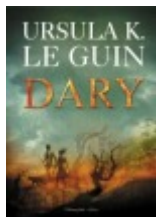




Ursula K. Le Guin "Dary"

A.Mason



Mieszkańcy Wyżyn są jak ich ziemie – surowi i dumni; wiecznie toczą walki ze sobą i z sąsiadami, kradną bydło, chwytają brańców, powiększają swoje majątki. Jedynie dary pozwalają zachować kruchy pokój. Dary to moc dana im do obrony posiadłości – przechodzi z ojca na syna i z matki na córkę. Darem Barrów jest przywoływanie zwierząt. Kobiety z Cordemantu mają moc odbierania wzroku, słuchu i mowy, Roddowie mogą rzucić klątwę noża, Callemowie potrafią samym słowem poruszać budynki i góry, a brantor Ogge z Drummantu ma dar powolnego wycieńczania. Najlepszy i najgorszy ze wszystkich jest dar Casprów – to moc odczyniania ludzi, zwierząt, roślin, ziemi... Orrec i Gry są potomkami rodu Casprów i Barrów. Dar Gry się ujawnił, lecz dziewczynka nie chce go używać do przywoływania zwierząt podczas polowania. Orrec ma kłopot – jego dar jest dziki. Nie można nad nim panować, a to najbardziej niebezpieczna moc ze wszystkich...

Prószyński i s-ka