

ŁUKASZ MALINOWSKI

SKAŁD WĘŻOWY JEZYK.



ŁUKASZ MALINOWSKI

WĘŻOWY JĘZYK

SKAŁD



[Kup książkę](#)



ROMANIA I JEJ SĄSIEDZI W 6467 ROKU PO STWORZENIU ŚWIATA (959 A.Ź.)
 MAPA Z ARCHIWÓW BASILEUSA KONSTANTYNA

OPOWIEŚĆ O MIŁOŚCI

Na słupie mieszkał święty mąż. Siedział tam od lat i nikt dokładnie nie wiedział, kiedy i dlaczego wlaź na górę. Przyzwyczajono się do cudaka i szybko uznano za jednego ze słupników, którym przynosiło się chleb i wodę, w zamian prosząc o rady i napomnienia. Czasem odwiedzali pustelnika pijani młodzieńcy. Sikali na pal i drwiąc z chudzielca, wrzucali mu do kosza dzban z winem. Tak na pokuszenie.

Pewnego dnia zauważono zepsute jedzenie w leżącym na ziemi koszyku, który od dawna nie był wciągany na górę. Gdy zapytano Słupnika, dlaczego marnotrawi jałmużnę, nie odpowiedział. Nie przejęto się tym zbytnio, bo święty mąż już wcześniej był gburą i zdarzało mu się całymi dniami gardzić tak mową, jak i jadłem. Jednak po kilku tygodniach milczenia pustelnika pewien zatroskany młodzieniec wspiał się na wieńczącą pal platformę, gdzie znalazł przegniłe zwłoki starca. Wtedy ludzie jeszcze bardziej utwierdzili się w przekonaniu, że mieli do czynienia z prawdziwym hagiosem¹, świętym, którego ciało po śmierci zostało cudownie pozbawione przykrego zapachu, przez co nikt nie wyczuł, że mędrzec odszedł. Nie zwracano uwagi na bezbożnego pijaka opowiadającego przy kielichu, że to mocny zimowy wiatr wywiewał z platformy smród rozkładu, przez co ten nie docierał na ziemię.

Słup nie pozostawał długo wolny. Był to w końcu dobry słup, jeden z najlepszych, jakie stały w okolicach Byzantionu. Gruby jak dąb, z solidną i szeroką na dwa kroki platformą, która miała nawet barierkę osłaniającą przed wiatrem, a także niewielki daszek. Podniebną konstrukcję łączyła ze światem jedynie lina, po której można było wspiąć się na górę lub wciągnąć za jej pomocą kosz z jedzeniem.

¹ Na końcu książki znajduje się odautorski słownik wyjaśniający liczne kwestie merytoryczne i nazewnictwo (przyp. red.).

Któregoś postnego dnia przed dziewięćset pięćdziesiątymi ósmymi urodzinami Kristosa słup zyskał nowego pustelnika. Post był okresem, w którym wielu mnichów wiodło życie w czasowym odosobnieniu, ale ten człowiek został i po świętach. Uznano go zatem za stałego mieszkańca platformy i przyjęto jak swojego.

Głowę mężczyzny stale skrywał kaptur, ale po głosie dało się poznać, że był młodszy od poprzednika i z pewnością nie pochodził z okolic Byzantionu. Podobnie jak staremu Słupnikowi, także i jemu przynoszono jedzenie oraz picie, po czym pytano go o sprawy świata tak doczesnego, jak wiecznego. Wszystko wyglądało jak dawniej, przez co wielu rybaków niemal zapomniało, że na pału dokonała się zmiana. Niemal, ponieważ młodszy pustelnik odpowiadał wszystkim chętnie i życzliwie, mimo iż powtarzał, że wolałby więcej czasu spędzać w samotności. O dziwo, szczególnie dużo miał do powiedzenia nie o pokorze, piekielnych karach czy ubóstwie – na czym znać się winien najlepiej – ale o miłości. Sława mnicha szybko rosła, a że jego rady nader często okazywały się skuteczne, zaczęli do niego przybywać pielgrzymi z sąsiednich temów.

W trzy niedziele po Wielkiej Nocy odwiedzili Słupnika goście z samego Basilis Polis, miasta autokratora. Przyszli w południe, kiedy pod pałem zgromadziła się już spora grupa miejscowych. Wędrowców było sześciu, a każdy mógł się pochwalić odzieniem wartym więcej niż cała pobliska osada rybacka. Trzech nosiło kunsztowne zbroje – jak żołnierze wojsk tagmaty, lecz nie dzierżyli zwyczajowej broni gwardzystów, a siekiery na długich styliskach, jakich używają drwale. Pozostali mieli przypasane miecze, ale nie nosili kolczug. Ich wygląd wskazywał, że żaden nie został zrodzony z kobiety o romejskim pochodzeniu.

Przybysze rozłożyli się przy słupie.

Tego dnia zadawanie pytań zaczął rybak z wielką krostą na nosie.

– Hagiosie Słupniku, ty, który ryb nie łowisz, ale z Kristosem rybakiem jesteś przyjacielem. Powiedz, co mam zrobić, gdy kobieta odrzuca moje zaloty?

– Nie zabieraj czasu świętemu, tylko nos sobie pokrzywami wypoleruj! – rzucił pewien młodzieniec, na co wielu zebranych odpowiedziało śmiechem, a pytający zaczerwienił się, jakby rzeczywiście całą noc owymi pokrzywami się nacierał.

Słupnik wstał z kolan, poprawił kaptur, by nie było widać jego twarzy, rozłożył ręce i spojrzał na ludzi zgromadzonych u swych stóp.

– Źle czynicie, śmiejąc się z sąsiada. Pytacie o miłość, a okazać jej nie umiecie bliżniemu. A bratu mojemu nieszczęśliwie kochającemu odpowiem: cierpliwości! Kobięce serce bywa bowiem jak skała, więc nie kruszmy jej siłą, lecz za przykładem wody drażmy w niej otwory dla naszej miłości. Upór i łagodność mężczyzny doceni bowiem każda niewiasta.

– Ale kiedy ja czekać nie mogę – odrzekł brzydal z krostą. – Ojciec nakazał się ożenić do przyszłego roku, bo inaczej wyśle mnie do klasztoru!

– Miłość wystawia nas na próby, jednak warta jest starania. Ręka króla Salomona przez Boga natchniona napisała przecież w świętej księdze, że miłość jest przedniejsza od wina, a radosna jest chwila, gdy wprowadzamy niewiastę do swoich komnat².

– Jeszcze weselej jest, gdy to mężczyzna wchodzi do dziewczęcych komnat! – rzucił ktoś ze zgromadzonych i znów rozległ się rubaszny śmiech.

Pustelnik poczekał, aż zgromadzenie się uspokoi, po czym – o dziwo, wcale nie będąc oburzonym na tak liche żarty – ciągnął:

– Staraj się więc, bracie, pokazać swój upór i zdecydowanie nie tylko łani, która skradła twoje serce, lecz i ojcu, któremu winien jesteś synowską miłość. Nie sprzeciwem, ale posłuszeństwem wobec rodzica zyskasz jego szacunek i możliwość wyboru!

Tym razem roześmiał się jeden z przyjezdnych, choć w jego głosie nie słychać było wesołości. Rechot wydawał się raczej szyderczy i złośliwy. Mężczyzna w końcu się uspokoił i krzyknął:

– Co ty możesz wiedzieć o miłości?! Siedzisz na słupie, patrzysz na wszystkich z góry i mądrzysz się mądrością cudzych ksiąg!

Odpowiedziały mu buczenia zebranych. Nie godziło się tak mówić do świętego męża, który przecież tak blisko nieba siedzi i w modlitwach z samym Kristosem oraz jego apostołami rozmawia! Słupnik wcale nie przejął się szyderstwem i ze zrozumieniem odpowiedział:

– Nie pouczam, nie wygłaszam kazań, tylko radzę jak przyjaciel. A skąd wiem tyle o miłości? No cóż. Nie zawsze mieszkalem na palu.

² Słowa zaczerpnięte z *Pieśni nad Pieśniami*, którą tradycja żydowska, a potem chrześcijańska uznawała za dzieło króla Salomona (ten i dalsze przypisy pochodzą od autora).

KSIEGA I KONUNG KŁOPOTLIWY

*Późne lato, 6466 rok po stworzeniu świata
wedle rachuby Grikkmadów*



[Kup książkę](#)

1

Trzy długie łodzie zbliżające się do Złotego Rogu zapowiadały krwawy dzionek.

– Wolniej! Zwińcie żagiel i przejdźcie na wiosła.

Żałoga „Niegrzecznego Niedźwiadka” żwawo wykonała rozkazy. Podczas podróży Ainar Skald przekonał wszystkich, że nie warto mu się przeciwstawiać. Był morskim królem – władcą bez ziemi, ale za to bogatym w sławę łupieżcy i niszczyciela królestw.

– I uśmieszać się. Pamiętajcie, że jesteśmy kupcami.

Polecenie nie dotyczyło Alego. Pieśniarz najchętniej schowałby Czarnego Berserka w ładowni, lecz ta była już pełna włóczni, mieczy i tarcz żalogi. Albo w rozbitym na pokładzie namiocie, jednak tam kryli się hamramirzy, których nie potrafilby zmienić w kupców nawet zmiennokształtny bóg Arnhöfði. Vaering musiał więc zadowolić się tym, że Ali ukrył swoje potężne mięśnie pod płaszczem, a groźnie wyglądającą twarz – pod kapturem.

– Na razie wszystko idzie zgodnie z planem.

Jeśli słowa czarnego wojownika miały kogoś uspokoić, na pewno nie podziałały na Ainarą. Dla Skalda zabrzmiały jak ostrzeżenie, że spokój to stan przejściowy, a sytuacja rychło zmieni się na gorsze. Im bardziej zbliżali się do miasta, tym mocniej czuł, że ich plan jednak nie jest doskonały. A powzięli go za sprawą opowieści Alego, który odwiedził już Miklagard.

Pierwotnie poeta chciał postąpić tak, jak nakazywała północna tradycja. Błyskawiczny atak, szybki rabunek, pośpieszny gwałt i rychły odwrót: te cztery zasady udanej wyprawy łupieskiej znał każdy szanujący się Vaering. Ainar miał dwanaście szybkich i zwrotnych snekkji, które świetnie nadawały się do składania niespodziewanych wizyt. Problem polegał jednak na tym, że Grikkmadowie byli w przeszłości często odwiedzani przez łupieżców z Gardariki i nauczyli się skutecznie zamykać dostęp do własnych portów.

– Nie strasz mi ludzi tym czarnowidztwem – odezwał się Skald, trącając przyjaciela w ramię. – Powinniśmy już minąć łańcuch. Zatoka stoi przed nami otworem.

– Rzeczywiście. O ile dobrze pamiętam, łańcuch ciągnie się od tej wieży – Czarny Berserk wskazał na jedną z baszt morskich murów miasta, po czym wycelował palec w jej kamienną siostrę, która wyrastała z zabudowań na przeciwnym brzegu wąskiego gardła wód Złotego Rogu – aż do tamtej. Ale nie ciesz się tak. Mogą jeszcze podnieść łańcuch i zamknąć nas w zatoce.

Pieśniarz wciąż nie mógł sobie wyobrazić, jak można było wykuć tak długi i gruby łańcuch, by przecinał wody całej zatoki albo zbudować tak silne maszyny, które zdołałyby podnosić całe to żelastwo. Wobec relacji Alego, a także innych swoich ludzi, musiał jednak uwierzyć w istnienie metalowej zaporę i zmienić plan. Przypłynięcie całej floty do miejskiego portu zapewne skłoniłoby obrońców do podniesienia łańcucha, ale kilka statków handlowych nie powinno wzbudzać podejrzeń. Dlatego wydzielił trzy najlepsze snekkje, które były odrobinę bardziej pękate od pozostałych długich łodzi, więc przy dużej dozie grikklandzkiego lekceważenia mogły uchodzić za kupieckie knóry. Reszcie jednostek kazał ukryć się w niewielkiej zatoczce Morza Grikklandzkiego, znajdującej się dzień żeglugi od miasta. Plan był prosty. Codziennie miały przybywać do Miklagardu trzy statki Ainara, których załogi będą udawać kupców. Skald nie liczył na to, że mieszkańcy miasta cztery razy nabiorą się na tę samą sztuczkę, ale nawet wojownicy z sześciu okrętów wpuszczonych do portu wystarczą, by w razie kłopotów zająć wieże, z których podnoszono łańcuch, i wpuścić resztę floty Vaeringów.

Szybko się okazało, że opuszczenie łańcucha nie oznaczało bezgranicznego zaufania względem przybyszów. Do płynącego na przedzie „Niegzrznego Niedźwiadka” zbliżały się dwa grikklandzkie okręty – napędzane wiosłami galeidy, które budziły przerażenie nie rozmiarami, ale wyrzeźbionymi na dziobnicach łbami ryczących kotów.

– Pamiętajcie, że jesteście kupcami. – Poeta poprawił szary płaszcz, pod którym nosił kolczugę. – Jeśli uznają, że jest inaczej, wkrótce zmienimy się w pochodnie.

Ali wielokrotnie ostrzegał, że te kocie paszcze mają bardzo gorący oddech. Tajemny mechanizm wyrzucał z ich gardła grikklandzki ogień, który podobno był trzy razy niebezpieczniejszy od oleju skalnego. Skald widział w Dyragardzie, co olej skalny zrobił z solidnym drewnianoziemnym wałem, nie łudził się więc, że ich statek okaże się odporny na tę czarodziejską broń.

Kiedy okręty zbliżyły się na odległość głosu, stojący na dziobie galeidy krzykacz rozpoczął rozmowę.

– Pyta, kim jesteście – wyjaśnił Ali.

Skaldowi wydawało się, że Czarny Berserk włada wszystkimi językami świata, a w każdym z nich czuje się tak swobodnie, jak ryba w przerębli. Ainar zawsze uważał, że lepiej mieć coś do powiedzenia w jednej mowie niż bredzić głupoty w wielu, wszakże ostatnio zaczął przełamywać swoją niechęć do obcych języków. Zmierzali w końcu do Miklagardu, największego miasta świata, nie mógł zatem oczekiwać, że wszyscy będą tu znali mowę ludzi Północy. Dlatego w czasie podróży Blamad zaczął go uczyć grikklandzkiego. Postępy nie były jednak tak szybkie, jak oczekiwał poeta.

– Powiedz mu, że jesteście Vaeringami z Glaesiru i mamy do sprzedania zboże, skóry, miód i bursztyn.

Czarny wojownik wykrzyczał, co miał powiedzieć i szybko uzyskał odpowiedź. Ainar zrozumiał co drugie słowo, ale domyślił się, że straż portu przyjęła wyjaśnienia.

– Mówią, że przybyliśmy w złą porę. Nikt w mieście nie będzie miał ochoty handlować w czasie wyścigów. Możemy wpłynąć do portu, lecz dla własnego bezpieczeństwa mamy nie opuszczać statków. Podobno zieloni mogą sprawiać kłopoty.

Pieśniarz nie miał pojęcia, kim są owi zieloni, ale korciło go, by odpowiedzieć, iż nie zwykł ani szukać bezpieczeństwa dla siebie, ani dawać go innym. Udawali jednak kupców, uśmiechnął się więc do strażników równie serdecznie, co obłudnie, i pomachał przyjaźnie.

– Powiedz tym pokurczom udającym mężczyzn, że będziemy grzecznie czekać w porcie, jeśli nas do niego wprowadzą.

Rozmowa między Alim a strażnikami trwała jeszcze chwilę, ale w końcu grikklandzkie galeidy zawróciły i popłynęły w kierunku przystani.

Skald odetchnął z ulgą. Najniebezpieczniejszą część planu mieli za sobą. Polecenie zostania na statkach działało nawet na ich korzyść. Nie będą musieli udawać, że handlują, co było o tyle dobre, że nie mieli zbyt wielu rzeczy do sprzedania, a na zakazanych mordach jego ludzi trudno się było doszukać życzliwości, tak przecież niezbędnej kupcom. Teraz wystarczyło spokojnie poczekać do jutra, aż pojawią się kolejne statki.

– Widzisz, Ali, mówiłem, że wszystko się uda. Rozchmurz się i rozejrzyj. Wkrótce będziemy najbogatszymi łupieżcami na świecie.

Czarny Beserk mruknął coś gniewnie, ale pieśniarz nie zwracał uwagi na jego grymaszenie. Oparł się o burtę i rozmarzył.

Widok miasta zapierał dech w piersiach. Było wręcz porażające w swoim przepychu i niedorzeczne w bogactwie, sprawiając, iż wszystkie grody, jakie Ainar dotychczas odwiedził, wydały mu się domostwami biedoty.

Miklagard leżał na półwyspie otoczonym z trzech stron wodami. Od północy zatoką Złoty Róg, od wschodu Cieśniną Grikklandzką, a od południa Jeziorem Grikklandzkim. Takie położenie czyniłoby miasto podatnym na ataki morskich łupieżców, gdyby nie mury, które okalały je ze wszystkich stron. Płynąc przez cieśninę i wpływając do Złotego Rogu, pieśniarz dostrzegał tylko część tych umocnień, ale i tak nigdy wcześniej nie widział tylu kamieni ułożonych w jednym miejscu wedle ludzkiego pomysłu. Blankowany mur był wysoki na około dwadzieścia łokci i rozciągał się tak daleko, jak sięgał wzrok Skalda. Miał zmyślną, warstwową konstrukcję, co widać było po wąskich, czerwonych pasach, które przedzielały szerokie rzędy białych kamieni. Strzelnicze okienka na całej jego długości zdradzały, że w środku mieściły się pomieszczenia dla straży. Umocnienia przywodziły na myśl nieprzystojnie grubego węża Jörmunganda, który zjadając własny ogon, opasywał cały świat. Jednak nie kamienny gad zrobił na pieśniarzu największe wrażenie, ale to, co wzmacniało jego cielsko. Wieże. Powiedzieć, że było ich wiele, to jak przyznać, że w mrowisku mieszka sporo mrówek. Co kilkadziesiąt kroków z muru wyrastały kwadratowe lub okrągłe baszty, których było więcej niż sto, choć Ainar nie był aż tak znudzony, by chciał mu się je dokładnie policzyć. Zdawał też sobie sprawę, że widzi twierdzę tylko od morza, a według zapewnień Alego najpotężniejsze umocnienia miasto posiadało od strony lądowej. Z całą pewnością opowieści o Miklagardzie jako mieście o stu wieżach były błędne. Baszt musiało być co najmniej trzy razy tyle!

– Nie istnieje na świecie armia, która mogłaby zdobyć ten kamienny gród – wtrącił Blamad, bezbłędnie odczytując myśli kowala słów.

– Nasze szczęście, że my tego nie spróbujemy. Chcemy je tylko trochę obrabować.

Odpowiedź była śmiała, ale myśli nie były tak odważne jak język. Im bardziej zbliżali się do miasta, tym plan ataku wydawał się pocie

mniej błyskotliwy. Musiał przyznać, że ich trzy niewielkie stateczki wyglądały żałośnie w porównaniu z ogromem twierdzy. Strażnikom na murach musiało się wydawać, że płyną do nich dziecięce łódki, jakimi chłopcy bawią się w sadzawce. Załoga każdej snekkji liczyła około pięćdziesięciu wojów, a Miklagard był tak wielki, że mógłby pomieścić mieszkańców całego Noregu. Już samo obsadzenie jego umocnień wymagało kilkudziesięciu tysięcy zbrojnych. Jeśli taka siła rzeczywiście przebywała w Carogrodzie, Vaeringowie nie mieli co marzyć o wygraniu walnej bitwy. Pieśniarz wiedział jednak, że wielkie armie są jak stare, wyleniałe byki, które wilk zdąży trzy razy ugryźć, nim te go ubodą. Biorąc mieszkańców miasta z zaskoczenia, byli w stanie napęłnić statki łupami i odpłynąć, zanim straż zewrze szyki i ruszy do ataku. A sądząc po widokach, nie będą musieli długo szukać rzeczy godnych zrabowania. Za murami można było dostrzec tuziny wysokich iglic i dachów pokrytych miedzią, a to niechybnie oznaczało domostwa bogatych kupców, naczelników i włodarzy miasta. Nad zabudową dominowała kopuła, olbrzymia niczym góra, która za sprawą jakichś czarodziejskich mocy nie zapadała się pod swoim ciężarem. Skald podejrzewał, że właśnie pod nią zgromadzono największe skarby, ponieważ z jej szczytu wyrastał wielki krzyż. Z pobytu na Wyspie Irów zapamiętał, że wyznawcy Krista trzymają najwięcej złota właśnie w swoich świątyniach.

Już wcześniej dowiedział się, że miasto wyposażone jest w cztery porty, ale dla kupców dostępne były jedynie dwa od strony Złotego Rogu. Galeidy poprowadziły ich do pierwszego z nich, osłoniętego groblą, na której murarze nie zapomnieli wznieść muru, choć nie tak wysokiego jak umocnienia wokół miasta. Statki, które ich pilnowały, zawróciły, gdy tylko snekkje przepłynęły przez bramę przystani i znalazły się na jej spokojnych wodach. Tutaj rolę przewodników przejęły dwie łódki. Ich wioślarze dali im znać gestami, że wskażą miejsce do zacumowania. Pomoc przewodników okazała się cenna, gdyż nie było łatwo przepłynąć między dziesiątkami statków przebywających w porcie. Mijali przede wszystkim niewielkie jednostki kupieckie i rybackie o pękatych kadłubach i dużym zanurzeniu, których widok wywoływał pogardliwe grymasy na twarzach żeglarzy z Północy.

– Tyle złota, tyle wiedzy, a i tak nie potrafia zrobić dobrego statku – oznajmił głośno Ainar, a głośny śmiech załogi utwierdził go w przekonaniu, że wszyscy myśleli podobnie. Może i ich długie łodzie wyglądały

niepozorne w porównaniu z ogromem tego miejsca, ale były najlepszymi jednostkami pływającymi na południowych morzach. Świadomość tego dodawała otuchy, zwłaszcza że musieli się liczyć z szybkim odwrotem na obciążonych łupami okrętach.

Gdy „Niegrzeczny Niedźwiadek” przybił do drewnianego pomostu, dwaj snekkjamadowie rzucili do wody *akkeri* – linę obciążoną wielkim kamieniem. Kolejny żeglarz przywiązał okręt do palika za pomocą *festr* – solidnego sznura z wielorybiej skóry. Pozostałe dwie jednostki zacumowały przy sąsiednich pomostach.

Pieśniarz długo czekał na tę chwilę. Wyobrażał sobie, jak to będzie zobaczyć od środka ogromne miasto i usłyszeć gwar tysięcy mieszkańców porozumiewających się w dziesiątkach różnych języków. Dlatego gdy po drewnianym trapie zszedł ze statku, poczuł się mocno zawiedziony. W porcie panowała cisza i nie dało się dojrzeć nawet jednego Grikkmada. Słysząc było tylko świst wiatru i stukot burt objających się o pomosty.

– To łatwiejsze, niż podejrzewaliśmy. Moglibyśmy ograbić portowe domy i spokojnie odpłynąć. Tamtym galeidom łatwo uciekniemy.

Poeta obejrzał się, by zobaczyć, któż wpadł na tak znakomity pomysł. Tak jak przypuszczał, był to Gaut, który ostatnio miał zbyt wiele do powiedzenia i za często rzucał różne propozycje za plecami Skalda. W wolnej chwili Ainar będzie musiał z nim porozmawiać o pierwszeństwie i szacunku, jakim powinno się obdarzać morską króla.

– Stoimy u progu największego skarbcza na świecie, a mamy zadowolić się sprzętami z jego przedziona? Nie. Będziemy się trzymać planu. Najpierw się jednak rozejrzymy. Ali! Weź sześciu drengów i za mną! Reszta ma grzecznie czekać.

Pieśniarz zastanowił się, czy nie kazać ludziom wziąć tarcz i hełmów, ale doszedł do wniosku, że wystarczą miecze ukryte pod płaszczami. W razie niebezpieczeństwa będzie im łatwiej udawać zagubionych kupców.

Ruszył przodem, bo konung zawsze powinien napełniać serca ludzi odwagą. Za plecami miał Blamada, co nie było jednak podyktowane zaufaniem, ale wiedzą, że Czarny Berserk nigdy nie zajmie jego miejsca. Vaeringowie nie wybraliby czarnego wojownika na swojego wodza. Poza tym zwalista postura szaleńca rzucała nieco cienia na płeć kowala słów.

Przedsionek. Skald uświadomił sobie, że użył właściwego słowa. Nieopodal widać było mur morski, który oddzielał port od miasta i zagradzał drogę do prawdziwych bogactw. Pierwsze domy od strony przystani były drewnianymi chałupami. Ich ściany łączyły się ze sobą, tworząc zwarte, ogrodzone kompleksy. Możliwość znalezienia w nich czegoś cennego była duża, jednak wydawały się niewarte uwagi wobec kolejnych sadyb. Te musiały należeć do bogatych kupców, gdyż wzniesiono je z kamienia. W słońcu ich białe ściany świeciły niczym lód, a kolumny podpierające wysunięte do przodu dachy dodawały budynkom dostojności. Ludzie Ainara chcieli zajrzeć do środka, ale im zabronił. Na razie mieli tylko namierzyć domostwa warte późniejszego złupienia.

Skald zwrócił uwagę na wielki budynek znajdujący się nieopodal. Jego dolna połowa była kamienna, a górna – drewniana. Najciekawsze jednak, że stało przed nim dwóch strażników, którzy – na szczęście – nie zwracali na Vaeringów uwagi.

– Muszą tam trzymać coś cennego – oznajmił poeta i rzucił czar-nemu przyjacielowi pytające spojrzenie.

– Z pewnością, choć niekoniecznie dla nas. To spichlerz na zboże.

Poszli dalej. Wychodząc z zaułku, natknęli się na staruszkę z trzema nogami – dwiema ludzkimi i laską – która stanęła i zmierzyła ich wzrokiem. Wyglądała na równie zdziwioną, co przestraszoną.

– Którędy być kościół? – zapytał Skald, kalecząc mowę grikklandzką.

Odpowiedziała potokiem słów. Ainar nic nie zrozumiał, jednak z ruchu dłoni kobiety, która raz dotykała głowy, a raz wskazywała wielką kopułę świątyni zbudowanej na wzgórzu, pojął że starowinka tłumaczyła im drogę, wątpiąc równocześnie w ich mądrość. Gdy odeszła, Ali wyjaśnił:

– Wydawała się poruszona i ucieszona, że w końcu spotkała młodych mężczyzn zmierzających do świątyni, a nie do satanodromu, tego siedliska grzechu i rozputy.

– Do czego?

– Do satanodromu. Musiało jej chodzić o Hipodrom, w którym organizuje się zabawy dla ludu.

Pieśniarz miał ochotę wrócić do staruszki, by zapytać, w którą stronę do tego przybytku uciech, gdyż wiedział, że to, co dla wyznawców Krista jest grzechem, zwykle oznacza dobrą zabawę. Nie miał jednak czasu na wygłupy, tym bardziej że usłyszał dziwny hałas dobiega-

jący z oddali. Zatrzymał ludzi i zaczął nasłuchiwać. Szybko stało się jasne, że dobiegał ich krzyk setek ludzkich gardeł. Naszły go złe przeczucia. Zdążył się już przyzwyczaić, że gdy fylgja – boska dawczyni szczęścia – za długo całuje go w usta, zaraz potem jakaś przynosząca pecha disa dzieli go dłonią w pysk.

– Co oni tam wołają?

– Trudno wychwycić w tych wrzaskach, ale chyba coś jak: „Zawsze nad wami! Niebieskimi rzezańcami!” – wyjaśnił Blamad.

Zanim Skald zdążył zapytać, kim mogą być owi niebiescy, zobaczył pierwszych krzykaczy. Byli to mężczyźni o słusznej posturze, może nie tak wysocy jak Vaeringowie, za to krępi i barczyści. Mieli łyse głowy, grube nosy i tępy wyraz twarzy. Wszyscy ubrani byli w zielone kyrtile bez rękawów, które w tych stronach zwano tunikami. Niektórzy nosili zielone opaski na głowach, szyjach lub ramionach, a jeszcze inni dzierżyli coś na kształt wojennych sztandarów przedstawiających chyba wiosenną trawę – tak przynajmniej zdawało się poecie, gdyż nie było na nich nic oprócz zielonego tła. Mężczyźni uzbrojeni byli w pałki, młotki, noże i cepy, przez co wyglądali jak skrzyżowanie rolników z pomocnikami kowalskimi i berserkami. Stanowili rodzaj straży przedniej, gdyż za nimi wyłonił się z zaułku tłum podobnie ubranych, choć nie tak postawnych ludzi, wśród których były i kobiety.

– Wycofujemy się do statków – rozkazał Ainar i nie znalazł się nikt, kto miałby inne zdanie.

Wyciągali nogi, ale nie biegli, by nikt nie mógł zarzucić im tchórzostwa. Pieśniarz obejrzał się i ujrzał, że gawiedź ich zauważyła i ruszyła w pościg, coś przy tym pokrzykując. Nakazał swoim ludziom przyspieszyć. Na szczęście dla żeglarzy tłum zatrzymał się przy składzie ze zbożem i zaczął szturmować jego bramę. Strażnicy budynku nie wykazali się odwagą wiosłarzy z Północy i zamiast honorowego odwrotu wybrali ucieczkę w popłochu.

Żeglarze odetchnęli z ulgą. Kilkadziesiąt kroków przeszli nie niepokojeni. Wtedy z zaułku po prawej wypadła setka ubranych na zielono osiłków. Obie grupy zatrzymały się i zmierzyły niepewnym wzrokiem.

Rozmowę zaczął jeden z miejscowych.

– Pyta, czy trzymamy z niebieskimi? – wyjaśnił Ali.

Na szczęście żaden z ludzi morza nie nosił niebieskiego płaszcza, gdyż najwyraźniej w tym mieście nienawidzono tego koloru.

– Powiedz, że jesteśmy prostymi kupcami z Północy, którzy właśnie wpłynęli do portu.

Gdy Blamad przetłumaczył słowa poety, twarze barczystych Grikkmadów rozpromieniły się uśmiechami. Skald zrozumiał, że mógł popełnić błąd.

– Mówi, żebyśmy im pokazali, gdzie cumują nasze statki.

Tego ostatniego Czarny Berserk mógł nie tłumaczyć. Zamiaru mężczyzn można się było domyślić, widząc, jak pałkami wskazują Vaeringów i przystań.

– Powiedz, że chętnie sprzedamy im nasze towary. Niech idą za nami.

Ali przetłumaczył jego słowa, co zaowocowało śmiechem i radosnymi pokrzykiwaniami zielonych.

– Tak. My zrobić dobry handel – odezwał się jeden z osiłków, zaskakując kowala słów szczątkową znajomością mowy Północy.

Ainar ruszył przodem, gestem powstrzymując swoich ludzi od dobytka broni i nakazując im, by trzymali się blisko niego. Dłuższym spojrzeniem zmroził berserka, który był wyraźnie rozdrażniony. Odkąd kilka tygodni temu zjadł pewnego kagana, coraz łatwiej popadał w gniew.

Wioślarze z „Niegrzecznego Niedźwiadka” zauważyli ich z daleka, więc pieśniarz zawołał:

– Będziemy handlować. Przygotujcie nasze wyroby do pokazania!

Starannie wybrał załogę swojego najlepszego statku, dlatego wiedział, iż snekkjamadowie poznają się na jego zamiarach. Nie pomylił się. Vaeringowie zachowali spokój i posłusznie wpuścili na okręt najpierw Skalda i jego ludzi, a potem dziesięciu barczystych młodzianów, którzy chcieli obejrzeć towar przed wyładowaniem.

– Pytają, czym handlujemy – Czarny Berserk przetłumaczył słowa jednego z miejscowych, choć z gniewu zgrzytał już spiłowanymi zębami.

– W ładowni pod pokładem mamy zboże, skóry i miód, ale największe skarby trzymamy w namiocie. To skrzynie wypełnione bursztynem. Jeśli chcecie je zobaczyć, opuście statek i schowajcie broń. W naszych stronach handluje się bez ostrzy przy gardłach.

Poeta poczekał, aż czarny przyjaciel powtórzy wszystko w mowie Grikkmadów i spokojnie wysłuchał rechotu osiłków. Od dziecka był pijany miodem mądrości Mimira, dlatego z łatwością przewidywał zachowanie głupców. Pozwolił nawet, by jeden z rabusiów go odepchnął,

a reszta zielonych przeszła koło niego. Gdy pierwszy z mieszkańców Miklagardu odchylił poły namiotu, Ainar krzyknął:

– Do bronii!

W namiocie rzeczywiście ukryto skarb. Był on jednak przeznaczony do tego rodzaju handlu, który pozwalał kupującemu wziąć wszystko, co chciał, nic za to nie płacąc. Osilek, który zajął w czeluść wejścia, zostawił głowę w środku. Ciało padło na deski, a krew z szyi siknęła na łydki pozostałych Grikkmadów.

Pierwszy z namiotu wyskoczył Gaupahedin z dwoma toporkami w rękach. Z jednego zlizywał juchę, drugim rzucił w stojącego trzy kroki przed nim zielonego. Ostrze wbiło się w pierś aż po sam trzonek. Pozostali miejscy rabusie rzucili się na bestialskiego wojownika, ale temu z odsieczą przyszli bracia, którzy ze zwierzęcymi okrzykami na ustach wybiegli z namiotu. Urrhedin pchnął żelazną kulą w brzuch najbliższego napastnika, Svinhedin nadział na włócznię kolejnego. Ulfhedin załonił się tarczą przed ciosem młotka i uciął mieczem nogę innego wroga. Berhedin przeciągnął się leniwie, jak niedźwiedź po zimowym śnie, wznosił ogromną maczugę zakończoną czaszką niedźwiedzia o żelaznych włosach, lecz chwilowo nie miał jej na kogo opuścić. Pozostali wojowie pieśniarza, ci trochę mniej szaleni od hamramirów, też nie gryźli węgla, tylko zajęli się resztą przeciwników.

Poeta wykorzystał to, że chciwi mieszkańcy Miklagardu zostawili go za swoimi plecami. Dobył miecza i wbił go pod pachę łysego grubasa. Dla Kvernbita, Gryzącego Kamień, cienka wełniana tunika i spora warstwa tłuszczu nie były żadnymi przeszkodami.

Czarny Berserk w końcu uwolnił swój gniew i gołymi rękami zatłukł na śmierć barczystego krzykacza, który zamachnął się na niego pałką. Pozostali rabusie zostali podziurawieni saksami i mieczami załogi.

Tharbrand, sternik „Niegrzecznego Niedźwiadka”, wraz z kilkoma snekkjamadami zablokował trap przed wdzierającymi się na pokład zielonymi. Inni żeglarze zdążyli już otworzyć ładownię i rozdawali tarce, hełmy, topory, łuki i włócznie.

– Nacierać! – rozkazał Skald, gdy wszyscy napastnicy na pokładzie zostali już zgładzeni.

Nie było to trudne. Vaeringów może i było dwukrotnie mniej niż przeciwników, ale stanowili drużynę wprawionych w zabijaniu drenków. Motłoch nie mógł się z nimi równać. Szybko posuwali się naprzód,

tak że wszyscy żeglarze zdołali opuścić statek i utworzyć zwarty „świński łeb”, który klinem wdarł się w Grikkmadów i wytrwale ich wyrzynał.

Załogi pozostałych dwóch okrętów zorientowały się w sytuacji i pośpieszyły z pomocą. Oddziały snekkjamadów uderzyły na tłum młodych bandytów z obu stron. Kilkadziesiąt trupów wystarczyło, by reszta zielonych zachowała się jak dmuchawiec na wietrze. Rozpierzchli się na wszystkie strony.

– Może wrócimy na statki i odbijemy od brzegu? – zaproponował Gaut.

– Nie zdążymy – powiedział Ainar i wskazał mieczem nabrzeże.

Motłoch, który dotychczas zajęty był grabieniem magazynu ze zbożem, zobaczył śmierć swoich pobratymców i rzucił się do ataku. W pojedynkę każdy z nacierających miał taką wartość bojową jak kobieta z motyką, ale razem byli niebezpieczni niczym sfera wygłodniałych kundli. Tysiąc napastników przeciw stu pięćdziesięciu wojownikom. To zrobiło wrażenie nawet na pieśniarzu.

– Skjaldborg! – rozkazał. Wiedział, że ściana tarcz była ich jedyną szansą. Miał nadzieję, że jeśli uda im się zabić odpowiednią liczbę zbirów, reszta ucieknie jak ich poprzednicy.

Ustawili się w trzy rzędy. Wojowie z mieczami stanęli w pierwszym i postawili zaporę z tarcz, łącząc je na zakładkę. Żeglarze z drugiego szeregu także mieli drewniane osłony i w razie potrzeby mogli nimi wzmocnić pierwszą linię. Teraz jednak trzymali je zawieszane na plecach, szykując się do ataku, a nie obrony. Wyposażeni byli we włócznie i topory na długich styliskach, którymi mogli zabijać przeciwników, nie przepychając się do przodu. Ostatni rząd był mniej liczny i tworzyli go Vaeringowie z łukami, procami i lekkimi oszczepami do rzucania.

Bitewny szyk ludzi Północy wyglądał schludnie i groźnie. Nie dotyczyło się to jednak hamramirów. Skald już dawno zaprzestał prób wyjaśniania im korzyści płynących z walki w zwartym szeregu, ponieważ szaleni wojownicy zawsze robili to, do czego zmuszał ich zwierzęcy zew. Dziś ustawili się w luźnym oddziale na prawo od snekkjamadów. Dołączył do nich Ali, który nie lubił walczyć z tarczą. Kował słów pomyślał, że może to i lepiej, gdyż ostatnio zdarzało się berserkowi ranić w gniewie własnych towarzyszy.

Poeta ustawił się na przedzie skjaldborga i krzyknął:

– Teraz!

Strzały, kamienie i włócznie powaliły pierwszych napastników, oddalonych o trzydzieści kroków. Kolejne pociski poleciały już bez rozkazu, a na trzecią kolejkę nie starczyło czasu. Wojownicy weszli w zwarcie z rozwrzeszczaną tłuszcą.

Ciosy młotków, palek i noży zastukały o drewniane, wzmocnione skórą i żelaznymi umbami osłony, ale napór tłumu był tak duży, że fałszywi kupcy cofnęli się o trzy kroki. Topornicy i włócznie z drugiego szeregu zrobili jednak swoje – u stóp wojowników z Północy zaczęli padać martwi zieloni, a nic tak nie przeszkadza w natarciu, jak konieczność deptania zwłok rodaków. Napór gawiedzi zelżał, dzięki czemu Vaeringowie znów zwarli szyki. Na miejsce poległych z pierwszego rzędu weszli wojownicy z tyłu.

Zieloni ginęli, ale tłum nie wydawał się mniejszy, gdyż ciągle był zasilany przez kolejnych Grikkmadów. Na szczęście zapal atakujących szybko opadał. Co innego znaleźć chętnych na obrabowanie bezbronných kupców, a co innego przekonać ludzi, by walczyli ze świetnie uzbrojonym i wyszkolonym wojskiem. Oraz z hamramirami, którzy skutecznie przekonywali, że lepiej nie wchodzić im w drogę.

Szaleni wojownicy uważali, że skoro ich boski opiekun sam przybił się włócznią do drzewa, tym bardziej raduje go okrucieństwo zadawane innym. Czynili więc zadość pragnieniom Göllnira. Zabijali niczym wściekłe bestie, wzbudzając przerażenie wśród przeciwników. Rozdzielili się zaraz po rozpoczęciu potyczki. Gaupahedin i Ulfhedin pobiegli wzdłuż nabrzeża, po czym przedostali się na tyły wroga. Wybierali najsłabsze sztuki w stadzie, zajęcze serca, którym nie było śpieszno do pierwszego szeregu. Siekli tchórzy na kawałki, ucinali głowy, wrywali wnętrzności, a krwawe ochłapy rzucali w tłum. Spowodowali tym spory popłoch na tyłach, które szybko zaczęły rzednąć wskutek masowych ucieczek.

Svinhedin, Urrhedin i Berhedin trzymali się razem nieopodal prawego skrzydła Vaeringów i po prostu wdzierali się w tłuszcę, zabijając każdego, kto znalazł się w zasięgu broni.

Ainar przyjął na tarczę uderzenie grabi, po czym pchnął mieczem. Trafił w czyjś brzuch. Równocześnie towarzysz po prawej uszczelnił ścianę swoim skjaldem i osłonił lewe ramię pieśniarza przed uderzeniem cepa. Poeta pomyślał niemal z urazą, że przyszło im walczyć z głupcami, którzy nie wiedzą, iż skjaldborg najskuteczniej atakować od dołu, mierząc w nogi tarczowników.

Kował słów, podobnie jak Czarny Berserk, nie lubił walczyć w ścisku, gdzie każdy wojownik jest sobie równy i trudno o pojedyncze popisy. Wprawdzie czuł się zobowiązany dawać przykład ludziom, ale zabijanie szybko mu się znudziło. Wolał się trochę porozglądać.

– Zastępstwo! – krzyknął i się cofnął. Dreng stojący za jego plecami zajął miejsce w pierwszym szeregu. Skald poszedł na tyły i wspiał się na pomost, by mieć lepszy widok.

Sprawy przybierały dobry obrót. Spora część zielonych doszła do wniosku, że korzystniej dla nich będzie, jeśli odpuszczą uzbrojonym kupcom i poszukają łatwiejszego łupu. Grupki Grikklanczyków wycofywały się z bitwy, a następnie wdzierały do pobliskich domów. Gorzej, że niektórzy zmierzali w stronę statków. Dwie snekkje, zacumowane kilkadziesiąt kroków od miejsca walki, a teraz pilnowane tylko przez garstkę żeglarzy, były zagrożone. Poeta zaczął machać, by ich załogi odbiły od brzegu. Po chwili zauważył, że został zrozumiany.

Poszukał wzrokiem Alego i skrzywił się z obrzydzenia. Życiu Blamada raczej nic nie zagrażało, lecz zawładnął nim berserksgang. Czarny wojownik trzymał w jednej ręce miecz, zwany wymownie Ludożercą, a w drugiej uciętą w kolanie czyjąś nogę, którą raz uderzał niczym maczugą, a raz pogryzał. Zgubił swoją skórę z grzywiastego kota, przez co odsłonięty został wytatuowany na plecach i głowie Blamada błękitny wąż, który przy każdym ruchu wojownika prężył się i wił niczym prawdziwy gad. Wokół szaleńca rychło zrobiło się luźno, bo ani Vaeringowie nie chcieli bić się u jego boku, ani napastnicy nie śpieszyli, by z nim walczyć. Poeta martwił się jednak o towarzysza, bo po ostatnich atakach gniewu coraz trudniej było przywołać go do porządku.

Bitwa wyglądała na wygraną. Ponad połowa Zwycofała się z walki, a pozostałym brakowało tylko małej zachęty, by pójść w rozsypkę. Okazała się nią śmierć największego osiłka, któremu czaszkę zgniotła maczuga Berhedina.

– Stać! Trzymać szereg!

Rozkaz Ainara powstrzymał kilku bardziej zapalczywych snekkjamadów, którzy przejawiali ochotę na ściganie pierzchających mikklagardczyków. Wojowie musieli trzymać się razem, bowiem była ich tylko garstka wobec ciżby pustoszącej port. W takiej sytuacji należało się zadowolić lżeniem przeciwników i zwycięskimi okrzykami.

Skald, stojąc najwyżej, jako pierwszy dostrzegł nowe niebezpieczeństwo. Zaklął, ubliżając odpowiedzialnym za szczęście i pecha fy-

lgjom, hamingjom i disom, które ciągnęły za jego wojskiem. Po chwili wszyscy drengowie dołączyli do przekleństw.

Przenikliwy wódz powinien się domyślić, że uciekinierzy sprowadzą pomoc. Poeta uważał się właśnie za takiego dowódcę, ale miał nadzieję, że odsiecz nadejdzie trochę później, gdy Vaeringowie będą już na morzu. Tymczasem zza portowych domów wyszli zbrojni i zaczęli ustawiać się w dwóch rzędach. Widać było, że to karni, dobrze wyszkoleni żołnierze, którzy nosili szyszkowate hełmy i długie koczugi. Pieśniarz naliczył cztery setki. Za dużo, nawet jak dla jego ludzi. Część snekkjamadów mogła spróbować przedostać się na „Niegrzecznego Niedźwiadka”, ale że pozostałe dwa okręty odbiły już od brzegu, reszta ludzi Północy zostałaby skazana na śmierć.

Grikklandzkie wojsko ruszyło do ataku.

– W końcu się przekonam, ile jesteście warcii! Z tamtym motłochem poradziłyby sobie wasze matki!

Drengowie nie dali się nabrać na tę prostą sztuczkę. Karmiciel kruków pojął, że grzebanie mieczem w ich zranionym honorze nie wystarczy. Był jednak sprawny w strof składaniu, więc i przedbitewna mowa nie była dla niego wyzwaniem. Zawsze trzymał na końcu języka kilka słów, które potrafiły omotać prostych zabijaków.

– Co czeka was w domu? Oranie pola, wypas bydła i wmawianie sobie, że bachor, który urodził się zaraz po waszym powrocie, jest jednak wasz! Co czeka was tutaj? Dobre rąbanie i upijanie się krwią Grikkmadów! Pokażcie męstwo i dumę! Zdobywajcie sławę, by jej blask oślepiał wrogów. A jeśli będziecie mieć szczęście i polegiecie w boju, zyskacie możliwość dalszej walki w Gmaszysku Zarżniętych, gdzie czeka na was morze piwa i miodu oraz tabun zawsze chętnych dziewczek! Wiem, że niektórzy okażą się pechowcami i przeżyją, ale niech i oni się nie martwią! Na osłodę dostaną obietnicę zemsty i tyle złotych monet, ilu przeciwników zabijają! Czy zatem jesteście gotowi do...

Urwał przemowę, widząc, że grikklandzkie wojsko niespodziewanie skręciło i obrało nowy cel. Zaatakowało grabieżców!

Vaeringowie nadal trzymali szyk, lecz nie bardzo wiedzieli, co począć. Zew krwi, który obudziła w nich przemowa Skalda, kazał im szykować się do natarcia, ale dziwne zachowanie obrońców miasta zatrzymywało ich w miejscu.

– Pozycje obronne! – Ainar natychmiast dostosował działania do nowej sytuacji. Straż najwyraźniej nie miała zamiaru z nimi walczyć, choć mogła zmienić zdanie, jeśli pomyli ich z motłochem.

– Wycofujemy się?

Poeta bez patrzenia wiedział, że to znów Gaut. Młodzieniec nie gadał głupio. Mogli skorzystać z zamieszania i wrócić na okręty. Wystarczyło dać znać żeglarzom na snekkjach, by po nich przypłynęli. Tak byłoby bezpieczniej i rozsądniej. W żyłach pieśniarza płynęły jednak krnąbrność, bezczelność i zamiłowanie do kłopotów.

– Zostajemy! Plecy prosto, pierś do przodu, broń w gotowości! Macie wyglądać jak doborowa straż samego gardskonunga Miklagardu!

Stali zatem, umilając sobie południe obserwacją lania, które dostawali zieloni. Okazało się, że straż z rzadka używała ostrej broni, a uspokajała grabieżców za pomocą pałek i batogów. Opór tłuszczy, przetrzebionej wcześniej przez Vaeringów, nie trwał długo. Gdy ostatni zieloni uciekli, wojsko znów stanęło w dwóch równych liniach i pomaszeroowało na snekkjamadów.

Morski konung zszedł z pomostu i ustawił się przed pierwszym szeregiem swoich ludzi.

– Opuśćcie broń, ale jej nie chowajcie!

– Jakże to? – W głosie Gauta słysząc było nie tylko zdziwienie, lecz i gniew.

– Wykonać!

Ostrza mieczy skierowano w dół, a groty włóczy wycelowano w niebo. Na szczęście także hamramirzy sami się uspokoili, gdy zabrakło im ludzi do zabijania, choć ich zachowanie dalekie było od poprawności. Berhedin ocierał się o pal przy nabrzeżu, Svinhedin tarzał się w błocie i krwi, Urrhedin przeżuwał kawałek mięsa, Gaupahe-din ostrzył toporki, a Ulfhedin obsikiwał jedyne drzewo, które rosło w porcie. Najgorzej jednak było z Alim, który z mieczem i uciętą nogą w dłoniach stał nad stosem trupów. Dyszał przy tym jak młodzieniec na pokładzinach i z szalonym błyskiem w oku szukał kolejnych przeciwników.

– Do wody z nim – zdecydował Ainar.

– Ale jak?

– Użyjcie wiosł.

Trzech ludzi pobiegło na „Niegrzecznego Niedźwiadka”, wróciło z drągami, a następnie ostrożnie podeszło do Czarnego Berserka i spróbowało skierować go w stronę morza. Szaleniec nie dał się łatwo zrzucić z pomostu. Potężnym uderzeniem Ludożercy wytrącił broń jednemu wioślarzowi, a w drugiego rzucił uciętą nogą, trafiając w czoło. Trzeciemu udało się w końcu zepchnąć berserka do zatoki. W samą porę, ponieważ grikklandzkie wojsko właśnie zatrzymało się dziesięć kroków od Vaeringów, przepuszczając bogato, choć niezbyt praktycznie odzianego mężczyznę. Nosił krótki pancerz zrobiony z zachodzących na siebie żelaznych łusek, które były zabarwione na białe (pieśniarz dowiedział się później, że taki typ zbroi nazywano *klivanion*), niebieską tunikę (w języku miejscowych: *chiton*) zdobioną na brzegach złotą nicią oraz błękitne spodnie nakrapiane białymi plamami. Plecy okrywał mu biały płaszcz zapięty na prawym ramieniu złotą fibułą. O dziwo, jasne okrycie tylko gdzieś tam było pobrudzone krwią, co znaczyło, że żołnierz nie uczestniczył w walce.

Dowódca, bo niewątpliwie był nim czyściocch w rybiej zbroi, przywitał ich w tutejszej mowie. Skald odruchowo czekał na tłumaczenie Alego, ale ten zajęty był próbami wydostania się na brzeg. Użytecznością wykazał się Gaut:

– Mówi, że nazywa się Orestes Parsakoutenos i jest trybunem Numeroi. Dziękuję nam za pomoc w tłumieniu zamieszek i pyta, kim jesteśmy.

Ainar uniósł dłoń w północnym geście powitania i przybrał obrażoną minę. Nie wiedział, kim są owe „numerki” ani co kryje się pod nazwą „trybun”, ale babka zawsze mu mówiła, iż „człek bystry kryje się z niewiedzą, a matoł szczyli się głupotą”. Göllnir krzyknął mu do ucha szalony pomysł, ale Mimir kapnął mu miodem mądrości do ust, by umiał ładnie ubrać myśli w słowa.

– Zwiąż mnie Ainarem Skaldem i jestem konungiem Vaeringów. Z mocy bogów jestem prawowitym dziedzicem wszystkich krajów Północy, a krystiańscy władcy Vallandu co rok płacą mi daninę. Jestem tym, który spuścił Wyspę Irów, spopielił domostwa Noregu i zniszczył potęgę Oda-insaku. Władca Glaesiru oddał mi swoje bogactwa i armię, bym mógł przypłynąć do Miklagardu i rozmówić się z samym gardskonungiem!

– To już nie jesteśmy prostymi kupcami?

– Mów, jak powiedziałem.

Chwilę trwało, zanim Gaut wszystko powtórzył. Nie był tak biegły w mowie Grikkmadów jak Czarny Berserk. Na odpowiedź musiała poczekać, bo czterech miklagardzkich żołnierzy podeszło do dowódcy i chwilę się naradzali. W końcu mężczyzna w białym płaszczu przemówił.

Tym razem Gaut na chwilę wstrzymał się z tłumaczeniem, jakby chciał podkreślić, że powodzenie rozmów zależy od jego zdolności językowych. Pod groźnym spojrzeniem pieśniarza zrobił jednak to, co do niego należało.

– Prosi o wybaczenie. Z powodu brudu i łachmanów, które mamy na sobie, wziął nas za drobnych handlarzy. Pyta też, kim są szaleńcy, którzy zachowują się jak zwierzęta.

W porównaniu do lśniących kolczug straży oraz ich hełmów zdobionych białymi kitami odzienie drengów rzeczywiście wyglądało marnie. Większość wojowników nie zdążyła nawet przywdziać zbroi przed walką.

– Gdyby gościnnie powitano nas w tym mieście, ubralibyśmy się bardziej stosownie. Trudno mieć czysty kyrtil, gdy musisz bronić swojego życia. A ci szaleńcy to ogary, którymi szczują wrogów. Ten czarny demon, który właśnie wychodzi z wody, jest najstraszniejszy z nich.

Ali jak zwykle wyczuł odpowiednią porę na uśmiech. Otrzeptał się z wody niczym mokry kot i zaprezentował przybyšom dwie piły w ustach.

Orestes przyjął uszczypliwości z kamienną twarzą. Po chwili Gaut przekazał jego odpowiedź.

– Jeśli złożymy broń, pozwolą nam stanąć przed obliczem władz.

– Nikomu nie oddamy naszych mieczy. Raczej wsiądziemy na statki i odpłyniemy, by rozpowiadać po całym świecie, że w Miklagardzie wita się władców, podróżników i kupców za pomocą żelaza.

Wśród żołnierzy, zwłaszcza tych strojniej odzianych, zapanowało poruszenie. Ainar dobrze wiedział, że bogactwo miasta pochodzi z handlu i jego władca zrobi wszystko, by Carogród uchodził za miejsce przyjazne kupcom.

– Nikomu nie musimy oddawać broni. – Gaut był ucieszony, jakby to on zmusił Grikkmadów do ustępstw. – Po prostu mamy zostawić ją na statkach. Prawo miasta mówi, że tylko wojsko *Rómverjar* może chodzić po ulicach z orężem przy pasie.

Skald wygrał i dobrze wiedział, że nie uzyska niczego więcej. Przez chwilę stał jednak w milczeniu, dumnie zadzierając nosa jak urażony konung. Uznał, że miejscowym przyda się trochę niepewności. W końcu skinął głową i już bez niczyjej pomocy oznajmił:

– My się zgadzać.

SŁOWNIK

AEGIR (staroskandynawskie *Ægir*) – dosłownie: Ocean. W nordyckiej mitologii naczelne bóstwo (lub olbrzym o boskich prerogatywach) sfery wód morskich. Jego żoną była bogini Ran (Morze), a córkami fale (zwane córkami Aegira). Jego braćmi były olbrzymy: Logi (władca ognia) i Kari (pan wiatrów).

AESMA (awestyjskie) – bitewna wściekłość, uświęcony przez boga Wertragnę szal bitewny.

AKKER (stskand. *akkeri*) – kotwica.

AKKUBITA (grec. *akkoûbita*) – łożo. Leżanka, często półokrągła, na której spoczywali podczas uczty bizantyjscy arystokraci (którzy przejęli od starożytnych Rzymian zwyczaj jedzenia w pozycji półleżącej). Na pojedynczej, wyścielonej poduszkami akkubicie mogło się pomieścić pięć osób, które odpoczywały wsparte na lewym boku. Zwykle trzy akkubity otaczające stół tworzyły pojedynczy „zestaw bawialniany”.

AKTAUMAR (stskand., l. mn. *aktaumar*) – szoty, czyli przywiązane do dolnych rogów żagla liny, które umożliwiały manewrowanie żaglem. Zwykle mocowano je do burt, ale żeglarz mógł je trzymać na stojąco i ręcznie nastawiać żagiel na wiatr. Mówiło się wtedy, że „powozi ręcznie”, co odnosiło się do popularnego nazywania statku rumakiem, a szotów – cugłami w rękach jeźdźca/żeglarza.

ALTHING (stskand. *alþingi*) – wiec powszechny całego kraju, w odróżnieniu do wiecu lokalnego (thingu).

ARNHÖFDI (stskand. *Arnhöfði*) – Głowa Orła. W mitologii nordyckiej jedno z imion Odyna nawiązujące do jego zdolności zmiany postaci. W *Skaldzie* to patron zmiennokształtnych, który według różnych wierzeń jest albo bratem Göllnira, albo jednym z jego wcieleń.

ATT (stskand. *átt*) – aby ułatwić sobie nawigację, wikingowie dzielili horyzont na osiem części zwanych attami. Każda z nich odpowiadała 45 stopniom. Na przykład północno-zachodni kurs odnosił się do północno-zachodniego attu, czyli określonej płaszczyzny horyzontu.

AURGELMIR (stskand. *Aurgelmir*) – olbrzym, który według jednej z wersji mitu o stworzeniu świata był praprzodkiem (choć hermafrodytą) wszystkich olbrzymów.

AURIG (greckie *auriga*) – woźnica.

AUTOKRATOR (grec.) – tytuł cesarza bizantyjskiego, będący greckim tłumaczeniem łacińskiego słowa „*imperator*”. Od IX wieku zarezerwowany wyłącznie dla głównego rządcy kraju, by odróżnić go od współcesarzy. W czasach opisanych w powieści *Autokrator* był Konstantyn VII Porfirogeneta (Zrodzony w Purpurze), podczas gdy *basileusów* (cesarzy) było dwóch: tenże Konstantyn i jego syn Roman (*basileus* od 948 roku).

BALANEION (grec.) – łaźnia. W spuściźnie po Imperium Rzymskim Bizantyjczycy odziedziczyli tradycję łaźni publicznych. Wraz z rozpowszechnianiem się chrześcijańskiej moralności łaźnie publiczne zaczęły zanikać, a na ich miejsce pojawiały się prywatne łaźnie, które budowali na własny użytek arystokraci w swoich pałacach.

BANDON (grec.) – oddział. Ogólny termin wojskowy używany w Bizancjum na oznaczenie jednostki liczącej zwykle około 200 ludzi, choć w różnych okresach historii i w różnych regimentach jej wielkość mogła się znacząco różnić.

BARD – celtyckie określenie pieśniarza.

BASILEUS (grec.) – główny tytuł cesarza. Częstą praktyką w Bizancjum było, że panujący powoływał do współrządzenia swojego syna i następcę, także nadając mu tytuł *basileusa* (cesarza).

BASILIS POLIS (grec.) – Miasto Basileusa, jedna z nazw Bizantionu, od końca starożytności zwanego Konstantynopolem (czyli Miastem Konstantyna). Patrz też: Carogród, Miklagard.

BAPTYSTERIUM (grec. *baptismatos oikos*) – budynek, w którym dokonywano chrztów, niekiedy zbiorowych. Często przylegał do kościoła. Od końca VI wieku zwyczaj chrzczenia w baptyście-

riach zanikał na korzyść chrztów w obrębie kościoła, gdzie umieszczano chrzcielnice.

BERSERK (stskand. *berserkr*) – wojownik walczący w bitywnym szale, stąd w Skaldzie berserków czasem nazywa się szaleńcami.

BERSERKSGANG (stskand. *berserksgangr*) – amok bitywny.

BIDA – mityczny wąż rzeki Niger, czczony w państwie Wagadou jako bóg.

BITEWNY KRZYK – patrz: Göllnir.

BLALAND (stskand. *Bláland*) – Czarna Ziemia, skandynawska nazwa ogólna na Czarną Afrykę.

BLAMAD (stskand. *blámaðr*) – czarnoskóry człowiek, skandynawska nazwa na Murzyna, mieszkańca Blalandu.

BLOT (stskand. *blót*) – ofiara dla bóstwa.

BLOTMAD (stskand. *blótmaðr*) – człowiek ofiar, jak w Skandynawii nazywano gorliwego czciciela bogów, który często składał im ofiary i wierzył w moc ich ziemskich interwencji.

BOGATYR (staroruskie *bogatyr*) – zaczerpnięte z języków turko-tatarskich (*bagatur* – śmiałek) ruskie określenie na młodego wojownika, śmiałka, herosa, bohatera.

BORG (stskand. *borg*) – miejsce umocnione, gród.

BRUMALIA (grec. *broumália*) – bizantyjskie święto prywatne na cześć greckiego alfabetu. Obchodzono je od 24 listopada do 17 grudnia – w okresie tym każdy dzień poświęcony był innej literze alfabetu. Bizantyjczyk (nawet ten biedny) w dniu poświęconym literze, na jaką zaczynało się jego imię, organizował przyjęcie dla rodziny i przyjaciół.

BURAK (arab. *al-Burak*) – koń proroka Mahometa. Według muzułmańskiej tradycji rumak ten miał zabrać proroka do nieba.

BYZANTION – patrz: Basilis Polis.

CARCERES (grec.) – „bramki startowe” w Hipodromie. Był to rząd dwunastu kamiennych boksów w kształcie łuków, z których podczas wyścigów startowały zaprzęgi. Boksy były zamykane żelaznymi bramkami. Carceres mieściły się na północnej ścianie Hipodromu, naprzeciw sfendonu.

CAROGRÓD – ruska nazwa Konstantynopola, stolicy Bizancjum. Patrz też: Basilis Polis, Miklagard.

CHANDAX – dziś znane jak Heraklion. W X wieku było to największe miasto na Krecie. Powstało już w starożytności, jednak dopiero Arabowie uczynili z niego najznacześniejszy ośrodek na wyspie.

CHAZAROWIE – lud turko-tatarski, który we wczesnym średniowieczu stworzył imperium (Chazarię) na terenach nadkaspjskich i na Przedkaukaziu, uzależnił też słowiańskie ludy południoworuskie. Stolicą ich państwa było bogate miasto handlowe Itil nad ujściem rzeki Itil (Wołgi) do Morza Kaspijskiego. W czasach powieści elita chazarska wyznawała judaizm.

CHEIROMANIKON (grec.) – drewniana, skórzana lub metalowa osłona przedramion żołnierza.

CHELANDION (grec.) – wojenny statek bizantyjski średniej wielkości, niekiedy traktowany jako odmiana dromonu. Stosowano na nim napęd wiosłowo-żagłowy. Używany również do transportu. Jego załogę stanowiło 130–160 ludzi.

CHITON (grec.) – tunika.

CHLAMIDA (grec. *chlamys*) – długi płaszcz zapinany fibulą na lewym ramieniu, by prawa ręka pozostawała odkryta.

CHOREZM – historyczna kraina leżące na obszarze dzisiejszego Iranu, Turkmenistanu i Uzbekistanu. W X wieku kraj ten znajdował się pod kontrolą Arabów.

CIEŚNINA GRIKKLANDZKA – skandynawska nazwa Bosforu.

CÓRKI AEGIRA – fale; patrz: Aegir.

DANPAR (stskand. *Danpar*) – Dniepr.

DEMY (od grec. *dēmos*, czyli lud) – faksje, stronnictwa kibicowskie, które organizowały zawody sportowe w Hipodromie. We wczesnym Bizancjum demy spełniały funkcję swoistego rodzaju partii politycznych, ale w X wieku ich rola sprowadzała się już tylko do organizowania zawodów sportowych i ceremonii w Hipodromie. Najpopularniejsze były cztery stronnictwa powiązane organizacyjnie z gwardiami imperialnymi: Błękitni (którym przewodził domestyk Scholi), Biali (którym przewodził domestyk Numerów), Zieloni (którym przewodził domestyk Ekskubitów) i Czerwoni (którym przewodził komes Teichistów, czyli Murów). W czasach opisywa-

nych w powieści stronnictwa Błękitnych i Białych były w sojuszu przeciw Zielonym i Czerwonym.

DISY (stskand., l. mn. *disir*) – duchy zmarłych kobiet, które mogły stać się boginiami albo istotami demonicznymi przynoszącymi szczęście lub pecha. Niekiedy disami nazywano też kobiety z potężnych rodów.

domestyk (łac. *domesticus*, a stąd grec. *domestikos*) – dowódca, generał.

NAJWYŻSZY stopień oficerski w cesarskich gwardiach. *Domestyk Scholi był też głównodowodzącym całej armii Bizancjum. We flocie i w gwardii Vigla oficer tej rangi nosił miano drungariusza.*

DRAUG (stskand. *draugr*) – żywy trup, upiór lub ogólnie: istota demoniczna.

DRENG (stskand. *drengr*) – wojownik.

DROMON (grec. *drómon*, a stąd stskand. *drómundr*) – największy typ statków używanych we flocie bizantyjskiej. *Dromony posiadały napęd wiosłowy i żaglowy. W opisywanym okresie jego załogę stanowiło zwykle około 220 ludzi (w tym 50 żołnierzy).*

DRUNGARIUSZ (grec. *droungarios*, od łac. *drungarius*) – wysoki oficer w armii Bizancjum, mający rangę równą domestykowi. *Tytuł noszony przez dowódcę gwardii Vigla i dowódcę floty imperialnej.*

DYRAGARD – fikcyjna stolica kraju *Glaesir*.

DŻIN (arab. *dżinn*) – w mitologii arabskiej (przed islamem) rozumny demon zrodzony z płomienia albo obłoku pary. Zwykle reprezentował siły natury.

EKSUBICI (grec. *Exkoubitoi*, od łac. *Excubitors*) – jedna z gwardii pałacowych i część tagmaty. Jej przywódca był również zwierzchnikiem demu Zielonych.

EKUMENA (grec. *Oikoumene*) – w starożytności pojęcie oznaczające cały świat. W Bizancjum zostało zawężone do świata poznanego i cywilizowanego – czyli do terenów dawnego Imperium Rzymskiego, do których dumni Bizantyjczycy rościli sobie prawa. Wraz ze wzrostem roli Kościoła termin ten zaczął również oznaczać wszystkie kraje chrześcijańskie.

EMPORION (grec.) – w świecie greckojęzycznym obszar przeznaczony do handlu, ulokowany na wybrzeżu lub szlaku handlowym. Często towarzyszył mu port. W *Skaldzie* Emporion

jest bizantyjską osadą kupiecką położoną na Therze. Dzisiaj na Santorini (obecna nazwa Thery) można odwiedzić wioskę Emporio, znajdującą się w pobliżu fikcyjnej osady, która została opisana w powieści.

ENGLISMAD (stskand. *Englismaðr*) – mieszkaniec Anglii, Anglosas.

ENKOLPION (grec.) – amulet często zawierający relikwię świętego lub cytat z Pisma Świętego. Bizantyjczycy nosili go w obronie przed złem i magią.

ERGASTERION (grec.) – sklep połączony z zakładem rzemieślniczym, w którym wytwarzano, magazynowano i sprzedawano określone towary.

ERGI (stskand. *ergi*) – lubieżność lub homoseksualizm pasywny. Pojęcie powszechnie używane w przekleństwach i łączone z pogardą dla niemęskich zachowań.

FAKCJA (łac., l. mn. *factiones, partes*) – dawna nazwa stronnictwa lub koterii dworskiej. W książce znaczy tyle samo, co „dem”, czyli odnosi się do kibicowskiej organizacji cyrkowej. Patrz; demy.

FANFARA – średniowieczna nazwa papug. W Europie tego okresu znano kilka gatunków papug, ale wszystkie były określane tym jednym wspólnym mianem.

FESTR (stskand. *fēstr*) – cuma.

FLOKK (stskand. *flokkr*) – dosłownie: „stadko”. Skaldowie nazywali w ten sposób zbiór wersów lub strof, które tworzyły jeden utwór.

FOLLIS (łac.) – miedziana moneta bizantyjska wywodząca się z czasów starożytnego Rzymu.

FOUSKA (grec. *foúska*) – woda z dodatkiem octu winnego. Popularny w ciepłym klimacie (gdyż był kwaskowaty, a przez to orzeźwiający) napój, często aromatyzowany miętą, tymiankiem, anyżem, koprem włoskim lub innymi ziołami.

FYLGJA (stskand., l. poj. *fylgja*; l. mn. *fylgjur*) – dosłownie: towarzysząca. Duch o kobiecym kształcie, który opiekował się człowiekiem aż do jego śmierci.

GALEIDA (stskand. *galeið*, od grec. *galea* – *galera*) – typ statku wiosłowego używanego przez Arabów i Bizantyjczyków.

GARDARIKI (stskand. *Garðariki*) – Królestwo Grodów, skandynawska nazwa Rusi. Stolicą Gardariki był Kaennugard – Kijów. Bizantyjczycy nazywali mieszkańców Gardariki (tak Słowian, jak Vaeringów) Rhosami.

GARDSKONUNG (stskand. *gardskonungr*) – król grodu (w domyśle: Miklagardu), jak wikingowie zwykli tytułować cesarza greckiego (bizantyjskiego).

GEFNA (stskand. *Gefn*) – dosłownie: Dawczyni. W mitologii nordyckiej jedno z imion bogini Freji. W ujęciu tej książki (i niektórych badaczy) Gefna jest oddzielną boginią związaną z kultem płodności i seksem.

GEROKOMEION (grec.) – znany też jako *gerotropheion*. Dom starców. Jedna z licznych instytucji charytatywnych w średnio-wiecznym Konstantynopolu.

GESTUMBLINDI (stskand. *Gestumblindi*) – Ślepy Nieznajomy. W mitologii skandynawskiej jedno z imion Odyna. Według Ainara to kolejny brat Göllnira, który jest boskim mistrzem zagadek i czasem zjawia się wśród ludzi, by mierzyć się z nimi w turniejach wiedzy.

GHAN (z języka ludu Soninke: *ghana*) – władca, tytuł królów Wagadou. Później stał się nazwą całego państwa.

GINNUNGAGAP (stskand. *Ginnungagap*) – w mitologii nordyckiej przedwieczna pustka, która istniała przed stworzeniem świata.

GLAESIR (uproszczona forma stskand. nazwy *Glæsisvellir*) – legendarna kraina opisywana w skandynawskich sagach. Nie wiadomo, czy miała jakiś historyczny pierwowzór. Niektórzy tłumaczą tę nazwę jako Ziemia Bursztynów lub Ziemia Radości.

GLIMA (stskand. *glíma*) – wikińskie zapasy. Popularny sport w ówczesnej Skandynawii, często opisywany w islandzkich sagach.

GMASZYSKO ZARŻNIĘTYCH – niebiańska halla dla poległych w boju wojowników. W mitologii nordyckiej znana jako Walhalla (stskand. *Valhöll*).

GOCI – znany od czasów starożytnych odłamek Germanów. W Bizancjum nazwy tej używano na określenie wszystkich Germanów, także Vaeringów.

GÖLLNIR (stskand. *Göllnir*) – dosłownie: Bitewny Krzyk. W mitologii nordyckiej – jedno z imion Odyna. W świecie *Skalda* jest naczelnym bóstwem, stwórcą świata, patronem skal-dów, berserków, szaleńców, władców i pijaków.

GRID (strus. *grid*) – stosowana na Rusi nazwa drużyny zbrojnych. grid (stskand. *grīð*) – pokój, rozejm lub łaska okazywana pokonanemu wrogowi.

GRIDNIDING (stskand. *grīðniðingr*) – dosłownie: łamacz ugód, gwałcieciel pokoju. Osoba, która łamie przysięgi i jest niegodna zaufania.

GRIKKLAND (stskand. *Grikkland*) – Grecja, a także ogólna nazwa na całość Cesarstwa Bizantyjskiego.

GRIKKLANDZKI OGIEŃ – ogień grecki. Substancja zapalająca stworzona na bazie ropy naftowej, oleju i saletry, której sekret był najpilniej strzeżoną tajemnicą państwową Bizancjum. Jej dokładny skład nie jest dziś znany, choć Arabowie już w IX wieku umieli wytwarzać podobną substancję. Ogień grecki był wykorzystywany zarówno w ręcznych miotaczach, jak i w wyrzucanych katapultami pociskach, jednak najbardziej śmiertcionośną bronią były umieszczane na specjalnych statkach rury, które „bluzgały” płomieniami na znaczną odległość. GRIKKMAD (stskand. *Grikkmaðr*) – Grek, ale też ogólnie: poddany cesarza bizantyjskiego.

GRIMNIR (stskand. *Grímnir*) – dosłownie: Zamaskowany. W mitologii nordyckiej jedno z imion Odyna, znanego z przybierania różnych masek (czyli zmieniania wyglądu). W świecie *Skalda* to brat Göllnira, tajemniczy bóg, o którym wiadomo tylko tyle, że jest opiekunem oszustów, przedrzeźniaczy i wszystkich tych, którzy ukrywają swoją tożsamość.

HAFGUFA (stskand. *hafgufa*) – potwór z opowieści wikingów, najwcześniej opisany w norweskim źródle *Królewskie zwierciadło* i islandzkiej *Sadze o Oddzie Strzale*, które powstały w XIII wieku. Obraz powieściowej hafgufy bazuje właśnie na tej relacji. Według islandzkiego folkloru był to wielorybopodobny stwór żyjący w Morzu Grenlandzkim. Jego powstanie w wyobraźni Islandczyków jest – według jednej z teorii – związane z wpływem irlandzkich opowieści o wyprawie świętego Brendana, który

miał dopłynąć do tego „wieloryba” (myśląc, że jest to wyspa) i na jego grzbiecie odprawić mszę świętą. Hafgufę utożsamiano później z krakenem.

HAG (stskand. *hagr*) – biegły, zręczny. W ten sposób często określano rzemieślników i skaldów (rzemieślników słowa).

HAGIOS (grec.) – święty.

HALLA (stskand. *höll*) – dwór konunga lub rozległa, podłużna sala, w której władca ucztował ze swoimi wojami.

HAMA (arab.) – w wierzeniach arabskich (przed islamem) duch zabitego człowieka, przybierający zwierzęcą postać (zwykle sowy). Przylatuje na własny grób i nawołuje do zemsty za swoją śmierć.

HAMASK (stskand. *hamask*) – szal przemienienia. Stan bitewnej furii, w którym walczyli hamramirzy.

HAMINGJA (stskand. *hamingja*) – zwierzęcy duch opiekuńczy, który przystaje do człowieka i często jest „dziedziczony” w obrębie danego rodu. W mitologii świata *Skalda* duch ten wpływa na „kształt człowieka” i niektórzy czarownicy czerpią z niego moc, dzięki której potrafią zmieniać się w zwierzę.

HAMRAMIR (stskand. l. poj. *hamramr*; l. mn. *hamramir*) – dosłownie: silny kształtem. Człowiek, o którym mówiono, że nie ma „jednego kształtu”, czyli jest zmiennokształtny. W świecie *Skalda* to wojownik, który wierzy w silną więź łączącą go z wybranym zwierzęcym duchem, bestią, dlatego w powieści zwani są też bestialskimi wojownikami.

HATI (stskand. *Hati*) – w mitologii nordyckiej wilk, który ścigał po niebie Księżyc.

HEL (stskand. *Hel*) – bogini śmierci i zaświatów w mitologii wikingów, która była personifikacją Hel – królestwa zmarłych.

HELVÍTI (stskand.) – przekleństwo do dziś używane na Islandii. Wypowiadane w podobnych okolicznościach, co polskie „kurwa”, choć dosłownie znaczy „idź do diabła” lub „idź do piekła”, także w rozumieniu Hel – staronordyckiej krainy zmarłych.

HERSIR (stskand. *hersir*) – dosłownie: pan okolicy. Jeden z wikingów, tytułów mniej znaczących władców, którzy byli lokalnymi naczelnikami.

HETAIRIA lub HETAIREIA (grec.) – osobista gwardia cesarza odpowiedzialna za pilnowanie jego rodziny. Żołnierze tej formacji często rekrutowali się spośród obcych – Germanów, Chazarów i Słowian. Hetairii nie należy mylić z gwardiami pałacowymi.

HIPODROM (grec. *hippodrom*) – cyrk w kształcie wydłużonej podkowy, w którym organizowano wyścigi konnych zaprzęgów (kwadryg).

HNEFATAFL (stskand. *hnēfatafl*) – skandynawska gra planszowa. Tylko jeden z graczy miał króla, którym musiał uciec z planszy. Drugi gracz starał się otoczyć króla swoimi pionami, co kończyło grę.

HÖFUBENDA (stskand. *höfuðbend*) – wanta, czyli lina stabilizująca maszt na okręcie. Wanty wiązały maszt do obu burt.

HOLMGARD (stskand. *Holmgarðr*) – Gród na Wyspie. Siedziba Waregów, założona przy wypływie rzeki Wołchow z jeziora Ilmeń. Później ten ośrodek (zwany też Gorodiszcze) przekształcił się w miasto Nowogród Wielki.

HUNNA (stskand. *húnn*) – szczyt masztu pełniący niekiedy funkcję „bocianego gniazda”. Często wchodził tam obserwator, który wypatrywał lądu.

INDIALAND (stskand. *Indíaland*) – Ziemia Indów (czyli Hindusów). Choć pojęcie to w znaczeniu dosłownym odnosiło się do Indii, nie do końca dotyczyło krain Półwyspu Indyjskiego. Nazwą tą wikingowie określali wszystkie bardzo egzotyczne i nieco legendarne krainy Wschodu – zwłaszcza te, które leżały jeszcze za Ziemiami Arabów (Serklandami), czyli rozległe tereny ciągnące się od Iranu (ówcześnie będącego częścią składową imperium Chorezmu) aż po krańce Indii.

IROWIE – mieszkańcy dawnej Irlandii.

IRSKMADOWIE (stskand. *Írskmaðr*) – skandynawska nazwa Irów z Irlandii.

ISLENDINGOWIE (stskand. *Íslendingar*) – mieszkańcy Islandii.

ITIL (także: Atil lub rzeka Saglabów) – arabska nazwa Wołgi.

JAGUGA I MAGUGA, LUD – inaczej lud Goga i Magoga. Wspomniani w *Biblii* dzicy najeźdźcy z północy są dziś utożsamiani przez naukowców ze starożytnymi Kimmerami lub Scy-

tami. W średniowieczu uważano ten lud za legendarny, a jego ojczyznę chrześcijanie umieszczali daleko na wschodzie, Arabowie zaś od IX wieku widzieli ich siedzibę w Skandynawii.

JASZTY (awest.) – pieśni pochwalne na cześć bogów.

JEDNORĘKI (stskand. *Einbendr*) – przydomek boga Tyra. W świecie *Skalda* to bóg sprawiedliwości, rękojmnia umów.

JEZIORO GRIKKLANDZKIE – skandynawska nazwa Morza Marmara.

JEZIORO MUWATAS – arabska nazwa Morza Azowskiego.

JÖRD (stskand. *Jörð*) – dosłownie: Ziemia. Bogini ziemi, żona Göllnira. W poetyckiej przenośni skóra tej bogini oznacza powierzchnię ziemi.

JÖRMUNGAND (stskand. *Jörmungandr*) – dosłownie: Wielki Potwór. Według mitów ogromny wąż otaczający świat. Zwano go też Midgardsormem, czyli Wężem Midgardu. Jako że był najpotężniejszym gadopodobnym potworem z wierzeń Skandynawów, Ainar widział w nim praojca wszystkich smoków.

JURUGU – zwany Płowym Lisem, podstępny bóg z wierzeń afrykańskiego ludu Dogonów. Trickster, który ukradł bogom ziarna słów.

KAENNUGARD (stskand. *Kænnugarðr*) – skandynawska nazwa Kijowa.

KAGAN (języki turko-tatarskie) – władca. Określenie używane (wymienne z tytułem chan) przez koczownicze ludy azjatyckie, głównie o pochodzeniu turskim. Pod wpływem koczowników tytuł ten przejęli władcy słowiańscy i warescy z terenów Rusi.

KALENDARZ BIZANTYJSKI – w Bizancjum kontynuowano tradycję kalendarza juliańskiego. Lata liczono od stworzenia świata, natomiast początek roku przypadał na 1 września. Akcja pierwszych dwóch ksiąg niniejszej powieści rozgrywa się w roku 958 wedle rachuby gregoriańskiej, choć bizantyjscy kronikarze napisaliby o lecie 6466 roku (I księga) i jesieni 6467 roku (II księga).

KALLIKANTZARY (grec. *kallikantzaroí*) – stwory z greckiego folkloru. Przybierały różną postać, zależnie od wierzeń danego regionu. Najczęściej były to czarne, złe, diabelskie potwory,

które mieszkaly pod ziemią i podcinały korzenie drzewa świata. Na powierzchnię miały wychodzić zwłaszcza w okolicach Bożego Narodzenia.

KANDIDAT (grec. *kandidatos*) – tytuł, często honorowy, oznaczający członka gwardii imperialnej, którego wyróżniał biały strój.

KENNING (stskand. *kenning*) – rodzaj rzeczownikowej przenośni, będącej rozbudowanym określeniem zastępczym na często używany wyraz, np. słowo „poeta” zastępowano kenningiem „kował słów”.

KLIVANION (grec.) – najpopularniejszy pancerz gwardii cesarskiej. Zwykle była to zbroja lamelkowa lub krótki łuskowy napierśnik wykonany z zazębiających się płytek z brązu, żelaza, skóry lub rogu. Klivanion bywał połączony z oddzielnymi ochronami ramion i nóg.

KNATTLÉIK (stskand. *knattleikr*) – wikińska gra w piłkę, którą odbijało się pałkami.

KNÖR (stskand. *knörr*) – wikiński statek kupiecki.

KOLBIT (stskand. *kólbitr*) – dosłownie: węgłożerca. Osoba leniwa, próżniak, który nie uczestniczy w pracach na gospodarstwie, a wyleguje się przy palenisku.

KOMBINOGRAFOWIE (grec.) – bizantyjscy urzędnicy, którzy spisywali program wyścigów w Hipodromie i pilnowali porządku gonitw.

KOMES (grec. z łac. *comes*) – oficer w armii i flocie bizantyjskiej. Na przestrzeni lat ranga ta zmieniała swoje kompetencje, ale w czasach opisywanych w powieści komes był zazwyczaj dowódcą jednego bandonu, czyli oddziału około dwustu ludzi.

KOMES TEICHISTAI (grec.) – gwardziści strzegący murów Konstantynopola (i stąd zwani Teichistami – Murami) posiadali inny system rang od pozostałych regimentów tagmaty. U nich komes był dowódcą całej gwardii.

KONUNG (stskand. *konungr*) – skandynawskie określenie na w pełni niezależnego władcę.

KRIST, KRISTOS (stskand. *Kristr*, od grec. *Christós, Kristos*) – Chrystus.

KRISTLANDY (stskand. *Kristland*) – Krainy Chrześcijan.

KRISTMADOWIE (stskand. l. poj. *kristmadr*; l. mn. *kristmenn*) – chrześcijanie.

KUSSAR (stskand. *kussari*) – korsarz. W taki sposób Skandynawowie określali arabskich piratów działających w rejonie śródziemnomorskim.

KWADRYGA – rydwan zaprzężony w czwórkę koni. Wywodzi się ze starożytnych rydwanów, ale w X wieku nie miał już zastosowania na polu bitwy. Używano go do organizowanych w cyrkach wyścigów.

KYRTIL (stskand. *kyrtill*) – tunika albo długa koszula nakładana na spodnią koszulę. Stać było na nią tylko bogatszych, dlatego często miała wycięcie na piersi i rękawy krótsze od rękawów spodniej koszuli, by pokazać, że właściciela stać na dwie warstwy ubioru.

LAERAD (stskand. *Læraðr*) – w mitologii nordyckiej drzewo świata, na którym ofiarę z samego siebie złożył Odyn (w świecie *Skalda*: Göllnir). Jego inna i bardziej znana nazwa brzmiała Yggdrasill.

LJODAHATT (stskand. *ljóðahátt*) – dosłownie: metrum pieśni. Jedna z miar wierszowych używanych przez skaldów. Dopuszczała różną liczbę sylab w wersie. Utwory tworzone w tym metrum składały się zwykle z sześciowersowej strofy, w której wers „a” i „b” wiązała wspólna aliteracja, natomiast wers „c”, zwany pojedynczym, tworzył oddzielną aliterację. Dwa takie trzywersowe segmenty tworzyły strofę o wspólnym temacie.

LODOWA WYSPA (stskand. *Ísland*) – Islandia.

LÖGBERG (stskand. *lögberg*) – dosłownie: skała prawa. Miejsce, gdzie na islandzkim Althingu ogłaszano prawa ustalone podczas wiecu.

LOGOTHEA (grec. *logothetes*) – ogólna nazwa wysokiego urzędnika dworskiego. Podczas przyjmowania posłów w Magnaurze logotheci prowadzili rozmowę z gościem cesarza, wymieniając z nim grzecznościowe powitania.

LOOT I JEGO LUD – w tradycji arabskiej, podobnie jak żydowskiej, ludem Loota (Lota) nazywano mieszkańców biblijnych miast Sodoma i Gomora, którzy za swoje dewiacje seksualne zostali straszliwie ukarani przez Boga. Stąd na Bliskim Wschodzie homoseksualizm jest nazywany grzechem ludu Loota.

LOPT (stskand. *Lopt*) – w świecie *Skalda* bóg kłamstwa i oszustw. W mitologii nordyckiej to jedno z imion Lokiego.

LUPERCALIA (łac.) – wywodzące się z czasów starożytnego Rzymu święto na cześć nadchodzącej wiosny, które w okresie pogańskim obchodzono 15 lutego. W Bizancjum święto zostało schrystianizowane i wciągnięte w system uroczystości sakralnych oraz w kalendarz wyścigów kwadryg. W X wieku obchodzone je zwykle tuż przed Wielkim Postem, kiedy można było spożywać mięso i ucztować. W Lupercalia organizowano w Hipodromie zawody, które kończyły cały „sezon” wyścigowy.

LYSSA (grec.) – wilczy gniew. Stosowane w starożytnej Gracji określenie szału bitewnego.

ŁOKIEĆ – średniowieczna miara długości, zróżnicowana zależnie od czasów i regionu. W Bizancjum X wieku liczył około 45 cm.

MAGNI (stskand. *Magni*) – dosłownie: Mocny. W mitologii nordyckiej syn Thora lub jedno z wcieleń pana burzy. W świecie *Skalda* – bóg fizycznej siły, patron wojowników i władca burzy, który kamienną maczugą lub żelaznym młotem rozbija łby olbrzymów.

AL-MAGUS (arab.) – magowie. Tym mianem Arabowie określali nie tylko czarowników, ale też innowierców – np. pogańskich Normanów – a zwłaszcza wyznawców zaratusztrianizmu (zwanego przez arabskich uczonych religią ognia), mieszkających na terenach dzisiejszego Iranu (ówczesnego Chorezmu).

MANAT (arab.) – w czasach przedmuzułmańskich naczelne bóstwo arabskie. Bogini przeznaczenia i sprawiedliwości. Jej kult, choć tępiony przez islam, był znany jeszcze długo po rewolucji religijnej Mahometa.

MANDATON (grec.) – rozkaz upoważniający dygnitarza do działania w imieniu władcy.

MANDATOR (grec.) – posłaniec, ale też człowiek do zadań specjalnych.

MANDYLION Z EDESSY – odbicie twarzy Chrystusa na chuście, jedna z najważniejszych relikwii kościoła bizantyjskiego. W 944 roku została odzyskana z rąk Arabów z Edessy i uroczyście przewieziona do Konstantynopola.

MANGLABION (grec.) – oddział gwardzystów, który początkowo był częścią Hetairii. Z czasem przynależność do tego

korpusu stała się rangą honorową. Manglabici pełnili prestiżowe funkcje w pałacu autokratora – otwierali drzwi i przepuszczali władców podczas ceremonii.

MANGLABICI (grec. *Manglabitai*) – członkowie Manglabionu. Ich cechą wyróżniającą były manglabiony – pałki, różgi lub krótkie bicz, którymi oczyszczali drogę cesarzowi.

MANI (stskand. *Máni*) – Księżyc czczony jako bóg. Brat Słońca i syn Mundilfarego. W świecie *Skalda* jeździ po nocnym niebie wozem ciągniętym przez dwa konie, Pełnię i Nów, uciekając przed wilkiem Hatim.

MARTYRION (grec.) – budowla sakralna poświęcona męczeńskiej śmierci świętego. Zwykle skrywała jego grób lub relikwie. Często wznoszono ją w miejscu śmierci męczennika.

MASDŻID (arab.) – meczet. Świątynia arabska, miejsce odmawiania modlitw. Nazwy tej muzułmanie używali również na określenie świątyń innych religii.

MASTROPEION (grec.) – dom publiczny w średniowiecznym Bizancjum.

MAUMENTS (stskand. *Mauments*) – wikińskie zniekształcenie imienia proroka Muhammada (Mahometa).

MAUMENTS ANIE – muzułmanie, skandynawska nazwa utworzona od imienia Mauments.

MELA (grec. *méla*) – ogólna nazwa okrągłych owoców, które rosną na drzewach. Do tej grupy zaliczano między innymi jabłka, gruszki, brzoskwinie, pigwy i granaty.

MERK (stskand. *merki*) – sztandar lub znak bojowy używany w bitwie.

META (grec.) – walcowaty słup znajdujący się z każdej z dwóch stron spiny. Słup od strony sfendonu zwany był metą Zielonych, słup od strony carceres nazywano metą Błękitnych. Wokół tych słupów zawracały zaprzęgi konne.

MIDGARD (stskand. *Miðgarðr*) – według mitycznych wyobrażeń pogańskich Skandynawów kraina człowieka, ziemie zamieszkałe przez ludzi, centrum świata.

MIKLAGARD (stskand. *Miklagardr*) – Wielki Gród, skandynawska nazwa Konstantynopola, stolicy Bizancjum. Patrz też: Carogród.

MILES (łac.) – żołnierz.

MILIARESION (grec.) – srebrna mineta bizantyjska.

MIMIR (stskand. *Mímir*) – olbrzym i najmądrzejsza istota w mitologii nordyckiej. Jego głowa zanurzona jest w źródle wytryskającym spomiędzy korzeni Laerada, drzewa świata.

MIDJARDARHAF (stskand. *Midjarðarhaf*) – Morze Śródziemne.

MORDVARG (stskand. *morðvargr*) – morderca, który zabija podstępnie: z ukrycia lub za pomocą trucizny albo czarów.

MORSKI KRÓL, MORSKI KONUNG – patrz: saekonung.

MORZE GRIKKLANDZKIE (stskand. *Grikklandshaf*) – skandynawska nazwa Morza Czarnego.

MUND (stskand. *mundr*) – suma, za jaką w Skandynawii pan młody wykupywał pannę młodą. Kwota ta mogła pozostać w rękach rodziny kobiety, mogła też zostać jej przekazana po zawarciu małżeństwa i stanowiła jej prywatny majątek, z którego mąż nie mógł czerpać bez jej zezwolenia.

MUNK (stskand. *munkr*) – mnich.

MUSATTAH (arab.) – największy statek w arabskich flotach. Odpowiednik greckiego dromonu. Zwykle był długi na 35–40 i szeroki na 4–5 metrów.

NIDING (stskand. *níðingr*) – nikczemnik, a w kontekście seksualnym obelga oznaczająca homoseksualistę.

NIDINGSVERK (stskand. *níðingsverk*) – czyn haniebny, niegodny mężczyzny; uczynek nidinga.

NIDSTÖNG (stskand. *níðstöng*) – słup/pal hańby. Szyderczy postument, który stawiano na „cześć” nikczemnika oskarżonego o niemęskie zachowania. Na jego szczycie często umieszczano podobiznę łotra, a na powierzchni ryto runy i magiczne zaklęcia mające sprowadzić klątwę na tego, komu stawiano słup.

NOMISMA (grec.) – złota moneta bizantyjska, w innych krajach Europy znana (i bita w niektórych państwach) jako solid.

NOREG (stskand. *Noregr*) – skandynawska nazwa Norwegii; forma skrócona pierwotnego terminu Norveg (*Norvegr*) – Północny Szlak, jak nazywano ziemie skandynawskie położone nad Morzem Północnym.

NORNY (stskand. l. poj. *norn*; l. mn. *nornir*) – boskie szwaczki. Przędły tkaninę życia każdego człowieka, decydując o jego

losie. Odpowiadały za przeszłość, teraźniejszość i przyszłość wszystkich ludzi, a nawet bogów.

NUMEROWIE (grec. *Noumeroi*, *Noumera*) – jedna z formacji gwardii imperialnej, zaliczana do tzw. młodszej tagmaty (piechoty). W Konstantynopolu Numerowie pełnili głównie rolę policji, straży miejskiej i strażników więziennych. Podlegali domestykowi Scholi. Dowódca Numerów przeprowadził demowi Białych.

OCEAN – jako imię własne boga: patrz: Aegir.

ODAINSAK (stskand. *Óðáinsakr*) – legendarna kraina znana z islandzkich sag. Nie wiadomo, czy miała historyczny pierwowzór. W powieści została powiązana z wareskimi ośrodkami handlowymi zakładanymi wzdłuż Wołgi.

OIKOS (grec.) – pałac arystokraty, bogaty dom.

OIKOUMENE – patrz: Ekumena.

OLGA (ur. między 923 a 927, zm. 969 r.) – władczyni Rusi Kijowskiej. Źródła podają, iż odwiedziła Konstantynopol i tam została ochrzczona. Historycy spierają się, kiedy doszło do tego wydarzenia – podaje się różne daty między 946 a 958 rokiem. Właśnie tę wizytę wspomina cesarz Konstantyn w rozmowie z Ainarem.

ÖNDVEGI (stskand. *öndvegi*) – dosłownie: wysokie siedzisko, czyli odpowiednik łacińskiego tronu. Miejsce na podwyższeniu, na którym zasiadał władca, przywódca rodu lub gospodarz domu.

ORMUZD (inaczej: Ahura Mazda) – naczelny bóg panteonu irańskiego (w zaratusztrianizmie, manicheizmie i zurwanizmie). Bóg światła i ognia, dobro wcielone.

ORTHROS (grec.) – w Kościele wschodnim rodzaj porannych modlitw odprawianych w dni świąteczne.

ÖSTLAND (stskand. *Östland*) – Wschodni Kraj. Nazwa historycznej krainy w południowej Norwegii.

ÖSTMAD (stskand. *Östmaðr*) – mieszkaniec Östlandu. Östmadem jest tytułowy bohater książki.

OUSIAKON (grec.) – lekka jednostka bizantyjskiej floty. Obsadzona przez *ousia*, czyli załogę 108 ludzi (w tym około pięćdziesięciu żołnierzy).

PANDOKKEION (grec.) – gospoda, oberża. Przybytki takie odpłatnie oferowały podróżnym nocleg i wyżywienie. Zakładano je wzdłuż dróg Bizancjum, jak i w samych miastach.

PAPIER BAGHDADZKI – wełnisty gatunek papieru barwionego purpurą. Importowany z krajów arabskich, stąd jego nazwa. Powszechny w kancelarii bizantyjskiej od X wieku.

PARAKOIMOMEN (grec. *parakoimomenos*) – dosłownie: śpiący przy boku (domyślnie: cesarza). Strażnik sypialni basileusa. Najwyższy urząd, jaki mógł sprawować eunuch, a zarazem najważniejszy urząd w państwie. Początkowo władza parakoimomenosa wynikała z dostępu do cesarskiego ucha i ze zwierzchnictwa nad pałacowymi eunuchami. Z czasem strażnik sypialni zyskał jeszcze na znaczeniu i otrzymał realny wpływ na politykę państwa, a niekiedy potrafił rządzić całym imperium zza pleców panującego basileusa. Zdarzali się również parakoimomenosi dowodzący armiami.

PERITRACHELION – okrągły kołnierz pokryty łuskami albo pierścieniami, który był częścią zbroi gwardzisty. Hetairia nosiła kołnierze ze złota.

PERUN – słowiański pan wojny, burzy, władzy, prawa, a w efekcie zapewne bóg naczelny słowiańskiego panteonu. Odpowiednik zarówno wikingińskiego Thora, jak i Odyna.

PŁOWY LIS – patrz: Jurugu.

PODOPSELLA (grec.) – drewniane lub metalowe osłony nóg żołnierza.

POLYKANDELON (grec.) – rodzaj oświetlenia używanego głównie w kościołach, ale i w pałacach, zwłaszcza podczas ceremoniałów dworskich. Polykandelon składał się zwykle z okrągłej metalowej podstawy, w którą wkładano szklane lampki oliwne.

PORNASKA (grec. *porne*) – najpopularniejsze bizantyjskie określenie prostytutki, używane już w starożytnej Grecji. Współczesny termin „pornografia” wywodzi się właśnie z tego pojęcia.

PÓŁNOC – geograficzno-kulturowe określenie ojczystych krain Skandynawów. Z punktu widzenia Bizantyjczyków mogło dotyczyć też terenów Rusi, zwłaszcza tych, które znajdowały się pod wpływem Waregów (Vaeringów).

PRAIPOSITOS (grec.) – początkowo najwyższy urzędnik na cesarskim dworze, odpowiednik europejskiego szambelana. W X wieku praipositosami określano eunuchów, którzy odpowiadali za ceremoniał dworski.

PRAITOR (grec. *praitor*, od łac. *praetor*) – urzędnik bizantyjski o zmieniających się kompetencjach. W X wieku praitorzy byli cywilnymi zarządcami prowincji, a podlegali zwierzchnictwu strategów. Pełnili funkcje administracyjne i sądowe.

PRIMSIGNA (stskand. *primsigna*, od łac. *primum signum*) – znak krzyża. Rytuał „wstępnego chrztu” stosowany we wczesnym średniowieczu na poganach, by chrześcijańscy kupcy mogli z nimi handlować.

PROSKYNESIS (grec.) – gest „oddania czci”, stosowany w bizantyjskim ceremoniale dworskim. Pełen proskynesis oznaczał uroczysty ukłon wraz z padnięciem na twarz przed obliczem cesarza. Mógł też przybierać inne formy, w zależności od rangi tego, kto go składał: przyklęknienie, ukłon (o różnej głębokości) lub pocałunek (w pierś, dłoń lub stopę *basileusa*).

PROTOMANDATOR (grec.) – dowódca mandatorów, czyli posłańców.

PTOCHEION (grec.) – znany też jako *ptochotropheion*. Dom dla biednych. Jedna z licznych instytucji charytatywnych w średniowiecznym Konstantynopolu.

RAN (stskand. *Rán*) – skandynawska bogini, która była personifikacją morza. Żona Aegira (oceanu) i matka fal. Władczyni podwodnego królestwa, w którym przebywali topielcy.

RHOSOWIE – przedstawiciele ludu Rhos. Pod taką nazwą w źródłach wczesnośredniowiecznych znani byli Rusowie. Grecy tym mianem określali wszystkich przybyszy z Rusi, tak Słowian, jak i Vaeringów.

ROGA (grec.) – żołd dla najemników i żołnierzy, a także comiesięczna pensja wypłacana urzędnikom dworskim.

ROMEJOWIE (grec. *Romai*, od łac. *Romani*) – Rzymianie. Tym mianem, nawiązującym do wspaniałej przeszłości imperium, Bizantyjczycy nazywali samych siebie. Określenie to przejęły inne ludy: w źródłach arabskich Greków określano mianem

Rum, a w skandynawskich *Rómverjar*. Ludzie Północy nazywali Romverjami także mieszkańców Italii.

Romverjowie – patrz: Romejowie.

SAEKONUNG (stskand. *sækonungr*) – morski król, czyli władca bez ziemi. Taki tytuł przyjmowali kapitanowie statków albo wodzowie całych wikińskich flot, którzy nie mieli własnych ziem, ale dysponowali znaczną siłą militarną.

SAGION (grec.) – ogólna nazwa na różne rodzaje płaszczy.

SAGNAMAD (stskand. *sagnamaðr*) – twórca i opowiadacz sag.

SAIF (arab.) – arabska nazwa miecza, zwykle odnoszona do zakrzywionej broni typu scimitar (sejmitar). Saify były znakomitą i kosztowną bronią wytwarzaną ze stali damasceńskiej.

SAKS (stskand. *sax*) – germański nóż bojowy, dłuższy od zwykłego noża, a krótszy od miecza. Czasem nazwę tę rozciąga się na każdy rodzaj noży bojowych i mieczy.

SALAT (arab.) – muzułmańska modlitwa.

SARAKEN (grec. l. mn. *Sarakenoi*) – Saracen. W Bizancjum w X wieku mianem tym określano nie tylko Arabów, ale wszystkich mahometan. W ten sposób często określano też piratów grasujących po Morzu Śródziemnym.

SATANODROM (grec. *satanodrómion*) – szatański teatr, szatański cyrk. Tak duchowni i ludzie pobożni nazywali Hipodrom w Konstantynopolu ze względu na panujące tam luźne obyczaje i gorszące widowiska – zwłaszcza te związane z występami scenicznymi i frywolnymi tańcami.

SATT (stskand. *sátt*) – ugoda, pojednanie, rozejm.

SATTARMAD (stskand. *sáttarmaðr*) – człowiek ugody, rozejmca. Jedną z ważnych funkcji, które sprawował każdy wódz w wikińskiej Skandynawii.

SCHOLA (grec. *Scholai*, od łac. *Scholae*) – najważniejsza spośród gwardii imperialnych. Jej dowódca, domestyk, był głównodowodzącym całej armii Bizancjum i zwierzchnikiem demu Błękitnych.

SEIDKONA (stskand. *seiðkona*) – czarownica, specjalistka od magii seid (o tej magii patrz: seidmað).

SEIDMAD (stskand. *seiðmaðr*) – czarownik obeznany z magiczną sztuką seid, która, ogólnie rzecz biorąc, wiązała się

z właściwymi aspektom kobiecym czarami płodności, stąd w Skandynawii traktowano seidmadów dość niechętnie i kojarzono z homoseksualizmem. Niczym szamani posiadali umiejętność oddzielania swojego ducha od ciała.

SEIREINA (grec. *seirēn*) – znana z mitologii greckiej syrena, która według różnych wyobrażeń była pół kobietą, pół rybą lub pół kobietą, pół ptakiem. Stworzenie popularne w opowieściach śródziemnomorskich żeglarzy przez cały okres średniowiecza.

SERKLANDY (stskand. *Serkland*) – Ziemie Saracenów. Skandynawska nazwa krain arabskich.

SFENDON (grec. *sfēndone*, od *sfēndon* – pierścieni) – północna ściana Hipodromu o kształcie półksiężyca. Mieściły się tam trybuny dla biedaków, choć atrakcyjność tych miejsc podnosił dobry widok na wypadki, do których dochodziło na zakręcie przy mecie Zielonych.

SHALANDIA (arab. *shalandi*) – statek arabski wielkością odpowiadający greckiemu chelandionowi: jedno- lub dwurzędowa galera długa na około 30 metrów. Shalandie stanowiły podstawę floty muzułmańskiej.

SHINIA (arab. *shini*) – arabska galera wojenna. Jeden z najmniejszych typów statków na wyposażeniu kreteńskiej floty. Odpowiednik bizantyjskiego ousiakona.

SILENTIUM (łac.) – rada dygnitarzy, która ustalała porządek audiencji cesarskich.

SILENTIUSZ (łac.) – osoba odpowiedzialna za ciszę, czyli dbająca o odpowiednie zachowanie i ceremoniał podczas audiencji w Magnaurze.

SKALD (stskand. *skáld*) – skandynawski poeta i pieśniarz, uważany też za człowieka mającego dzięki poezji i alkoholowi bliższy kontakt z bogami.

SKALDMAER (stskand. *skáldmær*) – dosłownie: panna pieśni, panna skald. Wikińska nazwa poetki. Równocześnie jest to przydomek Seli, stąd pisany jest czasem dużą literą.

SKALDSKAP (stskand. *skáldskapr*) – sztuka układania poezji, sztuka skaldyczna.

SKARAMANGION (grec.) – długa, przepasana tunika z rękawami. Wykonana z drogocennych materiałów i bogato zdo-

biona. Była strojem dworskim noszonym przez cesarza i jego otoczenie. Skaramangiony uznawano za jedno z najcenniejszych darów, jakimi autokrator mógł obdarzyć zagranicznych posłów i władców.

SKJALDBORG (stskand. *skjaldborg*) – mur tarcz. Formacja bitewna wikingów, która polegała na utworzeniu szeregu wojowników osłaniających się zachodzącymi na siebie tarczami. Kolejne rzędy wojowników mogły dokładać swoje tarcze do przodu lub układać z nich „dach”, tworząc tak zwaną twierdzę tarcz.

SKYLLA (gr. *Skýlla*, łac. *Scylla*) – jeden z najsławniejszych potworów morskich greckiej mitologii, który miał zatapiać statki i zabijać żeglarzy. Starożytni żeglarze byli zgodni, że jego leże znajdowało się gdzieś na Morzu Śródziemnym (najpewniej u wybrzeży Grecji lub Sycylii), ale spierali się odnośnie jego dokładnej lokalizacji.

SKYTNING (stskand. *skytningr*) – wikiński szynk.

SNAER (stskand. *Snær*) – dosłownie: Śnieg. W mitologii nordyckiej legendarny król lub lodowy olbrzym władający królestwem na dalekiej Północy. Uważany za personifikację śniegu.

SNEKKJA (stskand. *snekkja*) – dosłownie: długi, cienki przedmiot wystający z wody. Była to popularna nazwa długiej łodzi wojennej wikingów. Największe statki tego typu zwano też czasem drekami (l. poj. *dreki*), czyli smokami, które w polskiej literaturze są znane pod błędnym mianem drakkarów.

SNEKKJAMAD (stskand. *snekkjamaðr*) – żeglarz, wioślarz lub wojownik płynący na snekkji.

SPATHARIOS (grec.) – dosłownie: noszący miecz. Bizantyjska godność dworska nadawana zaufanym ludziom cesarza. Własnych spathariosów mogli miewać też niektórzy bogacze, a wtedy ich „noszący miecze” stawali się rodzajem elitarnych strażników.

SPATHION (grec.) – miecz. Zwykle oznaczał długi miecz (85–115 cm) noszony przy pasie albo na szarfie przewieszonej przez pierś.

SPATHOAKLION (grec.) – rodzaj broni używanej przez bizantyjskich gwardzistów pałacowych. Źródła podają, iż była to paradna krzyżówka miecza (*spathion*) i włóczni.

SPINA (grec.) – zespół budowli, rzeźb i fontann, który tworzył oś Hipodromu i przecinał tor wyścigowy na pół. Wokół spiny ściągały się zaprzęgi konne.

STAG (stskand. *stag*) – sztag. Część olinowania stałego stabilizująca omasztowanie. Wyróżniano sztag przedni (ciągnący się od dziobu do masztu) i sztag tylny (ciągnący się od masztu do rufy).

STRATEG (grec. *strategos*) – oficer w armii lub zarządca/gubernator prowincji (temu).

STYRI (stskand. *styrri*) – ster. Na statkach wikińskich było to duże wiosło umieszczone przy rufie prawej burty, przez co burtę tę nazywano sterburtą. Żeglarz, który sterował tym wiosłem, stał tyłem do lewej burty, przez co zaczęto ją nazywać bakburtą (tylną burtą).

STYRIR (stskand. *styrir*) – sternik statku, który był często także jego kapitanem.

SVINFYLKJA (stskand. *svínfylkja*) – dosłownie: świński łeb. Szyk bojowy wikingów przypominający rzymski klin.

SZATRANŻ (arab. *shatranj*) – wczesnośredniowieczna wersja gry w szachy.

TAGMATA (grec. *tagma*) – trzon armii Bizancjum, który dzisiaj nazwalibyśmy wojskiem zawodowym. W jego skład wchodziły cztery regimenty jazdy (tzw. tagmata starsza), które były zarazem gwardiami imperialnymi (*Scholai*, *Exkoubitoi*, *Vigla*, *Hikanatoi*) oraz regimenty piechoty (tzw. tagmata młodsza: *Noumeroi*, *Optimates*, *Teichistai*). W czasach pokoju obozowali nieopodal Konstantynopola, pełniąc funkcje gwardzystów, strażników i policjantów.

TANAIS (grec.) – starożytna nazwa rzeki Don, używana również w źródłach skandynawskich okresu średniowiecza.

TATTARARIKI (stskand. *Tattarariki*) – Kraina Tattarów.

TATTARZY (stskand. *Tattarar*) – dosłownie: Tatarzy, ale tego określenia nie należy łączyć tylko z tym konkretnym odłamek plemion mongolskich, gdyż we wczesnośredniowiecznej Europie Zachodniej mianem Tattarów nazywano wszystkie ludy pochodzenia turko-tatarskiego.

TAUROSCTOWIE – greckie określenie ludów zamieszkujących tereny na północ od Morza Czarnego lub na północ od

Morza Kaspijskiego; Taurowie i Scytowie mieszkali na północnych wybrzeżach Morza Czarnego w starożytności, ale ich połączone nazwy służyły potem Grekom przez wiele stuleci na określanie wszystkich przybyszów z tamtych rejonów. Dlatego dla Bizantyjczyka Tauroscytem mógł być zarówno Chazar znad Morza Kaspijskiego, jak i Vaering z dalekiej Północy. TEICHISTAI (grec.) – inaczej *Teicheon*: gwardia piechoty zajmująca się pilnowaniem murów Konstantynopola (stąd ich nazwa: Teichistowie znaczy Mury). Jej komes przewodniczył demowi Czerwonych.

TEM (grec. *theme*) – prowincja, region, jednostka organizacji terytorialnej w Bizancjum. Imperium było podzielone na temy, co miało znaczenie zarówno w administracyjnym (cywilnym) zarządzaniu państwem, jak i w organizacji wojskowej. Temy wystawiały własne wojska, które dziś moglibyśmy nazwać „armią obrony terytorialnej”. Temy, które miały dostęp do morza, wystawiały też flotę temową.

THRAELL (stskand. *þrell*) – niewolnik.

TIGN (stskand. *tign*) – honor. Jedna z podstawowych cech etosu skandynawskiego wojownika.

TIR (stskand. *tírr*) – sława, chwała. Wartość, do której dążył każdy szanujący się wojownik.

TOPOTERETES (grec.) – wysoki oficer w armii Bizancjum. W gwardii imperialnej był po domestyku drugim najważniejszym oficerem, który dowodził dwoma tysiącami ludzi.

TROLL (stskand. *troll*) – jedna ze skandynawskich nazw olbrzymia.

TRON SALOMONA – nazwa tronu cesarskiego stojącego w Magnaurze, symbol sprawiedliwości i majestatu. Według licznych relacji źródłowych umiejscowione pod tronem urządzenia hydrauliczne potrafiły unieść siedzisko na znaczną wysokość, wzbudzając tym zachwyt przyjmowanych gości.

TRYBUN (łac.) – wywodząca się z czasów rzymskich nazwa oficera. W wojsku temowym był dowódcą pięćdziesięciu żołnierzy, jednak w niektórych gwardiach tagmaty (Numerowie, Teichistowie) miał pod sobą dwustu ludzi i odpowiadał randze komesa innych gwardii pałacowych.

TRZYNASTY APOSTOŁ – jeden z tytułów cesarza Bizancjum.

TYS DAG (stskand. *tysdagr*) – dosłownie: dzień Tyra, czyli wtorek. Podobne znaczenie wtorek miał w wielu językach germańskich, w tym w staroangielskim i saksońskim, gdyż wśród Angłów i Sasów Tiu/Tyr był popularnym bogiem. Tyr był patronem sprawiedliwości.

UI NEILL (stirl. *Uí Néill*) – królewski ród celtycki, którego korzenie sięgały początku V wieku. Doczekał się wielu rozgałęzień, a jego przedstawiciele zasiadali na tronach wielu irlandzkich i szkockich państw.

VAERING (stskand. l. poj. *væringi*; l. mn. *væringjar*) – Wareg. Mianem Vaeringów/Waregów określano zbrojne grupy Skandynawów działających i osiedlających się na terenie Rusi. W Bizancjum nazwa ta odnosiła się do wszystkich ludzi Północy, a także Rusów.

VALFUD (stskand. *Valfuðr*, *Valföðr*) – Ojciec Poległych. W mitologii nordyckiej jedno z wcieleń Odyna. W świecie *Skalda* – bóg, który jest gospodarzem Gmaszyska Zarzniętych i gości w nim poległych wojowników.

VALLAND (stskand. *Valland*) – skandynawska nazwa Francji, a zwłaszcza Normandii.

VAR (stskand. *Vár*) – mało znana bogini mitologii nordyckiej. Symbolizowała przeciwieństwo między mężczyzną a kobietą. Patronka relacji damsko-męskich, bogini małżeństw i miłości.

VARG (stskand. *vargr*) – wilk, banita, łotr, zwany niekiedy wilkiem w świętej ziemi.

VÖLVA (stskand. *völva*) – wiedząca kobieta, czyli wiedźma, a zarazem wieszczka i uzdrowicielka, często posługująca się czarami.

WAGADOU (z języka ludu Soninke: Kraj Ludzi) – państwo bardziej znane jako imperium Ghany, od VII lub VIII do XI wieku panujące nad dużymi obszarami zachodniej Afryki (zach. Mali i wsch. Mauretania). Potęgę zawdzięczało m.in. transsaharyjskiemu handlowi, w którym było ważnym partnerem kupców arabskich i berberyjskich. Ainar, jako Skandynaw, nie miał żadnej wiedzy o tym państwie i – podobnie jak wszystkie inne afrykańskie krainy – nazywał je Blalandem.

WERTRAGNA (wed., awest.) – bóg mitologii awestyjskiej (perskiej) i wedyjskiej (indyjskiej), uznawany za obrońcę niebian. Jednym z dziesięciu jego wcieleń był Szalony Odyniec, który w szale miażdżył wrogów kopytami. Bóg ten pojawia się w wielu mitologiach z kręgu indo-irańskiego i we wszystkich jest pogromcą zła. W podaniach awestyjskich broni Mitry. W Iranie po reformie zaratusztriańskiej stał się pomocnikiem (jako Bahram) jednego z Amszaspandów o imieniu Ardibeheszt. Natomiast w *Skaldzie* Wertragna jest oddzielnym bogiem, Szalonym Odyńcem, znanym już tylko nielicznym kapłanom i kupcom z Indialandu.

WĘGŁOŻERCA – patrz: kolbit.

WYSPA IRÓW, WYSPA IRSKMADÓW – Irlandia, po celtycku Eriu.

YULE (stskand. *jól*) – święto środka zimy. Hucznie obchodzone w krajach germańskich święto, podczas którego palono ogniska, składano ofiary bogom, ucztowano i pito. Pogańska nazwa święta zastała zaadaptowana przez chrześcijan i w krajach skandynawskich „przechrzczona” na Boże Narodzenie.

ZŁOTY RÓG – wąska zatoka Bosforu, którą wpływało się do Konstantynopola od północnej strony miasta.

ZRODZONY W PURPURZE – patrz: autokrator.

Wężowy język, część pierwsza
Copyright © Łukasz Malinowski
Copyright © Wydawnictwo Genius Creations
Copyright © MORGANA Katarzyna Wolszczak
Copyright © for the cover art by Bernadetta Leśniowska-Gustyn
Copyright © for the maps by Bartosz Czarnecki
Wszelkie prawa zastrzeżone. All rights reserved.

Wydanie pierwsze, Bydgoszcz 2022 r.

książka ISBN 978-83-7995-628-3
ebook ISBN 978-83-7995-629-6

Redaktor prowadzący: Marcin A. Dobkowski
Redakcja: Artur Szrejter
Korekta: Barbara Mikulska
Adiustacja autorska wydania: Marcin A. Dobkowski
Projekt okładki: Bernadetta Leśniowska-Gustyn
Mapy: Bartosz Czarnecki
Skład i typografia: www.proAutor.pl

Książka ani żadna jej część nie może być przedrukowywana ani w jakikolwiek inny sposób reprodukowana czy powielana mechanicznie, fotoottycznie, zapisywana elektronicznie lub magnetycznie, ani odczytywana w środkach publicznego przekazu bez pisemnej zgody wydawcy.

MORGANA Katarzyna Wolszczak
ul. Kormoranów 126/31
85-432 Bydgoszcz
sekretariat@geniuscreations.pl
www.geniuscreations.pl

Książka najtaniej dostępna na www.geniuscreations.pl

