrotem na wschód, ale wiatr niósł za nimi gęstą mgłę; konie, oszalałe od smoczego smrodu, poniosły jeźdźców w różne strony, tak że jedni roztrzaskali się o drzewa, inni zapędzili się wbrew woli daleko na pustkowia. Tak się stało, że świta straciła z oczu oddane pod jej opiekę kobiety i o dalszym losie Morweny żadna pewna wiadomość nie doszła już nigdy do Doriathu. Nienor zrzucona przez wierzchowca na ziemię, lecz nie zraniona, wróciła na Amon Ethir, aby tam czekać na Mablunga. Wchodząc na wzgórze wznosiła się ponad cuchnące opary w czysty blask słońca, lecz obróciwszy się ku zachodowi spojrzała prosto w ślepia Glaurunga, który wychylił łeb znad szczytu.

Przez chwilę wola dziewczyny opierała się smokowi, lecz Glaurung, poznając, z kim ma do czynienia, całą mocą swoich czarów przykuł ją spojrzeniem i rzucił na nią urok ciemności i niepamięci, tak że nagle zapomniała o wszystkim, co jej się kiedykolwiek w życiu zdarzyło, jak się nazywa i jak się nazywają inne osoby czy rzeczy wokół niej; przez wiele dni potem nic nie widziała, nie słyszała, nie poruszała się. Glaurung zostawił ją tak stojącą samotnie na Amon Ethir i powrócił do Nargothrondu.

Tymczasem Mablung, dając dowód wielkiej odwagi, zbadał opuszczony przez Glaurunga podziemny zamek Felagunda i uciekł stamtąd z powrotem ku Amon Ethir, zanim smok powrócił. Słońce już zaszło i noc zapadła, kiedy wspiął się na wierzchołek wzgórza; nie zastał tam nikogo prócz Nienor stojącej pod gwiazdami niby kamienny posąg. Nie odezwała się ani słowem, lecz poszła ulegle za nim, gdy ją wziął za rękę. Z ciężkim sercem sprowadził ją więc ze wzgórza i dalej na wschód, chociaż wszystkie próby ratunku wydawały mu się daremne, a oni oboje skazani na zgubę, bezradni wśród dzikich pustkowi.

Spotkali trzech towarzyszy wyprawy i razem posuwali się z wolna na północowschód, ku pograniczom Doriathu za Sirionem i ku strzeżonemu mostowi w pobliżu miejsca, gdzie Esgalduina wpada do Sirionu. Z wolna, w miarę jak się zbliżali do Doriathu, Nienor odzyskiwała siły, lecz wciąż jeszcze nic nie mówiła, nie słyszała i szła na oślep tam, dokąd ją prowadzono. Dopiero tuż przed granicą kró-

lestwa zamknęła otwarte dotychczas szeroko oczy i zapragnęła snu; położyli ją na trawie i sami też legli, żeby odpocząć, nie myśląc o ostrożności, byli bowiem doszczętnie wyczerpani. I wtedy napadła na nich znienacka jedna z nieprzyjacielskich band zapuszczających się podówczas zuchwale niemal do granic Doriathu. Nienor w tym momencie nagle odzyskała słuch i wzrok, a przebudzona wrzaskami orków rzuciła się do ucieczki, zanim ją zdążyli chwycić.

Orkowie puścili się za nią w pogoń, elfowie za nimi, także dogonili i wycięli w pień napastników; Nienor nie doznała żadnej krzywdy, lecz przyjaciele nie mogli jej zatrzymać. Oszalała ze strachu, umknęła szybciej niż łania i w biegu zdzierała z siebie odzież, aż w końcu została naga; zniknęła im z oczu, pędząc na północ. Mimo długich poszukiwań nie znaleźli jej ani jej śladów. W końcu Mablung zrozpaczony wrócił do Menegrothu i opowiedział królowi, co się stało. Thingol i Meliana bardzo się tymi wiadomościami zasmucili, a Mablung zaraz wyruszył znowu w drogę i długo jeszcze nie ustawał w poszukiwaniach Morweny i Nienor, lecz wszystkie jego starania okazały się daremne; obie zaginęły bez wieści.

Nienor biegła przez las, dopóki jej starczyło sił, potem upadła w trawę i zasnęła. Obudziła się w blasku słonecznego ranka i światło dnia uradowało ją, jak jakieś zupełnie nowe i osobliwe zjawisko; zresztą wszystko dokoła wydawało jej się nowe i niezwykłe, ponieważ niczego nie umiała nazwać. Pamiętała tylko ciemności, które zostawiła za sobą, i cień strachu, toteż skradała się ostrożnie jak ścigane zwierzę. Była głodna, bo nie miała nic do jedzenia i nie wiedziała, jak szukać pożywienia. Doszła wreszcie do Przeprawy na Teiglinie i przeprawiła się na drugi brzeg, aby się schronić pod ogromnymi drzewami Brethilu, bo nękał ją strach i wydawało jej się, że ją doganiają znów ciemności, przed którymi uciekła.

Rzeczywiście od południa nadciągnęła wielka burza. Przerażona Nienor położyła się na kurhanie Haudh-en-Elleth i zatkała palcami uszy przed hukiem gromów; deszcz ją chłostał i zalewał, przytuloną do ziemi niby umierające leśne zwierzę. Tak ją znalazł Turambar, który spieszył ku Przeprawie na Teiglinie, gdyż słyszał, że orkowie grasują w jego pobliżu. W mgnieniu błyskawicy dostrzegł postać leżącą na kurhanie królewny Finduilas i na widok tej, jak sądził, zabitej dziewczyny, serce w nim zadrżało. Leśni ludzie podnieśli ją, Turambar otulił ją swoim płaszczem, po czym razem zaprowadzili ją do pobliskiego szałasu, gdzie mogła się ogrzać i pożywić. Od pierwszego spojrzenia na Turambara nabrała otuchy, jak gdyby nareszcie znalazła to, czego szukała wśród ciemności; nie chciała też rozstać się z nim ani na chwilę. Lecz gdy Turambar spytał ją o imię, ród i los, który ją tutaj przygnał, zmieszała się jak dziecko, gdy nie rozumie, czego otoczenie żąda od niego, i zaczęła płakać. Wtedy Turambar rzekł:

— Nie martw się, poczekamy, aż będziesz mogła opowiedzieć swoją historię. Tymczasem dam ci imię. Będziesz się teraz nazywała Niniel, Dziewczyna we Łzach.

Nienor słysząc to imię potrząsnęła przecząco głową, ale powtórzyła:

— Niniel — i było to pierwsze słowo, jakie wymówiła po przebudzeniu się z ciemności. Odtąd leśni ludzie nazywali ją zawsze tym imieniem.

Nazajutrz ruszyli z nią w stronę Efel Brandir, lecz gdy doszli do Dimrostu, Deszczowych Schodów, gdzie potok Kelebros kaskadą spada do Teiglinu, dziewczyna zaczęła drżeć gwałtownie, także miejsce to odtąd zawsze nazywano Nen Girith, Drżącą Wodą.

Zanim leśni ludzie donieśli ją do swojej osady na Amon Obel, dziewczyna rozchorowała się na febrę. Długo leżała w gorączce pielęgnowana przez kobiety z Brethilu, które ją uczyły mowy, jakby była małym dzieckiem. Jeszcze przed nadejściem jesieni wyzdrowiała dzięki lekarskiej sztuce Brandira i znów mówiła, ale nie pamiętała nic z tego, co przeżyła, zanim ją Turambar znalazł na kurhanie Haudh- en-Elleth. Brandir zakochał się w niej, lecz jej serce należało do Turambara.

Orkowie w tym czasie nie nękali leśnego ludu, Turambar nie chodził na wojenne wyprawy i pokój panował w Brethilu. Serce go ciągnęło do Niniel i poprosił, aby została jego żoną, lecz Niniel na razie zwlekała z odpowiedzią, na przekór miłości. Brandira bowiem dręczyły jakieś niejasne złe przeczucia i starał się powstrzymać dziewczynę od tego związku, mając na uwadze raczej jej szczęście niż własne, gdyż nie próbował współzawodniczyć z Turambarem; wyjawił dziewczynie, że jej ukochany jest w rzeczywistości Turinem, synem Hurina, a chociaż Niniel nie znała tego imienia, cień niepokoju padł na jej myśli.

Lecz gdy od złupienia Nargothrondu upłynęły trzy lata, Turambar powtórzył swoją prośbę i oznajmił, że jeśli Niniel nie zgodzi się na małżeństwo, on pójdzie znowu wojować z orkami na pustkowiach.

Tym razem Niniel z radością przyjęła go na męża i w sobótkowy wieczór odbyły się ich zaślubiny, a leśni ludzie z Brethilu uczcili je wspaniałą ucztą. Ale przed końcem tego roku Glaurung nasłał orków na Brethil; Turambar siedział bezczynnie w domu, gdyż przyrzekł żonie, że nie pójdzie na wojnę, dopóki nieprzyjaciel nie zagrozi ich leśnej osadzie. Wszakże gdy leśni ludzie odnosili klęski w walce z orkami, a Dorlas czynił przyjacielowi wyrzuty, że nie chce pomóc szczepowi, który go przyjął za swego syna, Turambar wyjął ze skrzyni swój czarny miecz, zebrał pod swoją komendą znaczny oddział ludzi z Brethilu i na ich czele rozgromił napastników. Lecz wtedy Glaurung dowiedział się, że Czarny Miecz jest w Brethilu, i zaczął snuć nowe nikczemne plany.

Wiosną tego roku Niniel spodziewała się dziecka, bardzo zmizerniała i była smutna; wtedy do Efel Brandir doszły pierwsze wieści, że Glaurung wyruszył z Nargothrondu. Turambar rozesłał zwiadowców daleko po kraju, on bowiem teraz rządził w Brethilu wedle własnej woli, niewiele zważając na Brandira. Pod koniec wiosny Glaurung zjawił się u granic Brethilu i legł w pobliżu zachodniego brzegu Teiglinu. Wielka trwoga ogarnęła leśny lud, gdyż stało się jasne, że po-

twór zamierza napaść na ich krainę i spustoszyć ją, a nie tylko przejść jej skrajem w drodze powrotnej do Angbandu, jak początkowo się spodziewano. Zwrócono się więc o radę do Turambara, on zaś uznał, że nie miałoby sensu wyruszać całą armią przeciw smokowi, którego tylko podstępem lub szczęśliwym przypadkiem można pokonać. Ofiarował się, że pójdzie na spotkanie z Wielkim Gadem u granic Brethilu, podczas gdy reszta ludu pozostanie w Efel Brandir, gotowa wszakże do ucieczki.

Gdyby bowiem smok zwyciężył, z pewnością natychmiast pospieszyłby ku osadzie leśnych ludzi, aby obrócić ją w perzynę.

Nie mieliby szansy odparcia napaści, lecz gdyby rozproszyli się po całym lesie; wielu z nich mogłoby ocaleć, gdyż smok zapewne nie zatrzyma się dłużej w Brethilu i zechce raczej wrócić do Nargothrondu.

Potem Turambar spytał, kto na ochotnika pójdzie z nim przeciw smokowi; ale wystąpił z szeregu tylko Dorlas, nikt poza nim. Dorlas więc przemówił karcąc swoich towarzyszy i ze wzgardą zwrócił się do Brandira, niezdolnego postąpić jak przystało dziedzicowi rodu Halethy. Brandir boleśnie odczuł to upokorzenie, którego świadkami byli wszyscy podwładni. Wówczas krewniak jego, Hunthor, poprosił, aby mu pozwolono iść na wyprawę w zastępstwie wodza. Turambar pożegnał Niniel, zatrwożoną i pełną złych przeczuć, i było to smutne pożegnanie. Potem ruszył w drogę z dwoma towarzyszami, kierując się do Nen Girith.

Niniel, niezdolna ścierpieć okropnego lęku, nie chciała czekać w Efel Brandir na wieści o losach Turambara, więc poszła w ślad za nim, pociągając za sobą gromadę ludzi. Brandir, coraz bardziej przerażony, usiłował powstrzymać i ją, i resztę ludu od tak niebezpiecznego przedsięwzięcia, lecz nikt go nie słuchał. Stracił władzę i wyrzekł się miłości do ludu, który nim wzgardził, pozostała mu tylko miłość do Niniel, przypiął więc do pasa miecz i ruszył za nią, ale że był kulawy, wlókł się daleko za innymi. Turambar znalazł się w Nen Girith o zachodzie słońca i tam się dowiedział, że Glaurung leży na krawędzi wysokiego brzegu Teiglinu i prawdopodobnie ruszy stamtąd dalej, gdy noc zapadnie.

Uznał, że to pomyślna wiadomość. Smok bowiem ułożył się w Kabed-en-Aras, w miejscu, gdzie rzeka płynęła dnem głębokiego jaru, tak wąskiego, że ścigana łania mogła go przeskoczyć.

Turambar postanowił, że nie będzie szukał lepszej sposobności, lecz spróbuje przeprawić się na drugi brzeg jaru. Zamierzał zsunąć się w dół o zmierzchu, pod osłoną ciemności zejść w głąb jaru i przeprawić się przez wzburzoną rzekę, a potem wspiąć się na urwisko i tym sposobem podejść smoka znienacka.

Tak też zrobił, lecz Dorlasowi zabrakło odwagi, gdy w ciemnościach stanęli nad rwącym nurtem Teiglinu, cofnął się przed niebezpieczeństwami przeprawy i odszedł, by się przyczaić w lesie, przytłoczony wstydem. Turambar i Hunthor przeszli wszakże bez szwanku, gdyż szum wody zagłuszał wszelkie inne odgłosy, a Glaurung spał. Dopiero tuż przed północą ocknął się i z okropnym łoskotem,

buchając ogniem, przerzucił ponad otchłanią przednią część cielska i zaczął podciągać za nią ciężki odwłok: Turambar i Hunthor, omdlewając od żaru i smrodu, wspinali się jak mogli najspieszniej, by zaatakować potwora, lecz w pewnym momencie Hunthor, ugodzony w głowę ogromnym głazem strąconym mimo woli przez smoka, runął w nurt rzeki. Tak zginął jeden z najwaleczniejszych mężów z rodu Halethy.

Turambar, teraz już sam, natężywszy całą wolę i odwagę, piął się na urwisko i wreszcie znalazł się pod cielskiem smoka. Dobył miecza i z wszystkich sił, spotęgowanych przez nienawiść; wbił ostrze aż po rękojeść w miękki brzuch potwora. Glaurung, raniony śmiertelnie, ryknął i w konwulsjach bólu dźwignął swój kadłub, przerzucił go nad jarem i legł na drugim brzegu, miotając się i wijąc w męczarniach agonii. Palił i miażdżył wszystko wokół siebie, dopóki w końcu jego ogień nie zagasł, a cielsko nie znieruchomiało.

Gurthang, wśród tej szamotaniny wyrwany z ręki Turambara, tkwił w brzuchu smoka. Turambar postanowił więc przejść z powrotem przez rzekę, aby odzyskać miecz i nasycić oczy widokiem pokonanego wroga. Smok leżał jak długi na boku, a rękojeść Gurthanga wystawała mu z brzucha; chwyciwszy ją, Turambar oparł stopę na brzuchu potwora i szydząc z jego słów wypowiedzianych w Nargothrondzie wykrzyknął:

— Witaj, Gadzie Morgotha. Rad jestem ze spotkania. Zdechnij teraz i niech cię pochłoną ciemności! Tak pomszczony został Turin, syn Hurina.

Wyrwał miecz, ale wówczas z rany bluznęła czarna smocza krew i kilka kropel spadło na rękę Turambara, parząc ją trucizną.

Glaurung otworzył oczy, spojrzał na niego z taką złością, że powalił go wzrokiem jak ciosem maczugi; porażony tym spojrzeniem i jadem, zapadł w ciężkie omdlenie i leżał jak martwy, nakrywając miecz swoim ciałem.

Ryk Glaurunga rozległ się po lesie i doszedł do uszu ludzi czekających przy Nen Girith, a widząc w oddali pożogę i zniszczenie, ludzie myśleli, że smok odniósł zwycięstwo i zabija teraz śmiałków, którzy go napadli. Niniel siedząca obok kaskady drżała; głos smoka przyniósł falę ciemności, która znów zawładnęła młodą kobietą tak, że Niniel nie mogła ruszyć się z miejsca.

Tak ją zastał Brandir, gdy wreszcie przykuśtykał do Nen Girith kulejąc ciężko; gdy mu powiedziano, że smok przekroczył rzekę i zabił przeciwników, serce jego ścisnęło się z litości nad Niniel, lecz jednocześnie pomyślał: „Turambar zginął, Niniel wszakże żyje. Może zechce pójść ze mną, odprowadzę ją daleko stąd i razem uratujemy się od smoka”. Stał więc przez chwilę przy Niniel, a potem rzekł:

— Wstań, trzeba już stąd odejść. Jeżeli się zgodzisz, ja cię poprowadzę! — Wziął ją za rękę, a Niniel bez słowa podniosła się, poszła za nim i w ciemnościach nikt nie widział ich, gdy odchodzili.

Lecz gdy szli ścieżką w stronę Przeprawy, księżyc wstał i szarym światłem

rozjaśnił okolicę, a Niniel spytała:

— Czy to dobra droga?

A Brandir odpowiedział, że nie wybiera drogi, chce tylko uciec jak najdalej od Glaurunga i znaleźć ratunek w puszczy. Lecz Niniel odparła:

— Czarny Miecz był moim ukochanym i małżonkiem. Jego szukam. Cóż innego myślałeś?

Pobiegła wyprzedzając Brandira i koło Przeprawy na Teiglinie ujrzała w księżycowej białej poświacie Haudh-en-Elleth; i przeniknął ją okropny lęk. Z krzykiem zawróciła i zrzuciwszy płaszcz pomknęła na południe wzdłuż rzeki, a biała suknia lśniła w blasku księżyca.

Brandir zobaczył ją ze stoku wzgórza i poszedł na przełaj, żeby jej zastąpić drogę, lecz Niniel pierwsza dobiegła do miejsca przy krawędzi Kabed-en-Aras spustoszonego przez Glaurunga. Zobaczyła leżącego smoka, lecz nie zwracała na niego uwagi, bo obok leżało ciało Turambara. Schyliła się nad nim, lecz daremnie wołała go po imieniu. Spostrzegłszy oparzoną rękę obmyła ją łzami, owinęła oddartym z własnej sukni bandażem i całując męża, próbowała go zbudzić krzykiem. Wtedy Glaurung raz jeszcze poruszył się przed śmiercią i zanim wydał ostatnie tchnienie, przemówił:

— Witaj, Nienor, córko Hurina. A więc spotkaliśmy się raz jeszcze przed śmiercią. Powiem ci radosną nowiną: znalazłaś wreszcie swojego brata. Wiedz, jaki jest naprawdę ten Turin, syn Hurina: wróg zdradziecki, przyjaciel niewierny, który w nocy wbija sztylet w plecy, ściągając klątwę na cały swój ród. Ale najgorszy z jego uczynków odczujesz na własnej skórze!

Glaurung umarł i rozwiała się zasłona złego uroku, a Nienor przypomniała sobie całe swoje poprzednie życie. Spojrzała na leżącego na ziemi Turina i zawołała:

— Żegnaj, dwakroć ukochany! A Turin Turambar turun ambartanen! Panie losu przez los pokonany! Szczęśliwy jesteś, że umarłeś!

Brandir słyszał te słowa, stojąc osłupiały na skraju spustoszonego pobojowiska i pospieszył ku Nienor, lecz uciekła w porywie rozpaczy, zgrozy i udręki nad samą krawędź jaru Kabed-en-Aras i rzuciła się w przepaść, ginąc w burzliwym nurcie rzeki.

Brandir zbliżył się, spojrzał w otchłań i odwrócił się ze zgrozą, a chociaż nie pragnął już żyć dłużej, nie odważył się szukać śmierci w huczącej po kamieniach rzece. Odtąd nikt już nie spoglądał w głąb Kabed-en-Aras, nie przychodziły tam zwierzęta ani ptaki; nawet żadne drzewo nie chciało tam rosnąć i przezwano to miejsce Kabed Naeramarth, co znaczy Skok Okropnego Przeznaczenia.

Brandir wrócił do Nen Girith, żeby zanieść ludowi wiadomość o tym, co się stało; po drodze spotkał w lesie Dorlasa i zabił go: po raz pierwszy i ostatni w życiu przelał krew człowieka. Gdy przyszedł do Nen Girith ludzie go otoczyli, krzycząc:

— Czy ją widziałeś? Niniel zniknęła!

Odpowiedział im:

— Niniel zniknęła na zawsze. Smok zabity i Turambar także, a to są dobre nowiny.

Ludzie słysząc te słowa szeptali między sobą, że Brandir oszalał, lecz on powiedział:

— Słuchajcie mnie do końca. Niniel ukochana nie żyje. Skoczyła do Teiglinu nie chcąc żyć, gdyż dowiedziała się, że zanim ciemności przesłoniły jej pamięć, jej prawdziwe imię brzmiało Nienor, córka Hurina z Dor-lominu. Turambar zaś był jej bratem, synem Hurina.

Lecz zaledwie wśród płaczu ludu umilkł, zjawił się przed nim nagle Turin. Po śmierci smoka ocknął się bowiem z omdlenia, tak jednak wyczerpany, że zapadł w sen. Zbudził go chłód nocy i uwierająca w bok rękojeść Gurthanga. Zobaczył, że rękę ma opatrzoną, i zdziwił się, dlaczego mimo to zostawiono go leżącego na zimnej ziemi. Wołał o ratunek, a gdy nikt mu nie odpowiedział, poszedł szukać pomocy, gdyż był bardzo słaby i znużony.

Lecz na jego widok ludzie cofnęli się przerażeni, myśląc, że pojawił im się niespokojny duch Turambara, on jednak rzekł:

— Cieszcie się, bo smok zabity, a ja żyję. Ale dlaczego nie usłuchaliście moich rad i naraziliście się na niebezpieczeństwo? Gdzie jest Niniel? Ją przede wszystkim pragnę zobaczyć. Chyba nie wyprowadziliście jej z domu?

Wówczas Brandir powiedział mu, co się zdarzyło, i że Niniel nie żyje. Ale żona Dorlasa krzyknęła:

— Nie wierz mu, panie, to szaleniec! Przecież mówił nam, że ty nie żyjesz, i nazwał to dobrą wiadomością. A teraz widzimy cię żywego!

Turambar zawrzał gniewem, przekonany, że Brandir kłamie, chcąc zaszkodzić jemu i Niniel, ponieważ zazdrościł im wzajemnej miłości.

Zwrócił się więc ze złością do Brandira, nazywając go kuternogą.

Wtedy Brandir powiedział, co usłyszał na pobojowisku, wyjawił, że Niniel naprawdę nazywała się Nienor i była córką Hurina; krzyknął też, powtarzając słowa smoka, że Turambar ściągnął klątwę na cały swój ród i na tych wszystkich, którzy mu udzielili schronienia.

Turambar wpadł w furię, bo usłyszał w tych słowach kroki ścigającego go losu. Oskarżył Brandira, że wyprowadził Niniel na spotkanie ze śmiercią i że rozgłasza z lubością kłamstwa Glaurunga, a może nawet własne. Przeklął Brandira i zabił go, a potem uciekł od ludzi w las. Kiedy po jakimś czasie szał go opuścił, Turambar poszedł do Haudh-en-Elleth, siadł na kurhanie i rozpamiętywał swoje uczynki. I z płaczem błagał Finduilas o radę, bo nie wiedział, czy więcej wyrządzi szkód idąc do Doriathu, do swoich najbliższych, czy też wyrzekając się ich na zawsze i szukając w bojach śmierci.

A gdy siedział zamyślony, od Przeprawy na Teiglinie nadjechał Mablung z oddziałem Elfów Szarych; poznał Turina i powitał, uradowany, że go zastał żywego, słyszał bowiem o tym, że Glaurung wyszedł z kryjówki i że jego ścieżka wiodła do Brethilu, gdzie podobno przebywał Czarny Miecz z Nargothrondu. Przyjechał więc, żeby ostrzec Turina i pomóc mu w razie potrzeby, lecz Turin rzekł:

— Spóźniłeś się, Mablungu! Smok już zabity!

Elfowie dziwili się tą nowiną i wychwalali Turina, on wszakże nie dbał o pochwały i rzekł:

— O jedno was tylko proszę, powiedzcie mi, co się dzieje z moimi najbliższymi, bo w Dor-lominie mówiono mi, że matka i siostra schroniły się w Ukrytym Królestwie.

Wtedy Mablung ze smutkiem musiał powiedzieć mu, że Morwena zaginęła bez wieści, a Nienor za sprawą czarów smoka straciła mowę i pamięć i uciekła im z pogranicza Doriathu na północ. Wtedy w końcu Turin zrozumiał, że los go dosięgnął i że niesprawiedliwie zabił Brandira i że przepowiednie Glaurunga spełniły się w jego uczynkach. Zaśmiał się jak opętaniec i krzyknął:

— Gorzki to żart, doprawdy! Nakazał Mablungowi, żeby wrócił do Doriathu i zaniósł tam jego klątwę.

— I przeklęte niech będzie także twoje posłannictwo! — krzyknął. — Przepełniła się miara moich nieszczęść! Nadchodzi noc!

Uciekł od nich jak wiatr, a wszyscy byli zdumieni i zastanawiali się, jakie szaleństwo ogarnęło Turina. Próbowali iść za nim, lecz wymknął im się, aż dobiegł do Kabed-en- Aras i tam usłyszał huk wody. Zobaczył, że wszystkie liście zwiędły i opadły z drzew, jak gdyby zima już nastała. Wydobył Gurthanga, jedyną rzecz, która mu pozostała z całego mienia, i rzekł:

— Bądź pozdrowiony, Gurthangu! Nie znasz pana ani poddaństwa innego niż wobec ręki, która tobą włada. Nie wzdragasz się przed żadną krwią. Czy zgodzisz się więc przelać krew Turina Turambara? Czy zadasz mi prędką śmierć? A klinga zadźwięczała w odpowiedzi zimnym głosem:

— Tak, wypiję twoją krew chętnie, żeby zapomnieć smaku krwi Belega, mojego pana, i krwi Brandira, niesprawiedliwie zabitego. Zabiję cię szybko.

Turin wbił rękojeść miecza w ziemię i rzucił się piersią na jego ostrze, a czarna klinga zadała mu śmierć. Gdy Mablung nadszedł z elfami, zobaczyli obok zewłoka

Glaurunga martwe ciało Turina i płakali nad nim; potem przyszli ludzie z Brethilu i ze zgrozą dowiedzieli się przyczyny szaleństwa i śmierci Turina.

Mablung zaś rzekł z goryczą:

— Ja też zostałem uwikłany w los dzieci Hurina, przyniosłem bowiem ukochanemu przyjacielowi wieści, które go zabiły.

Podnieśli Turina i wtedy zobaczyli, że Gurthang pękł na dwoje.

Elfowie i ludzie nazbierali drew na olbrzymi stos i rozpalili potężne ognisko, w którym cielsko smoka obróciło się w popiół. Dla Turina usypano wysoki kurhan na miejscu, gdzie umarł, i złożono u jego boku szczątki pękniętego miecza. A gdy kurhan był już zbudowany, elfowie zaśpiewali pieśń żałobną o Dzieciach Hurina, a na szczycie kopca położono wielki szary głaz i wyryto na nim napis runami Doriathu:

TURIN TURAMBAR DAGNIR GLAURUNGA

a poniżej:

NIENOR NINIEL

Ale jej ciała nie było pod kurhanem i nikt się nigdy nie dowiedział, dokąd je zaniosły zimne wody Teiglinu.

XXII

Zniszczenie Doriathu

Dopełnił się los Turina Turambara, lecz Morgoth nie spał ani też nie zmęczył się czynieniem zła i nie zamknął porachunków z rodem Hadora. Nie był jeszcze syty zemsty, chociaż Hurina miał w swej władzy, a Morwena tułała się zrozpaczona po pustkowiach.

Nieszczęsny los przypadł Hurinowi, bo Morgoth wszystko, czego się dowiadywał o owocach swoich knowań, powtarzał jeńcowi, na dobitkę przemieszane z kłamstwami, zatajając albo zniekształcając każdą dobrą wiadomość. Starał się też na różne sposoby w złym świetle przedstawić każdy postępek Thingola i Meliany, których nienawidził i bał się szczególnie. Kiedy więc uznał, że nadeszła stosowna pora, uwolnił Hurina z niewoli oznajmiając, że może pójść, gdzie zechce. Udawał, że kieruje się litością dla przeciwnika ostatecznie już pokonanego, lecz kłamał, bo w rzeczywistości chciał, aby Hurin, zanim umrze, posłużył mu jeszcze za narzędzie nienawiści do elfów i ludzi.

Hurin nie ufał słowom Morgotha, wiedząc, jak jest on bezlitosny, lecz przyjął wolność i odszedł z Angbandu z ciężkim sercem, rozpamiętując wszystko, co od Władcy Ciemności słyszał; było to w rok po śmierci jego syna Turina. Hurin spędził w niewoli dwadzieścia osiem lat i opuszczając Angband wyglądał ponuro; z długą siwą brodą i długimi siwymi włosami, trzymał się jednak prosto i szedł mocnym krokiem, mając w ręku grubą czarną laskę i miecz u pasa. Gdy się znalazł w Hithlumie, doniesiono przywódcom Easterlingów, że na piaskach Anfauglithu pokazał się znaczny oddział czarnych żołnierzy Angbandu i ich dowódców i że wraz z nimi przybył jakiś stary człowiek, którego traktują z wielkim szacunkiem. Easterlingowie nie próbowali więc zatrzymywać Hurina i pozwolili mu swobodnie poruszać się po kraju; mądrze uczynili, bo widząc, że Hurin przybywa z Angbandu jako sojusznik, respektowany przez podwładnych Morgotha, niedobitkowie jego własnego plemienia woleli go unikać.

Tak więc wolność przyniosła Hurinowi większą jeszcze gorycz niż niewola i dlatego opuściwszy Hithlum, poszedł w góry. Ujrzał w oddali sterczące wśród obłoków turnie Krissaegrimu, wspomniał Turgona i zapragnął pójść znowu do ukrytego królestwa Gondolinu.

Zszedł więc z gór Ered Wethrin nie wiedząc, że szpiedzy Morgotha śledzą każdy jego krok. Przeprawił się brodem Brithiach do Dimbaru i zawędrował do ciemnych podnóży Echoriathu, Gór Okrężnych. Cała ta kraina tak była zimna i posępna, że nie mogła go natchnąć nadzieją, gdy się rozglądał wokół, stojąc u stóp ogromnego usypiska kamieni pod stromą ścianą skalną; nie wiedział, że jest to wszystko, co pozostało na powierzchni z dawnej Drogi Odwrotu, że Sucha Rzeka jest zablokowana, a sklepiona brama zasypana głazami.

Podniósł więc wzrok ku szaremu niebu myśląc, że może znów jak niegdyś w młodości zobaczy orły, ale widział tylko cienie, mknące od wschodu i chmury kłębiące się nad niedostępnymi szczytami, a słyszał jedynie świst wichru nad głazami. Wielkie orły pełniły teraz straż ze zdwojoną czujnością i wypatrzyły Hurina zabłąkanego daleko w dole w pierzchnącym świetle dnia: zaraz też sam Thorondor poleciał z tą; jak uznał, ważną nowiną do Turgona. Lecz Turgon rzekł:

— Czyżby Morgoth usnął? Musiałeś się pomylić!

— Nie! — odparł Thorondor. — Gdyby orły Manwego popełniały takie pomyłki, twoja kryjówka, panie, od dawna byłaby odkryta.

— W takim razie przyniosłeś bardzo złą nowinę — powiedział Turgon — bo tylko w jeden sposób mogę ją sobie wytłumaczyć. Nawet Hurin Thalion poddał się woli Morgotha. Zamykam przed nim serce.

Lecz po odlocie Thorondora Turgon długo siedział pogrążony w myślach i zatroskany, rozpamiętując czyny Hurina z Dor-lominu. I otworzył serce, wezwał orły, aby szukały Hurina i przyniosły go, jeśli to będzie możliwe, do Gondolinu. Ale namyślił się poniewczasie, bo orły nigdy już więcej nie zobaczyły Hurina; w świetle ani w cieniu.

Hurin bowiem stał zrozpaczony przed milczącymi urwiskami Echoriathu, aż słońce o zachodzie przebiło chmury i ubarwiło czerwienią jego siwiznę. Wówczas wykrzyknął głośno wśród pustkowia i nie zważając na uszy, które go mogły podsłuchać, przeklął bezlitosną krainę; wstąpił na wysoką skałą i patrząc w stronę Gondolinu zawołał wielkim głosem:

— Turgonie, Turgonie, przypomnij sobie moczary Serech! O Turgonie, czy mnie nie słyszysz w swoim tajemnym zamku? — Lecz nie odpowiedziało mu nic prócz szelestu wiatru w suchej trawie. — Tak samo wiatr świszczał na moczarach Serech o zachodzie słońca! — rzekł i gdy to mówił, słońce skryło się za Górami Cienia i otoczyła go noc, a wiatr ustał i cisza zapanowała na pustkowiu.

A jednak były uszy, które podsłuchały słowa wymówione przez Hurina i zaniosły je prędko przed Tron Ciemności na północy, a Morgoth się uśmiechnął, bo tak oto dowiedział się, w jakiej okolicy mieszka Turgon, chociaż dzięki czujności

orłów żaden szpieg nie zdołał wypatrzeć dotychczas krainy położonej za Górami Okrężnymi. To była pierwsza korzyść, jaką siły zła osiągnęły z wyzwolenia Hurina.

Gdy zapadła noc, Hurin zsunął się ze skały i zasnął ciężkim snem zgnębionego człowieka. Ale we śnie usłyszał głos Morweny lamentującej i powtarzającej jego imię i zdawało mu się, że ten głos dolatuje z Brethilu. Kiedy więc przebudził się o świcie, wstał i zawrócił do brodu Brithiach, a idąc skrajem puszczy zawędrował w nocy do Przeprawy na Teiglinie. Nocni wartownicy widzieli go, ale przelękli się myśląc, że to widmo, które wstało spod jakiegoś przedwiecznego kurhanu na pobojowisku i błąka się po nim w ciemnościach. Nikt więc nie zatrzymał go i Hurin doszedł wreszcie na miejsce, gdzie spalono cielsko Glaurunga, i zobaczył wysoki kamień ustawiony w pobliżu krawędzi Kabed Naeramarth.

Lecz Hurin nie przyglądał się kamieniowi, bo wiedział, co jest na nim napisane. Zobaczył jednak, że nie jest sam przy tym grobie.

W cieniu głazu siedziała skulona kobieta, a kiedy Hurin stanął obok niej w milczeniu, odrzuciła z głowy łachman kaptura i podniosła twarz. Była siwa i stara, lecz kiedy spojrzenia ich się spotkały, poznał ją, bo w oczach kobiety, chociaż oszołomionych i wylęknionych, jarzył się jeszcze ten blask, któremu niegdyś zawdzięczała przydomek Eledhwen i sławę najdumniejszej i najpiękniejszej ze śmiertelnych kobiet Dawnych Dni.

— Przyszedłeś nareszcie — powiedziała. — Zbyt długo musiałam na ciebie czekać.

— Droga była ciemna. Przyszedłem najwcześniej, jak mogłem — odparł.

— Ale spóźniłeś się — rzekła Morwena. — Dzieci zginęły.

— Wiem — przyznał. — Ale ty jeszcze nie zginęłaś.

— Ginę — powiedziała Morwena. — Dogorywam. Odejdę razem ze słońcem. Zostało nam mało czasu. Jeżeli wiesz, powiedz mi, jak się to stało. Jak ona go znalazła? Hurin nic nie odpowiedział i nic już więcej ze sobą nie mówili, siedząc przy kamieniu, a gdy słońce zaszło, Morwena westchnęła, uścisnęła rękę męża i znieruchomiała, a Hurin zrozumiał, że umarła.

Spojrzał na nią z góry i w zmroku wydało mu się, że zmarszczki wyryte przez cierpienia i okrutne trudy zniknęły. „Nie poddała się nigdy” — pomyślał. Zamknął jej oczy i siedział przy niej przez całą noc. Woda w jarze huczała, lecz on niczego nie słyszał ani niczego nie widział, niczego nie czuł, bo serce w nim skamieniało. Potem zbudził go zimny wiatr chłoszczący mu twarz deszczem i gniew zawrzał w Hurinie, osnuwając jakby dymem jego rozum, tak że zapragnął już tylko zemsty za nieszczęścia własne i swoich najbliższych i w rozpaczy obwiniał wszystkich, z kimkolwiek się w życiu zetknął. Wstał, pogrzebał Morwenę na krawędzi jaru Kabed Naeramarth po zachodniej stronie kamienia, na którym wyrzeźbił te słowa: „Tu spoczywa także Morwena Eledhwen”.

Podobno pewien wróżbita i harfiarz z Brethilu, imieniem Glirhuin, ułożył

pieśń, w której zapowiedział, że Kamień Nieszczęśliwych nigdy nie będzie zbezczeszczony przez Morgotha ani obalony, chociażby morze zalało całą tę okolicę; wróżba sprawdziła się, a Tol Morwen po dziś dzień sterczy samotnie nad wodami, z daleka od nowych brzegów ukształtowanych za dni gniewu Valarów. Wszakże Hurin nie spoczął pod tym kamieniem, bo los popchnął go dalej w drogę, a Cień ścigał go, gdziekolwiek szedł.

Przeprawił się na drugi brzeg Teiglinu i dążył na południe odwiecznym szlakiem wiodącym do Nargothrondu; dostrzegł daleko na wschodzie samotne wzgórze Amon Rudh. Wiedział, co się tam wydarzyło. Znalazłszy się wreszcie nad Narogiem odważył się, jak to niegdyś zrobił Mablung z Doriathu, przeprawić przez wzburzoną rzekę po kamieniach zwalonego mostu i stanął, wsparty na kosturze, u wyłamanych Drzwi Felagunda.

W tym miejscu wypada wyjaśnić, że po odejściu Glaurunga trafił do Nargothrondu Mim, ze szczepu Poślednich Krasnoludów, i zdołał się wślizgnąć do zrujnowanego podziemnego zamczyska; objął je w posiadanie i siedział tam, licząc klejnoty, przekładając z ręki do ręki sztuki złota i drogie kamienie, spokojny, że nikt nie ośmieli się odebrać mu tych łupów, bo wszystkich odstraszy od tego miejsca lęk przed upiorem Glaurunga czy też samo wspomnienie o nim. Lecz oto ktoś się na to ośmielił i stanął u progu. Mim wyszedł z głębi podziemi i zapytał przybysza, czego tu szuka. Na to Hurin rzekł:

— A któż ty jesteś, że zagradzasz mi wejście do domu Finroda Felagunda?

— Nazywam się Mim — odparł krasnolud. — Zanim dumni elfowie przybyli zza Morza, krasnoludowie mieszkali w grotach Nulukkizdinu. Wróciłem po swoją własność, gdyż jestem ostatni ze szczepu.

— Nie będziesz się dłużej cieszył tym dziedzictwem — rzekł Hurin — bom jest Hurin, syn Galdora, uwolniony z Angbandu, a moim synem był Turin Turambar, którego z pewnością pamiętasz. On to zabił smoka Glaurunga, który w ruinę obrócił zamek, teraz przez ciebie zajęty. I wiedz, że nie jest dla mnie tajemnicą, kto zdradził i wydał w ręce nieprzyjaciół Smoczy Hełm z Dor-lominu.

Mim przerażony błagał Hurina, żeby zabrał wszystko, co zechce, lecz darował mu życie. Hurin wszakże był głuchy na prośby krasnoluda i zabił go na miejscu, przed drzwiami Nargothrondu.

Potem wszedł do tych okropnych podziemi, gdzie klejnoty Valinoru poniewierały się na ziemi w ciemności i brudzie; lecz zapisano w kronikach, że gdy Hurin po jakimś czasie wyszedł spośród ruin Nargothrondu i stanął znów pod otwartym niebem, miał ze sobą tylko jedyny klejnot wybrany z całego ogromnego skarbu.

Powędrował stamtąd na wschód i doszedł nad Stawy Półmroku nad Wodospadami Sirionu; tam otoczyli go elfowie strzegący zachodnich pograniczy Doriathu i zaprowadzili przed oblicze Thingola, władcy Tysiąca Pieczar. Thingol patrzał na

niego ze zdumieniem i smutkiem, rozpoznając w posępnym starcu Hurina Thaliona, więźnia Morgotha; pozdrowił go jednak uprzejmie i potraktował ze czcią. Lecz Hurin zamiast odpowiedzieć królowi, wyciągnął spod płaszcza tę jedyną rzecz, którą zabrał ze skarbca Nargothrondu, a był to Nauglamir, Naszyjnik Krasnoludów, wykuty niegdyś dla Finroda Felagunda przez mistrzów z Nogrodu i Belegostu, najsłynniejsze dzieło rąk krasnoludzkich za Dawnych Dni, które Finrod cenił sobie ponad wszystkie klejnoty swojego skarbca. Ten naszyjnik cisnął Hurin pod stopy Thingolowi, mówiąc ze wzburzeniem i goryczą:

— Przyjmij tę zapłatę za rzetelną opiekę nad moją żoną i moimi dziećmi. To jest Nauglamir, sławny wśród elfów i ludzi, a pochodzi ten klejnot z ciemnych podziemi Nargothrondu, gdzie go zostawił twój krewniak Finrod, wyruszając wraz z Berenem, synem Barahira, by wypełnić zadanie poruczone mu przez Thingola z Doriathu.

Thingol spojrzał na drogocenny naszyjnik, poznał, że to jest sławny Nauglamir, i dobrze zrozumiał intencję Hurina, lecz z litości nad nim powściągnął gniew i zniósł w milczeniu zniewagę. Przemówiła po chwili Meliana, odpowiadając tymi słowy:

— Hurinie Thalionie, zauroczył cię Morgoth i chcąc czy nie chcąc widzisz wszystkie sprawy jego oczyma, wypaczone przez jego złośliwość. Twój syn Turin przez długi czas przebywał w Menegroth otoczony miłością i szacunkiem jak syn króla. Nie z woli Thingola ani mojej nie powrócił do Doriathu. Później twoja żona i córka znalazły tutaj schronienie i przyjęliśmy je z szacunkiem i życzliwością. Staraliśmy się wszelkimi sposobami odwieść Morwenę od wędrówki do Nargothrondu. To głos Morgotha przemawia twoimi ustami, gdy obwiniasz swoich przyjaciół.

Słuchając słów Meliany Hurin stał bez ruchu i długo patrzał w oczy królowej; tu, w Menegroth, bronionym jeszcze Obręczą Meliany od ciemności Nieprzyjaciela, zrozumiał prawdziwe znaczenie tych wszystkich zdarzeń i nareszcie odczuł w pełni gorycz nieszczęścia, które mu przeznaczył Morgoth Bauglir. Nie mówiąc już nic o przeszłości, schylił się, podniósł Nauglamir sprzed tronu Thingola i podając królowi rzekł:

— Przyjmij, panie, Naszyjnik Krasnoludów w darze od człowieka, który niczego nie ma, i na pamiątkę po Hurinie z Dor-lominu. Los mój bowiem teraz się dopełnił; a Morgoth osiągnął swój cel, lecz nie jestem już jego niewolnikiem.

Odwrócił się i opuścił stolicę Tysiąca Grot, a wszyscy rozstępowali się i cofali na widok jego twarzy. Nikt nie próbował go zatrzymać i nikt nie wiedział, dokąd odchodzi. Powiadano jednak, że Hurin nie mógł żyć dłużej straciwszy cel i chęć życia i że w końcu rzucił się w głębinę zachodniego morza. Tak zginął najpotęż-

niejszy z wojowników, jakich wydało plemię śmiertelnych ludzi.

Po odejściu Hurina król Thingol długo siedział w milczeniu, wpatrując się w bezcenny klejnot złożony na jego kolanach i przyszła mu do głowy myśl, żeby naszyjnik przerobić, osadzając w nim Silmaril. Z biegiem lat bowiem klejnot Feanora coraz bardziej przykuwał jego umysł i serce, tak że król nie mógł się zadowolić przechowywaniem go w najgłębszej skrytce skarbca, lecz pragnął mieć go zawsze przy sobie, na jawie i we śnie.

W owych dniach krasnoludowie jeszcze podróżowali do Beleriandu i ze swoich siedzib w górach Ered Lindon szli, przeprawiając się przez Gelion po Sarn Athrad, Kamiennej Grobli, prastarą drogą do Doriathu; słynęli z wielkiej zręczności w obróbce metali i kamieni, a na dworze w Menegroth było ogromne zapotrzebowanie na tę ich sztukę. Teraz wszakże nie wędrowali w małych grupkach, lecz gromadą i dobrze uzbrojeni przeciw niebezpieczeństwom czyhającym pomiędzy Arosem a Gelionem. W Menegroth dawano im na okres pobytu osobne komnaty i kuźnie. W owym czasie bawili właśnie w Doriath znakomici rzemieślnicy z Nogrodu, król więc wezwał ich i oznajmił, że życzy sobie, aby przerobili Nauglamir i oprawili w nim Silmaril, jeśli czują się dość pewni swego kunsztu i podejmą się takiej pracy. Krasnoludowie ujrzeli dzieło swoich ojców i zachwycili się świetlistym klejnotem Feanora tak, że zapłonęli żądzą zawładnięcia tymi skarbami i zabrania ich do swoich dalekich górskich osiedli. Ukryli jednak te plany przed królem i przyjęli jego zlecenie.

Długo trwała robota, a Thingol często schodził sam do podziemnych kuźni i przesiadywał wśród pracujących krasnoludów. Wreszcie jego życzenie zostało spełnione, najpiękniejsze dzieła elfów i krasnoludów połączyły się w jedno, niewypowiedzianie piękne, bo światło Silmarila oprawionego pośród innych drogich kamieni odbijało się w nich i rozszczepiało na różne cudowne kolory. Thingol był tego dnia sam, bez świty między krasnoludami; chciał wziąć do ręki gotowy już naszyjnik i zapiąć jego klamrę na swojej szyi. Lecz wtedy krasnoludowie nie pozwolili mu na to, mówiąc:

— Dlaczego król elfów rości sobie prawa do Nauglamira? Wszakże to nasi ojcowie zrobili go dla Finroda Felagunda, który nie żyje. Dostał się do rąk Thingola za pośrednictwem Hurina, człowieka z Dor-lominu, a ten ukradł klejnot jak złodziej, plądrując w ciemnościach Nargothrondu.

Thingol przejrzał wtedy na wylot ich serca i pojął, że szukają wykrętu i pozoru, aby zagarnąć Silmaril. Uniesiony dumą i gniewem, nie bacząc na niebezpieczeństwo, odpowiedział im z pogardą:

— Jak śmiecie wy, synowie nieokrzesanego plemienia, zaprzeczać praw mnie, Elu Thingolowi, władcy Beleriandu, który się narodziłem nad wodami Kuivienen, na wiele wieków wcześniej, niż się przebudzili ojcowie waszego karlego ludu? —

I stojąc sam pośród nich, smukły i wyniosły, upokarzającymi słowami rozkazał im wynosić się precz z Doriathu.

Wtedy chciwość podnieciła krasnoludów do furii i otoczywszy króla zabili go na miejscu, tak jak stał między nimi. Tak w najgłębszych podziemiach Menegrothu zginął Elwe Singollo, król Doriathu, jedyny pośród Dzieci Iluvatara, który pojął żonę z rodu Ainurów, i ostatnie spojrzenie jedynego z Umanyarów, który widział światło Drzew Valinoru, padło na Silmaril.

Krasnoludowie zabrali Nauglamir, opuścili Menegroth i uciekli przez las Region na wschód. W lesie jednak wiadomości rozchodzą się szybko i mało kto z tej kompanii uszedł z życiem na drugi brzeg Arosu, gdyż elfowie ścigali ich bez litości na wschodnim szlaku; odebrali porwany naszyjnik i zanieśli go królowej Melianie, pogrążonej w ciężkiej żałobie. Ale dwaj zabójcy Thingola ocaleli, wymknęli się pogoni na wschodnim pograniczu i zdołali w końcu powrócić do swego grodu w dalekich Górach Błękitnych. Tam, w Nogrodzie, opowiedzieli na swój sposób, co się wydarzyło w Doriath, mówiąc, że zabito ich towarzyszy na rozkaz króla elfów, który chciał wykręcić się od zapłacenia należności za robotę.

Powstał głośny lament i wielki gniew wśród krasnoludów w Nogrodzie; opłakiwali stratę pobratymców i znakomitych rzemieślników, szarpiąc swoje brody i zawodząc; długo też naradzali się, układając plany zemsty. Podobno zwracali się do Belegostu o pomoc, lecz współplemieńcy odmówili udziału w wyprawie wojennej i próbowali mieszkańców Nogrodu skłonić do zaniechania odwetu; lecz ci byli nieugięci i wkrótce potem z Nogrodu ruszyła wielka armia i przeprawiwszy się przez Gelion pomaszerowała na zachód przez Beleriand.

W Doriath nastąpiły wielkie zmiany. Meliana długo siedziała w milczeniu przy zwłokach króla Thingola, wracając myślą do lat opromienionych światłem gwiazd i pierwszego z nim spotkania przed wiekami w rozśpiewanym od słowików lesie Nan Elmoth; wiedziała, że rozstanie z Thingolem jest zapowiedzią innej jeszcze dotkliwszej rozłąki i że się zbliża koniec Doriathu. Meliana bowiem, zaliczana do Majarów, miała boskie przymioty Valarów, toteż rozporządzała wielką władzą i mądrością; z miłości do Elwego Singollo przyoblekła postać Pierworodnych Dzieci Iluvatara, a przez małżeństwo z elfem przyjęła cielesne więzy i okowy Ardy. W tej postaci urodziła Thingolowi córkę, Luthien Tinuviel, i uzyskała władzę nad substancją Ardy, dzięki czemu Obręcz Meliany przez długie wieki chroniła Doriath od zewnętrznego zła. Lecz teraz Thingol leżał martwy, duch jego odszedł do siedzib Mandosa, a śmierć męża oznaczała dla Meliany wielki przełom. Moc jej została podówczas zdjęta z lasów Neldoreth i Region, zaczarowana rzeka Esgalduina zaczęła odtąd śpiewać innym głosem, a granice Doriathu otwarły się przed nieprzyjaciółmi.

Od tej godziny Meliana nie rozmawiała z nikim prócz Mablunga, którego pro-

siła, aby strzegł Silmarila i aby co prędzej posłał wezwanie do Berena i Luthien, mieszkających w Ossiriandzie; potem Meliana zniknęła ze Śródziemia, odeszła do krainy Valarów za zachodnie morze, aby rozpamiętywać przeżyte smutki w ogrodach Lorien, które niegdyś zamieszkiwała; nie będzie też o niej więcej mowy w naszej opowieści.

Tak się więc stało, że wojska Naugrimów przeprawiwszy się przez Aros weszły bez przeszkód w lasy Doriathu i nikt im się nie przeciwstawił, były bowiem liczne i bojowe, podczas gdy dowódcy Elfów Szarych, pełni wątpliwości, zrozpaczeni, przerzucali swoje oddziały to tu, to tam — bez sensu. Krasnoludowie natomiast zmierzali prosto do celu, przeszli po wielkim moście do bram Menegrothu i wkroczyli do grodu. Wśród wszystkich smutnych wydarzeń Dawnych Dni te, które tutaj nastąpiły, najbardziej godne są ubolewania, bo w Tysiącu Grot rozegrała się bitwa, w której poległo wielu elfów i krasnoludów. Zwycięscy krasnoludowie splądrowali i złupili dwór Thingola. Mablung Twardoręki padł u progu skarbca, gdzie przechowywano Nauglamir, a napastnicy zabrali Silmaril.

Beren i Luthien mieszkali jeszcze podówczas na Zielonej Wyspie, Tol Galen, pośrodku rzeki Aduranty, najdalej na południe wysuniętego dopływu, który biegł z gór Ered Lindon do Gelionu.

Ich syn, Dior Eluchil, miał za żonę Nimloth, krewną Keleborna, księcia Doriathu, poślubionego z panią Galadrielą. Synowie Diora i Nimloth nazywali się Elured i Elurin; córka zaś miała na imię Elwinga, co znaczy Gwiezdny Pył, ponieważ urodziła się w gwieździstą noc, gdy drobne krople wody rozpylonej nad kaskadą Lanthir Lamath koło domu Diora iskrzyły się odblaskiem gwiazd.

W tym czasie rozeszła się szybko wieść, że znaczny zastęp krasnoludów w wojennym rynsztunku zeszedł z gór i po Kamiennej Grobli przeprawił się na zachodni brzeg Gelionu. Pogłoski te dotarły też do uszu Berena i Luthien, a wkrótce potem przybył wysłaniec z Doriathu z wieścią o nieszczęściach, które dotknęły to królestwo.

Beren natychmiast poderwał się na ratunek i opuścił Tol Galen wraz ze swym synem Diorem; ruszyli na północ ku rzece Askar, a przyłączyło się do nich wielu Elfów Zielonych z Ossiriandu.

Toteż gdy mieszkańcy Nogrodu wracając z Menegrothu z mocno wyszczerbionymi szeregami doszli do Sarn Athrad, zaatakowali ich niewidzialni przeciwnicy. Krasnoludowie, obciążeni łupem, wspinali się właśnie na wysoką skarpę Gelionu, gdy nagle las dokoła rozbrzmiał głosami rogów, a ze wszystkich stron sypnęły się strzały elfów. Wielu krasnoludów zginęło już w pierwszym natarciu, lecz ci, co ocaleli z zastawionej pułapki, trzymali się razem i uciekali na wschód, ku górom. A gdy się pięli na długi stok pod górą Dolmed, na ich spotkanie wyszli Pasterze Drzew i zapędzili krasnoludów w cień lasów rosnących na Ered Lindon;

podobno ani jeden wojownik z Nogrodu nie trafił nigdy na wysokie przełęcze prowadzące do ich rodzinnych osiedli.

Pod Sarn Athrad Beren stoczył swój ostatni bój, własną ręką zabił władcę Nogrodu i odebrał mu Naszyjnik Krasnoludów, lecz krasnolud przed śmiercią rzucił klątwę na cały skarb z Doriathu.

Beren z podziwem patrzał na klejnot Feanora, ten sam klejnot, który niegdyś wyciął z żelaznej korony Morgotha, a który teraz świecił wśród złota i drogich kamieni, oprawiony w łańcuch misternej roboty krasnoludzkiej; obmył go do czysta z krwi w nurtach rzeki. A gdy się wszystko skończyło, skarby Doriathu zostały zatopione w Askarze i odtąd rzeka ta nazywała się Rathloriel, co znaczy Złote Łoże; lecz Nauglamir wziął Beren ze sobą, powracając na Tol Galen. Niewiele pociechy dała Luthien wieść, że wódz armii Nogrodu poległ i że wraz z nim zginęło wielu krasnoludów, ale opowieść i pieśni mówią, że Luthien w naszyjniku z nieśmiertelnym klejnotem olśniewała pięknością i blaskiem, jakich nigdy nie widziano poza królestwem Valinoru; na jakiś czas Kraina Żyjących Umarłych stała się jak gdyby wizją krainy Valarów i żadne inne miejsce nie mogło się z nią równać, tak była piękna, urodzajna i nasycona światłem.

Wtedy to Dior, spadkobierca Thingola, pożegnał Berena i Luthien, by wyruszyć z Lanthir Lamath wraz z Nimloth do Menegrothu i tam zamieszkać; wzięli też ze sobą synów Elureda i Elurina oraz córkę Elwingę. Sindarowie przyjęli ich z radością, otrząsnęli się z żałoby po poległych krewniakach i zabitym królu i po zniknięciu Meliany. Dior Eluchil zaś wziął się do pracy, aby przywrócić chwałę królestwa Doriathu.

Pewnego jesiennego wieczora jakiś zapóźniony gość zakołatał do bramy Menegrothu i zażądał, by go bez zwłoki zaprowadzono do króla. Był to jeden z wodzów Elfów Zielonych z Ossiriandu, więc wartownicy wpuścili go i zaprowadzili do komnaty, gdzie Dior siedział samotnie; przybysz bez słowa wręczył królowi szkatułkę i odszedł. W szkatułce leżał Naszyjnik Krasnoludów z oprawionym weń Silmarilem. Dior ujrzawszy go zrozumiał; że to jest znak, i wiedział, co mu zwiastuje: oto Beren Erchamion i Luthien Tinuviel umarli prawdziwie i odeszli tam, gdzie poza światem dopełnia się los rodzaju ludzkiego.

Długo wpatrywał się Dior w Silmaril, którego jego rodzice przeciw wszelkiej nadziei odebrali straszliwemu Morgothowi, i z wielkim żalem opłakiwał ich tak wczesną śmierć; mędrcy powiadali, że to właśnie Silmaril skrócił ich życie, bo piękność Luthien, gdy nosiła ten klejnot, jarzyła się płomieniem zbyt jasnym dla krainy śmiertelnych. Potem Dior wstał i gdy włożył na szyję Nauglamir, stał się

najpiękniejszym z synów świata pośród trzech ras: Edainów, Eldarów i Majarów.

Lecz gdy między elfami rozproszonymi po Beleriandzie rozeszła się wieść, że Dior,

spadkobierca Thingola, nosi Naszyjnik Krasnoludów, zaczęli mówić: „Oto Silmaril Feanora znowu płonie w lasach Doriathu”, a synowie Feanora przypomnieli sobie swoją przysięgę, o której pamięć była przez jakiś czas uśpiona. Dopóki bowiem Naszyjnik Krasnoludów nosiła Luthien, żaden z elfów nie ośmieliłby się na nią podnieść ręki, lecz gdy siedmiu synów Feanora dowiedziało się o odbudowie Doriathu i o chwale Diora, pospieszyli — każdy z miejsca, nieraz odległego, gdzie zawędrował — na wspólną naradę i wyprawili do Diora poselstwo, żądając należnego im klejnotu.

Dior jednak nie odpowiedział synom Feanora, więc Kelegorm podjudził braci do napaści na Doriath. Zaskoczyli ten kraj znienacka w połowie zimy i stoczyli z Diorem bitwę w grodzie Tysiąca Grot i tak się stało, że po raz drugi elfowie przelali krew elfów. Kelegorm padł z ręki Diora, polegli też Kurufin i smagły Karanthir, lecz Dior także zginął; zginęła też jego żona Nimloth, a okrutni słudzy Kelegorma porwali jej dwóch synków i porzucili w puszczy, skazując na śmierć głodową. Maedhros szczerze się tą zbrodnią oburzył i długo szukał obu chłopców w lasach Doriathu, lecz nie odnalazł ich i żadna opowieść nie mówi nic o losach Elureda i Elurina.

Zniszczony Doriath nigdy już nie powstał z ruin. Lecz synowie Feanora nie osiągnęli celu wyprawy, gdyż wśród garstki niedobitków, którym udało się uciec przed napastnikami, była córka Diora, Elwinga; ci zbiegowie unieśli ze sobą Silmaril i szczęśliwie dotarli w jakiś czas potem na brzeg morza, do ujścia Sirionu.

XXIII

Tuor i upadek Gondolinu

Mówiliśmy już, że brat Hurina, Huor, poległ w Bitwie Nieprzeliczonych Łez; zimą tego samego roku jego żona Riana powiła w puszczy Mithrimu syna imieniem Tuor, którego wziął na wychowanie Annael, jeden z Elfów Szarych zamieszkujących jeszcze góry w tej krainie. Kiedy Tuor miał lat szesnaście, elfowie postanowili opuścić swoje dotychczasowe siedziby w jaskiniach Androth i przenieść się ukradkiem na odległe południe do Przystani Sirionu, lecz nie uszli daleko, gdy ich napadli orkowie i Easterlingowie. Tuor wzięty do niewoli stał się jeńcem Lorgana, wodza Easterlingów w Hithlumie.

Po trzech latach zbiegł z niewoli, wrócił do jaskiń Androth i żyjąc tam samotnie potrafił wyrządzić tyle szkód Easterlingom, że Lorgan naznaczył cenę na jego głowę.

Przez cztery lata pędził tam życie pustelnicze i zbójnickie, potem jednak Ulmo postanowił wyprowadzić go z ziemi jego ojców, ponieważ upatrzył sobie Tuora na narzędzie własnych zamysłów; Tuor opuścił więc znowu jaskinie Androth i ruszył tym razem na zachód przez Dor-lomin i trafił do Annon-in- Gelydh, Bramy Noldorów, którą lud Turgona zbudował przed wiekami, gdy jeszcze przebywał w Nevraście. Ciemny tunel prowadził pod górami do Kirith Ninniach, Żlebu Tęczy, którym rwący potok spływał do zachodniego morza. Dzięki temu nikt nie zauważył ucieczki Tuora, ludzie ani orkowie, i wieść o tym nie dotarła do uszu Morgotha.

Gdy Tuor przybył do Nevrastu, zobaczył Belegaer, Wielkie Morze, a jego głos i tęsknota do niego pozostała Tuorowi na zawsze w uszach i sercu; odtąd nigdy nie opuścił Tuora niepokój, który w końcu zaprowadził go w głębiny królestwa Ulma. Przebywał w Nevraście samotnie, a tymczasem lato przemijało i zbliżała się zagłada Nargothrondu; dopiero jesienią ujrzał siedem wielkich łabędzi lecących na południe i zrozumiał, że to jest znak, na który od dawna wyczekiwał, poszedł więc

brzegiem morza śladem ich lotu. W ten sposób zawędrował wreszcie do opuszczonego dworu Vinyamar pod górą Taras i tam znalazł tarczę, kolczugę, miecz i hełm, zostawione przez Turgona na rozkaz Ulma przed wiekami.

Ubrał się w ten rynsztunek i zszedł na brzeg morza. Potężna burza nadciągała właśnie od zachodu, a wśród burzy ukazał się Ulmo, Władca Mórz, w całym majestacie i przemówił do Tuora stojącego na brzegu. Kazał mu odejść z tego kraju i szukać ukrytego królestwa Gondolinu; dał mu też wielki płaszcz, by okrywał go cieniem przed oczyma nieprzyjaciół.

Lecz rankiem po burzy Tuor spotkał pod murami Vinyamaru pewnego elfa. Był to Voronwe, syn Aranwego z Gondolinu; należał on do załogi ostatniego statku wysłanego przez Turgona na Zachód.

Gdy statek zawróciwszy w końcu z pełnego morza znalazł się już tak blisko Śródziemia, że widać było jego wybrzeże, rozszalała się straszliwa burza i wszyscy żeglarze utonęli z wyjątkiem Voronwego, którego Ulmo ocalił i wyrzucił z fal na ląd w pobliżu Vinyamaru. Voronwe dowiadując się ze zdumieniem, jaki rozkaz otrzymał Tuor od Władcy Wód, zgodził się być jego przewodnikiem do tajemnych bram Gondolinu. Ruszyli więc razem w drogę, a że Sroga Zima tego roku nadciągnęła właśnie od północy, z wielkim trudem wędrowali na wschód wzdłuż podnóży Gór Cienia.

Doszli wreszcie nad rozlewiska Ivrin i z bólem ujrzeli spustoszenie, jakiego dokonał przelatując tędy smok Glaurung; a gdy tak na to miejsce patrzyli, zauważyli spieszącego na północ wysokiego człowieka w czerni, z czarnym mieczem u pasa. Nie wiedzieli jednak, kto to być może, nie mieli też pojęcia o tym, co się wydarzyło na południu; nieznajomy minął ich bez słowa i oni też go nie zagadnęli.

Dzięki sile, której im udzielił Ulmo, dotarli do ukrytych drzwi Gondolinu i przez tunel doszli do wewnętrznej bramy, gdzie ich zatrzymały straże. Zaprowadzono ich potężnym jarem Orfalch Echor zamkniętym siedmiu bramami i postawiono przed obliczem Ektheliona znad Źródeł, strażnika Głównej Bramy znajdującej się u górnego końca stromej drogi; wtedy dopiero Tuor zrzucił płaszcz, aby po zbroi, którą znalazł w Vinyamarze, poznano, że naprawdę przysłał go do Gondolinu sam Ulmo. Wtedy też Tuor ujrzał przepiękną doliną niby zielony klejnot w oprawie otaczających ją gór, a w dali na skalistym cokole Amon Gwareth, wspaniały ogród o siedmiu imionach, Gondolin, który sławą rozgłaszaną w pieśniach góruje nad wszystkimi miastami elfów po tej stronie Wielkiego Morza. Na rozkaz Ektheliona z wież broniących Głównej Bramy zagrzmiały trąby, a echo rozniosło ich granie wśród gór. Odpowiedział im daleki, lecz wyraźny głos trąb z białych murów grodu, zabarwionych różowym brzaskiem wstającym właśnie nad równiną.

Tak więc syn Huora przebył konno dolinę Tumladen, przekroczył bramę Gondolinu, po szerokich schodach zaprowadzony został wreszcie do Królewskiej Wieży, zobaczył wizerunki Dwóch Drzew Valinoru i stanął przed Turgonem, sy-

nem Fingolfina, Najwyższym Królem Noldorów, przy którym z prawej strony stał jego siostrzan, Maeglin, a z lewej siedziała córka, Idril Kelebrindal. Wszyscy obecni zdumieli się, gdy Tuor przemówił, nie mogąc uwierzyć, że to jest głos jednego ze śmiertelnych ludzi, gdyż syn Huora wypowiedział słowa, które Władca Wód włożył mu w usta w tej godzinie. Ostrzegł Turgona, że wkrótce już spełni się Wyrok Mandosa, kiedy to wszystkie dzieła Noldorów zostaną zniszczone. Prosił, żeby król opuścił swój piękny i potężny gród, który zbudował, i aby pospieszył z biegiem Sirionu ku morzu.

Turgon długo rozmyślał o tych radach Ulma i przypomniał sobie, co mu powiedział Król Morza w Vinyamarze: „Nie rozmiłuj się nad miarę w dziełach własnych rąk ani w pragnieniach swojego serca. Pamiętaj, że prawdziwa nadzieja Noldorów leży na Zachodzie i przychodzi zza Morza". Lecz Turgon urósł w dumę, a Gondolin zdawał się piękny jak wspomnienie Tirionu, miasta elfów w Valinorze; król wciąż jeszcze ufał w tajemnicę i siłę swej niezdobytej twierdzy i nawet Valar nie mógł w nim zachwiać tej wiary. Przy tym po bitwie Nirnaeth Arnoediad lud Gondolinu pragnął nie mieszać się nigdy więcej do spraw elfów i ludzi spoza swojego królestwa i nie chciał myśleć o trudach oraz niebezpieczeństwach powrotu na Zachód. Zamknięci w murach niedostępnych i zaczarowanych gór nie dozwalali, by ktoś obcy wszedł do ich królestwa, nawet gdyby to był zbieg z więzień Morgotha, ścigany jego nienawiścią. Wieści z krajów położonych poza kręgiem ich gór dochodziły do nich wyblakłe i ściszone przez oddalenie i mieszkańcy Gondolinu niezbyt się nimi przejmowali.

Szpiedzy Angbandu daremnie szukali ich tajemnego królestwa, było ono jak gdyby legendą i tajemnicą, której nikt nie mógł przeniknąć.

Na radzie królewskiej Maeglin występował przeciwko Tuorowi, a jego słowa miały tym większą wagę, że zgadzały się z najgłębszymi pragnieniami Turgona; tak więc król ostatecznie odrzucił wezwanie Ulma i nie przyjął jego rad. Lecz w przestrodze Valara usłyszał echo słów wypowiedzianych przed wiekami, zanim Noldorowie opuścili wybrzeże Aramanu, i lęk przed zdradą obudził się w jego sercu.

Dlatego w tym czasie kazał zawalić głazami wejście do tajemnych drzwi w Górach Okrężnych i odtąd aż do końca istnienia grodu nikt tamtędy nie wyszedł ani nie wszedł, czy to w pokojowych, czy wojennych zamiarach. Thorondor, Władca Orłów, przyniósł wiadomość o upadku Nargothrondu, potem zaś o śmierci Thingola i jego spadkobiercy, Diora, i o zniszczeniu Doriathu, lecz Turgon zamykał uszy na skargi dobiegające z zewnętrznego świata i poprzysiągł, że nigdy więcej nie ruszy na wojnę u boku któregokolwiek z synów Feanora; swojemu ludowi zabraniał też wychodzić poza pierścień gór.

Tuor pozostał w Gondolinie, urzeczony szczęściem i pięknem grodu oraz mądrością jego mieszkańców; skrzepił się tutaj na ciele i umyśle i do głębi poznał dzieje elfów żyjących na wygnaniu. Pozyskał serce królewny i nawzajem ją po-

kochał, nieświadomy nienawiści wrzącej w duszy Maeglina, który nad wszystko w świecie pragnął zdobyć dla siebie Idril, jedyną dziedziczkę króla Gondolinu. Lecz Tuor był w tak wielkich łaskach u króla, że gdy po siedmiu latach pobytu w Gondolinie poprosił o rękę królewny, Turgon nie odmówił mu tego zaszczytu, bo chociaż nie chciał usłuchać rady Ulma, zrozumiał, że los Noldorów jest spleciony z wysłannikiem Władcy Wód; nie zapomniał też słów, które Huor wypowiedział, zanim wojska Gondolinu wycofały się po Bitwie Nieprzeliczonych Łez.

Wyprawiono wspaniałe i radosne gody, bo Tuor zdobył miłość całego ludu z wyjątkiem Maeglina i jego skrytych popleczników; tak oto po raz drugi więź małżeństwa połączyła plemię elfów z rodzajem ludzkim.

Wiosną następnego roku urodził się w Gondolinie Earendil Półelf, syn Tuora i Idril Kelebrindal; stało się to w pięćset trzy lata po przybyciu Noldorów do Śródziemia. Earendil był niezrównanie piękny, gdyż twarz jego jaśniała światłem niebiańskim; miał urodę i mądrość Eldarów, a zarazem siłę i hart dawnych ludzi; Morze przemawiało zawsze do jego uszu i serca, tak samo jak do uszu i serca jego ojca, Tuora.

Dni płynęły wciąż jeszcze w radości i pokoju; nikt nie wiedział, że Morgoth nareszcie odkrył, w jakiej części Beleriandu leży Ukryte Królestwo, a wyjawił mu ten sekret mimo woli Hurin, gdy zatrzymał się przed Górami Okrężnymi i nie mogąc znaleźć wejścia do tunelu, krzykiem rozpaczy wzywał Turgona. Od tego dnia myśli Morgotha nieustannie były skierowane na górzystą krainę pomiędzy przełęczą Anach a górnym biegiem Sirionu, gdzie jego słudzy nigdy nie przeniknęli. Lecz w dalszym ciągu żaden jego szpieg ani stwór z Angbandu nie zdołał się tam przedostać dzięki czujności orłów, a Morgoth nie mógł urzeczywistnić swoich zamiarów. Lecz serce mądrej, dalekowzrocznej Idril Kelebrindal nękały niespokojne myśli, a złe przeczucia osnuwały niby chmura jej duszę. Toteż królewna w tym czasie zarządziła budowę tajemnej drogi prowadzącej z grodu w dół, a potem pod powierzchnią równiny daleko za mury, na północ od Amon Gwareth. Dopilnowała, aby o tej nowej drodze nikt nie wiedział prócz garstki najbardziej zaufanych i żeby wiadomość o niej nie doszła do uszu Maeglina.

Ale pewnego dnia, gdy Earendil był jeszcze małym chłopcem, Maeglin zaginął. Maeglin, jak już mówiliśmy, zajmował się ze szczególnym zamiłowaniem górnictwem i poszukiwaniem kruszców; był mistrzem i zwierzchnikiem elfów wydobywających w odległych od grodu górach materiały do różnych wyrobów służących czy to pokojowym, czy wojennym potrzebom. Często z najbliższymi towarzyszami zapuszczał się poza krąg gór, lecz król Turgon nic nie wiedział o tym łamaniu jego zakazu. Tak się więc stało, że z wyroku losu Maeglin wpadł kiedyś w ręce orków, którzy go zawlekli do Angbandu. Maeglin nie był słabeuszem ani tchórzem, ale grożono mu tak okrutnymi torturami, że załamał się i, aby kupić sobie życie i wolność, wyjawił Morgothowi, gdzie się znajduje Gondolin i jakimi

drogami można tam trafić, by zaatakować Ukryte Królestwo.

Morgoth, niezmiernie uradowany, przyrzekł Maeglinowi, że po zdobyciu Gondolinu osadzi go tam jako swojego wasala i da mu Idril Kelebrindal za żonę. Albowiem miłość do Idril i nienawiść do Tuora przyczyniły się także do zdrady popełnionej przez Maeglina, najhaniebniejszej w historii Dawnych Dni. Morgoth odesłał go z powrotem do Gondolinu, aby jego zniknięcie nie obudziło żadnych podejrzeń i aby Maeglin znajdując się wewnątrz królestwa mógł tym skuteczniej przyczynić się do jego podboju, gdy wybije godzina napaści. Znowu więc Maeglin przebywał na dworze króla Turgona z uśmiechem na twarzy i nienawiścią w sercu, a chmura troski gęstniała w duszy Idril.

Earendil miał siedem lat, gdy Morgoth ukończył przygotowania do wojny i nasłał na Gondolin swoich Balrogów oraz bandy orków i wilkołaków, a wraz z nimi smoki, pomiot Glaurunga, liczne teraz i straszliwe. Napastnicy wtargnęli od północy, gdzie góry były najwyższe, a straże mniej czujne, a przyszli nocą, w wigilię wielkich uroczystości, gdy cały lud Gondolinu wyległ na mury oczekując wschodu słońca, aby odśpiewać pieśni na jego powitanie; przypadło bowiem tego dnia święto zwane Bramami Lata. Lecz czerwona łuna zamiast od wschodu ukazała się na północy i nieprzyjaciel nie napotykając żadnej przeszkody dotarł pod same mury Gondolinu, obiegł gród, nie pozostawiając nadziei jego mieszkańcom.

„Pieśń o upadku Gondolinu” wiele opowiada o czynach desperackiej odwagi, jakich dokonywali wodzowie, przedstawiciele najznakomitszych rodów, i podwładni im wojownicy, między innymi Tuor; mówi też o bitwie Ektheliona znad Źródeł z wodzem Balrogów Gothmogiem, stoczonej na królewskim dziedzińcu; o pojedynku, w którym przeciwnicy nawzajem zadali sobie śmierć, o tym, jak lud i dworzanie królewscy bronili wieży Turgona, dopóki nie runęła, grzebiąc króla pod gruzami potężnych murów.

Tuor chciał wyprowadzić Idril z miasta, zanim do niego wtargną bandy łupieżców, lecz okazało się, że Idril i Earendilem już zawładnął Maeglin, i Tuor musiał z nim walczyć na murach grodu; zepchnął go w końcu z takim rozmachem, że ciało Maeglina trzykroć odbiło się od skalistego zbocza Amon Gwareth, zanim spadło w płomienie szalejące w dole. Wtedy Tuor i Idril zgromadzili tylu niedobitków, ilu mogli zwołać wśród zamętu i ognia, i wyprowadzili ich tajemną drogą, którą Idril zawczasu przygotowała; dowódcy nieprzyjacielskich wojsk nic o tej drodze nie wiedzieli i nie przypuszczali, by ktokolwiek próbował uciekać z grodu w stronę północy, gdzie piętrzyły się góry najwyższe i skąd było najbliżej do Angbandu. Dymy pożarów i para z pięknych źródeł, wysychających w płomieniach szerzonych przez smoki z północy, osnuwały dolinę Tumladen żałobną chmurą, co ułatwiło ucieczkę Tuorowi i jego towarzyszom, gdy po wyjściu z tunelu musieli przebiec spory kawał otwartego terenu aż do podnóży gór.

Udało im się to niemal beznadziejne przedsięwzięcie i wspinali się dalej w trudzie i męce, bo na takich wysokościach góry ziały chłodem i grozą, a wśród ucie-

kinierów było wielu rannych oraz kobiety i dzieci.

Musieli przejść straszliwą przełęcz Kirith Thoronath, zwaną Żlebem Orłów, gdzie wąska ścieżka wiła się w cieniu najwyższych szczytów; po prawej stronie piętrzyła się nad nią ogromna ściana skalna, po lewej otwierała się niezgłębiona przepaść. I tu właśnie gromadka rozciągnięta w długą pojedynczą kolumnę wpadła w zastawioną przez orków zasadzkę, Morgoth bowiem rozstawił straże wszędzie w Górach Okrężnych; orkowie mieli też z sobą Balroga. Zbiegowie znaleźli się w straszliwym położeniu, i nie ocaliłoby ich nawet męstwo złotowłosego Glorfindela, wodza rodu Złotego Kwiatu z Gondolinu, gdyby w ostatniej chwili nie przyleciał na ratunek Thorondor.

Wiele pieśni opiewa pojedynek, który Glorfindel stoczył z Balrogiem na skale pośrodku tej górskiej ścieżki. Obaj runęli w przepaść, lecz w tym momencie orły spadły z nieba na orków, którzy z wrzaskiem przerażenia zaczęli się cofać i albo zginęli na ścieżce, albo zabili się spadając w kamienną otchłań, tak że ani jeden nie uszedł z życiem i wieść o ucieczce garstki ocalonych z Gondolinu nieprędko doszła do uszu Morgotha. Thorondor podniósł z dna przepaści ciało Glorfindela i pogrzebano je pod kamiennym kurhanem przy ścieżce; kurhan porósł z czasem zieloną murawą i żółte kwiaty jaśniały na nim pośród nagich głazów aż do czasu, gdy świat się cały odmienił.

Tak pod przewodem Tuora, syna Huora, garstka ocalonych mieszkańców przeprawiła się przez góry i zeszła w Dolinę Sirionu, a potem, w trudzie i wśród niebezpieczeństw uciekając na południe, dotarła wreszcie do Nan-tathren, Krainy Wierzb, dzięki mocy Ulma, który jeszcze panował nad Sirionem i otaczał ich opieką. Tam odpoczywali czas jakiś, gojąc rany i otrząsając się ze znużenia, lecz nie było leków na ich boleść. Uczcili uroczystością żałobną pamięć Gondolinu i elfów tam zabitych: dziewcząt, kobiet i wojowników królewskich. Ułożyli też wiele pieśni ku czci umiłowanego Glorfindela i śpiewali je pod wierzbami u schyłku owego roku. Tuor ułożył też dla swego syna Earendila pieśń o swoim spotkaniu z Ulmem, Władcą Wód, na wybrzeżu Nevrastu, a tęsknota do morza przebudziła się zarówno w sercu ojca, jak i syna. Toteż wkrótce potem Idril i Tuor opuścili Nan-tathren i ruszyli z biegiem rzeki na południe, ku morzu, i osiedlili się przy ujściu Sirionu, a towarzyszący im lud połączył się z gromadką otaczającą Elwingę, córkę Diora, która nieco wcześniej tam się schroniła, uciekając z Doriathu. Gdy nad zatokę Balar doszła wieść o upadku Gondolinu i śmierci Turgona, obwołano Ereiniona Gil-galada, syna Fingona, Najwyższym Królem Noldorów w Śródziemiu.

Morgoth wszakże mniemał, że osiągnął pełny tryumf, lekce sobie ważąc synów Feanora oraz ich przysięgę, która, jak dotąd, zamiast mu szkodzić, obracała się zawsze na pożytek jego planów. Śmiał się więc w głębi swego czarnego serca i nie żałował straty jednego Silmarila, licząc, że za sprawą tego klejnotu resztki Eldarów znikną ze Śródziemia i przestaną go niepokoić. Jeśli wiedział o garstce

niedobitków osiedlonych w ujściu Sirionu, nie zdradzał tego niczym, czekając na sposobną godzinę i ufając, że z czasem przysięga i kłamstwa dokonają niszczycielskiego dzieła. Ale nad Sirionem i na wybrzeżu rozrastał się lud elfów, ocalonych z Gondolinu i Doriathu; przyłączyli się do nich żyjący nad Balarem żeglarze Kirdana i nauczyli pływać po morzu oraz budować okręty; skupiali się jak najbliżej wybrzeża Arvernien, chronionego przez cień ręki Ulma.

Podobno w tym czasie Ulmo wybrał się z głębin morskich do Valinoru, by opowiedzieć Valarom o niedoli elfów; próbował dla nich wyjednać przebaczenie i ratunek, aby się mogli uwolnić od przemocy Morgotha i odzyskać Silmarile, z których teraz jeden tylko promieniował światłem Szczęśliwych Dni z czasów, gdy Dwa Drzewa jeszcze świeciły w Valinorze. Lecz Manwe pozostał niewzruszony i nie ma pieśni, która by odsłaniała jego tajne zamysły.

Mędrcy powiadali, że czas jeszcze nie dojrzał i że tylko ktoś, kto by we własnej osobie przyszedł bronić sprawy zarówno elfów, jak ludzi i błagał o odpuszczenie im win i ulitowanie się nad ich nieszczęściem, mógłby odmienić wyroki Możnych; przysięgi Feanora może nawet sam Manwe nie mógł rozwiązać, dopóki nie została spełniona i dopóki synowie Feanora nie wyrzekliby się Silmarilów, do których posiadania dążyli tak bezwzględnie. Światło Silmarilów było bowiem dziełem Valarów.

Tuor już wtedy czuł brzemię starości, a serce coraz silniej go ciągnęło ku głębinom morza. Zbudował więc duży statek i nazwał go „Earrame”, co znaczy Skrzydło Morza, po czym wraz z Idril pożeglował w stronę zachodzącego słońca i Amanu i już nie pojawił się więcej w opowieści ani w pieśni. Ale po latach zaczęto śpiewać o nim, że jako jedyny spośród śmiertelników zaliczony został do Pierworodnych i włączony między Noldorów, których kochał, i że przypadł mu los odmienny niż reszcie rodzaju ludzkiego.

XXIV

Podróż Earendila i Wojna Gniewu

Promienny Earendil był wówczas władcą ludu osiadłego wokół ujścia Sirionu; pojął za żonę piękną Elwingę, która urodziła mu dwóch synów, Elronda i Elrosa, zwanych Półelfami. Lecz Earendil nie mógł usiedzieć w domu, a podróże wzdłuż granic Bliższych Ziem nie mogły uciszyć jego niepokoju. Przyświecały mu dwa cele, zmieszane w jednej tęsknocie do szerokich mórz: pragnął wypłynąć na nie, aby odnaleźć Tuora i Idril, którzy nie powrócili z podróży, i marzył o odnalezieniu najdalszego brzegu, aby przed śmiercią zanieść przesłanie od elfów i ludzi na Zachód do Valarów, wzruszyć ich serca litością nad niedolą Śródziemia.

Earendil wkrótce się zaprzyjaźnił z Kirdanem, Budowniczym Okrętów, mieszkającym wówczas na wyspie Balar wraz z tymi spośród swego ludu, którzy uszli z pogromów w przystaniach Brithombar i Eglarest. Z pomocą Kirdana zbudował Earendil „Vingilota", Kwiat Morskiej Piany, najpiękniejszy ze wszystkich statków sławionych w pieśniach, z białego drzewa brzóz ściętych w Nimbrethilu, ze złotymi wiosłami i żaglami srebrzystymi jak poświata księżyca. „Ballada o Earendilu" opiewa wiele jego przygód na wodach i lądach, niczyją stopą dotychczas nie tkniętych, na różnych morzach i wyspach; Elwinga nie towarzyszyła mężowi w tych wyprawach, lecz w smutku pozostawała przy ujściu Sirionu.

Earendil nie odnalazł nigdy Idril i Tuora, nie przybił do wybrzeży Valinoru, zwyciężany przez cienie i czary, odpychany przez nieprzychylne wiatry; wreszcie — stęskniony do Elwingi — zawrócił ku rodzinnym brzegom Beleriandu. Serce przynaglało go do pośpiechu, gdyż ogarnął go lęk i w snach otrzymywał ostrzeżenia. Wiatry, z którymi się przedtem zmagał, teraz nie pchały statku ku brzegom Śródziemia tak szybko, jak tego pragnął.

Gdy Maedhrosa doszły pierwsze wieści o tym, że Elwinga żyje, uniosła ze sobą Silmaril i przebywa w pobliżu ujścia Sirionu, zrazu powstrzymał się od ścigania jej, żałując popełnionych w Doriath zbrodni. Z czasem wszakże i on, i jego bracia coraz dotkliwiej odczuwali niepokój z powodu niedotrzymanej wciąż

przysięgi, aż w końcu zebrali się wszyscy, porzucając swoje myśliwskie szlaki, i wyprawili do Przystani posłów, domagając się grzecznie, lecz stanowczo oddania Silmarila. Elwinga i lud znad Sirionu nie chcieli oddać klejnotu, który Beren zdobył i który Luthien nosiła, a za który Dior zapłacił życiem. Nie chcieli zwłaszcza rozstrzygać tej sprawy, gdy ich władca Earendil był na morzu; zdawało im się bowiem, że właśnie Silmarilowi zawdzięczają zdrowie oraz pomyślność swoich domów i statków. I tak doszło po raz ostatni do rozlewu krwi elfów mieczami elfów i do trzeciego okrutnego nieszczęścia, jakie ściągnęła na Noldorów przeklęta przysięga Feanora.

Ci bowiem z jego synów, którzy jeszcze wówczas żyli, napadli znienacka na uchodźców z Gondolinu i niedobitków z Doriathu i rozgromili ich. Podczas bitwy niektórzy z podkomendnych synów Feanora trzymali się na uboczu, a niektórzy nawet zbuntowali się i zginęli, próbując bronić Elwingi przed własnymi wodzami (tak wielkie były urazy i rozterki w sercach ówczesnych Eldarów), lecz Maglor i Maedhros w końcu zwyciężyli, chociaż tylko oni dwaj z synów Feanora pozostali przy życiu, bo Amrod i Amras polegli w tym boju. Statki Kirdana i Najwyższego Króla Noldorów, Gil-galada, za późno przypłynęły na pomoc elfom znad Sirionu; Elwinga zniknęła, zniknęli też dwaj jej synowie. Nieliczni ocaleli z rzezi elfowie odpłynęli wraz z królem Gil-galadem na wyspę Balar; opowiadali, że Elrosa i Elronda porwali napastnicy do niewoli, lecz Elwinga z Silmarilem na szyi skoczyła do morza.

A więc Maedhros i Maglor nie zdobyli klejnotu. Jednakże Silmaril nie zginął. Ulmo uniósł Elwingę na falach i przemienił w wielkiego białego ptaka; w tej postaci leciała nad wodą, by odnaleźć umiłowanego Earendila, a Silmaril świecił jak gwiazda na jej piersi.

O którejś nocnej godzinie Earendil stojąc u steru statku ujrzał jak gdyby pędzący mu na spotkanie biały obłok pod księżycem czy też gwiazdę dziwnym torem pomykającą nad morzem, blady płomień na skrzydłach burzy. Pieśń mówi, że Elwinga w ptaka przemieniona spadła z nieba na pokład „Vingilota” zemdlona, niemal martwa ze zmęczenia tak wyczerpującym lotem, Earendil zaś podniósł ptaka i przytulił do serca, lecz rano ze zdumieniem ujrzał zamiast ptaka własną żonę, śpiącą przy nim tak blisko, że włosy jej muskały mu twarz.

Wielki był żal Earendila i Elwingi po zniszczonych przystaniach nad Sirionem i wielki lęk o wziętych do niewoli synów, bali się bowiem, że nieprzyjaciele zabiją młodych jeńców. Tak się wszakże nie stało.

Maglor ulitował się nad Elrosem i Elrondem, polubił ich, a później wbrew wszelkiemu spodziewaniu pokochali się wzajemnie. Lecz Maglor był zniechęcony i znużony brzemieniem straszliwej przysięgi.

Earendil osądził, że nie ma już dla nich żadnej nadziei w Śródziemiu i zrozpaczony zawrócił statek, aby zamiast płynąć do znajomej przystani znów szukać drogi do Valinoru, teraz już z Elwingą u boku. Prawie przez cały czas tej żeglu-

gi stał na dziobie statku, mając na czole umocowany Silmaril, który promieniał coraz silniejszym światłem w miarę jak „Vingilot” posuwał się na zachód.

Mędrcy twierdzą, że właśnie dzięki mocy tego świętego klejnotu przedostali się na wody znane jedynie statkom Telerich. Trafili na Zaczarowane Wyspy, lecz nie ulegli ich czarom. Wpłynęli na Morza Cienia, lecz przebili się przez cienie; ujrzeli Tol Eresseę, Samotną Wyspę, lecz nie zatrzymali się na niej, aż wreszcie zarzucili kotwicę w zatoce Eldamar, a Teleri ze zdumieniem patrzyli na statek przybywający ze Wschodu, z daleka bowiem dostrzegli światło Silmarila, które tu już było ogromne. Earendil jako pierwszy z żyjących ludzi przybił do wybrzeża nieśmiertelnych. Zwrócił się wtedy do Elwingi, a także do załogi swego statku, złożonej z trzech żeglarzy, którzy z nim opłynęli wszystkie morza, a nazywali się Falathar, Erellont i Aerandir. Rzekł więc Earendil:

— Niech nikt prócz mnie nie próbuje dotknąć stopą tego brzegu, aby się nie naraził na gniew Valarów. Ja sam podejmę to niebezpieczeństwo dla dobra Dwóch Pokoleń.

Lecz Elwinga odpowiedziała:

— Gdyby się tak stało, nasze ścieżki rozdzieliłyby się na zawsze. Jakiekolwiek podejmiesz niebezpieczeństwa, ja także stawię im czoło.

I skoczyła w białą pianę przybrzeżnych fal, podążając za mężem; lecz Earendil był zatroskany, bo lękał się gniewu Władców Zachodu na śmiałków ze Śródziemia, którzy przekroczyli granice Amanu.

Zaraz też pożegnali trzech towarzyszy podróży i rozstali się z nimi na zawsze.

Wtedy rzekł Earendil do Elwingi:

— Zostań tutaj i czekaj. Ja jeden tylko mogę spełnić to poselstwo, które mi los przeznaczył.

I sam przez Kalakiryę, Przełęcz Światła, poszedł w głąb kraju, który wydał mu się pusty i cichy. Albowiem tak jak niegdyś Morgoth z Ungoliantą, tak teraz Earendil przybył w dniu, gdy w Valinorze odbywały się wielkie uroczystości i niemal wszyscy elfowie podążali do Valimaru albo do siedziby Manwego na Taniquetilu, pozostawiając nieliczne straże na murach Tirionu. Lecz ci, którzy tam czuwali, z daleka zobaczyli nadchodzącego Earendila i światło na jego czole, pobiegli więc do Valimaru. On tymczasem wspiął się na wzgórze Tuna i nikogo tam nie zastał; wkroczył na ulice Tirionu i przywitała go tam pustka; szedł ze ściśniętym sercem, bo ogarnął go lęk, że coś złego stało się nawet w Błogosławionym Królestwie.

Posuwał się opustoszałymi drogami, a kurz osypujący mu odzież i obuwie był pyłem diamentów, tak że wędrowiec cały błyszczał i świecił, wspinając się po długich białych schodach. Idąc wołał różnymi językami elfów i ludzi, lecz nikt mu nie odpowiadał.

W końcu ze szczytu wzgórza ktoś wielkim głosem zakrzyknął:

— Witaj, Earendilu, najsławniejszy żeglarzu, wypatrywany, lecz przybywający niespodzianie, upragniony, lecz zjawiający się, gdy już nie mieliśmy nadziei cię ujrzeć! Witaj, Earendilu, niosący światło wcześniejsze niż Księżyc i Słońce, chwałę Dzieci Ziemi, gwiazdę w ciemnościach, klejnot zachodzącego słońca promieniejący o poranku!

Tak przemówił Eonwe, herold Manwego, który przybył z Valimaru, aby wezwać Earendila przed oblicze Potęg Ardy. Tak Earendil wszedł do Valinoru i do pałaców Valimaru i nigdy już potem nie dotknął stopą krain ludzi. Valarowie zebrali się na naradę, przywoławszy na nią również Ulma z głębin morza, a Earendil stanął przed nimi i przemówił w imieniu Dwóch Pokoleń Dzieci Iluvatara.

Prosił o przebaczenie dla Noldorów i o litość dla ich ciężkich utrapień, prosił o miłosierdzie dla ludzi i dla elfów, i o wspomożenie ich w niedoli. I prośba jego została wysłuchana.

Elfowie opowiadają, że gdy Earendil odszedł po swoją żonę Elwingę, Mandos zabrał głos, zapytując, jaki ma być dalszy los przybysza ze Śródziemia.

— Czy pozwolimy, żeby żyjący śmiertelny człowiek wszedł do nieśmiertelnej krainy i zachował życie? Na to odezwał się Ulmo:

— Po to właśnie się narodził. Odpowiedz mi, czy to jest Earendil, syn Tuora z rodu Hadora, czy też syn Idril, córki Turgona z rodu elfa Finwego? Lecz Mandos odparł:

— Żadnemu z Noldorów, którzy dobrowolnie poszli na wygnanie, także nie wolno tutaj wracać.

Ale gdy wszyscy powiedzieli, co myślą, rozstrzygający głos należał do Manwego, który rzekł:

— W tej sprawie mnie dana jest władza wyrokowania. Earendil nie może być ukarany za to, że naraził się na niebezpieczeństwo z miłości do Dwóch Pokoleń. Nie będziemy też karali jego żony Elwingi, że podzieliła to niebezpieczeństwo z miłości do męża.

Jednakże nie wrócą już nigdy między elfów czy ludzi do Krain Zewnętrznych. Oto mój wyrok: Earendilowi, Elwindze oraz ich synom wolno będzie dokonać wyboru między losem elfów a losem rodzaju ludzkiego i sądzeni będą według praw tego pokolenia, które wybrali.

Tymczasem Elwinga nie mogąc się doczekać powrotu męża drżała z lęku, a że czuła się bardzo samotna, powędrowała brzegiem morza i zbliżyła się do Alqualonde, gdzie stała flotylla Telerich. Przyjęli ją przyjaźnie i ze zdumieniem i litością słuchali, gdy opowiadała o Doriath, Gondolinie i wszystkich niedolach Beleriandu. Earendil wróciwszy na wybrzeże zastał więc żonę w Łabędziej Przystani.

Wkrótce wszakże wezwano ich oboje do Valimaru i tam usłyszeli wyrok Manwego.

Wtedy Earendil rzekł do Elwingi:

— Ty wybieraj, bo ja jestem już znużony światem.

Elwinga ze względu na pamięć Luthien oznajmiła, że chce podlegać prawom Pierworodnych Dzieci Iluvatara. Earendil przez wzgląd na Elwingę dokonał takiego samego wyboru, chociaż serce jego bardziej się skłaniało ku rodzajowi ludzkiemu i ku rodowi ojca. Potem na rozkaz Valarów herold Manwego zszedł na wybrzeże, gdzie trzej żeglarze, towarzysze Earendila, czekali na wieści od swego wodza.

Kazał im wsiąść do łodzi, którą Valarowie potężnym wiatrem pchnęli daleko na Wschód. Lecz statek „Vingilot" zabrali, pobłogosławili i zanieśli nad Valinorem aż na ostatnią krawędź świata. Tam „Vingilot" przeszedł przez Bramę Nocy i został wzniesiony na oceany nieba.

Przepiękny był ten cudowny statek, wypełniony teraz migoczącym, czystym i jasnym płomieniem. Earendil-żeglarz stał przy sterze lśniący od drogocennych kamieni elfów, z Silmarilem na czole.

Daleko na tym statku podróżował, aż po bezgwiezdne otchłanie; najczęściej jednak widywano go rankiem albo wieczorem, gdy o wschodzie i o zachodzie słońca wracał do Valinoru ze swoich wypraw poza granice świata.

Elwinga nie towarzyszyła mu w tych podróżach, bo zapewne nie zniosłaby zimna bezdrożnych otchłani, kochała raczej ziemię i łagodny wiatr nad morzem czy nad górami. Toteż dla niej zbudowano nad Morzami Rozłąki białą wieżę zwróconą na północ, do której zlatywały niekiedy wszystkie morskie ptaki z całej ziemi.

Podobno Elwinga, która kiedyś była w ptaka przemieniona, nauczyła się mowy ptaków i sztuki latania, a skrzydła miała srebrzystoszare. Niekiedy, gdy Earendil w powrotnej drodze przepływał blisko Ardy, Elwinga leciała na jego spotkanie, jak niegdyś, gdy ją Ulmo uratował z topieli. Ci z elfów mieszkających na Samotnej Wyspie, którzy mieli wzrok najbystrzejszy, widywali ją wówczas jako białego ptaka o piórach lśniących i zaróżowionych od zachodzącego słońca, gdy się radośnie wzbijała w powietrze, aby powitać „Vingilota" wracającego do przystani.

Gdy „Vingilot" po raz pierwszy niespodziewanie wyruszył w drogę po morzach nieba, jasny i błyszczący, ludzie ze Śródziemia dostrzegli go z daleka ze zdumieniem i uznali, że jest to dany im znak; nazwali go więc Gil-Estelem, to znaczy Gwiazdą Wielkiej Nadziei. Pewnego wieczora, gdy ta gwiazda ukazała się na niebie, Maedhros rzekł do swego brata Maglora:

— To jest z pewnością Silmaril, świecący teraz na Zachodzie.

Maglor zaś odpowiedział:

— Jeśli to jest rzeczywiście ten Silmaril, który widzieliśmy tonący w morzu, to znaczy, że został on podniesiony na niebo mocą Valarów i wypada nam się radować, że jego blask może oglądać wielu elfów i ludzi i że jest bezpieczny od wszelkiego zła.

I spoglądając w niebo elfowie otrząsnęli się z rozpaczy, Morgotha natomiast

nękały wątpliwości.

Jednakże, jak powiadają, Morgoth nie spodziewał się ataku, który przyszedł od Zachodu. W swej wielkiej pysze nie dopuszczał myśli, że ktoś ośmieli się wydać mu otwartą bitwę. W dodatku był pewny, że na zawsze poważnił Noldorów z Władcami Zachodu, którzy ciesząc się szczęściem swojej błogosławionej krainy nie troszczą się już o królestwa zewnętrznego świata. Temu bowiem, kto sam jest wyzuty z litości; wydaje się ona czymś dziwacznym i nie bierze w rachubę możliwości, że ktoś kieruje się w działaniu takim uczuciem. Ale zastępy Valarów przygotowywały się do bitwy. Pod ich białymi sztandarami maszerowali Vanyarowie, lud Ingwego, a także ci Noldorowie, którzy nigdy nie opuścili Valinoru, a których wodzem był Finarfin, syn Finwego. Spośród Telerich niewielu chciało iść na wojnę, gdyż pamiętali rzeź w Łabędziej Przystani i grabież okrętów; lecz chętnie słuchali Elwingi, córki Diora Eluchila, spokrewnionej z ich plemieniem, dostarczyli więc żeglarzy do prowadzenia statków niosących wojska Valinoru na wschód przez morze. Lecz załoga pozostała na statkach i żaden z tych Telerich nie dotknął stopą Bliższych Ziem.

Opowieści niewiele mówią o pochodzie armii Valarów na północ Śródziemia, gdyż nie uczestniczył w nim żaden z elfów, którzy żyli i cierpieli w tej krainie, a ci właśnie utrwalili znaną nam po dziś dzień historię tamtych czasów; sami dowiedzieli się o tych wydarzeniach dopiero znacznie później od pobratymców z Amanu.

Ale wojska Valinoru nadciągnęły od zachodu i trąby Eonwego rzuciły wyzwanie aż pod niebo. Cały Beleriand jaśniał blaskiem zbroi, gdyż wojownicy Valarów przybrali postacie młodzieńcze, wspaniałe i groźne, a góry tętniły pod ich stopami.

Starcie armii Zachodu z armią Północy nazwano Wielką Bitwą albo Wojną Gniewu. Mocarstwo Morgotha zgromadziło wszystkie swoje siły, a były one tak liczne, że równina Anfauglith nie mogła ich pomieścić i cała Północ gorzała ogniem wojny.

Lecz nic to Morgothowi nie pomogło. Wytępieni zostali Balrogowie, tak że ledwie kilku uciekło i skryło się w niedostępnych jaskiniach u korzeni ziemi. Niezliczone szeregi orków ginęły niczym trawa w wielkim pożarze lub też jak suche liście zmiatane podmuchem ognistego wiatru. Niewielu ich ocalało, by przez długie wieki potem nękać świat. Nieliczni żyjący jeszcze potomkowie Ojców Ludzi, trzech rodów Przyjaciół Elfów, walczyli po stronie Valarów i pomścili w tych dniach Baragunda i Barahira, Galdora i Gundora, Huora i Hurina, i wielu innych swoich przywódców. Ale znaczna część synów ludzkich, czy to ze szczepu Uldora, czy z innych, które niedawno dopiero przybyły ze wschodu, walczyła po stronie Morgotha. I elfowie nigdy im tego nie zapomnieli.

Widząc, że jego armia jest rozgromiona, a siły rozbite, Morgoth przestraszył się i nie śmiał stanąć we własnej osobie do walki. Pchnął wszakże do ostatniego rozpaczliwego ataku na przeciwnika z dawna przygotowane potwory i nagle z czeluści Angbandu ukazały się skrzydlate smoki, jakich nikt przedtem nie widział na świecie; natarcie tej straszliwej powietrznej floty tak było nagłe i miażdżące, że armia Valarów cofnęła się, bo nalotowi smoków towarzyszyły grzmoty; błyskawice i burze ognia. Lecz wtedy zjawił się Earendil świecący białym płomieniem; nad „Vingilotem" zgromadziły się wszystkie wielkie ptaki niebios, a Thorondor był ich wodzem; przez cały dzień i wśród pełnej zwątpienia nocy trwała bitwa. Przed wschodem słońca Earendil zabił Ankalagona Czarnego, najpotężniejszego ze smoków, i strącił go z nieba; zewłok potwora runął na wieżyce Thangorodrimu i zdruzgotał je. Potem słońce się podniosło, a wojska Valarów zwyciężyły i prawie wszystkie smoki zginęły; wszystkie jamy Morgotha zostały rozbite i otworzone tak, że moc Valarów przeniknęła aż do głębi ziemi. Morgoth; przyparty do muru w podziemnej kryjówce, nie zdobył się na waleczność. Uciekł w najgłębsze zakamarki swoich lochów, błagał o pokój i przebaczenie. Odrąbano mu stopy, więc runął na twarz, wtedy spętano go tym samym, co przed wiekami, łańcuchem Angainorem, żelazną koronę przekuto na obrożę, którą opasano mu szyję, głowę mu przygięto aż do kolan. Dwa Silmarile, które dotychczas zachował, wyjęte zostały z żelaznej korony i jaśniały nieskazitelnym światłem pod niebem. Powierzono je pieczy Eonwego.

Tak położono kres panowaniu Morgotha na Północy i unicestwiono Królestwo Zła. Z lochów Angbandu wyszły tłumy niewolników, którzy nie mieli już nadziei, że kiedykolwiek ujrzą światło dzienne, a teraz zobaczyli świat odmieniony. Tak wielka była bowiem furia walczących, że rozdarli północne połacie lądu zachodniego świata i morze teraz huczało w rozlicznych rozpadlinach, a wszędzie panował chaos i zgiełk. Rzeki poznikały lub znalazły sobie nowe łożyska, doliny się podniosły, góry zapadły, a po Sirionie nie zostało ani śladu.

Eonwe jako herold Odwiecznego Króla wezwał wszystkich elfów Beleriandu, żeby opuścili Śródziemie. Ale Maglor i Maedhros nie chcieli usłuchać wezwania; chociaż znużeni i zniechęceni, czynili przygotowania, by raz jeszcze podjąć rozpaczliwą próbę dopełnienia przysięgi. Z każdym, kto by im odmawiał wydania Silmarilów, gotowi byli wojować, nawet ze zwycięską armią Valarów, sami przeciw całemu światu. Wyprawili więc posła do Eonwego, domagając się, aby im oddał klejnoty, które przed wiekami ich ojciec Feanor stworzył i które mu niegdyś Morgoth ukradł.

Lecz Eonwe odparł, że synowie Feanora, jeśli posiadali kiedyś prawo do tych dzieł swego ojca, utracili je popełniając tak wiele bezlitosnych czynów, zaślepieni swoją przysięgą, a zwłaszcza zabijając Diora i napadając na Przystań Sirionu. Światło Silmarilów powróci teraz na Zachód, skąd wzięło początek; niechże Maglor i Maedhros także tam wrócą i poddadzą się sądowi Valarów, bo tylko na

mocy ich wyroku Eonwe może wydać powierzone jego straży klejnoty. Maglor był skłonny ustąpić, bo smutek ciążył mu na sercu, rzekł więc do brata:

— Przysięga nie zabrania nam czekać na sposobniejszą chwilę. Kto wie, czy w Valinorze nie uzyskamy przebaczenia i wymazania win i czy nie oddadzą nam klejnotów dobrowolnie.

Lecz Maedhros odparł, że jeśli powróciwszy do Amanu, nie zostaną ułaskawieni, przysięga będzie ich obowiązywała w dalszym ciągu; ale stracą nadzieję na jej spełnienie.

— Kto wie, jaki okropny los czeka nas — powiedział — jeżeli odmówimy posłuszeństwa Valarom w ich własnym kraju albo nawet rozniecimy znów wojnę w ich świętym królestwie.

Maglor wciąż jeszcze próbował przekonać brata mówiąc:

— Jeśli Manwe i Varda, których wzięliśmy na świadków składając przysięgę, sami przeszkodzą nam ją spełnić, czyż nie będzie to oznaczało jej unieważnienia?

— Ale jak głos nasz dosięgnie Iluvatara poza Okręgiem Świata? — spytał Maedhros. — A na jego imię przysięgaliśmy, oślepieni szaleństwem, i wezwaliśmy Wieczne Ciemności, aby nas ogarnęły, jeżeli nie dotrzymamy słowa. Kto nas zwolni z takiej przysięgi?

— Jeżeli nikt nas z niej nie może zwolnić — rzekł Maglor — to zaprawdę przeznaczone są nam Wieczne Ciemności w każdym wypadku, czy dotrzymamy obietnicy, czy nie, lecz mniej wyrządzimy zła, łamiąc przysięgę.

W końcu jednak Maglor uległ woli Maedhrosa i razem zaczęli układać plany zdobycia Silmarilów. Nocą, w przebraniu, zakradli się do obozu Eonwego, podpełzli do miejsca, gdzie przechowywano klejnoty, zabili wartowników i porwali swój łup. Lecz wtedy cały obóz zbudził się i powstał przeciw nim, oni zaś gotowi byli na śmierć, postanawiając bronić się do ostatniego tchu. Lecz Eonwe nie pozwolił zabić synów Feanora i dał im uciec bez przeszkód. Każdy z nich wziął jeden Silmaril, gdyż mówili sobie:

— Skoro jeden Silmaril jest bezpowrotnie dla nas stracony, a z siedmiu synów Feanora tylko my dwaj żyjemy, widocznie los chciał, aby nam przypadło dziedzictwo po ojcu.

Lecz klejnot parzył rękę Maedhrosa i zadawał mu ból niemożliwy do zniesienia. I wtedy dopiero Maedhros zrozumiał, że Eonwe miał słuszność i że synowie Feanora stracili prawo do Silmarilów, a przysięga ich była daremna. W męce i rozpaczy rzucił się więc do zionącej ogniem przepaści. Tak zginął Maedhros, a Silmaril przez niego zagarnięty wchłonęło łono ziemi. Maglor także nie mógł znieść męki, jaką mu zadawał jego Silmaril, więc cisnął go do morza, a potem błąkał się do końca swoich dni po wybrzeżu i śpiewał falom pieśni pełne bólu i żalu. Maglor bowiem należał do najznamienitszych pieśniarzy Dawnych Dni, ustępując sławą jedynie Daeronowi z Doriathu. Nigdy potem już nie wrócił między swoich współplemieńców. Stało się więc, że Silmarile znalazły dla siebie trwałe miej-

sca na świecie: jeden w przestworzach niebios, drugi w płomiennym sercu ziemi, a trzeci w głębinach morza.

W owych dniach na wybrzeżu Morza Zachodniego zbudowano wiele okrętów i liczne flotylle Eldarów wyruszyły stąd na Zachód, aby nigdy już nie powrócić do krainy łez i wojen. A Vanyarowie pod swoimi białymi sztandarami wrócili w tryumfie do Valinoru. Lecz radość zwycięstwa nie była pełna, gdyż wrócili bez Silmarilów wyrwanych z korony Morgotha i wiedzieli, że klejnotów tych nikt nie odnajdzie i nie będą połączone ze sobą, chyba że świat zostanie skruszony i na nowo ukształtowany.

Przybywszy na Zachód, elfowie z Beleriandu zamieszkali na Tol Eressei, Samotnej Wyspie, z której otwiera się widok zarówno na zachód, jak na wschód, i stąd mogli przepływać do Valinoru.

Manwe przyjął ich z miłością i Valarowie przebaczyli im wszystkie winy. Teleri też zapomnieli wreszcie doznanych od nich krzywd i klątwa została zdjęta z Noldorów.

Jednakże nie wszyscy elfowie wyrzekli się Bliższych Ziem, gdzie tak wiele przecierpieli i tak długo żyli. Niektórzy pozostali jeszcze na wiele wieków w Śródziemiu. Do tych należeli Kirdan, Budowniczy Okrętów, Keleborn z Doriathu i jego żona Galadriela, jedyna spośród przywódców, którzy wywiedli Noldorów na wygnanie do Beleriandu. Został też w Śródziemiu Gil-galad, Najwyższy Król Noldorów, a u jego boku Elrond Półelf, który, korzystając z danego mu prawa wyboru, wybrał los Eldarów, podczas gdy jego brat Elros wolał być policzony między synów ludzkich. Tylko za pośrednictwem tych dwóch braci krew Pierworodnych przeniknęła do żył rodzaju ludzkiego, a wraz z nią dary duchowe istot dawniejszych niż Arda; albowiem Elros i Elrond byli synami Elwingi, córki Diora, który był synem Luthien, jedynego dziecka Meliany i Thingola; ojciec ich zaś, Earendil, był synem Idril Kelebrindal, córki Turgona z Gondolinu.

Morgotha wyrzucili Valarowie przez Bramę Nocy poza mury Świata, w bezczasową otchłań. Straże czuwają na murach świata i Earendil pilnuje ich z obronnych wałów niebios. Lecz kłamstwa Melkora, potężnego i przeklętego Morgotha Bauglira, mocarza grozy i nienawiści, posiane w sercach elfów i ludzi, są nasieniem, które nie umiera i nie da się do szczętu wyplenić, toteż niekiedy kiełkuje i wschodzi na nowo, rodząc owoce zła nawet w naszych czasach.

Tu kończy się „Silmarillion”. Historia ta zaczyna się pięknie na wysokościach, a potem prowadzi w ciemności i między ruiny, z dawna przeznaczone Skażonej Ardzie. Czy to się kiedyś zmieni i czy zaraza zostanie z oblicza Ardy usunięta, tylko Manwe i Varda wiedzą zapewne, ale nie objawili tego nikomu i nie jest to

ogłoszone w wyrokach Mandosa.

IV

AKALLABETH

Upadek Numenoru

Eldarowie mówią, że ludzie pojawili się na świecie, gdy panował nad nim cień Morgotha, i szybko ulegli jego władzy; wysyłał bowiem swoich emisariuszy między nich, a ludzie dawali posłuch jego złym i przewrotnym słowom, wielbiąc Ciemności, chociaż ich się zarazem lękali. Znaleźli się wszakże i tacy, którzy odtrącali Zło i porzuciwszy kraje rodzinne wędrowali wciąż dalej na Zachód, gdyż doszły do ich uszu niejasne wieści, że tam gdzieś jest Światło, tak potężne, że Cień nigdy go nie zaćmi. Ci, ścigani nienawiścią sług Morgotha, musieli przebyć długą i uciążliwą drogę, w końcu jednak doszli do krain otwartych ku Morzu i wkroczyli do Beleriandu w dniach Wojny o Klejnoty. Tych nazwano w języku sindarińskim Edainami, a stali się oni przyjaciółmi i sprzymierzeńcami Eldarów i odznaczyli się wielkim męstwem w wojnie przeciw Morgothowi.

Ich potomkiem ze strony ojca był Promienny Earendil. „Ballada o Earendilu” opowiada, jak w czasie, gdy tryumf Morgotha zdawał się całkowity, Earendil zbudował statek „Vingilot”, przez ludzi zwany „Rothinzilem”, i pływał po nie znanych żadnym innym żeglarzom morzach, szukając wytrwale Valinoru; chciał bowiem przemówić do Możnych w obronie Dwóch Pokoleń, wzbudzić litość Valarów i uprosić; żeby wysłali pomoc elfom i ludziom w ich ciężkiej potrzebie. Dlatego zarówno elfowie, jak ludzie nazwali go Earendilem Błogosławionym, spełnił bowiem tę swoją misję, nie bacząc na trudy i niebezpieczeństwa, a z Valinoru przybyła do Śródziemia potężna armia Władców Zachodu. Lecz Earendil nigdy już nie powrócił do tych krain, które tak bardzo kochał.

W Wielkiej Bitwie, w której Morgoth został ostatecznie pokonany; a Thangorodrim zdruzgotany, tylko Edainowie spośród całego rodzaju ludzkiego walczyli po stronie Valarów; inni ludzie wspierali Morgotha. Po zwycięstwie Władców Zachodu źli ludzie — jeżeli nie zginęli na wojnie — uciekli na wschód, gdzie liczne gromady ich pobratymców prowadziły jeszcze życie koczownicze na nie uprawianej ziemi, nie znając żadnych praw i odtrącając w swej dzikości zarówno wezwania Valarów, jak Morgotha. Źli ludzie przybyli między ten dziki lud przynosząc ze sobą cień strachu i stali się jego królami. Valarowie opuścili na jakiś czas tych ludzi ze Śródziemia, którzy nie słuchali ich głosu i obrali sobie za panów przyjaciół Morgotha. Trwali więc ludzie ci w ciemnościach, nękani przez

mnóstwo złych stworów, które Morgoth wyhodował za czasów swego panowania, przez demony, smoki, poczwary i przez plugawych orków, tym bardziej odrażających, że byli szyderczym obrazem Dzieci Iluvatara. Nieszczęśliwy los przypadł więc rodzajowi ludzkiemu.

Lecz Manwe uwięził Morgotha i zamknął go w otchłani poza granicami Świata. Nie może odtąd Morgoth we własnej osobie i w widzialnej postaci wrócić na świat, dopóki Władcy Zachodu będą nad nim panowali. Ale nasiona, które posiał, kiełkują, wschodzą i dają owoce, jeśli ktoś je pielęgnuje. Albowiem wola Morgotha przetrwała i kieruje jego sługami, pobudzając ich do sprzeciwiania się woli Valarów i do nękania tych, którzy jej są posłuszni. Władcy Zachodu dobrze o tym wiedzieli. Toteż po usunięciu ze Świata Morgotha zwołali wielką naradę, by ułożyć plany na nadchodzące wieki. Eldarów wezwali, by powrócili na Zachód; ci, którzy tego wezwania usłuchali, osiedli na wyspie Eressei, a jest na niej port Avallone, miasto położone najbliżej Valinoru; wieża w Avallone jest pierwszym sygnałem, który zwiastuje żeglarzom, że zbliżają się do Nieśmiertelnych Krajów po przebyciu niezmierzonych obszarów morza. Hojną nagrodę otrzymali też Ojcowie trzech wiernych rodów ludzkich. Eonwe przybył do nich i udzielał im różnych nauk; zostali obdarzeni mądrością i siłą, a także życiem dłuższym niż wszyscy inni śmiertelnicy z ich rasy. Utworzono dla nich kraj nie należący ani do Śródziemia, ani do Valinoru, od obu tych lądów odgrodzony rozległym morzem, lecz bliższy Valinoru. Osse wydźwignął ten kraj z głębin Wielkiej Wody, Aule go ukształtował, a Yavanna wzbogaciła. Eldarowie przenieśli tam wiele kwiatów i źródeł z Tol Eressei. Valarowie nazwali ten kraj Andorem, to znaczy Krainą Daru. Gwiazda Erendila zaświeciła jasno na zachodzie na znak, że wszystko jest już gotowe, i służyła za przewodnika żeglarzom, a ludzie zdumiewali się widząc jej srebrny płomyk na ścieżkach Słońca.

Wyruszyli więc Edainowie na głębokie wody szlakiem, który im wskazywała Gwiazda; Valarowie uciszyli na wiele dni morze, zesłali pomyślny wiatr i słoneczną pogodę, tak że woda lśniła przed oczyma Edainów niby drgające zwierciadło; a piana jak śnieg umykała sprzed dziobów okrętów. Rothinzil świecił tak jasno, że widać go było nawet rankiem, jak migotał na zachodzie nieba, a w bezchmurne noce on sam tylko błyszczał, bo żadna z gwiazd nie mogła z nim się równać. Sterując według niego, Edainowie po przebyciu niezliczonych mil ujrzeli wreszcie w oddali kraj dla nich przygotowany, Andor, Krainę Daru migoczącą w złotej mgle.

Przybili do brzegu pięknej i żyznej dziedziny z wielką radością.

I nazwali ją Elenną, co znaczy W Stronę Gwiazd, a także Anadune, czyli Westernesse, Kraj Zachodu, a w Szlachetnym Eldarinie — Numenore.

Taki był początek ludu, który w mowie Elfów Szarych zwał się Dunedainami, Numenorejczykami, Królami Wśród Ludzi.

Dunedainowie nie zostali wyjęci spod prawa, które Iluvatar ustanowił dla ca-

łego rodzaju ludzkiego, byli tak jak wszyscy ludzie śmiertelni, lecz żyli bardzo długo i nie znali chorób, dopóki ich nie dosięgnął Cień. Obdarzeni wielką mądrością i chwałą, pod wieloma względami podobniejsi byli do Pierworodnych niż do ludzi z innych plemion. Wzrostem górowali nad wszystkimi synami Śródziemia, oczy ich błyszczały jasnością gwiazd. Lecz liczba ich bardzo powoli wzrastała w Krainie Daru; bo chociaż córki i synowie rodzili się jeszcze piękniejsi niż rodzice, niewiele dzieci przychodziło na świat.

Główne miasto i jednocześnie port Numenoru, znajdowało się z dawna pośrodku zachodniego wybrzeża wyspy i nazywało się Andunie, ponieważ zwrócone było ku zachodzącemu słońcu.

Pośrodku krainy wznosiła się wysoka stroma góra Meneltarma, co znaczy Kolumna Niebios, a na jej szczycie było miejsce otwarte, nie nakryte dachem, poświęcone Iluvatarowi. Żadnych innych świątyń ani przybytków Numenorejczycy nie mieli w swoim kraju. U stóp góry budowano grobowce królów, a nieopodal na wzgórzu znajdowało się Armerielos, najpiękniejsze z miast, z wieżą i fortecą wzniesioną przez Elrosa, syna Earendila, którego Valarowie powołali na pierwszego króla Dunedainów.

Elros i jego brat Elrond wywodzili się z Trzech Rodów Edainów, lecz mieli także w żyłach krew Eldarów i Majarów, odziedziczoną po Idril z Gondolinu i Luthien, córce Meliany. Valarowie nie mogli pozbawić ludzi daru śmierci, ofiarowanego im przez Iluvatara; lecz co do Półelfów Iluvatar pozostawił im wolną rękę, oni zaś orzekli, że synowie Earendila mają prawo dokonać wyboru między losem Pierworodnych a losem rodzaju ludzkiego. Elrond wolał pozostać między Pierworodnymi, przypadło mu więc wieczne życie elfa.

Elrosowi, który wybrał los śmiertelników i został królem Edainów, dano jednak bardzo długie życie, wielokroć dłuższe niż innym ludziom ze Śródziemia; wszyscy jego potomkowie, królowie i książęta królewskiej krwi, żyli wyjątkowo długo, nawet według miary Numenorejczyków. Elros zaś przeżył pięćset lat, a panował nad Numenorem lat czterysta dziesięć. Tak płynął czas i gdy Śródziemie cofało się w rozwoju, a światło i mądrość w nim przygasały, Dunedainowie pod opieką Valarów i w przyjaźni z Eldarami rozkwitali cieleśnie, a zarazem wzbogacali się duchowo. Wprawdzie lud cały posługiwał się w dalszym ciągu własnym językiem, lecz królowie i książęta władali biegle mową elfów, której się nauczyli w latach sojuszu, toteż wiele rozmawiali z Eldarami, czy to mieszkającymi na Eressei, czy też wywodzącymi się z zachodnich krajów Śródziemia. Mistrzowie wiedzy wśród Dunedainów znali też szlachetny język eldariński, język Błogosławionego Królestwa, w którym utrwalono wiele opowieści i pieśni od zarania świata; stworzyli też alfabet i na zwojach lub w księgach zapisali w okresie najwyższego rozkwitu swego królestwa wiele mądrych i cudownych historii, dzisiaj już zapomnianych. Tym się tłumaczy, że książęta numenorejscy oprócz imion rodzimych mieli zwykle inne w języku eldarińskim, podobnie też było z nazwami

miast i pięknych osiedli założonych przez nich w Numenorze i na wybrzeżach Bliższych Ziem.

Dunedainowie nabrali tak wielkiej biegłości w różnych rzemiosłach, że gdyby chcieli, mogliby przewyższyć złych królów Śródziemia w sztuce wojennej i wykuwaniu oręża; lecz byli wówczas rozmiłowani w pokoju. Nade wszystko lubili budować okręty i żeglować, a nikt im w sztuce żeglarskiej nie dorównał w późniejszych czasach, kiedy świat się zmniejszył. Podróże po niezmierzonych morzach dostarczały tym odważnym mężczyznom w dniach ich bujnej młodości pola do chlubnych czynów i smaku przygody.

Lecz Władcy Valinoru zabronili im pływać w kierunku zachodnim dalej niż na tę odległość, z której mogli dostrzec brzegi Numenoru.

Dunedainowie przez długi czas stosowali się bez protestu do tego zakazu, chociaż nie rozumieli w pełni jego sensu. Manwemu zaś chodziło o to, by Numenorejczycy nie byli narażeni na pokusę szukania Błogosławionego Królestwa, by nie zapragnęli przekroczyć granic wyznaczonych ich szczęściu, a stałoby się tak, gdyby ich urzekła nieśmiertelność Valarów i Eldarów oraz piękno krainy, gdzie wszystko trwa wiecznie.

W owych dniach bowiem Valinor istniał jeszcze w świecie widzialnym, a Iluvatar pozwolił, aby Valarowie tam urządzili sobie siedzibę na ziemi, świadczącą, jaka byłaby Arda, gdyby Morgoth nie rzucił swojego cienia na świat. Numenorejczycy wszystko to dobrze wiedzieli i niekiedy, gdy powietrze było czyste, a słońce świeciło na wschodzie, wytężając wzrok dostrzegali na zachodzie lśniące bielą miasto na odległym brzegu, wielką przystań i wieże.

Numenorejczycy mieli wówczas oczy niezwykle daleko widzące, mimo to tamten brzeg dostrzegali tylko ci wśród nich, którzy byli obdarzeni najbystrzejszym wzrokiem, i tylko wtedy, gdy patrzyli ze szczytu Meneltarmy lub z mostka wyniosłego statku zatrzymanego na zachodniej granicy wód dozwolonych ich żeglarzom. Nie ośmielali się bowiem łamać Zakazu Valarów. Najmędrsi wszakże z nich wiedzieli, że białe miasto, które widzą w oddali, nie leży w Błogosławionym Królestwie Valinoru, lecz że jest to Avallone; port Eldarów na Eressei, najdalej wysuniętej ku wschodowi wyspie Krain Nieśmiertelnych. Stamtąd przybywali niekiedy do Numenoru Pierworodni na żaglowcach bez wioseł niby białe ptaki lecące od zachodu słońca. Przynosili do Numenoru liczne dary: śpiewające ptaki, wonne kwiaty, bezcenne zioła. Przywieźli też odrośl Keleborna, Białego Drzewa, które rosło pośrodku Eressei, wyhodowane zaś było ze szczepu Galathiliona, Drzewa ze wzgórza Tuna, podobnego do Telperiona i ofiarowanego przez Yavannę Eldarom w Błogosławionym Królestwie. Drzewo to rosło i kwitło na dziedzińcu króla w Armenelos i nazwano je Nimloth; kwiaty jego otwierały się wieczorem, wypełniając mrok nocy pięknym zapachem.

Tak więc z powodu Zakazu Valarów Dunedainowie w swoich podróżach zamiast na zachód kierowali się na wschód i przemierzali wody świata od ciemno-

ści Północy do skwarów Południa i dalej do Wiecznych Ciemności; zapuszczali się też na morza wewnętrzne, opływali wokół Śródziemie i z wysokich dziobnic swoich statków dostrzegali Bramę Poranka na Wschodzie. Niekiedy przybijali do brzegów Wielkich Krain i litowali się nad opuszczonym światem Śródziemia; książęta Numenoru znów dotykali stopami zachodnich wybrzeży w Czarnych Latach Ludzi i nikt nie ośmielał się im zagradzać drogi. Większość bowiem ludzi żyjących w Cieniu utraciła siły i odwagę. Numenorejczycy przybywając do nich uczyli ich wielu pożytecznych umiejętności. Przywieźli im ziarna zboża i szczepy winne, wytłumaczyli, jak mają je siać i jak mleć ziarno, jak ciąć drewno i obciosywać kamienie i jak wprowadzać trochę ładu w życie, o ile to było możliwe w kraju szybkiej śmierci i skąpych radości. Dzięki temu ludzie w Śródziemiu nabrali otuchy, tu i ówdzie na zachodnim wybrzeżu lasy zaczęły się cofać, ustępując miejsca domostwom, ludzie strząsali z siebie jarzmo nałożone na nich przez potomstwo Morgotha, wyzbywali się strachu przed ciemnością. Ze czcią wspominali wysmukłych Żeglarzy, których, gdy odpłynęli, nazywali bogami, i z nadzieją czekali na ich powrót; Numenorejczycy nigdy bowiem w tych czasach nie zatrzymywali się długo w Śródziemiu i nie założyli tam sobie żadnych własnych osiedli. Musieli żeglować na wschód, ale serca zawsze ich ciągnęły na zachód.

Z biegiem lat ta ich tęsknota rosła i z upragnieniem myśleli o nieśmiertelnym mieście, dostrzeganym w oddali, coraz silniej łaknęli wiecznego życia, uwolnienia od śmierci, nieuchronnie kładącej kres ich szczęściu. Im większą zdobywali siłę i chwałę, tym bardziej nękał ich niepokój. Valarowie wprawdzie dali Dunedainom przywilej bardzo długiego życia, lecz nie mogli ich uchronić od znużenia światem, które w końcu na każdego przychodziło. Dunedainowie umierali, nawet ich królowie, z rodu Earendila, byli śmiertelni, a w oczach Eldarów czas dany im do życia wydawał się bardzo krótki. Tak więc cień padł na ich szczęście; może też wywierała na nich pewien wpływ wola Morgotha, wciąż jeszcze działająca w świecie. Numenorejczycy zaczęli szemrać, zrazu tylko w skrytości serca, potem otwarcie i głośno przeciw losowi rodzaju ludzkiego, a zwłaszcza przeciw Zakazowi Valarów zamykającemu im drogę na Zachód.

Mówili więc między sobą:

— Dlaczego Władcy Zachodu cieszą się wiecznym spokojem, podczas gdy my musimy umierać, zostawiać tu nasze domy i wszystkie dzieła naszych rąk i nawet nie wiemy, dokąd odchodzimy? Wszakże Eldarowie nie umierają, chociaż się zbuntowali przeciw Władcom Zachodu. Panujemy na morzach, nie ma wód tak dzikich i tak wielkich, aby ich nasze statki nie mogły pokonać; dlaczego więc nie wolno nam popłynąć do Avallone w odwiedziny do przyjaciół?

Niektórzy powiadali wręcz:

— Dlaczego nie mielibyśmy popłynąć aż do samego Amanu, by chociaż przez jeden dzień zakosztować szczęścia Możnych? Czyż nie jesteśmy najpotężniejsi wśród ludów Ardy?

Eldarowie przekazali te słowa Valarom i Manwe bardzo się zasmucił, widząc, jak chmury się zbierają nad Numenorem w samym zenicie jego świetności. Wyprawił do Dunedainów posłów, którzy przemówili z powagą do króla i do wszystkich chcących słuchać i pouczali o przeznaczeniu i porządku świata.

— Zmieniać Przeznaczenie Świata — mówili — może tylko Jedyny, który go stworzył. Gdybyście nawet uniknęli wszystkich omamień i pułapek w drodze i dotarli do Błogosławionego Królestwa Amanu, niewiele by wam z tego przyszło. Albowiem nie kraina Manwego sprawia, że jej mieszkańcy są nieśmiertelni, lecz nieśmiertelność tych, co tam mieszkają, uświęciła krainę. Wy byście tam jeszcze prędzej zwiędli i znużyli się życiem, jak ćmy w za silnym i zbyt jednostajnym świetle.

Lecz król odparł:

— A przecież mój przodek Earendil tam żyje! Czy nie mieszka on w Amanie?

Na to wysłańcy Manwego odpowiedzieli:

— Wiesz dobrze, że Earendilowi przypadł los wyjątkowy i że policzono go między Pierworodnych, którzy nie umierają. Lecz tym samym wyrokiem zabroniono mu powracać kiedykolwiek do śmiertelnych krain. Wy natomiast i wasz lud nie należycie do Pierworodnych, jesteście śmiertelnymi ludźmi, bo takimi was uczynił Iluvatar. Teraz, jak się zdaje, chcielibyście mieć przywileje obu pokoleń, prawo do odwiedzania do woli Valinoru i do powrotu, ilekroć zapragniecie, do rodzinnego kraju. Tak być nie może. Nie mogą też Valarowie odebrać nikomu darów Iluvatara. Powiadacie, że Eldarowie nie ponoszą kary, nawet ci, którzy się zbuntowali, nie umierają. Ale nieśmiertelność nie jest nagrodą ani karą, lecz przeznaczeniem, które musi się dopełnić. Pierworodni nie mogą uciec, są związani z tym światem, nie mogą go opuścić, dopóki istnieje, bo jego życie jest ich życiem. Mówicie, że was ukarano za bunt ludzi, w którym mieliście bardzo mały udział, i że dlatego musicie umierać. Ale śmierć w pierwszym zamyśle nie miała być karą. Pozwala wam odejść, porzucić świat, nie jesteście z nim związani czy to w nadziei, czy w znużeniu. Które więc pokolenie powinno zazdrościć losu drugiemu?

Lecz Numenorejczycy odparli:

— Jakże możemy nie zazdrościć Valarom czy bodaj najmniejszej istocie nieśmiertelnej? Żąda się od nas ślepej ufności, nadziei niczym nie poręczonej, skoro nie wiemy, co nas w bliskiej przyszłości czeka. A jednak Ziemię także kochamy i nie chcemy jej utracić.

Wtedy posłowie rzekli:

— To prawda, że Valarowie nie wiedzą, jakie są zamysły Iluvatara w waszej sprawie i nie objawił on wszystkiego, co ma się jeszcze stać. Lecz my wierzymy, że waszą prawdziwą ojczyzną nie jest ani ten ląd, ani Aman, ani żaden kraj objęty Okręgiem Świata. Wyrok, że ludzie muszą ze świata odchodzić, był początkowo uznawany za dar Iluvatara. Stał się brzemieniem dopiero wtedy, gdy ludziom,

przytłoczonym przez cień Morgotha, wydało się, że otaczają ich wielkie ciemności, i zaczęli się ich lękać. Niektórzy, samowolni i pyszni, nie chcą się poddać, dopóki życie nie zostanie im gwałtem wydarte. My, którzy dźwigamy rosnące wciąż brzemię lat, nie możemy tego dobrze zrozumieć, lecz jeśli, jak powiadacie, wrócił żal i znów niepokoi was owo brzemię, lękamy się, że Cień na nowo powstanie i rozrośnie się w waszych sercach. Toteż, chociaż jesteście Dunedainami, najpiękniejszymi z ludzi, uniknęliście poprzednio Cienia i mężnie z nim walczyliście, mówimy wam: Strzeżcie się! Nikt nie może się sprzeciwić woli Iluvatara. Valarowie z wielką troską wzywają was, abyście nie odmawiali ufności losowi, do którego zostaliście powołani, gdyż inaczej zmieni się on w krępujące was pęta. Miejcie nadzieję, że w końcu nawet najbłahsze z waszych pragnień wyda owoce. Miłość do Ardy została wam wszczepiona w serca przez Iluvatara, On zaś niczego nie sieje bez celu. Jednakże wiele pokoleń nie urodzonych jeszcze ludzi przeminie, zanim cel ten będzie objawiony, i to nie Valarom, lecz właśnie wam.

Działo się to za czasów Tar-Kiryatana, Budowniczego Okrętów, i jego syna Tar- Atanamira, a byli to mężowie dumni i chciwi bogactw; ściągali haracz od ludzi ze Śródziemia i więcej teraz brali, niż dawali. Posłowie Manwego przyszli do Atanamira, który był trzynastym królem Numenoru, a królestwo to liczyło już sobie z górą dwa tysiące lat i osiągnęło zenit pomyślności, chociaż jeszcze nie zenit siły. Atanamirowi nie spodobały się nauki wysłanników Amanu i zlekceważył je, a większość ludu poszła za przykładem króla, pragnęli bowiem wyzwolić się od śmierci niezwłocznie, zamiast czekać na spełnienie się nadziei. Atanamir dotrwał do bardzo sędziwego wieku, czepiając się życia nawet wtedy, gdy nie dawało mu już żadnych radości; on pierwszy z Numenorejczyków wykazał taki upór i nie chciał odejść, mimo że starość zaćmiła mu umysł i odebrała siły. Nie chciał też odstąpić władzy synowi, gdy ten osiągnął pełnię lat męskich. Na ogół królowie Numenoru żenili się późno w swoim długim życiu, a usuwali się przekazując królestwo synom wówczas, gdy następcy osiągali pełnię dojrzałości ciała i ducha.

Wreszcie objął panowanie Tar-Ankalimon, syn Atanamira, podobny z charakteru do ojca. Za jego czasów lud Numenoru podzielił się na dwa stronnictwa. Jedno, liczniejsze, nazywało się Ludźmi Króla; ci wbili się w pychę i odsunęli się od Eldarów i Valarów. Mniejszość nazwana była Elendilimi, czyli Przyjaciółmi Elfów, bo chociaż pozostali lojalni wobec króla i dynastii Elrosa, pragnęli podtrzymywać przyjaźń z Eldarami i słuchali poleceń Władców Zachodu. Jednakże nawet oni, chociaż się mienili Wiernymi, nie uniknęli utrapień swojego plemienia i nękała ich myśl o śmierci. Tak więc szczęścia w Westernesse było coraz mniej, lecz potęga i chwała rosły. Królowie i ich poddani nie stracili jeszcze rozumu, więc chociaż nie kochali Valarów, nie przestali się ich bać. Nie ośmielali się otwarcie łamać Zakazu i wypływać poza wyznaczoną granicę. W dalszym ciągu ich wysmukłe statki kierowały się na Wschód. Ale coraz ciemniejszą chmurą osnuwał ich umysły strach przed śmiercią i wszelkimi sposobami starali się ją

opóźnić; budowali teraz dla swoich zmarłych wielkie domy, uczeni zaś pracowali niestrudzenie, marząc o odkryciu sekretu przywracania umarłym życia czy przynajmniej przedłużania dni człowieka. Ale zdołali tylko opanować sztukę chronienia martwych ciał od rozkładu i mnożyły się w kraju milczące grobowce, mroczne relikwiarze myśli o śmierci. Żyjący wszakże coraz namiętniej oddawali się przyjemnościom i rozrywkom, gromadząc coraz więcej wszelkich dóbr i bogactw; za następcy Ankalimona zaniechano składania Iluvatarowi ofiar z pierwszych owoców, a także rzadko odwiedzano święte miejsce na górze Meneltarmie, wznoszącej się pośrodku królestwa.

W tym czasie Numenorejczycy założyli pierwsze wielkie osiedla na zachodnich wybrzeżach swego dawnego kraju; nie znajdowali już spokoju i zadowolenia w Numenorze, to królestwo wydawało im się za ciasne, a skoro nie wolno im było sięgać na Zachód, zapragnęli bogactw Śródziemia i władzy nad nim. Zbudowali wielkie przystanie i potężne wieże i wielu z nich tam się przeniosło; teraz jednak zamiast wspomagać i nauczać ludzi ze Śródziemia, występowali jako ich władcy, panowie i odbiorcy haraczu. Numenorejskie okręty z wiatrem w żaglach płynęły na wschód i wracały zawsze ciężko załadowane do Numenoru, wzrastała potęga i majestat ich królów, Dunedainowie pili wino, ucztowali, błyszczeli od srebra i złota.

Przyjaciele Elfów niewielki mieli udział w tym wszystkim. Oni jedni odwiedzali teraz północ i kraj Gil-galada, zachowując przyjaźń z elfami i pomagając im w walce z Sauronem. Ich portem był Pelargir nad ujściem Wielkiej Rzeki Anduiny. Lecz

Ludzie Króla pływali daleko na południe; o ich władzy i o ich fortecach wiele się mówi w legendach zachowanych przez ludzi ze Śródziemia.

W tej erze, jak to już na innym miejscu zostało opowiedziane, w Śródziemiu zjawił się i rozwielmożnił Sauron, wróciwszy na drogi Zła, na które go Morgoth wprowadził, czyniąc z niego swojego potężnego sługę. Jeszcze za panowania Tar- Minastira, jedenastego króla Numenoru, Sauron ufortyfikował krainę Mordor, zbudował tam wieżę Barad-dur i odtąd dążył usilnie do zawładnięcia całym Śródziemiem, chciał bowiem stać się królem ponad wszystkimi królami i bogiem dla ludzi. Nienawidził Numenorejczyków za wielkie czyny ich ojców, za dawny sojusz z elfami i podległość Valarom; nie zapomniał też nigdy, że Tar- Minastir udzielił niegdyś pomocy Gil-galadowi, w czasach gdy wykuty został Jedyny Pierścień i toczyła się wojna w Eriadorze między Sauronem a elfami. Teraz dowiedział się, że królowie Numenoru osiągnęli wielką siłę i chwałę, więc tym bardziej ich znienawidził; jednocześnie bał się, aby nie najechali jego krain i nie odebrali mu władzy nad Wschodem. Ale przez długi czas nie ośmielał się rzucić wyzwania Panom Mórz i wycofał się z wybrzeża.

Sauron wszakże słynął z chytrości i powiadano, że wśród tych, których usidlił za pomocą Dziewięciu Pierścieni, było trzech dostojnych książąt numenorejskich. A gdy już miał w swej służbie Ulairich, Upiory Pierścienia, gdy umocnił swoją władzę nad ludźmi i zniewolił ich postrachem, zaczął atakować twierdze Numenorejczyków na wybrzeżu.

W tym czasie Cień zgęstniał nad Numenorem, a królowie z dynastii Elrosa tracili przywilej długowieczności z powodu swego buntu, lecz serca ich tym bardziej się zacięły w niechęci do Valarów.

Dziewiętnasty z królów, objąwszy berło przodków, wstąpił na tron pod imieniem Adunakhora, Władcy Zachodu, i nie tylko sam przestał używać mowy elfów, lecz oznajmił, że nie chce jej słyszeć w swoim otoczeniu. Mimo to do Kroniki Królów wpisano imię Herunumen, w języku elfów Wysokiego Rodu, bo tak nakazywał stary obyczaj, którego królowie nie ośmielali się całkowicie zaniechać, aby nie ściągnąć na siebie nieszczęścia. Przybrane przez króla imię wydawało się Wiernym przesadną pychą, gdyż tytuł Władców Zachodu należał do Valarów. Serca ich były rozdarte pomiędzy lojalnością dla rodu Elrosa a czcią dla Możnych powołanych przez Iluvatara. Lecz czekały ich gorsze jeszcze rzeczy.

Dwudziesty drugi bowiem król, Ar-Gimilzor, okazał się najzawziętszym wrogiem Wiernych. Białe Drzewo, zaniedbane podówczas, zaczęło usychać, a król zakazał teraz używania mowy elfów w całym kraju i karał surowo tych, którzy przyjaźnie witali okręty z Eressei, przybijające jeszcze potajemnie do zachodnich wybrzeży.

Elendili zamieszkiwali w większości zachodnie regiony Numenoru, lecz Ar-Gimilzor wszystkim, których podejrzewał o przynależność do Stronnictwa Przyjaciół Elfów, rozkazał, aby się przenieśli na wschód, a potem rozciągnął nad nimi ścisły nadzór.

Później Wierni skupiali się wokół przystani Romenna i stamtąd wielu z nich odpływało ku północnym wybrzeżom Śródziemia, by się spotkać z Eldarami w królestwie Gil-galada. Królowie o tych podróżach wiedzieli, lecz nie przeszkadzali w nich, pod warunkiem, by Elendili raz opuściwszy Numenor nigdy więcej już do niego nie wracali.

Królowie bowiem postanowili położyć kres wszelkim stosunkom swego ludu z Eldarami z Eressei, których nazywali szpiegami Valarów; mieli nadzieję, że tym sposobem ukryją swoje uczynki i zamiary przed Władcami Zachodu, lecz Manwe o wszystkim wiedział, a zagniewani Valarowie przestali służyć radą królom Numenoru i nie otaczali ich więcej opieką. Odtąd nigdy już okręty Eressei nie wynurzały się z zachodzącego słońca płynąc do Numenoru, a przystań w Andunie opustoszała.

W hierarchii dostojeństwa drugie miejsce po rodzinie królewskiej zajmowali książęta Andunie, oni bowiem także byli potomkami Elrosa, wywodząc się od Silmarieny, córki Tar-Elendila, czwartego króla Numenoru. Książęta ci byli lojalni

wobec królów i okazywali im należną cześć, ale jednocześnie od początku żywili szczególną miłość do Eldarów i szacunek dla Valarów. Gdy Cień się rozrastał, wspomagali jak mogli Wiernych, lecz przez długi czas nie występowali otwarcie, starając się jedynie urabiać serca władców mądrymi radami.

Była też słynna z piękności księżniczka Inzilbeth, której matką była Lindorie, siostra Earendura, księcia Andunie za panowania Ar-Sakalthora, ojca Ar-Gimilzora: Gimilzor pojął Inzilbeth za żonę, chociaż ona wcale tego nie pragnęła, gdyż pod wpływem matki podzielała w głębi serca przekonania Wiernych; lecz nikt nie śmiał się sprzeciwiać woli dumnych królów czy synów królewskich. Nie było miłości między Ar-Gimilzorem i jego żoną, nie było jej też między ich dwoma synami. Starszy, Inziladun, był podobny do matki z urody i charakteru; młodszy, Gimilkhad, wdał się w ojca, a nawet przewyższył go pychą i despotyzmem. Ar-Gimilzor chętnie tego drugiego uczyniłby swoim następcą, pomijając starszego, gdyby prawo Numenoru na to pozwalało.

Inziladun przejąwszy berło wybrał sobie wedle dawnego obyczaju imię w języku elfów — Tar-Palantir, gdyż miał zarówno oczy, jak umysł dalekowzroczne i nawet ci, co go nienawidzili, bali się jego słów jak wyroczni jasnowidza. Za jego panowania Wierni cieszyli się przez czas jakiś spokojem. Tar-Palantir przywrócił zaniechaną przez jego ojca tradycję i w oznaczonych porach roku odwiedzał miejsce poświęcone czci Eru na górze Meneltarma. Pielęgnował z szacunkiem Białe Drzewo i przepowiedział, że gdy ono uschnie, wygaśnie dynastia królów Numenoru. Lecz skrucha przyszła za późno i nie mogła już przejednać Valarów oburzonych zuchwalstwem przodków Tar-Palantira, zwłaszcza że większość numenorejskiego ludu wcale się nie kajała za dawne winy: Gimilkhad, silny i bezwzględny, stanął na czele stronnictwa mieniącego się Ludźmi Króla i sprzeciwiał się woli brata, o ile mógł się ośmielić, otwarcie, lecz najczęściej czynił to potajemnie. Tak więc dni Tar- Palantira upływały wśród trosk i król spędzał czas przeważnie na zachodzie; często wspinał się na prastarą wieżę króla Minastira wieńczącą górę Oromet w pobliżu Andunie i stamtąd patrzał z tęsknotą ku zachodowi, marząc, aby się pojawiły na morzu białe żagle. Ale żaden statek z zachodu nie przypłynął już nigdy więcej do Numenoru, a chmura spowijała przystań Avallone.

Gimilkhad zmarł na dwa lata przed dwusetną rocznicą urodzin (bardzo wcześnie jak na potomka Elrosa, nawet w czasach zmierzchu tej dynastii), lecz z jego śmiercią nie skończyły się kłopoty króla. Syn Gimilkhada, Farazon, był bowiem nie mniej od ojca hardy, żądny bogactw i władzy. Wiele czasu spędzał poza krajem, jako jeden z wodzów w wojnach, które Numenorejczycy prowadzili na wybrzeżach Śródziemia, żeby rozszerzyć swoje panowanie nad ludźmi; zyskał sławę wielkiego dowódcy na morzu i na lądzie. Gdy więc na wieść o zgonie ojca wrócił do Numenoru, podbił od razu serca ludu, tym bardziej że przywiózł wielkie bogactwa i z początku hojnie wszystkich dokoła obdarzał.

Tymczasem Tar-Palantir ugiął się pod brzemieniem trosk i umarł.

Nie miał syna, tylko córkę, której dał imię Miriel w języku elfów, i ona to była jedyną dziedziczką królewskiego berła, zgodnie z prawem i ustawami Numenoru. Lecz Farazon poślubił ją wbrew jej woli, popełniając podwójny występek, gdyż prawa Numenoru zabraniały małżeństw między tak bliskimi krewnymi nawet w rodzinie królewskiej. Potem zaś zagarnął berło w swoje ręce, przybierając imię Ar-Farazon (Tar-Kalion w języku elfów) i nadając żonie nowe imię Ar-Zimrafel.

Ar-Farazon Złoty był najdumniejszym i najpotężniejszym z wszystkich władców, którzy władali berłem Królów Morza od dnia założenia Numenoru, a było ich przed nim dwudziestu trzech, zarówno królów, jak królowych, spoczywających na łożach ze złota w głębokich grobowcach pod górą Meneltarmą.

Ar-Farazon zasiadłszy w majestacie i chwale na rzeźbionym tronie w mieście Armenelos snuł ponure myśli o wojnie. Poznał bowiem wojując w Śródziemiu zarówno siłę Saurona, jak jego nienawiść do Westernesse. Teraz zaś przybywali do niego kapitanowie okrętów i dowódcy wracający ze Wschodu z wiadomościami, że odkąd Ar-Farazon opuścił Śródziemie, Sauron zaczął znów gromadzić swoje wojska i napierać na miasta wybrzeży. Przybrał tytuł Króla Ludzi i ogłosił, że zepchnie Numenorejczyków do morza, a jeśli będzie trzeba, zniszczy nawet Numenor.

Słysząc to Ar-Farazon zawrzał wielkim gniewem, ponieważ od dawna taił w głębi serca żądzę nie ograniczonej niczym władzy i niepodzielnego panowania. Nie pytając o nic Valarów, nie prosząc nikogo o pomoc i polegając wyłącznie na własnym rozumie, postanowił ubiegać się o tytuł Króla Ludzi dla siebie, zmusić Saurona, aby stał się jego wasalem i sługą; sądził bowiem w swej pysze, że żaden inny król nie będzie nigdy dość potężny, aby współzawodniczyć ze spadkobiercą Earendila. Zaczął wtedy przygotowywać w swych kuźniach ogromne ilości broni; budował też mnóstwo okrętów wojennych i ładował na nie oręż, a gdy wszystko było gotowe, sam na czele wojsk pożeglował na Wschód.

Na widok jego żagli wynurzających się z zachodu słońca, ubarwionych jak gdyby purpurą, lśniących czerwienią i złotem, strach ogarnął mieszkańców wybrzeży, którzy uciekli w głąb lądu.

Lecz flota królewska płynęła aż do miejsca zwanego Umbarem, gdzie Numenorejczycy mieli port wspaniały, chociaż nie zbudowały go ręce ludzkie. Stąd Król Morza wyruszył ze swoją armią przez opustoszałe i milczące krainy Śródziemia. Przez siedem dni posuwali się pod rozwiniętymi sztandarami, przy graniu trąb, aż zatrzymali się przed wysokim wzgórzem. Król wspiął się na nie i kazał na szczycie ustawić swój wspaniały namiot wraz z tronem w środku i zasiadł pośród rozległej krainy, a namioty jego wojsk błękitne, złote i białe niby wysokie kwiaty otoczyły wielu rzędami wzgórze.

Stąd Ar-Farazon wyprawił heroldów do Saurona, wzywając go przed swoje oblicze, aby mu złożył hołd jako jego lennik.

I Sauron się stawił. Wyszedł ze swojej potężnej wieży Barad-dur i nie próbował nawet staczać bitwy. Zrozumiał bowiem, że siła i majestat Króla Morza przewyższają wszystko, co mu o nim mówiono, i że najsilniejszy nawet z jego sług nie może im się przeciwstawić. Potrzebował czasu, aby urobić Dunedainów wedle swej woli. Był chytry, niezwykle zręczny w osiąganiu podstępem tego, czego przemocą nie mógł dokonać. Toteż ukorzył się przed Ar-Farazonem i osłodził swój język. Ludzie zdumiewali się, bo wszystko, co mówił Sauron, brzmiało szlachetnie i mądrze.

Lecz Ar-Farazon jeszcze nie dał się wtedy omamić i wpadł na pomysł, żeby zapewnić sobie uległość Nieprzyjaciela i jego sług w Śródziemiu oraz wierność lenniczej przysiędze, biorąc Saurona jako zakładnika do Numenoru. Sauron i na to przystał, niby pod przymusem, lecz w rzeczywistości ochoczo; ponieważ sam niczego innego nie pragnął. Tak więc Sauron popłynął przez morze i zobaczył Numenor, a także stolicę tego kraju, Armenelos, w pełnym blasku chwały; był zdumiony, ale w jego sercu wezbrały tym bardziej nienawiść i zazdrość.

Miał jednak tyle przebiegłości w myślach i mowie, tak silną utajoną wolę, że zanim upłynęły trzy lata, stał się najbliższym z poufnych doradców Króla. Na ustach zawsze miał słodkie jak miód pochlebstwa i wiedział wiele rzeczy nie objawionych jeszcze ludziom. Inni panowie z Rady Królewskiej widząc, jakimi łaskami darzy go monarcha, zaczęli się do Saurona umizgać, wszyscy z wyjątkiem Amandila, księcia Andunie. Z wolna dokonywała się w Numenorze zmiana, a Przyjaciele Elfów zbici z tropu przestraszyli się i wielu z nich wyrzekło się dotychczasowych przekonań, a chociaż ci, którzy ich nie zmienili, nazywali siebie po dawnemu Wiernymi, nieprzyjaciele nazywali ich buntownikami. Sauron bowiem mając teraz posłuch u ludzi znajdował mnóstwo argumentów, by zaprzeczać temu, czego nauczyli Numenorejczyków Valarowie. Mówił ludziom, że wszędzie, na wschodzie, a także na zachodzie, jest wiele mórz i lądów do podbicia i że znajdą tam ogromne bogactwa. A gdyby nawet po jakimś czasie doszli do końca tych mórz i lądów, to przecież poza nimi leżą Prastare Ciemności.

— Z nich właśnie został utworzony świat — mówił. — Tylko Ciemności godne są najwyższej czci, a ich władca może wyłonić z nich nowe światy i ofiarować je tym, którzy mu służą, aby potęga ich wzrastała bez granic.

Wtedy Ar-Farazon spytał:

— Kto jest Władcą Ciemności?

Sauron rozmawiał z królem sam na sam za zamkniętymi drzwiami i odpowiadając na to pytanie skłamał:

— Ten, którego imienia teraz nikt nie śmie wymówić, ponieważ Valarowie oszukali was, nie wyjawiając prawdy o nim, lecz sławiąc imię Eru, widma, które w szaleństwie swoim zmyślili, żeby spętać ludzi i zrobić z nich swoje sługi. Wzięli na siebie rolę wyroczni owego Eru, głosząc tylko to, czego sami chcą. Ale ten, który jest nad nimi, zwycięży i zwolni was od widma, a imię jego Melkor, Władca

Wszystkiego, Dawca Wolności, i on uczyni was potężniejszymi od Valarów.

Odtąd król Ar-Farazon stał się czcicielem Ciemności i Melkora, z początku potajemnie, lecz wkrótce potem jawnie, na oczach ludu, którego większość poszła w jego ślady. Żyła wszakże jeszcze garstka Wiernych, skupiona w Romennie i wokół niej, a po trosze rozrzucona po różnych innych częściach kraju. Ich przywódcami, u których w złych dniach szukali rady i otuchy; byli Amandil, członek Rady Królewskiej, oraz jego syn Elendil, a także synowie Elendila, Isildur i Anarion, podówczas młodzieńcy, według numenorejskich pojęć o wieku ludzkim. Amandil i Elendil wsławili się jako świetni kapitanowie okrętów; pochodzili z rodu Elrosa Tar-Minyatura, lecz nie z linii panującej, której przypadła korona i tron w Armenelos. Za dni wspólnej młodości Amandil cieszył się serdecznym przywiązaniem Farazona, więc chociaż był Przyjacielem Elfów, zasiadał w dalszym ciągu w Radzie aż do przybycia Saurona.

Teraz go usunięto, bo Sauron nikogo bardziej nie nienawidził w Numenorze od Amandila. Lecz był tak szlachetnie urodzony i zyskał taką sławę jako przywódca żeglarzy, że wciąż wielu ludzi darzyło go szacunkiem i ani Farazon, ani Sauron nie śmieli jeszcze na niego podnieść ręki.

Amandil wycofał się więc do Romenny i potajemnie wezwał tam tych, których wierności mógł jeszcze ufać, lękał się bowiem, że wobec szybkiego szerzenia się zła wszyscy Przyjaciele Elfów znajdą się niebawem w niebezpieczeństwie. Wkrótce się te obawy potwierdziły. Meneltarma była wówczas całkowicie opuszczona, a chociaż Sauron nie ważył się zbezcześcić tego świętego miejsca, król zabronił pod karą śmierci nawiedzać je komukolwiek, nawet Wiernym, którzy zachowali w sercach cześć dla Iluvatara. Sauron nalegał też, żeby król kazał ściąć Białe Drzewo; noszące imię Pięknej Nimloth i rosnące na dziedzińcu królewskim, gdyż przypominało ono o Eldarach i o świetle Valinoru.

Król wszakże zrazu wzdragał się to uczynić, wierzył bowiem, że Drzewo jest związane z losem dynastii Elrosa, jak to obwieścił w jasnowidzeniu Tar-Palantir. Ten, który w swym szaleństwie znienawidził Eldarów i Valarów; czepiał się jednak cienia tradycyjnej zależności Numenoru. Lecz Amandil, gdy zasłyszał o nikczemnych zakusach Saurona, zmartwił się bardzo, przekonany, że Nieprzyjaciel w końcu narzuci królowi swoją wolę. Zwierzył się z tej troski Elendilowi i jego synom, opowiadając im historię Drzew Valinoru. Isildur, nie mówiąc nikomu ani słowa, wyszedł nocą z domu, by dokonać czynu, który mu przyniósł później wielką chwałę. Sam, w przebraniu, poszedł do Armenelos, zakradł się na dziedziniec królewski, gdzie wstęp był surowo zakazany Wiernym, i zbliżył się do Drzewa, do którego z woli Saurona nikomu nie wolno było podchodzić i przy którym czuwali wartownicy rekrutujący się ze sług Saurona. Piękna Nimloth nie jaśniała wtedy i nie kwitła, gdyż była już późna jesień i zbliżała się zima. Isildur przemknął między strażami i zerwał jeden owoc wiszący na gałęzi, po czym odwrócił się, chcąc odejść. Wtedy jednak wartownicy się zbudzili i obstąpili go, tak że musiał

wywalczyć sobie drogę odwrotu kosztem wielu ran. Uciekł jednak, a ponieważ był w przebraniu, nie odkryto, kim był ten śmiałek, który się odważył dotknąć Drzewa.

Isildur wrócił w końcu do Romenny i oddał owoc w ręce Amandila, po czym siły go opuściły i zemdlał. Owoc posadzony tajemnie w ziemi i pobłogosławiony przez Amandila wypuścił na wiosnę żywe pędy. Lecz dopiero wtedy, gdy otworzyły się na sadzonce pierwsze liście, Isildur dźwignął się z łoża po długiej i ciężkiej chorobie i mógł zapomnieć o odniesionych ranach.

W samą porę Isildur zerwał owoc, bo po tym wypadku król ustąpił naleganiom Saurona, kazał ściąć Drzewo i już całkowicie odżegnał się od więzi zależności uznawanej przez jego przodków. Sauron zarządził zbudowanie na wzgórzu pośrodku numenorejskiej stolicy Złotego Armenelos, wspaniałej świątyni o kolistej podstawie; średnica podstawy mierzyła pięćset stóp; ściany miały pięćdziesiąt stóp grubości, wznosiły się na wysokość pięciuset stóp ponad ziemią i były uwieńczone potężną kopułą. Kopuła nakryta srebrną blachą lśniła w słońcu tak, że blask widać było z bardzo daleka. Wkrótce jednak blask przygasł, a srebro sczerniało, gdyż we wnętrzu, pośrodku świątyni, płonął na ołtarzu ogień, a ogromny słup dymu uchodził z niego przez otwór wybity w szczycie kopuły. Pierwsze ognisko na ołtarzu podsycił Sauron kłodami ze ściętej Nimloth, które spłonęły z trzaskiem; ku zdumieniu ludzi dym okropnie cuchnął i osnuwał całą okolicę ciemną chmurą, którą dopiero po siedmiu dniach wiatr przegnał na zachód.

Odtąd ogień płonął i dym wzbijał się nieustannie, bo na ołtarzu, wśród rozlewu krwi, tortur i okropnych bezeceństw, składano ludzkie ofiary Morgothowi, błagając, żeby Numenorejczyków uwolnił od śmierci. Ofiary wybierano spośród Wiernych, nie skazywano ich jednak otwarcie za to, że nie chcą czcić Melkora, lecz oskarżano ich o nienawiść do króla, o bunt przeciw jego władzy, o spiski przeciw współbraciom, rozsiewanie kłamstw i trucicielstwo.

W większości przypadków zarzuty były fałszywe, lecz nadeszły srogie czasy, a z nienawiści zawsze się rodzi nienawiść.

Mimo to śmierć nie zniknęła z Numenoru, przeciwnie, porywała teraz ludzi wcześniej i częściej, a pojawiała się w różnych straszliwych postaciach. Dawniej ludzie starzeli się powoli i w końcu zasypiali, gdy już ich świat znużył, ale teraz szerzyły się choroby i szaleństwo; wszakże bali się umierać i odchodzić w ciemności, do królestwa władcy, którego sami obrali, więc konając sami siebie przeklinali. W owych czasach mężczyźni z najbłahszej przyczyny chwytali za oręż i zabijali się wzajemnie, a Sauron i zwerbowani przez niego pomocnicy kręcili się po całym kraju i podżegali jednych przeciw drugim, tak że wreszcie ludzie szemrali przeciw królowi i książętom, przeciw każdemu, kto posiadał coś, czego im brakowało, a ludzie dzierżący władzę mścili się okrutnie.

Przez pewien czas wydawało się jednak Numenorejczykom, że los im sprzyja. Nie czuli się wprawdzie szczęśliwsi, ale byli coraz silniejsi, a bogaci między

nimi coraz bogatsi. Z pomocą bowiem i za radą Saurona pomnożyli swój majątek, skonstruowali różne machiny i zbudowali wielkie okręty. Pływali teraz do Śródziemia potężnie uzbrojeni, w znacznej sile, już nie z darami i nawet nie jako władcy, lecz jako groźni wojownicy. Ścigali mieszkańców Śródziemia, rabowali ich mienie i brali ich w niewolę, a wielu zabijali okrutnie na ołtarzach. Budowali bowiem podówczas w swoich twierdzach świątynie i ogromne grobowce. Ludzie teraz bali się Numenorejczyków, a pamięć o dawnych dobrych królach bladła, przyćmiona opowieściami o straszliwych obecnych okrucieństwach.

Tak więc Ar-Farazon, Król Kraju Gwiazdy, stał się najpotężniejszym tyranem, jakiego znał świat od czasów panowania Morgotha, chociaż w rzeczywistości nie król wszystkim rządził, lecz Sauron ukryty za jego tronem. Mijały lata i król starzejąc się czuł, że zbliża się do niego cień śmierci; opanował go lęk i gniew. Nadeszła godzina, której Sauron z dawna oczekiwał i do której się przygotowywał. Przemówił do Ar- Farazona tłumacząc mu, że król, który osiągnął taką jak on potęgę i wielkość, powinien we wszystkich sprawach przeprowadzić własną wolę, a nie zgadzać się na czyjekolwiek rozkazy czy zakazy.

— Valarowie — mówił — zagarnęli dla siebie krainę, gdzie nie ma śmierci. Okłamują was i wszelkimi sposobami starają się ten kraj przed wami ukryć, ponieważ są zachłanni i boją się, aby Królowie Ludzi nie odebrali im go i nie przejęli z ich rąk panowania nad światem. Oczywiście, przywilej nie kończącego się nigdy życia nie może być udziałem wszystkich ludzi, lecz tych tylko, którzy nań zasługują, a więc ludzi możnych, dumnych, najszlachetniejszej krwi.

Tymczasem wbrew sprawiedliwości dzieje się tak, że odmówiono przywileju temu, kto jest go na pewno godny: Królowi Królów, Ar-Farazonowi, najpotężniejszemu z Synów Ziemi, z którym jedynie Manwe mógłby się równać, a może i on nie. Wielcy królowie nie znoszą, aby im czegoś odmawiano, lecz sami biorą to, co im się należy: Ar-Farazon, obałamucony, a przy tym zamroczony cieniem śmierci, bo miara jego dni już się dopełniała, chętnie dał posłuch tym namowom Saurona i zaczął się zastanawiać w głębi serca, jak wydać wojnę Valarom. Dłuższy czas przygotowywał to przedsięwzięcie nikomu nic nie mówiąc; nie dało się wszakże tego ukryć przed wszystkimi. Amandil widząc, do czego król zmierza, popadł w rozpacz i bardzo się przeraził, wiedział bowiem, że ludziom nigdy nie uda się pokonać Valarów i że wojna z nimi, jeśli się jej nie zażegna, oznaczać będzie katastrofę dla całego świata. Przywołał więc swego syna Elendila i rzekł:

— Zły czas nastał i nie ma dla ludzi nadziei, bo niewielu jest Wiernych. Dlatego postanowiłem spróbować tego samego sposobu, którego kiedyś użył Earendil: popłynę na Zachód, nie zważając na zakaz, żeby przemówić do Valarów, a jeśli to się okaże możliwe, do samego Manwego, i będę błagać o pomoc, dopóki wszystko nie jest jeszcze stracone:

— A więc gotów jesteś zdradzić króla? — spytał Elendil. — Wiesz dobrze, że zarzucono nam, iż jesteśmy zdrajcami i szpiegami, ale dotychczas te oskarżenia

były fałszywe.

— Gdybym wiedział, że Manwe potrzebuje takiego jak ja wysłannika — odparł Amandil — nie wahałbym się zdradzić Króla. Albowiem od jednej tylko wierności człowiek nie może być zwolniony pod żadnym pozorem. Lecz ja chcę wybłagać miłosierdzie dla ludzi i wyzwolenie ich od oszusta Saurona, skoro została jeszcze garstka Wiernych na świecie. A co do Zakazu, chętnie poniosę za złamanie go karę, byle mój lud nie był obciążony winą.

— Ale czy zastanawiałeś się, ojcze, jaki los spotka twoją rodzinę, pozostawioną tutaj, gdy się wyda, co uczyniłeś?

— Nie powinno się to wydać — odparł Amandil. — Przygotuję się do wyprawy potajemnie i wezmę zrazu kurs na wschód, dokąd z naszego portu co dzień wychodzi wiele statków, a później dopiero, jeśli szczęście i wiatr będą mi sprzyjały, południowym albo północnym szlakiem zawrócę na zachód i będę szukał drogi do celu. Ty wszakże z całą rodziną i domownikami przyszykujcie sobie inne okręty i przenieście na ich pokłady wszystko to, z czym wasze serca nie chcą się rozstać, a gdy będziecie gotowi, czekajcie w porcie Romenna, ludziom zaś powiedzcie, że w sposobnym czasie zamierzacie popłynąć w ślad za mną na wschód. Amandil nie jest już miły sercu naszego krewniaka zasiadającego na tronie. Król się nie zmartwi, że chcemy stąd odjechać na czas jakiś lub na zawsze. Staraj się tylko, by się nie dowiedział, że zamierzasz wziąć ze sobą wielu ludzi, bo w takim razie mógłby się sprzeciwić. Na tę wojnę, którą przygotowuje, będzie potrzebował wszystkich wojowników, których da się w kraju zwerbować. Zawiadom jedynie wiernych, którym możesz zaufać. Niech się tajemnie przyłączą do ciebie, jeżeli chcą odpłynąć i dzielić twoje plany.

— A jakie to będą plany? — spytał Elendil.

— Plan polega na tym, żeby się nie dać wciągnąć w tę wojnę i czekać — odparł Amandil. — Dopóki nie wrócę, nie będę mógł ci powiedzieć nic więcej. Ale jest nader prawdopodobne, że będziesz uciekał z Kraju Gwiazdy bez gwiazdy przewodniej, bo kraj ten został splugawiony. Będziesz musiał porzucić wszystko, co kochałeś, i za życia poznasz przedsmak śmierci, szukając nowej ziemi wygnania. Lecz tylko Valarowie wiedzą, czy ją znajdziesz na wschodzie, czy na zachodzie.

Potem Amandil pożegnał się z rodziną i domownikami, jak człowiek gotujący się na śmierć.

— Bardzo możliwe — rzekł — że nigdy mnie już więcej nie zobaczycie i że nie będę mógł dać wam takiego znaku, jaki dał nam Earendil przed wiekami. Czuwajcie wszakże, bo bliski jest koniec tego świata, który dziś znamy.

Amandil wyruszył podobno w tę podróż nocą, małym statkiem, i kierował się najpierw na wschód, a potem zatoczywszy łuk zawrócił ku zachodowi. Wziął ze sobą trzech ludzi spośród swoich sług, najmilszych jego sercu. O nich wszystkich słuch zaginął, nigdy nie doszła do świata żadna wieść, nikt też nie ujrzał żadnego znaku od nich i żadna opowieść nie mówi nic o ich dalszym losie, nie snuje nawet

domysłów na ten temat. Ludzie nie mogli być po raz drugi ocaleni przez wstawiennictwo takiego orędownika, zdrada Numenoru nie mogła tak łatwo zyskać przebaczenia.

Elendil zrobił wszystko tak, jak mu ojciec polecił, i okręty jego stały w pogotowiu przy wschodnim wybrzeżu wyspy, Wierni załadowali na nie żony, dzieci, dobytek i mnóstwo wszelkiego dobra. Były tam rzeczy piękne i wspaniałe, jakie Numenorejczycy wytwarzali za dni swej mądrości: naczynia, klejnoty i zwoje zapisane szkarłatnym czarnym pismem, a zawierające skarby wiedzy. Było tam też Siedem Kamieni, dar Eldarów, a na statku Isildura strzeżone pilnie młode drzewko, szczep Pięknej Nimloth. Tak więc Elendil gotów do podróży trzymał się z daleka od Zła dziejącego się w kraju, i czekał na znak, który się jednak nie pojawił. Wreszcie przedostał się potajemnie na zachodnie wybrzeże wyspy, aby wypatrywać na morzu żagli Amandila, z wielkim smutkiem i tęsknotą, gdyż głęboko swego ojca kochał. Ale zobaczył tylko flotę Ar-Farazona gromadzącą się w zachodnich portach.

Dawniej na wyspie Numenor klimat był zawsze dostosowany do potrzeb i upodobań ludzkich. Deszcze padały we właściwych porach roku i z umiarem, słońce świeciło, czasem grzejąc silniej, czasem słabiej, a wiatr dmuchał od morza. Przy zachodnim wietrze zdawało się, że niesie on ze sobą miłą, chociaż ulotną i poruszającą serce woń kwiatów, które zawsze kwitną na nie więdnących nigdy łąkach i których nazw nie znają mieszkańcy wybrzeży śmiertelnych. Teraz wszystko to się zmieniło, nawet niebo pociemniało, przeciągały wciąż burze, ulewy i grady, wiały gwałtowne wichry, a od czasu do czasu któryś z wielkich numenorejskich okrętów tonął i nie wracał do przystani, chociaż od wzejścia Gwiazdy takie nieszczęścia nigdy się nie zdarzały. Niekiedy wieczorami ukazywała się na zachodzie ogromna chmura na kształt orła ze skrzydłami rozpostartymi z północy na południe i podnosiła się z wolna, aż przesłaniała zachodzące słońce i czarna noc zapadała wtedy nad Numenorem.

Niektóre orły niosły pod skrzydłami pioruny i grzmoty huczały pomiędzy morzem a chmurą.

Ludzi ogarniał strach.

— Patrzcie! — krzyczeli. — To orły Władców Zachodu. Orły Manwego nadlatują nad Numenor! — I ludzie padali na twarze.

Ten i ów, skruszony, na jakiś czas poprawiał się, ale większość tym bardziej zacinała się w złem i grożąc niebu pięściami wykrzykiwała:

— Władcy Zachodu knują przeciw nam spisek! Pierwsi nas zaatakowali! Ale my odpowiemy na cios ciosem! — Sam król tak mówił, ale to Sauron podszepnął mu te słowa.

Pioruny biły coraz gęściej, uśmiercały ludzi na wzgórzach i polach, a także na ulicach miasta; ognisty grom roztrzaskał kopułę, która stanęła w płomieniach, lecz świątynia pod nią została nietknięta, a Sauron stojący na wieży i zuchwa-

le wyzywający pioruny nie odniósł żadnego szwanku; ludzie więc obwołali go swoim bogiem i byli ślepo posłuszni jego rozkazom. Toteż prawie nie zauważyli ostatniego znaku zwiastującego katastrofę. Ziemia bowiem zadrżała pod ich stopami, łoskot jak gdyby podziemnego grzmotu zmieszał się z hukiem morza, a ze szczytu Meneltarmy buchnął dym. Lecz Ar-Farazon zbroił tym pospieszniej swoją armię.

Morze po zachodniej stronie Numenoru roiło się wówczas od okrętów, jakby tam wyrósł archipelag tysiąca wysepek. Maszty wznosiły się niby las na górach, żagle wyglądały jak rój obłoków.

Powiewały nad nim flagi złote i czarne. Czekano tylko na jedno słowo Ar-Farazona; Sauron wycofał się do najtajniejszej części świątyni, a ludzie dostarczali mu tam ofiar na całopalenie.

Pewnego dnia pod wieczór ukazały się orły Władców Zachodu i uszykowane jak do bitwy posuwały się rzędem, którego koniec ginął w oddali poza zasięgiem ludzkiego wzroku. Zbliżywszy się rozpostarły jeszcze szerzej skrzydła, zasnuwając niebo. Lecz za nimi Zachód płonął szkarłatem, ptaki zaś od spodu świeciły jak gdyby odblaskiem ognia gniewu, tak że na cały Numenor padała łuna jak od tlącego się pożaru, a ludzie spoglądając na siebie wzajem widzieli, że twarze mają czerwone jakby z gniewu. Ar- Farazon z zawziętością w sercu wszedł na pokład swojego wspaniałego okrętu nazwanego „Alkarondas”, co znaczy Morski Zamek. Okręt był wyposażony w kilka rzędów wioseł i liczne maszty, mienił się złotem i czernią, a na pokładzie stał tron Ar-Farazona. W pełnej zbroi i w koronie, król skinął, aby wciągnięto na maszt flagę i podniesiono kotwicę. W tym momencie trąby Numenoru zagłuszały huk grzmotów.

Tak flota numenorejska wyruszyła do walki z groźnym Zachodem.

Wiatru prawie nie było, lecz rzesza silnych niewolników, poganianych biczem, pracowała przy wiosłach. Słońce zaszło i wielka cisza zaległa wkoło. Ciemności okryły ląd, a morze było spokojne; świat czekał w napięciu na to, co się miało stać. Z wolna flota zniknęła z oczu śledzącym ją z przystani ludziom, światła okrętów przygasały, wchłonęła je noc, a rankiem już nie było widać po nich ani znaku. Wiatr bowiem zerwał się od wschodu i pchnął je daleko na zachód. Przełamali Zakaz Valarów i wpłynęli na zabronione wody, gotowi wydać wojnę Nieśmiertelnym i wydrzeć im dla siebie przywilej wiecznego życia w Okręgu Świata.

Przez głębiny morza flota numenorejska dopłynęła do wyspy Eressei, otoczyła ją i położoną na niej przystań Avallone, przesłaniając swym ogromem — ku zmartwieniu Eldarów — blask zachodzącego słońca. W końcu Ar- Farazon dotarł do samego Amanu, Błogosławionego Królestwa, do wybrzeży Valinoru, lecz wciąż panowała wokół cisza, w której czuło się grozę bliskiej katastrofy. Wtedy wreszcie Ar-Farazon zawahał się i omal nie zawrócił z drogi. Odwaga zawiodła go, kiedy spojrzał na milczące wybrzeże i zobaczył szczyt Taniquetilu, lśniący, bielszy od śniegu, zimniejszy od śmierci, cichy, niezmienny, straszliwy jak cień

światła Iluvatara. Lecz duma wzięła górę w sercu króla i zszedł z pokładu swego okrętu na ląd ogłaszając, że bierze go w posiadanie, skoro nikt nie staje do bitwy, by o tę ziemię walczyć. Armia Numenorejczyków rozbiła obóz wokół Tuny, z której wszyscy Eldarowie uciekli.

Wtedy Manwe ze swej góry odwołał się do Iluvatara i na czas jakiś w Jego ręce oddał powierzoną Valarom władzę nad Ardą. Iluvatar okazał swoją moc i odmienił postać świata, tak że olbrzymia otchłań otworzyła się w morzu pomiędzy Numenorem a Krainami Nieśmiertelnych i morza spłynęły w dół, a słupy dymu i wody trysnęły aż pod niebo i świat cały zatrząsł się w posadach. Kipiel wciągnęła i wchłonęła na zawsze flotę numenorejską. Lecz król Ar- Farazon i jego śmiertelni wojownicy, którzy postawili stopę na lądzie Amanu, zginęli pod zapadającymi się nagle górami; mówią, że leżą uwięzieni w Jaskiniach Zapomnianych i tam pozostaną aż do Ostatniej Bitwy i Dnia Sądu.

Aman i Eressea, krainy Eldarów, zostały przeniesione na zawsze poza granice świata dostępnego dla ludzi. Andor zaś, Kraina Daru, Królewski Numenor, Elenna pod Gwiazdą Earendila, zniknął, całkowicie unicestwiony. I nie ma dziś na ziemi miejsca, gdzie by przetrwała pamięć o czasach nie skażonych żadnym złem. Iluvatar bowiem rozlał znów Wielkie Morze u zachodnich brzegów Śródziemia i rozciągnął pustkowia za jego wschodnią granicą; utworzył nowe lądy i nowe morza, a świat cały zmniejszył, zabierając Valinor i Eresseę do królestwa rzeczy ukrytych.

Godzina zagłady wybiła dla Numenoru nieoczekiwanie, trzydziestego dziewiątego dnia po wyjściu floty z portów. Nagle z Meneltarmy buchnął ogień, zerwał się potężny wicher, ziemia się zatrzęsła, niebo zakołysało, góry się zapadły, a cały Numenor zniknął na dnie morza, które wchłonęło wszystkich, dzieci, kobiety, dziewczęta i dumne panie, a także ogrody, pałace i wieże, grobowce, skarby, klejnoty, tkaniny, malowidła i rzeźby, śmiech, radość, muzykę, mądrość i wiedzę Numenorejczyków. Wszystko to zginęło bezpowrotnie. Na ostatku spiętrzona fala, zielona, zimna, strojna pióropuszem piany, wspięła się na ląd i zagarnęła królową Tar-Miriel, piękniejszą niż srebro, kość słoniowa lub perły. Za późno królowa próbowała uciec stromymi ścieżkami na Meneltarmę schronić się tam na miejscu świętym. Woda ją doścignęła, a krzyk jej zginął w szumie wichury.

Nie wiadomo, czy Amandil trafił do Valinoru i czy Manwe chciał słuchać jego próśb, ale Elendil wraz z synami i rodziną ocalał z łaski Valarów w tym dniu zagłady Numenoru. Pozostał bowiem w Romennie, odmówił królowi, gdy go wzywał do wyruszenia na wojnę, wymknął się żołdakom Saurona, którzy chcieli go pochwycić i zawlec w ogień płonący w Świątyni, odpłynął na swoim statku; zatrzymał się na kotwicy nieopodal brzegów; tam czekał na sposobną chwilę, by ruszyć dalej. Ląd odgradzał go od potężnego wiru, wciągającego wszystko w morską otchłań, a potem osłonił go od pierwszego impetu burzy. Lecz gdy mordercza fala przewaliła się przez wyspę i pochłonęła Numenor, flota Elendila zginęłaby także,

on zaś pewnie by nie poczytał tego za najgorsze nieszczęście, bo śmierć nie wydawała mu się okrutniejsza niż straty i męczarnie, jakie ten dzień przyniósł. Lecz w ostatniej chwili wicher silniejszy od wszystkich, jakie znali dotychczas ludzie, porwał statki Elendila odepchnął daleko, drąc na strzępy żagle i łamiąc maszty, unosząc nieszczęsnych żeglarzy jak słomki po wodzie.

Flota składała się z dziewięciu statków: czterech Elendila, trzech Isildura i dwóch Anariona; uciekli przed huraganem z półmroku zagłady w ciemności świata. Głębiny morza wydymały się pod nimi w gniewie, fale, spiętrzone niby ruchome góry uwieńczone czapami spienionego śniegu, niosły ich wśród poszarpanych chmur, aby po wielu dniach wyrzucić na brzeg Śródziemia. Wszystkie wybrzeża i regiony przybrzeżne zachodniego świata zostały w tym czasie zmienione i zniszczone; morza wtargnęły na lądy, brzegi się zapadły, wiele starych wysp pogrążyło się w toni, wiele nowych wyłoniło się na powierzchnię mórz, góry się rozsypały, a rzeki znalazły sobie inne, nowe łożyska.

Elendil i jego synowie założyli potem własne królestwa w Śródziemiu, a chociaż zachowali ledwo cień wiedzy i umiejętności, które kwitły w Numenorze przed przybyciem tam Saurona, wydawali się bardzo mądrzy i potężni dzikim ludziom żyjącym na tych obszarach świata.

W innej opowieści zachowała się pamięć o czynach potomków Elendila w późniejszej erze i o ich wojnie z Sauronem, wciąż jeszcze nie ukończonej.

Bo Saurona przeraził gniew Valarów i wyrok zagłady wydany przez Eru na morza i lądy. Przewyższyło to wszelkie jego przewidywania, gdyż spodziewał się tylko śmierci Numenorejczyków i klęski ich dumnego króla. Sauron więc rozparty na czarnym tronie pośrodku świątyni zaśmiał się, gdy usłyszał trąby Ar-Farazona grające bojową pobudkę. Zaśmiał się po raz drugi, gdy usłyszał grzmot zwiastujący burzę, i po raz trzeci zaśmiał się ze swoich własnych myśli, gdy sobie wyobraził, co teraz zrobi ze światem, pozbywszy się wreszcie na zawsze Edainów. Lecz w momencie, gdy się cieszył tym marzeniem, tron jego wraz z całą świątynią runął w otchłań. Sauron nie był wszakże z rasy śmiertelników i chociaż utracił wtedy cielesną postać, w której uczynił tyle złego, i nigdy odtąd nie mógł się wydawać ludziom piękny, to duch jego wydobył się z głębin i jako cień z czarnym wichrem powrócił przez morze do Śródziemia, do Mordoru, gdzie miał swoją siedzibę. Tam włożył znów na palec swój potężny Pierścień i zasiadłszy w Barad-durze w ciemności i ciszy stworzył sobie nowe przebranie, widzialny obraz chytrości i nienawiści. Mało kto mógł wytrzymać spojrzenie Straszliwego Oka Saurona.

Lecz to wszystko nie należy już do historii zatopienia Numenoru, którą teraz opowiadamy. Nawet nazwa tego kraju zginęła i ludzie nie mówili potem o Elennie, o Andorze, Darze, który został odebrany, ani o Numenorze, wyspie na rubieżach świata. Wygnańcy natomiast, jeśli z wybrzeża patrzyli na morze w stronę

Zachodu, z tęsknotą w sercu mówili o Mar-nu-Falmarze, pochłoniętym przez fale, o Akallabeth, Upadłym [Kraju], czyli o Atalante w języku eldarińskim.

Wielu Wygnańców wierzyło, że Meneltarma, Kolumna Niebios, nie zatonęła na zawsze, lecz wyłoniła się znów nad wodą jako wysepka samotna pośrodku wielkiej wody. Było to bowiem miejsce święte i nawet za dni Saurona nikt go nie splugawił.

Niektórzy potomkowie Earendila w późniejszych czasach szukali tej wysepki, uczeni twierdzili bowiem, że dawni dalekowzroczni ludzie z wierzchołka Meneltarmy dostrzegali przebłyski Krainy Nieśmiertelnych. Gdyż nawet po upadku serca Dunedainów zwracały się ku zachodowi, a chociaż wiedzieli, że świat się zmienił, mówili:

— Avallone zniknęło z Ziemi, Amon został zabrany gdzieś daleko, i nie można ich odnaleźć w świecie dzisiejszych ciemności. Niegdyś wszakże były, a więc ciągle są, w swej prawdziwej postaci, będąc częścią takiego świata, jaki został pierwotnie zaplanowany.

Dunedainowie bowiem sądzili, że nawet ludzie śmiertelni, jeśli im jest dana taka łaska, mogą sięgać wzrokiem w czasy inne niż ten, w którym żyją ich ciała; zawsze tęsknili, by uciec z cieni wygnania i zobaczyć jakiś przebłysk światła, które nie umiera. Bo smutek rodzący się z myśli o śmierci ścigał ich wszędzie przez głębiny morza. Dlatego wielcy żeglarze ich plemienia przemierzali wciąż puste morza w nadziei, że trafią na wyspę Meneltarma i z niej zobaczą wizję tego, co niegdyś było. Nie znaleźli dotychczas tej wyspy. A żeglarze zapuszczając się bardzo daleko odkrywali tylko nowe lądy, które się okazywały podobne do starych i także podległe śmierci. Ci zaś, którzy pożeglowali najdalej, przekonali się, że opłynąwszy wokół ziemię wrócili w końcu znużeni na to samo miejsce, z którego rozpoczęli podróż, i powiedzieli:

— Wszystkie drogi są teraz zakrzywione.

Tak więc w późniejszych czasach dzięki morskim podróżom, nauce i badaniu gwiazd królowie ludzi dowiedzieli się, że świat rzeczywiście stał się kulisty, a mimo to Eldarom wolno było, jeśli chcieli, odpływać i docierać do Prastarego Zachodu i Avallone. Mędrcy orzekli więc, że wciąż musi istnieć jakaś Prosta Droga dla tych; którym dane jest ją znaleźć. Głosili też, że gdy nowy świat się rozszczepił, stare drogi i ścieżki pamięci Zachodu pozostały i biegną jak potężny, niewidzialny most przez strefę powietrzną oddechów i lotu (także zakrzywioną, odkąd się świat zakrzywił), a dalej przez strefę Ilmen, gdzie żadna istota cielesna nie może bez pomocy przetrwać, aż do Samotnej Wyspy, Tol Eressei, a może poza nią aż do Valinoru, gdzie w dalszym ciągu Valarowie przebywają i obserwują, jak się rozwija historia świata. Na wybrzeżach morza zrodziły się opowieści i pogłoski o losie żeglarzy zaginionych na morzu, którzy za szczególnym pozwoleniem czy też z łaski Valarów weszli na Prostą Drogę i zobaczyli, jak oblicze świata zapada się pod

nimi, a potem znaleźli się na oświetlonych latarniami bulwarach portu Avallone, a może nawet na ostatnim skrawku piasku u brzegów Amanu, skąd ujrzeli, zanim umarli, groźną i piękną Białą Górę.

V

PIERŚCIENIE WŁADZY
I TRZECIA ERA

Pierścienie Władzy i Trzecia Era, w której się kończą te opowieści

Z dawna istniał Sauron, Majar, którego Sindarowie w Beleriandzie nazywali Gorthaurem. Na początku, gdy powstawała Arda, Melkor uwiódł Saurona tak, że Nieprzyjaciela uznał on za pana i stał się jego najmożniejszym i najbardziej zaufanym sługą, szczególnie niebezpiecznym, ponieważ umiał przybierać różne postacie, a szlachetnymi i pięknymi pozorami mógł przez długi czas oszukiwać wszystkich, z wyjątkiem najostrożniejszych. Kiedy Thangorodrim został zniszczony i pokonano Morgotha, Sauron przywdział znów najpiękniejszą swoją maskę, złożył hołd Eonwemu, heroldowi Manwego, i odrzekł się wszelkich złych uczynków; może zrazu nie oszukiwał, może, jak myślą niektórzy, Sauron szczerze obiecywał poprawę, choćby ze strachu, przerażony upadkiem Melkora i straszliwym gniewem Władców Zachodu. Lecz Eonwe, sam będąc Majarem, nie miał władzy rozgrzeszania innego Majara, kazał więc Sauronowi wrócić do Amanu i stanąć przed sądem Manwego. Sauron jednak, zdjęty wstydem, wzdragał się przed takim upokorzeniem i nie chciał poddać się wyrokowi, który by go zapewne skazał na długą pokutę dla udowodnienia dobrej woli. Służąc bowiem Morgothowi miał wielką władzę i przywykł do niej. Toteż gdy Eonwe odpłynął do Amanu, Sauron ukrył się w Śródziemiu i znowu zszedł na złe drogi, bo więzy, które mu nałożył Morgoth, były bardzo mocne.

Podczas Wielkiej Bitwy i zniszczenia Thangorodrimu ziemia doznała straszliwych wstrząsów, a Beleriand został rozbity i spustoszony; wiele krajów na północy i zachodzie zapadło się i zalały je wody Wielkiego Morza. Na wschodzie, w Ossiriandzie, ściana Ered Luin pękła i utworzyła się w jej południowej części rozległa szczerba, w którą wlała się zatoka morska. Zatokę tę odtąd nazywano Lhun, gdyż do niej wpadała rzeka tej nazwy, zmieniwszy koryto. Kraina niegdyś przez Noldorów zwana Lindonem zachowała starą nazwę i pozostało tam wielu Eldarów, nie chcąc jeszcze wciąż opuścić Beleriandu, gdzie przez tak długi czas walczyli i pracowali. Ich królem był Gil-galad, syn Fingona, a u jego boku żył

Elrond Półelf, syn Earendila i brat Elrosa, pierwszego króla Numenoru.

Nad zatoką Lhun zbudowali elfowie przystań i nazwali ją Mithlondem; trzymali tam liczne swoje okręty, bo była to przystań dogodna i bezpieczna. Od czasu do czasu Eldarowie odpływali z Szarej Przystani uciekając od ciemności ziemskich dni; z łaski bowiem Valarów wolno było Pierworodnym używać Prostej Drogi i wracać, jeżeli chcieli, do pobratymców na Eresseę lub do Valinoru, poza okrąg mórz.

Byli też inni Eldarowie, którzy w tej erze przeprawili się za góry Ered Luin do krain położonych w głębi lądu. Wielu z nich należało do szczepu Telerich ocalałych z klęski Doriathu i Ossiriandu; ci założyli swoje królestwa wśród Elfów Leśnych w lasach i górach, z dala od morza, do którego jednak zawsze w głębi serca tęsknili.

Tylko w Eregionie, zwanym przez ludzi Hollinem; elfowie ze szczepu Noldorów założyli trwałe królestwo za łańcuchem Ered Luin. Eregion leżał blisko obszernej siedziby krasnoludów, Khazad-dumu, w języku elfów zwanej Hadhodrondem, później zaś nazwanej Morią. Z miasta elfów Ost-in-Edhil biegł gościniec do zachodniej bramy Khazad-dumu, gdyż tu, w przeciwieństwie do innych krajów, nawiązała się między elfami i krasnoludami serdeczna przyjaźń, przynosząca obu stronom wielkie korzyści.

W Eregionie rzemieślnicy z Gwaith-i-Mirdain, Bractwa Mistrzów Sztuki Jubilerskiej, prześcigali kunsztem wszystkich parających się kiedykolwiek wyrobem klejnotów, z wyjątkiem tylko Feanora.

Najzręczniejszy wśród nich był Kelebrimbor, syn Kurufina, który zerwał z ojcem i pozostał w Nargothrondzie, gdy Kurufin i Kelegorm zostali wypędzeni, jak to jest opisane w „Quenta Silmarillion”.

Gdzie indziej w Śródziemiu przez wiele lat panował pokój, lecz były to przeważnie kraje dzikie i puste, oprócz tych, które zaludnili przybysze z Beleriandu. Wielu elfów żyło tam w taki sam sposób jak od wieków, wędrując swobodnie po rozległych ziemiach z dala od morza, lecz to byli Avari, którzy wypadki rozgrywające się w Beleriandzie znali tylko z niejasnych pogłosek, a odległy Valinor zaledwie z nazwy. Na południu i dalej na wschodzie rozmnożyli się ludzie, ale w większości źli, bo Sauron nie próżnował.

Widząc spustoszenie świata, Sauron powiedział sobie, że Valarowie obaliwszy władzę Morgotha znów zapomnieli o Śródziemiu, i pycha jego szybko rosła. Nienawidził Eldarów i bał się ludzi z Numenoru, którzy niekiedy na swoich statkach przybijali do brzegów Śródziemia, lecz przez długi czas maskował te uczucia i zatajał ponure plany, jakie snuł w głębi serca. Ze wszystkich mieszkańców Ziemi najłatwiej jego wpływom poddawali się ludzie, lecz Sauron przez długi czas zabiegał o zwerbowanie do swojej służby elfów, gdyż wiedział; że Pierworodni są potężniejsi. Kręcił się więc między nimi wędrując tu i tam, a miał wtedy jeszcze postać szlachetnego mędrca. Nie odwiedzał tylko Lindonu, bo Gil-galad

i Elrond nie dowierzali pięknym pozorom, a chociaż nie wiedzieli, kim Sauron jest naprawdę, nie chcieli go przyjmować w swoim kraju. Gdzie indziej wszakże elfowie gościli go chętnie i niewielu z nich chciało słuchać wysłannika z Lindonu, gdy ich przed Sauronem ostrzegał. Sauron bowiem występował pod imieniem Annatara, Pana Darów, i początkowo przyjaźń z nim dawała wiele korzyści. Mówił do nich tak:

— Niestety, nawet wielcy mają swoje słabości! Potężny jest król Gil-galad, mądry i uczony mistrz Elrond, a przecież nie chcą mi pomagać w mojej pracy. Czyżby nie pragnęli, aby inne kraje cieszyły się równym szczęściem jak Lindon? Czemuż to Śródziemie miałoby na zawsze pozostać w nędzy i ciemności, chociaż elfowie mogli je uczynić krainą równie piękną jak Eressea, a może nawet jak Valinor? Skoro nie wróciliście tam, chociaż mogliście to zrobić, wnioskuję, że kochacie to Śródziemie podobnie jak ja. Czyż więc nie jest naszym wspólnym zadaniem praca nad wzbogacaniem tych krajów i nad podniesieniem tych elfów, którzy tutaj się błąkają nie nauczeni żadnych umiejętności, do tego samego poziomu siły i wiedzy, jaki osiągnęli ich współplemieńcy za Morzem? Najchętniej słuchano słów Saurona w Eregionie, bo mieszkający tam Noldorowie od dawna pragnęli wytwarzać rzeczy doskonalsze i bardziej przemyślne niż dotychczas. Przy tym czuli pewien niedosyt w sercach, odmówili bowiem powrotu na Zachód i woleli zostać w Śródziemiu, rzeczywiście kochając je, ale zarazem pragnęli cieszyć się takim samym szczęściem jak ich bracia za Morzem.

Dlatego słuchali słów Saurona i nauczyli się od niego wiele, bo posiadał ogromną wiedzę. W tych więc czasach mistrzowie z Ost-in-Edhil prześcignęli sami siebie i tworzyli rzeczy cudowniejsze niż kiedykolwiek: obmyślili i zrobili Pierścienie Władzy. Ale Sauron kierował ich pracami i wiedział o wszystkim, co robili; chciał bowiem uzależnić elfów od siebie i poddać ich ścisłemu nadzorowi.

Elfowie zrobili wiele pierścieni, lecz Sauron potajemnie zrobił Pierścień Jedyny, który miał wszystkimi innymi rządzić. Moc tych innych związana była z mocą Jedynego, bo, całkowicie od niego zależne, miały zachować swą siłę tylko dopóty, dopóki on istniał.

W tym Jedynym zawarł Sauron wiele z własnej siły i woli; gdyż pierścienie elfów miały wielką moc, ten więc, który miał nimi rządzić, musiał posiadać niezwykłą potęgę. Sauron wykuł go we wnętrzu Góry Ognistej, w Mordorze, kraju Cienia. Gdy wkładał go na palec, widział wszystko, co działo się za sprawą słabszych pierścieni, czytał myśli tych, którzy je nosili, i mógł tymi myślami kierować.

Lecz elfowie nie dali się tak łatwo ujarzmić. Kiedy Sauron wsunął Jedyny Pierścień na swój palec, od razu wyczuli to, przejrzeli jego zamiary, zrozumieli, że chce on panować nad nimi i nad ich dziełami. Oburzeni i wylękli, zdjęli natychmiast swoje pierścienie.

Wtedy widząc, że zakusy jego wyszły na jaw i że elfowie ustrzegli się pod-

stępu, Sauron wpadł w gniew i otwarcie wypowiedział elfom wojnę. Zażądał, aby mu oddali wszystkie pierścienie, ponieważ bez jego pomocy i nauk rzemieślnicy elfów nigdy by takich cudownych rzeczy nie umieli stworzyć. Lecz elfowie uciekli, zabierając trzy pierścienie, które potem przed Sauronem ukryli.

Były to Trzy, stworzone na ostatku i potężniejsze od wszystkich poprzednich: Narya, Nenya i Vilya, Pierścienie Ognia, Wody i Powietrza, pierwszy z rubinem, drugi z diamentem, a trzeci z szafirem. Ze wszystkich zrobionych przez elfów pierścieni, na tych trzech Sauronowi najbardziej zależało, bo ten, kto je przechowywał, mógł się nie lękać szkód, jakie czyni czas, i długo bronić się od znużenia światem. Sauron nie mógł jednak tych trzech znaleźć, bo powierzone zostały Mędrcom, którzy je ukrywali i nie używali ich jawnie, dopóki Pierścień rządzący nimi był w posiadaniu Saurona.

Trzy pozostały nie skażone, ponieważ wykuł je Kelebrimbor sam, a Sauron ich nigdy nie dotknął. Wszakże one też podlegały Jedynemu.

Odtąd nigdy nie ustała wojna między Sauronem a elfami. Eregion został spustoszony, Kelebrimbor zabity, bramy Morii zamknięto.

Elrond Półelf zbudował podówczas fortecę i schronienie Imladris, zwane przez ludzi Rivendell, które przetrwało długie wieki. Lecz Sauron zgromadził w swoim ręku wszystkie inne Pierścienie Władzy i rozdzielił je między różnych mieszkańców Śródziemia w nadziei, że tym sposobem będzie mógł kierować tymi, którzy pragnęli posiąść tajemną siłę ponad miarę dozwoloną ich plemieniu. Siedem Pierścieni dał więc krasnoludom, ale aż dziewięć ludziom, bo ci w tym przypadku, jak w wielu innych, okazali się najbardziej skłonni do ulegania jego woli. Rządził tymi pierścieniami i użyczył im czegoś z własnej przewrotności, co mógł uczynić tym łatwiej, że przykładał ręki do ich stworzenia; były więc obciążone klątwą i w końcu zdradzały tych, którzy się nimi posługiwali. Krasnoludowie okazali się oporni i trudni do ujarzmienia, źle znosili czyjąkolwiek dominację: nie sposób przeniknąć w głąb ich myśli ani też przemienić ich w cienie. Używali pierścieni wyłącznie w celu zdobywania bogactw, lecz rozpaliła się w ich sercach popędliwość i namiętna chciwość złota, a wynikło z tego później wiele zła, na czym Sauron skorzystał. Powiadano, że początkiem każdego z siedmiu skarbów dawnych krasnoludzkich królów był złoty pierścień, ale wszystkie te skarby zagarnęły i pożarły smoki, a z Siedmiu Pierścieni część strawił ogień, część zaś odzyskał Sauron.

Ludzi łatwiej było usidlić. Ci, którzy posługiwali się Dziewięciu Pierścieniami, zdobyli w swoim czasie wielką potęgę jako królowie, czarnoksiężnicy i wojownicy. Lecz chwała i bogactwa obróciły się później na ich zgubę. Zdawało się, że ich życie nigdy się nie skończy, ale stało się ono dla nich nie do zniesienia. Jeżeli chcieli, mogli się poruszać wszędzie, niewidzialni dla oczu istot żyjących w podsłonecznym świecie, a sami widzieli rzeczy znajdujące się w świecie rzeczy niewidzialnych dla śmiertelników, lecz często ukazywały się im tylko widma

i oszukańcze miraże stwarzane przez Saurona. Wcześniej lub później, zależnie od wrodzonej siły i od dobrej lub złej woli, jaką mieli na początku, jeden po drugim stawali się niewolnikami noszonego na palcu pierścienia i ulegali władzy Jedynego, który był w ręku Saurona. Stawali się w końcu niewidzialni dla wszystkich z wyjątkiem tego, kto nosił na palcu Pierścień Rządzący, i wkraczali do Królestwa Cieni. To były Nazgule, Upiory Pierścienia, najstraszliwsi słudzy Nieprzyjaciela; nieśli ze sobą Ciemności i krzyczeli głosem śmierci.

Z czasem żądze i pycha Saurona tak urosły; że nie znał już granic w swoich dążeniach. Postanowił, że będzie panem wszystkiego, co tylko jest w Śródziemiu; wytępi elfów, a jeśli się da, spowoduje też swymi intrygami upadek Numenoru. Nie dopuści, by ktokolwiek zachował wolność, nie ścierpi rywala, który by chciał z nim dzielić władzą, będzie samowładnym Panem Ziemi. Wciąż jeszcze mógł przywdziewać maskę i łudzić, gdy chciał, oczy ludzkie pozorami szlachetności i mądrości. Lecz gdy mógł, wolał rządzić przemocą i postrachem, a ci, którzy widzieli, jak jego cień rozszerza się nad Ziemią, nazywali go Władcą Ciemności i Nieprzyjacielem.

Zgromadził znów pod swoją władzą wszystkie złe stwory, jakie się zachowały na ziemi lub pod ziemią od dni Morgotha; miał na swoje usługi orków, którzy się mnożyli jak muchy. Zaczęły się więc Czarne Lata, zwane przez elfów Dniami Ucieczki. Wielu elfów żyjących w Śródziemiu zbiegło podówczas do Lindonu, a stamtąd popłynęło za morze, aby nigdy już nie powrócić, wielu zginęło z ręki Saurona lub jego sług. Lecz w Lindonie Gil-galad utrzymywał władzę, a Sauron nie ośmielił się jeszcze przekroczyć gór Ered Luin ani zaatakować Przystani. Gil-galada wspierali Numenorejczycy.

Poza Lindonem wszędzie panował Sauron, a kto chciał zachować wolność, krył się w ostępach leśnych lub w górach, lecz Nieprzyjaciel i tam także ich ścigał. Na wschodzie i na południu prawie wszyscy ludzie podlegali jego władzy i wzrósłszy w tych czasach w siły pobudowali mnóstwo miast i kamiennych murów; były to plemiona liczne, dzikie i wojownicze, uzbrojone w żelazny oręż. Uważali oni Saurona za swojego króla i boga, a bali się go okropnie, bo otaczał swoją siedzibę płomieniami.

W końcu jednak podboje Saurona w zachodnich krajach Śródziemia zostały zahamowane. Albowiem, jak to jest opowiedziane w „Akallabeth”, wyzwał go do walki król Numenoru, a tak potężni i waleczni byli Numenorejczycy w zenicie swej chwały, że słudzy Saurona nie mogli im się przeciwstawić. Sauron więc w nadziei, że podstępem osiągnie to, czego nie mógł osiągnąć siłą, opuścił Śródziemie na czas jakiś, aby przebywać w Numenorze jako zakładnik w ręku króla Tar-Kaliona. Pozostał tam, dopóki chytrością nie znieprawił serc większości Numenorejczyków i nie podjudził ich do wojny z Valarami; tym sposobem ściągnął na nich zgubę, co było od dawna przedmiotem jego dążeń. Ale klęska przybrała straszliwe rozmiary, których Sauron nie przewidywał, gdyż zapomniał, jak groź-

ni są w gniewie Władcy Zachodu. Świat się zatrząsł w posadach, ląd się zapadł, morze się podniosło zatapiając wyspę, a Sauron zniknął w topieli. Lecz duch jego uleciał z niej i z czarnym wichrem pomknął do Śródziemia, tam szukając sobie siedziby. Zobaczył, że podczas jego nieobecności potęga Gil-galada ogromnie wzrosła i rozszerzyła się na rozległe krainy północne i zachodnie, sięgnęła za Góry Mgliste i na drugi brzeg Wielkiej Rzeki aż po granice Wielkiej Zielonej Puszczy i w pobliże fortec, gdzie przedtem Sauron mógł przebywać bezpiecznie. Wycofał się więc do twierdzy w Czarnym Kraju i tu układał plany nowej wojny.

Ci spośród Numenorejczyków, którzy ocaleli z katastrofy swojej wyspy, uciekli na wschód, jak to jest opowiedziane w „Akallabeth".

Wodzami ich byli Elendil i dwaj jego synowie, Isildur i Anarion, spokrewnieni z królem Ar-Farazonem, potomkowie Elrosa, którzy nie chcieli słuchać Saurona i odmówili udziału w wojnie z Władcami Zachodu. Zabrali na swoje okręty tych, co pozostali do końca wierni i opuścili Numenor, zanim uległ zagładzie. Byli to silni mężczyźni, a statki mieli mocne i wysokie, lecz sztorm ich doścignął, uniósł okręty na grzbietach spiętrzonych fal aż pod chmury, tak że spadły na brzeg Śródziemia z wysoka, niby ptaki burzy: Elendila wyrzuciły fale na ląd Lindonu i król Gil-galad przyjął go przyjaźnie. Stamtąd Elendil posunął się ku źródłom rzeki Lhun i za górami Ered Luin założył swoje królestwo. Lud jego osiedlił się w różnych okolicach Eriadoru, w dorzeczu Lhun i Baranduiny, lecz głównym miastem kraju było Annuminas nad jeziorem Nenuial.

Numenorejczycy zamieszkali również w Fornoście, na Północnych Wzgórzach, i w Kardolanie, a także na wzgórzach Rhudaur.

Zbudowali wieże na Emyn Beraid i na Amon Sul; w miejscach tych zachowało się wiele kurhanów i ślady zniszczonych budowli, lecz wieże na Emyn Beraid po dziś dzień stoją i spoglądają ku morzu.

Isildura i Anariona burza pchnęła dalej na południe, aż w końcu okręty ich wpłynęły na Wielką Rzekę Anduinę, która bierze początek w Rhovanionie i wpada do

Zachodniego Morza w zatoce Belfalas; założyli swoje królestwo w kraju, zwanym później Gondorem, podczas gdy Północne Królestwo nazwano Arnorem. Na długo przedtem, jeszcze w okresie swej potęgi, żeglarze z Numenoru pobudowali przystań i twierdze przy ujściu Anduiny na przekór Sauronowi, którego Czarny Kraj leżał niedaleko na wschód od tego miejsca. W późniejszych latach do przystani tej zawijali tylko Wierni z Numenoru. Wielu więc mieszkańców pobrzeżnych krajów w tych okolicach było w mniejszym lub większym stopniu spowinowaconych z Przyjaciółmi Elfów i plemieniem Elendila, toteż życzliwie powitano tu jego synów. Głównym miastem tego południowego królestwa był Osgiliath, którego środkiem przepływa Wielka Rzeka. Numenorejczycy zbudowali na niej potężny most, na nim zaś wieże i okazałe kamienne domy; wysokie okręty przypływały od morza i zatrzymywały się przy nabrzeżach miast. Po obu stronach

Osgiliathu wznieśli Numenorejczycy inne twierdze: Minas Ithil, Wieżę Wschodzącego Miesiąca, na wschodzie, na grzbiecie Gór Cienia, jako groźbę dla Mordoru, a na zachód od miasta Minas Anor — Wieżę Zachodzącego Słońca u stóp góry Mindolluiny, dla obrony przed napaściami dzikich ludzi z dolin.

W Minas Ithil zamieszkał Isildur, a w Minas Anor — Anarion, lecz królowali nad całym krajem wspólnie i trony ich stały jeden obok drugiego w Wielkim Dworze w Osgiliath. To były główne siedziby Numenorejczyków w Gondorze, lecz w dniach swej potęgi stworzyli również inne piękne i trwałe dzieła w różnych miejscach kraju, jak na przykład w Argonath, Aglarondzie i na wzgórzu Erech, a także w dolinie Angrenost, zwanej przez ludzi Isengardem, gdzie w kręgu gór wznieśli Wieżę Orthank z niespożytego kamienia.

Wygnańcy przywieźli z Numenoru wiele skarbów i wspaniałe pamiątki rodowe, cudowne i obdarzone szczególną mocą; najsławniejsze z nich to Siedem Kamieni i Białe Drzewo. Białe Drzewo wyrosło z owocu Pięknej Nimloth, która niegdyś zdobiła królewski dziedziniec w Armenelos, stolicy Numenoru, zanim ją Sauron spalił. Nimloth z kolei pochodziła ze szczepu Drzewa Tirionu, wizerunku Najstarszego z Drzew, Telperiona Białego, wyhodowanego przez Yavannę w Krainie Valarów. Białe Drzewo, przypominające o Eldarach i o światłach Valinoru, posadzono w Minas Ithil przed domem Isildura, ponieważ to on uratował owoc od zniszczenia, ale Kamienie podzielono między Elendila i jego synów.

Elendil wziął trzy, a synowie po dwa. Kamienie Elendila umieszczono w wieżach na Emyn Beraid, na Amon Sul i w grodzie Annuminas. Kamienie synów znalazły się w Minas Ithil, w Minas Anor, w Orthanku i w Osgiliath. Kamienie miały cudowną moc, tak że ten, kto w nie patrzał, mógł zobaczyć rzeczy odległe zarówno w przestrzeni, jak w czasie. Z reguły objawiały tylko rzeczy znajdujące się w pobliżu innego pokrewnego Kamienia, bo wszystkie one miały łączność między sobą; ale ktoś obdarzony wielką siłą woli i umysłu mógł się nauczyć sztuki kierowania swego spojrzenia tam, gdzie sam chciał. Dzięki temu Numenorejczycy wiedzieli o różnych sprawach, które nieprzyjaciele starali się przed nimi ukryć, i nic prawie nie wymykało się ich czujności w dniach, gdy cieszyli się pełnią sił.

Podobno wież na Emyn Beraid nie zbudowali sami Wygnańcy, lecz wzniósł je król Gil-galad dla swego przyjaciela Elendila, a Widzący Kamień z Emyn Beraid znajdował się na najwyższej z wież, Elostirionie. Tam się chronił Elendil, gdy mu dokuczała wygnańcza tęsknota, i spoglądał na wzburzone morze. Podobno czasem widział w oddali wieżę w Avallone na Eressei, gdzie był i gdzie jest Główny Kamień. Kamienie te dali Eldarowie w podarunku Amandilowi, ojcu Elendila, żeby dodać otuchy Wiernym w czarnych dniach, gdy elfowie nie mogli już odwiedzać ich kraju okrytego cieniem Saurona.

Nazywano je Palantirami, „widzącymi daleko”, lecz wszystkie Palantiry przy-

wiezione do Śródziemia dawno temu zaginęły.

Tak więc Wygnańcy z Numenoru założyli królestwa Arnor i Gondor, lecz wkrótce stało się oczywiste, że ich Nieprzyjaciel, Sauron, także wrócił do Śródziemia. Jak powiadają, wrócił tajemnie i osiedlił się w swoim dawnym królestwie, w Mordorze, położonym za Efel Duath, Górami Cienia, i przytykającym do wschodnich granic Gondoru. Tam nad doliną Gorgoroth wznosiła się wielka i potężna twierdza Saurona, Barad-dur, Czarna Wieża; była też w tym kraju Góra Ognista, nazywana przez elfów Orodruiną. Sauron właśnie dlatego tam obrał sobie przed wiekami siedzibę, że potrzebował ognia buchającego z serca ziemi do swoich czarnoksięskich sztuk i pracy w kuźni. W Mordorze wykuł Pierścień Rządzący wszystkimi innymi pierścieniami i tam w owym czasie przesiadywał w ciemnościach, pogrążony w medytacji, póki nie ukształtował sobie nowej postaci, a była to postać straszliwa, bo piękne pozory utracił raz na zawsze, gdy wpadł w otchłań podczas zatopienia Numenoru.

Włożył znów na palec Pierścień i moc jego stała się wielka.

Mało kto nawet z najznamienitszych wśród elfów czy ludzi mógł znieść straszliwą złośliwość Oka Saurona.

Sauron więc w tym czasie przygotowywał się do nowej wojny przeciw Eldarom i ludziom z Westernesse, a ognie jego góry znów się zbudziły. Widząc z daleka dymy nad Orodruiną i rozumiejąc, że Sauron wrócił, Numenorejczycy nadali tej górze nową nazwę, Amon Amarth, Góra Przeznaczenia. Sauron zgromadził ogromną rzeszę swoich sług ze Wschodu i z Południa, a było między nimi niemało ludzi szlachetnej numenorejskiej krwi. W dniach bowiem pobytu w Numenorze Sauron zatruł serca większości ludu tej wyspy i przeciągnął go na stronę Ciemności. Toteż wielu z tych, którzy w owym okresie odwiedzali Śródziemie, budowało na wybrzeżach fortece i zakładało miasta, słuchało już wtedy jego rozkazów i służyło mu chętnie potem, gdy osiadł w Śródziemiu. Lecz ze względu na potęgę Gil-galada ci renegaci, władcy możni i zarazem źli, obierali sobie przeważnie siedziby na dalekim południu. Dwaj z nich, Herumor i Fuinur, doszli do wielkiej władzy wśród Haradrimów, licznego i okrutnego plemienia zamieszkującego rozległe obszary na południe od Mordoru, poza ujściami Anduiny.

Gdy Sauron uznał, że nadszedł sposobny do napaści czas, wyprawił ogromną armię przeciw nowemu królestwu, Gondorowi. Zdobył Minas Ithil i zniszczył rosnące tam Białe Drzewo. Lecz Isildur uszedł z życiem i zabrał ze sobą sadzonką Drzewa. Wraz z żoną i synami popłynął w dół Wielkiej Rzeki, a z jej ujścia dalej, by szukać pomocy u Elendila. Tymczasem Anarion bronił Osgiliathu i zdołał tym razem odepchnąć Nieprzyjaciela w góry; ale Sauron znów zbierał siły i Anarion wiedział, że jego królestwo nie utrzyma się długo, jeśli nie nadejdzie pomoc.

Elendil naradzał się z Gil-galadem, gdyż obaj rozumieli, że Sauron rośnie w si-

ły i z czasem pokona jednego po drugim wszystkich przeciwników, jeżeli ci nie połączą się przeciw niemu. Zawiązali więc Ligę, nazwaną potem Ostatnim Sojuszem, i ruszyli ku wschodnim krainom Śródziemia, werbując po drodze elfów i ludzi pod swoje sztandary. Na jakiś czas zatrzymali się w Imladris. Powiadają, że zebrane tam zbrojne zastępy pięknością i wspaniałością przewyższały wszystkie wojska, jakie kiedykolwiek potem widziano w Śródziemiu, i że tak wielkiej armii nikt nie zgromadził od czasów, gdy wojsko Valarów nacierało na Thangorodrim.

Wyruszywszy z Imladris przeprawili się przełęczami przez Góry Mgliste, pomaszerowali wzdłuż Anduiny i w końcu spotkali armię Saurona na Dagorlad, Polu Bitwy, leżącym przed bramą Czarnego Kraju. Wszelkie żywe istoty, nawet zwierzęta i ptaki, podzieliły się tak, że w obu obozach znajdowali się przedstawiciele każdego gatunku, z wyjątkiem wszakże elfów. Elfowie bowiem jednomyślnie przyłączyli się do armii Gil-galada. Co do krasnoludów, to bili się nieliczni, podzieleni między obie armie, lecz szczep Durina z Morii walczył przeciw Sauronowi.

Gil-galad zwyciężył, gdyż elfowie rozporządzali jeszcze w tych czasach ogromną mocą, a Numenorejczycy byli silni, rośli i straszni w gniewie. Nikt nie mógł sprostać Aeglosowi, włóczni Gil-galada, a miecz Elendila siał postrach wśród orków i ludzi, błyszczał bowiem blaskiem słońca i księżyca zarazem, a nosił imię Narsil.

Po tej bitwie Gil-galad i Elendil wkroczyli do Mordoru, okrążyli twierdzę Saurona i oblegali ją przez siedem lat, ponosząc ciężkie straty od ognia, strzał i pocisków nieprzyjacielskich; często też oblegających atakowały wysyłane z twierdzy wycieczki. Tam, w dolinie Gorgoroth, poległ Anarion, syn Elendila, i wielu innych wojowników. Wreszcie jednak obręcz oblężenia tak się zacieśniła, że Sauron musiał wyjść z twierdzy i stanąć osobiście do walki. Walczył z Gil-galadem i z Elendilem, i obu zabił, a miecz Narsil pękł pod ciałem swego padającego pana. Lecz Sauron także został powalony na ziemią, a Isildur szczątkiem Narsila odrąbał mu Pierścień z ręki i zabrał go dla siebie. Sauron, tym razem zwyciężony, odrzucił powłokę cielesną, a duch jego uleciał daleko na pustkowia i przez wiele długich lat nie mógł odzyskać widzialnej postaci.

Tak rozpoczęła się Trzecia Era Świata, która nastąpiła po Dawnych Dniach i Czarnych Latach. Jeszcze się wtedy tliła nadzieja i nie gasła pamięć o szczęściu, a Białe Drzewo Eldarów przez długi czas kwitło na dziedzińcu Królów Ludzi, gdyż Isildur przed opuszczeniem Gondoru posadził uratowany szczep w obrębie fortecy Anor, by uczcić w ten sposób pamięć swego brata, Anariona. Słudzy Saurona, rozgromieni i rozproszeni, nie wyginęli jednak do szczętu, a chociaż wielu ludzi wyrzekło się teraz zła i uznało za swych władców spadkobierców Elendila, więcej było takich, co w głębi serca zachowali wspomnienie o Sauronie i niena-

widzili królestw Zachodu.

Czarną Wieżę zrównano z ziemią, ale fundamenty jej pozostały i pamięć o niej nie zaginęła. Numenorejczycy pełnili straż wokół Mordoru, lecz nikt w tym kraju nie śmiał zamieszkać, taką grozą przejmowała ich pamięć o Sauronie i Góra Ognista wznosząca się w pobliżu Barad-duru. Dolinę Gorgoroth przysypały popioły. Wielu elfów i wielu sprzymierzonych z nimi Numenorejczyków oraz ludzi z innych plemion poległo w bitwie i podczas oblężenia. Nie było już wśród żyjących Gil- galada, najwyższego króla, i Elendila Smukłego.

Nigdy już potem nie zgromadzono tak ogromnej armii i nie zawiązano tak ścisłego sojuszu między elfami i ludźmi, bo po śmierci Elendila dwa te plemiona oddaliły się od siebie.

Pierścień Rządzący zaginął bez wieści i nawet żaden z mędrców tej epoki nie wiedział, co się z nim stało, nie został wszakże unicestwiony. Isildur bowiem nie oddał go stojącym u jego boku Elrondowi i Kirdanowi, którzy mu doradzali, by wrzucił Pierścień w ognie pobliskiej Orodruiny, gdzie powstał i gdzie powinien był zniknąć, gdyż tym sposobem potęga Saurona byłaby na zawsze osłabiona i Nieprzyjaciel pozostałby tylko złowrogim Cieniem błąkającym się wśród pustkowi. Isildur odrzucił radę przyjaciół mówiąc:

— Biorę go jako okup za śmierć mojego ojca i brata. Czyż nie ja sam zadałem Nieprzyjacielowi śmiertelny cios? Pierścień wydawał mu się niezwykle piękny i nie mógł ścierpieć myśli o zniszczeniu tego klejnotu. Wrócił więc z nim najpierw do Minas Anor, gdzie na pamiątkę brata Anariona posadził Białe Drzewo. Lecz wkrótce stamtąd wyjechał, udzieliwszy różnych pouczeń bratankowi, Meneldilowi, któremu przekazał południowe królestwo. Zabrał Pierścień jako dziedzictwo swego rodu i wywędrował z Gondoru na północ tą samą drogą, którą niegdyś przybył Elendil. Opuścił południowe królestwo, postanowił bowiem objąć ojcowskie, w Eriadorze, z dala od cienia Czarnego Kraju.

Lecz w Górach Mglistych napadli na Isildura zaczajeni w zasadzce orkowie. Zaskoczyli jego obóz pomiędzy Zieloną Puszczą a Wielką Rzeką, nieopodal Loeg Ningloron, Pól Gladden; gdyż Isildur nie zachował żadnej ostrożności i nie rozstawił wart, przeświadczony, że wszyscy jego nieprzyjaciele są już rozgromieni. Prawie cały towarzyszący mu oddział zginął, między innymi polegli jego trzej starsi synowie, Elendur, Aratan i Kiryon. Uratowała się jednak żona i najmłodszy syn Valandil, gdyż wyruszając na wojnę pozostawił ich w Imladris. Sam Isildur ocalał dzięki Pierścieniowi, bo mając go na palcu był niewidzialny dla wszystkich oczu. Orkowie wszakże ścigali go, kierując się węchem i tropami, aż nad Wielką Rzekę; wtedy Isildur skoczył w wodę. W tym momencie Pierścień zdradził go i pomścił swego twórcę, ześliznął się bowiem z palca Isildura i zniknął w głębinie. Orkowie nagle zobaczyli zbiega borykającego się z nurtem i wypuścili z łuków rój morderczych strzał. Tak zginął Isildur. Tylko trzech z jego podwładnych ocalało i po długiej wędrówce powróciło zza gór; był między nimi giermek Ohtar,

któremu powierzył szczątki miecza Elendila.

W ten sposób Narsil dostał się po pewnym czasie do rąk Valandila, syna Isildura, przebywającego w Imladris; lecz złamane ostrze utraciło blask i nie zostało na nowo przekute. Mistrz Elrond przepowiedział, że nie stanie się to, dopóki nie odnajdzie się Pierścień Rządzący i nie powróci Sauron. Wszakże elfowie i ludzie mieli nadzieję, że to się nigdy nie ziści.

Valandil osiadł w Annuminas, lecz jego lud był zdziesiątkowany, a Numenorejczyków i ludzi z Eriadoru pozostało za mało; żeby zaludnić kraj i utrzymać wszystkie fortece zbudowane przez Elendila. Wielu bowiem poległo na równinie Dagorlad, w Mordorze i na Polach Gladden. Tak więc, gdy się skończyło panowanie Earendura, siódmego króla po Valandilu, ludzie z Westernesse, Dunedainowie z Północy, podzielili się na małe królestwa i księstwa, które wrogowie wszystkie zagarnęli jedno po drugim. Z biegiem lat zmaleli, chwała ich przeminęła i zachowały się tylko zielone kurhany wśród trawy. W końcu nikt z nich nie przetrwał prócz garstki dawnych tułaczy błąkających się tajemnie po pustkowiach; inni ludzie nie wiedzieli o nich nic, skąd pochodzą ani jaki jest cel ich wędrówek, i tylko w Imladris, w domu Elronda pamiętano, z jakiego rodu się wywodzą. Lecz potomkowie Isildura przechowywali ze czcią szczątki miecza Elendila przez czas życia wielu pokoleń ludzkich, a ród jego z ojca na syna trwał, nieprzerwanie.

Na południu królestwo Gondoru utrzymało się i z czasem rozkwitło tak wspaniale, że bogactwem i majestatem przypominało Numenor przed upadkiem. Gondorczycy zbudowali wiele wysokich wież i potężnych twierdz, a w ich przystaniach stały liczne okręty; ludy wielu krajów i wielu języków czciły Skrzydlatą Koronę Królów Ludzi. Albowiem przed domem królewskim w Minas Anor przez długie lata rosło Białe Drzewo wyhodowane z nasienia drzewa, które Isildur przywiózł przez głębiny morskie z Numenoru; a drzewo to pochodziło z Avallone, zaś drzewo z Avallone pochodziło od drzewa z Valinoru, kwitnącego tam za najdawniejszych dni, kiedy świat był młody.

Lecz biegnące szybko lata Śródziemia każdego z czasem nużą i w końcu Gondor przywiądł, a dynastia Meneldila, syna Anariona, wygasła. Krew numenorejska zmieszała się z krwią wielu innych plemion ludzkich, siły i mądrość Numenorejczyków zmalały, życie ich stało się krótsze, straże na granicach Mordoru drzemały. Za panowania Telemnara, dwudziestego trzeciego z linii Meneldila, czarny wiatr od wschodu przyniósł zarazę, która zabiła króla, dzieci królewskie i mnóstwo innych Gondorczyków. Fortece na granicach Mordoru opustoszały, Minas Ithil wyludniło się, a zło wśliznęło się znów potajemnie do Czarnego Kraju, popioły w dolinie Gorgoroth poruszyły się, jakby je zimny wiatr owiał, gdyż zgromadziły się tam posępne cienie. Powiadano, że byli tu Ulairi, przez Saurona zwani Nazgulami, Dziewięć Upiorów Pierścienia, które po wiekach trwania w ukryciu teraz wróciły, aby przygotować ścieżki dla swojego władcy. Sauron bowiem zaczął rosnąć w siłę.

Za czasów Earnila Ulairi zadali pierwszy cios. Nocą przyszli z Mordoru przełęczami Gór Cienia, zajęli Minas Ithil i tam urządzili sobie siedzibę; miejsce takiej grozy, że nikt nie śmiał nawet spojrzeć na nie. Odtąd nazwano je Minas Morgul, Wieżą Złych Czarów.

Minas Morgul prowadziła nieustanną wojnę z położoną na zachód od niej Minas Anor. Potem Osgiliath, opuszczone, gdy lud został przetrzebiony, zmieniło się w kupę gruzów i siedlisko upiorów. Lecz Minas Anor trzymała się, a nazwano ją wtedy Minas Tirith, Wieżą Czat; tam bowiem królowie kazali zbudować w obrębie murów obronnego grodu białą wieżę, bardzo wysoką i piękną, a z niej otwierał się widok na wiele krain. Gród wciąż jeszcze był potężny i dumny, Białe Drzewo kwitło w nim jeszcze wciąż przed królewskim domem, a niedobitkowie numenorejscy bronili przeprawy na Wielkiej Rzece od grozy bijącej z Minas Morgul i od wszystkich wrogów Zachodu, orków, potworów i złych ludzi; dzięki temu kraje położone dalej na zachodnim brzegu Anduiny mogły uniknąć wojen i zniszczenia.

Minas Tirith przetrwało nawet po zniknięciu Earnura, syna Earnila, ostatniego króla Gondoru. Earnur bowiem pojechał sam pod bramę Minas Morgul, podejmując wyzwanie rzucone mu przez pana tej wieży, stoczył z nim pojedynek, lecz Nazgule chwyciły go zdradziecko i żywcem porwały do swej izby tortur; nikt z żyjących nie ujrzał więcej króla. Nie zostawił potomków, więc odtąd władzę nad grodem i kurczącym się stale królestwem sprawowali namiestnicy z rodu Mardila Wiernego. Potem przybyli w te strony Rohirrimowie, Jeźdźcy Północy, i osiedlili się na zielonych obszarach Rohanu, poprzednio nazywanego Kalenardhonem i stanowiącego część królestwa Gondoru; Rohirrimowie wspierali władców z Minas Tirith w ich wojnach. Na północy za wodospadami Rauros i Bramą Argonath były inne jeszcze miejsca obronne i siły prastare, o których ludzie niewiele wiedzieli i których złe stwory nie śmiały napastować aż do czasów, gdy Sauron, ich posępny władca, nie wypowie znów wojny światu. Dopóki ta godzina nie wybiła, Nazgule nigdy więcej od czasów Earnila nie ważyły się przeprawić na drugi brzeg Anduiny ani wyjść ze swej twierdzy w postaci widzialnej dla oczu ludzkich.

Przez wszystkie dni Trzeciej Ery po upadku Gil-galada mistrz Elrond mieszkał w Imladris i tam się skupiło wielu elfów oraz innych mądrych i obdarzonych mocą istot spośród różnych gatunków stworzeń żyjących podówczas w Śródziemiu. Elrond przechował też przez okres życia wielu pokoleń ludzkich pamięć o wszystkim, co było piękne; jego dom stał się schronieniem dla znużonych i uciśnionych, a także skarbnicą dobrych rad, mądrości i wiedzy. Ten dom był też schronieniem dla Spadkobierców Isildura, w ich dzieciństwie i w starości, ze względu na więź pokrewieństwa z Elrondem, a także dlatego, że gospodarz Imladris jako Mędrzec wiedział, iż z tego rodu przyjdzie ktoś, komu pisana jest wielka rola w wydarzeniach Trzeciej Ery. W oczekiwaniu na przyjście tego bohatera, w okresie zmierz-

chu Dunedainów; którzy wędrowali po kraju, szczątki miecza Elendila powierzone były na przechowanie Elrondowi.

W Eriadorze Imladris było głównym ośrodkiem skupiającym Elfy Wysokiego Rodu, a w Lindonie resztki ludu króla elfów, Gil-galada, osiedliły się w Szarej Przystani. Ci niekiedy odwiedzali Eriador, lecz mieszkali najchętniej na wybrzeżu, w pobliżu morza, budowali i utrzymywali w porządku okręty, na których Pierworodni odpływali, gdy ich świat znużył, na najdalszy Zachód. Panem Przystani był Kirdan, Budowniczy Okrętów, jeden z najmożniejszych między Mędrcami.

O Trzech Pierścieniach, które elfowie uchronili od skażenia, Mędrcy nigdy otwarcie nie mówili; niewielu też Eldarów wiedziało, gdzie są one przechowywane. Lecz po upadku Saurona posługiwano się ich czarodziejską mocą, a tam, gdzie się znajdowały, panowało wesele i wszystko było bezpieczne od niszczycielskiego działania czasu. Toteż przed upływem Trzeciej Ery elfowie domyślili się, że Pierścień z Szafirem jest w ręku Elronda, w pięknej dolinie Rivendell, w domu, nad którym gwiazdy niebieskie świeciły najjaśniej; Pierścień z Diamentem miała w krainie Lorien pani Galadriela, królowa leśnych elfów, żona Keleborna z Doriathu; chociaż sama pochodziła ze szczepu Noldorów i pamiętała dni szczęśliwości w Valinorze. Była najpiękniejsza i najmożniejsza ze wszystkich elfów, którzy pozostali w Śródziemiu. Lecz Pierścień z Rubinem nie ujawnił się aż do końca i oprócz Elronda, Galadrieli i Kirdana nikt nie wiedział, kto go przechowuje.

Tak więc zachowało się w ciągu całej tej ery nie umniejszone szczęście i piękno elfów w dwóch krainach: w Imladris i w Lothlorien, ukrytym królestwie pomiędzy Kelebrantem a Anduiną, gdzie drzewa wydawały złote kwiaty i gdzie żaden ork ani inny zły stwór nie ośmielał się wchodzić. Lecz wielu elfów przewidywało, że jeśli Sauron kiedyś wróci i odnajdzie zagubiony Pierścień Rządzący lub jeśli jego przeciwnicy ten Pierścień znajdą i zniszczą, w obu przypadkach Trzy Pierścienie stracą moc i zwiędnie wszystko, co dzięki nim trwało, nastąpi zmierzch elfów i zacznie się panowanie człowieka.

Tak się rzeczywiście potem stało: Jedyny, Siedem i Dziewięć unicestwiono, Trzy odeszły za morze, a z ich odejściem skończyła się Trzecia Era i zamknęła się Historia Eldarów i Śródziemia. Były to Lata Uwiądu, gdy ostatnie kwitnienie elfów w krajach leżących na wschód od morza doczekało się swojej zimy. W tym okresie Noldorowie jeszcze chodzili po Bliższych Ziemiach piękniejsi i możniejsi niż inne dzieci świata, a uszy śmiertelników słyszały ich mowę. Wiele rzeczy pięknych i cudownych było podówczas na ziemi, a także wiele złych i okropnych: orkowie, trolle, smoki, dzikie bestie, ale też osobliwe prastare mądre leśne istoty, których imiona nawet są dzisiaj zapomniane.

Krasnoludowie pracowali w górach, cierpliwie i kunsztownie kując w metalu i obciosując kamienie, a nikt dziś nie dorównuje im w tych sztukach. Lecz przybliżało się panowanie ludzi i wszystko się zmieniało, aż wreszcie Władca Ciemności znów powstał w Mrocznej Puszczy.

Las ten niegdyś nazywał się Wielką Zieloną Puszczą, a jego komnaty i korytarze nawiedzane były przez różne zwierzęta i śpiewające wesoło ptaki; pod dębami i bukami panował tam król Thranduil.

Lecz z biegiem lat, gdy Trzecia Era świata dobiegała końca, z wolna od południo- wschodu zakradały się do lasu Ciemności i strach wypełniał cieniste polany; dzikie bestie żerowały tam, a złe, okrutne stwory zastawiały swoje sidła.

Wtedy zmieniono nazwę lasu i nazwano go Mroczną Puszczą, bo gęste nocne cienie zalegały ją i mało kto odważał się zapuszczać na jej ścieżki, chyba tylko do północnej części, gdzie lud Thranduila jeszcze trzymał złe siły w ryzach. Zrazu nie wiedziano, skąd się te złe siły tam wzięły i nawet Mędrcy przez długi czas nie mogli odkryć prawdziwej przyczyny. A był to cień Saurona i znak jego powrotu.

Sauron bowiem opuściwszy wschodnie pustkowia obrał sobie siedzibę w południowej części lasu, gdzie z wolna urastał i znowu przybierał widomy kształt. Zamieszkał pod czarną górą i tam się oddawał czarom, a wszystkie stworzenia bały się Czarnoksiężnika z Dol Guldur, chociaż początkowo nie zdawały sobie sprawy, jak wielkie niebezpieczeństwo grozi im z jego strony.

Kiedy pierwsze cienie padły na Mroczną Puszczę, w zachodniej części Śródziemia pojawili się Istari, nazywani przez ludzi czarodziejami. Nikt podówczas nie wiedział, skąd przybyli, z wyjątkiem Kirdana z Szarej Przystani, on zaś tylko Elrondowi i Galadrieli wyjawił, że to są goście zza Morza. Później rozeszła się wśród elfów wiadomość, że są to wysłańcy Władców Zachodu, którzy mają się przeciwstawić władzy Saurona, gdyby Nieprzyjaciel znów podniósł głowę, a także pobudzać elfów, ludzi i wszelkie istoty dobrej woli do mężnych czynów. Z wyglądu przypominali ludzi, krzepkich starców, i prawie się nie zmieniali z biegiem czasu, starzeli się bardzo powoli, chociaż dźwigali ciężkie troski; byli obdarzeni niezwykłą mądrością, a także cudowną mocą, zarówno umysłu, jak rąk. Odbywali długie, dalekie podróże wśród elfów i ludzi; rozmawiali ze zwierzętami i ptakami; mieszkańcy Śródziemia rozmaicie ich nazywali, lecz prawdziwych swoich imion nie ujawniali nikomu. Najważniejsi z Istarich byli dwaj, których elfowie nazywali Mithrandirem i Kurunirem, a ludzie na Północy — Gandalfem i Sarumanem. Z nich zaś starszy był Kurunir, który najwcześniej ze wszystkich Istarich przybył do Śródziemia. Następni z kolei pojawili się Mithrandir i Radagast, a potem inni, którzy się skierowali do krain wschodnich i nie występują w tych opowieściach. Radagast przyjaźnił się ze zwierzętami i ptakami; Kurunir przestawał najczęściej z ludźmi, odznaczał się obrotnością języka i wielką zręcznością we wszystkich rodzajach kowalskiego rzemiosła. Mithrandira łączyła szczególna zażyłość z Elrondem i elfami. Wędrował daleko na północ i na zachód, gdzie nie osiadł na stałe i w żadnym kraju nie urządził sobie domu: Kurunir natomiast wędrował głównie po wschodnich częściach, a wracając z podróży przebywał w Orthanku, w Kręgu Isengardu, zamienionym w twierdzę przez Numenorejczyków za dni ich potęgi.

Najczujniejszy był Mithrandir i on to pierwszy zaczął podejrzewać prawdziwą

przyczynę ciemności w Mrocznej Puszczy, gdy bowiem na ogół przypuszczano, że działają tam Upiory Pierścienia; Mithrandir dostrzegł w tym cień powracającego Saurona; poszedł do Dol Guldur i Czarnoksiężnik uciekł przed nim. Przez długi czas potem panował czujny pokój. Wkrótce jednak Cień powrócił jeszcze potężniejszy niż przedtem i wówczas zwołano naradę Mędrców, nazwaną Białą Radą; uczestniczyli w niej Elrond, Galadriela, Kirdan i inni najdostojniejsi Eldarowie, a także Mithrandir i Kurunir.

Kurunir (czyli Saruman Biały) został wybrany na przewodniczącego Rady, gdyż on najlepiej znał dawne postępki Saurona. Galadriela chciała, aby głową Rady był Mithrandir, czym uraziła Sarumana, dumnego i coraz bardziej żądnego władzy. Mithrandir odmówił objęcia tego urzędu, gdyż nie chciał się krępować żadną więzią czy zależnością prócz posłuszeństwa woli tych, którzy go przysłali do Śródziemia; nie chciał też osiedlić się w jakimś stałym miejscu ani oczekiwać na czyjekolwiek wezwanie. Wtedy to Saruman zaczął zgłębiać wiedzę o Pierścieniach Władzy, o ich powstaniu i historii.

Tymczasem Cień rozszerzał się, a niepokój dręczył serca Elronda i Mithrandira. Wreszcie Mithrandir, narażając się na okropne niebezpieczeństwa, poszedł raz jeszcze do lochów Czarnoksiężnika; przekonał się, że jego obawy były słuszne, i uciekł. Po powrocie rzekł do Elronda:

— Niestety, sprawdziły się nasze złe przeczucia. To nie jeden z Ulairich, jak wielu od dawna sądziło. To sam Sauron przybrał nową postać i rośnie szybko. Znowu chce zgromadzić w swoim ręku wszystkie Pierścienie i wytrwale szuka śladu Jedynego, a także Spadkobierców Isildura, nie wiedząc wszakże, czy któryś z nich jeszcze żyje na ziemi.

Na to Elrond odparł:

— Już w godzinie, gdy Isildur zdobył Pierścień i nie zechciał się go wyrzec, sprawa została przesądzona i Sauron musiał wrócić.

— Ale Jedyny zaginął — powiedział Mithrandir — i dopóki jest w ukryciu, możemy pokonać Nieprzyjaciela, jeśli zgromadzimy wszystkie nasze siły i nie będziemy zbyt długo zwlekali.

Zwołano Białą Radę i Mithrandir nalegał na jej członków, by natychmiast przystąpić do działania, lecz Kurunir sprzeciwił się temu, twierdząc, że powinni czekać i śledzić dalszy rozwój zdarzeń.

— Nie sądzę — mówił — aby udało się kiedykolwiek odnaleźć Jedyny Pierścień w Śródziemiu. Wpadł do Anduiny i dawno, jak myślę, potoczył się do morza. Tam będzie leżał na dnie aż do ostatniego dnia, kiedy cały świat się rozpadnie i głębiny się poruszą.

Nie przedsięwzięto więc na razie żadnych kroków, chociaż Elronda nękał niepokój, tak że powiedział do Mithrandira:

— Mimo wszystko przeczuwam, że Jedyny odnajdzie się, a wtedy znów wybuchnie wojna i tą wojną zakończy się Trzecia Era. Zakończy się niestety drugim

zwycięstwem ciemności, chyba że ocali nas jakiś dziwny przypadek, którego oczy moje nie umieją zobaczyć.

— Wiele jest na świecie dziwnych przypadków — odparł Mithrandir — i często pomoc przychodzi z ręki słabej istoty, gdy Mędrcy zawodzą.

Tak więc Mędrcy niepokoili się, lecz żaden z nich jeszcze nie wiedział, że Kurunir knuje czarne plany i że w głębi serca już się stał zdrajcą; nie chciał on, by ktokolwiek inny znalazł Jedyny Pierścień, pragnął go zdobyć dla siebie, aby cały świat nagiąć do swojej woli.

Zbyt długo badał sposoby działania Saurona, zrazu po to, by go zwyciężyć, lecz potem z zazdrością, i zamiast nienawidzić zła; jakie tamten wyrządzał, zapragnął z nim rywalizować i dorównać jego potędze. Przypuszczał, że Jedyny Pierścień należący pierwotnie do Saurona będzie szukał swego pana i dlatego znów się ujawni; lecz gdyby Sauron został przepędzony, Pierścień nie wyszedłby nigdy z ukrycia. Dlatego Saruman gotów był igrać z niebezpieczeństwem i chciał na jakiś czas zostawić Saurona w spokoju, ufając, że potrafi przechytrzyć zarówno przyjaciół, jak Nieprzyjaciela, gdy Pierścień się znajdzie.

Wystawił straże na Polach Gladden i wkrótce się przekonał, że słudzy Saurona przeszukują pilnie Wielką Rzekę w tej okolicy.

A więc Sauron już wiedział, w jaki sposób zginął Isildur. Saruman zląkł się, wycofał

do Isengardu i umocnił tę fortecę; pogrążył się jeszcze głębiej w historii Pierścieni Władzy i w studiach nad sztuką ich wykuwania. Nikomu z Rady nie wspomniał o swoich poszukiwaniach, mając nadzieję, że pierwszy trafi na ślad Jedynego Pierścienia. Zwerbował liczną rzeszę szpiegów, wielu spośród ptaków, Radagast mu w tym pomagał, nie podejrzewając zdrady i myśląc, że to wspólne plany wymagają śledzenia Nieprzyjaciela. Cień w Mrocznej Puszczy pogłębiał się, a w Dol Guldur gromadziły się z różnych ciemnych zakątków złe stwory, zjednoczone w posłuszeństwie jednej woli, a cała ich nikczemność kierowała się przeciw elfom i niedobitkom z Numenoru. Toteż gdy na kolejnym zebraniu Rady debatowano o tajnikach Pierścieni, Mithrandir powiedział:

— Nie jest konieczne, aby się Jedyny Pierścień odnalazł, dopóki bowiem istnieje gdzieś na ziemi, nie unicestwiony, choćby w ukryciu, żyje też zawarta w nim moc, Sauron może rosnąć i nie traci nadziei. Siła elfów i ich przyjaciół jest teraz mniejsza niż niegdyś. Wkrótce Sauron stanie się za silny, abyście mogli mu się przeciwstawić, nawet jeśli nie odzyska Wielkiego Pierścienia. Rządzi bowiem Dziewięcioma, a z Siedmiu trzy są też w jego ręku. Musimy uderzyć natychmiast.

Tym razem Kurunir zgodził się, bo chciał, żeby Saurona wypędzono z Dol Guldur, leżącego w pobliżu Wielkiej Rzeki, i żeby w ten sposób pozbawiono go możliwości swobodnego przeszukiwania Anduiny. Po raz ostatni wówczas Kurunir pomógł Radzie i wspólnymi siłami zaatakowano Dol Guldur, przepędzono Saurona z jego twierdzy, a Mroczna Puszcza na krótki czas uwolniła się od złego

uroku.

Lecz zadali cios zbyt późno. Władca Ciemności przewidywał go i zdążył sobie przygotować odwrót. Wysłał wcześniej Ulairich, dziewięciu swoich sług, aby na nowym miejscu czekali na niego.

Ucieczka jego była mylącym wybiegiem, bo Sauron wrócił zaraz i nim Mędrcy mogli mu w tym przeszkodzić, zajął dawne swoje królestwo Mordor i odbudował Czarne Wieże Barad-dur. W tym też roku Biała Rada zebrała się po raz ostatni, a Kurunir zamknąwszy się w Isengardzie nie naradzał się już z nikim więcej, polegając tylko na własnym rozumie.

Gromadzili się orkowie, zbroiły się dzikie ludy na dalekim wschodzie i na południu. I gdy narastał strach, gdy krążyły coraz groźniejsze pogłoski o wojnie, sprawdziły się przeczucia Elronda i Jedyny Pierścień znalazł się, a stało się to przypadkiem, dziwniejszym niż sam Mithrandir mógł się spodziewać; ani Kurunir, ani Sauron nic o tym nie wiedzieli. Pierścień bowiem został wyłowiony z Anduiny bardzo dawno, znacznie wcześniej niż ci dwaj zaczęli go szukać, a wyłowił go chłopiec z plemienia rybaków niewielkiego wzrostu, żyjących nad Wielką Rzeką, w czasach, gdy jeszcze królowie rządzili w Gondorze. Znalazca ukrył się wraz ze swoją zdobyczą pod korzeniami gór. Tam więc Pierścień przebywał i dopiero w roku zdobycia Dol Guldur dostał się w ręce pewnego wędrowca, który uciekł przed orkami w głąb podziemi. Ten zabrał ze sobą Pierścień do kraju Perianów, czyli Małych Ludzi lub Niziołków zamieszkujących w zachodniej części Eriadoru. Plemię to aż do owego dnia było lekceważone przez elfów i ludzi; ani Sauron, ani żaden z Mędrców, z wyjątkiem Mithrandira, podczas wszystkich narad nigdy o nim nie pomyślał.

Dzięki szczęśliwemu przypadkowi oraz dzięki swej czujności Mithrandir pierwszy dowiedział się o tym, że Pierścień jest w posiadaniu owego Niziołka, zanim wiadomość ta doszła do Saurona; jednakże był zbity z tropu i pełen wątpliwości. Zła moc tego klejnotu tak była wielka, że żaden z Mędrców nie odważyłby się nim posługiwać, chyba że sam chciałby stać się tyranem i Władcą Ciemności — jak Kurunir; z drugiej strony niemożliwe było ukrycie Pierścienia na dłuższy czas przed Sauronem. Także sztuka elfów nie wystarczała, aby klejnot unicestwić. Toteż Mithrandir z pomocą Dunedainów z Północy roztoczył opiekę nad krajem Perianów i czekał na rozwój wydarzeń. Sauron wszakże miał wiele uszu i wkrótce usłyszał pogłoski o Jedynym Pierścieniu, którego pożądał ponad wszystko, wysłał więc po niego Nazgulów. Wkrótce potem wybuchła wojna i Trzecia Era zakończyła się tak, jak się zaczęła — bitwą z Sauronem.

Świadkowie tych zdarzeń i czynów wielkiego męstwa oraz czarodziejskiej mocy uwiecznili je w Kronikach Wojny o Pierścień, zakończonej niespodziewanym zwycięstwem i z dawna przewidywanym smutkiem. Tu powiedzmy więc tyl-

ko, że Spadkobierca Isildura powstał na Północy, podjął szczątki miecza Elendila, które dla niego przekuto na nowo w Rivendell, ruszył na wojnę i okazał się wielkim wodzem ludzi. Był to Aragorn, syn Arathorna, trzydziesty dziewiąty potomek Isildura w prostej linii, bardziej jednak podobny do Elendila niż do wszystkich innych swoich przodków. Walki toczyły się w Rohanie, obalono zdrajcę, Kurunira i zburzono Isengard; potem wielka bitwa rozegrała się na przedpolach stolicy Gondoru. Władca Morgulu, dowódca armii Saurona, runął w otchłań ciemności, a Spadkobierca Isildura poprowadził wojska Zachodu pod Czarne Wrota Mordoru.

W tej ostatniej bitwie uczestniczyli: Mithrandir, synowie Elronda, król Rohanu, książęta Gondoru i Spadkobierca Isildura wraz z Dunedainami z Północy. Zdawało się, że już czeka ich niechybna śmierć i klęska, a całe ich męstwo jest daremne, bo Sauron miał nad nimi zbyt wielką przewagę. Lecz w ostatniej chwili sprawdziły się słowa Mithrandira i gdy Mędrcy zawiedli, przyszła pomoc z ręki słabej istoty; albowiem, jak opiewają to liczne pieśni, właśnie Perianowie, plemię Małych Ludzi, mieszkańcy nor w stokach wzgórz i wśród łąk, ocalili ich wszystkich.

Jak powiadają, Niziołek Frodo na prośbę Mithrandira wziął na swe barki brzemię i w towarzystwie jednego tylko sługi przeszedł długą drogę wśród niebezpieczeństw i ciemności. W końcu na przekór Sauronowi dotarł do Góry Przeznaczenia i wrzucił Wielki Pierścień w ten sam ogień, w którym go niegdyś wykuto. W ten sposób Pierścień został nareszcie unicestwiony, a jego zły czar pochłonęły płomienie.

Wtedy Sauron się załamał, ostatecznie pokonany uciekł przemieniony w nikczemny cień, wieże Barad-duru runęły w gruzy, a wiele lądów zatrzęsło się od łoskotu ich upadku. Wrócił pokój, ziemia cieszyła się nową wiosną, Spadkobierca Isildura został koronowany królem Gondoru i Arnoru, a Dunedainowie odzyskali potęgę i chwałę. Na dziedzińcu w Minas Anor znowu zakwitło Białe Drzewo, wyhodowane z sadzonki, którą Mithrandir znalazł w śniegu Mindolluiny, wznoszącej się wysoko i bielejącej nad Grodem Gondoru, a dopóki żyło to drzewo, pamięć o Dawnych Dniach nie wygasła całkowicie w sercach królów.

Wszystko to zostało osiągnięte głównie dzięki radom i czujności Mithrandira, lecz dopiero w ostatnich dniach wojny objawił się on, jako wielki, czcigodny mąż, gdy w białej szacie pędził do boju.

I dopiero wtedy, gdy już miał opuścić Śródziemie, dowiedziano się, że był od dawna powiernikiem Czerwonego Pierścienia Ognia.

Pierścień ten początkowo miał Kirdan, Władca Przystani, lecz odstąpił go Mithrandirowi, gdyż wiedział, skąd ten gość przybył i dokąd w końcu powróci.

— Weź ten Pierścień — rzekł — aby cię podtrzymywał i bronił od znużenia,

gdyż czekają cię wielkie trudy i ciężkie troski. To jest Pierścień Ognia i może z jego pomocą zdołasz zagrzać serca do dawnego męstwa w tym coraz zimniejszym świecie. Co do mnie, serce moje związane jest z morzem i wytrwam na tym szarym wybrzeżu strzegąc Przystani, dopóki nie odpłynie z niej ostatni okręt. Ale wówczas i ciebie tu znów zobaczę.

Był to biały okręt i długo trwała jego budowa; długo też czekał w Przystani na ten koniec, którego Kirdan się spodziewał. Kiedy więc wszystko się spełniło, gdy Spadkobierca Isildura stanął na czele ludzi i objął panowanie nad Zachodem, było już jasne; że skończyła się władza Trzech Pierścieni, a świat postarzał się i zszarzał dla elfów. Wówczas ostatni Noldorowie odpłynęli z Przystani, opuszczając Śródziemie na zawsze. Wreszcie i powiernicy Trzech Pierścieni przybyli nad morze i mistrz Elrond wstąpił na pokład okrętu, który Kirdan dla niego przygotował. W zmierzchu jesiennym okręt wyruszył z Mithlondu i płynął, dopóki morze Zakrzywionego Świata nie zapadło się pod nim, wichry kulistego nieba nie przestały nim targać i nie uniósł się w przestworza ponad mgły świata, by przejść na Prastary Zachód. Taki jest w historii i w pieśni koniec Eldarów.

Indeks

W książce tej jest tak wiele imion własnych, że uznałem za stosowne w indeksie oprócz odsyłacza do odpowiednich stron podać krótkie wyjaśnienia dotyczące danych osób i miejsc. Nie są to streszczenia wszystkich zawartych w tekście opisów, a w odniesieniu do głównych postaci skróciłem te notki do minimum, lecz że taki indeks musi być z konieczności bardzo długi, więc zredukowałem jego rozmiary różnymi sposobami.

Przede wszystkim wykorzystałem w tym celu fakt, że często w tej książce tłumaczenie nazw z języka elfów występuje jako nazwa samodzielna, na przykład stolica Króla Thingola nazywa się Menegroth lub „Tysiąc Grot" (przy czym obie nazwy występują obocznie). W większości podobnych przypadków łączę nazwę w języku elfów i jej tłumaczenie pod jednym hasłem, tak że podane strony odnoszą się nie tylko do nazwy figurującej w haśle (np. pod hasłem Echoriath wynotowano także stronice zawierające nazwę „Góry Okrężne"). Nazwy przetłumaczone podałem pod osobnymi hasłami, lecz z objaśnieniem, do którego zasadniczego hasła należy je odnieść, i tylko wtedy; jeśli w tekście występują samodzielnie. Nazwy opatrzone cudzysłowem są tłumaczeniem oryginalnych, np. Tol Eressea „Samotna Wyspa"; wiele ich występuje w tekście, lecz w indeksie wiele jeszcze dodałem. Informacje dotyczące nazw nie przetłumaczonych znajdują się w Dodatku. Dla wielu tytułów i formułek oficjalnych; jak np. „Odwieczny Król" czy też „Dwa Pokolenia", nie podałem odpowiedników w języku elfów. Dokonałem wśród nich selekcji, ale większość figuruje w indeksie.

Starałem się dać w notkach pełną informację, niekiedy także odsyłając czytelnika do stron, na których jest mowa o danej sprawie, chociaż bez wymienienia hasła.

Wyjątek stanowią nieliczne przypadki, gdy imię własne powtarza się w tekście wiele razy; wtedy musiałem użyć słówka „passim" (dotyczy to takich np. nazw, jak Beleriand lub Valarowie), lecz podawałem stronę, gdzie się znajdują szczególnie ważne fragmenty odnoszące się do tych haseł. W hasłach dotyczących książąt noldorskich nie uwzględniam stron, gdzie występują oni jedynie w nawiązaniu do swoich synów czy rodów.

Odsyłając do trylogii „Władca Pierścieni”, podaję tytuł tomu, księgę oraz rozdział.

A

Adanedhel — „Człowiek-Elf”, imię nadane Turinowi w Nargothrondzie.

Adunakhor — „Władca Zachodu”, imię, które przybrał dziewiętnasty król Numenoru; pierwszy, który wybrał sobie imię w języku adunaickim (numenorejskim); w języku quenejskim nosił imię Herunumen.

Aduranta — Szósty, najdalej na południe wysunięty dopływ Gelionu w Ossiriandzie. Nazwa znaczy „podwójny nurt”, ponieważ rzeka ta rozdziela się, opływając wokół wyspę Tol Galen.

Aeglos — „Śnieżne Ostrze”, włócznia Gil-galada.

Aegnor — Czwarty syn Finarfina, wraz z bratem Angrodem bronił północnych stoków Dorthonionu. Poległ w bitwie Dagor Bragollach. Imię znaczy „Dziki Ogień”.

Aelin-uial — „Stawy Półmroku”, miejsce, gdzie Aros wpadał do Sirionu.

Aerandir — „Morski Wędrowiec”, jeden z trzech marynarzy towarzyszących Earendilowi w podróżach.

Aerina — Krewniaczka Hurina w Dor-lominie, żona Easterlinga Broddy. Pomogła Morwenie po Nirnaeth Arnoediad.

Agarwaen — „Splamiony Krwią”, imię, które sam sobie nadał Turin po przybyciu do Nargothrondu.

Aglarond — „Błyszczące czary” w Helmowym Jarze w Ered Nimrais (por. „Dwie Wieże”, III,8).

Aglon — „Wąski Przesmyk” między Dorthonionem a wzniesieniami położonymi na zachód od wzgórza Himring.

Ainulindale — „Muzyka Ainurów”, zwana też „Wielką Muzyką”, „Wielką Pieśnią”. Także tytuł opowieści o Stworzeniu, przypisywanej Rumilowi z Tirionu, napisanej za Dawnych Dni.

Ainurowie — „Święci”, pierwsze istoty stworzone przez Iluvatara, powołane do życia przed powstaniem Ei. Nazwa obejmuje Valarów i Majarów.

Akallabeth — „Upadły”, w jęz. adunaickim (numenorejskim) równoważnik nazwy Atalante w jęz. quenejskim. Również tytuł relacji o upadku Numenoru.

Alkarinque — „Wspaniała”, nazwa gwiazdy.

Alkarondas — Okręt Ar-Farazona, na którym pożeglował do Amanu.

Aldaron — „Pan Lasów”, w jęz. quenejskim tytuł Valara Oromego (por. Tauron).

Aldudenie — „Lament po stracie Dwóch Drzew”, ułożony przez elfa Elemmirego z plemienia Vanyarów.

Almaren — Pierwsza siedziba Valarów na Ardzie przed drugą napaścią Melkora. Wyspa na ogromnym jeziorze pośrodku Śródziemia.

Alqualonde — „Łabędzia Przystań”, główne miasto i port Telerich na wybrzeżu Amanu.

Aman — „Błogosławiony, Wolny od Zła”, nazwa kraju na Zachodzie, za Wielkim Morzem, gdzie zamieszkali Valarowie po opuszczeniu wyspy Almaren. Często wymieniane jako Błogosławione Królestwo.

Amandil — „Miłujący Aman”, ostatni książę Andunie w Numenorze, potomek Elrosa, ojciec Elendila. Nie powrócił z wyprawy do Valinoru.

Amarie — Ze szczepu Vanyarów; ukochana Finroda Felagunda, pozostała w Valinorze.

Amlach — Syn Imlacha, syna Maracha, przywódca rebelii Ludzi z Estoladu; zawrócił ze złej drogi i służył pod rozkazami Maedhrosa.

Amon Amarth — „Góra Przeznaczenia”, nazwa nadana Orodruinie, gdy jej ognie się przebudziły po powrocie Saurona z Numenoru.

Amon Ereb — „Samotne Wzgórze” (także po prostu Ereb) między uskokiem Ramdal a rzeką Gelion w Beleriandzie Wschodnim.

Amon Ethir — „Wzgórze Zwiadu”, wzniesione przez Felagunda na wschód od Bramy Nargothrondu.

Amon Gwareth — Wzgórze, na którym zbudowano Gondolin, pośród równiny Tumladen.

Amon Obel — Wzgórze pośród lasu Brethil, na którym zbudowano Efel Brandir.

Amon Rudh — „Łysy Pagórek”, samotne wzniesienie na równinie na południe od Brethilu, siedziba Mima i kryjówka bandy rozbójników Turina.

Amon Sul — „Wzgórze Wiatrów” w Arnorze („Wichrowy Czub” we „Władcy Pierścieni”).

Amon Uilos — Nazwa Oiolosse w jęz. sindarińskim.

Amras — Bliźni brat Amroda, najmłodszego syna Feanora. Obaj bracia zginęli podczas napaści na lud Earendila przy ujściu Sirionu.

Amrod — Por. Amras.

Anach — Przełęcz umożliwiająca wyjście z Taur-nu-Fuin (Dorthonion) przy zachodnim krańcu Ered Gorgoroth.

Anadune — „Westernesse”, nazwa Numenoru w jęz. adunaickim (numenorejskim) (por. Numenor).

Anar — Nazwa Słońca w jęz. quenejskim.

Anarion — Młodszy syn Elendila, który wraz z ojcem i bratem Isildurem uratował się z zatopienia Numenoru i założył w Śródziemiu królestwo numenorejskie na wygnaniu. Pan na Minas Anor. Poległ podczas oblężenia Baradduru.

Anarrima — Nazwa gwiazdozbioru.

Andor — „Kraina Daru”, Numenor.

Andram — „Wielki Mur”, nazwa uskoku dzielącego w poprzek teren Beleriandu.

Androth — Groty wśród wzgórz Mithrimu, gdzie Tuor został przygarnięty przez Elfy Szare.

Anduina — „Długa Rzeka” na wschód od Gór Mglistych, zwana także Wielką. Rzeką.

Andunie — Miasto i przystań na zachodnim wybrzeżu Numenoru. Książęta Andunie.

Anfauglir — Imię wilka Karcharotha, przetłumaczone w tekście jako „Spragniona Gardziel”.

Anfauglith — Nazwa równiny Ard-galen po jej spustoszeniu przez Morgotha podczas Bitwy Nagłego Płomienia, przetłumaczona w tekście jako „Dławiący Pył”. Por. Dor-nu-Fauglith.

Angainor — Łańcuch wykuty przez Aulego i dwukrotnie użyty do spętania uwięzionego Melkora.

Angband — „Żelazne Więzienie”, „Piekło Żelaza” — ogromna twierdza Morgotha w północno-zachodniej części Śródziemia. Oblężenie Angbandu.

Anghabar — „Żelazne Doły”, kopalnia w Górach Okrężnych otaczających równinę Gondolinu.

Anglachel — Miecz wykuty z żelaza meteorytu, ofiarowany Thingolowi przez Eola, a później oddany Belegowi. Po przekuciu go dla Turina otrzymał nazwę Gurthang.

Angrenost — „Żelazna Forteca”, twierdza numenorejska na zachodniej granicy Gondoru, później siedziba czarodzieja Kurunira (Sarumana). Patrz Isengard.

Angrim — Ojciec Gorlima Nieszczęśliwego.

Angrist — „Żelazny Topór”, nóż zrobiony przez Telchara z Nogrodu, zabrany Kurufinowi przez Berena i przez niego użyty potem do wyłuskania Silmarila z korony Morgotha.

Angrod — Trzeci syn Finarfina, wraz ze swym bratem Aegnorem bronił północnych stoków Dorthonionu. Poległ w bitwie Dagor Bragollach.

Anguirel — Miecz Eola; zrobiony z tego samego metalu co Anglachel.

Ankalagon — Największy ze skrzydlatych smoków Morgotha, zabity przez Earendila.

Annael — Elf Szary z Mithrimu, przybrany ojciec Tuora.

Annatar — „Pan Darów”, imię przybrane przez Saurona w Drugiej Erze, gdy w złudnie szlachetnej postaci ukazywał się tym Eldarom; którzy zostali w Śródziemiu.

Annon-in-Gelydh — „Brama Noldorów”, wejście do podziemnego koryta rzeki w zachodnich górach Dor-lominu, prowadzące do Kirith Ninniach.

Annuminas — „Wieża Zachodu” (czyli wieża Westernesse, Numenoru), gród królów Arnoru nad jeziorem Nenuial.

Anor — Patrz Minas Anor.

Apanonar — „Później Urodzeni”. Tak elfowie nazywali ludzi.

Aradan — Imię Malacha, syna Maracha w jęz. sindarińskim.

Aragorn — Trzydziesty dziewiąty Spadkobierca Isildura w linii prostej, król zjednoczonych królestw Arnoru i Gondoru po Wojnie o Pierścień; zaślubił Arwenę, córkę Elronda. Nazywany Spadkobiercą Isildura.

Araman — Jałowe pustkowie na wybrzeżu Amanu pomiędzy górami Pelori a Morzem, ciągnące się na północ aż do Helkarakse.

Aranel — Imię Diora, Spadkobiercy Thingola.

Aranruth — „Gniew Króla”. Imię miecza Thingola. Miecz ten przetrwał ruinę Doriathu i dostał się w ręce królów Numenoru.

Aranwe — Elf z Gondolinu, ojciec Voronwego.

Aratan — Drugi syn Isildura, poległ wraz z ojcem na Polach Gladden.

Aratarowie — „Wyniesieni Wysoko”. Ośmiu Valarów obdarzonych największą mocą.

Arathorn — Ojciec Aragorna.

Arda — „Królestwo”, nazwa Ziemi jako królestwa Manwego.

Ard-galen — Wielka trawiasta równina na północ od Dorthonionu, po spustoszeniu nazwana Anfauglith i Dor-nu-Fauglith. Pierwotna nazwa znaczy „Zielony Obszar”. Por. Kalenardhon] — (Rohan).

Aredhela — „Szlachetna Córa Elfów”, siostra Turgona z Gondolinu, schwytana przez Eola w Nan Elmoth, matka Maeglina, nazywana także Ar-Feiniel, Białą Panią Noldorów, Białą Panią Gondolinu.

Ar-Farazon — „Złoty”, dwudziesty czwarty i ostatni król Numenoru, w jęz. quenejskim zwany Tar-Kalionem. Wziął do niewoli Saurona, lecz potem dał mu się opętać i popłynął na czele wielkiej floty na wojnę z Amanem.

Ar-Feiniel — Patrz Aredhela.

Ar-Gimilzor — Dwudziesty drugi król Numenoru, prześladowca Elendilich.

Argonath — „Kamienni Królowie”, Kolumny Królów, olbrzymie posągi Isildura i Anariona nad Anduiną, na północnej granicy Gondoru. (Patrz „Wyprawa”, II, 9).

Ariena — Z rodu Majarów, której Valarowie powierzyli sterowanie okrętem Słońca.

Armenelos — Gród królów Numenoru.

Arminas — Patrz Gelmir — (2).

Arnor — „Kraj Króla”, północne Królestwo Numenorejczyków w Śródziemiu, założone przez Elendila po jego ucieczce z zatopionego Numenoru.

Aros — Rzeka opływająca Doriath od południa.

Arossiach — Brody na Arosie, w pobliżu północno-wschodniego krańca Doriathu.

Ar-Sakalthor — Ojciec Ar-Gimilzora.

Arthad — Jeden z dwudziestu towarzyszy Barahira w Dorthonionie.

Arvernien — Kraina przybrzeżna Śródziemia położona na zachód od ujścia Sirionu. Por. pieśń śpiewaną przez Bilba w Rivendell: „Był marynarzem Earendil w Arvernien mieszkał mieście...” („Wyprawa”; II, 1).

Ar-Zimrafel — Patrz Miriel] — (2).

Askar — Najdalej na północ wysunięty dopływ Gelionu w Ossiriandzie (później nazwany Rathlorielem). Pierwotna nazwa znaczy: bystry, gwałtowny.

Astaldo — „Waleczny”, imię Valara Tulkasa.

Atalante — „Upadły”, nazwa w jęz. quenejskim równoznaczna Akallabeth.

Atanamir — Patrz Tar-Atanamir.

Atanatari — „Ojcowie Ludzi”; patrz Atani.

Atani — „Drugi Lud”, Ludzie (l. poj. Atan). Ponieważ w Beleriandzie przez długi czas Noldorowie znali tylko Trzy Rody Przyjaciół Elfów, nazwa ta (w jęz. sindarińskim Adan, l. mn. Edain) skojarzyła się szczególnie z tymi Rodami i rzadko była używana do oznaczania innych plemion ludzkich, które przybyły do Beleriandu później lub o których wiedziano, że żyją za Górami. Lecz w przemówieniu Iluvatara oznacza w ogóle rodzaj ludzki; Edainowie.

Aule — Valar, jeden z Aratarów, kowal i mistrz rzemiosł, małżonek Yavanny, stworzył krasnoludy.

Avallone — Przystań i miasto Eldarów na Tol Eressei, nazwane tak wg „Akallabeth" „ponieważ było ze wszystkich miast najbliższe Valinorowi".

Avari — „Oporni, Ci, którzy odmówili", nazwa nadana tym elfom, którzy się nie przyłączyli do wędrówki z Kuivienen na Zachód. Patrz Eldarowie i Elfy Ciemne.

Avathar — „Cienie", opuszczony kraj na wybrzeżu Amanu na południe od zatoki Eldamar, między górami Pelori a Morzem, gdzie Melkor spotkał Ungoliantę.

Azaghal — Władca krasnoludów z Belegostu. Zranił Glaurunga i przez niego został zabity w bitwie Nirnaeth Arnoediad.

B

Balan — Imię Beora Starego, zanim podjął on służbę u Finroda.

Balar — Wielka zatoka na południu Beleriandu, do której wpadał Sirion. Także nazwa wyspy w tej zatoce; wyspa ta była podobno wschodnim rogiem Tol Eressei, który się od niej oderwał. Tam mieszkał Kirdan i Gil-galad po klęsce Nirnaeth Arnoediad.

Ballada o Leithian — Pieśń o życiu Berena i Luthien, z której została zaczerpnięta opowieść o ich losach w „Silmarillionie". Leithian tłumaczy się jako „uwolnienie z pęt".

Balrog — „Demon Mocy" w jęz. sindarińskim (w jęz. quenejskim Valarauko), nazwa demonów ognia w służbie Morgotha.

Barad-dur — „Czarna Wieża" Saurona w Mordorze.

Barad Eithel — „Wieża Źródła", twierdza Noldorów w Eithel Sirion.

Barad Nimras — „Wieża Białego Rogu", wzniesiona przez Finroda Felagunda na przylądku na zachód od Eglarestu.

Baragund — Ojciec Morweny; żony Hurina, bratanek Barahira i jeden z jego dwunastu towarzyszy w górach Dorthonionu.

Barahir — Ojciec Berena; ocalił Finroda Felagunda w bitwie Dagor Bragollach i dostał od niego pierścień; poległ w Dorthonionie. Informacje o dalszych losach pierścienia Barahira, który stał się dziedzictwem rodu Isildura, znaleźć można we „Władcy Pierścieni", Dodatek A (l, 3).

Baranduina — „Brunatna Rzeka" w Eriadorze, wpadająca do morza na południe od Gór Błękitnych. W Shire zwana Brandywiną; patrz „Władca Pierścieni".

Bar-en-Dnwedh — „Dom Okupu", nazwa, którą krasnolud Mim nadał swojej siedzibie na Amon Rudh, gdy ją odstąpił Turinowi.

Barian — Starszy syn Beora Starego.

Bauglir — Jedno z imion Morgotha, „Ten, który przymusza".

Beleg — Znakomity łucznik i dowódca strażników pogranicza Doriathu,

zwany Kuthalionem „Mistrzem Łuku", przyjaciel i towarzysz Turina, z którego ręki zginął.

Belegaer — „Wielkie Morze" Zachodu dzielące Śródziemie od Amanu. Nazywane Belegaer; lecz często też po prostu (Wielkim) Morzem Zachodu, Morzem Zachodnim lub Wielką Wodą.

Belegost — „Wielka Twierdza"; jeden z dwóch grodów krasnoludów w Górach Błękitnych. Sindarińska wersja krasnoludzkiej nazwy Gabilgathol. Patrz Mickleburg.

Belegund — Ojciec Riany, żony Huora, bratanek Barahira i jeden z jego dwunastu towarzyszy w Dorthonionie.

Beleriand — Nazwa podobno oznaczała „Krainę Balaru" i pierwotnie odnosiła się tylko do ziem położonych przy ujściu Sirionu, naprzeciw wyspy Balar; potem objęła szersze obszary pradawnego wybrzeża północno-zachodniej części Śródziemia, na południe od fiordu Drengist, a także wszystkie krainy rozciągające się na południe od Hithlumu i na wschód aż do podnóży Gór Błękitnych, przecięte Sirionem na Beleriand Wschodni i Zachodni. Podczas wstrząsów pod koniec Pierwszej Ery Beleriand został rozbity i zalany przez morze tak, że zachował się tylko Ossiriand (Lindon).

Belfalas — Obszar południowego wybrzeża Gondoru nad wielką zatoką o tej samej nazwie.

Belthil — „Boska Światłość", wizerunek Telperiona wykonany przez Turgona w Gondolinie.

Belthronding — Łuk Belega Kuthaliona pogrzebany wraz z nim.

Beor — Zwany Starym. Przywóda pierwszych ludzi, którzy przybyli do Beleriandu, Wasal Finroda Felagunda. Założyciel rodu Beora (zwanego też Najstarszym Rodem Ludzkim albo Pierwszym Rodem Edainów. Ród, lud albo szczep Beora. Por: Balan.

Bereg — Wnuk Bariana, syna Beora Starego (chociaż nie jest to stwierdzone w tekście), przywódca rozłamu wśród ludzi z Estoladu, powrócił na drugą stronę gór do Eriadoru.

Beren — Syn Barahira, wyciął Silmaril z korony Morgotha, aby dać go Thingolowi w zamian za zgodę na małżeństwo z Luthien, córką Thingola. Zabity przez Karcharotha, wilka Angbandu, wrócił ze świata umarłych, jako jedyny ze śmiertelników, i żył z Luthien na wyspie Tol Galen w Ossiriandzie; walczył z krasnoludami przy Sarn Athrad. Pradziad Elronda i Elrosa, protoplasta królów numenorejskich. Zwany także Kamlostem, Erchamionem i Jednorękim.

Biała Góra — Patrz Taniquetil.

Biała Rada — Rada Mędrców w Trzeciej Erze utworzona w celu zwalczania Saurona.

Białe Drzewo — Patrz Telperion, Galathilion, Nimloth (1). Białe Drzewa z Minas Ithil i Minas Anor.

Bitwy o Beleriand — Pierwsza bitwa. Druga — (Bitwa pod Gwiazdami): patrz Dagor-nuin-Giliath. Trzecia — (Bitwa Chwalebna): patrz Dagor Aglareb. Czwarta — (Bitwa Nagłego Płomienia): patrz Dagor Bragollach. Piąta — (Bitwa Nieprzeliczonych Łez): Patrz Nirnaeth Arnoediad. Wielka Bitwa.

Bliższe Ziemie — Śródziemie (zwane również Krainami Zewnętrznymi).

Błogosławione Królestwo — Patrz Aman.

Bor — Przywódca Easterlingów, wraz z trzema synami służył Maedhrosowi i Maglorowi. Synowie Bora.

Borlach — Jeden z trzech synów Bora, poległ wraz z braćmi w bitwie Nirnaeth Arnoediad.

Borlad — Jeden z trzech synów Bora; patrz Borlach.

Boromir — Prawnuk Beora Starego, dziadek Barahira, ojca Berena, pierwszy książę Ladrosu.

Boron — Ojciec Boromira.

Borthand — Jeden z trzech synów Bora; patrz Borlach.

Bragollach — Patrz Dagor Bragollach.

Bramy Lata — Wielki festyn w Gondolinie; w wigilię tego święta siły Morgotha napadły na gród.

Brandir — Zwany Kulawym; władca Ludu Halethy po śmierci swego ojca Handira. Kochał się w Nienor. Zabił go Turin.

Bratobójstwo — Rzeź Telerich dokonana przez Noldorów w Alqualonde.

Bregolas — Ojciec Baragunda i Belegunda, poległ w bitwie Dagor Bragollach.

Bregor — Ojciec Barahira i Bregolasa.

Brethil — Las pomiędzy rzekami Teiglinem i Sirionem, siedziba Haladinów (Ludu Halethy).

Brilthor — „Błyszczący Potok”, czwarty z dopływów Gelionu w Ossiriandzie.

Brithiach — Bród na Sirionie, na północ od lasu Brethil.

Brithombar — Północna z dwóch przystani na wybrzeżu Falas w Beleriandzie.

Brithon — Rzeka wpadająca do Wielkiego Morza w Brithombarze.

Brodda — Easterling, który po bitwie Nirnaeth Arnoediad osiadł w Hithlumie, ożenił się z Aeriną, krewną Hurina; zabity przez Turina.

Brody na Arosie — Patrz Arossiach.

C

Cieśnina Lodowej Kry — Patrz Helkarakse.

Czarne Lata — Patrz 352, 358

Czarny Kraj — Patrz Mordor.

Czarny Miecz — Patrz Mormegil.

Czarodzieje — Patrz Istari.

Czerwony Pierścień — Patrz Narya.

D

Daeron — Minstrel i najznakomitszy uczony na dworze króla Thingola. Wynalazca pisma runicznego „kirth”. Kochał się w Luthien i dwakroć ją zdradził.

Dagnir — Jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w Dorthonionie.

Dagnir Glaurunga — „Zguba Glaurunga”, Turin.

Dagor Aglareb — „Bitwa Chwalebna”, trzecia z wielkich bitew w wojnach o Beleriand.

Dagor Bragollach — „Bitwa Nagłego Płomienia” (lub po prostu Bragollach), czwarta z wielkich bitew w wojnach o Beleriand.

Dagorlad — „Pole Bitwy”, miejsce wielkiej bitwy na północ od Mordoru między Sauronem a Ostatnim Sojuszem elfów i ludzi pod koniec Drugiej Ery.

Dagor-nuin-Giliath — „Bitwa pod Gwiazdami”, druga bitwa w wojnach o Beleriand stoczona w Mithrimie po przybyciu Feanora do Śródziemia.

Dairuin — Jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w Dorthonionie.

Dawne Dni — Pierwsza Era, nazywana niekiedy Najdawniejszymi Dniami.

Delduwath — Jedna z późniejszych nazw Dorthonionu (Taur-nu-Fuin), która znaczy „Las Okryty Nocą”.

Denethor — Syn Lenwego; przeprowadził Nandorów przez Góry Błękitne i osiedlił się w Ossiriandzie, zginął na Amon Ereb w pierwszej bitwie wojen o Beleriand.

Dimbar — Kraj pomiędzy rzekami Sirion i Mindeb.

Dimrost — Wodospad Kelebrosa w lesie Brethil; w tekście także jako „Deszczowe Schody”. Później nazywany Nen Girith.

Dior — Zwany Aranelem lub Eluchilem „Spadkobiercą Thingola”, syn Berena i Luthien, ojciec Elwingi, matki Elronda. Przybył z Ossiriandu do Doriathu po śmierci Thingola i otrzymał Silmaril po śmierci Berena i Luthien. Zabity w Menegroth przez synów Feanora.

Dni Ucieczki — Patrz 352

Dol Guldur — „Wzgórze Czarów”, forteca Czarnoksiężnika (Saurona) w południowej części Mrocznej Puszczy w Trzeciej Erze.

Dolmed — „Mokra Głowa”, wielka góra w Ered Luin w pobliżu krasnoludzkich miast Belegost i Nogrod.

Dor Daedeloth — „Kraj Cienia Zgrozy”, kraj Morgotha na północy.

Dor Dinen — „Milczący Kraj”, kraj, gdzie nie było żadnych żywych istot — pomiędzy górnym biegiem Esgalduiny i Arosu.

Dor Firn-i-Guinar — „Kraj Żyjących Umarłych”, nazwa regionu w Ossiriandzie; gdzie po swoim powrocie osiedlili się Beren i Luthien.

Doriath — „Kraj Ogrodzony” (Dor Iath), opasany Obręczą Meliany, przedtem nazywany Egladorem; królestwo Thingola i Meliany w lasach Neldoreth i Region, ze stolicą Menegroth nad Esgalduiną. Nazywany także Ukrytym Królestwem.

Dor Karanthir — „Kraj Karanthira”; Patrz Thargelion.

Dor Kuarthol — „Kraj Łuku i Hełmu”, nazwa kraju bronionego przez Belega i Turina ukrywających się na Amon Rudh.

Dorlas — Haladin z Brethilu; poszedł wraz z Turinem i Hunthorem, aby walczyć z Glaurungiem, lecz przestraszył się i uciekł; zginął z ręki Brandira Kulawego. Żona Dorlasa nieznana z imienia.

Dor-lomin — Region w południowej części Hithlumu, terytorium Fingona, oddane w lenno rodowi Hadora, miejsce zamieszkania Morweny i Hurina. Pani na Dor-lominie — Morwena.

Dor-nu-Fauglith — „Kraj pod Duszącym Popiołem”; patrz Anfauglith.

Dorthonion — „Kraj Sosen”, wielka zalesiona kraina górska na północnej granicy Beleriandu, później nazwana Taur-nu-Fuin. Por. pieśń Drzewca w „Dwóch Wieżach”, 4; „Między sosny na wyżynie Dorthonion wspiąłem się zimą”.

Draugluin — Olbrzymi wilkołak zabity przez Huana na Tol-in-Gaurhoth, w którego skórę wszedł Beren, by się wśliznąć do Angbandu.

Drengist — Długi fiord przebijający Ered Lomin, góry stanowiące zachodnią granicę Hithlumu.

Droga Krasnoludów — Droga prowadząca do Beleriandu z Nogrodu i Belegostu, przecinająca Gelion brodem Sarn Athrad.

Drugie Pokolenie — Młodsze Dzieci Iluvatara, ludzie; inaczej Hildorowie.

Duilwena — Piąty dopływ Gelionu w Ossiriandzie.

Dunedainowie — „Edainowie Zachodu”; Patrz Numenorejczycy.

Dungortheb — Patrz Nan Dungortheb.

Durin — Władca krasnoludów z Khazad-dumu (Morii).

Dwa Pokolenia — Elfy i ludzie.

Dwa Drzewa Valinoru — Patrz 39, 49-50, 57-8, 62, 64-5, 68-9, 73, 75, 80-1, 85-9, 111, 114-19, 122, 151-2, 285, 293, 299, 332

Dzieci Iluvatara lub Dzieci Eru, — tłumaczenie słów: „Hini Iluvataro, Eruhini”; Pierworodni i Następne Pokolenie, elfy i ludzie. Także Dzieci, Dzieci Ziemi, Dzieci Świata.

Dziki Człowiek z Lasu — Przezwisko przyjęte przez Turina, gdy przebywał w Brethilu.

E

Ea — Świat, materialny Wszechświat. Ea w jęz. elfów znaczy „Oto jest” lub „Niech się stanie”. Od tych słów Iluvatara zaczęło się istnienie Świata.

Earendil — Zwany „Półelfem”, „Błogosławionym”, „Promiennym” i „Żeglarzem”, syn Tuora i Idril, córki Turgona; ocalał z pogromu Gondolinu, na wybrzeżu przy ujściu Sirionu zaślubił Elwingę, córkę Diora, wraz z nią pożeglował do Amanu, by uprosić pomoc przeciw Morgothowi. Został wysłany ze swym statkiem „Vingilotem” na ocean niebios, mając na czole Silmaril, zdobyty przez Berena i Luthien w Angbandzie. Imię znaczy: „Miłujący Morze”. „Ballada o Earendilu”.

Earendur — (1) Książę Andunie w Numenorze.

Earendur — (2) Dziesiąty król Arnoru.

Earanil — Trzydziesty drugi król Gondoru.

Earnur — Syn Earnila, ostatni król Gondoru, na którym skończyła się linia Anariona.

Earrame — „Skrzydło Morza”, nazwa okrętu Tuora.

Earwena — Córka Olwego z Alqualonde, brata Thingola; poślubiła Noldora Finarfina. Po Earwenie Finrod, Orodreth, Angrod, Aegnor i Galadriela mieli w żyłach krew Telerich i dlatego otwarty był dla nich wstęp do Doriathu.

Easterlingowie — Zwani także Smagłymi Ludźmi, przybyli do Beleriandu ze Wschodu w czasie Dagor Bragollach i walczyli po obu stronach w bitwie Nirnaeth Arnoediad. Morgoth dał im na siedzibę Hithlum, gdzie okrutnie ciemiężyli resztkę ludu Hadora.

Echoriath — „Góry Okrężne”, otaczające równinę Gondolinu.

Edainowie — Patrz Atani.

Edrahil — Wódz elfów z Nargothrondu, towarzyszył Berenowi i Finrodowi w ich wyprawie i zginął w lochach Tol-in-Gaurhoth.

Efel Brandir — „Ostrokół Brandira”, osiedle ludzi z Brethilu na Amon Obel, zwane niekiedy Efel.

Efel Duath — „Płot z Cieni”, łańcuch górski między Gondorem a Mordorem, zwany także Górami Cienia.

Eglador — Dawna nazwa Doriathu, zanim kraj został opasany Obręczą Meliany; prawdopodobnie związana z nazwą Eglath.

Eglarest — Najdalej na południe wysunięta przystań na wybrzeżu Beleriandu.

Eglath — „Lud Opuszczony”, nazwa, którą sami sobie nadali Teleri pozostali w Śródziemiu i poszukujący Elwego (Thingola), podczas gdy główna część hufca Telerich odpłynęła do Amanu.

Eilinela — Żona Gorlima Nieszczęśliwego.

Eithel Ivrin — „Źródła Ivrinu”, źródło rzeki Narog od Ered Wethrin.

Eithel Sirion — „Źródła Sirionu”, miejsce na wschodniej ścianie Ered Wethrin, gdzie potężną fortecę mieli Fingolfin i Fingon (patrz Barad Eithel).

Ekkaja — W jęz. elfów nazwa Morza Zewnętrznego opływającego Ardę, niekiedy nazywanego Oceanem Zewnętrznym lub Morzem Okrężnym.

Ekthelion — Potężny elf z Gondolinu. Podczas zniszczenia miasta zabił Gothmoga, wodza Balrogów, lecz sam też poległ.

Elbereth — Powszechnie używane imię Vardy w jęz. sindarińskim, „Królowa Gwiazd”; por. Elentari.

Eldalie — „Lud Elfów”, tyleż co Eldarowie.

Eldamar — „Dom Elfów”, ten obszar Amanu, gdzie mieszkali Eldarowie. Także nazwa rozległej zatoki.

Eldarowie — Wg legendy elfów nazwa ta, „Lud Gwiazd”, nadana została wszystkim elfom przez Valara Oromego. Później jednak stosowano ją tylko do Trzech Szczepów (Vanyarów, Noldorów i Telerich), które wyruszyły w wielką wędrówkę na zachód z Kuivienen (niezależnie od tego, czy doszły do celu, czy zostały w Śródziemiu). Elfy z Amanu i te wszystkie elfy, które kiedykolwiek przebywały w Amanie, nazywano Elfami Wysokiego Rodu (Tareldarowie) i Elfami Światła (Kalaquendi); patrz: Elfy Ciemne, Umanyarowie. Por. hasło: Elfy] — (elfowie).

Eldariński — Przymiotnik używany np. w odniesieniu do języka Eldarów, języka quenejskiego, nazywanego niekiedy „Szlachetnym Eldarinem” i językiem Elfów Wysokiego Rodu; patrz quenejski.

Eledhwen — Patrz Morwena.

Elemmire — (1) Imię gwiazdy.

Elemmire — (2) Elf ze szczepu Vanyarów, który ułożył „Aldudenie, Lament po stracie Dwóch Drzew”.

Elende — Jedna z nazw Eldamaru.

ElendiI — Zwany Smukłym; syn Amandila, ostatniego księcia Andunie w Numenorze, potomek Earendila i Elwingi, lecz nie w prostej linii królów. Wraz z synami Isildurem i Anarionem ocalał z zatopienia Numenoru, by założyć numenorejskie królestwa w Śródziemiu. Zginął wraz z Gil-galadem w walce z Sauronem pod koniec Drugiej Ery. Imię można tłumaczyć jako „Przyjaciel Elfów" (por. Elendili) albo jako „Miłujący Gwiazdy".

Elendili — „Przyjaciele Elfów", nazwa nadana tym Numenorejczykom, którzy za panowania Tar-Ankalimona i jego następców nie odwrócili się od Eldarów; nazywano ich także Wiernymi.

Elendur — Najstarszy syn Isildura, poległy wraz z nim na Polach Gladden.

Elenna — W jęz. quenejskim nazwa Numenoru znacząca „Ku Gwiazdom", nawiązująca też do wędrówki Edainów pod przewodem Earendila do Numenoru w początkach Drugiej Ery.

Elentari — „Królowa Gwiazd", jedno z imion Vardy jako twórczyni gwiazd. Tak jest nazwana w lamencie Galadrieli w Lorien, „Wyprawa", 11 , 8. Por. Elbereth, Tintalle.

Elenwe — Żona Turgona; zginęła podczas przeprawy przez Helkarakse.

Elerrina — „Uwieńczona Gwiazdami", jedna z nazw góry Taniquetil.

Elfy — (elfowie) Patrz także Dzieci lluvatara, Eldarowie, Elfy Ciemne. Elfy Światła, Patrz Kalaquendi.

Elfy Ciemne — W języku Amanu wszystkich elfów, którzy nie przeprawili się przez Wielkie Morze, nazywano Ciemnymi (Moriquendi) i niekiedy termin ten bywa używany w tym znaczeniu. Gdy Karanthir nazywa Elfem Ciemnym Thingola, nadaje temu określeniu sens obraźliwy, zwłaszcza że Thingol był w Amanie i nie zaliczał się do Moriquendich. Lecz w okresie wygnania Noldorów często nazywano tak elfów Śródziemia spoza szczepu Noldorów i Sindarów, tak że termin stał się niemal równoznaczny z Avari. Inne znaczenie ma nazwanie Elfa Szarego Eola Elfem Ciemnym, ale Turgon niewątpliwie miał na myśli to, że Eol należał do Moriquendich.

Elfy Leśne — Albo Elfy Puszczańskie. Prawdopodobnie należały pierwotnie do hufca Nandorów, lecz nie poszły na zachód poza Góry Mgliste i pozostały w dolinie Anduiny oraz w Wielkim Zielonym Lesie; Patrz Nandorowie.

Elfy Opuszczone — Patrz Eglath.

Elfy Puszczańskie — Patrz Elfy Leśne.

Elfy Szare — Patrz Sindarowie.

Elfy Wysokiego Rodu — Patrz Eldarowie.

Elfy Zielone — Tłumaczenie nazwy Laiquendi; elfy ze szczepu Nandorów w Ossiriandzie.

Elostirion — Najwyższa z wież na Emyn Beraid, w której znajdował się Palantir.

Elrond — Syn Earendila i Elwingi; pod koniec Pierwszej Ery wybrał los Pierworodnych i pozostał w Śródziemiu aż do końca Trzeciej Ery. Pan na Imladris (Rivendell) i powiernik Vilii, Pierścienia Powietrza, otrzymanego od Gilgalada. Zwany Mistrzem Elrondem lub Elrondem Półelfem. Imię znaczy „Kopuła Gwiazd". Synowie Elronda.

Elros — Syn Earendila i Elwingi, który w końcu Pierwszej Ery wybrał los rodzaju ludzkiego i został pierwszym królem Numenoru (zwanym Tar-Minyaturem); dożył bardzo podeszłego wieku. Imię znaczy „Piana Gwiazd".

Elu — W języku sindarińskim wersja imienia Elwego.

Eluchil — „Spadkobierca Elu (Thingola)", jedno z imion Diora, syna Berena i Luthien. Patrz Dior.

Elured — Starszy syn Diora; zginął podczas napaści synów Feanora na Doriath. Imię znaczy to samo co Eluchil.

Elurin — Młodszy syn Diora; zginął wraz z bratem Eluredem. Imię znaczy „Wspomnienie o Elu (Thingolu)".

Elwe — O przezwisku Singollo (Szary Płaszcz), który wraz z bratem Olwem prowadził z Kuivienen hufce Telerich w wielką wędrówkę na Zachód, dopóki nie zabłąkał się w Nan Elmoth. Późniejszy władca Sindarów, rządził wraz z Melianą królestwem Doriath. Otrzymał od Berena Silmaril. Zginął w Menegroth z ręki krasnoludów. Zwany w jęz. sindarińskim (Elu) Thingolem. Patrz Elfy Ciemne, Thingol.

Elwinga — Córka Diora, która uciekła z Doriathu, zabierając Silmaril; zaślubiła Earendila przy Ujściu Sirionu; wraz z nim popłynęła do Valinoru. Matka Elrosa i Elronda. Imię znaczy „Gwiezdny Pył"; Patrz Lanthir Lamath.

Emeldira — Zwana kobietą o męskim sercu, żona Barahira i matka Berena; wyprowadziła kobiety i dzieci rodu Beora z Dorthonionu po bitwie Dagor Bragollach. (Sama też wywodziła się z rodu Beora Starego, a jej ojciec także miał na imię Beren, lecz o tym nie ma mowy w tekście).

Emyn Beraid — „Wieżowa Góra” w zachodnim Eriadorze, patrz Elostirion.

Endor — „Ląd Środkowy”, Śródziemie.

Engwar — „Chorowici”; jedna z nazw nadawanych przez elfy ludziom.

Eol — Zwany Ciemnym Elfem; znakomity kowal mieszkający w Nan Elmoth; zaślubił Aredhelę, siostrę Turgona; przyjaciel krasnoludów, twórca miecza Anglachela (Gurthanga), ojciec Maeglina. Skazany na śmierć i zabity w Gondolinie.

Eonwe — Jeden z najpotężniejszych Majarów, zwany Heroldem Manwego; wódz armii Valarów w ataku na Morgotha pod koniec Pierwszej Ery.

Erchamion — „Jednoręki”, przydomek Berena po jego ucieczce z Angbandu.

Erech — Wzgórze w zachodniej części Gondoru, na którym leżał Kamień Isildura (patrz „Powrót Króla”, V, 2).

Ered Engrin — „Góry Żelazne” na dalekiej północy.

Ered Gorgoroth — „Góry Zgrozy” na północ od Nan Dungortheb, zwane także Gorgoroth.

Ered Lindon — „Góry Lindonu”, inna nazwa Ered Luin, Gór Błękitnych.

Ered Lomin — „Góry Echowe”, ogradzające Hithlum od zachodu.

Ered Luin — „Góry Błękitne”, zwane także Ered Lindon. Po zaburzeniach i wstrząsach pod koniec Pierwszej Ery utworzyły północno-zachodnie pasmo nadbrzeżne Śródziemia.

Ered Nimrais — Góry Białe (nimrais „białe rogi”), wielkie pasmo ciągnące się ze wschodu na zachód, na południe od Gór Mglistych.

Ered Wethrin — „Góry Cienia”, wielkie, wygięte w łuk pasmo górskie otaczające Dor-nu-Fauglith (Ard-galen) od zachodu i tworzące ścianę między Hithlumem a Beleriandem Zachodnim.

Eregion — „Kraj Ostrokrzewu”, zwany przez ludzi Hollinem; królestwo Noldorów w Drugiej Erze, po zachodniej stronie Gór Mglistych, gdzie wykute były Pierścienie Elfów.

Ereinion — „Szczep Królów”, syn Fingona; znany pod imieniem Gil-galada.

Erellont — Jeden z trzech żeglarzy towarzyszących Earendilowi w podróżach.

Eressea — Patrz Tol Eressea.

Eriador — Kraj pomiędzy Górami Mglistymi a Błękitnymi, gdzie leżało królestwo Arnor (a także Shire, ojczyzna hobbitów).

Eru — „Jedyny”, „Ten, który jest sam”, Iluvatar ; patrz także Dzieci Iluvatara.

Esgalduina — Rzeka, płynąca przez Doriath i oddzielająca od siebie lasy Neldoreth i Region, wpadająca dalej do Sirionu. Nazwa znaczy „Rzeka pod Welonem”.

Este — Małżonka Valara Irma (Loriena); jej imię znaczy „Odpoczynek”.

Estolad — Kraj położony na południe od Nan Elmoth, gdzie ludzie podlegający Beorowi i Marachowi osiedlili się po przejściu przez Góry Błękitne do Beleriandu. W tekście nazwa przetłumaczona jako „Obozowisko”.

Ezellohar — Zielone Wzgórze Dwóch Drzew Valinoru, zwane również Korollaire.

F

Faelivrin — Imię, które Gwindor nadał swej ukochanej Finduilas.

Falas — Zachodnie wybrzeże Beleriandu, na południe od Nevrastu.

Falathar — Jeden z trzech żeglarzy towarzyszących Earendilowi w podróżach.

Falathrim — Elfy ze szczepu Telerich, osiadłe na wybrzeżu Falas. Ich władcą był Kirdan.

Falmari — Elfy Morskie; nazwa tych Telerich, którzy odpłynęli ze Śródziemia na Zachód.

Farazon — Patrz Ar-Farazon.

Feanor — Najstarszy z synów Finwego (jedyny z małżeństwa Finwego z Miriel), przyrodni brat Fingolfina i Finarfina, najpotężniejszy z Noldorów, przywódca ich buntu, twórca własnego pisma, twórca Silmarilów. Zginął w Mithrimie podczas bitwy Dagor-nuin-Giliath. Prawdziwe jego imię brzmiało Kurufinwe (kuru „umiejętność”) i nadał je swemu piątemu synowi, lecz był powszechnie znany pod imieniem nadanym mu przez matkę: Feanaro „Duch Ognisty”, w wersji sindarińskiej Feanor. Często wymieniany w zwrocie „synowie Feanora”.

Feanturi — „Mistrzowie Duchów”, Valarowie Namo (Mandos) i Irmo (Lorien).

Felagund — Imię, pod którym znany był król Finrod po założeniu Nargothrondu; pochodzi z jęz. krasnoludzkiego (felak-gundu znaczy „rębacz jaskiń”, tłumaczone w tekście jako „Władca Jaskiń”. Patrz Finrod.

Finarfin — Trzeci syn Finwego, młodszy z dwóch przyrodnich braci Feanora. Został w Amanie po wygnaniu Noldorów i panował nad resztą ludu w Tirionie. Spośród książąt noldorskich on jeden i jego potomstwo mieli złote włosy, odziedziczone po Indis, która pochodziła ze szczepu Vanyarów (Patrz Vanyarowie). Liczne inne wzmianki odnoszą się do synów Finarfina i do ludu Finarfina.

Finduilas — Córka Orodretha, ukochana Gwindora; porwana podczas napaści na Nargothrond przez orków i zabita przy Przeprawie na Teiglinie.

Fingolfin — Drugi syn Finwego, starszy z przyrodnich braci Feanora. Najwyższy Król Noldorów w Beleriandzie osiadły w Hithlumie. Zabity w pojedynku przez Morgotha. Imię to jest też często wymieniane w związku z synami i ludem Fingolfina.

Fingon — Najstarszy syn Fingolfina, zwany Walecznym; ocalił Maedhrosa ze ściany Thangorodrimu. Po śmierci ojca Najwyższy Król Noldorów. Zabity przez Gothmoga w bitwie Nirnaeth Arnoediad.

Finrod — Najstarszy syn Finarfina, zwany „Wiernym” i „Przyjacielem Ludzi”, założyciel i król Nargothrondu, stąd imię Felagund. Spotkał w Ossiriandzie pierwszych ludzi, którzy przekroczyli Góry Błękitne. W bitwie Dagor Bragollach ocalony przez Barahira; spełnił swoje zobowiązanie wobec Barahira, towarzysząc Berenowi w jego wyprawie; zginął w obronie Berena w lochach Tol-in-Gaurhoth. Patrz też Felagund.

Finwe — Przywódca Noldorów w drodze z Kuivienen na Zachód. Król Noldorów w Amanie; ojciec Feanora, Finarfina i Fingolfina; zabity przez Morgotha w Formenos. Poza tym imię wymieniane w związku z synami i rodem.

Firimar — „Śmiertelnicy”, jedna z nazw nadawanych przez elfy ludziom.

Formenos — „Forteca Północy”, twierdza Feanora i jego synów w północnej części Valinoru, zbudowana po wypędzeniu Feanora z Tirionu.

Fornost — „Forteca Północy”, miasto numenorejskie na Północnych Wzgórzach Eriadoru.

Frodo — Powiernik Pierścienia.

Fuinur — Renegat, który zdradził swój szczep numenorejski i zyskał władzę nad Haradrimami pod koniec Drugiej Ery.

G

Gabilgathol — Patrz Belegost.

Galadriela — Córka Finarfina, siostra Finroda Felagunda, przywódczyni buntu Noldorów przeciw Valarom; zaślubiła Keleborna z Doriathu i z nim pozostała w Śródziemiu po zakończeniu Pierwszej Ery. Powiernica Pierścienia Wody, Nenii, w Lothlorien.

Galathilion — Białe Drzewo Tirionu, dzieło Yavanny, utworzone dla Vanyarów i Noldorów na podobieństwo Telperiona.

Galdor — Zwany Smukłym, syn Hadora Lorindola, po śmierci ojca władca Dorlominu, ojciec Hurina i Huora. Zginął pod Eithel Sirion.

Galvorn — Stop metalowy wynaleziony przez Eola.

Gandalf — Imię, pod którym znany był ludziom Mithrandir. Jeden z Istarich (Mędrców); Patrz Olorin.

Gelion — Duża rzeka w Beleriandzie Wschodnim, mająca źródła na wzgórzu Himring i na górze Rerir, wzbogacana w Ossiriandzie dopływami spływającymi z Gór Błękitnych.

Gelion Większy — Jedno z dwóch ramion rzeki Gelion na północy, spływające z góry Rerir.

Gelmir — (1) Elf z Nargothrondu, brat Gwindora, wzięty do niewoli w bitwie Dagor Bragollach; zabito go przed murami Eithel Sirion, aby sprowokować obrońców tej fortecy, przed bitwą Nirnaeth Arnoediad.

Gelmir — (2) Elf ze szczepu Angroda; przybył wraz z Arminasem do Nargothrondu; żeby ostrzec Orodretha.

Gildor — Jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w górach Dorthonionu.

Gil-Estel — „Gwiazda Nadziei", w jęz. sindarińskim imię Earendila, gdy Silmaril błyszczał na jego statku „Vingilocie".

Gil-galad — „Gwiazda Światłości", imię, pod którym był znany Ereinion, syn Fingona. Po śmierci Turgona ostatni Najwyższy Król Noldorów Śródziemia. Pozostał w Lindonie po zakończeniu Pierwszej Ery; obok Elendila przywódca Ostatniego Sojuszu elfów z ludźmi, zginął wraz z Elendilem w bitwie z Sauronem.

Gimilkhad — Młodszy syn Ar-Gimilzora i Inzilbeth, ojciec Ar-Farazona, ostatniego króla Numenoru.

Gimilzor — Patrz Ar-Gimilzor.

Ginglith — Rzeka w Beleriandzie Zachodnim wpadająca do Narogu powyżej Nargothrondu.

Glaurung — Pierwszy ze smoków Morgotha, zwany Ojcem Smoków. Uczestniczył w bitwach Dagor Bragollach, Nirnaeth Arnoediad i w napaści na Nargothrond. Rzucił zły urok na Turina i Nienor. Zabity przez Turina w Kabed-en- Aras. Zwany także Wielkim Gadem lub Gadem Morgotha.

Glingal — „Wiszący Płomień", wizerunek Laurelinu, wykonany i ustawiony przez Turgona w Gondolinie.

Glirhuin — Minstrel z Brethilu.

Gloredhela — Córka Hadora Lorindola z Dor-lominu, siostra Galdora, żona Haldira z Brethilu.

Glorfindel — Elf z Gondolinu, zginął na Kirith Thoronath w walce z Balrogiem po ucieczce ze zniszczonego przez orków miasta. Imię znaczy „Złotowłosy".

Golodhrimowie — Noldorowie. W jęz. sindarińskim golodh jest odpowiednikiem formy Noldo z jęz. quenejskiego, a końcówka rim oznacza liczbę mnogą zbiorową. Por. Annon-in-Gelydh, Brama Noldorów.

Gondolin — „Ukryta Skała” (Patrz Ondolinde) , ukryty gród króla Turgona otoczony kręgiem Gór Okrężnych (Echoriath).

Gondolindrimowie — Lud Gondolinu.

Gondor — „Kraj Kamieni”, nazwa południowego numenorejskiego królestwa w Śródziemiu, założonego przez Isildura i Anariona. Gród Gondoru: Minas Tirith.

Gonnhirrimowie — „Mistrzowie Kamieni”, nazwa krasnoludów w jęz. sindarińskim.

Gorgoroth — (1) Patrz Ered Gorgoroth.

Gorgoroth — (2) Płaskowyż w Mordorze pomiędzy zbiegającymi się Górami Cienia i Górami Popielnymi.

Gorlim — Zwany Nieszczęśliwym, jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w górach Dorthonionu; omamiony zjawą żony, Eilineli, wyjawił Sauronowi kryjówkę Barahira.

Gorthaur — Imię Saurona w jęz. sindarińskim.

Gorthol — „Groźny Hełm”, imię, które przybrał Turin jako jeden z dwóch wodzów w Dor-Kuarthol.

Gothmog — Wódz Balrogów, jeden z najwyższych dowódców sił Angbandu, zabójca Feanora, Fingona i Ektheliona (to samo imię nosił w Trzeciej Erze dowódca Minas Morgul „Powrót Króla”, V, 6).

Góra Ognista — Patrz Orodruina.

Góra Przeznaczenia — Patrz Amon Amarth.

Góry — Amanu; Obronne, Patrz Pelori; Białe, patrz Ered Nimrais;

— Błękitne, patrz Ered Luin i Ered Lindon; Cienia, patrz Ered Wethrin i Efel Duath; Echowe, patrz Ered Lomin; Mgliste, Patrz Hithaeglir; Mithrimu, Patrz Mithrim; Okrężne, patrz Echoriath; Wschodu, Patrz Orokarni; Zgrozy, patrz Ered Gorgoroth; Żelazne, patrz Ered Engrin.

Grond — Wielka maczuga Morgotha, której użył w walce z Fingolfinem, zwana Młotem Podziemnego Świata. Taran użyty do rozbicia bramy Minas Tirith nazwany został na cześć tej maczugi („Powrót Króla”, V, 4).

Guilin — Ojciec Gelmira i Gwindora, elfów z Nargothrondu.

Gundor — Młodszy syn Hadora Lorindola, władcy Dor-lominu. Zginął wraz z ojcem pod Eithel Sirion w bitwie Dagor Bragollach.

Gurthang — „Żelazo śmierci”, imię miecza Belega, Anglachela, gdy go przekuto dla Turina w Nargothrondzie. Przez niego Turin nazwany został później Mormegilem.

Gwaith-i-Mirdain — „Lud Kujący Klejnoty”, nazwa bractwa rzemieślników w Eregionie, z których najznakomitszy był Kelebrimbor, syn Kurufina.

Gwindor — Elf z Nargothrondu, brat Gelmira; uciekł z więzienia w Angbandzie, pomógł Belegowi ratować Turina, przyprowadził Turina do Nargothrondu; kochał córkę Orodretha, Finduilas. Zginął w bitwie w Tumhalad.

H

Hadhodrond — Nazwa Khazad-dumu (Morii) w jęz. sindarińskim.

Hador — Zwany Lorindolem Złotogłowym albo Hadorem Złotowłosym, władca Dor-lominu, wasal Fingolfina, ojciec Gadora, dziad Hurina; zginął pod Eithel Sirion podczas bitwy Dagor Bragollach. Ród Hadora nazywano Trzecim Rodem Edainów. Ród Hadora. Hełm Hadora, Patrz Smoczy Hełm z Dor-lominu.

Haladinowie — Drugie z kolei plemię ludzkie, które przybyło do Beleriandu, nazwane później Ludem Halethy, osiadłe w lesie Brethil; także Ludzie z Brethilu.

Haldad — Wódz Haladinów w obronie Thargelionu przed napaścią orków, poległ w tej walce. Ojciec Pani Halethy.

Haldan — Syn Haldara, wódz Haladinów po śmierci Pani Halethy.

Haldar — Syn Haldada z ludu Haladinów, brat Pani Halethy. Zginął wraz z ojcem podczas napaści orków na Thargelion.

Haldir — Syn Halmira z Brethilu. Zaślubił Gloredhelę, córkę Hadora z Dor-lominu. Poległ w bitwie Nirnaeth Arnoediad.

Haletha — Nazywana Panią Halethą, przywódczyni Haladinów (nazwanych od jej imienia Ludem Halethy) od Thargelionu aż po tereny na zachód od Sirionu. Lud Halethy.

Halmir — Wódz Haladinów, syn Haldana, wspólnie z Belegiem z Doriathu pobił orków, którzy po bitwie Dagor Bragollach poszli na południe od Przełomu Sirionu.

Handir — Syn Haldira i Gloredheli, ojciec Brandira Kulawego, wódz Haladinów po śmierci Haldira. Zginął w Brethilu w walce z orkami.

Haradrimowie — Ludzie z Haradu („Z Południa”), kraju położonego na południe od Mordom 357.

Haretha — Córka Halmira z Brethilu, żona Galdora z Dor-lominu, matka Hurina i Huora.

Hathaldir — Zwany Młodym. Jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w górach Dorthonionu.

Hathol — Ojciec Hadora Lorindola.

Haud-en-Arwen — „Kurhan Pani”, kopiec mogilny Halethy w lesie Brethil.

Haudh-en-Elleth — Kurhan, pod którym pochowano Finduilas, w pobliżu Przeprawy na Teiglinie.

Haudh-en-Ndengin — „Kurhan Poległych” na pustkowiu Anfauglith, gdzie pogrzebano elfów i ludzi zabitych podczas bitwy Nirnaeth Arnoediad.

Haudh-en-Nirnaeth — „Kurhan Łez”, inna nazwa Kurhanu Poległych.

Helevorn — „Czarne Szkło”, jezioro w południowej części Thargelionu, pod górą Rerir, gdzie mieszkał Karanthir.

Helkar — Morze Wewnętrzne na północo-wschodzie Śródziemia, gdzie niegdyś była górzysta wyspa i latarnia Illuina. Jezioro Kuivienen, przy którym zbudziły się do życia elfy, opisywano jako zatokę tego morza.

Helkarakse — Cieśnina między Aramanem a Śródziemiem, nazywana także Cieśniną Lodowej Kry.

Helluin — Gwiazda Syriusz.

Herumor — Numenorejski renegat, który osiągnął wielką potęgę wśród Haradrimów w końcu Drugiej Ery.

Herunumen — „Władca Zachodu”, imię Ar-Adunakhora w jęz. quenejskim.

Hildorowie — „Następcy”, „Drugie Pokolenie”, nazwa, jaką elfy dawały ludziom, Młodszym Dzieciom Iluvatara.

Hildorien — Kraj we wschodniej części Śródziemia, gdzie pierwsi ludzie (Hildorowie) przebudzili się do życia.

Himlad — „Chłodna Równina”, gdzie mieszkali Kelegorm i Kurufin na południe od przełęczy Aglon.

Himring — Wielki pagór na zachód od Szczerby Maglora, gdzie Maedhros miał swoją fortecę. W tekście przetłumaczone jako „Wiecznie Zimny”.

Hirilorn — Ogromny buk o trzech pniach w Doriath, w którego konarach urządzono więzienie dla Luthien. Nazwa znaczy „Drzewo Pani”.

Hisilome — „Kraina Mgły”. Nazwa Hithlumu w jęz. quenejskim.

Hithaeglir — „Linia Omglonych Szczytów”: Góry Mgliste lub Góry Mgieł.

Hithlum — „Kraina Mgły”, region ograniczony od wschodu i południa ścianą gór Ered Wethrin, od zachodu — Ered Lomin; Patrz Hisilome.

Hollin — Patrz Eregion.

Hollowbold — Tłumaczenie nazwy Nogrod: „Siedziba Wydrążona w Skale”.

Huan — Olbrzymi pies — wilczur z Valinoru, którego Orome dał Kelegormowi, przyjaciel i pomocnik Berena i Luthien; zginął w walce z Karcharothem, lecz zabił go także. Imię znaczy „wielki pies”.

Hunthor — Jeden z Haladinów z Brethilu, który towarzyszył Turinowi w wyprawie na smoka i zginął w Kabed-en-Aras, uderzony spadającym kamieniem.

Huor — Syn Galdora z Dor-lominu, mąż Riany, ojciec Tuora. Udał się z bratem Hurinem do Gondolinu; poległ w bitwie Nirnaeth Arnoediad.

Hurin — Zwany Thalionem, „Nieugięty”, „Silny”; syn Galdora z Dor- lominu, mąż Morweny, ojciec Turina i Nienor; władca Dor-lominu, wasal Fingona. Udał się z bratem Huorem do Gondolinu; w bitwie Nirnaeth Arnoediad wzięty do niewoli przez Morgotha i więziony na grzbiecie Thangorodrimu przez wiele lat. Po wyzwoleniu zabił w Nargothrondzie krasnoluda Mima i przyniósł królowi Thingolowi Nauglamir.

Hyarmentir — Najwyższy szczyt w krainach na południe od Valinoru.

I

Iant Iaur — „Stary Most” na Esgalduinie przy północnej granicy Doriathu, zwany także Mostem na Esgalduinie.

Ibun — Jeden z synów Mima, Krasnoluda Pośledniego.

Idril — Zwana Kelebrindal, „Srebrnostopa”; córka (i jedyne dziecko) Turgona i Elenwe; żona Tuora, matka Earendila, z którym uciekła z Gondolinu do Ujścia Sirionu, stąd wraz z Tuorem odpłynęła na Zachód.

Illuina — Jedna z latarni Valarów zrobionych przez Aulego; stała w północnej części Śródziemia na miejscu, gdzie po obaleniu góry przez Melkora rozlało się Morze Wewnętrzne, Helkar.

Ilmare — Imię służebnej Vardy, z plemienia Majarów.

Ilmen — Strefa ponad warstwą powietrza, gdzie się znajdują gwiazdy.

Iluvatar — „Ojciec Wszystkiego”, Eru.

Imlach — Ojciec Amlacha.

Imladris — „Rivendell” (dosłownie „Głęboka Dolina w Rozpadlinie Gór”), siedziba Elronda w jednej z dolin Gór Mglistych.

Indis — Z plemienia Vanyarów, bliska krewna Ingwego, druga żona Finwego, matka Fingolfina i Finarfina.

Ingwe — Przywódca Vanyarów, pierwszego z trzech hufców Eldarów w wędrówce z Kuivienen na Zachód. W Amanie mieszkał na Taniquetilu i był uznawany za Najwyższego Króla Elfów.

Inziladun — Starszy syn Ar-Gimilzora i Inzilbeth, zwany później Tar- Palantirem.

Inzilbeth — Żona Ar-Gimilzora; z rodu książąt Andunie.

Irmo — Valar, zwany zwykle Lorienem, tak jak się nazywała jego siedziba. Irmo znaczy „Ten, który pragnie” lub „Mistrz Pragnień”.

Isengard — Nazwa Angrenost przetłumaczona z języka elfów na język Rohanu.

Isil — Nazwa księżyca w jęz. quenejskim.

Isildur — Starszy syn Elendila; wraz z ojcem i bratem Anarionem uciekł z zatopionego Numenoru i założył w Śródziemiu królestwa numenorejskie na wygnaniu. Pan na Minas Ithil. Odciął Pierścień Rządzący z ręki Saurona. Zginął od strzał orków, gdy przepływał Anduinę, a Pierścień zsunął się z jego palca do wody. Spadkobiercy Isildura. Spadkobierca Isildura = Aragorn.

Istari — Czarodzieje. Patrz Kurunir, Saruman; Mithrandir, Gandalf, Olorin; Radagast.

Ivrin — Jezioro i wodospad pod Ered Wethrin, u źródeł Narogu. Rozlewiska Ivrin. Wodospady Ivrinu. Patrz Eithel Ivrin.

J

Jama Krasnoludów — Tłumaczenie nazwy Khazad-dum] — (Hadhodrond).

Język Elfów Szarych — Patrz sindariński.

Język Elfów Wysokiego Rodu — Patrz quenejski.

K

Kabed-en-Aras — Głęboki wąwóz, którym płynie Teiglin i nad którym Turin zabił Glaurunga, a w który Nienor skoczyła szukając śmierci. Patrz Kabed Naeramarth.

Kabed Naeramarth — „Skok Okropnego Przeznaczenia”, nazwa nadana wąwozowi Kabed-en-Aras po samobójczym skoku Nienor.

Kalakirya — „Przełęcz Światła”, przerwa w łańcuchu gór Pelori, w której wznosiło się zielone wzgórze Tuna.

Kalaquendi — „Elfy Światła”, te, które choć przez czas pewien żyły w Amanie (Elfy Wysokiego Rodu). Por. Moriquendi i Elfy Ciemne.

Kalenardhon — „Zielona Prowincja”, nazwa Rohanu, gdy stanowił on północną część Gondoru. Por. Ard-galen.

Kamienna Grobla — Patrz Sarn Athrad.

Kamień Nieszczęśliwych — Kamień upamiętniający Tuora i Nienor, leżący nad wąwozem Kabed Naeramarth, którym płynie Teiglin.

Kamlost — „Mający Puste Ręce”, przydomek nadany Berenowi, gdy wrócił do króla Thingola bez Silmarila.

Karagdur — Przepaść po północnej stronie wzgórza Amon Gwareth (w Gondolinie), dokąd strącono skazanego na śmierć Eola.

Karanthir — Czwarty syn Feanora, zwany Ciemnym, najsroższy i najbardziej popędliwy z braci. Rządził w Thargelionie; zginął podczas napaści na Doriath.

Karcharoth — Olbrzymi wilk Angbandu, który odgryzł Berenowi rękę trzymającą Silmaril. Zabił go Huan w Doriath. Imię w tekście przetłumaczone m.in. jako „Czerwona Paszcza”. Nazywany także Anfauglirem.

Kardolan — Obszar w południowym Eriadorze, część królestwa Arnoru.

Karnil — Nazwa (czerwonej) gwiazdy.

Keleborn — (1) „Srebrne Drzewo”. Imię drzewa na Tol Eressei, wyhodowanego ze szczepu Galathiliona.

Keleborn — (2) Elf z Doriathu, krewny Thingola, mąż Galadrieli; pozostał wraz z nią w Śródziemiu, gdy się skończyła Pierwsza Era.

Kelebrant — „Srebrna Żyła”, rzeka płynąca z Mirrormere przez Lothlorien do Anduiny.

Kelebrimbor — „Srebrnoręki”, syn Kurufina, który pozostał w Nargothrondzie, gdy ojca jego stamtąd wygnano. W Drugiej Erze najznakomitszy z kowali w Eregionie. Twórca Trzech Pierścieni Elfów, zabity przez Saurona.

Kelebrindal — „Srebrnostopa”; Patrz Idril.

Kelebros — „Srebrna Piana” albo „Srebrny Deszcz”, strumień w Brethilu wpadający do Teiglinu w pobliżu Przeprawy.

Kelegorm — Trzeci syn Feanora, nazywany Pięknym, aż do bitwy Dagor Bragollach władał obszarem Himladu wraz z bratem Kurufinem, potem w Nargothrondzie uwięził Luthien; pan psa Huana, zabity przez Diora w Menegroth.

Kelon — Rzeka płynąca na południo-zachód ze wzgórza Himring, dopływ Arosu; nazwa znaczy „strumień spływający z wyżyn”.

kelvar — Słowo z języka elfów zachowane w rozmowach Manwego i Yavanny w rozdz. 2; znaczy: „zwierzęta, żywe stworzenia, które się poruszają”.

Kementari — „Królowa Ziemi”, tytuł Yavanny.

Khazad — Nazwa krasnoludów w ich własnym języku (Khuzdul).

Khazad-dum — Wielka siedziba krasnoludów ze szczepu Durina w Górach Mglistych (Hadhodrond, Moria). Patrz Khazad. Końcówka dum jest prawdopodobnie cechą liczby mnogiej lub zbiorowej, znaczy „kopalnie, komnaty, rezydencje”.

Khim — Syn Mima, Krasnoluda Pośledniego, zabity przez jednego ze zbójców z bandy Turina.

Kirdan — „Budowniczy Okrętów”. Elf ze szczepu Telerich, władca wybrzeża Falas (w Beleriandzie Zachodnim); po zniszczeniu Szarej Przystani w następstwie bitwy Nirnaeth Arnoediad przeniósł się wraz z Gil-galadem na wyspę Balar. W Drugiej i Trzeciej Erze strzegł Szarej Przystani w zatoce Lhun; po przybyciu Mithrandira powierzył mu Naryę, Pierścień Ognia.

Kirith Ninniach — „Żleb Tęczy”, przez który Tuor dostał się na brzeg Morza Zachodniego. Patrz Annon-in-Gelydh.

Kirith Thoronath — „Żleb Orłów”, wysoka przełęcz w górach na północ od Gondolinu, gdzie Glorfindel walczył z Balrogiem i spadł w przepaść.

Kirth — Runy opracowane przez Daerona z Doriathu.

Kiryon — Trzeci syn Isildura, zginął wraz z ojcem na Polach Gladden.

Korollaire — „Zielone Wzgórze” Dwóch Drzew w Valinorze, nazywane również Ezelloharem.

Krainy Nieśmiertelnych — Patrz Nieśmiertelne Kraje.

Krainy Zewnętrzne — Śródziemie (zwane również Bliższymi Ziemiami).

Kraj Cienia — Patrz Mordor.

Kraj Gwiazdy — Numenor.

Kraj Żyjących Umarłych — Patrz Dor-Firn-i-Guinar.

Krasnoludy — (krasnoludowie) Krasnoludy Poślednie; Siedmiu Ojców Krasnoludzkiego Plemienia; Naszyjnik Krasnoludów, Patrz Nauglamir; Siedem Pierścieni Krasnoludów, Patrz Pierścienie Władzy. Patrz także Naugrimowie.

Krasnoludy Poślednie — Tłumaczenie nazwy Noegyth Nibin. Patrz również Krasnoludy.

Krąg Przeznaczenia — Patrz Mahanaksar.

Krissaegrim — Szczyty górskie na południe od Gondolinu, gdzie miały swoje gniazda orły Thorondora.

Kuivienen — „Woda Przebudzenia", jezioro w Śródziemiu, gdzie zbudziły się pierwsze elfy i gdzie je odnalazł Orome.

Kulurien — Jedna z nazw Laurelinu.

Kurufin — Piąty syn Feanora, zwany Przebiegłym, ojciec Kelebrimbora. Co do pochodzenia imienia, Patrz Feanor, co do historii Kurufina, Patrz Kelegorm.

Kurufinwe — Patrz Feanor.

Kurunir — „Ten, który wiele umie", imię nadane przez elfy Sarumanowi, jednemu z Istarich (czarodziejów).

Kuthalion — „Mistrz Łuku"; patrz Beleg.

L

Ladros — Kraina w północno-wschodniej części Dorthonionu, oddana przez królów noldorskich ludziom z rodu Beora.

Laer Ku Beleg — „Pieśń o Wielkim Łuku", ułożona przez Turina w Eithel Ivrin na cześć Belega Kuthaliona.

Laiquendi — Elfy Zielone z Ossiriandu.

Lalaith — „Śmiech", córka Hurina i Morweny, zmarła w dzieciństwie.

Lammoth — „Wielkie Echo", region na północ od fiordu Drengist, nazwany tak, ponieważ zachowało się tam echo okrzyku Morgotha walczącego z Ungoliantą.

Lanthir Lamath — „Wodospad Ech”, gdzie Dior miał swój dom w Ossiriandzie. Z tym miejscem wiąże się imię córki Diora, Elwingi („Gwiezdnego Pyłu”).

Laurelin — „Złota Pieśń”, młodsze z Dwóch Drzew Valinoru.

Legolin — Trzeci z dopływów Gelionu w Ossiriandzie.

lembas — Słowo z jęz. sindarińskiego, nazwa „podróżnego chleba” Eldarów (od wcześniejszej formy lennmbass; w jęz. quenejskim koimas „chleb życia”).

Lenwe — Przywódca elfów z hufca Telerich, którzy w drodze z Kuivienen na Zachód odmówili przekroczenia Gór Mglistych (Nandorowie). Ojciec Denethora.

Lhun — Rzeka w Eriadorze wpadająca do morza w zatoce Lhun.

Liga Maedhrosa — Sojusz zawiązany przez Maedhrosa w celu pokonania Morgotha, zakończony bitwą Nirnaeth Arnoediad.

Linaewen — „Jezioro Ptaków”, wielkie jezioro w Nevraście.

Lindon — Jedna z nazw Ossiriandu w Pierwszej Erze. Po wstrząsie, jaki przyniósł koniec tej Ery, nazwa Lindon oznaczała kraj na zachód od Gór Mglistych, nie pochłonięty przez Morze.

Lindorie — Matka Inzilbeth.

Loeg Ningloron — „Rozlewiska złotych kwiatów wodnych”; Patrz Pola Gladden.

Lomelindi — Słowiki w jęz. quenejskim, dosłownie „śpiewacy zmierzchu”.

Lomion — „Syn Półmroku”. Imię w jęz. quenejskim, które Aredhela dała swemu synowi, Maeglinowi.

Lorellin — Jezioro w Lorien w Valinorze, gdzie jedna z Valier, Este, sypia za dnia.

Lorgan — Wódz Easterlingów w Hithlumie po Nirnaeth Arnoediad; wziął do niewoli Tuora.

Lorien — (1) Nazwa ogrodu i siedziba Valara Irma, nazywanego też często Lorienem.

Lorien — (2) Kraina rządzona przez Keleborna i Galadrielę, położona między rzekami Kelebrantem i Anduiną. Prawdopodobnie pierwotna nazwa tego kraju upodobniła się do nazwy Ogrodu Irma w jęz. quenejskim. W nazwie Lothlorien dodano cząstkę loth w jęz. sindarińskim oznaczającą „kwiat”.

Lorindol — „Złotogłowy”; Patrz Hador.

Losgar — Miejsce przy ujściu fiordu Drengist, gdzie Feanor spalił okręty Telerich.

Lothlann — „Szeroka i pusta”, nazwa wielkiej równiny ciągnącej się na północ od Marchii Maedhrosa.

Lothlorien — „Lorien Kwitnące”; Patrz Lorien] — (2).

Lud Halethy — Patrz Haladinowie i Haletha.

Ludzie — Patrz także Atani, Dzieci Iluvatara, Easterlingowie.

Ludzie Króla — Numenorejczycy usposobieni wrogo do Eldarów i Elendilich.

Luinil — Nazwa gwiazdy świecącej niebieskim blaskiem.

Lumbar — Nazwa gwiazdy.

Luthien — Córka króla Thingola i Meliany, jednej z Majarów; gdy Beren spełnił przyrzeczenie, to znaczy zdobył Silmaril, i umarł, Luthien dobrowolnie przyjęła los śmiertelników. Patrz Tinuviel.

Ł

Łabędzia Przystań — Patrz Alqualonde.

M

Mablung — Elf z Doriathu, wódz naczelny armii króla Thingola, przyjaciel Turina; zwany „Twardorękim” (taki jest sens jego imienia). Zabity w Menegroth przez krasnoludów.

Maedhros — Najstarszy syn Feanora, zwany Wysokim; ocalony przez Fingona z Thangorodrimu, strzegł wzgórza Himring i okolicy, stworzył Ligę Maedhrosa, która się skończyła klęską Nirnaeth Arnoediad. Pod koniec Pierwszej Ery zabrał ze sobą w ciemność śmierci jeden z Silmarilów.

Maeglin — „Bystrooki”, syn Eola i Aredheli, siostry Turgona, urodzony w Nan Elmoth; zdobył wysoką pozycję w Gondolinie i zdradził sekret tego królestwa Morgothowi. Zabił go Tuor podczas napaści orków na Gondolin. Patrz Lomion.

Maglor — Drugi syn Feanora, znakomity śpiewak i minstrel. Rządził obszarem, zwanym Szczerbą Maglora; pod koniec Pierwszej Ery zagarnął do spółki z Maedhrosem dwa Silmarile, które pozostawały jeszcze w Śródziemiu, lecz musiał klejnot, palący mu rękę, wrzucić do morza.

Magor — Syn Malacha Aradana, przywódca tych spośród szczepu Maracha, którzy wkroczyli do Beleriandu Zachodniego.

Mabal — Imię, które nadali Aulemu krasnoludowie.

Mahanaksar — Krąg Przeznaczenia przed bramą Valmaru, gdzie podczas narady zasiadali na tronach Valarowie.

Mahtan — Znakomity kowal Noldorów, ojciec Nerdaneli, żony Feanora.

Majarowie — Ainurowie niższej od Valarów rangi.

Malach — Syn Maracha; dano mu w jęz. elfów imię Aradan.

Malduina — Dopływ Teiglinu; nazwa prawdopodobnie znaczy „Żółta Rzeka”.

Malinalda — „Złote Drzewo”, jedna z nazw Laurelinu.

Mały Gelion — Jedno z ramion rzeki Gelion na północy spływające ze wzgórza Himring.

Mandos — Siedziba w Amanie Valara, którego prawdziwe, choć rzadko używane, imię brzmi Namo — Sędzia; zazwyczaj nazywano go Mandosem. Siedziba Mandosa, Sale Oczekiwania, Domy Umarłych. Przeznaczenie Noldorów i klątwa (Wyrok) Mandosa.

Manwe — Zwierzchnik Valarów, nazywany również Sulimo, Odwieczny Król, Rządzący Ardą.

Marach — Przywódca trzeciego hufca ludzi, który przyszedł do Beleriandu, przodek Hadora Lorindola.

Marchia Maedhrosa — Otwarty teren położony na północ od źródeł Gelionu, gdzie władał Maedhros i jego bracia, broniąc Beleriandu Wschodniego od napaści. Obszar, zwany także Marchią Wschodnią.

Mardil — Zwany Wiernym; pierwszy Namiestnik w Gondorze.

Mar-nu-Falmar — „Kraj pod Falami", nazwa Numenoru po zatopieniu go przez Morze.

Meliana — Jedna z Majarów; opuściła Valinor, pozostała w Śródziemiu; późniejsza żona Thingola i królowa Doriathu, który otoczyła czarodziejską Obręczą, matka Luthien; z jej rodu wywodzili się Elrond i Elros.

Melkor — Imię nadane w jęz. quenejskim wielkiemu, początkowo najpotężniejszemu z Ainurów, który zbuntował się i wniósł w świat zarodki wszelkiego zła. Nazywany był później Morgothem, Bauglirem, Władcą Ciemności, Nieprzyjacielem itp. Melkor znaczy „Ten, który powstaje z wielką mocą". W jęz. sindarińskim nosił imię Belegur, którego jednak nie używano, chyba w zmienionej umyślnie formie Belegurth „Wielka Śmierć". Po porwaniu Silmarilów najczęściej nazywano go Morgothem.

Menegroth — „Tysiąc Grot", ukryta stolica Thingola i Meliany nad Esgalduiną w Doriath.

Meneldil — Syn Anariona, króla Gondoru.

Menelmakar — „Szermierz Niebieski", gwiazdozbiór Orion.

Meneltarma — „Kolumna Niebios", góra pośrodku Numenoru, której szczyt był Miejscem Świętym ku czci Eru Iluvatara.

Mereth Aderthad — „Święto Ponownego Zjednoczenia", które Fingolfin urządził w pobliżu jeziora Ivrin.

Mickleburg — Tłumaczenie nazwy Belegost „Wielka Twierdza".

Mim — Krasnolud z rasy Krasnoludów Poślednich. W jego domu (Bar-en- Danwedh) na Amon Rudh mieszkał Turin ze swoją bandą, lecz Mim zdradził orkom ich kryjówkę, po czym zginął z ręki Hurina w Nargothrondzie.

Minas Anor — „Wieża Słońca" (lub po prostu Anor), później nazwana Minas Tirith; stolica Anariona u stóp góry Mindolluiny.

Minas Ithil — „Wieża Księżyca", później nazwana Minas Morgul. Stolica Isildura zbudowana na ramieniu Efel Duath.

Minas Morgul — „Wieża Złych Czarów” (także po prostu Morgul), nazwa dawnej Minas Ithil po zajęciu jej przez Upiory Pierścienia.

Minastir — Patrz Tar-Minastir.

Minas Tirith — (1) „Wieża Czat”, zbudowana przez Finroda Felagunda na Tol Sirion; Patrz Tol-in-Gaurhoth.

Minas Tirith — (2) Późniejsza nazwa Minas Anor. Zwana Grodem Gondoru.

Mindeb — Dopływ Sirionu, pomiędzy Dimbarem a lasem Neldoreth.

Mindolluina — „Wyniosła Błękitnogłowa”. Ogromna góra za Minas Anor.

Mindon Eldalieva — „Strzelista Wieża Eldalie”, wieża Ingwego w Tirionie. Także po prostu Mindon.

Miriel — (1) Pierwsza żona Finwego, matka Feanora; zmarła wkrótce po jego urodzeniu. Zwana Serinde „Hafciarką”.

Miriel — (2) Córka Tar-Palantira, przymuszona do małżeństwa z Ar- Farazonem, jako królowa otrzymała imię Ar-Zimrafel, zwana także Tar-Miriel.

Mistrz Łuku — Tłumaczenie słowa Kuthalion, imienia Belega.

Mithlond — „Szara Przystań”, port elfów w zatoce Lhun, zwany też po prostu Przystanią.

Mithrandir — „Szary Pielgrzym”, w języku elfów imię Gandalfa (Olorina), jednego z Istarich (Mędrców).

Mithrim — Nazwa wielkiego jeziora we wschodniej części Hithlumu, a także całego regionu wokół jeziora i gór na zachód od niego, dzielących Mithrim od Dor- lominu. Nazwa pierwotnie oznaczała szczep elfów Sindarów tam mieszkających.

Mordor — „Czarny Kraj”, zwany też Krajem Cienia; państwo Saurona na wschód od gór Elf Duath.

Morgoth — „Czarny Nieprzyjaciel”, imię nadane Melkorowi przez Feanora po zrabowaniu Silmarilów. Patrz Melkor.

Morgul — Patrz Minas Morgul.

Moria — „Czarna Otchłań”, późniejsza nazwa Khazad-dumu (Hadhodrondu).

Moriquendi — „Elfy Ciemności”. Patrz Elfy Ciemne.

Mormegil — „Czarny Miecz”, imię nadane Turinowi jako jednemu z dowódców zastępów Nargothrondu. Patrz Gurthang.

Morwena — Córka Baragunda (bratanka Barahira, ojca Berena), żona Hurina, matka Turina i Nienor. Zwana Eledhwen (tłumaczone w tekście jako „Blask elfów”) i Panią Dor-lominu.

Morze Okrężne — Patrz Ekkaja.

Morze Zewnętrzne — Patrz Ekkaja.

Most na Esgalduinie — Patrz Iant Iaur.

Mroczna Puszcza — Patrz Wielka Zielona Puszcza.

Muzyka Ainurów — Patrz Ainulindale.

N

Nahar — Koń Valara Oromego, nazwany tak, jak powiadali Eldarowie, ze względu na swój głos.

Namo — Valar, jeden z Aratarów, zwany zwykle Mandosem. Namo znaczy „ustalający przeznaczenie, sędzia”.

Nandorowie — Znaczy podobno „Ci, którzy zawrócili”. Ci elfowie, którzy się odłączyli od hufca Telerich, odmawiając przekroczenia Gór Mglistych podczas wędrówki z Kuivienen na Zachód; ale część tej grupy pod wodzą Denethora w jakiś czas potem przeszła Góry Błękitne i osiadła w Ossiriandzie (Elfy Zielone).

Nan Dungortheb lub Dungortheb, — tłumaczone w tekście jako „Dolina Okropnej Śmierci”. Dolina pomiędzy przepaściami Ered Gorgoroth a Obręczą Meliany.

Nan Elmoth — Las na wschód od Kelonu, gdzie Elwe (Thingol) został oczarowany przez Melianę i zabłąkał się; później w tym lesie mieszkał Eol.

Nan-tathren — „Dolina wierzb”, tłumaczone jako „Kraina Wierzb”; tam Narog wpada do Sirionu. W pieśni Drzewca w „Dwóch Wieżach”, III, 4 nazwy te występują w formie, jaką im nadano w jęz. quenejskim: Tasarinan, Nantasarion.

Nargothrond — „Wielka podziemna twierdza nad Narogiem”, założona przez Finroda Felagunda, zniszczona przez Glaurunga; także królestwo Nargothrondu rozciągające się na wschód i zachód od Narogu.

Narn i Hin Hurin — „Opowieść o Dzieciach Hurina”, długi poemat, z którego zaczerpnięto materiał do rozdz. 21. Przypisywany poecie Dirhavelowi, człowiekowi, który żył w Przystaniach Sirionu za dni Earendila i zginął podczas napaści synów Feanora. Narn oznacza opowieść ułożoną w wersach, przeznaczoną do recytowania, nie zaś do śpiewania.

Narog — Główna rzeka Beleriandu Zachodniego, mająca źródła w Ivrinie pod Ered Wethrin i wpadająca do Sirionu w Nan-tathren.

Narsil — Miecz Elendila zrobiony przez Telchara z Nogrodu, złamany, gdy Elendil zginął w walce z Sauronem. Przekuty ze szczątków na nowo dla Aragorna i odtąd zwany Andurilem.

Narsilion — Pieśni o Słońcu i Księżycu.

Narya — Jeden z Trzech Pierścieni Elfów, zwany Pierścieniem Ognia lub Czerwonym Pierścieniem; noszony przez Kirdana, a potem przez Mithrandira.

Następcy — Młodsze Dzieci Iluvatara, ludzie. Tłumaczenie nazwy Hildorowie.

Naszyjnik Krasnoludów — Patrz Nauglamir.

Nauglamir — „Naszyjnik Krasnoludów”, zrobiony przez krasnoludów dla Finroda Felagunda, wyniesiony z Nargothrondu przez Hurina i ofiarowany Thingolowi; stał się przyczyną śmierci tego ostatniego.

Naugrimowie — „Karłowaci Ludzie”, nazwa krasnoludów w jęz. sindarińskim.

Nazgule — Patrz Upiory Pierścienia.

Neithan — Imię, które sam sobie nadał Turin, żyjąc wśród rozbójników. Tłumaczone jako „Skrzywdzony” (dosłownie: „ze wszystkiego odarty”).

Neldoreth — Wielki las bukowy tworzący północną część Doriathu, nazwany Taur-na-Neldor w pieśni Drzewca w „Dwóch Wieżach”, III, 4.

Nenar — Imię gwiazdy.

Nen Girith — „Drżąca Woda”; nazwa nadana Dimrostowi, wodospadowi Kelebrosa w lesie Brethil.

Nenning — Rzeka w Beleriandzie Zachodnim wpadająca do morza w przystani Eglarest.

Nenuial — „Jezioro Półmroku” w Eriadorze, gdzie bierze początek Baranduina i gdzie zbudowano miasto Annuminas.

Nenya — Jeden z Trzech Pierścieni Elfów, Pierścień Wody, powierzony Galadrieli, zwany także Pierścieniem z Diamentem.

Nerdanela — Zwana Mądrą; córka kowala Mahtana, żona Feanora.

Nessa — Siostra Oromego, jedna z Valier, żona Tulkasa.

Nevrast — Obszar na zachód od Dor-lominu za Ered Lomin, gdzie Turgon mieszkał, zanim się przeniósł do Gondolinu. Nazwa znaczy „Bliższy Brzeg” i pierwotnie odnosiła się do całego północno-zachodniego wybrzeża Śródziemia (w odróżnieniu od Haerast, „Dalekiego Brzegu”; wybrzeża Amanu).

Nienna — Jedna z Valier, zaliczana do Aratarów. Patronka litości i żalu; siostra Mandosa i Loriena.

Nienor — „Żałoba”, imię córki Hurina i Morweny, siostry Turina; opętana złym czarem Glaurunga na Amon Ethir, zapomniała swego imienia i przeszłości i zaślubiła Turina pod imieniem Niniel. Zginęła śmiercią samobójczą w nurtach Teiglinu.

Nieśmiertelne Kraje — Aman i Eressea; zwane również Krainami Nieśmiertelnych.

nifredil — Biały kwiat, który w Doriath zakwitł w blasku gwiazd, gdy urodziła się Luthien. Rósł także na Kerin Amroth w Lothlorien („Wyprawa”, 11, 6, 8).

Nimbrethil — Lasy brzozowe w Arvernien, na południu Beleriandu. Por. piosenka Bilba, śpiewana w Rivendell („Wyprawa”, II, l „Raz łódź zbudował w Nimbrethil, by w podróż ruszyć nareszcie”).

Nimfelos — Ogromna perła podarowana przez Thingola wodzowi krasnoludów z Belegostu.

Nimloth — (1) Białe Drzewo Numenoru, którego owoc Isildur ocalił przed zniszczeniem, by wyhodować Białe Drzewo w Minas Ithil. Nimloth, „Białe Kwiecie”, jest w jęz. sindarińskim odpowiednikiem słowa Ninquelote w jęz. quenejskim, jednej z nazw Telperiona.

Nimloth — (2) Z rasy elfów; żona Diora, Spadkobiercy Thingola, matka Elwingi; zginęła w czasie napaści synów Feanora na Menegroth.

Niniel — „Dziewczyna we Łzach”, imię, które Turin nadał spotkanej dziewczynie, nie wiedząc, że jest to Nienor, jego siostra; por. Nienor.

Ninquelote — „Białe Kwiecie”, jedna z nazw Telperiona. Patrz Nimloth (1).

Nirnaeth Arnoediad — „Bitwa Nieprzeliczonych Łez” (lub po prostu Nirnaeth), nazwa straszliwej piątej bitwy w wojnach o Beleriand.

Nivrim — Część Doriathu leżąca na zachodnim brzegu Sirionu.

Niziołki — Tłumaczenie słowa sindarińskiego Periannath (Perianowie, hobbici).

Noegyth Nibin — „Krasnoludy Poślednie” (patrz także Krasnoludy).

Nogrod — Jeden z dwóch grodów krasnoludów w Górach Błękitnych. Przekład krasnoludzkiej nazwy Tumunzahar na jęz. sindariński. Patrz Hollowbold.

Noldolante — „Upadek Noldorów”, lament ułożony przez Maglora, syna Feanora.

Noldorowie — Elfy Głębokie, drugi hufiec Eldarów w wędrówce z Kuivienen na Zachód, prowadzony przez Finwego. Nazwa (w jęz. quenejskim Noldo- l. poj., w jęz. sindarińskim Golodh- l. poj.) znaczy „Mądrzy”, lecz w sensie posiadania wiedzy, nie zaś rozsądku i rozwagi. Informacje o języku Noldorów można znaleźć pod hasłem quenejski.

Nom, Nomin — „Mądrość”, „Mądrzy”, imiona, które lud Beora nadał Finrodowi i jego ludowi w swoim języku.

Nulukkizdin — Krasnoludzka nazwa Nargothrondu.

Numenor — (W pełnej formie w jęz. quenejskim: Numenore). „Westernesse”, „Kraj Zachodni”, wielka wyspa przygotowana przez Valarów na siedzibę dla Edainów po skończeniu się Pierwszej Ery. Później nazywana Anadune, Andor, Elenna, Kraj Gwiazdy, a po upadku Akallabeth, Atalante i Mar-nu-Falmar.

Numenorejczycy — Ludzie z Numenoru, Dunedainowie.

Nurtale Valinoreva — „Ukrycie Valinoru”.

O

Odwieczny Król — Manwe.

Ohtar — „Wojownik”, giermek Isildura. Ohtar przyniósł szczątki miecza Elendila do Imladris.

Oiolosse — „Wiecznie Śnieżnobiały”, najbardziej rozpowszechniona wśród Eldarów nazwa Taniquetilu, w jęz. sindarińskim Amon Uilos; według „Valaquenta” nazwa odnosi się do najwyższej iglicy tej góry.

Oiomure — Kraina mgieł w pobliżu Helkarakse.

Olorin — Zaliczany do Majarów. Jeden z Istarich. Patrz Mithrandir, Gandalf. Por. „Dwie Wieże”, IV, 5; „Olorinem zwano mnie za niepamiętnych czasów mojej młodości na dalekim zachodzie”.

Olvar — Wyraz w jęz. elfów użyty w przemówieniach Manwego i Yavanny w rozdz. 2. Znaczy „rzeczy rosnące i zapuszczające korzenie w ziemi”.

Olwe — Wraz ze swym bratem Elwem przywódca hufca Telerich podczas wędrówki z Kuivienen na Zachód. Władca Telerich z Alqualonde w Amanie.

Ondolinde — „Kamienna Pieśń”, pierwotna nazwa Gondolinu w jęz. quenejskim.

Orfalch Echor — Wielki wąwóz w Górach Okrężnych, przez który można było wejść do Gondolinu.

Orkowie — Stwory Morgotha.

Orły —

Ormal — Jedna z latarni Valarów zrobiona przez Aulego; stała na południu Śródziemia.

Orodreth — Drugi syn Finarfina, strażnik wieży Minas Tirith na Tol Sirion. Król Nargothrondu po śmierci swego brata Finroda, ojciec pięknej Finduilas. Zginął w bitwie w Tumhalad.

Orodruina — „Góra Ziejąca Ogniem” w Mordorze, gdzie Sauron wykuł Pierścień Rządzący; zwana też Amon Amarth, „Góra Przeznaczenia”.

Orokarni — Góry na Wschodzie Śródziemia (nazwa znaczy „Góry Czerwone”).

Orome — Valar, jeden z Aratarów; wielki myśliwy, przewodnik elfów w drodze z Kuivienen na Zachód, małżonek Vany. Imię znaczy „Grający Róg” albo „Granie Rogów”; por. Valaroma. We „Władcy Pierścieni” występuje w brzmieniu Araw, tj. w jęz. sindarińskim.

Oromet — Wzgórze w pobliżu przystani Andunie w zachodniej części Numenoru, na którym stała wieża Tar-Minastira.

Orthank — „Rozwidlony Szczyt”, numenorejska wieża w Kręgu Isengardu.

Osgiliath — „Cytadela Gwiazd”, główny gród dawnego Gondoru po obu stronach Anduiny.

Osse — Jeden z Majarów, wasal Ulma, z którym razem wszedł w wody Ardy, serdeczny przyjaciel i nauczyciel Telerich.

Ossiriand — „Kraj Siedmiu Rzek” (tj. Gelionu z dopływami płynącymi z Gór Błękitnych), kraina Elfów Zielonych. Por. Pieśń Drzewca, „Dwie Wieże, III, 4: „Pod wiązami, po lesie wędrowałem latem w Ossiriandzie. Jasno było, pieśń dzwoniła latem nad Siedmiu Rzekami Ossiru”. Patrz Lindon.

Ostatni Sojusz — Przymierze zawiązane pod koniec Drugiej Ery między Elendilem i Gil-galadem, aby wspólnymi siłami pokonać Saurona.

Ost-in-Edhil — „Twierdza Eldarów”, miasto elfów w Eregionie.

P

Palantiry — „Te, które patrzą z daleka”. Siedem Kamieni Widzących przywiezionych przez Elendila i jego synów z Numenoru, zrobionych przez Feanora w Amanie (patrz „Dwie Wieże”, III, 11).

Pasterze Drzew — Entowie.

Pelargir — „Dziedzina Okrętów Królewskich”, numenorejska przystań nad deltą Anduiny.

Pelori — „Obronny płot gór”, zwany też Górami Amanu i Górami Obronnymi. Ściana gór wzniesiona przez Valarów po zniszczeniu ich siedziby na Almarenie; góry miały kształt półksiężyca ciągnącego się z północy na południe w pobliżu wschodniego wybrzeża Amanu.

Perianowie — Niziołki (hobbici).

Pierścienie Władzy — Pierścień Jedyny, Wielki, Rządzący. Trzy Pierścienie Elfów: Patrz Narya, Pierścień Ognia; Nenya, Pierścień z Diamentem; Vilya, Pierścień z Szafirem. Siedem Pierścieni Krasnoludów. Dziewięć Pierścieni Ludzi.

Pierworodni — Starsze Dzieci Iluvatara, elfy.

Pola Gladden — Częściowe tłumaczenie nazwy Loeg Ningloron; nazwą ogromnych pól ciągnących się od samego nurtu Anduiny po obu jej brzegach, zarośniętych sitowiem i kosaćcami, gdzie zginął Isildur i utonął Pierścień Jedyny.

Półelfy — Tłumaczenie nazwy sindarińskiej Peredhel (l. mn. Peredhil). Określenie stosowane do Erosa i Elronda oraz do Earendila.

Północne Wzgórza — w Eriadorze; zbudowano tam numenorejski gród Fornost.

Proroctwo Północy — Wyrok na Noldorów ogłoszony przez Mandosa na wybrzeżu Aramanu.

Prosta Droga — Prosta ścieżka prowadząca ponad Morzem na Prastary, czyli Prawdziwy Zachód, otwarta dla elfów po upadku Numenoru i zmianach na świecie.

Przeprawa na Teiglinie — Miejsce w południowo-zachodniej części Brethilu, gdzie stara droga biegnąc od Przełomu Sirionu na południe przecinała rzekę Teiglin.

Przyjaciele Elfów — Ludzie z Trzech Rodów: Beora, Halethy i Hadora; Edainowie. W „Akallabeth” i w historii Pierścieni Władzy tak się nazywa także Numenorejczyków, którzy zachowali przyjaźń z Eldarami; patrz Elendili.

Przystanie — Brithombar i Eglarest na obrzeżu Beleriandu. Przystanie Sirionu pod koniec Pierwszej Ery. Szara Przystań (Mithlond) nad zatoką Lhun. Alqualonde, Łabędzia Przystań (lub po prostu Przystań).

Q

Quendi — Pierwotna nazwa elfów w ich własnym języku (odnosiła się do wszystkich szczepów, także Avarich). Znaczy „Ci, którzy mówią głosem”.

Quenejski — Prastary język wspólny wszystkim elfom w postaci ukształtowanej w Valinorze, przeniesiony do Śródziemia przez Noldorów, lecz porzucony przez nich w codziennym użytku, zwłaszcza po edykcie króla Thingola. W tej książce język ten występuje nie jako quenejski, lecz eldariński; „Szlachetny Eldarin”, język elfów Wysokiego Rodu; język Valinoru; mowa Elfów z Valinoru; język Noldorów; Szlachetny Język Zachodu.

Quenta Silmarillion — „Historia Silmarilów”.

R

Radagast — Jeden z Istarich (czarodziejów).

Radhruin — Jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w górach Dorthonionu.

Ragnor — Jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w górach Dorthonionu.

Ramdal — „Koniec Muru” (patrz Andram), miejsce, gdzie się kończył uskok dzielący w poprzek Beleriand.

Rana — „Wędrowiec”, jedna z nazw Księżyca rozpowszechnionych wśród Noldorów.

Rathloriel — „Złote Łożysko”, późniejsza nazwa rzeki Askar, w której zatopiono skarby Doriathu.

Rauros — „Grzmiący Pył”, olbrzymie wodogrzmoty na rzece Anduinie.

Region — Gęsty las tworzący południową część Doriathu.

Rerir — Góra na północ od jeziora Helevorn; stąd wypływała większa z dwóch rzek składających się na Gelion.

Rhovanion — „Dziki Kraj”, położony na wschód od Gór Mglistych.

Rhudaur — Obszar w północno-wschodniej części Eriadoru.

Riana — Córka Belegunda (bratanka Barahira, ojca Berena), żona Huora, matka Tuora; po śmierci Huora umarła z żalu na Haudh-en-Ndengin.

Ringil — Miecz Fingolfina.

Ringwil — Strumień wpadający do Narogu pod Nargothrondem.

Rivil — Strumień wpadający do Sirionu na moczarach Serech. Źródło Rivilu.

Rochallor — Koń Fingolfina.

Rohan — „Kraj Koni", w Gondorze późniejsza nazwa wielkiej stepowej równiny, nazywanej poprzednio Kalenardhonem.

Rohirrimowie — „Władcy Koni", ludzie z Rohanu.

Rok Lamentu — Rok bitwy Nirnaeth Arnoediad.

Romenna — Przystań na wschodnim wybrzeżu Numenoru.

Rothinzil — W jęz. adunaickim (numenorejskim) nazwa okrętu Earendila, „Vingilota", co znaczy „Kwiat Piany".

Rumil — Noldorski mędrzec z Tirionu; twórca pierwszego pisma. Rumilowi przypisuje się autorstwo „Ainulindale".

S

Saeros — Elf ze szczepu Nandorów, jeden z najbliższych doradców Thingola w Doriath; znieważył w Menegroth Turina i uciekając przed jego odwetem znalazł śmierć.

Sale Oczekiwania — Siedziba Mandosa.

Salmar — Jeden z Majarów przybyły wraz z Ulmem na Ardę; on to zrobił wspaniałe Ulumuri, rogi dla Ulma.

Samotna Wyspa — Patrz Tol Eressea.

Sarn Athrad — „Kamienna Grobla", gdzie krasnoludzka droga z Nogrodu i Belegostu przecinała rzekę Gelion.

Saruman — „Człowiek, który wiele umie”, rozpowszechnione wśród ludzi imię Kurunira, jednego z Istarich (czarodziejów).

Sauron — „Ohydny” (w jęz. sindarińskim Gorthaur), najwyższy rangą ze sług Melkora; pierwotnie jeden z Majarów, pomocnik Aulego.

Serech — Wielkie moczary na północ od Przełomu Sirionu, gdzie Rivil spływa z gór Dorthonionu.

Seregon — „Krew Kamieni”, roślina o ciemnoczerwonych kwiatach, rosnąca na Amon Rudh.

Serinde — „Hafciarka”; Patrz Miriel — (1).

Siedem Kamieni — Patrz Palantiry.

Siedmiu Ojców Krasnoludów — Patrz Krasnoludy.

Sierp Valarów — Patrz Valakirka.

Silmariena — Córka Tar-Elendila, czwartego króla Numenoru; matka pierwszego księcia Andunie; od niej wywodził się Elendil i jego synowie Isildur i Anarion.

Silmarile — Trzy klejnoty zrobione przez Feanora przed zniszczeniem Dwóch Drzew Valinoru i napełnione ich światłem.

Silpion — Jedno z imion Telperiona.

Sindariński — Język elfów z Beleriandu, pochodzący ze wspólnej mowy elfów, lecz bardzo zmieniony w ciągu długich wieków i różniący się od quenejskiego, czyli języka Valinoru; przyjęli go Noldorowie na wygnaniu w Beleriandzie. Nazywany był także językiem Elfów Szarych lub językiem elfów z Beleriandu.

Sindarowie — Elfy Szare. Nazwa wszystkich Telerich, których powracający Noldorowie zastali w Beleriandzie, z wyjątkiem Elfów Zielonych z Ossiriandu. Prawdopodobnie Noldorowie ukuli tę nazwę w związku z tym, że elfy owe żyły na północy pod szarym niebem i wśród mgieł w okolicy jeziora Mithrim (Patrz Mithrim) albo może dlatego, że Elfy Szare nie należały ani do Światła Valinoru, ani do Ciemności (Avari), lecz były Elfami Półmroku. Kojarzono tę nazwę również z imieniem Elwego Thingol — (w jęz. quenejskim Sindakollo, Singollo, „Szary Płaszcz” — uznawanego za najwyższego króla całej tej krainy i jej mieszkańców. Sindarowie sami siebie nazywali Edhelami (l. poj. Edhil).

Singollo — „Szary Płaszcz”; Patrz Sindarowie, Thingol.

Sirion — „Wielka Rzeka” płynąca z północy na południe i oddzielająca Beleriand Wschodni od Zachodniego. Wodospady Sirionu. Moczary Sirionu. Brama Sirionu. Przystanie Sirionu. Ujście Sirionu. Przełom Sirionu. Dolina Sirionu.

Smagli Ludzie — Patrz Easterlingowie.

Smoczy Hełm z Dor-lominu — Pamiątka rodowa przekazywana dziedzicznie w rodzie Hadora; hełm noszony przez Turina, nazywany też Hełmem Hadora.

Smoki —

Soronume — Nazwa gwiazdozbioru.

Stawy Półmroku — Patrz Aelin-uial.

Strzeżona Równina — Patrz Talath Dirnen.

Strzeżone Królestwo — Patrz Valinor.

Sucha Rzeka — Niegdyś płynęła spod Gór Okrężnych z prastarego jeziora, gdzie później leżała Tumladen, równina Gondolinu.

Sulimo — Imię Manwego, przetłumaczone w „Valaquenta” jako „Władający Oddechem Ardy” (dosłownie „Ten, który tchnie”).

Synowie Feanora — Patrz Maedhros, Maglor, Kelegorm, Karanthir, Kurufin, Amrod, Amras. Często wymieniani jako grupa, zwłaszcza po śmierci ich ojca.

Szara Przystań — Patrz Przystanie, Mithlond.

Szary Płaszcz — Patrz Singollo, Thingol.

Szczerba Maglora — Obszar pomiędzy dwoma ramionami Gelionu, nie broniony naturalnymi przeszkodami ani fortyfikacjami przed napaścią z Północy.

Śródziemie — Ląd położony na wschód od Wielkiego Morza, zwany też Bliższymi Ziemiami, Krainami Zewnętrznymi, Wielką Krainą i Endorem.

T

Talath Dirnen — „Strzeżona Równina”, na północ od Nargothrondu.

Talath Rhunen — „Wschodnia Dolina”, dawna nazwa Thargelionu.

Taniquetil — „Wysoki Biały Szczyt”, najwyższy w górach Pelori i na obszarze Ardy, na którego szczycie stoi Ilmarin, pałac Manwego i Vardy, zwany też Białą Górą, Świętą Górą lub Górą Manwego. Patrz Oiolosse.

Tar-Ankalimon — Czternasty król Numenoru, za którego panowania Numenorejczycy podzielili się na dwa antagonistyczne stronnictwa.

Taras — Góra na przylądku Nevrastu, pod którą znajdował się Vinyamar, siedziba Turgona przed jego przeniesieniem się do Gondolinu.

Tar-Atanamir — Trzynasty król Numenoru, do którego przybyli wysłańcy Valarów.

Tar-Elendil — Czwarty król Numenoru, ojciec Silmarieny, od której się wywodził Elendil.

Tar-Kalion — Imię Ar-Farazona w jęz. quenejskim.

Tar-Kirytan — Dwunasty król Numenoru, „Budowniczy Okrętów”.

Tar-Minastir — Jedenasty król Numenoru, który wsparł Gil-galada przeciw Sauronowi.

Tar-Minyatur — Imię, które przybrał Elros Półelf jako pierwszy król Numenoru.

Tar-Miriel — Patrz Miriel — (2).

Tarn Aeluin — Jezioro w górach Dorthonionu, nad którym Barahir z towarzyszami miał swą kryjówkę i gdzie zginął.

Tar-Palantir — Dwudziesty trzeci król Numenoru, który chciał zawrócić ze złej drogi poprzedników i przybrał imię w jęz. quenejskim: „Ten, który patrzy daleko”. Patrz Inziladun.

Taur-en-Faroth — Lesiste góry na zachodnim brzegu Narogu, powyżej Nargothrondu. Zwane też „Wysoki Faroth”.

Taur-im-Duinath — „Las Między Rzekami”, nazwa dzikiej krainy na południe od Andramu, pomiędzy Sirionem a Gelionem.

Taur-nu-Fuin — Późniejsza nazwa Dorthonionu „Las Okryty Nocą”. Por. Delduwath.

Tauron — „Leśnik” (tłumaczone w „Valaquenta” jako „Władca Lasów”); jedno z imion Oromego, używane przez Sindarów. Por. Aldaron.

Teiglin — Dopływ Sirionu, wypływał z Ered Wethrin, okrążał od południa las Brethil; patrz również Przeprawa na Teiglinie.

Telchar — Najsłynniejszy kowal Nogrodu, twórca Angrista i (wg Aragorna w „Dwóch Wieżach”, III, 6) Narsila.

Telemnar — Dwudziesty szósty król Gondoru.

Teleri — Trzeci, najliczniejszy hufiec Eldarów w drodze z Kuivienen na Zachód, prowadzony przez Elwego (Thingola) i Olwego; nazywani „Tymi, co przyszli ostatni” lub „Maruderami” przez tych, którzy ich w marszu wyprzedzili; sami nazywali siebie Lindarami, Śpiewakami. Wielu Telerich nie opuściło nigdy Śródziemia; z tego szczepu pochodzili Sindarowie i Nandorowie.

Telperion — Starsze z dwóch drzew Valinoru. Nazywane też Białym Drzewem.

Telumendil — Nazwa gwiazdozbioru.

Thalion — „Nieugięty, Silny”; Patrz Hurin.

Thalos — Drugi z dopływów Gelionu w Ossiriandzie.

Thangorodrim — „Góry Tyranii”, wzniesione przez Morgotha nad Angbandem, zniszczone podczas Wielkiej Bitwy pod koniec Pierwszej Ery.

Thargelion — „Kraj za Gelionem”, pomiędzy górą Rerir a rzeką Askar, gdzie zamieszkiwał Karanthir; zwany też Dor Karanthir lub Talath Rhunen.

Thingol — „Szary Płaszcz” (w jęz. quenejskim Sindakollo, Singollo). Imię, pod którym był znany w Beleriandzie Elwe; wraz ze swym bratem Olwem przywódca hufca Telerich w marszu z Kuivienen na Zachód; później król Doriathu. Zwany też „Ukrytym Królem”. Patrz Elwe.

Thorondor — „Król Orłów”. Por. „Powrót Króla”, VI, 4: Thorondor, „który gniazda swe zbudował na szczytach gór w zaraniu Śródziemia”. Patrz Krissaegrim.

Thranduil — Elf ze szczepu Sindarów, król elfów leśnych na północ od Wielkiego Zielonego Lasu (Mrocznej Puszczy), ojciec Legolasa, który należał do Drużyny Pierścienia.

Thuringwethil — „Kobieta Tajemnego Cienia", posłanka Saurona z Tol-in-Gaurhoth w postaci ogromnego nietoperza. Jej skórę przywdziała Luthien, żeby wejść do Angbandu.

Tilion — Majar, sterujący Księżycem.

Tintalle — „Rozniecająca światła", imię Vardy, twórczyni Gwiazd. Tak nazywa ją Galadriela w swoim lamencie, śpiewanym w Lorien, „Wyprawa", II, 8. Por. Elbereth, Elentari.

Tinuviel — Imię dane przez Berena Luthien; poetyczna nazwa słowika, „Córka Zmierzchu". Patrz Luthien.

Tirion — „Wielka Wieża Strażnicza", gród elfów na wzgórzu Tuna w Amanie.

Tol-Eressea — „Samotna Wyspa" (także po prostu Eressea), na której Ulmo przeciągnął Vanyarów, Noldorów, a później Telerich przez ocean i która potem została zakorzeniona w zatoce Eldamar w pobliżu brzegów Amanu. Teleri długo mieszkali na Eressei, zanim się przenieśli do Alqualonde. Mieszkało tam wielu Noldorów i Sindarów, gdy się skończyła Pierwsza Era.

Tol Galen — „Zielona Wyspa" na rzece Adurant w Ossiriandzie, gdzie po powrocie mieszkali Beren i Luthien.

Tol-in-Gaurhoth — „Wyspa Wilkołaków", nazwa Tol Sirion po zajęciu tej wyspy przez Saurona.

Tol Morwen — Wyspa na morzu, powstała po zatopieniu Beleriandu. Stał tam kamień poświęcony pamięci Turina, Nienor i Morweny.

Tol Sirion — Wyspa na rzece w Przełomie Sirionu, na której Finrod zbudował wieżę Minas Tirith. Po zagarnięciu przez Saurona przezwana Tol-in-Gaurhoth.

Tulkas — Valar „największej mocy i najdzielniejszych czynów", który ostatni przybył na Ardę. Zwany także Astaldo.

Tumhalad — Dolina w kraju leżącym między rzekami Ginglith i Narog, gdzie poniosły klęskę wojska Nargothrondu.

Tumladen — „Szeroka Dolina” ukryta wśród Gór Okrężnych, w której wznosił się gród Gondolin. (Tumladen było później nazwą doliny w Gondorze; patrz „Powrót Króla”, V, 1).

Tumunzahar — Patrz Nogrod.

Tuna — Zielone wzgórze w Kalakirii, na którym stał Tirion, miasto elfów.

Tuor — Syn Huora i Riany, wychowywany w Mithrimie przez Elfy Szare; dostał się do Gondolinu jako wysłannik Ulma, zaślubił Idril, córkę Turgona, wraz z nią i z synem Earendilem zdołał uciec z Gondolinu napadniętego i zniszczonego przez orków; pożeglował na Zachód na swoim okręcie „Earrame”.

Turambar — „Pan Losu”, ostatnie imię przybrane przez Turina podczas pobytu w lesie Brethil.

Turgon — Zwany Mądrym, drugi syn Fingolfina; mieszkał w Vinyamarze, w Nevraście, zanim się przeniósł potajemnie do Gondolinu, gdzie rządził aż do śmierci, którą poniósł podczas zniszczenia miasta. Ojciec Idril, matki Earendila.

Tur Haretha — Kurhan Pani Halethy w lesie Brethil (Patrz Haudh-en-Arwen).

Turin — Syn Hurina i Morweny, bohater ballady „Narn i Hin Hurin”, z której zaczerpnięta jest treść rozdz. 21. Patrz też Neithan, Gorthol, Agarwaen, Mormegil, Dziki Człowiek z Lasu, Turambar.

Tysiąc Grot — Patrz Menegroth.

U

Uinena — Zaliczana do Majarów, Pani Mórz, żona Ossego.

Ukryte Królestwo — Nazwa zarówno Doriathu jak Gondolinu.

Ulairi — Patrz Upiory Pierścienia.

Uldor — Zwany Przeklętym. Syn Ulfanga Czarnego, zabity przez Maglora w bitwie Nirnaeth Arnoediad.

Ulfang — Zwany Czarnym, wódz Easterlingów, który wraz z trzema synami służył Karanthirowi, lecz zdradził go w bitwie Nirnaeth Arnoediad.

Ulfast — Syn Ulfanga Czarnego zabity przez synów Bora w bitwie Nirnaeth Arnoediad.

Ulmo — Valar, jeden z Aratarów, zwany Władcą Wód i Królem Morza. Eldarowie tłumaczyli to imię jako „Ten, który nalewa wody” lub „Ten, który spuszcza deszcz”.

Ulumuri — Wielkie rogi Ulma zrobione przez Majara Salmara.

Umanyarowie — Nazwa nadana tym elfom, którzy wyruszyli z Kuivienen na Zachód, lecz nie doszli do Amanu. „Ci, co nie byli w Amanie” w przeciwieństwie do Amanyarów, „Tych z Amanu”.

Umarth — „Zły Los”, fikcyjne imię, które nadał swemu ojcu Turin w Nargothrondzie.

Umbar — Duży naturalny port i twierdza Numenorejczyków na południe od zatoki Belfalas.

Ungolianta — Olbrzymia pajęczyca, która do spółki z Melkorem zniszczyła Drzewa Valinoru. Szeloba w trylogii „Władca Pierścieni” była ostatnim dzieckiem Ungolianty („Dwie Wieże”, IV, 9).

Upiory Pierścienia — Niewolnicy Dziewięciu Pierścieni Ludzi, najważniejsi słudzy Saurona, zwani również Nazgulami lub Ulairimi.

Urthel — Jeden z dwunastu towarzyszy Barahira w Dorthonionie.

Uruloki — Słowo w jęz. quenejskim, znaczy „wąż ognisty”, smok.

Utumno — Pierwsza potężna forteca Melkora na północy Śródziemia, zburzona przez Valarów.

V

Vaire — „Tkaczka”, jedna z Valier, żona Namo Mandosa.

Valakirka — „Sierp Valarów”, nazwa gwiazdozbioru Wielkiej Niedźwiedzicy.

Valandil — Najmłodszy syn Isildura, trzeci król Arnoru.

Valaquenta — „Opowieść o Valarach”. Krótki traktat uważany za oddzielną całość w ramach właściwej historii Silmarilów zatytułowanej „Silmarillion”.

Valaraukarowie — „Demon Mocy”, nazwa w jęz. quenejskim, odpowiada w jęz. sindarińskim nazwie Balrogowie.

Valaroma — Róg Valara Oromego.

Valarowie — „Obdarzeni Mocą”, „Potęgi”. Nazwa tych spośród Ainurów, którzy weszli w granice Ei na początku Czasu i wzięli na siebie powinność strzeżenia Ardy i rządzenia nią. Nazywani także Wielkimi, Władcami Ardy, Możnymi Władcami Zachodu, Władcami Valinoru. Patrz Ainurowie, Aratarowie.

Valimar — Patrz Valmar.

Valinor — Kraj Valarów w Amanie za górami Pelori, nazywany także Strzeżonym Królestwem.

Valmar — Stolica Valarów w Valinorze; nazwa pojawia się też w formie Valimar. W pieśni Galadrieli w Lorien („Wyprawa”, II, 8) Valmar jest równoznaczny z Valinorem.

Vana — Jedna z Valier, siostra Yavanny, żona Oromego, zwana Wiecznie Młodą.

Vanyarowie — Pierwszy hufiec elfów w marszu z Kuivienen na Zachód, prowadzony przez Ingwego. Imię znaczy „jaśni” i odnosi się do złotych włosów tego szczepu; Patrz Finarfin.

Varda — „Wyniesiona Wysoko”, „Wzniosła”, zwana też Panią Gwiazd. Największa z Valier, Królowych Valarów, żona Manwego, mieszkająca z nim razem na Taniquetilu. Inne imiona Vardy jako tej, która stworzyła gwiazdy, brzmiały: Elbereth, Elentari, Tintalle.

Vasa — „Pożeracz”, jedna z nazw Słońca wśród Noldorów.

Vilya — Jeden z Trzech Pierścieni Elfów. Pierścień Powietrza noszony przez Gilgalada, a później przez Elronda. Zwany też Pierścieniem z Szafirem.

Vingilot — (W pełnej formie w jęz. quenejskim Vingilote), „Kwiat Piany”, nazwa okrętu Earendila; Patrz Rothinzil.

Vinyamar — Siedziba Turgona w Nevraście pod górą Taras; znaczy prawdopodobnie „Nowa Siedziba”.

Voronwe — „Nieugięty”, elf z Gondolinu, jedyny żeglarz, który ocalał z załogi siedmiu okrętów wysłanych na zachód po Nirnaeth Arnoediad. Spotkał w Vinyamarze Tuora i zaprowadził go do Gondolinu.

W

Westernesse — Patrz Anadune, Numenor.

Widzące Kamienie — Patrz Palantiry.

Wielka Rzeka — Patrz Anduina.

Wielka Zielona Puszcza — Ogromny las na wschód od Gór Mglistych, później nazwany Mroczną Puszczą.

Wielkie Krainy — Śródziemie.

Wierni — Patrz Elendili.

Wilwarin — Nazwa gwiazdozbioru. Wyraz ten znaczy „motyl” w jęz. quenejskim. Prawdopodobnie chodzi o gwiazdozbiór Kasjopei.

Władca Ciemności — Termin używany zarówno w odniesieniu do Morgotha, jak do Saurona.

Władca Wód — Patrz Ulmo.

Władcy Zachodu — Patrz Valarowie.

Wydziedziczeni — Ród Feanora.

Wysoki Faroth — Patrz Taur-en-Faroth.

Y

Yavanna — „Darząca Owocami”, jedna z Valier, Królowych Valarów, zaliczana do Aratarów, żona Aulego, zwana także Kementari.

Z

Zaczarowane Wyspy — Wyspy umieszczone przez Valarów na Wielkim Morzu na wschód od Tol Eressei w czasach, gdy postanowiono ukryć Valinor.

DODATEK

Cząstki słowotwórcze w imionach własnych w językach quenejskim i sindarińskim

Notatki te przeznaczone są dla osób interesujących się językami elfów, a przykłady zaczerpnięto także i obficie z trylogii „Władca Pierścieni”. Są one z konieczności bardzo zwięzłe, wskutek czego musiałem je formułować jako pewniki i stwierdzenia ostateczne, co nie zawsze jest w pełni uzasadnione. Poza tym dokonałem wśród haseł ostrej selekcji, aby nie przedłużać nadmiernie tego „Dodatku”, a także ze względu na ograniczoną wiedzę jego redaktora. Hasła nie są uporządkowane systematycznie według rdzeni lub form w języku quenejskim lub sindarińskim, lecz zestawione dość dowolnie, z myślą, aby jak najbardziej ułatwić czytelnikowi identyfikację cząstek słowotwórczych.

(adan) — (l. mn. Edain), w Adanedhel, Aradan, Dunedainowie. Informacje o znaczeniu i historii znajdują się w indeksie pod hasłem Atani.

(aelin) — „jezioro, staw”, w Aelin-uial, por. lin (1).

(aglat) — „chwała, blask”, w Dagor Aglareb, Aglarond. W jęz. quenejskim obserwujemy przestawienie spółgłosek, tak że sindarińskiemu aglareb odpowiada Alkarinque. Rdzeń brzmi kal- „błyszczeć” q.v.

(aina) — „święty”, w Ainur, Ainulindale.

(alda) — „drzewo” (jęz. quenejski), w Aldaron, Aldudenie, Malinalda. W jęz. sindarińskim odpowiednik brzmi galad (por. Karas Galadon i Galadirmowie w Lothlorien.

(alqua) — „łabędź” (w jęz. sindarińskim alf), w Alqualonde; od rdzenia alak- „szybki, mknący”, znajdującego się również w Ankalagon.

(amarth) — „przeznaczenie, los”, w Amon Amarth, Kabed Naeramarth, Umarth i w sindarińskiej formie imienia Turina „Pan Losu”, Turamarth. W jęz quenejskim cząstka ta pojawia się w imieniu Turambar.

(amon) — „wzgórze”, wyraz sindariński pojawiający się jako pierwszy element w wielu nazwach; w l. mn. Emyn, w Emyn Beraid.

(anka) — „szczęki, paszcza”, w Ankalagon (co do drugiej cząstki tej nazwy patrz alqua).

(an(d)) — „długi”, w Andram, Anduina, także w Anfalas („Długie Wybrzeże”) w Gondorze, w Kair Andros („okręt długiej piany”), będącym nazwą wyspy na Anduinie, i w Angerthas „długie szeregi run”.

(andune) — „zachód słońca, zachód”, w Andunie; w jęz. sindarińskim cząstce tej odpowiada annun w Annuminas oraz w Henneth Annun, „okno zachodu” w Ithilien. Prastary rdzeń tych słów; ndu, znaczy „w dół, z wysoka” i znajduje się również w jęz. quenejskim w wyrazie numen „ścieżka zachodzącego słońca, zachód” oraz w sindarińskim dun „zachód”, por: Dunedainowie; adunaicka, (numenorejska) forma adun, w Adunakhor, Anadune, była zapożyczona z mowy Eldarów.

(anga) — „żelazo”, sindarińskie ang, w Angainor, Angband, Angahabar, Anglachel, Angrist, Angrod, Anguirel, Gurthang; angren „żelazny”, w Angrenost, l. mn. Engrin, w Ered Engrin.

(anna) — „dar”, w Amatar, Meliana, Yavanna. Ten sam rdzeń w Andor, „Kraina Daru”.

(annon) — „wielkie drzwi, brama”, l. mn. ennyn, w Annon-in-Gelydh; por. Morannon „Czarna Brama” Mordoru i Sirannon — „strumień przy bramie” Morii.

(ar) — „obok, poza” (stąd w jęz. quenejskim ar „i”, w jęz. sindarińskim a), prawdopodobnie w Araman „poza Amanem”; por. także (Nirnaeth) Arnoediad („łzy niepoliczone”).

(ar(a)) — „wysoki, szlachetny, królewski”, pojawia się w bardzo wielu nazwach, jak Aradan, Aredbela, Argonath, Arnor itd.; rozbudowany rdzeń arat — pojawia się w Aratar i w arato — „mistrz, człowiek wybitny”, np. Angrod przekształcone z Angarato, a Finrod z Findarato; także aran „król”, w Aranruth. W Ereinion, co znaczy „szczep królewski” (imię Gil-galada), kryje się l. mn. od aran; por. Fornost Eram, tj. „Północny Gród Królów” w Arnorze. Przedrostek Ar- w jęz. adunaickim w imionach królów numenorejskich stąd właśnie pochodzi.

(arien) — (jedna z Majarów, przewodniczka Słońca) pochodzi z rdzenia as- występującego również w jęz. quenejskim w are- „światło słońca”.

(atar) — „ojciec”, w Atanatari (patrz w indeksie hasło Atani), Iluvatar.

(band) — „więzienie, przymus”, w Angband, z pierwotnego mbando, które występuje w jęz. quenejskim w imieniu Mandos (sindariński Angband = quenejskiemu Angamando).

(bar) — „mieszkanie”, w Bar-en-Danwedh. Prastare słowo mbar (quenejskie mar, sindarińskie bar) znaczyło „dom” w odniesieniu do osób i „kraj rodzinny” w odniesieniu do ludów; występuje w wielu nazwach geograficzych, jak Brithombar, Dimbar (pierwsza cząstka dim znaczy „smutny, ponury”), Eldamar, Val(i)mar, Vinyamar, Mae-nu-Falmar. Mardi I, imię pierwszego rządzącego namiestnika Gondoru, znaczy „oddany domowi” (domyślne „królewskiemu”).

(barad) — „wieża; w Barad-dur, Barad Eithel, Barad Nimras; l. mn. w Emyn Beraid.

(beleg) — „mocny, potężny”, w Beleg, Belegaer, Belegost, Laer Ku Beleg.

(bragol) — „nagły”, w Dagor Bragollach.

(brethil) — znaczy prawdopodobnie „srebrna brzoza”; por. Nimbrethil, las brzozowy w Arvernien, i Fimbrethil, imię jednej z żon elfów.

(brith) — „żwir, w Brithiach, Brithombar, Brithon.

(dae) — „cień” w Dor Daedeloth i może też w Daeron.

(dagor) — „bitwa”; rdzeń miał formę ndak -, por. Haudh-en-Ndengin. Inne pochodne słowo to Dagnir (Dagnir Glaurunga „Zguba Glaurunga”).

(del) — „groza”, w Delduwath; deloth „wstręt”, w Dor Daedeloth.

(din) — „milczący”, w Dor Dinen; por. Rath Dinen, Ulica Milczenia w Minas Tirith i Amon Din, jedno ze wzgórz, z których dawano sygnały świetlne w Gondorze.

(dol) — „głowa”, w Lorindol; często używane w nazwach wzgórz lub szczytów górskich, np. Dol Guldur, Dolmed, Mindolluina, (także Nardol, jedno ze wzgórz, z których dawano sygnały świetlne w Gondorze, i Fanuidhol — jedna z Gór Morii).

(dor) — „kraj, ląd” („ląd” w przeciwieństwie do morza), pochodzi od ndor; występuje w wielu sindarińskich nazwach geograficznych, jak Doriath, Dorthonion, Eriador, Gondor, Mordor itp. W jęz. quenejskim rdzeń ten stopił

się i pomieszał z zupełnie innym słowem nore, znaczącym „lud”; pierwotnie Valinore znaczyło ściśle „lud Valarów”, podobnie też Numen(n)ore — „lud Zachodu”, Valandor zaś — „kraj Valarów” i Numendor — „kraj Zachodu”. Forma quenejska Endor, ”Śródziemie”, utworzona została z ened „środek” i ndor; w jęz. sindarińskim przetworzono to w nazwę Ennor (por. ennorath „śródziemie” w pieśni elfów „A Elbereth Gilthoniel”).

(draug) — „wilk”, w Draugluin.

(du) — „noc, mrok”, w Delduwath, Efel Duath; pochodzi od wcześniejszego dome, skąd w jęz. quenejskim lome, a stąd sindarińskie dulin, „słowik”, który w jęz. quenejskim ma formą lomelinde.

(duin) — „(długa) rzeka”, w nazwach rzek: Anduina, Baranduina, Esgalduina, Taur-im-Dainath.

(dur) — „ciemny”, w Barad-dur, Karagdur, Dol Guldur, także w Durthang (zamek w Mordorze).

(ear) — „morze” (w jęz. quenejskim), w Earendil; Earrame i wielu innych imionach. Sindarińskie słowo gaer (w Belegaer) zapewne pochodzi z tego samego pierwotnego rdzenia.

(echor) — w Echoriath „Góry Okrężne” i Orfalch Echor; por. Rammas Echor, „wielki mur zewnętrznego kręgu” wokół pól Pelennoru Minas Tirith.

(edhel) — „elf (w jęz. sindarińskim), w Adanedhel, Aredhela, Gloredhela, Ost-in- Edhil; także w Peredhil, co znaczy „Półelfy”.

(eithel) — „źródło”, w Eithel Ivrin, Eithel Sirion, Barad Eithel; także w Mitheithel nazwie rzeki Hoarwell w Eriadorze (nazwanej tak od swego źródła). Patrz kel-.

(el, elen) — „gwiazda”. Według legendy elfów ele było pierwotnie wykrzyknikiem „Patrzcie!”, który wydali elfowie na widok pierwszej gwiazdy. Stąd pochodziły starodawne słowa el i elen, oznaczające „gwiazdę”, i przymiotniki elda i elena, znaczące „gwiezdny”. Cząstki te występują w wielu nazwach. Co do późniejszego zastosowania w nazwie Eldarowie, patrz indeks. Sindariński odpowiednik słowa Elda ma formę Edhel (l. mn. Edhil), q.v., lecz ścisłym odpowiednikiem była forma Eledh, występująca w przydomku Eledhwen.

(er) — „jeden, sam”, w Amon Ereb (por. Erebor, Samotna Góra), Erchamion, Eressea, Eru.

(ereg) — „cierń, ostrokrzew”, w Eregion, Region.

(esgal) — „zasłona, zakrycie”, w Esgalduina.

(falas) — „wybrzeże, linia przyboju” (w jęz. quenejskim falasse), w Falas, Belfalas; także w Anfalas w Gondorze. Por. Falathar, Falathrimowie. Inne pochodne od tego samego rdzenia w jęz. quenejskim: falma „(gwiaździsta) fala”, a stąd Falmari, Mar-nu-Falmar.

(faroth) — rozwinęło się z rdzenia o znaczeniu „łowy, pościg”; występuje także w „Balladzie o Leithian” w nazwie Taur-en-Faroth, gór nad Nargothrondem, zwanych także „wzgórzami Myśliwych”.

(faug) — „zionąć, rozwierać się”, w Anfauglir, Anfauglith, Dor-nu-Fauglith.

(fea) — „duch”, w Feanor, Feanturi.

(fin) — „włosy”, w Finduilas, Fingon, Finrod, Glorfindel.

(formen) — „północ” (w jęz. quenejskim), w Formenos; sindarińska forma: forn (także for, forod), w Fornost.

(fuin) — „mrok, ciemność” (quenejskie huine), w Fuinur, Taur-nu-Fuin.

(gaer) — „morze”, w Belegaer (także w Gaerys, sindarińskim imieniu Ossego). Podobno pochodzi od rdzenia gaya, „trwożna cześć, lęk”, i było nazwą nadaną ogromnemu, groźnemu Morzu, gdy Eldarowie po raz pierwszy znaleźli się na jego brzegu.

(gaur) — „wilkołak” (od rdzenia ngwaw — „wycie”), w Tol-in-Gaurhoth.

(gil) — „gwiazda”, w Dagor-nuin-Giliath, Osgiliath (giliath „hufiec gwiazd”); Gil-Estel, Gil-galad.

(girith) — „drżący”, w Nen Girith; por. także Girithron, sindarińska nazwa ostatniego miesiąca w roku.

(glin) — „błysk” (zwłaszcza w odniesieniu do oczu), w Maeglin.

(golodh) — sindariński odpowiednik wyrazu Noldo (w jęz. quenejskim); patrz gul. l. mn. Golodhrimowie i Gelydh (w Anaon-in-Gelydh).

(gond) — „kamień, w Gondolin, Gondor, Gonnhirrimowie, Argonath, seregon. Król Turgon wymyślił dla swego ukrytego grodu nazwę w jęz. quenejskim Ondolinde (quenejskie ondo = sindarińskiemu gond, a linde znaczy „śpiewać, śpiew”), lecz wszystkie legendy utrwaliły sindarińską formę tej nazwy: Gondolin, interpretowaną prawdopodobnie jako gond-elden, „Ukryty Kamień”.

(gor) — „zgroza, strach”, w Gorthaur, Gorthol; goroth w tym samym znaczeniu z podwojoną zgłoską gor, w Gorgoroth, Ered Gorgoroth.

(groth (grod)) — „jama, podziemny dom”, w Menegroth, Nogrod (zapewne także w Nimrodel, „pani białej jaskini”). Nogrod pierwotnie brzmiało Novrod „wydrążona siedziba” (stąd tłumaczenie ang. HoIIowbold), lecz zmieniło się pod wpływem wyrazu naug „krasnolud”.

(gul) — „czary”, w Dol Guldur, Minas Morgul. Słowo pochodzi z tego samego prastarego rdzenia ngol-, który występuje w nazwie Noldorowie. Por. quenejskie nole „długie badania, uczoność, wiedza”. Lecz sindarińskie słowo uzyskało znaczenie negatywne wskutek częstego używania w połączeniu morgul „złe czary, czarna magia”.

(gurth) — „śmierć”, w Gurthang (patrz także w indeksie Melkor).

(gwaith) — „lud”, w Gwaith-i-Mirdain; por. Enedwaith „Średni Lud”, nazwa krainy położonej między Szarą Wodą a Iseną..

(gwath, wath) — „cień”, w Delduwath, Efel Duath; także w Gwathlo, co oznacza rzekę Szara Woda w Eriadorze. Pokrewne formy w Ered Wethrin, Thuringwethil. (To sindarińskie słowo odnosiło się do słabego światła, a nie do cieni rzucanych przez oświetlone przedmioty, bo te nazywały się morchaint „ciemne kształty”).

(hadhod) — w Hadhodrond (tak przetłumaczono krasnoludzką nazwę Khazaddum), jest transpozycją słowa Khazad na sindarińskie brzmienie.

(haudh) — „kurhan”, w Haudh-en-Arwen, Haudh-en-Elleth, itp.

(heru) — „pan”, w Herumor, Herunumen; sindarińskie hir w Gonnhirrimowie, Rohirrimowie, Barahir; hiril „pani”, w Hirilorn.

(him) — „chłodny”, w Himlad (i Himring?).

(hini) — „dzieci”, w Eruhini „Dzieci Eru”; Narn i Hin Hurin.

(hith) — „mgła”, w Hithaeglir, Hithlum (także w Nen Hithoel — nazwa jeziora na Anduinie). Hithlum jest sindarińską formą zaadaptowaną z formy quenejskiej Hisilome, nadanej przez wygnańców noldorskich (w jęz. quenejskim hisie „mgła”, por. Hisime, nazwa jedenastego miesiąca roku).

(hoth) — „hufiec, horda” (najczęściej z pejoratywnym zabarwieniem), w Tol-in-Gaurhoth; także w Loss(h)oth, Śnieżni Ludzie z Forochel („Władca Pierścieni” Dodatek A, I, iii), i Glamhoth „hałaśliwa horda”, nazwa orków.

(hyarmen) — „południe” (w jęz. quenejskim), w Hyarmenhtir; sindarińskie har-, harn, harad.

(ia) — „próżnia, otchłań”, w Moria.

(iant) — „most, w Iant Iaur.

(iath) — „ogrodzenie”, w Doriath.

(iaur) — „stary”, w Iant Iaur; por. imię Bombadila w jęz. elfów: Iarwain.

(ilm) — rdzeń ten występuje w nazwach Ilmen, Ilmare, także w Ilmarin „siedziba w przestworzach”, pałac Manwego i Vardy na szczycie Oiolosse.

(iluve) — „całość, wszystek”, w Iluvatar.

(kal- (gal-)) — rdzeń, znaczący „świecić, błyszczeć”; występuje w Kalakirya, Kalaquendi, Tar-Kalion; galvorn, Gil-galad, Galadriela. Dwa ostatnie imiona nie mają związku z sindarińskim słowem galadh „drzewo”, chociaż w odniesieniu do Galadrieli często nasuwało się to skojarzenie i wymieniano jej imię na Galadhriela. W języku Elfów Wysokiego Rodu imię to brzmiało Al(a)tariel i wywodziło się od wyrazów alata „promienność” (w jęz. sindarińskim galad) i riel „dziewczę ustrojone girlandami” (od rdzenia rig- „splatać, wić”); w całości imię to znaczy: „dziewczyna uwieńczona promienną girlandą”, a odnosi się do jej włosów. Kalen (galen) „zielony” pierwotnie znaczyło „jasny” i pochodzi od tego rdzenia; patrz także aglar.

(kalen (galen)) — słowo powszechne w jęz. sindarińskim, używane w znaczeniu „zielony”, w Ard-galen, Tol-Galen, Kalenardhon; także w Parth Galen („Zielona Murawa”) nad Anduiną i Pimath Gelin („Zielone Grzbiety”) w Gondorze. Patrz kal-.

(kam (od kamba)) — „ręka”, zwłaszcza w znaczeniu dłoni stulonej na przyjęcie czegoś lub coś przytrzymującej, jak w Kamlost, Erchamion.

(kano) — „dowódca”. Od tego słowa w jęz. quenejskim pochodzi druga cząstka imion Fingon i Turgon.

(karak) — rdzeń ten występuje w jęz. quenejskim w wyrazie karka „kieł”, od którego się wytworzyła sindarińska forma karch, w Karcharoth, a także w Karchost („Fort Kła”, jedna z Zębatych Wież u wejścia do Mordoru). Por. Karagdur, Karach Angren („Żelazne Szczęki”, wał i fosa broniące wstępu do Udunu w Mordorze) i Helkarakse.

(karan) — „czerwony”; w jęz. quenejskim karne, w Karanthir, Karnil, Orokarni; także w Karadhras, od karan-rass „Czerwony Róg” w Górach Mglistych, i Karnimirie „Obsypana Czerwonymi Klejnotami”, jarzębina w pieśni Drzewca. Tłumaczenie imienia Karcharoth w tekście jako „Czerwona Paszcza” powstało pod wpływem skojarzeń z tym wyrazem; patrz karak.

(kel-) — „odchodzić daleko” lub w odniesieniu do wody „odpływać, spływać”, w Kelon; od et-kele „źródło wody” wywodzi się, z przestawieniem spółgłosek, quenejskie ehtele, sindarińskie eithel.

(keleb) — „srebro” (quenejskie telep, telpe) jak w Telperion, w Keleborn, Kelebrant, Kelebros. Kelebrimbor znaczy „srebrna pięść” i pochodzi od przymiotnika kelebrin „srebrny” (nie znaczy to „zrobiony ze srebra”, lecz „podobny do srebra w kolorze i wartości, srebrzysty”) oraz od rzeczownika paur (quenejskie

quare) „pięść”, używanego często w znaczeniu „dłoń”. W jęz. quenejskim imię to miało formę Telperinquar. Kelebrindal składa się z cząstek kelebrin i tal, dal, „stopa”.

(kemen) — „ziemia”, w Kementari; słowo w jęz. quenejskim oznaczające ziemię jako płaski obszar pod menel, niebem.

(khelek-) — „lód”, w Helkar, Helkarakse (quenejskie helka „lodowaty, zimny jak lód”). Ale w Helevorn pierwsza cząstka pochodzi od sindarińskiego heledh „szkło”, zapożyczonego z khuzdulskiego kheled (por. Kheled-zaram „Lustrzany Staw”); Helevorn znaczy „czarne szkło” (por. galvorn).

(khil-) — „iść za kimś” w Hildor, Hildorien, Eluchil.

(kir-) — „ciąć, rozszczepiać”, w Kalakirya, Kirth, Angerthas, Kirith (Ninniach, Thoronath). Od znaczenia „szybko przez coś przemykać” rozwinęło się w jęz. quenejskim kirya „okręt z ostrym dziobem” (por. ang. cutter). To znaczenie występuje też w Kirdan, Tar-Kiryatan, a także bez wątpienia w imieniu syna Isildura, Kiryon.

(koron) — „kopiec”, w Korollaire (zwanym też Koron Oiolaire, przy czym drugi wyraz znaczy, jak się wydaje, „wieczne lato”, por. Oiolosse); por. Kerin Amroth, wielki pagór w Lothlorien.

(ku) — „łuk, w Kuthalion, Dor Kurthol, Laer Ku Beleg.

(kuivie) — „przebudzenie”, w Kuivienen (sindarińskie Nen Echui). Inne pochodne od tego samego rdzenia: Dor Firn-i-Guinar; koire „początek wiosny”, w jęz. sindarińskim echuir; także koimas „chleb życia”, nazwa lembasa w jęz. quenejskim.

(kul) — „złotoczerwony”, w Kulurien.

(kuru) — „zręczność, umiejętność”, w Kurufin(we), Kurunir.

(lad) — „równina, dolina”, w Dagorlad, Himlad; imlad „wąska dolina o stromych zboczach”, występuje w Imladris (por. Imlad Morgul w Efel Duath).

(laure) — „złociste” (podobne do złota z koloru i połysku), w Laurelin; formy sindarińskie w Gloredhela, Glorfindel, Loeg Ningloron, Lorindol, Rathloriel.

(lhach) — „skaczący płomień”, w Dagor Bragollach, zapewne też w Anglachel (nazwa miecza wykutego przez Eola z żelaza znalezionego w meteorycie).

(lin) — (1) „staw, rozlewisko”, w Linaewen (słowo to zawiera aew, w jęz. quenejskim aiwe „ptaszek”), w Teiglin. Por. aelin.

(lin-) — (2) ten rdzeń ze znaczeniem „śpiewać, wydawać melodyjne dźwięki” występuje w Ainulindale, Laurelin, Lindar, Lindon, Ered Lindon, lomelindi.

(lith) — „popiół”, w Anfauglith, Dor-nu-Fauglith, także w Ered Lithui, Górach Popielnych, tworzących północną granicę Mordoru, i w Lithlad, Równinie Popielnej u stóp Ered Lithui.

(lok-) — „zginać, zwijać w pętlę”, w Uruloki (quenejskie (h)loke „wąż, żmija”, w jęz. sindarińskim — lhug).

(lom) — „echo”, w Dor-lomin, Ered Lomin; pokrewne: Lammoth, Lanthir Lamath.

(lome) — „zmierzch”, w Lomion, lomelindi; por. du.

(londe) — „przystań śródlądowa”, w Alqualonde; sindarińska forma lond (lonn), w Mithlond.

(los) — „śnieg”, w Oiolosse (quenejskie oio „zawsze, wiecznie” i losse „śnieg, śnieżnobiały”); sindarińska forma loss, w Amon Uilos i Aeglos.

(loth) — „kwiat”, w Lothlorien, Nimloth; quenejskie lote, w Ninquelote, Vingilote.

(luin) — „niebieski”, w Ered Luin, Mindolluina.

(maeg) — „ostry, przeszywający” (quenejskie maika), w Maeglin.

(mal) — „złoto”, w Malduina, Malinalda, także w mallorn i Pole Kormallen, co znaczy „złoty krąg”; nazwa pochodziła od rosnących tam drzew kulumalda (por. kul-).

(man) — „dobry, błogosławiony, nieskażony”, w Aman, Manwe; pochodne od Aman w Amandil, Araman, Umanyarowie.

(mel) — „miłość”, w Meliana (od Melyanna „drogi dar”); ten sam rdzeń wykryć można w sindarińskim słowie mellon „przyjaciel” w napisie na zachodniej bramie Morii.

(men) — „droga”, w Numen, Hyarmen, Romen, Formen.

(menel) — „niebo”, w Meneldil, Menelmakar, Meneltarma.

(mereth) — „festyn”, w Mereth Aderthad; także w Merethrond, sali uczt w Minas Tirith.

(minas) — „wieża”, w Annuminas, Minas Anor, Minas Titith itp. Ten sam rdzeń widoczny jest w słowach oznaczających poszczególne wyróżniające się z otoczenia osoby lub rzeczy, np. Mindolluina, Mindon; prawdopodobnie rdzeń ten wiąże się z wyrazem w jęz. quenejskim minya „pierwszy” (por. Tar-Minyatur, imię Elrosa jako pierwszego króla Numenoru).

(mir) — „klejnot” (quenejskie mire), w Elemmire, Gwaith-i-Mirdain, Miriel, Nauglamir, Tar-Atanamir.

(mith) — „szary”, w Mithlond, Mithrandir, Mithrim; także w Mitheithel, nazwie rzeki Hoarwell w Eriadorze.

(mor) — „ciemny”, w Mordor, Morgoth, Moria, Moriquendi, Mormegil, Morwena itp.

(moth) — „zmierzch”, w Nan Elmoth.

(nan(d)) — „dolina”, w Nan Dungortheb, Nan Elmoth, Nan-tathren.

(nar) — „ogień”, w Narsil, Narya, także w pierwotnej formie imienia Aegnor (Aikanaro „Ostry Płomień” lub „Zły Ogień”) i Feanor (Feanaro „Duch Ognisty”). Sindarińska forma naur, jak w Sammath Naur, Komorach Ognia we wnętrzu góry Orodruiny. Z tego samego prastarego rdzenia (a)nar wywodzi się nazwa Słońca, w jęz. quenejskim Anar (także w Anarion). Forma sindarińska Anor (por. Minas Anor, Anorien).

(naug) — „karzeł, krasnolud”, w Naugrimowie; patrz także Nogrod pod hasłem groth. Pokrewna z tą jest inna sindarińska nazwa krasnoludów: l. poj. nogoth, l. mn. noegyth (Noegyth Nibin „Krasnoludy Poślednie”) nogothrim.

(-(n)dil) — Bardzo często spotykana końcówka imion męskich: Amandil, Earendil (w formie skróconej Earnil, Elendil, Mardil, itp., wyraża „oddanie, bezinteresowną miłość” (Patrz Mardil pod hasłem bar).

(-(n)dur) — W imionach, takich jak Earendur (w formie skróconej Earnur) ma znaczenie podobne jak -(n)dil.

(neldor) — „buk”, w Neldoreth; lecz było to, jak się zdaje, ściśle rzecz biorąc, imię Hirilorna, ogromnego buka o trzech pniach (nelde „trzy” i orn).

(nen) — „woda”, często w nazwach jezior, stawów i małych rzek, np. Nen Girith, Nenning, Nenuial; Nenya, Kuivienen, Uinena; także w licznych nazwach geograficznych we „Władcy Pierścieni”: Nen Hithoel, Bruinen, Emyn Arnen, Nurnen. Nin „mokry”, w Loeg Ningloron; także w Nindalf.

(nim) — „biały” (z wcześniejszego nimf, nimp), w Nimbrethil, Nimloth, Nimfelos, nifredil (nifred „bladość”), Barad Nimras, Ered Nimrais. Forma quenejska -ninque, a więc Ninquelote = Nimloth. Por. Taniquetil.

(orn) — „drzewo”, w Keleborn, Hirilorn; por. Fangorn Drzewiec i mallorn, l. mn. mellyrn: drzewa rosnące w Lothlorien.

(orod) — „góra”, w Orodruina, Thangorodrim, Orokarni, Oromet. l. mn. ered, w Ered Engrin, Ered Lindon itp.

(os(t)) — „forteca, twierdza”, w Angrenost, Belegost, Formenos, Fornost, Mandos, Nargothrond (z Narog-ost-rond), Os(t)giliath, Ost-in-Edhil.

(palan) — „daleko i szeroko” (w jęz. quenejskim), w palantir, Tar-Palantir.

(pel) — „otaczać, okrążać”, w Pelargir, Pelori, także w Pelennor — „ogrodzony teren” w Minas Tirith; także w Ephel (Efel) Brandir, Ephel (Efel) Duath (ephel od et-pel „zewnętrzne ogrodzenie”).

(quen- (quet-)) — „powiadać, mówić”, w Quendi (Kalaquendi, Laiquendi, Moriquendi), quenejski, Valaquenta, Quenta Silmarillion; w formach sindarińskich zamiast qu występuje p (lub b), np. pedo „powiedz” w inskrypcji na drzwiach Morii, odpowiadające rdzeniowi quet — w jęz. quenejskim, i słowa Gandalfa pod drzwiami Morii: lasto beth lammen „słuchajcie słów mojego języka”, gdzie beth „słowo” jest odpowiednikiem quetta w jęz. quenejskim.

(ram) — „mur” (quenejskie ramba), w Aadram, Ramdal, także w Rammas Echor (mur wokół Pól Pelennoru w Minas Tirith).

(ran-) — „wędrować, błąkać się”, w Rana, co anaczy Księżyc, w Mithrandir, Aerandir; także w nazwie rzeki Gilraen w Gondorze.

(rant) — „nurt”, w nazwach rzek: Adurant (adu „podwójny”) i Kelebrant („Srebrna Żyła”).

(ras) — „róg”, w Barad Nimras, także w Karadhras („Czerwony Róg”) i Methedras („Ostatni Szczyt”) w Górach Mglistych. L. mn. rais, w Ered Nimrais.

(rauko) — „demon”, w Valaraukar. Sindarińska forma raug, rog, w Balrog.

(ril) — „blask”, w Idril, Silmaril; także w Anduril (miecz Aragorna) i Mithril (srebro z Morii). Imię Idril w jęz. quenejskim brzmiało Itarille (lub Itarilde) i było utworzone z rdzenia ita- „skrzyć się”.

(rim) — „wielka liczba, hufiec” (quenejskie rimbe); cząstka powszechnie używana przy tworzeniu liczby mnogiej zbiorowej, np. Golodhrimowie (l. poj. Golodh), Mithrim (patrz indeks), Naugrimowie, Thangorodrim itp.

(ring) — „chłód, zimno”, w Ringil, Ringwil, Himring; także w nazwie rzeki Ringlo w Gondorze i w Ringare, nazwie ostatniego miesiąca roku w jęz. quenejskim.

(ris) — „rozszczepiać, rąbać”, prawdopodobnie rozwinęło się w połączeniu z rdzeniem kris- o podobnym znaczeniu (pochodnym od rdzenia kir — „rozszczepiać, ciąć”, q.v.), stąd Angrist (także Orkrist „Rębacz Orków”, miecz Thorina Dębowej Tarczy), Krissaegrim, Imladris.

(roch) — „koń” (quenejskie rokko), w Rochallor; Rohan (z Rochand „kraj koni”), Rohirrimowie, a także w Roheryn „koń pani” (por. heru), wierzchowiec Aragorna, nazwany tak, ponieważ był darem Arweny („Powrót Króla”, V, 2).

(rom-) — Rdzeń naśladujący głos trąb lub rogów, występuje w imieniu Orome, Valaroma.

(romen) — „podnoszenie się, wschód słońca, wschód” (quenejskie), w Romenna. W jęz. sindarińskim słowa oznaczające „wschód”: rhun (w Talath Rhunen) i amrun pochodzą od tego samego rdzenia.

(rond) — oznacza sklepiony strop lub kopułę, lub wielką halę czy komnatę o takim suficie, np. Nargothrond (patrz ost), Hadhodrond, Aglarond. Może stosować się do sklepienia niebios, stąd imię Elrond znaczy „Kopuła Gwiazd”.

(ros) — „piana, rozbryzgi wody, pył wodny”, w Kelebros, Elros, Rauros, także Kair Andros — wyspa na Anduinie.

(ruin) — „czerwony płomień” (quenejskie runya), w Orodruiua.

(ruth) — „gniew”, w Aranruth.

(sarn) — „(mały) kamień”, w Sarn Athrad (bród Sarn na Brandywinie jest połowicznym tłumaczeniem tej nazwy), także w Sarn Gebir („kamienne dzidy”: keber, l. mn. kebir „paliki”), wodospady na Anduinie. Pochodna od tego Serni; nazwa rzeki w Gondorze.

(sereg) — „krew” (quenejskie serke), w seregon.

(sil-) — (i wariant thil-) „poświata” (białe lub srebrzyste światło); w Belthil, Galathilion, Silpion; w jęz. quenejskim Isil, w sindarińskim Ithil, Księżyc (stąd: Isildur, Narsil, Minas Ithil, Ithilien). Wyraz Silmarilli w jęz. quenejskim pochodzi podobno od silima, nazwy nadanej przez Feanora substancji, z której te klejnoty zrobił.

(sir) — „rzeka”, od rdzenia sir- „pływać”; w Ossiriand (pierwsza cząstka od liczebnika „siedem” — w jęz. quenejskim otsa, w jęz. sindarińskim odo), Sirion; także w Sirannon (potok u bramy Morii), Sirith („płynny”, tak jak tirith „czujny”, od tir), rzeka w Gondorze. Ze zmianą s na h w środku wyrazu występuje w Minhiriath „między rzekami” (obszar między Baranduiną a Szarą Wodą); w Nanduhirion „dolina mętnych strumieni”, inaczej Dolina Dimrilla (patrz nan(d) i du), też w Ethir Auduin, ujście czy delta Anduiny (od et-sir).

(sul) — „wiatr”, w Amon Sul, Sulimo; por. sullime, w jęz. quenejskim nazwa trzeciego miesiąca roku.

(tal (dal)) — „stopa”, w Kelebrindal, a w znaczeniu „koniec” — w Ramdal.

(talath) — „płaszczyzna, równina”, w Talath Dirnen, Talath Rhunen.

(tar) — „wysoki” (quenejskie tara „wzniosły”), przedrostek w imionach numenorejskich królów; także w Annatar. Rodź. żeński tari „ta, która zasiada wysoko; królowa”, w Elentari, Kementari; por. tarma „kolumna”, w Meneltarma.

(tathar) — „wierzba”; przymiotnik tathren, w Nan-tathren; quenejskie tasare, w Tasarinan, Nan-tasarion (Patrz Nan-tathren w indeksie).

(taur) — „las, puszcza” (quenejskie taure, w Tauron, Taur-im-Duinath, Taur-nu-Fuin.

(tel-) — „koniec, być na ostatku”, w Teleri.

(thalion) — „mocny, nieustraszony, nieugięty”, w Kuthalion, Thalion.

(thang) — „ucisk”, w Thangorodrim, i w Durthang (zamek w Mordorze). W jęz. quenejskim sanga oznaczało „ścisk, ciżba”, stąd też Sangahyando „Ten, który miażdży tłum”, imię człowieka w Gondorze („Władca Pierścieni”, Dodatek A, I, iv).

(thar-) — „w poprzek, na przełaj” w Sarn Athrad, Thargelion, także w Tharbad (z thara-pata „rozdroże”) — miejsce, gdzie stara droga z Arnoru i Gondoru przecinała Szarą Wodę.

(thaur) — „obrzydliwy, odrażający”, w Sauron (z Thauron), Gorthaur.

(thin(d)) — „szary”, w Thingol, w jęz. quenejskim sinda, w Sindarowie, Singollo (Sindakollo: kollo „płaszcz”).

(thol) — „hełm”, w Dor Kuarthol, Gorthol.

(thon) — „sosna”, w Dorthonion.

(thoron) — „orzeł”, w Thorondor (quenejskie Sorontar), Kirith Thoronath. Forma w jęz. quenejskim prawdopodobnie występuje w nazwie gwiazdozbioru Soronume.

(til) — „szpic, róg”, w Taniquetil, Tilion („Rogaty”); także w Kelebdil „Srebrny Kieł”, jedna z gór Morii.

(tin-) — „skrzyć się” (w jęz. quenejskim tinta „powodować iskrzenie”, tinwe „iskra”), w Tintalle, także w tindome „rozgwieżdżony półmrok”, stąd tindomerel „córka półmroku”, poetycka nazwa słowika (sindarińskie Tinuviel). Występuje też w sindarińskim słowie ithildin „gwiazda księżycowa”, nazwie substancji, której użyto na napis na zachodniej bramie Morii.

(tir) — „pilnie wypatrywać, strażować”, w Minas Tirith, palantiri, Tar-Palantir, Tirion.

(tol) — „wyspa” (stercząca stromo z morza lub rzeki), w Tol Eressea, Tol Galen itp.

(tum) — „dolina”, w Tumhalad, Tumladen; w jęz. quenejskim tumbo (por. w przemowie Drzewca tumbalemorna „czarna głęboka dolina” „Dwie Wieże”, III; 4). Por. Utumno, w jęz. sindarińskim Udun (Gandalf w Morii nazwał Balroga „Płomieniem Udunu”); późniejsza nazwa głębokiej doliny w Morii pomiędzy Morannonem a ujściem Iseny.

(tur) — „władza, panowanie”, w Turambar, Turgon, Turin, Feanturi, Tar- Minyatur.

(uial) — „półmrok”, w Aelm Uial, Nenuial.

(ur-) — „gorąco, być gorącym”, w Uruloki; por. Urime i Urui, w językach quenejskim i sindarińskim nazwy ósmego miesiąca roku. Rdzeń pokrewny z wyrazem w jęz. quenejskim aure „blask słońca, dzień” (por. okrzyk Fingona przed bitwą Nirnaeth Arnoediad) i z sindarińskim aur, które w formie Or- występuje jako przedrostek w nazwach dni tygodnia.

(val-) — „moc”, w Valarowie, Valakirka, Valaquenta, Valaraukar, Val(i)mar, Valinor. Pierwotny rdzeń bal- zachował się w sindarińskim słowie Balan, l. mn. Belain, oznaczającym Valarów, a także w Balrog.

(wen) — „dziewczyna”, cząstka w zakończeniu wielu imion żeńskich, Morwena, Earwena.

(wing) — „piana, bryzgi wody, pył wodny”, w Elwinga, Vingilot (i tylko w tych dwóch imionach).

(yave) — „owoc” (quenejskie), w Yavanna; por. Yavannie, w jęz. quenejskim nazwa dziewiątego miesiąca roku, i yavie „jesień”.