

FILOZOFICKÁ FAKULTA UNIVERZITY PALACKÉHO
V OLOMOUCI
KATEDRA SLAVISTIKY

**Popis ras a vztahů mezi nimi ve vybrané próze
Andrzeje Sapkowského**

**Description of races in Andrzej Sapkowski's prose
and their relations**

**Opis ras w wybranej prozie
Andrzeja Sapkowskiego i relacji między nimi**

Vypracovala: Andrea Robosz

Vedoucí práce: Dr. Michał Hanczakowski

2016

Oświadczam, że niniejsza praca licencjacka została napisana przeze mnie samodzielnie, przy wykorzystaniu wykazanej w pracy literatury przedmiotu i materiałów źródłowych. Wszystkie dane, treść i sformułowania pochodzą z własnych badań oraz opracowań opatrzonych odpowiednimi przypisami.

Ołomuniec, 14 kwietnia 2016 r.

podpis

Składam serdeczne podziękowania Panu Dr. Michałowi Hanczakowskiemu za udzielenie mi cennych rad i wskazówek oraz wszelką pomoc okazaną mi podczas realizacji tejże pracy. Dziękuję również za konsultacje Mgr. Aleksandrze Wiśle. Szczególne podziękowania kieruję do rodziców za okazane mi wsparcie i pomoc.

podpis

Spis treści

Wstęp	6
1. Słów parę o autorze.....	7
2. Informacje wstępne dotyczące wiedźmińskiego świata.....	9
2.1 Kosmogonia	9
2.2 Geografia regionalna	10
2.3 Geografia społeczna.....	11
3. Rasy	13
3.1 Charakterystyka ogólna	13
3.2 Ludzie	14
3.2.1 Podstawowe informacje	14
3.2.2 Wiedźmini.....	15
3.2.3 Czarodziejki i czarodzieje	15
3.2.4 Druidzi.....	16
3.2.5 Kapłanki	16
3.2.6 Cechy charakteru	17
3.3 Elfy	18
3.3.1 Podstawowe informacje	18
3.3.2 Wygląd zewnętrzny.....	19
3.3.3 Cechy charakteru	19
3.3.4 Zdolności.....	21
3.4 Krasnoludy	23
3.4.1 Podstawowe informacje	23
3.4.2 Wygląd zewnętrzny.....	23
3.4.3 Cechy charakteru	24
3.4.4 Zdolności.....	25
3.5 Driady.....	27
3.5.1 Podstawowe informacje	27
3.5.2 Wygląd zewnętrzny.....	27
3.5.3 Cechy charakteru	28
3.5.4 Zdolności.....	28
3.6 Niziołki	30

3.7	Gnomy.....	31
3.8	Potwory.....	32
3.8.1	Zarys ogólny.....	32
3.8.2	Klasyfikacja	33
3.8.3	Źródła encyklopedyczne	34
4.	Stosunki panujące pomiędzy poszczególnymi rasami	35
4.1	Wzajemne relacje	35
4.1.1	Rasizm ludzi wobec nie ludzi	36
4.1.2	Rasizm nie ludzi wobec ludzi	39
4.1.3	Stosunki pomiędzy nie ludźmi	40
	Zakończenie.....	42
	Resumé.....	43
	Bibliografia	44
	Literatura podmiotu	44
	Literatura przedmiotu	44
	Artykuły	44
	Źródła internetowe.....	45

Wstęp

Niniejsza praca licencjacka skupia się na opowiadaniach oraz cyklu książkowym autorstwa Andrzeja Sapkowskiego, pisarza fantasy. Utwory te łączy postać wiedźmina Geralta z Rivii. Celem tejże pracy jest opis ras występujących w fikcyjnym uniwersum, jakim jest świat wiedźmina oraz panujących wśród nich relacji.

W pracy wykorzystana zostanie literatura podmiotu, którą stanowią zbiory opowiadań o wiedźminie *Ostatnie życzenie* (1993) i *Miecz przeznaczenia* (1993), w których to Sapkowski ustala reguły panujące w wykreowanym przez niego świecie. Następnie autorka niniejszej pracy czerpie z tzw. *Sagi o wiedźminie*, a więc z następujących tomów: *Krew elfów* (1994), *Czas pogardy* (1995), *Chrzest ognia* (1996), *Wieża Jaskółki* (1997) i *Pani Jeziora* (1999), w których fragmenty świata stworzonego przez pisarza zaczynają się układać w jedną całość. Wspomnieć należy również o opowiadaniu *Coś się kończy, coś się zaczyna* (1994), jak podkreśla sam Sapkowski, nie dotyczy ono sagi i stanowi odrębny utwór, przynależy jednak do analizowanego przez autorkę świata wiedźmina. Po dokładnych rozważaniach postanowiono nie włączać do analizowanych dzieł najnowszego tomu pt. *Sezon Burz* (2013), uznano iż nie tylko nie dotyczy on wiedźmińskiej sagi, lecz także nie pasuje do przyjętej wiedźmińskiej koncepcji, ustalonej w latach dziewięćdziesiątych.

Pracę można podzielić na cztery części. W pierwszej części pracy podano podstawowe informacje na temat biografii Sapkowskiego i jego twórczości, ponieważ nie każdy jest pasjonatem literatury z gatunku fantasy i nie każdemu autor ten jest znany.

Kolejno w drugiej części zamieszczono wstępne informacje dotyczące wiedźmińskiego świata, opisano jego kosmogonię oraz geografie regionalną i społeczną.

Trzecia część stanowi główny zamysł tejże pracy. Poświęcona jest opisowi najważniejszych ras występujących w tekście literackim, czyli opisom ludzi, elfów, krasnoludów, driad, niziołków i gnomów. Umieszczono w niej także ogólny zarys i próbę klasyfikacji potworów. Opisy ras oraz potworów sporządzone zostały na podstawie pracy z tekstem źródłowym, czyli w oparciu o literaturę podmiotu lub w mniejszej mierze literaturę przedmiotu, zawierają one też uzasadnienia w postaci przykładów z tekstów źródłowych.

Czwarta część poświęcona jest problematyce relacji międzyrasowych. Zawarto w niej opis ich koegzystencji, a także przykłady rasizmu zachodzącego na płaszczyźnie ludzie – nieludzie oraz opis stosunków panujących pomiędzy nieludźmi.

1. Słów parę o autorze

Andrzej Sapkowski (ur. 21 czerwca 1948 r.) jest wybitnym polskim pisarzem fantasy, którego, z uwagi na talent pisarski, okrzyknięto mistrzem pióra. Znany jest w Polsce i na świecie przede wszystkim jako twórca postaci wiedźmina czy autor tzw. *Trylogii husyckiej*. Związany jest z Łodzią, w której urodził się i mieszka do dziś wraz z żoną i synem.

Sapkowski, z wykształcenia ekonomista, przez wiele lat pracował w handlu zagranicznym. Swoją karierę literacką rozpoczął jako tłumacz związany z polskim miesięcznikiem literackim „Fantastyka”. Jako twórca fantasy zadebiutował opowiadaniem *Wiedźmin*, w którym po raz pierwszy przedstawił światu głównego bohatera Geralta, pojawiającego się później we wszystkich innych wiedźmińskich opowiadaniach i powieściach. Opowiadanie to nadesłano na konkurs „Fantastyki” i opublikowano w grudniowym numerze miesięcznika z 1986 r., zdobyło ono trzecie miejsce. Sam Sapkowski, jak przyznaje w *Historii i fantasyce* (autorstwa A. Sapkowskiego i S. Beresia), nie spodziewał się wtedy ponownego zainteresowania ze strony czasopisma. Jednakże autor, zachęcony gorącym przyjęciem czytelników, pisze zbiory opowiadań o wiedźminie: *Ostatnie życzenie* (1993) i *Miecz przeznaczenia* (1993). Zbiory te rozpoczynają cykl fabularnej *Sagi o wiedźminie*, w skład której wchodzi tomy pt. *Krew elfów* (1994), *Czas pogardy* (1995), *Chrzest ognia* (1996), *Wieża Jaskółki* (1997) i *Pani Jeziora* (1999). Na temat wiedźmina Sapkowski napisał również opowiadanie zatytułowane *Coś się kończy, coś się zaczyna* (1994), które w 2000 r. zostało zamieszczone w zbiorze pod takim samym tytułem. Chociaż niniejsze opowiadanie przez wielu określane jest jako alternatywne zakończenie losów wiedźmina, sam autor podkreśla, że w ogóle nie jest ono powiązane z wiedźmińską sagą.

Odrębne pozycje napisane przez Sapkowskiego stanowią: *Świat króla Artura. Maladie* (1995) – składający się z eseju o micie arturiańskim i powieści związanej z legendą o Tristanie i Izoldzie; *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini* (2001) – swoisty przewodnik po świecie fantasy z zamieszczonym bestiariuszem Sapkowskiego; dalej *Historia i fantasyka* (2005) autorstwa Andrzeja Sapkowskiego i Stanisława Beresia, a więc wywiad rzeka z autorem cyklu wiedźmińskiego oraz *Żmija* (2009) – powieść historyczna zawierająca elementy fantastyczne. W listopadzie 2013 roku pojawił się na rynku księgarskim nowy tom powieściowy A. Sapkowskiego, pt. *Sezon Burz*, którego

akcja rozgrywa się w świecie wiedźmińskim, a jego głównym bohaterem jest wiedźmin Geralt.

Sapkowski w 2002 r. zapoczątkował również nowy cykl historyczno-fantastyczny, który został poświęcony tematyce wojen husyckich. Na trylogię tę składają się tomy pt. *Narrenturm* (2002), *Boży bojownicy* (2004) i *Lux perpetua* (2006). Głównym bohaterem cyklu jest Reinmar z Bielawy, akcja powieści toczy się w późnym średniowieczu, przede wszystkim na Śląsku.

Pisarz zyskał popularność nie tylko w Polsce, ale i za granicą, jego książki zostały przetłumaczone na około dwadzieścia języków. Sapkowski jest także laureatem wielu nagród literackich zarówno polskich (m.in. Paszportu Polityki), jak i zagranicznych oraz pięciokrotnym laureatem nagrody im. Janusza A. Zajdla, która stanowi najważniejsze wyróżnienie dla autorów w dziedzinie fantastyki. Zdobył ją dzięki swoim opowiadaniom *Mniejsze zło* (1990), *Miecz przeznaczenia* (1992), *W leju po bombie* (1993) oraz powieściom *Krew elfów* (1994) i *Narrenturm* (2002). W 2003 r. uzyskał nominację do Nagrody Literackiej Nike za swoją powieść *Narrenturm*. W czerwcu 2009 r. Sapkowski został laureatem nagrody David Gemmel Award for Fantasy za *Blood of Elves*, angielski przekład powieści *Krew elfów*.

W oparciu o utwory Sapkowskiego powstało 6 zeszytów komiksów zatytułowanych *Wiedźmin*, narysowanych przez Bogusława Polcha w latach 1993–1995. Nakręcono także film pełnometrażowy (2001) i serial telewizyjny (2002) *Wiedźmin* w reżyserii Marka Brodzkiego. Główną rolę powierzono Michałowi Żebrowskiemu. Na podstawie wątków z sagi wiedźmińskiej stworzono też grę komputerową RPG *Wiedźmin* (październik 2007) oraz jej kontynuacje, a mianowicie *Wiedźmin 2: Zabójcy Królów* (maj 2011) i *Wiedźmin 3: Dzikie Gon* (maj 2015). Gry te stanowią najlepiej sprzedający się polski produkt w branży gier.

2. Informacje wstępne dotyczące wiedźmińskiego świata

2.1 Kosmogonia

W odróżnieniu od wielu innych znanych pisarzy fantasy, jakim jest np. J.R.R. Tolkien, Andrzej Sapkowski nie stworzył dokładnego opisu wykreowanego przez siebie świata przed napisaniem całości wiedźmińskiego cyklu, ale tworzył go w trakcie rozwoju opowieści, jak dowiadujemy się z *Historii i fantastyki*. (Sapkowski, Beres, 2005: 257)

Fragmentaryczne ujęcia historii pojawiają się w rozmowach bohaterów. Głównym celem tegoż zabiegu jest umotywowanie stosunków panujących pomiędzy rasami oraz ukazanie ciągłości przemian zachodzących w społeczeństwach. Różnicowanie widoczne jest także na przykładzie postaci, np. młodziutka Ciri ma nikłą wiedzę na temat historii świata w porównaniu z Geralemtem lub żyjącym na świecie od ponad czterystu lat wampirem Regisem. Szczegółowe tło polityczne i społeczne jest w opowieści znane wyłącznie długowiecznym czarodziejom albo wykształconym ludziom. Sapkowski skupia się na opisie wydarzeń mających wpływ na losy bohaterów i pod tym względem udziela dokładnych i pełnych wyjaśnień, czytelnikowi natomiast nie jest potrzebna znajomość wcześniejszych dziejów i swoją wiedzę na temat świata wiedźmińskiego pogłębia on stopniowo, wraz z lekturą opowieści. W ostatnim tomie ilość informacji o historii wiedźmińskiego świata wzrasta, autor zmierza do opisu totalnego, prezentując współistnienie wielu światów. (Poradecki, 2005: 502)

Z tekstu literackiego wiadomo, iż ów świat zamieszkiwały początkowo gnomy i krasnoludy. Elfy, które przyplłynęły tam na swoich białych okrętach ponad tysiąc pięćset lat przed czasem akcji, wypędziły je w góry i wybudowały swoje miasta. Ludzie przyplłynęli około tysiąc lat po elfach, również na wielkich okrętach, ze swojego pierwotnego świata, zniszczonego w wyniku kataklizmu. Przez pewien czas elfy żyły z ludźmi w zgodzie, ludzcy mężczyźni pociągali elfie kobiety, które były znudzone mężczyznami własnej rasy. Lecz później doszło do konfliktów, a ponieważ ludzie przeważali już liczebnie, z łatwością wypędzili więc elfy w góry, poza granice krajów. Z powodu Koniunkcji Sfer, kosmicznej katastrofy, która miała miejsce około tysiąca pięciuset lat temu (okres przybycia elfów), do ówczesnego świata przeniknęło mnóstwo innych ras i potworów, przedostała się do niego także magia, a wraz z nią magiczne istoty.

2.2 Geografia regionalna

W opowiadaniach dotyczących wiedźmina sceneria jest silnie powiązana z głównym bohaterem i jest tworzona na potrzeby konkretnych wydarzeń. Kompozycja cyklu pozwala ustalić, że główne postacie wędrują po fantastycznym świecie na pozór bez celu, a więc stosunki przestrzenne nie odgrywają tu zasadniczej roli. Lokalizację, stanowiącą istotny element świata przedstawionego, zaobserwować można dopiero w tomach sagi i jest ona związana z wewnętrzną przemianą głównych bohaterów. Świat jest zawsze konstruowany wraz z fabułą, a jego struktura nie wydaje się całkowicie zamknięta i ukonstytuowana. (Rogoż, 2009: 228)

Jak już zaznaczono w poprzednim rozdziale, z powodu brakującego pełnego opisu autorskiego owego świata, nie istnieje żadna mapa (za wyjątkiem map stworzonych przez miłośników cyklu¹), a dane geograficzne zawarte w opowiadaniach są pod względem położenia państw niepełne. Z dostępnych w tekście informacji wiadomo, że miejscem akcji większości wydarzeń sagi są ludzkie Królestwa Północy, położone w północnej części Kontynentu. Są to Aedirn, Kaedwen, Cintra, Lyria i Rivia, Kovir i Poviss, Redania oraz Temeria. Na samym południu, gdzie znajdują się góry Amell leży państwo Cintra, którego północną granicę tworzy rzeka Jaruga. Na wschodzie, dokładniej na północnym brzegu Jarugi znajduje się Lyria-Rivia, w kierunku północnym leżą Temeria i Aedirn, na północ od nich Kaedwen i Redania, natomiast dalej na północy Liga z Hengfors i Kovir–Poviss. Lyrię i Rivię od Aedirn oraz Temerii oddziela masyw górski Mahakam. Za górami Amell, na południe od Królestw Północy, leżą obszary podlegające największemu w wiedźmińskim świecie, zamieszkałemu przez ludzi Cesarstwu Nilfgaardu, które na przestrzeni wieków podbija następne z północnych krain, nazywając ich mieszkańców Nordlingami.

Warto również zaznaczyć, że na mapie występują też autonomiczne obszary, które nie są zasiedlone przez dominującą rasę ludzi. Do tych obszarów możemy zaliczyć masyw górski Mahakam osiedlony przez krasnoludy i gnomy, którego starostą jest krasnolud Brouver Hoog, a stolicą jest góra Carbon. Mahakam teoretycznie znajduje się pod władzą Temerii, lecz krasnoludy nie pozwalają temeryjskim królom ingerować w ich sprawy. Kolejne samodzielne terytorium stanowi odcięty od okolicznego świata

¹ Istnieją przynajmniej cztery mapy: czeska, rosyjska, Orteliusa (stworzona przez forumowiczów domeny www.thewitcher.com) oraz Mapa Świata używana przez CD projekt RED w grach komputerowych, źródło: http://wiedzmin.wikia.com/wiki/Mapa_%C5%9Bwiata.

Brokilon, leśne królestwo driad, które jest ze wszystkich stron otoczone królestwami ludzi. Przywódczynią driad jest driada Eithné. Brokilon położony jest nad rzeką Wstążką, a jego stolicą jest Duén Canell. Granice królestwa driad stanowią przedmiot wieloletniego sporu i są powodem najazdów okolicznych królestw ludzi na Brokilon. Kolejnym autonomicznym obszarem są Góry Sine zamieszkiwane przez Wolne Elfy zrzeszające się w grupy, które zostały wygnane w te okolice przez ludzi. Pod koniec sagi elfom zostanie natomiast przywrócone ich królestwo w Dol Blathanna, inaczej Dolina Kwiatów, położone na wschodniej granicy Gór Sinych, będące przez sto lat pod ludzkim panowaniem. Królową Dol Blathanna została obrana elfia czarodziejka Francesca Findabair, która jest jednak oficjalnie wasalką króla Demawenda i nadal poddaną cesarza Emhyra.

2.3 Geografia społeczna

W świecie tym możemy także dostrzec geografie społeczną. Ze względu na to, że rasy zmuszone są żyć razem, różniąc się pod względem biologicznym, to pewne obszary przemysłu, gospodarki lub usługi publiczne zostały zdominowane przez rasy posiadające ku temu predyspozycje. Dlatego do klasy rolniczej możemy zaliczyć niziołki, klasę rzemieślniczą reprezentują gnomy, a krasnoludy możemy uznać za finansjerę, choć zawsze znajdują się wyjątki. Również w dziedzinie obróbki metalu przodują krasnoludy zamieszkujące wraz z gnomami masyw górski Mahakam, który jest największym dostawcą wyrobów żelaznych dla ludzkich królestw. Eelfki i półelfki natomiast, dzięki swojej urodzie i pociągającej budowie ciała, cieszą się sławą jako luksusowe prostytutki pracujące w domach rozpusty, na usługi te jednak nie każdy może sobie pozwolić. Ludzie, oczywiście z powodu przewagi liczebnej, zajmują się wszystkimi gałęziami przemysłu oraz usługami społecznymi, lecz w dziedzinie medycyny na stanowiskach chirurgów cenione są, dzięki swej zręczności, niziołki, krasnoludy zaś często wynajmowane są jako straż osobista albo ochrona karawanów.

Językiem, którym posługują się w opowiadaniu ludzie oraz inne rasy żyjące wraz z nimi w społeczeństwie, jest Mowa Wspólna. Jednakże odrębne rasy, które żyją samodzielnie w swoich królestwach lub enklawach, jak np. krasnoludy, elfy, driady itp., posiadają także swoją własną ojczystą mowę. Wykorzystanie w tekście języków odmiennych ras pełni określone funkcje w fabule: podkreśla wielokulturowość świata przedstawionego, stwarza wrażenie obcości bądź niewoli oraz pozwala wyodrębnić

postacie o odmiennym poziomie wtajemniczenia (główni bohaterowie są zazwyczaj uczestnikami interrasowej komunikacji). (Rogoż, 2009: 226)

3. Rasy

3.1 Charakterystyka ogólna

Stworzony przez Sapkowskiego świat jest bardzo bogaty, można by powiedzieć multikulturowy, zasiedlony przez stwory przeróżnych ras. Postacią centralną wszystkich opowieści oraz sag jest ich główny bohater Geralt, poprzez którego autor umożliwia czytelnikom poznawanie nowych aspektów wykreowanego świata. Wraz z nim fantastyczny świat zamieszkują przedstawiciele innych ras, którzy różnią się od siebie zarówno pod względem biologicznym, jak i kulturowym.

Michał Rogoż w swoim artykule zarzuca pisarzowi, że pomimo powiązania wielu mitów i wierzeń kultur naszego świata, bestiariusz Sapkowskiego wyznacza się konwencjonalnością. Postaciami fantastycznymi są stereotypowe smoki, syreny bądź krasnoludy. Dalej możemy tam spotkać m.in. elfy pochodzenia staroskandynawskiego, trolle i krakeny, driady i chimery pochodzenia greckiego, arabskie ghule i dżiny lub portugalskiego wampira. Bohaterami są również stworzenia z mitologii słowiańskich, takie jak: leszy, latawiec, kikimora lub strzyga. Sapkowski oczywiście przekształcił te stworzenia według własnych upodobań, jak chociażby greckie driady, które pozbawił greckiego pochodzenia przenosząc je do Lasu Brokilonu i nakazując im mówić w elfim dialekcie. (Rogoż, 2009: 227)

Dla lepszej orientacji wśród ras możemy wyodrębnić następujące (wg podziału występującego również w tekście): rasę ludzi, nieludzi i różnego rodzaju potwory. Jako nieludzie definiowani są wszyscy przedstawiciele ras rozumnych, odmiennych od ludzi, to znaczy m.in. elfy, gnomy, krasnoludy, bobołaki, driady, vrany, wampiry, syreny lub niziołki.

W tej części pracy zostaną opisane wyłącznie najważniejsze rasy, które współżyją obok siebie oraz biorą udział w głównym konflikcie tegoż świata w postaci wojny, czyli ludzie, elfy, krasnoludy, driady, niziołki i gnomy. W ostatnim jej fragmencie zamieszczono rys ogólny potworów. Niektóre rasy autor opisał bardziej szczegółowo, a na pozostałych skupił się w mniejszym stopniu. Z powodu braku dokładniejszych informacji nie zaliczono tu vran ani bobołaków. Syreny żyją w swoim podwodnym królestwie nie utrzymując kontaktu z okolicznym światem. Natomiast ze względu na jednostkowe występowanie w powieści przedstawiciela wampirów, który w dodatku różni się od klasycznych wyobrażeń tej rasy i żyje poza społecznością, zgodnie z wierzeniami ludzi tego świata zaklasyfikowano go do grupy potworów.

3.2 Ludzie

Ludzie stanowią rasę dominującą w wiedźmińskim świecie, zamieszkują Północne Królestwa i tereny należące do Imperium Nilfgaardu. Choć przybyli na Kontyent później, to dzięki szybkiemu tempu rozrodczemu i swojej ekspansywnej naturze, potrafili ziemie szybko skolonizować i zepchnąć inne rasy do odizolowanych enklaw albo gett w ludzkich miastach, co potwierdza następujący fragment: „(...) *Bo my, ludzie, byliśmy tu intruzami. Tą ziemią władały smoki, mantikory, gryfy i amfisbeny, wampiry, wilkołaki i strzygi, kikimory, chimery i latawce. I trzeba było im tę ziemię odbierać po kawałku, każdą dolinę, każdą przełęcz, każdy bór i każdą polanę*”. (Sapkowski, *OŻ*: 196)²

3.2.1 Podstawowe informacje

Ludzie zostali w tym świecie przedstawieni i opisani na tej samej płaszczyźnie, co świat rzeczywisty, a ich podział klasowy w społeczeństwie jest podobny do podziału klasowego średniowiecznej Europy. (Poradecki, 2005: 503)

Wsie zamieszkują prości rolnicy i rzemieślnicy, którzy niejednokrotnie zmuszeni są żyć w biedzie i z powodu braku edukacji ich światopogląd oraz sposób wyrażania się jest ograniczony. Choć omijają ich miejskie konflikty polityczne czy różnego rodzaju ograniczenia i rozporządzenia, to często narażeni są na niebezpieczeństwa i padają ofiarą dzikich stworów żyjących w lasach i moczarach. Podczas wojen to zazwyczaj wieśniacy ponoszą największe straty, ponieważ ich wsie są wypalane i rabowane przez nieprzyjacielskie wojska. Natomiast w miastach, w których często panuje ruch i tłok, żyją bardziej wyedukowani mieszczanie, magnateria, ale i różnego pokroju złodzieje oraz przestępcy. Miasta są punktem stycznym dla różnego rodzaju handlarzy, artystów i przyjezdnych. Znajdują się tam instytucje kultury czy placówki kulturalno-oświatowe, jak uniwersytety i biblioteki, miejsca kultu religijnego, ale także gospody i domy rozpusty. Można tam też zaobserwować wyraźnie odczuwalny nacisk polityczny danej władzy. W miastach władzę sprawuje starosta, natomiast głowami królestw są książęta lub królowie. Ludzie posługują się Wspólną Mową.

W wiedźmińskim świecie występuje magia i za dowody jej obecności w ludzkim społeczeństwie możemy uznać istnienie czarodziei, wiedźminów i druidów. Są to ludzie,

² Z powodu identycznego roku wydań tomów Sagi o wiedźminie i opowiadań, co może stanowić problem w orientacji odnośnie tytułów, w niniejszej pracy zamiast roku publikacji podawane będą skróty dotyczące wiedźmińskich tomów: OŻ – *Ostatnie Życzenie*, MP – *Miecz Przeznaczenia*, KE – *Krew Elfów* itd.

których zdolności magiczne wywołane przez Koniunkcją Sfer zostały udoskonalone lub sztucznie przywołane. Również kapłanki, które cechuje głęboka wiara i znane są m.in. ze swoich umiejętności uzdrowicielskich i położniczych, potrafią w swoisty sposób posługiwać się magią. Zdania na ich temat są wśród zwyczajnych ludzi podzielone. Jedni sądzą, że ich obecność, a zwłaszcza zdolności są ludziom potrzebne, drudzy potępiają ich z uwagi na odmienność i przewagę w postaci zdolności nadprzyrodzonych. Z powodu dosyć ważnej roli, którą wymienione grupy odgrywają w społeczeństwie, zostaną one następnie skrótowo opisane.

3.2.2 Wiedźmini

Zadaniem wiedźminów jest ochrona ludzi przed niebezpiecznymi dla nich potworami. Jednak ich umiejętności zabijania nie mogą zostać wykorzystane przeciwko człowiekowi, dlatego można ich określić mianem zabójców do wynajęcia, nie są jednak najemnikami.

Na wiedźminów szkoli się małych ludzkich chłopców, którzy najczęściej przyznawani są wiedźminom z racji tzw. Prawa Niespodzianki. Doskonają oni sztukę walki, trenują umiejętność posługiwania się mieczem oraz inną bronią przydatną w starciu z potworami i uczą się podstaw magii oraz prostych umiejętności magicznych w postaci zdejmowania uroków i rzucania zaklęć. Powodem coraz to mniejszej liczby wiedźminów jest ich słaba wytrzymałość podczas Próby Traw, kiedy to ich organizmy poddawane są przemianom genetycznym za pomocą eliksirów magicznych. W wyniku takich przemian ich ciała zyskują następujące zdolności, jak np. większa wytrzymałość, wyostrenie zmysłów, szybsze refleksy, co znacznie ułatwia im walkę z potworami. Skutkami ubocznymi są m.in.: bezpłodność, utrata pigmentu skóry oraz oszpecenie twarzy. (Kaczor, 2006: 14–15)

3.2.3 Czarodziejki i czarodzieje

W wiedźmińskim świecie możemy najczęściej spotkać kobiety obdarzone nadprzyrodzonymi mocami, lecz pojawiają się i mężczyźni. Czarodzieje i czarodziejki potrafią posługiwać się mocą, którą czerpią z energii żywołów, rzucając potężne zaklęcia i klątwy oraz są znakomicie wykształceni w dziedzinach jak lecznictwo oraz astrologia. Czarodzieje są długowieczni i pięknoscią dorównują elfom. Dzięki swoim zdolnościom i ważnej pozycji w społeczeństwie są cenione na dworach królewskich.

Czarodziejkami i czarodziejami zostają brzydkie lub porzucone dzieci, z których rodzice nie mają żadnego pożytku. Kształcą się one następnie w szkołach magicznych, np. w Aretuzie, gdzie podczas pierwszych lat nauki, zostaną wyselekcjonowane tylko te dzieci, u których przejawiają się predyspozycje magiczne. Kolejno dzieci uczą się władania magią i zdobywają wiedzę niedostępną dla innych. Poddają się także bolesnym zabiegom poprawiającym wygląd, bo wymaga tego prestiż ich profesji. Ta ostatnia czynność sprawia, że stają się chłodne emocjonalnie i bezwzględne wobec otoczenia. (Kaczor, 2006: 42)

3.2.4 Druidzi

Druidzi podobnie jak driady wierzą w moc przeznaczenia i Magię Drzew. Skupiają się wokół świętego dębu Bleobherisa, który według ich wiary, jest najstarszym dębem na tym świecie i wykiełkował znacznie wcześniej, niż datuje się przybycie na Kontynent jakiegokolwiek rasy. Za pomocą pozyskanej od natury mocy mogą m.in. leczyć chorych, pobudzić drzewa do ruchu lub stwarzać iluzje. Druidów można rozpoznać dzięki foczym kaftanom, w które są często ubrani. Posiadają też głogową różdżkę, która pozwala im rzucać zaklęcia. Dzięki nieustannemu przebywaniu na świeżym i nieskażonym powietrzu są również długowieczni. (Kaczor, 2006: 98)

3.2.5 Kapłanki

Kapłankami zostają kobiety, które postanowiły poświęcić swoje życie wierze. Żyją w chramach lub świątyniach, odizolowane od otaczającego ich świata. Zajmują się m.in. lecznictwem i połoźnictwem oraz uprawiają nigdzie już niedostępne rośliny lecznicze, z których przygotowują eliksiry pomagające im w leczeniu chorych.

Kult Wielkiej Bogini jest tu przedstawiony w postaci wiary w boginię płodności: Melitele, która jest czczona w Ellander, Modron Freyi wyznawanej na wyspach Skellige oraz Żywii, Panny Polnej, opiekującej się przyrodą. Stanowią one zlepek dawnych ludzkich wierzeń czczących różne boginie urodzajów i płodności oraz są uosobieniem ładu, prawa, dobra i nadziei. Przetrwały one i w czasie wydarzeń przedstawionych w tekście cieszą się popularnością, toteż nie brakuje im wyznawców. Kapłanki wyznając zasadę równowagi, która panuje w naturze i przestrzegając zasady, by jej nie naruszać, są w stanie, dzięki modlitwom i medytacji, posługiwać się mocą również dobrze jak czarodziejki, z tą tylko różnicą, że nie mają ku temu żadnych przygotowań oraz studiów. (Kaczor, 2006: 95–96)

3.2.6 Cechy charakteru

Pomimo że ludzki charakter jest ogromnie zróżnicowany, to, w porównaniu do innych ras, Sapkowski w swoim świecie przedstawia ludzi raczej w złym świetle. Zauważa to także Stanisław Bereś w *Historii i fantastyce*, konfrontując z tym ujęciem Sapkowskiego. Sam autor jednak nie przyznaje się do żadnego stronnictwa rasowego, dodając, że postrzeganie ludzi jako „(...) rasy w masie swojej głupiej, ciemnej, złośliwej, agresywnej, aroganckiej, samolubnej, mającej tendencje do destrukcji i samodestrukcji (...). Jest dowodem na dobrze rozwinięty zmysł obserwacji”. (Sapkowski, Bereś, 2005: 71)

Ludzi jako rasę w wiedźmińskim świecie cechuje niepohamowany popęd seksualny i lubieżność. Te cechy wraz z ich szybkim tempem rozrodczym (które jest znacznie szybsze niż u innych ras) pomogły im w zasiedleniu i zdominowaniu świata. W miastach rozpowszechnione są domy publiczne a gwałty wydają się być na porządku dziennym wśród niskich kręgów oraz podczas napadów i wojen. Te negatywne cechy zarzucają często ludziom krasnoludy i elfy. Za przykład niech posłuży wypowiedź krasnoluda Yarpena Zigrina na ten temat: „*Bo mnożycie się jak króliki – zgrzytnął zębami krasnolud. – Nic, tylko byście się chędożyli, w kółko, bez wyboru, z kim popadło i gdzie popadło. A waszym kobietom wystarczy byle sięść na męskich portkach, by im brzuch urósł... (...) To i masz szczerą prawdę i wierną historię świata, którym włada ten, kto sprawniej rozłupuje innym czaszki i w szybszym tempie nadmuchuje baby. A z wami, ludźmi, trudno konkurować, zarówno w mordowaniu, jak i w chędożeniu...*” (Sapkowski, KE: 150)

Ludzie są także znani ze swojej agresji i żądzy władzy. To ludzie, jako jedyna rasa w wiedźmińskim świecie, często stosują przemoc, nie tylko wobec innych ras, ale również wobec przedstawicieli swojej rasy, gwałcąc, okradając i zabijając niewinny lud. U innych ras zjawiska takie w ogóle nie występują albo można je zaobserwować dopiero po wybuchu wojny w buntowniczych oddziałach Scoia'tael (które składały się z elfów oraz swego czasu również z niziołków i krasnoludów), wrogo nastawionych przede wszystkim przeciwko ludziom. W świecie ludzi mają miejsce liczne machinacje polityczne, co widocznie jest głównie w Loży Czarodziejów (później już Loży Czarodziejek) i we wzajemnych relacjach między władcami Królestw. Często negatywne i okrutne zachowania ludzi podsumowywane są stwierdzeniami wygłaszanymi przez przedstawicieli tej samej lub odmiennej rasy, a potwierdzającymi, że w ich zachowaniu, jak również w nich samych, nie pozostało już nic ludzkiego.

3.3 Elfy

Elfy są drugą po ludziach najczęściej omawianą rasą w wiedźmińskim świecie. Są ważne np. z tego powodu, że to dzięki ich magicznym zdolnościom zostały otwarte Ard Gaeth, wielkie i trwałe Wrota, powodując Koniunkcję Sfer i umożliwiając tym samym pojawienie się nowych istot w świecie kranosludów i gnomów, jak dowiadujemy się w ostatnim tomie sagi pt. *Pani Jeziora*.

Chociaż dla ludzi elfy stanowią przeważnie przedmiot niechęci, są dla nich również pewnym wzorem do naśladowania i swego rodzaju punktem, do którego należy dążyć, ponieważ elfy są bardziej zaawansowane cywilizacyjnie od ludzi. Ludzie wzorowali się na nich na przykład w dziedzinie architektury, budując swoje miasta na wzniesionych przez nich fundamentach: „(...) *Ludzie budowali na elfich fundamentach. Tak powstały Novigrad, Oxenfurt, Wyzima, Tretogor, Maribor, Cidaris. I Cintra*”. (Sapkowski, KE: 167)

3.3.1 Podstawowe informacje

Elfy czystej krwi, czyli Aen Seidhe, są przedstawicielami Starszego Ludu. Mogą pochodzić z Gór Sinych albo z Dol Blathanna, inaczej Doliny Kwiatów. W Górach Sinych żyją wolne elfy, które nie utrzymują żadnych stosunków nie tylko z ludźmi, ale nawet z żyjącymi bliżej pobratymcami. Z powodu zmian klimatycznych coraz to bardziej brakuje pożywienia i obszary te stają się dla elfów niegościnne. Natomiast Dolina Kwiatów, która wyznacza się urodzajem i żyzną glebą, przez sto lat znajdowała się pod panowaniem ludzi, elfy jednak zostały z niej wygnane i żyły w otaczających ją górach. Pod koniec wiedźmińskiej sagi w wyniku długiej i zaciętej walki elfy odzyskały na powrót swoje Królestwo, którego królową została obrana elfia czarodziejka Francesca Findabair. Elfy mają tam takie same prawa jak ludzie, co stanowi olbrzymią zmianę w odniesieniu do panujących w przeszłości a w czasie trwania sagi stosunkach pomiędzy ludźmi i elfami.

Nielicznie wśród wolnych elfów występują Aen Saeyheme, a więc Elfy Wiedzące, które posiadają ponadprzeciętne zdolności magiczne pozwalające widzieć przyszłość i stanowią bliską legendzie enigmę. Mało kto, nawet wśród elfów, może się poszczycić kontaktem z nimi.

Są jeszcze elfy Aen Elle, tzw. Lud Olch, o których dowiadujemy się w ostatnim tomie sagi pt. *Pani Jeziora*. Jednak nie należą one do świata, w którym rozgrywa się

akcja, ale żyją w innym uniwersum, w otchłani czasu i miejsc, do którego przybyły dzięki Koniunkcji Sfer, podle wykorzystując w tym celu jednorożce. Ich królem jest Auberon Muircetach, Król Olch, który wraz z innymi mieszka w elfim mieście Tir ná Lia. Elfy posługują się językiem elfów, Starszą Mową, której w śpiewanej wersji używają również syreny, morszczyńki i nereidy. Są rasą bezbożną, ale głęboko wierzą w swoje przepowiednie.

3.3.2 Wygląd zewnętrzny

Elfy posiadają ostre rysy twarzy, które czynią ją trójkątną oraz wielkie, błyszczące oczy. Ich uszy są spiczasto zakończone. Uzębienie elfów jest bardzo białe i drobne, równe, pozbawione kłów. Włosy mają bujne, jedwabiste, zazwyczaj długie, o odcieniach od koloru jasnozłotego do kruczocznego. Elfki układają je w najróżniejsze fryzury, swobodnie opadające na szyję lub różnie zaplecione i uczesane. Są z natury niezwykle wysokiego wzrostu o szczupłej, umięśnionej, zgrabnej sylwetce. Elfie kobiety często urzekają ludzi swymi długimi nogami i wąskimi biodrami, toteż powszechnie są uważane za bardzo piękne i urodziwe.

Elfki uwielbiają luksusowe tkaniny, jak na przykład batyst i zakładają eleganckie ubrania. Noszą ostre elfi makijaż, używają też cieni do powiek, które są ich wynalazkiem. Elfy uwielbiają ubrania z liściastymi motywami, noszą m.in. miękkie i wygodne elfie buty z klamerkami sięgające do kolan. Kiedy poruszają się wśród ludzi, można je często widzieć w szarych elfich opończach. Na koniu siedzą z typowo elfim rzędem. Posiadają melodyjny głos.

Oto przykład jednego z wielu opisów elfów pojawiających się w tekście: *„Na mostkach i tarasach, w alejkach i perystylach, na balkonach i krużgankach widziała przechadzających się długowłosych elfów w obcisłych kubrakach i krótkich płaszczach, haftowanych w fantazyjne liściaste motywy. Widziała ufryzowane i ostro wymalowane elfki w zwiewnych sukniach lub strojach przypominających męskie”*. (Sapkowski, *PJ*: 188)

3.3.3 Cechy charakteru

Zazwyczaj wyrażają się wytwornie i poetycko oraz mają wyszukaną mowę. Niewątpliwie ma to związek z ich upodobaniem do sztuki i poezji. Znane są z tego, że potrafią wszystko pięknie ubrać w słowa i często ich wersja legend znacząco różni się od wersji ludzkiej, która jest bardziej realistyczna, raczej nie zawiera magicznych elementów i jest pozbawiona głębszych uczuć. Za przykład może posłużyć następujący

fragment, w którym Geralt odnosi się do wcześniej opowiedzianej mu legendy o Dzikim Gonie w elfiej wersji: „*Elfy wszystko umieją ubrać w ładne słowa – mruknął sennie, wodząc ustami po jej ramieniu. – To wcale nie legenda, Yen. To ładne opisanie paskudnego zjawiska, jakim jest Dzikie Gon, przekleństwo pewnych okolic.(...)*”. (Sapkowski, *MP*: 100)

Elfy są rasą niespotykane dumną, wyniosłą i zarozumiałą. Lubią podkreślać swoje pochodzenie, wyróżniając się ubiorem, postawą i mową. Są przyzwyczajone do wywyższania się nad innymi rasami, zwłaszcza ludźmi, przypominając im o swojej przewadze pod względem wiedzy i ewolucji. Dowodem na to, że same elfy nazywają siebie elitą, a ludzi uważają za coś pośledniejszego niech będzie następująca wypowiedź elfa Avallac'ha: „*Podzielić się? – powiedział wreszcie przeciągle. – Z tobą? Wiedza, mój drogi, to przywilej, a przywileje dzieli się tylko z równymi sobie. A dlaczego to niby ja, elf, Wiedzący, członek elity, miałbym dzielić się czymkolwiek z potomkiem istoty, która zjawiała się we wszechświecie zaledwie pięć milionów lat temu, wyewoluowawszy z małpy, szczura, szakala czy innego ssaka? Istoty, która potrzebowała coś około miliona lat na odkrycie, że za pomocą dwóch włochatych rąk może dokonać jakiejś operacji ogryzioną kością? Po czym wetknęła sobie tę kość w odbytnicę i zakwilila ze szczęścia?*” (Sapkowski, *WJ*: 269)

Elfy cechuje również silna zawziętość i niezawistość. Za nic w świecie nie chcą przystąpić na czyjeś warunki, ponieważ ich zdaniem utraciłyby w ten sposób swój honor i tożsamość. W historii znana jest masakra pod Shaerrawedd, którą można by uznać za elfi czyn samobójczy, w trakcie której to elfia młodzież została bezlitośnie zdziesiątkowana przez przeważające liczebnie oddziały ludzi. Elfy były świadome tego, że idą na rzeź, ale ważniejsza była dla nich bohaterska i honorowa śmierć. Kolejnym przykładem są leśne bandy Scoia'tael, nazwę tłumaczy się jako Wiewiórki, które tworzoną młode elfy zrzeszające się w grupy, inaczej komanda i walczą one zawzięcie przeciwko ludziom. Elfy, w porównaniu do ludzi, są w znacznej mniejszości, ale aż do samego końca wiedźmińskiej sagi biorą udział w wojnie, zmotywowane wizją odzyskania swojego królestwa i wolności, ponosząc miazdzące straty. Elf Filavandrel o poświęceniu się leśnych band wyraża się o następująco: „*Te dzieci umierają, Stokrotko. Umierają co dnia, giną w nierównej walce. Po tajnych układach z Emhyrem ludzie rzucą się na komanda i zgniotą je. To są nasze dzieci, nasza przyszłość! Nasza krew! A ty mi oznajmiasz, że mamy się od nich odciąć? Que'ss aen me dicette, Enid? Vorsaeke'llan? Aen vaine?*” (Sapkowski, *CzP*: 262)

3.3.4 Zdolności

Elfy są długowieczne, mogą dożyć nawet trzystu lat, ale są podatne na choroby takie jak anemia, gruźlica i szkorbut. Potomstwo może mieć tylko elfia młodzież, konkretnie elfki, które owulują raz na dziesięć, dwadzieścia lat, więc jeśli idzie o przetrwanie elfiej rasy to one są najważniejsze. U przedstawicieli Starszego Ludu zawsze trudno jest określić wiek, ponieważ ciągle wyglądają oni młodo. Mogą mieć dwadzieścia albo sto dwadzieścia lat, jak możemy się dowiedzieć w następującym fragmencie: *„Jestem Chireadan – przedstawił się wyższy z elfów, ten o wyrazistej twarzy. Jak zwykle u przedstawicieli Starszego Ludu, nie sposób było ocenić jego wieku, mógł równie dobrze mieć dwadzieścia jak i sto dwadzieścia lat”*. (Sapkowski, OŻ: 262)

Elfia zgrabności i zwinność sprawia, że są szybkie jak wiatr i nikt nie ma szans dopaść ich w lesie. Jedynym sposobem jest odcięcie ich od zaplecza, odizolowanie i zagłodzenie. Ludzie, chodząc po lesie, nie są w stanie ich dostrzec lub usłyszeć. Elfy nie lubią wody i czują się najbezpieczniej w lasach, jak udowadnia następujący fragment: *„Rzeką bezpieczniej. Po lasach grasują elfie komanda, nie wiedzieć, zza którego drzewa smyknie strzala. A na wodzie nie ma strachu. Elf, jak ten kot, wody nie lubi. W chaszczach woli siedzieć...”* (Sapkowski, KE: 186)

Elfy są także bardzo zdolnymi łucznikami, a ich łuki należą do jednych z najlepszych. Są krótsze, poręczniejsze i szybsze od zwyczajnych cisowych łuków. Wystrzelone z nich strzały są bardzo szybkie, ciche, tor ich lotu jest płaski. Najlepsze egzemplarze zwane są zefharami. Strzały mogą trafić ofiarę nawet z odległości dwustu kroków, kiedy ona nie jest w stanie dosięgnąć łuczника wzrokiem ani usłyszeć wystrzelonej strzały: *„Elf odwrócił czapkę tak, by nie zaważał mu przypięty do niej wiewiórczy ogon, szybko napiął łuk, mocno, aż do ucha, wymierzył dokładnie i spuścił cięciwę. Aplegatt nie usłyszał strzały. Była to strzala »cicha«, specjalnie ołotkowana długimi, wąskimi szarymi piórami, z brzechwą żłobkowaną dla zwiększenia sztywności i zmniejszenia ciężaru. (...) Aplegatt zwałił się piersią na szyję konia i ze śliznął na ziemię, bezwładny jak worek wełny”*. (Sapkowski, CzP: 56)

Elfy, chociaż są silnie związane z naturą, nie mają pojęcia o rolnictwie i o udomowianiu zwierzyny czy drobiu, ponieważ oni nigdy nie „darli” ziemi na siłę, w przeciwieństwie do ludzi. Elfy, zanim rozpoczną się zmiany klimatyczne, przez pewien czas są w stanie przeżyć w nieprzyjaznych górskich warunkach dzięki temu, że ziemia ich sama obdarowuje, kochając ich i dla nich kwitnie, jak tłumaczy elf Filavandrel: *„Myśmy nigdy nie uprawiali ziemi, nie darliśmy jej w przeciwieństwie do was, ludzi, motykami i*

radiami. Wam ziemia płaci krwawy haracz. Nas obdarowywała. Wy wydzieracie ziemi jej skarby siłą. Dla nas ziemia rodziła i kwitła, bo kochała nas. Cóż, żadna miłość nie trwa wiecznie. Ale my chcemy przetrwać”. (Sapkowski, OŻ: 235)

Elfia architektura oraz rzeźby znacznie się wyróżniają, prawdopodobnie dlatego, że do ich budowy elfy używają zaklęć. Ich rzeźby są przepiękne, te w elfiej świątyni Tir na Béa Arainne położonej pod najwyższym szczytem gór Amell, sprawiają wrażenie zastygłych w pół ruchu postaci półelfów i elfek przemienionych w marmur. Natomiast w tekście możemy znaleźć fragmenty opisujące elfie miasta jako coś niezwykłego i spotykanego tylko w snach lub pojawiającego się jako złudzenie. Cytując jeden z opisów: *„Za gałęzi wierzb płaczących, spływających ku wodzie niczym zielone kurtyny, Ciri zobaczyła pałace. Nigdy w życiu nie widziała niczego podobnego. Pałace, choć wykonane z marmuru i alabastru, były ażurowe jak altany, wydawały się tak delikatne, ulotne i zwiewne, jakby to nie były budynki, ale zjawy budynków. Ciri w każdej chwili oczekiwała, że powieje wiatr; a pałacyki znikną razem z unoszącym się z rzeki oparem. Ale gdy wiatr powiał, gdy opar znikł, gdy poruszyły się gałązki wierzb i zmarszczyła rzeka, pałacyki nie znikły i zniknąć nie myślały. Zyskiwały tylko na urodzie”.* (Sapkowski, PJ: 187)

Elfy są z natury istotami magicznymi. Są zdolne do wymiany myśli i komunikacji telepatycznej. Mogą zostać elfimi czarodziejami lub czarodziejkami, a nieliczne elfy są w stanie przepowiadać przyszłość. Najważniejszą elfią wróżką jest Wróżba Itliny, która przepowiada przyszłe losy wiedźmińskiego świata. Elfich przepowiedni i manuskryptów nie jest w stanie pojąć nikt innych oprócz ich samych. Starszą Mowę zawsze cechuje dwuznaczność a w postaci pisanej może ona posiadać wiele znaczeń. Elfy nigdy nie wykazywały chęci, by pomagać komuś, kto chciał odgadnąć ich przepowiednie. Przykład opisu elfich czarów: *„(...) Avallac'h wyczarował światło – elfią modą, tylko gestem, bez wypowiedania zaklęcia. Jarząca się kula wzleciała ku sklepieniu, formacje kryształu górskiego w ścianach groty zapłonęły miriadem refleksów i lśnień, zatańczyły cienie. Wiedźmin westchnął mimo woli”.* (Sapkowski, WJ: 271)

3.4 Krasnoludy

Chociaż kultura krasnoludów jest bardzo bogata, to elementy tejże kultury zostały szeroko rozpowszechnione w wiedźmińskim świecie, zwłaszcza w postaci przekleństw i obraźliwych gestów. Często klną po krasnoludku nie tylko ludzie z różnych grup społecznych, lecz także inne rasy, jak dowodzi następujący fragment: *„Koźloróg potrząsnął uszami, zabecztał jeszcze głośniej, wybałuszył oczy i zgiął łokieć w popularnym wśród krasnoludów obelżywym geście”*. (Sapkowski, OŻ: 240)

3.4.1 Podstawowe informacje

Krasnoludy są narodem mieszkającym w górach. Chociaż pierwotnie krasnoludy zamieszkiwały cały Kontynent, w góry zostały zepchnięte przez elfy. Ich obecne królestwo stanowi masyw górski Mahakam, który jest uważany za odwieczną i bezpieczną krasnoludzką siedzibę. Władzę sprawuje tam krasnoludzki starosta Brouver Hoog i swoimi twardymi rządami utrzymuje krasnoludy w obrębie królestwa, nie pozwalając im więcej przyłączyć się do buntowniczych elfich band.

W Królestwie Krasnoludów znajduje się mnóstwo wielkich kopalń czy hut przerabiających węgiel i rudę magnetytową ze złóż znajdujących się wewnątrz góry, toteż krasnoludy nie muszą się obawiać ataków ze strony ludzi, ponieważ Mahakam stanowi dla ludzi bezcenne źródło stali i jest tym samym największym eksporterem wyrobów żelaznych.

Krasnoludy osiągają dojrzałość w wieku pięćdziesięciu pięciu lat, kiedy ich broda sięga do pasa. Posługują się własnym językiem (ich mową ojczystą jest język krasnoludzki).

3.4.2 Wygląd zewnętrzny

Krasnoludy są zwykle bardzo zbliżone do siebie wyglądem. Cechuje ich krępa budowa ciała z wydatnym brzuchem i krótkimi nogami, odznaczają się niskim wzrostem. Są znacznie niżsi od ludzi i elfów, normalnie sięgają do klatki piersiowej dorosłego mężczyzny, kiedy zaś krasnoludy siedzą na koniu w ludzkim siodle, to ich nogi nie sięgają strzemion. Ich twarz zdobią małe przenikliwe oczy i krzaczaste brwi, jednak dumą każdego krasnoluda jest oczywiście długa broda, która może być najróżniejszego koloru, od białej przez rudą po czarną. Swoje brody zaplatają jedynie krasnoludy należące do oddziałów Scoia'tael.

Krasnoludy niemal nieustannie noszą na sobie zbroję, co dodatkowo czyni ich postawę kanciastą. Najczęściej są odziane w lisią szubę, kolczugę i noszą hełmy, misiurki z żelaznych kółek. Są uzbrojone po zęby, za pasem mają zatknięty swój żelazny topór o podwójnym ostrzu. Noszą również ciężkie buty, które mogą być np. z foczej skóry, a gdy jest ulewna pogoda, to zwykle zakładają krótkie, mieniające się mnóstwem odcieni brązu i szarości płaszcze z kapturami. Zaletą tychże płaszczy, dziedziczonych z ojca na najstarszego syna, jest absolutna wodoodporność, którą uzyskuje się w wyniku kilkunastoletniej impregnacji dziegiem oraz kurzem i resztkami jedzenia.

W tekście pojawiła się również wzmianka o krasnoludzkich kobietach. Krasnoludki są według powszechnie panującej w społeczności opinii wielce nieatrakcyjne. Jednak w oczach krasnoludów, stanowią one przedmiot pożądania wszystkich ras i stąd są oni niebywale drażliwi i zazdrośni.

3.4.3 Cechy charakteru

Najbardziej wyrazistą cechą charakteru krasnoludów są ich swobodne maniery i nieprzestrzeganie ogólnie przyjętych zasad społecznych. Krasnoludy przyzwyczajone są często i plugawie kląć w ich krasnoludzkim języku bądź we Wspólnej Mowie, używając bogatego repertuaru przekleństw, a kiedy coś im się nie spodoba, często prezentują również zgięty łokieć, ich obelżywy gest. Plucie, głośne bekanie, drapanie się po tyłku i pierdzenie nawet przed publicznością także nie jest dla nich kłopotliwe czy zawstydzające. Z przykładem takiego zachowania możemy spotkać się w następującym fragmencie: *„Zoltan i jego kompania kleli równie plugawie i często, co papuga nazywana Feldmarszałkiem Dudą, ale mieli bogatszy repertuar. Śpiewali świńskie piosenki, w czym zresztą dzielnie sekundował im Jaskier. Pluli, smarkali w palce i puszczali gromkie bąki, stanowiące zazwyczaj okazję do śmiechów, żartów i współzawodnictwa. W krzaki chodzili wyłącznie za naprawdę grubą potrzebą, z lżejszymi nie trudzili się dalekim chodzeniem”*. (Sapkowski, *ChO*: 80)

Krasnoludy są ogólnie znane również z tego, że nie lubią się z nikim dzielić. Najlepiej można to dostrzec podczas wyprawy na Złotego Smoka, kiedy to uważają, że to one zawsze wykonują brudną i najniebezpieczniejszą robotę, więc należy im się całość albo największy podział. Ich samolubstwo przejawia się także w sytuacjach, kiedy znajdują się w potrzebie. Krasnoludy nie wahają się okraść innych potrzebujących, by zaspokoić swoje potrzeby i potrzeby swojej kompanii, a kiedy natomiast wytyka im się takie zachowanie, to tłumaczą się, że owszem, wstydzą się tego, lecz taki już mają

charakter. W następującym fragmencie krasnolud Zoltan wyjaśnia, jak sam ocenia swoje zachowanie: *„Moją ogromną przywarą – wyjaśnił – jest niepoohamowana dobroć. Ja po prostu muszę czynić dobro. Jestem jednak rozsądnym krasnoludem i wiem, że wszystkim wyświadczyć dobra nie zdołam. Gdybym próbował być dobry dla wszystkich, dla całego świata i wszystkich zamieszkujących go istot, byłaby to kropelka pitnej wody w słonym morzu, innymi słowy: stracony wysiłek. Postanowiłem zatem czynić dobro konkretne, takie, które nie idzie na marne. Jestem dobry dla siebie i dla mego bezpośredniego otoczenia”*. (Sapkowski, *ChO*: 82)

Charakter krasnoludów cechuje też porywczosć, zawziętość i gotowość do walki. Według nich, wszystkie sprawy można rozwiązać za pomocą siekiery. Nie boją się żadnych wyzwań, nawet kiedy widzą, że nieprzyjaciel jest dużo silniejszy od nich np. w przypadku Złotego Smoka. W wojnie opowiedzieli się przeciw Nilfgaardowi, walcząc w jednostce zwanej Hufem Mahakamskim, podejmowali się trudnych zadań i nie raz udowadniali swoją odwagę i wytrwałość: *„(...) A ochotniczy Huf Mahakamski złożony z krasnoludów, z osobników obcej i gorszej rasy, będą zawsze posyłać z najwredniejszymi zadaniami, na najgorsze odcinki. Tam, skąd się nie wraca. Tam, dokąd nie posłałoby się ludzi”*. (Sapkowski, *PJ*: 263)

Krasnoludy są również narodem, który uwielbia się bawić. Do ich ulubionego sposobu zabawy należy zaliczyć picie piwa, spożywanie smacznego jedła i głośnie rechotanie w gospodzie, ale uwielbianą przez nich czynnością jest również gra w karty, konkretnie w gwinta, która pomaga im wesoło spędzać wieczory podczas podróży. Krasnoludzkie karty, w porównaniu do tych, którymi grają ludzie, są arcydziełem poligrafii. Reguły tej gry są skomplikowane i można by powiedzieć, że odzwierciedlają krasnoludzki charakter: *„Podstawową zasadą krasnoludzkiego gwinta było coś przypominającego licytację na targu końskim – tak intensywnością, jak i natężeniem głosu licytujących. Następnie para zgłaszająca najwyższą »cenę« starała się zdobyć jak najwięcej wziętek, czemu druga para na wszelkie sposoby przeszkadzała”*. (Sapkowski, *ChO*: 85)

3.4.4 Zdolności

Krasnoludy, pomimo swojego niskiego wzrostu i krótkich nóg, są zadziwiająco szybkie i wytrwałe. Krasnolud obciążony bagażem może przebyć pieszo nawet trzydzieści mil dziennie, tyle samo co człowiek konno w ciągu jednego dnia. Cechuje je także niebywała siła, którą można odczuć już w pierwszej chwili, podając krasnoludowi rękę. Potrafią też udźwignąć bardzo ciężki ekwipunek, któremu nie podołałby człowiek ani koń, jak podaje następujący fragment: *„W samej rzeczy, każdy krasnolud taszczył bagaż,*

pod którym w krótkim czasie padłby niejeden człowiek i niejeden koń. Oprócz zwykłych ruzzaków i sakw, Geralt dostrzegł zamczyste kufferki, spory miedziany kociołek i coś, co wyglądało jak mała komódka. Jeden niósł na plecach koło od wozu. Idący na czele nie niósł bagażu. Za pasem miał niewielki toporek, na plecach długi miecz w pochwie owiniętej skórąmi pręgowanych kotów, a na ramieniu zieloną, mokrą, i nastroszoną papugę”. (Sapkowski, ChO: 76)

Krasnoludy mają nadzwyczajny talent do targowania się i robienia interesów, toteż mnóstwo krasnoludów trudni się wśród ludzi handlem albo pracuje w banku. Krasnoludzkie banki cieszą się wielką popularnością i mają mnóstwo filii w różnych królestwach. Najbardziej znane z nich są dwa banki, bank w Gors Velen należący do krasnoluda Giancardiego Molnara oraz krasnoludzki Bank Vivaldich, którego oddziały znajdują się w większości dużych miast np. w Novigradzie, Vengerbergu i Wyzimie. Za przykład krasnoludzkiej smykałki do interesów niech posłuży wypowiedź właściciela banku, krasnoluda Molnara: „(...) *ja jestem kupcem, krasnoludem interesu. Ja wiem, co to jest zobowiązanie. Znam jego wartość”.* (Sapkowski, CzP: 71)

Krasnoludy potrafią sprawnie posługiwać się swoimi toporami i siekierami. W walce, dzięki swojej krępej postawie, zadają silne cięcia i uderzenia, jak już zaznaczono wcześniej, potrafią się poruszać niebywale szybko i zwinnie. Dzięki tym umiejętnościom są one często wynajmowane do różnych niebezpiecznych zadań, jako żołnierze do prywatnych wojsk albo do ochrony karawanów, z czego czasami nie są dumne. Dowodzi tego następujący cytat: „*No! – warknął Yarpen, odwracając się. – No, zaczynaj, na co czekasz? Powiedz, że jest zdrajca i pies na ludzkiej smyczy, gotowy za garść srebra i michę podlej stawy dać się poszczuć na pobratymców, którzy powstali i walczą o wolność. No, dalej, wypluj to z siebie. Nie lubię niedomówień”.* (Sapkowski, KE: 146)

3.5 Driady

Driady, zwane wśród ludzi dziwożonami, nie cieszą się dobrą sławą. Ich królestwo, Las Brokilon, pełne jest uzbrojonych w łuki nieprzyjacielskich driad oraz niebezpiecznych pułapek, toteż las ten ludzie zwą „Lasem Śmierci” i omijają go z daleka.

3.5.1 Podstawowe informacje

Driady także zaliczane są do Starszego Ludu i żyją w swoim leśnym królestwie Brokilonie. Las ten jest niebywale dziki, zamieszkują go najróżniejsze gatunki zwierząt i nikt nie może do niego wejść bez wcześniejszej zgody ich przywódczyni, srebrnowłosej i srebrnookiej driady Eithne. Stolicą i sercem Brokilonu jest Duén Canell, inaczej Miejsce Dębu. Opisywane jest ono jako kotlina skąpana w magii, w której znajdują się m.in. nad wyraz gęsto rosnące wysokie i stare drzewa.

Driady celem rozmnażania się wykorzystują elfy lub ludzi i rodzą im się wyłącznie dziewczynki przejmujące cechy organiczne po matce. Z powodu malejącej liczby driad czystej krwi, driady przygarniają również ludzkie dziewczynki, które po wypiciu Wody Brokilonu zapominają o swoim dotychczasowym życiu i stają się driadami (ich budowa ciała oraz zdolności pozostają niezmienione). Kiedy natomiast dziewczynki trafią do Brokilonu w wieku niemowlęcym, nie można już później zauważyć cech ludzkich w ich wyglądzie.

Pot driad pachnie rozcieranymi w dłoniach wierzbowymi listkami. Nigdy nie jadają kolacji i są uczulone na nieprzyjemne zapachy. Śpią przytulone do siebie, chodzi im tylko o ciepło. Posiadają melodyjny głos. Mogą żyć setki lat ciągle wyglądając młodo, zawdzięczają to Magii Drzew i swojej wierze w przeznaczenie.

3.5.2 Wygląd zewnętrzny

Driady są niewysokie, wyróżniają się bardzo szczupłą i smukłą sylwetką. Ich włosy są długie o najróżniejszych odcieniach: ciemne, ceglasterude, srebrne, mogą nawet być oliwkowe. Zdarzają się także jasnowłose driady o niebieskich oczach i jest to spowodowane rzadkiego typu dziedziczeniem cech po ojcu. Ich oczy są najczęściej duże, błyszczące i czarne. Niektóre mogą mieć czoła przepasane wiankami splecionymi np. z wrzosu bądź koniczyny lub mieć włosy przewiązane chustkami. Swoje twarze malują przeróżnymi maziarnami w celu kamuflażu.

Ich stroje zazwyczaj się nie wyróżniają. Wszystkie ubrane są w łaciate, maskujące stroje, które są dziwacznie zszyte z fragmentów tkaniny w niezliczonych odcieniach brązu i zieleni. Ich ubrania zdobią również liście i kawałki kory, dlatego mogą błędnie przypominać drzewko lub krzak: „*Tym razem pozwolił sobie na rzut oka przez ramię. To, co przycupnęło obok pnia, bardzo blisko, przypominało omotany bluszczem krzak. Ale to nie był krzak. Krzaki nie miały wielkich błyszczących oczu*”. (Sapkowski, CzP: 235)

Na plecach każdej driady znajduje się kołczan, zazwyczaj pełen strzał, ponieważ ulubioną bronią driad są łuki.

3.5.3 Cechy charakteru

Driady są niezwykle muzykalne i lubią słuchać poezji włącznie z balladami. Kiedy przed lasem pojawi się bard i zacznie grać na lutni, śpiewając elfią balladę, driady są w stanie uczynić dla niego wyjątek i nie uśmiercić go. Ballad najchętniej słuchałyby ciągle: „*Yea, sh'aente, taedh – powiedziało srebrzystym dziewczęcym głosem to, co jeszcze przed chwilą wydawało się poecie brzoźką rosnącą kilka kroków przed nim. – Ess'laine... Taedh... Ty śpiewaj... Jeszcze o Ettariel... Tak?*” (Sapkowski, CzP: 235)

Powszechnie znaną cechą driad jest wrogość wobec ludzi. Ich agresywność względem ludzi wzrasta wraz z najazdami okolicznych królestw na Brokilon celem rozszerzenia swoich ziem. Kiedyś driady uprzedzały ludzi poruszających się w okolicach lasu strzałą w pień lub na drogę, lecz po nasileniu się konfliktów nie robią już tego i zabijają ludzi bez ostrzeżenia: „*Onegdaj tak było, prawiście – rzekł cicho dowódca oddziałku. – Onegdaj ostrzegały. Puściły strzałę w pień albo na ścieżkę, znaczy, tu, gdzie ów szyp, jest rubież, dalej ani kroku. Jeśli człek bystro zawrócił, mógł ujść cało. Ale nynie jest inaczej. Nynie od razu szyją tak, by zabić*”. (Sapkowski, CzP: 227)

Driady nie są przyzwyczajone do przejawiania uczuć i emocji. Ich twarze są zazwyczaj kamienne i tolerowanych gości darzą zimnym spojrzeniem. Na obrazę lub dotknięciem bez ostrzeżenia reagują wbiciem noża w brzuch. Lubią rozmawiać o drzewach i pogodzie.

3.5.4 Zdolności

Driady z Brokilonu słyną ze swojej wiedzy i umiejętności z zakresy lecznictwa, dzięki którym potrafią błyskawicznie uzdrawiać chorych. Korzystają przy tym z brokilońskiej wody leczniczej o cudownych właściwościach (również dzięki niej dożywają kilkuset lat albo potrafią przewidzieć przyszłość), pędów purpurowego

żywokostu i zielska zwanego conynhaelą. Rannych zanurza się w wodzie z brokilońskiego źródła a ich rany spowija w pnącza magicznych roślin. Driady zdolne są wyleczyć nawet tkanki kostne: *„Tylko driady znają leki, zdolne tak szybko odbudować tkankę kostną. Na wierzchach twoich dłoni widzę ciemne punkty, miejsca, w które wniknęły korzonki conynhaeli i symbiotyczne pędy purpurowego żywokostu. Conynhaelą umieją się posługiwać wyłącznie driady, a purpurowy żywokost nie rośnie poza Brokilonem”*. (Sapkowski, ChO: 127)

Pomimo swojej wątej sylwetki driady odznaczają się dużą siłą, są wytrzymałe i niezwykle zgrabne. Prawdopodobnie mają na to wpływ magiczne źródła Brokilonu. Driady potrafią przemierzać znaczne odległości w bardzo szybkim tempie oraz poruszać się błyskawicznie i bezszelestnie: *„Ta, która strzelała poprzednio, wyprysnęła z tarniny, przesmyknęła po zwalonym pniu, zręcznie przeskakując wykrot. Choć leżała tam sterta suchych gałęzi, nie słyszał, by choć jedna trzasnęła pod jej stopami. Za sobą, blisko, usłyszał leciutki szmer, coś niby szelest liści na wietrze. Wiedział, że trzecią ma za plecami”*. (Sapkowski, MP: 270)

Są również zdolnymi łuczniczkami. Ich strzały są zazwyczaj celne i ze swoich łuków potrafią trafić ofiarę nawet z odległości dwustu kroków. Brzechwy strzał są zdobione pręgowanymi piórami z lotek kury bażanta, ufarbowanymi na kolor żółty wywarem z kory. Zbliżający się nieproszeni goście często nie mają szans na dotarcie do lasu i zostają zgładzeni przed nim: *„Strzały leciały ze świstem i sykiem po długich, płaskich parabolach od strony czarnej ściany lasu. Leciały pozornie wolno i spokojnie, szumiąc piórami, i wydawało się, że nabierają pędu i siły dopiero uderzając w cele. A uderzały bezbłędnie, kosząc nastrogskich najemników, zwalając ich w piasek drogi, bezwładnych i ściętych, niby słoneczniki uderzone kijem”*. (Sapkowski, MP: 329)

Driady są mocno związane z naturą i lasem, w którym żyją w symbiozie. Kochają drzewa i nigdy nie byłyby w stanie ich zniszczyć, rąbiąc je lub piłując. Potrafią sprawić, by gałęzie drzew rosły tak, aby umożliwić powstanie „śmiesznych domków” dla driad, które są podobne do kul jemioly oblepionych pniami i konarami drzew. Domki mogą być umieszczone na różnej wysokości, nad ziemią albo wysoko pod koronami drzew: *„Drzewem Eithne był, ma się rozumieć, dąb, a właściwie trzy zrosnięte razem dęby, wciąż jeszcze zielone, nie zdradzające żadnych objawów usychania, choć Geralt obliczał je na co najmniej trzysta lat. Dęby były wewnątrz puste, a dziupla miała rozmiary sporej izby o wysokim, zwężającym się w stożek pułapie”*. (Sapkowski, MP: 306). W kotlinie Col Serrai znajdują się także szalasy ze splecionych, wciąż żywych gałązek. Nocą jako latarki służą driadom rozżarzone kłęby z roślin, próchna i mchu emitujące zielone światło.

3.6 Niziołki

Przez ludzi nazywane są również hobbitami albo karzelkami. Niziołki są całkowicie zasymilowane z ludźmi i mieszkają w ludzkich miastach albo na wsiach ze swoimi licznymi krewnymi: *„Tu, w dolinie – pospieszył z wyjaśnieniem Okultich – niziołki żywią i gospodarzą. U nich wszystko misterne i ładne. Gospodarny to narodek, one karzelki”*. (Sapkowski, *PJ*: 242)

Ludzie z trudem są w stanie odróżnić ich od siebie, ponieważ wydają im się jednakowe. Niziołki, jak sama nazwa wskazuje, są niskiego wzrostu, np. elfom sięgają nieco powyżej pasa, a postawą przypominają mniejszych puciołowatych ludzi. Mają kędzierzawe włosy, ich stopy są gęsto owłosione. Niziołki nie noszą butów. Jak wynika z tekstu, ulubionym kolorem ich ubrań jest zielony, noszą np. zielone kamizelki i sukienki oraz lubią ubierać się schludnie, ładnie, skromnie i pastelowo.

Niziołki najczęściej zajmują się rolnictwem, hodowlą zwierząt i handlem: *„Jestem Dainty Biberveldt z Rdestowej Laki, farmer, hodowca i kupiec”*. (Sapkowski, *MP*: 152)

Z tekstu dowiadujemy się również, że niziołki są bardzo zwinne i zręczne. Te zdolności mogą być przydatne m.in. podczas ucieczki, kiedy w niemiłych sytuacjach muszą błyskawicznie uciec, w dziedzinie medycy, w której niziołki zajmują stanowiska chirurgów albo podczas obrony, kiedy to są w stanie niesamowicie szybko i bezbłędnie miotać wszelkiego rodzaju pociskami. O ostatniej z wymienionych umiejętności możemy się przekonać w następującym fragmencie, w którym niziołki w swojej wiosce udowodniły, że w czasie napadu roślących ludzkich zbójców potrafią same się obronić i pracować zespołowo: *„Ruchem tak szybkim, że aż umykającym wzrokowi, Rocco Hildebrandt schylił się do taczek, wyciągnął ukrytą pod rogożą kuszę, podrzucił kolbę do policzka i wpakował Szczupakowi belt prosto w rozwarte we wrzasku usta. Incarvilia Hildebrandt z domu Biberveldt machnęła ręką na odlew, w powietrzu zakoziołkował sierp, bezbłędnie i z impetem trafiając w gardło Milтона. (...) Ograbek, wyjąc, runął pod kopyta konia, w jego brzuchu, wbity po drewniane okładziny uchwytu, tkwił sekator dziadka Holofernesa”*. (Sapkowski, *PJ*: 270)

3.7 Gnomy

Z tekstu wiadomo, że gnomy jako pierwsza rasa zamieszkiwały wiedzmiński świat. Wraz z krasnoludami mieszkają w Mahakamie albo samodzielnie zamieszkują masyw górski Tir Tochair, który znajduje się gdzieś na obszarach Nilfgaardu.

Z tekstu również możemy się dowiedzieć, że gnomy nie noszą bród i charakterystyczne są dla nich długie i spiczaste nosy, które są widoczne z odległości i odróżniają je od krasnoludów: *„Percival Schuttenbach nie był krasnoludem. Spod mokrego kaptura, miast skołtunionej brody, wyzierał długi i spiczasty nos, niezawodnie określający przynależność posiadacza do starej i szlachetnej rasy gnomów”*. (Sapkowski, *ChO*: 77)

Młode gnomy mają około dwóch łokci wzrostu i wyróżniają się dziwnym stylem ubierania, który sprawia, że trudno je zidentyfikować: *„Drzwi otworzyły się i do kantorka wpadło coś w zielonej filcowej czapce i futerku z laciatych królików, przepasanym konopnym powrośłem. (...) Do kantorka wpadło drugie coś, w żółtej czapce i opończy przypominającej stary worek. Jak i pierwsze coś, miało około dwóch łokci wzrostu”*. (Sapkowski, *MP*: 178)

Chociaż gnomy są niższe i słabsze od krasnoludów, są tak samo wytrzymałe i dużo zwinniejsze. Również podobnie do krasnoludów często smarkają w palce, chrząkają oraz lubią grać w gwinta, krasnoludzką grę karcianą.

Gnomy są doskonałymi metalurgami, kowalami i rzemieślnikami. Ich miecze, gwyhyry, robione przez gnomy zamieszkujące Tir Tochair według dawnych wzorców, technik i metod uważane są za najlepsze miecze świata: *„Krasnoludy wytapiają stal – dodał Percival – i wykuwają warstwowe głownie. Ale to my, gnomy, zajmujemy się szlifem i ostrzeniem. W naszych warsztatach. Wedle naszej, gnomiej technologii, tak jak niegdyś robiliśmy nasze gwyhyry, najlepsze miecze świata”*. (Sapkowski, *ChO*: 92)

W tekście występuje także powiedzenie „narozrabiać jak pijany gnom”. Toteż można dostrzec pewne przywiązanie gnomów do napojów alkoholowych takich jak np. wódka lub piwo. W podanym fragmencie wyraża się spragniony piwa gnom: *„Jeśli już o beczkach mowa – zapiszczał długonosy gnom z wozu ozdobionego napisem »Artykuły żelazne, wyrób i sprzedaż« – to wytoczcie jeszcze jedną, panowie cechowi! Poecie Jaskrowi ani chybi w gardle zaschło, a i nam z tego wzruszenia niezgorzej!”* (Sapkowski, *MP*: 15)

3.8 Potwory

3.8.1 Zarys ogólny

Jak już wspomniano, świat zwierzęcy stworzony przez Sapkowskiego jest bogaty. Zadaniem wiedźminów jest obrona ludzi przed niebezpiecznymi dla nich potworami. To właśnie dzięki głównemu bohaterowi Geraltowi dowiadujemy się o takich potworach, jak np.: bazyliszek, mantikora, ornitodrakon, kikumora, ghul, korred, widłogon, vyvern, vexling, strzyga, gryf, kraken, sukkub, bruxa, kilmulis czy pryskirnik. Wszystkie potwory w opowieści nie są znane ani czarodziejom, ani nawet wiedźminom, którzy są specjalistami w tej dziedzinie. Część z potworów używa jakiegoś narzędzia, z niektórymi z nich można nawet mądrze porozmawiać. Niektóre potrafią również przybierać postać zwierzęcą bądź ludzką oraz naśladować ludzką psychikę. Pod tym względem można by je zakwalifikować do rasy inteligentnej. Istnieją też stworzenia magiczne, jak smoki lub jednorożce. (Poradecki, 2005: 510–511)

Trafnie ujął to Szymon Cieśliński „*Problematyczne wydaje się też doprecyzowanie terminu »potwór«*. W cyklu nie istnieje jednoznaczny podział na potwory traktowane jak niebezpieczne zwierzęta i potwory traktowane na równi z innymi rasami. Wszystko zależy od interpretacji”. (Cieśliński, 2015: 65).

Według ludzi z wiedźmińskiego świata, którzy w większości żyją pogrążeni w zabobonie, każdy potwór – inteligentny czy nie – zasługuje na zagładę. Ludzie nie rozróżniają nawet potworów naturalnych, stanowiących integralną część świata zwierzęcego, tak jak ludzie i zwierzęta zresztą, od potworów sztucznych, wtórnych, czyli ludzi zaklętych w potworne postacie. W opowiadaniu *Kraniec świata* Geralt zauważył, że to ludzie „(...) lubią wymyślać potwory i potworności. Sami sobie wydają się wtedy mniej potworni”. (Sapkowski, OŻ: 201). Ludzie oskarżają tradycyjnie potwory, elfy i nieczyste siły o dużą część przestępstw, które tak naprawdę popełnili oni sami. (Marta Błaszowska, Mateusz Jakubiak, 2015: 75)

Jak wyjaśniono, konflikt ten odnośnie stopnia zagrożenia jakie stanowią potwory dotyczy etyki i moralności. Z dylematem tym zmuszony jest się zmierzyć wiedźmin Geralt, ponieważ jego praca polega na obronie ludzi przed potworami. Wie, z których potworów może zdjąć czar, a które powinien zabić. Geralt na ogół posługuje się kodeksem wiedźmińskim, który tak naprawdę nie istnieje. Wzbudza jednak zaufanie wśród prostych ludzi w sytuacjach, kiedy odmawia wykonania zadania z pobudek

własnych. W większości dzieje się to wtedy, gdy pracodawca wymaga od niego zabicia przedstawiciela rasy rozumnej.

3.8.2 Klasyfikacja

Najciekawszą grupę powieściowych potworów tworzą potwory, które znajdują się na granicy człowieczeństwa i potworności. Nie można przyporządkować ich do żadnej z tych dwóch kategorii. Pod tym względem warto tu przytoczyć klasyfikację potworów, której dokonuje Szymon Cieśliński w swojej pracy (Szymon Cieśliński, 2015: 65–66), odchodząc od stosowania tradycyjnych kategorii w definicji tegoż terminu i wyznacza następujące typy:

1. Ludzie przejawiający cechy potwora;
2. Potwory przejawiające cechy ludzkie;
3. Ludzie w skórze potwora;
4. Potwory w skórze ludzkiej.

Do pierwszej grupy można zaklasyfikować ludzi pozbawionych sumienia i gotowych do niepohamowanej agresji. Zachowania takie przejawiają się u ludzi, np. u bezmyślnego mordercy Cykady (obecny w opowiadaniu *Okruch lodu*) albo czarodzieja Stregobora (w opowiadaniu *Mniejsze zło*), który zadał cierpienie wielu ludziom, a w chwili, kiedy mógł ponieść konsekwencje za swoje czyny, nie przyznał się do błędu i wolał dopuścić do rzezi niewinnych.

Do drugiej grupy możemy zaliczyć wampira Regisa (pojawiającego się w tomie pt. *Chrzest ognia*), którego pełne imię brzmi Emanuel Regis, wampira wyższego, który dzięki swoim czynom i poprzez swoją lojalność udowodnił, że jest „uosobieniem człowieczeństwa”. Pomimo tego, że żyje poza społecznością, to dobrze rozumie ludzkie zachowanie. W świecie wiedźmińskim wyróżnia go również odmiennosc od klasycznych wyobrażeń wampira. Jego własna historia spowodowała, że jest abstynentem niepijącym krwi i jest niebezpieczny wobec ludzi.

Trzecią grupę reprezentuje Nivellen (występujący w opowiadaniu *Ziarno prawdy*), człowiek zaklęty w potwora o kosmatej grzywie podobnej do grzywy niedźwiedzia. Boją się go wszyscy okoliczni ludzie. Ciekawym stwierdzeniem jest takie, że chociaż jest on potworem, to jest bardziej ludzki, niż w okresie kiedy był człowiekiem, młodym rozbójnikiem i gwałcił kapłanki.

Czwarta grupa skupia potwory przybierające ludzką postać. Jest nim np. Villentretenmerth (w opowiadaniu *Granica możliwości*), czyli złoty smok. Pod postacią

ludzką występuje jako rycerz Borch Trzy Kawki. Co interesujące, głównym nieprzyjacielem smoków są właśnie ludzie, a Villentretenmerth wciela się w jednego z nich, ponieważ stanowi jakiś wyjątek i darzy ludzi sympatią. Do czwartej grupy należy również Tellico Lunngrvink Letorte (jeden z bohaterów w opowiadaniu *Wieczny ogień*), zwany także Dudu, który jest dopplerem, inaczej mimikiem lub vexlingiem. Potrafi przybierać nie tylko ludzką czy zwierzęcą postać, ale i naśladować psychikę ofiary. W opowiadaniu wcielił się on w postać niziołka Dainty'ego Biberveldta i żyje w Novigradzie. Dudu posiada wyjątkową smykałkę do interesów. (Marta Błaszowska, Mateusz Jakubiak: 2015: 77–79) (Szymon Cieśliński, 2015: 65–66)

3.8.3 Źródła encyklopedyczne

Potwory wykreowane przez Sapkowskiego ujęte zostały w źródłach encyklopedycznych opracowanych przez samego autora. Opisowi stworów i ras zamieszkujących nie tylko wykreowany przez niego świat poświęca dzieło *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini*, które ma charakter leksykonu i przewodnika po świecie fantasy. Autor opisuje i podaje informacje historyczne dotyczące istotnych dla niego różnych fantastycznych stworów, które odnaleźć można w powieściach fantasy, co ważne, umieszcza tam swój prywatny bestiariusz:

„Pozwalam sobie zaprezentować »Bestiariusz« Sapkowskiego, podany klasycznym stylem i klasyczną modłą, zgodnie z ową modłą i dla zachowania atmosfery naszpikowany też cytatami i sentencjami łacińskimi”. (Sapkowski, 2011: 175)

Za swoiste rozszerzenie bestiariusza Sapkowskiego można uznać dzieło Elżbiety Żukowskiej *Mitologie Andrzeja Sapkowskiego*, w którym to znajduje się aneks poświęcony owemu zagadnieniu. W aneksie zamieszczono hasłową listę bogów i demonów oraz opracowany przez autorkę bestiariusz Andrzeja Sapkowskiego, w którym charakterystyka potworów została wzbogacona o odsyłacze do konkretnych fragmentów tekstu Sapkowskiego. (Żukowska, 2011: 137–142)

4. Stosunki panujące pomiędzy poszczególnymi rasami

Sapkowski w opowiadaniu wyjątkowo rozwinął problematykę etniczności i dyskurs ras. W świecie tym występujący globalny konflikt, w postaci wojny domowej, który zmusza jednostki i grupy społeczne do wzajemnej interakcji. A więc u przedstawicieli odmiennych ras, które różnią m.in. religia, obyczaje, język i jednocześnie klas (np. krasnoludy – kapitaliści, gnomy – rzemieślnicy, niziołki – farmerzy) możemy zaobserwować pewnego rodzaju napięcie w panujących między nimi relacjach. W owym świecie, w którym fundamentem jest zbrodnia, występują przesady społeczne oraz obecne jest ludobójstwo popełniane w imię motywów ekonomicznych lub etniczno–plemiennych. W opowiadaniu możemy dostrzec w szczególności problemy dotyczące rasizmu i etnonacjonalizmu, ich kosekwencje, możemy spotkać się z problematyką tożsamości – zarówno indywidualnej, jak i zbiorowej, dalej widoczne są projekty polityki multikulturalizmu oraz procesy reprezentacji i nadawania rasy. (Roszczynialska, 2009: 110, 113) W prześladowaniach elfów, krasnoludów oraz niziołków możemy zauważyć aluzje do świata rzeczywistego, dotyczące podobnych zachowań wobec mniejszości narodowych i etnicznych. Rządy kolejnych ras na Kontynencie, czyli najpierw gnomów, potem krasnoludów i elfów, wreszcie ludzi, mogą być nawiązaniem do cyklicznie następującego po sobie upadania i powstawania coraz to nowych cywilizacji. (Wróblewska, 2016: 96)

Dodatkowo autor wzmocnił problematykę wyobcowania poprzez obranie Geralta głównym bohaterem wiedźmińskiego cyklu. Geralt jest nie tylko pogromcą potworów, ale także sam jest swoistym przykładem „odmieńca”, zepchniętego poza nawias społeczności. Z powodu antypatii ze strony ludzi, również jego kompania często składa się z przedstawicieli odmiennych ras i nieakceptowanych przez społeczeństwo osobników. (Wróblewska, 2016: 97)

Stosunki te niniejszym opisywane będą na płaszczyźnie ludzie – nieludzie, czyli na przykładzie ras rozumnych żyjących wspólnie w społeczeństwie, których opisom została poświęcona poprzednia część pracy. Potwory nie będą tutaj uwzględniane z powodu wyżej wspomianej ich różnorodności, jednostkowej odmienności oraz z tego istotnego względu, że znajdują się poza społecznością.

4.1 Wzajemne relacje

Ludzie stanowią rasę dominującą, która niemal despotycznie włada istniejącym w cyklu powieściowym światem. To oni narzucają innym rasom zasady wspólnego

współżycia. Część ras akceptuje te zasady i stara się żyć w miastach wraz z ludźmi. Są to w większości gnomy, krasnoludy i niziolki, ale zdarzają się wyjątki w postaci półelfów (ludzka i elfia krew miesza się od stuleci). Inne rasy w większej czy mniejszej mierze odizolowały się od ludzi i osiadły na trudno dostępnych obszarach, jak np. krasnoludy i gnomy zamieszkujące pasmo górskie Mahakamie, wolne elfy z Gór Sinych oraz driady ze świętego Lasu Brokilonu. Obywatele Mahakamu żyją w zgodzie z sąsiednimi królestwami ludzi, trudnią się handlem żelaznymi wyrobami i z uwagi na jakość swoich produktów cieszą się dobrą opinią. Brokilon natomiast stanowi odcięte od świata zewnętrzne leśne terytorium, do której dostępu bronią zaopatrzone w łuki driady. Nikomu bez zgody ich przywódczyni Eithné nie wolno żywemu przekroczyć jego granicy. Tymczasem elfy dwieście lat przed wydarzeniami ukazanymi w cyklu, po poniesieniu miazdzącej klęski w walce z ludźmi, ukryły się w górach. Ich duma i pogarda, z jakimi odnoszą się do ludzi uniemożliwia im zawarcie zgody i rozpoczęcie wzajemnego współżycia zgodnie z warunkami dyktowanymi przez ludzi, ponieważ tym samym utraciłyby swoją tożsamość. (Cieśliński, 2015: 55)

Warto również dodać, że w historii tego świata oraz w czasie akcji sagi miały miejsce pogromy, o zdecydowanie rasistowskim charakterze, których ofiarami w większości byli nie-ludzie. Jednymi z największych i najbardziej znanych są pogromy w Est Haemlet i w Loc Muinne, w których wojska marszałka Milana Raupennecka z Tretogoru wymordowały wszystkie elfy, bez względu na płeć czy wiek. Również w czasie wydarzeń przedstawionych w sadze ludność Ard Carraigh dokonała mordu na blisko czterystu mieszkających w stolicy przedstawicielach nie-ludzi. Wydarzenie to było swoistym odwetem dokonany przez ludzi na nie-ludziach za rzeź urządzoną przez elfie oddziały Scoia'tael w forcie Leyda. Pod koniec ostatniego tomu sagi czytelnik staje się świadkiem pogromu w Rivii, w którym to rozwścieczony tłum dokonuje brutalnego masowego mordu nie-ludzi.

4.1.1 Rasizm ludzi wobec nie-ludzi

Aczkolwiek w przestrzeniach miejskich rasy te teoretycznie żyją w zgodzie, to w zasadzie spokój ten jest pozorny. Ludzie, jako rasa dominująca, posługują się praktykami rasistowskimi, mającymi dopomóc im w utrzymaniu ich pozycji. Celowo tworzą stereotypowy obraz nie-ludzi i zmuszają ich do dostosowania się do ludzkich warunków.

Panujący antagonizm rasowy potwierdza następujący fragment z pierwszego tomu sagi, w którym to opisano, jak podczas publicznego spotkania ze słynnym poetą

ludzie i Nieludzie formowali odizolowane od siebie grupy. Ludzie nie tylko odłączyli się od innych ras, ale także zhierarchizowali siebie samych pod względem statusu społecznego: „Wszyscy Nieludzie zgodnie zachowywali rezerwę wobec ludzi. Ludzie odpowiadali Nieludziom podobną monetą, ale wśród nich też bynajmniej nie obserwowano się integracji. Szlachta spoglądała z pogardą na kupców i domokrażców, a żołdacy i najemnicy odsuwali się od pasterzy w śmierdzących kozuchach. Nieliczni czarodzieje i adepci izolowali się zupełnie i wszystkich dookoła sprawiedliwie obdarzali arogancją. Tło stanowiła zaś zbita, ciemna, ponura i milcząca gromada chłopów. Ci, przypominający armię lasem wznoszących się nad głowami grabi, widel i cepów, ignorowali wszystko i wszystkich”. (Sapkowski, KE: 11)

W miastach można dostrzec napisy wyrażające wrogość wobec innych ras. W mieście Gors Velen, które odwiedził Geralt w opowiadaniu pt. *Okruch Lodu* można było zauważyć koślawy napis na murze, który głosił: ELFY DO REZERWATU! Kolejny napis manifestujący uprzedzenie w stosunku do odmiennych ras widniał na szyldzie zajazdu, do którego wstąpił Geralt wraz z Jaskrem w ostatnim tomie sagi, głoszący: KRASNOLUD – ZAPLUTY KARZEŁ ZDRADY i zwieńczony malunkiem przedstawiającym brodatego potwora z ociekającym krwią toporem. Również popularnym powiedzeniem wśród ludzi jest: „Dobry elf, to martwy elf”, za którego autora uważany jest marszałek Milan Raupenneck z Tregotoru, współorganizator pogromów Nieludzi w Est Haemlet i w Loc Muinne. Dyskryminację względem Nieludzi wyraża także zakaz wpuszczania ich do niektórych lokali publicznych, co można zauważyć w opowiadaniu pt. *Wieczny Ogień*, gdzie w Novigradzie niziołki nie są wpuszczane do „Passiflory”, domu rozpusty.

Nieludzie żyjący w miastach boją się w nieprzyjemnych dla nich sytuacjach konfrontacji z ludźmi, ponieważ mogłoby to wywołać kolejne rozruchy i zamieszki skierowane przeciw nim, doprowadzając nawet do pogromów, jak tłumaczy krasnolud Yarpen Zigrin. W takich sytuacjach wolą się podporządkować oponentowi: „Stałem i słuchałem, i myślałem sobie, że każde go swoim chłopakom obalić na ziemię i obszczam mu płaszcz. Alem poniechał, wiecie, znowu by hyr poszedł, że krasnoludy złośliwe, że agresywne, że sukinsyny i że niemożliwa jest... jak to się nazywa, cholera... kologzystencja, czy jak tam. I zaraz znowu byłby gdzieś pogrom, w jakimś miasteczku. Słuchałem tedy grzecznie, głową kiwałem”. (Sapkowski, MP: 31)

Ludzie wyrażają swoją nienawiść do Nieludzi również słownie, nazywając półelfy oraz ćwierćelfy obraźliwie metysami i kwarteronami, niziołki zaś karłami. Ludzcy zbójcy nie wahają się przejawiać okrucieństwa okradając i zabijając przedstawicieli

innych ras, którzy wyglądają na słabszych i bezradnych. Przykładem może być wypowiedź rozbójnika, w której wyraża on swoją nienawiść względem niziołków i swoje przekonanie, w którym potwierdza on, że dobrze jest ich krzywdzić: *„Dlatego, żeś jest niziołek parszywy, obcy, przybłąda, kto ciebie, nie ludzia obrzydłego, obdziera, ten bogów raduje. Kto tobie, nie ludziowi, dopieka, ten dobry i paterotyczny uczynek spełnia. A takowoż dlatego, że mię mdli z ochoty, by to twoje gniazdo nie ludzkie z dymem puścić. Dlatego, że mię aż oskoma bierze, by te twoje karliczki wychędożyć. I dlatego, że nas jest pięciu tęgich zuchów, a was jest garść kurdupłowatych zafajdańców”*. (Sapkowski, PJ: 269)

Kiedy rozpoczęła się wojna ludzi z elfimi leśnymi bandami, Wiewiórkami, stojącymi po stronie głównego nieprzyjaciela Nilfgaardu, można było zaobserwować wzrastającą wśród ludzi niechęć i wrogość nie tylko wobec elfów, lecz wobec wszystkich przedstawicieli rasy rozumnej nie ludzkiej. Nienawiść rasowa była w znacznej mierze wspierana przez władze miast.

Dowodem na to, iż nie ludzie traktowani są przez ludzi inaczej będzie przytoczony poniżej cytat. Krasnolud Giancardi, właściciel banku w Gors Velen tłumaczy w jaki sposób państwo obciąża nie ludzi podczas wojny z Wiewiórkami, leśnymi bandami elfów. Nie ludzie żyjący wspólnie z ludźmi nie mają nic wspólnego z owymi bandami, muszą natomiast płacić wyższe podatki z uwagi na to, że istnieją także nie ludzie i w ten sposób to oni w znaczącej części finansują wojnę z buntowniczymi elfami: *„Krasnoludy, gnomy, elfy i niziołki płacą ponadto zwiększone pogłównne i podymne. Jeżeli prowadzą działalność handlową lub produkcyjną, są nadto obciążeni obowiązkową »nie ludzką« donatywą, wynoszącą dziesięć od sta. W ten sposób ja odprowadzam do skarbu ponad sześćdziesiąt procent dochodu. Mój bank, wliczając wszystkie filie, daje Czterem Królestwom sześćset grzywien rocznie. Dla twojej wiadomości: to jest prawie trzykrotnie więcej, niż możny diuk czy hrabia płaci kwarty z potężnej królewskiej”*. (Sapkowski, CzP: 67)

Z powodu obaw i nieufności wobec stronnictwa nie ludzi mieszkających w ludzkich miastach, władze miast nakazały podczas wojny, by schwytane żywcem elfy były publicznie mordowane na oczach wszystkich obywateli. Takie widowisko miało na celu odstraszenie występujących wśród nich nie ludzi. Natomiast poległe elfy wożono na rozstaje i nabijano je na słupy, ku przestrodze innym buntowniczym elfom:

„Elfy, pani, rzadko dają się żywcem brać – przerwał handlarz. – A jeśli nawet którego wojacy schwycą, to do miasta go wiozą, bo tam osiadłe nie ludzie bytują. Gdy owi kaźni na rynku się przyglądają, to wnet odchodzi ich ochota, by do Wiewiórków przystać. Ale gdy w boju jakich elfów ubiją, to trupy na rozstaje się wozi i na słupach wieszają. Nieraz z daleka ich wożą, całkiem zaśmiardłych dowożą...” (Sapkowski, CzP: 58)

4.1.2 Rasizm nieludzi wobec ludzi

Oznaki rasizmu przejawiają się także u nieludzi, możemy je dostrzec zwłaszcza u elfów, które były wypierane przez ludzi ze swoich ziem, aż zostały zmuszone żyć na krańcu znanego świata w Górach Sinych. W miarę upływu lat ich dawna nienawiść względem ludzi nie słabnie i jak już wcześniej wspomniano, ich wciąż silnie związany z naturą, dumny i zarozumiały charakter nie pozwala im się przystosować do narzucanych przez ludzi warunków.

Elfy podsycają mity o swojej dawnej potędze oraz wyobrażenie o wyższości nad innymi rasami. Nazywają ludzi pogardliwie dla nich brzmiącym w Starszej Mowie słowem „Dhoine” czyli w tłumaczeniu na Wspólną Mowę – ludźmi. Ze względu na swoje zaawansowanie pod względem rozwoju cywilizacyjnego oraz długowieczność, nieustannie porównują ludzi do małp i pcheł, jednocześnie wyśmiewając się z ich śmiertelności. Jako przykład może posłużyć następujący fragment, w którym elfi Król Och wyraża pogardę dla ludzkiej dominacji, a ludzkiego rozmówcę nazywa małpeczką: „Człowiek – powiedział. – Twój włochaty przodek po mieczu pojawił się na świecie dużo później niż kura. A nigdy nie słyszałem, by jakakolwiek kura rościła sobie pretensje do świata... Dlaczego wierzysz się i drepczesz w miejscu jak małpeczka? To, co mówię, powinno cię interesować. Wszak to historia”. (Sapkowski, *PJ*: 193) Elfy również podkreślają swój dobry kontakt z naturą i szydzą z ludzkiej gospodarki rolnej. A więc, elfy nie uznają istnienia różnic rasowych oraz nie akceptują najnowszych wydarzeń. A właśnie takie zachowanie, jak pisze w swojej pracy Szymon Cieśliński, które wyznacza się silnym pokreśleniem swej tożsamości oraz powracaniem do zdarzeń z przeszłości, grozi przecenieniem własnej wartości, popadnięciem w przesadę oraz dążeniem do osiągnięcia osobistego zysku cudzym kosztem. (Cieśliński, 2015: 56–57)

Podczas wybuchu wojny Królestw Północy z Nilfgaardem, elfy zachęczone propozycją Nilfgaardu, który obiecuje im przywrócenie ich utraconego królestwa, wolności oraz powrót do dawnych porządków, zaczynają się grupować się w oddziały Scoia'tael (w elfim języku słowo to oznacza Wiewiórki) i walczyć przeciwko ludziom. Ich hasłem jest: *Ludzi do morza!* Buntownicze elfie bandy, które liczą do dwudziestu głów, niekiedy więcej, same siebie nazywają komandami i są porównywane do zbójców, którzy zawsze grasowali w tych leśnych terenach, zanim one się tam pojawiły. Zbójcom jednak chodziło o łup, a elfy pragnęły przelewu ludzkiej krwi. Mszczą się na ludzkiej rasie niebywale krwawo i brutalnie, jak udowadnia następujący fragment: „*To wojna, Yennefer. Ta Rayla nie raz musiała widzieć towarzyszy broni, którzy wpadli żywi w łapy*

Wiewiórek. Powieszonych za ręce na drzewach jako cel dla strzał. Oślepionych, wykastrowanych, z nogami spalonymi w ogniskach. Okrucieństw, które popełniają Scoia'tael, nie powstydzilaby się sama Falka". (Sapkowski, CzP: 101) Do oddziałów buntowniczych elfów w pierwszym etapie wojny przyłączają się w mniejszej mierze również inni nieładzie, jak np. niziołki, gnomy i krasnoludy, lecz kiedy ludzie zaczną się mścić na ich niewinnych pobratymcach mieszkających wraz z ludźmi w miastach i zaczną ich prześladować, krasnoludy, gnomy oraz niziołki opuszczają wtedy te oddziały.

Driady są również znane ze swojej wrogości do ludzi, lecz w ich przypadku można to określić za obronę ich terytorium.

4.1.3 Stosunki pomiędzy nieładzmi

Konflikt między rasami nieładzkimi fragmentarycznie można dostrzec wyłącznie u elfów i krasnoludów. Nic w tym dziwnego, ponieważ te dwie rasy są bardzo odmienne. Elfy są dumne, eleganckie, posługują się wyszukaną mową oraz są miłośnikami sztuki. Natomiast krasnoludy są grubiańskie i lubią proste rozrywki. Elfy i krasnoludy ogólnie nie darzą się wzajemną sympatią. Ze słów krasnoluda Yarpem Zirgin wynika, że elfy przed wojną nie były przyjaźnie nastawione do krasnoludów, ale teraz, kiedy ich pozycja jest bardzo osłabiona, szukają sojuszników: „*Teraz to na wypródkę pchają się z przyjaźnią, teraz to jesteśmy bracia, teraz to zęby szczerzą, gadają: »my, pobratymcy«, »my, Starsze Ludy«. A dawniej, kur... Hm, hm... Dawniej to świszczały nam ich strzały koło uszu, gdyśmy...*” (Sapkowski, KE: 150)

Podczas pierwszych lat walki można było dostrzec, że do elfich leśnych band Scoia'tael dołączają również niektóre krasnoludy i niziołki, walcząc razem przeciwko ludziom, więc ich dawna niechęć do siebie została przewyciężona przez pragnienie buntu przeciwko ludzkiej dominacji.

Pozostałe rasy tolerują się i wzajemnie sobie pomagają. Przykładem tym są driady z Brokilonu, które jak było wspomniano w ich opisie, wiążą się z elfami celem reprodukcji oraz pomagają im w czasie walki udzielając im schronienia i pierwszej pomocy. Driady łączą z elfami silne powiązanie z naturą, długowieczność, wspólne zdolności jak: szybkość, zgrabność i wytrzymałość oraz nienawiść względem ludzi.

Gnomy i krasnoludy mieszkają zgodnie w Mahakamie, gdzie wspólnie zajmują się wyrobem przedmiotów żelaznych. Również w miastach często można spotkać gnomy zatrudnione w krasnoludzkich bankach albo pracujące na giełdach. Krasnoludy i gnomy są bardzo podobne do siebie jeśli chodzi o wygląd oraz charakter. Niziołki przedstawiono

w tekście jako rasę bezkonfliktową i nawet u nich można dostrzec podobieństwo z krasnoludami i gnomami: są niewysokie i także zaliczane są do tzw. rasy nie ludzkiej. Można by powiedzieć, iż ich wzajemne relacje niezwykle trafnie wyraża następujący fragment, potwierdzający, że te trzy rasy wzajemnie się tolerują i wolą swoje towarzystwo od ludzkiego: *„Krasnoludscy rzemieślnicy grupowali się wraz ze swymi uzbrojonymi po zęby pobratymcami, wynajętymi jako ochrona karawan kupieckich, i tolerowali obok siebie co najwyżej gnomów górników i farmerów niziołków”*. (Sapkowski, KE: 11)

Zakończenie

Celem niniejszej pracy licencjackiej było stworzenie opisu ras występujących w świecie wiedźmina, bohatera cyklu książkowego autorstwa Andrzeja Sapkowskiego oraz panujących pomiędzy nimi relacji na podstawie wybranej prozy, którą stanowiły: dwa tomy opowiadań pt. *Ostatnie Życzenie* i *Miecz Przeznaczenia*, samodzielne opowiadanie *Coś się kończy, coś się zaczyna* oraz tzw. *Saga o wiedźminie* zawierająca tomy pt. *Krew Elfów*, *Czas Pogardy*, *Chrzest Ognia*, *Wieża Jaskółki* oraz *Pani Jeziora*.

Celem wprowadzenia w początkowych rozdziałach pracy zostały podane wstępne informacje dotyczące autora oraz podstaw jego świata literackiego w postaci kosmogonii, geografii regionalnej oraz społecznej.

Kolejna część została poświęcona opisom ras, które w tekście literackim współżyją obok siebie, tworząc multikulturowe społeczeństwo oraz które uczestniczą w głównym konflikcie w postaci wojny, a więc opisom ludzi, elfów, krasnoludów, driad, niziołków i gnomów. W opisie ludzi został uwzględniony ich podział społeczny, ich ogólna charakterystyka jako rasy oraz krótki opis grup wyróżniających się w społeczeństwie swoimi zdolnościami: wiedźminów, czarodziejów, druidów oraz kapłanek. W charakterystykach elfów, krasnoludów, driad, niziołków i gnomów, póki pozwalały na to informacje zawarte w tekście, wymienione zostały podstawowe informacje dotyczące danej rasy, wyglądu zewnętrznego przedstawicieli tejże rasy (fizjonomia i sposób ubierania) oraz ich cechy charakteru wraz z posiadanymi zdolnościami. Większość stwierdzeń dotyczących cech lub zdolności danej rasy została uzasadniona cytatami. Pod koniec tej części niniejszej pracy zamieszczono również ogólny opis i problematykę dotyczącą potworów, które także są odmiennymi rasami zamieszkującymi wiedźmiński świat, lecz nie są integralną częścią społeczeństwa.

Ostatnią część pracy zajmuje analiza stosunków panujących pomiędzy rasami. Relacje te zostały przedstawione na płaszczyźnie ludzie – nieludzie. Podano przykłady dowodzące występowanie rasizmu w obu grupach. Opisano również wzajemne stosunki w obrębie ras nieludzkich, które, jak się okazało, są zależne od podobieństwa kulturowego, charakterologicznego oraz fizycznego danych ras. Dobre stosunki zaobserwować można na płaszczyźnie driady – elfy, krasnoludy – gnomy – niziołki; natomiast pewne napięcia we wzajemnych stosunkach widoczne są u krasnoludów i elfów.

Resumé

Cílem této bakalářské práce byl popis ras a vztahů mezi nimi v próze týkající se zaklínače, jejímž autorem je Andrzej Sapkowski. Jako literární zdroje byly zvoleny jeho sbírky povídek *Poslední přání* a *Meč osudu*, samostatná povídka *Něco končí, něco začíná* a *Sága o Zaklínači: Krev elfů, Čas opovržení, Křest ohněm, Věž vlaštovky* a *Paní jezera*. Byly zde uvedeny základní informace o autorovi a jeho literárním světě formou popisu jeho původu a regionální a společenské geografie. Dále na základě literárního textu a odborné literatury byly popsány rasy, které koexistují v multikulturním společenství a podílejí se na příběhu, tedy: lidé, elfové, trpaslíci, dryády, půlčící a gnómové. Také zde byla zmíněna problematika a obecný popis nestvůr, které jsou také odlišnými rasami, ale pohybují se na okraji společnosti nebo mimo ni. Poslední část práce je věnována vzájemným mezirasovým vztahům.

Bibliografia

Literatura podmiotu

1. Sapkowski, A., 2001, *Chrzest ognia*. Warszawa: superNOWA
2. Sapkowski, A., 2008, *Coś się kończy, coś się zaczyna – Coś się kończy, coś się zaczyna*. Warszawa: SuperNOWA
3. Sapkowski, A., 2014, *Czas pogardy*. Warszawa: superNOWA
4. Sapkowski, A., 2014, *Krew elfów*. Warszawa: superNOWA
5. Sapkowski, A., 2014, *Miecz przeznaczenia*. Warszawa: superNOWA
6. Sapkowski, A., 2014, *Ostatnie życzenie*. Warszawa: superNOWA
7. Sapkowski, A., 2014, *Pani Jeziora*. Warszawa: superNOWA
8. Sapkowski, A., 2014, *Wieża Jaskółki*. Warszawa: superNOWA

Literatura przedmiotu

1. Kaczor, K., 2006, *Geralt, czarownice i wampir. Recykling kulturowy Andrzeja Sapkowskiego*. Gdańsk: SŁOWO/OBRAZ TERYTORIA
2. Sapkowski, A., Bereś, S., 2005, *Historia i fantastyka*. Warszawa: superNOWA
3. Sapkowski, A., 2011, *Rękopis znaleziony w smoczej jaskini*. Warszawa: superNOWA
4. Żukowska, E., 2011, *Mitologie Andrzeja Sapkowskiego*. Gdańsk: Gdański Klub Fantastyki

Artykuły

1. Błaszowska, M., Jakubiak, M., 2015, Inni, obcy, potworni. Wokół zagadnień obcości i inności w cyklu wiedźmińskim — *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. Dudziński, R., Flamma, A., et al., Wrocław, s. 69–83.
2. Cieśliński, Sz., 2015, Mutant, odmieniec, wiedźmin. O problematyce rasizmu w wiedźmińskim cyklu Andrzeja Sapkowskiego — *Wiedźmin – bohater masowej wyobraźni*, red. Dudziński, R., Flamma, A., et al., Wrocław, s. 51–69.
3. Poradecki M., 2005, Światy i przyroda w literaturze fantasy — na podstawie utworów Tolkiena i Sapkowskiego, „*Folia Litteraria Polonica*”, nr 7, s. 495–514.

4. Rogoż, M., 2009, *Pomiędzy konwencją, cudownością a mimesis — różne wymiary świata przedstawionego w opowiadaniach Andrzeja Sapkowskiego Miecz przeznaczenia i Ostatnie życzenie.* — *Fantasy w Badaniach Naukowych*, red. Ratajczak, T., Trocha, B., Zielona Góra, s. 221–235.
5. Roszczyńska, M., 2009, *Etnologiczne konteksty fantasy (na podstawie cyklu o wiedźminie Andrzeja Sapkowskiego)* — *Fantasy w Badaniach Naukowych*, red. Ratajczak, T., Trocha, B., Zielona Góra, s. 99–116.
6. Wróblewska, A., 2016, *Jak napisać bestseller? O genezie popularności Wiedźmina z perspektywy socjologii literatury* — *Wiedźmin – polski fenomen popkultury*, red. Dudziński, R., Płoszaj, J., Wrocław, s. 87–101.

Źródła internetowe

1. *Wiedźmińska Wiki* [online]. © 2011 [cit. 2016-04-11]. Dostępne na: http://wiedzmin.wikia.com/wiki/Strona_g%C5%82%C3%B3wna
2. *Wikipedia – Wolna encyklopedia* [online]. © 2001-2016 [cit. 2016-04-11]. Dostępne na: https://pl.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Strona_g%C5%82%C3%B3wna

Adnotacja

Celem niniejszej pracy licencjackiej jest sporządzenie opisu różnych fantastycznych ras występujących w świecie wiedźmina, autorstwa słynnego polskiego pisarza fantastyki Andrzeja Sapkowskiego oraz stosunków zachodzących między nimi. Opis powstał w oparciu o wybraną literaturę podmiotu, którą stanowią przede wszystkim dwa zbiory opowiadań dotyczące wiedźmina Geralta oraz *Saga o wiedźminie*. W pracy zostały uwzględnione takie rasy jak: ludzie, elfy, krasnoludy, driady, niziołki i gnomy; skupiono się na ich charakterystyce rasowej oraz analizie ich wspólnych relacji. Podano również podstawowe informacje dotyczące autora, fundamentów świata przedstawionego oraz innych fantastycznych stworzeń żyjących w tym świecie.

słowa kluczowe: fantastyka, fantastyczne rasy, fantastyczne stworzenia, Andrzej Sapkowski, świat wiedźmina, opis ras, relacje rasowe

Abstract

The aim of this bachelor thesis is to describe different fantasy races and their relations between each other in the witcher's universe whose author is the famous Polish fantasy writer Andrzej Sapkowski. The description is based on selected subject literature, which mainly consists of two short story collections and the saga about the witcher Geralt. This thesis focuses on races such as people, elves, dwarves, dryads, halflings and gnomes providing their general racial characterisation and analysis of their interracial relations. This thesis also contains basic information about the author, foundations of the aforementioned world and other fantasy creatures that use to live in this environment.

key words: fantasy, fantasy races, fantasy creatures, Andrzej Sapkowski, witcher's universe, racial classification, relations between races