



MATEUSZ SĘKOWSKI

DZIEDZICE

KRWI

DOLBYCE

# Dziedzice krwi, czyli komputerowa literatura kopana

*Fahrenheit Crew*



Autor: Mateusz Sękowski

Tytuł: *Dziedzice Krwi*

Wydawnictwo: *Novae Res* , 2013

Stron: 418

Cena: 37,00 PLN

Debiut pisarski to coś, do czego należy podchodzić wyjątkowo ostrożnie, mając w pamięci, że istnieje na rynku self-publishing - opcja dostępna dla osób z zasobniejszym portfelem. Są wydawnictwa w tym się specjalizujące i dobrze jest je także znać. Innymi słowy, dzieło nieznanego autora dobrze jest przed zakupem wy badać, w miarę możliwości czytając fragmenty i zwracając uwagę na logo oficyny. Koło mnie leży debiut Mateusza Sękowskiego, młodego człowieka uczęszczającego jeszcze do liceum. Przeczytałem i odetchnąłem z ulgą. Tak źle napisanej powieści dawno nie czytałem, entuzjazm do czytania zdechł mi koło strony dziesiątej i od tego momentu towarzyszył mi już tylko ponury recenzencki obowiązek. Rozumiem, oczywiście, że wiek autora, że do pewnych rzeczy trzeba dorosnąć... ale przewracam książkę i widzę cenę - 37 złotych. Znaczący, autor uznał, że etap nauki zawodu ma za sobą, może sprzedawać swoje dzieła i ewentualnie pozostaje mu tylko szlifować mistrzostwo. Nic bardziej błędnego.

"Dziedzice Krwi" to opowieść o ćwierćelfie - Aerdinie Veske (jeżeli ktoś w tym momencie doznał wrażenia, że skądś zna to imię, to przypomnę - podobnie nazywało się jedno z królestw w Sadze o Wiedźminie. Zresztą skojarzenia z dziełem Sapkowskiego podczas czytania pojawiały się u mnie zdecydowanie za często...). Aerdin podróżuje na koniu, z mieczem... Od osiemnastu lat podróżuje. Mam wrażenie, że celem podróży miało być ukaranie morderców rodziny bohatera... ale nie sprzedajmy faktów.

**Ostrzeżenie - to nie jest recenzja sensu stricto, a bardziej analiza tekstu, bogato okraszona cytataami i spoilerami.**

## 1. Bohater

Aerdin Veske ma lat czterdzieści, wygląda na dwadzieścia sześć (taką dokładność datowania osiąga jedna z postaci w książce) i zachowuje się jak szesnastolatek - myląc szczerą z chamstwem i pewnością siebie z bucerą. Dodatkowo mam wrażenie, że cierpi na kompleks niższości, co krok podkreślając, że jest szlachcicem. Nawet w czasie walki:

*Aerdin kopnął go tak, że ten wylądował z powrotem na ziemi. Bandytce zabrakło tchu.  
- Jak się do szlachty odzywasz?! Jazda, zabierzcie swego kompana, zanim zdecyduję się was zabić.  
Zbójcy podnieśli pokonanego(...)*

Zwyczajowo, kwestia dialogowa odnosi się przeważnie do ostatniej wspomnianej postaci (chyba że narrator powie inaczej), czyli w cytowanym fragmencie mówi ów bandyta, któremu zabrakło tchu.

*- Zapamiętajcie jak się bije szlachta! - krzyknął Aerdin, prostując się.*

Każdy szlachcic się z mieczem, łukiem czy choćby ze sztyletem rodzi, a nieszlachetna swołocz to i po dwudziestu latach treningu nadal będzie sobie oko mieczem wydłubywała....

*- Przypomnij sobie o tej nodze następnym razem, gdy zechcesz podnieść dłoń na szlachtę  
- szepnął Aerdin, kucając przy nim.*

Jednak czasem nasz protagonista okazuje łaskę:

*- Jak myślisz, czemu go pobiłem? - spytał Aerdin.  
- Pobiłeś tamtego za niewłaściwy ton.  
Rycerz uśmiechnął się pod nosem.  
- Nie, Letto. Pobiłem go, bo chciał cię zabić. I wiesz o tym (...) Ale wolałbym, żebyś nie zwracał się do mnie „szlachetny panie”.  
- Przeto jak mam cię nazywać?  
- Qiverel.  
- Nie uraża cię to?  
- Nie uraża. Siadaj.*

Z jednej strony, przesadne przywiązanie do tytułu (w zasadzie nie wiadomo jakiego - „hrabia”, „baron” czy może „książe”), z drugiej - dziwne ataki egalitaryzmu w stosunku do niedawno poznanego chłopca. Rodzaj schizofrenii...?

Aerdin poza tym jest twardy. Twardziele, jak wiadomo, nie pozwalają sobie na takie oznaki słabości jak słówko „proszę” albo odpowiadanie na pytania...

*Gdy szlachcic przysiadł się do stołu, oberżysta uśmiechnął się, podał bez słowa piwo.*

*Rycerz rzucił miedziaka i spytał:*

*- Gdzie rekrutują Czarne Słońca?*

*- A czemuż to waść pyta? - karczmarz zdziwił się i nachylił do niego, jakby spodziewał się usłyszeć coś tajemnego. (Tak! Tajemnego!)*

*- Bom ciekawy. A ciekawość prowadzi ludzi pod nóż, zwłaszcza tych którzy nie są skłonni zaspokoić mojej ciekawości - odparł, chłodno literując słowa.*

Aerdin, ale z ciebie kiczowaty *badass*. A gdyby bucera miała skrzydła, latałbyś jak gołębica, że tak sparafrazuje.

Przyznam, że dawno nie miałem do czynienia z tak nieudaną kreacją. Bohater skomplikowany niczym konstrukcja cepa, absolutnie bezrefleksyjny, niemający żadnych motywów do działania prócz autorskiego chęćstwa, pakującego go w coraz to nowe, mniej lub bardziej sensowne, bijatyki. Oczywiście, wina leży po stronie autora - cała książka jest w zasadzie jedną wielką listą dialogową pozbawioną informacji od narratora, który może „zajrzeć” do głowy postaci i powiedzieć, co ta czuje, myśli, czego się obawia. Jakie są jej plany i nadzieje. Tego w *Dziedzicach krwi* nie ma. Czytelnik jest skazany na ekstrahowanie informacji z dialogów i wychodzi jak wychodzi.

Bohater traktuje ludzi bez szacunku, szczególnie tych niższego stanu, także swoich sojuszników, od których jest zależny, całkowicie przekonany, że pozostaje z nimi w męskiej przyjaźni i przyjdą mu na ratunek zawsze. Tak się dzieje - ale tylko w książce. Ćwierćelf, przekonany o swojej wszechzajebistości, pozwala sobie na przykład na familiarne odzywki do jednego z książkowych monarchów - uchodzi mu to płazem. W realu za złamanie etykiety były różne kary - ale, jak powiedział jeden mój znajomy, na pewno król nie pozwoliłby, by reszta dworu odniosła wrażenie, że nowo przybyły szlachcic jest traktowany lepiej niż inni szlachetnie urodzeni.

Aerdin do obowiązującego w książkowych państwach prawa podchodzi swobodnie. Znaczący nie napina się, by go przestrzegać, i nie napina się, by zastanawiać się nad konsekwencjami swoich wyborów. Szczególnie podobała mi się scena, kiedy biedna, dopiero co uratowana od gwałtu elfka opowiedziała o swoim - także biednym - braciszku, niesłusznie oskarżonym i zamkniętym w lochach. Aerdin poszedł i wyciągnął biedaka. Jednego strażnika pobił, resztę zaszantażował (bo, wygodnie, brali na służbie prochy). A co by było, jakby nie brali? Co by było, jakby nie dali się zaszantażować? Jaki był pierwotny plan? Zatłuc ich wszystkich? Co by było, jakby elfka kłamała? Co by było, gdyby lokalny przedstawiciel panującego władcy zechciał ruszyć za Aerdinem w pościg?

Takich pytań sobie bohater nie zadał, bo nie zadał sobie ich autor. Bohaterowi wystarczy to, że jest niezrównanym szermierzem, świetnie strzela z łuku, doskonale walczy wręcz i jest tylko kapkę słabszy od tura. Myślenie nie jest konieczne i bohater nie zniża się do tej czynności często.

## **2. Świat przedstawiony**

Pseudośredniowieczne uniwersum wypełnione ludźmi, elfami, krasnoludami i magią - taki standard. Właściwie niewiele mogę napisać, bo miejsca akcji praktycznie nie ma. Narrator włącza się tylko, by opisywać walki bohatera - reszta to dialogi dziejące się gdzieś..., czasem nawet jest to próżnia, w której gadają do siebie głowy, bo autor nawet słowem nie zaznaczył, gdzie rozmowa się toczy. W zasadzie jakichś większych potknięć nie zauważyłem, ale też nie szukałem. Co prawda informacja o tym, jak kilkunastu ludzi na koniach zdobyło zamek, wywołała moje zaskoczenie. Tak mi się wydaje, że zamek jest budowlą obronną, a na murach stoją ludzie, których zadaniem jest wypatrywanie zbliżających się obcych wojsk.

Ważniejsze jest jednak kompletne nieosadzenie głównego bohatera w tym świecie. Kim on właściwie jest? Pytanie pierwsze z brzegu: Aerdin jest szlachcicem, ale czy ma jakieś nadania i tytuły? Czy jest może gołodupcem z manią wielkości? Ma jakąś dalszą rodzinę? Jak zarabia na utrzymanie? Co się stało z majątkiem zamordowanych rodziców? Co właściwie robił bohater przez ostatnie osiemnaście lat? Na te pytania nie otrzymujemy odpowiedzi. Wiemy tylko, że gość ma miecz z niebieską głownią, konia i włóczy się po świecie – teoretycznie poszukując zemsty, a praktycznie nie wiem, po co... A po tej zemście to co? Ma choćby gdzie wrócić?

Kolejny błąd: bohater jest zupełnie nieprzywiązany do opisywanej rzeczywistości.

Postacie drugoplanowe są narysowane tak grubą krechą, że aż groteskowe – jak cesarz Tevrańczyków – lub wydają się pozrzynane z innych dzieł fantastycznych. Dialogi krasnoludów u Sapkowskiego są zabawne, tu są zwyczajnie prostackie – efekt ten osiągnął autor, każąc jednemu z nich do każdego zdania wkładać słówko: „kutasina”. Efekt taki, jaki włożony wysiłek, tak bym powiedział.

W książce pojawiają się elfy – konglomerat wizji tego gatunku u Tolkiena i Sapkowskiego. Może nie są to absolutnie dobre elfy z prozy J.R.R., ale autor wyraźnie stara się pokazać, że elfy są lepsze od ludzi. Zresztą mamy tu papierek lakmusowy w osobie głównego bohatera, który obrusza się za nazwanie go człowiekiem. Ma być „ćwierćelfem”.

Ciekawą postacią jest Znajomy, osobliwie dość często nazywany „złotowłosym” (autor chyba nie do końca rozumie konotacje związane z tym słowem, kiedy używa go się w stosunku do mężczyzny). Z jednej strony, to osoba mająca chody i koneksje, z drugiej strony, autor upiera się, by przedstawiać go jako ochlajtusa, erotomana i narzekającego kretyna, szczególnie w obecności Aerdina, dzięki czemu ten ostatni ma okazję do pokazania, jakie wyżyny aroganckiego protekcjonalizmu można osiągnąć. Nie maskuje to niespójności postaci Znajomego, ale za to główny bohater błyszczy na marnym tle niczym diament.

### 3. Fabuła

Trudno mówić o fabule w *Dziedzicach Krwi*. Zasadniczo należałoby mówić o wydarzeniach położonych na linii czasu i w związku z tym następujących po sobie. To o wiele za mało na fabułę. Normalnie epizody w opowieści są podporządkowane jakiejś myśli przewodniej i łączą się w sposób inny niż mechaniczny – to tworzy fabułę. Dam przykład: jeżeli opowiadam komuś, jak to hydraulik przyszedł i w wyniku nieuctwa zalał całą kuchnię wodą, to NIE relacjonuję, co robiły w tym czasie koty sąsiadki i jakiego koloru były samochody na ulicy – chyba że ma to związek z opowieścią o hydrauliku. Tej prostej zasady autor nie przyswoił. Powieść Sękowskiego to w zasadzie opis questów z RPG. Klasycznym przykładem jest epizod, kiedy Aerdin przybywa do jakiegoś miasta i ratuje nieznanego mu bliżej staruszkę przed śmiercią z rąk ulicznych bandziorów. Staruszek okazuje się alchemikiem, zaprasza Aerdina na lampkę wina i w podziękowanie ofiarowuje mu tomik magicznych zaklęć wojennych. Po przeczytaniu tego fragmentu niemal pojawił mi się przed oczami napis: „Secondary quest completed. Experience: +300. Reputation: +40. Mana: +30 You have learned new spells!”

Tyle że w RPG zwyczajowo z nowych zaklęć się korzysta. Tutaj tomik z zaklęciami ląduje w niebycie. Tak samo jak staruszek-alchemik i uliczny gang. Cały epizod nie miał kompletnie znaczenia dla rozwoju akcji i powinien zostać usunięty. Dodam, że nie on jeden...

Inną sprawą jest autorskie lenistwo i wynikłe stąd rozwiązania z gatunku *deus ex machina*. Aerdin gdzieś na początku powieści zostaje pojmany, w wyniku czego ląduje w lochu. Z więzienia uwalnia go Znajomy, który wszedł do zamku tajnym przejściem, wyszedł koło celi Aerdina i pozbijał strażników. Uwolniony Aerdin poszedł do pokoju obok, gdzie oczekiwało na niego ubranie i miecz (przed oczami stanęła mi lokacja: więzienie ze starutkiej „Fable”). Następnie ruszył i wymordował

wszystkich, łącznie z właścicielem zamku. Krwawa łaźnia wyglądała tak:

*- Głupcy – warknął rycerz, uniósł miecz i zaczął tańczyć.  
Uderzał z taką mocą, że pancerze pękały, hełmy spadały z głów, miecze wypadały z rąk.*

Musi kafar albo jakowys miecz świetlny.

Następny razem proponuję napisać, że kraty rozpadły się przed Aerdinem ze strachu, straż pomarła z wrażenia, a władca zamku padł trupem, bo nie mógł znieść zajebistości bohatera.

Wiele mądrzej nie będzie, za to na pewno szczerzej.

Naprawdę tak trudno zrozumieć, że tajne przejścia są pilnowane i zamykane od wewnątrz? Że rzeczy Aerдина byłyby już dawno rozdzielone pomiędzy służbę/strażników, a miecz leżałby zamknięty w zbrojowni, zwłaszcza że wyglądał na cenny i niezwykły? Że tajne przejście, kończące się koło celi pojmanego, pachnie na miłą chęć?

Kolejną zagadką jest cel głównego bohatera – teoretycznie chce on pomścić rodziców, ale ciężko powiedzieć, że ów cel jest realizowany konsekwentnie. Aerdin regularnie ładuje się w mniejsze i większe bitwy, bez wiarygodnych powodów ku temu. Ratuje elfki, kurwy, miasteczka, królów i całe królestwa. Oczywiście, z każdej bitwy wychodzi zwycięsko, chyba że fabuła stanowi inaczej i bohater musi być pojmany, by ukatrupić wroga od wewnątrz (patrz epizod powyżej)

To taka literatura kopana – zadanie fabuły to przenosić bohatera z jednej sytuacji mieczowej do innej. Mnie to dość szybko znudziło, zwłaszcza że, pomijając kosmetyczne detale, każda bitwa jest taka sama. I tak samo porywająco opisana:

*Aerdin obnażył miecz. Żołdak doskoczył do niego, ale po już po pierwszym piruecie Vaskego padł trupem na ziemię. Drugi także natarł, lecz po krótkiej wymianie ciosów dostał mieczem prosto w krtań. Trzeci próbował sięgnąć po kuszę, nim rycerz podszedł do niego i przeszył jego pierś na wskroś.*

Epickie. Jest oczywiście piruet. A poza tym podszedł i przeszył. Koniec walki. Tak wygląda opis starć w książce: coś jak stenogram z posiedzenia komitetu ds. zieleni miejskiej.

Pochłonięty scenami naparzanek autor nie zaprosił jednej dość istotnej postaci do współpracy – logiki. Na przykład: Aerdin jest (był?) poszukiwany kilka lat temu (za zabójstwo i hrabiobójstwo – i nie chodzi tu o Kircholma. Ten zginął niedawno). Realizując questa podstawowego (Znaleźć zabójców rodziców), zaciąga się do Czarnych Słońc. Bez uchwytnej przyczyny postanawia zmienić imię na Qiverel. Nie rozumiem, czemu to może służyć. Chwilę wcześniej przecież został rozpoznany z twarzy (epizod ze staruszką alchemikiem), więc czemu przy werbunku zmienił tylko imię, bez dodatkowych zabiegów maskujących czy czegoś podobnego? Skoro obawia się rozpoznania, to imię nikogo nie zmyli. Jeżeli się nie obawia, to w sumie po co je zmienia?

Podczas rekrutacji poznaje Letto z Powojów (Wiedźmin 2?) i przy okazji ratuje mu życie (offkors). Potem jest jeszcze walka w karczmie wygrana przez Aerдина i natykam się na dialog:

*- Gdzie idziesz, Qiverel? - spytał chłopak. (Letto – przyp. recenzenta)  
- Gdzie indziej. Nie będę tutaj spał. Pakuj się, jeżeli chcesz. Śpisz na podłodze.  
- Naprawdę mogę? Nie kpisz?*

- *Ruszaj, jeżeli nie chcesz tu nocą szczurów liczyć. Wsiadaj na konia... I jestem Aerdin. Ale nigdy masz nie używać tego imienia przy innych.*
- Letto posłusznie skinął głową, a po chwili jazdy odparł:*
- *Milczę jak grób.*
- *I grobom w stosownym towarzystwie rozwiąże się język.*
- *Nic nie powiem.*
- *Zapamiętaj to sobie.*

Normalnie mistrz konspiracji. Jakiemuś, przed kilkoma dniami poznanemu, młokosowi podaje swoje imię, przy okazji sugerując, że mogą Letto spotkać jakieś niemiłe próby wyciągania tego imienia przemocą. Letto zapiera się, że nie powie, i Aerdin mu wierzy, choć wcześniej mówił coś o gadających grobach. Po co w ogóle było mu to mówić? Do czego było to potrzebne? Gdyby to było inne uniwersum, byłbyś, Aerdinie, godnym następcą Stirlitza.

Autor nie wyciąga także wniosków z tworzonych realiów gospodarczo-społecznych. Rekrutacja do Czarnych Słońc odbywa się na Arenie, gdzie najemnicy *in spe* wyrzynają się wzajemnie, uiściwszy wcześniej opłatę za taką możliwość. Na trybunach siedzą ludzie, którzy zapłacili za oglądanie wyrzynania. Strumień forsy do kieszeni Czarnych Słońc. Tyle że nie:

*Następnego dnia wczesnym wieczorem dotarli do Perlawy. Ponad niewielkim miasteczkiem górowało ogromne drewniane Koloseum trzymające się w kupie chyba tylko dzięki jakiejś sile wyższej, bo budowa była gotowa się zawalić. Na murach siedzieli pijani widzowie, a na dole, na piasku toczyły się zacięte boje niewolników, zwierząt i najemników. Tyle istnień tu oddano, że Aerdin dziwił się, iż jeszcze tego miejsca przekłete duchy nie nawiedzają.*

*Letto rozejrzył się również. Malutkie miasteczko było brudne, chore i biedne. Ulice przepelnione były żebrakami i kurwiącymi się kobietami w każdym wieku. Wszystko wokół było nędzą i ubóstwem.*

*Rynsztok, nawet na tle biednych Powojów Letta.*

Innymi słowy – nie ma co do garnka włożyć (prócz wszy), odziać się nie ma w co, ale na bilet na rozrywkę zawsze grosz się znajdzie. Uśmiełem się setnie – w realu Arena by nie zarobiła na koszty utrzymania, pomijając taki drobiazg, że nikt by nie postawił Areny na kompletnym odludziu. Ale za to mamy kanoniczny obrazek średniowiecznego miasteczka i kurew w szmatach w rynsztoku. I jeszcze jedno, autorze: Koloseum to nazwa własna, nie rzeczownik pospolity. Tak się nazywa amfiteatr Flawiuszy w Rzymie. I tylko on. Kwerenda nie boli, autorze – korzystaj.

Zabawna jest też kwestia magii. Pojawia się ona po raz pierwszy na stronie 36:

- *Dlaczego nie wykorzystałeś swojego magicznego hokus-pokus, by stąd zwać?*
- *Gdybym mógł to zrobić, już by mnie tu nie było. Wiem jedno: ktoś w tej celi trzymał maga. Sądząc po zabezpieczeniach, potężnego, znaczenie potężniejszego niż ja.*

Aerdin jest magiem, a Znajomy ewidentnie wróżką, bo przewidział magicznie zabezpieczoną celę. W związku z czym zorganizował akcję ratowniczą. To na górze, to tylko głupie pytanie, by ukryć swe wieszczcze zdolności.

Zaś na stronie 98:

- Powiem ci coś, Letto. Uczył mnie mag, na którego wydano wyrok śmierci. Nie miał prawa tego robić, a ja nie miałem prawa pobierać nauki. („nauk” jeżeli już. Przyp. recenzenta). Na takich jak ja, mówi się „odszczepieńcy”. Stoimy poza Radą Magów, i poza wszelkimi zakonami magów. Nad takimi jak ja ciężą wyroki śmierci.

- Dlaczego?

- Bo magia jest potężna. Nawet jak znasz ją słabo, jak ja, możesz za jej pomocą wiele dokonać. Poza tym magowie potrafią komunikować się z demonami i duchami. To niebezpieczne. Co się dzieje z magiem, którego opętał demon, nie chcesz nawet wiedzieć. Powstały zatem specjalne instytucje mające kontrolować magów po to, by nikomu nie stała się krzywda.

Z fragmentu wynika, że Aerdin jest marnym magiem. Pobierał nauki u maga z wyrokiem śmierci (nie mógł u legalnego?) i za sam fakt pobierania tych nauk grozi mu śmierć, więc magii nie używa (nasz badass ma w ogólności prawo gdzieś, więc nie wiem, skąd ta obawa). Zresztą magia jest niebezpieczna i można zostać opętanym przez demona (jak to dopasować do epizodu wywoływania ducha, o którym Aerdin sądził, że jest demonem?).

Swoją drogą, to zdaje się nie magia sama w sobie jest niebezpieczna, lecz mag opętany przez demona. Zatem nie prościej byłoby ograniczyć dostęp do przedmiotu wykładowego „komunikacja z zaświatami”, przeznaczając go, na przykład, dla magów wyedukowanych, po zdanych egzaminach i świadomych niebezpieczeństwa? Takich, co raczej nie będą zakazanej wiedzy po wsiach rozpowszechniać?

Zapamiętajcie też te „specjalne instytucje”. I nie tylko dlatego, że ta fraza w realiach pseudo-średniowiecza jest anachronizmem.

Aerdin jako dziecko uczył się alchemii (alchemia to dziedzina magii – patrz epizod ze staruszką – alchemikiem). Strona 156:

- Pilnuj miecza i niech ci służy. A teraz na alchemię!

- Muszę?

- Tak, musisz – powiedział Detris z naciskiem.

Detris, tatuś Aerdina, musiał w przypływie fantazji zatrudnić maga z wyrokiem śmierci, nakładając także na ucznia wyrok śmierci, bo nie pojmuję, czemu Aerdin nie może się zalegalizować, podając nazwisko swego dawnego mistrza, nawet jeżeli faktycznie później gdzieś indziej nielegalnie się doszkałał...

Później Aerdin został zmuszony do ujawnienia swoich magicznych umiejętności i chcą go za to aresztować (strona 253). Zobaczmy, jak skutecznie to działa..

(przybywają posłowie innego państwa – przyp. recenzenta)

- Ćwierćelf?

- Nie, driada – odparł Aerdin.

- Odpowiadaj, skurwysynu.

- Pytaj, kurwo.

- Aerdin Veske?

- Kto pyta?

- W imieniu miłościwie nam panującego Bleheida II i Hesten jesteś aresztowany.

- Za co?



- *Za nielegalnie paranie się magią i czarodziejstwem. Za apostazję, odszczepieństwo od prawa dotyczącego sztuki magicznej.*

*Aerdin roześmiał się wyzywająco, sięgnął po miecz.*

- *Pierwszy, który mnie dotknie, straci rękę.*

- *Posłem jestem. Na posła idziesz? - spytał mężczyzna z posiwiałymi włosami.*

*(...)*

*(Pojawia się król, któremu Aerdin aktualnie służy)*

*(...)*

- *Jesteście tu, by ustalić haracz. Za co chcecie go więzić? (pyta król)*

- *Za nielegalne paranie się magią.*

- *Dejmar patrzył na ćwierćelfa przez chwilę, a w końcu odrzekł:*

- *To mój mag. Działający niezależnie z mojego ramienia.*

- *Ale to odszczepieniec!*

- *Posel czy nie jesteś poseł, chuj wam do tego - warknął rozdrażniony król. - Jazda do namiotu - przerwał zdecydowanie Dejmar.*

Wyspecjalizowane instytucje, o jakich wspomina Aerdin, powinny być chyba silniejsze i lepiej zorganizowane, a nie korzystać z jakichś przypadkowych ludzi (nawet nie żołnierzy, tylko posłów, następnym razem to będą, nie wiem, sprzątaczk...?). Wyspecjalizowane instytucje powinny być przygotowane, że będą musiały unieszkodliwić maga opanowanego przez demona, czyli kogoś znacznie potężniejszego niż Aerdin.

Oczywista, byłem w mylnym błędzie. Czego ty, mój dzielny ćwierćelfie, się właściwie bałeś?

Swoją drogą, pierwsze cztery linijki cytowanego dialogu – aż brak słów. Coś jak żenada do potęgi chamstwa, pozostająca w przekonaniu o własnej błyskotliwości. Król zresztą ewidentnie też z tej samej parafii.

Aerdin zostaje jednak zmuszony do kontynuowania magicznej edukacji (strona 254)

- *Dlaczego ci tak zależy, Nekhir? Z pewnością mógłbyś sobie znaleźć zdolniejszego ucznia?*

- *Może. Może mam pewien dług wobec Lektasa. Może chcę dokończyć jego dzieło.*

*Veske zamyślił się na chwilę. W końcu skinął głową i oświadczył:*

- *Pół roku. Tylko tyle.*

- *Wybornie, mój uczniu - odrzekł zadowolony Nekhir.*

Lektas to dawny mistrz Aerdina. Uczeń zmuszony był go zabić, gdy okazało się, że maga przy próbie wskrzeszenia żony opętał demon. Lektas to ten z wyrokiem śmierci (przypomnę, Aerdin jest nielegalny i ciąży na nim wyrok śmierci). Ciekawe, co znaczy: „kontynuowanie dzieła” w odniesieniu do ucznia faceta skazanego na śmierć i nieudolnie parającego się nekromancją. Już lepiej by brzmiało: „Aerdin, jesteś marnym magiem, przez co jesteś niebezpieczny dla siebie i innych. Dlatego zamierzam poświęcić trochę czasu i cię nieco przeszkolić. Umiejętności magiczne pomogą ci w życiu, no i nikogo nie będziesz musiał zabijać podczas prób aresztowania przez innych przypadkowych posłów. Ja zaś z kolei odsunę od siebie i moich ziomków widmo maga opętanego przez demona i wyszkolonego w machaniu mieczem”.

Logiczniej.

Aerdin szkoli się u Nekhira, w wolnym czasie także wykonując niepowiązane fabularnie questy: Zabij harpie/Zabij królową harpii/Zdobądź magiczny kamień.

Po pół roku wyjeżdża. Nie ma żadnych oporów przed używaniem magii: rozpala magią ogień,

wyczarowuje magiczną tarczę i magicznie rzuca o ścianę wieśniakiem, który ośmielił się obrazić jego narzeczoną. Znaczy - jest już legalny i wyedukowany, sądząc z zachowania...

A na stronie 349 czytamy:

*Nie - zaśmiał się Veske - Znam tylko zaklęcia bojowe, lecznicze, kilka praktycznych i do kontaktów z duchami (O, ja pitole! Dali małpie brzytwę!)  
Większości nauczył mnie Lektas.*

Czyli nie jest wyedukowany. U Nekhira nie nauczył się wiele - nadal jest tak samo marny, jak był, ale nie ma żadnych oporów przed czarowaniem. Ciekawostka. A stronę dalej dowiadujemy się, że:

*- Magia to bardzo niebezpieczne narzędzie - odparł Aerdin. - Nie wspominając już o tym, że każdy mag może być wabikiem dla demonów. Poza tym coś czuję, że możemy się spodziewać wizyty rady magów po moim dzisiejszym występie.*

Tu miałem nadzieję, że demon go zeżre. Niestety, była to nadzieja płonna. Zapamiętajmy, że Aerdin ma świadomość, jak niebezpieczna może być magia, co nie przeszkadza mu jej używać, mimo że czarodziej z niego taki sobie. Mamy też okazję przekonać się, jak działa ta zabójczo skuteczna Rada Magów, przed którą nasz twardziel drżał na początku i która nałożyła na niego wyrok śmierci:

*- O kurwa - powtórzył handlarz informacji, gdy zobaczył za sobą obcego maga z kilkunastoma zbrojnymi. - Chyba twój dzisiejszy pokaz magii zyskał więcej wielbicieli, niż nam się wydaje.  
- Aerdin Veske? - spytał czarodziej, podchodząc do niego.  
- Tak.  
- Jesteś magiem?  
- Jestem.  
- Kto był twoim mistrzem?  
- Nekhir Terloance.  
- A gdzie jest twoje stałe miejsce zamieszkania?  
- Północ Ayrelen. Więcej wiedzieć nie musisz.  
- Czemu tu jesteś?  
- To już moja sprawa. Działam z poparciem króla Dejmara, władcy Gordenii i jej lenn.  
- Idziemy.  
- Zatem idźcie.*

Nie zląkł się twardziel taki Rady, bo i groźna ona nie była za specjalnie. Poza tym, ma chyba jakiś glejt albo magiczny kamień, albo go już zarejestrowali w MDb (Magic Database). Się jednak nie dowiedziałem, jak są odróżniani ci legalni magowie od nielegalnych, bo zamiast pójść na posterunek i grzecznie poddać się procedurze, Aerdin wybrał konfrontację. Przed posiekaniem uratował żołnierzy i obcego maga (Aerdin nie przegrywa) Znajomy, który przypomniał sobie, jak to kiedyś ów obcy mag uprawiał seks ze sukubem.

I z autorskim *deus ex machina*. Po raz kolejny.

Kompletnie już na boku powiem, że lenna należą do osoby panującego, nie do kraju, czyli "Władca Gordenii i jej lenn" nie ma sensu.

Mag komentuje sytuację następująco:

- Skoro stawiacie opór – przerwał natychmiast mag, starając się zachować kamienną twarz – nie będę poświęcał życia swoich ludzi. Macie stawić się **w najbliższym posterunku** rady magów. Idziemy!

Jej, no straszni oni są. Wiem, że mag został zaszantażowany, ale i tak gość bardziej nadaje się do straszenia przedszkolaków o północy w prześcieradle na głowie. I to też tylko tych młodszych. Poza tym: stawiamy się NA posterunku, nie W posterunku.

I wisienka na torcie, strona 377:

- Jesteś oficjalnym magiem, czy czekasz na odpowiedni moment, aby pochwalić się radzie magów talentem?

- Coś pomiędzy. Daleko stąd do wąwozu Pisterixa?

Padłem ze śmiechu. Czyli nasz twardziel siedział pół roku po nic - nadal jest nielegalny. Magii nie nauczył się wiele więcej, demony nadal mogą go opętać, choć teraz się tym nie przejmuje...

Kto mi wyjaśni: zasadniczo, właściwie czemu od początku, Aerdinie, nie ciskałeś w przeciwników fireballami i nie nosiłeś magicznej tarczy przed sobą? Ze strachu przed Radą i poczucia odpowiedzialności? No, nie gadaj...

Czy też dlatego, że dodanie tak od razu magicznych umiejętności zmieniłoby cię w zupełnie już niestrawnego Garego Stu?

I „Rada Magów”, nie „rada magów”. Nazwy własne od wielkich liter.

Takich nielogiczności jest na kopy, co kilka stron: a to dziwaczne postępowanie postaci drugoplanowych (jak w przypadku Łupieżcy albo wywiadu cesarskiego), sprawa miecza Aerdina, daru wszechpotężnego magicznego artefaktu. Miecz ma niezwykle niebieskie ostrze i nie jest w stanie zabić tzw. dziedziców krwi, poza tym nie odznacza się żadnymi innymi ekstraordynaryjnymi cechami. Wychodzi mi na to, że jest gorszy od zwyczajnego miecza, którym można zabić (albo przynajmniej zranić) wszystko.

Dalej, niezdecydowanie autorskie w kwestii rasy dziedziców krwi (mieli być zdaje się czystej krwi, a Aerdin jest mieszańcem)... itd. itp.

Na plus autorowi należy zapisać, że próbował uczynić czasem powieść głębszą. Niekiedy bohater refleksyjnie stwierdza, że: „podąża za nim śmierć”, innym razem są rozważania o płodności elfów i przegranych przez nie powstaniach. Szkoda tylko, że podczas czytania nie opuszczało mnie wrażenie, że już to raz gdzieś widziałem. W lepszym wykonaniu.

Są też kawałki oryginalne, autorskie:

- Zdradzisz mi swoje imię? - spytał Aerdin.

W odpowiedzi malec roześmiał się.

- Imię? Znam wiele imion. Na przykład twoje: Aerdin Veske.

- Nie jest to odpowiedź, jaką pragnąłem usłyszeć.

- A co pragniesz usłyszeć? Mogę powiedzieć: "pięknie dziś wyglądasz". Czy to są słowa, których pożądasz?

- Nie. Nie odpowiedziałeś na moje pytanie.

- A jak ono brzmi?

- Czy zdradzisz swe imię?

- Tak - odparł, kiwając główką.

- Czy zdradzisz mi je?

- Nie.
- Dlaczego nie?
- A dlaczego tak?
- Bo nie wiem, kim jesteś?
- Jestem tym, kim widzisz. Małym chłopcem, który siedzi na piasku.
- To jednak trochę długa nazwa.
- To zwij mnie chłopcem.
- Nie prościej demonem?

To z podróży po Otchłani, gdzie bohater poznaje samego siebie poprzez rozmowę z różnymi symbolami i konfrontację z przeszłością. Taki zabieg to też klisza, ale dobremu autorowi wychodzi. Tu wyszło tak, jak wyszedł dialog. Czyli kiepsko.

Są też złote myśli:

- *Sprawiedliwość to ślepa istota, przeznaczenie to kurwi syn.* (by Aerdin)

Napawajmy się głębią...

I zakończenie. Zupełnie napięcia pozbawione, jest nawet śmierć jednego z członków drużyny bohatera, ale drugoplanowej zupełnie postaci, której autor nie starał się uczynić czytelnikowi bliską.

Podsumowując: struktura fabuły i powiązanie ze sobą epizodów, kreacja postaci pierwszo- i drugoplanowych, tak, by nadać im rys wiarygodności, ich prowadzenie, także wiarygodny świat przedstawiony – to wszystko są elementy autorowi nieznane.

#### 4. Język

Jest tak samo źle, jak z innymi aspektami tekstu. Autor relacjonuje zdarzenia lakonicznymi zdaniami, w zasadzie koncentrując się na osobie Aerdina, z rzadka poświęcając zdanie czy dwa innym postaciom, czy światu przedstawionemu. Sękowski nie rozumie, że język to medium, przez który opowiada się historię i za pomocą którego steruje się emocjami czytelnika. Jego opanowanie musi być mistrzowskie. Można pisać suchym stylem, kiedy wie się, co się robi. Autor niestety nie wie, przez co mamy rodzaj nudnej fabularyzowanej książki telefonicznej, bogato poprzątkanej dialogami. Co gorsza, w tekście roi się od błędów.

Ortograficznych:

- *Pochodzę z daleka. W Ayrelen **nie trudno** o elfa.*  
(...)  
*Ogarnęła go niepowstrzymana senna i bezsilność, poczuł **stróżkę** krwi płynącą po czole.*

„Nietrudno” i „stróżkę”.

Gramatycznych:

- *Veske pociągnął solidnego **łyka** i podał kompanowi.*

(...)

Aerdin wziął jedną, odkorkował i pociągnął **łyka**.

W obu przypadkach „łyk” nie „łyka”. Biernik, nie dopełniacz.

- Jestem Wybrańcem, wystarczająco sprytnym, aby wygrać **tą** wojnę – odparł sucho szlachcic.

Tę wojnę. Biernik, nie narzędnik.

Kalki z angielskiego:

Świece momentalnie zapłonęły, a wino **okazało się być** czyste.

(...)

Pomieszczenie **wydawało się być** puste.

Seems to be clean? Seems to be empty? A polsku będzie bez „być”.

Nadopisy:

Prócz tego nosił skórzane buty **na stopach**, **na nogach** szerokie spodnie, **na piersi** płócienną koszulę (...)

Cholera, w życiu bym nie wpadł, że buty na stopach, spodnie na nogach, a koszula na klacie!

Nieznamość słów:

Trzech padło bez życia na ziemię, jeden tylko tarzał się z bólu po śniegu, brocząc **juchą**, przeklinając i jęcząc z bólu. Biały śnieg zabarwił się na **kolor czerwonego wina**.

„Jucha” to nie jest synonim „krwi”. W przeciwieństwie do neutralnej „krwi”, „jucha” ma konotacje negatywne. Nie można tych słów używać wymiennie.

Poza tym, podkreślone powtórzenie. Pogrubiona i podkreślona niezgrabna redundantna poetyckość.

Kiedy już na wstępie **sforsujemy** zamek, uderzają tu panowie niejakiego Kircholma i Revira.

Faktycznie, w ostateczności można forsować zamek. Ale tylko taki w drzwiach.

Swoją drogą, chodzi o to, by panowie pobili niejakiego Kircholma i Revira, czy też może są to panowie najemni, którzy „należą” do Kircholma i Revira? Polska język, trudna język.

(Aerdin po **kilku tygodniach** ponownie spotyka Letto)

Chłopak zmienił się. **Zmężniał**, ubrany był nie w brudne szaty chłopca, a we wspaniałą płytową zbroję zdobioną wizerunkami słońc; na złotym łańcuchu miał powieszony amulet promienistego słońca, przy jego pasie tkwiło misterne ostrze, a pochwa mieniła się drogocennymi kamieniami.

Trzeba odnotować, że Aerdin widzi „misterne ostrze” przez pochwę mieniącą się drogocennymi kamieniami. Znaczący - ma rentgen w oczach. Jakże praktycznie.

Niemniej, mnie chodzi o słowo *zmężnieć* - wbrew fragmentowi oznacza ono nabrać „muskularnej, barczystej sylwetki”, nie zaś ubrać się w królewski skarbiec.

A żeby nabrać tych kilogramów mięśni w ciągu kilku tygodni, trzeba być na kroplówce ze sterydów i jeść białko wiadrami.

Podkreślone powtórzenie.

Redundancja:

*Letto sięgnął do torby i wyciągnął **stary** gordeński miecz. Ostrze **miało już swoje lata**.*

Skoro stary, to wiadomo, że „ma swoje lata”. I w tym przypadku raczej głownia niż ostrze.

Błędy stylu:

*Oczy miała tak jak wszystkie elfy **duże**. Były one **duże** także w stosunku do innych części ciała, większe nawet od oczu ludzkich.*

Ten opis brzmi, jakby ktoś elfkę mierzył i wpisywał wyniki do dzienniczka badacza obcych gatunków. Nie wiedziałem też, że ludzie mają jakieś wyjątkowo duże oczy (podkreślone). Boldem powtórzenie.

*Na stoliku leżała butelka z winem, trochę chleba, jakieś mięso i chyba jajecznicą.*

Z leżącej butelki pewnie ciekło, a leżąca na stole jajecznicą daje niepowtarzalną szansę na drzazgi w posiłku.

Błędna frazeologia:

*Człowiek **żelaznej postury**, o kamiennej twarzy pooranej bliznami.*

Nie ma takiego związku frazeologicznego. Może być „mocna/zwarta sylwetka” lub „umięśniona”.

Błędy tożsamości podmiotu:

*Veske wyszedł z namiotu. Słowa czarodzieja napełniły go niepokojem, był bowiem pewien, że czarodziej wiedział kim jest.*

Straszna ta pewność siebie. Ludzi niepokoi. Jak ten czarodziej śmiało wiedzieć, kim jest?! Może

jeszcze zna swoją datę urodzenia?!

I na sam koniec: stylizacja na język średniowiecza nie polega na losowym wrzucaniu odmienianego przez wszystkie przypadki czasownika: „chędożyć”, nie polega też na radosnym, a niekonsekwentnym słowotwórstwie - vide „kwaterniarz”, „szlachciarzyk”, „szlechik” czy „żawaria”. Użyto tych słów tylko po razie. „Szlechika” dwa razy. Po co?

To, niestety, nie wszystko, każdy z poprzednich czterech punktów mógłby być jeszcze dalej rozwijany, ale to nie ZakuŻona Planeta. Ani nie Warsztaty FF - czas kończyć i przejść do krótkiego podsumowania.

## **5. Podsumowanie**

Pretekstowa fabuła, płaskie postacie, bezsensowne nawalanki co stronę, zupełny brak oryginalności, niepowiązane epizody, brak logiki, żenujące błędy językowe - nie pojmuję, czemu to wydano. Nie wiem, co w tym projekcie robił redaktor, który podpisał się imieniem i nazwiskiem.

Ja w każdym razie książki Mateusza Sękowskiego odpuszczam sobie, w mojej opinii debiut był dalece przedwczesny; zaś do innych wydawnictw oficyny Novae Res będę podchodził z najwyższą ostrożnością, prócz nazwiska autora sprawdzając także nazwisko redaktora.