

CZARNOKSIĘŻNIK I KRYSTAŁ

STEPHEN
KING



MROCZNA WIEŻA IV

STRESZCZENIE

Czarnoksiężnik i kryształ to czwarty tom długiej opowieści, zainspirowanej poematem Roberta Browninga *Sir Roland pod Mroczną Wieżą stanął*.

Pierwszy tom pt. *Roland* opowiada o tym, jak rewolwerowiec z Gilead ściga i dogania Waltera, człowieka w czerni, który udawał przyjaciela jego ojca, w rzeczywistości jednak służył wielkiemu czarodziejowi Martenowi. Dopadnięcie Waltera, niebędącego w pełni człowiekiem, nie jest celem Rolanda, lecz jedynie środkiem prowadzącym do celu – Roland próbuje dotrzeć do Mrocznej Wieży. Jest przekonany, że tam będzie mógł powstrzymać proces destrukcji Świata Pośredniego, a może nawet odwrócić go.

Roland z Gilead jest kimś w rodzaju rycerza – ostatniego z rycerzy – a Mroczna Wieża to jego obsesja. Wiemy, że tylko dla niej żyje. Dowiadujemy się o przedwczesnej inicjacji Rolanda, sprowokowanej przez Martena, który uwiódł jego matkę. Marten spodziewał się, że Roland nie przetrzyma próby i zostanie „wysłany na zachód”, na zawsze pozbawiony szansy na przejęcie rewolwerów ojca. Chłopiec jednak rujnuje plany czarodzieja i przechodzi próbę walki, przede wszystkim dzięki mądrym wyborowi broni.

Dowiadujemy się także, że świat Rolanda jest powiązany z naszym w jakiś ważny i straszny sposób. Po raz pierwszy orientujemy się w tym, gdy na pustyni, w opuszczonej stacji na trasie dyliżansów, rewolwerowiec spotyka Jake’a, chłopca mieszkającego w Nowym Jorku w 1977 roku. Między tym światem a naszym istnieją drzwi;

takimi drzwiami może być śmierć, a Jake trafia do Świata Pośredniego właśnie przez śmierć; popchnięty wpada pod samochód i ginie pod jego kołami na Czterdziestej Trzeciej Ulicy. Popchnął go mężczyzna nazwiskiem Jack Mort... tylko że w mózgu Morta krył się i kierował jego ręką stary wróg Rolanda, Walter.

Nim Rolandowi uda się dopaść Waltera, Jake ginie ponownie, tym razem dlatego, że rewolwerowiec, postawiony przed okrutnym wyborem: życie symbolicznego syna lub Mroczna Wieża, wybiera Wieżę. Jake spada w przepaść, a jego ostatnie słowa brzmią: „Idź więc. Są inne światy niż ten”.

Do spotkania Waltera i Rolanda dochodzi nad Morzem Zachodnim. W czasie długiej, nocnej rozmowy człowiek w czerni przepowiada Rolandowi przyszłość za pomocą dziwnej talii kart tarota. Zwraca jego uwagę na trzy z nich: Więźnia, Władczynię Mroku i Śmierć (lecz jeszcze nie dla ciebie, rewolwerowcze).

Tom drugi, *Powołanie Trójki* rozpoczyna się na brzegu Morza Zachodniego. Rewolwerowiec budzi się z długiego snu po rozmowie z Walterem i widzi, że umarł on dawno i jego zetłale kości zmieszały się z innymi, zalegającymi dookoła. Wyczerpany Roland zaatakowany zostaje przez zgłodniałe homarokoszmary i poważnie ranny: traci wskazujący i środkowy palec prawej ręki. Homarokoszmary są jadowite; ruszając w drogę wzdłuż brzegu Morza Zachodniego, rewolwerowiec jest ciężko chory, prawdopodobnie umierający.

W czasie tej wędrówki Roland napotyka stojące na plaży drzwi. Otwierają się one na Nowy Jork w trzech różnych „niegdyś”. Z 1987 roku Roland powołuje Eddiego Deana, Więźnia, niewolnika heroiny, z 1964 Odette Susannah Holmes, kobietę, która straciła obie nogi w wypadku w metrze... tylko że nie był to wypadek. Jest ona prawdziwą Władczynią Mroku; w duszy tej zaangażowanej społecznie zamożnej Murzynki ukrywa się druga osobowość – gwałtowna, wściekła i sprytna Detta Walker. Gdy zostaje powołana, jej pierwszą myślą jest zabić Rolanda i Eddiego.

Miedzy tymi dwoma „niegdyś”, w 1977 roku, Roland wchodzi w zdeprawowany, chory mózg Jacka Morta, który skrzywdził Odettę dwukrotnie. Człowiek w czerni powiedział: „Śmierć, lecz jeszcze nie dla ciebie, rewolwerowcze”. Mort nie jest także przepowiedzianym przez Waltera „trzecim”. Roland zapobiega zamordowaniu Jake’a Chambersa, którego w innym niegdyś Mort wepchnął pod samochód,

a wkrótce potem sam Mort ginie pod kołami wagonu metra, w którym w 1959 roku straciła nogi Odetta. Szalony umysł Morta nie zostaje powołany do Świata Pośredniego, a Roland myśli: „któż chciałby mieć przy sobie kogoś takiego?”.

Za bunt przeciw przepowiedzianej przyszłości trzeba jednak zapłacić; płaci się za wszystko, prawda? Ka, *robaki* – powiedziałaby pewnie dawny nauczyciel Rolanda, Cort – *jest jak wielkie koło, toczące się bez najmniejszej przerwy. Nie stawajcie przed nim, kiedy się toczy, bo zmiażdży wasze głupie lby i tchórzliwe serduszka.*

Roland sądzi, że powołał troje w Eddiem i Odetcie, ponieważ Odetta jest podwójną osobowością, lecz kiedy zmienia się ona w Susannah (przede wszystkim dzięki miłości i odwadze Eddiego), rewolwerowiec orientuje się, że zaszła pomyłka. Cierpienie sprawiają mu także powracające wspomnienia Jake’a i pamięć jego słów o dwóch światach. Jakaś część umysłu rewolwerowca *wie*, że chłopca *nigdy nie było!* Zapobiegając wepchnięciu Jake’a pod samochód, który miał go zabić, Roland stworzył paradoks czasowy, doprowadzający go powoli do szaleństwa. A w naszym świecie paradoks ten powoli doprowadza do szaleństwa Jake’a.

Ziemie jałowe, trzeci tom serii, rozpoczyna się tym właśnie paradoksem. Po zabiciu gigantycznego niedźwiedzia imieniem Mir (tak nazywali go dawni ludzie, którzy panicznie się go bali) lub Shardik (tak nazywali go Wielcy Dawni, którzy go zbudowali... albowiem niedźwiedź ten okazuje się cyborgiem) Roland, Eddie i Susannah, cofając się jego śladem, odkrywają ścieżkę Promienia. Istnieje sześć Promieni łączących dwanaście portali wyznaczających granice Świata Pośredniego. W miejscu, gdzie się krzyżują, w centrum świata Rolanda i – być może – wszystkich innych światów, według najgłębszego przekonania rewolwerowca i jego przyjaciół, stoi Mroczna Wieża, do której tak uparcie dążą.

Eddie i Susannah nie są już więźniami w Świecie Pośrednim. Zakochani w sobie, na dobrej drodze do zostania rewolwerowcami, stali się pełnoprawnymi uczestnikami wyprawy Rolanda i z własnej woli towarzyszą mu w drodze wzdłuż ścieżki Promienia.

Niedaleko Bramy Niedźwiedzia, w mówiącym kręgu, paradoks czasowy zostaje rozwiązany przez powołanie prawdziwego trzeciego. Pod koniec niebezpiecznego rytuału, podczas którego Eddie, Susannah, Roland i Jake zachowują się z honorem i pamiętają oblicza ojców, do

Świata Pośredniego powraca Jake. Wkrótce czwórka bohaterów zmienia się w piątkę; chłopiec zaprzyjaźnia się z billy-bumblerem. Bumlery, przypominające krzyżówkę borsuka, szopa i psa, potrafią mówić, a raczej naśladować ludzką mowę. Jake nazywa swego przyjaciela Ejem.

Piątka wędrowców kieruje się w stronę Ludu, wielkiego zrujnowanego miasta, w którym zdegenerowani potomkowie dwóch frakcji, Młodych i Siwych, walczą ze sobą, nie pojmując już o co i dlaczego. Przed dotarciem do miasta trafiają do miasteczka River Crossing. Mieszkający tam starzy ludzie rozpoznają w Rolandzie rycerza, rewolwerowca będącego reliktem dawnych czasów „nim świat poszedł naprzód”, i ze złością przyjmują go wraz z jego przyjaciółmi. W rozmowie opowiadają pielgrzymom o pociągu jednoszynowym, który, być może, w dalszym ciągu jeździ z miasta Lud, przez ziemie jałowe, ku Mrocznej Wieży.

Jake’a informacja ta przeraża, ale nie zaskakuje. Tuż przed powrotem do Świata Pośredniego, w Nowym Jorku, w księgarni będącej własnością mężczyzny o nieprzypadkowym być może nazwisku Calvin Tower (Wieża) chłopiec kupił dwie książki: *Zagadeczki! Łamigłówki dla wszystkich!*, z wydartymi rozwiązaniami, i *Charliego Puf-Puf*, przeznaczoną dla dzieci historyjkę o pociągu. Pozornie jest to zabawna opowieść, ale Jake wyczuwa, że w Charliem nie ma nic zabawnego, że budzi strach, Roland zaś wie coś nader niepokojącego: w Wysokiej Mowie jego świata słowo *char* oznacza śmierć.

Ciotka Talitha, matrona populacji River Crossing, daje Rolandowi srebrny krzyżyk na łańcuszku i wędrowcy ruszają swoją drogą. Przed Ludem natykają się na strzaskany samolot z naszego świata, niemiecki myśliwiec z lat trzydziestych. Za sterami pozostały zwłoki potężnie zbudowanego pilota, najprawdopodobniej legendarnego, na pół mitycznego bandyty Davida Quicka.

Podczas przekraczania rzeki Send po walącym się moście Jake i Ej omal nie giną. Wypadek ten rozprasza uwagę Rolanda, Eddiego i Susannah, co sprawia, że cała piątka osaczona zostaje przez chorego (i śmiertelnie niebezpiecznego) bandytę, Gashera, który porывa Jake’a i prowadzi go do podziemnej kryjówki ostatniego wodza Siwych, Tik-Taka. Jego prawdziwe nazwisko brzmi Andrew Quick; jest on prawnukiem Davida Quicka, pilota, który próbował wylądować

pod miastem samolotem z innego świata.

Roland i Ej ruszają tropem Jake'a, a Eddie i Susannah znajdują Kolebkę Ludu i budzą uśpionego Blaine'a Mono. Blaine jest ostatnim pozostającym ponad ziemią narzędziem wielkiego podziemnego systemu komputerowego miasta Lud. Interesują go wyłącznie zagadki. Obiecuje zawieźć wędrowców aż do ostatniej stacji trasy, jeśli rozwiążą zadane przez niego zagadki. Informuje ich też, że jeśli nie rozwiążą, będą w stanie podjąć tylko jedną podróż: do polany u kresu drogi. Innymi słowy, obiecuje im śmierć, i to nie samotną, ma bowiem zamiar uwolnić śmiertcionośny gaz paraliżujący, który zabije wszystkich przebywających w mieście: Młodych, Siwych i rewolwerowców.

Roland uwalnia Jake'a. Pozostawia Andrew Quicka martwego, tyle że... Andrew Quick żyje. Półślepy, ze straszną raną głowy, uratowany zostaje przez mężczyznę nazywającego samego siebie Richardem Fanninem oraz Wiecznym Przybyszem, przed którym Walter ostrzegął Rolanda.

Roland i Jake spotykają się z Eddiem i Susannah w Kolebce Ludu. Susannah z pomocą „tej suki” Detty Walker rozwiązuje zagadkę wymyśloną przez sztuczną inteligencję. Wędrowcy wchodzą na pokład Blaine'a, z konieczności ignorując przerażające ostrzeżenia, które wysyła im „zdrowa”, lecz fatalnie słaba część mózgu Blaine'a, nazwana przez Eddiego „Małym Blaine'em”. Dowiadują się, że sterowany przez sztuczną inteligencję pociąg ma zamiar popełnić samobójstwo wraz z nimi. Fakt, że „fizycznie” inteligencja ta pozostaje w mieście, a czerwony pociąg oddala się od niej z prędkością dochodzącą do ośmiuset mil na godzinę, w niczym nie poprawia sytuacji.

Tylko jedno może ocalić bohaterów: zagadki, które Blaine kocha nad życie. Roland z Gilead proponuje rozegranie turnieju. Tą właśnie propozycją kończą się *Ziemie jałowe* i zaczyna *Czarnoksiężnik i kryształ*.

ZADAJ MI ZAGADKĘ – zachęcał Blaine.

– CO POWIEDZIAŁEŚ? – pełen niedowierzania głos Dużego Blaine’a ponownie upodobił się do głosu jego brata-bliźniaka, z którego istnienia nie zdawał sobie sprawy.

– Powiedziałem, że cię pieprzę – odparł chłodno Roland – ale jeśli nie jesteś w stanie tego zrozumieć, Blaine, to powiem jaśniej. Nie. Odpowiedź brzmi „nie”.

Przez bardzo długą chwilę Blaine milczał, a kiedy postanowił odpowiedzieć, nie uczynił tego słowami. Ściany, podłoga i sufit znów zaczęły odbarwiać się i znikać. W ciągu dziesięciu sekund Kabina Baronów ponownie przestała istnieć. Pociąg jechał teraz przez góry, które wcześniej widzieli na horyzoncie: olowianoszare szczyty pędziły ku nim jak wichry, a potem zostawały w tyle, odsłaniając jałowe doliny, w których pełzały chrząszcze wielkości żółwi morskich. Roland zobaczył, jak z jednej z jaskiń nagle wyskoczyło coś podobnego do wielkiego węża. Schwyciło żuka i wciągnęło go do pieczary. Nigdy nie widział takiej krainy ani takich zwierząt, na widok których przechodził go dreszcz. Były wrogie, lecz nie na tym polegał problem. Chodziło o to, że to wszystko było *obce*. Jakby Blaine przewiózł ich na inny świat.

– MOŻE POWINIENEM WYKOLEIĆ SIĘ TUTAJ – odezwał się po pewnym czasie Blaine. Mówił z namysłem, lecz w jego głosie rewolwerowiec wyczuwał skrywaną wściekłość.

– Może – przytaknął obojętnie.

Wcale nie było mu to obojętne i wiedział, że komputer być może potrafi odczytać jego prawdziwe uczucia. Blaine powiedział im, że dysponuje takim sprzętem, i chociaż Roland był pewien, że komputer potrafi kłamać, w tym wypadku nie miał powodu wątpić w prawdziwość jego słów. Gdyby Blaine rzeczywiście wykrył napięcie w głosie rewolwerowca, gra byłaby skończona. Pociąg był niewiarygodnie zmyślną maszyną... ale mimo wszystko tylko maszyną. Być może nie zdołałby zrozumieć, że ludzie często są w stanie podjąć działania sprzeczne z ich wszystkimi emocjami. Gdyby w głosie rewolwerowca wykrył lęk, zapewne założyłby, że Roland blefuje. Taka pomyłka mogłaby zabić ich wszystkich.

– JESTEŚ NIEUPRZEJMY I AROGANCKI – rzekł Blaine. – TE CECHY MOŻE WYDAJĄ SIĘ INTERESUJĄCE TOBIE, ALE NIE MNIE.

Twarz Eddiego zdradzała głęboki niepokój. Bezgłośnie powiedział: *Co ty wyprawiasz?*, lecz Roland zignorował go. Był zajęty Blaine’em i doskonale wiedział, co robi.

– Och, potrafię być jeszcze bardziej nieuprzejmy.

Roland z Gilead rozplótł ręce i powoli wstał. Wydawało się, że stoi w powietrzu na lekko rozstawionych nogach, z prawą dłonią na biodrze, a lewą na wykładanej sandałowym drewnem rękojeści rewolweru. Stał tak jak wielekroć przedtem na zakurzonych uliczkach dziesiątków zapomnianych miasteczek, w tuzinach usianych głazami kanionów, w niezliczonych knajpach z ich zapachem skwaśniałego piwa i zjełczałego tłuszczu. Dla niego był to kolejny pojedynek na jeszcze jednej opustoszałej uliczce. To wszystko i to mu wystarczało. Oto *khef*, *ka* i *ka-tet*. To, że zawsze dochodzi do rozstrzygającego pojedynku, było niezaprzeczalnym faktem jego życia i osią, wokół której obracało się jego własne *ka*. A to, że tę walkę stoczy na słowa, a nie na kule, w niczym nie zmieniał sytuacji. I tak będzie to walka na śmierć i życie. Unoszący się wokół zapach śmierci był równie wyczuwalny i silny jak odór bagiennego gazu. Nagle, jak zawsze, ogarnął go lodowaty spokój i przestał być sobą.

– Mogę nazwać cię bezmyślną, pustogłową, głupią, arogancką maszyną. Mogę nazwać cię nędznym, bezmyślnym tworem, który ma tyle rozumu, co wiatr świszczący w dziupli.

– PRZESTAŃ.

Roland ciągnął tym samym tonem, kompletnie ignorując Blaine’a.

– Niestety moją nieuprzejmość nieco ogranicza fakt, że jesteś tylko maszyną... tym, co Eddie nazywa gadżetem.

– JESTEM NIE TYLKO...

– Na przykład nie mogę nazwać cię skurwysynem, bo nie urodziłeś się i nie masz matki. Nie mogę powiedzieć, że jesteś gorszy od najgorszego żebraka, który kiedykolwiek tarzał się w rynsztokach najpodlejszych zaułków, gdyż nawet on jest lepszy od ciebie: nie masz kolan, na których mógłbyś się czołgać, i nie upadłbyś na nie, gdybyś nawet je miał, ponieważ nie rozumiesz, czym jest ludzkie miłosierdzie. Nie mogę też nazwać cię kutasem, bo go nie masz.

Roland przerwał, by zaczerpnąć powietrza. Jego towarzysze czekali z zapartym tchem. W kabinie zalegała głucha cisza. Blaine oniemiał.

– Natomiast mogę nazwać cię wiarołomcą, który pozwolił swej jedynej towarzysze popełnić samobójstwo, tchórzem napawającym się dręczeniem głupców i mordowaniem niewinnych, oszalałym i bełkoczącym mechanicznym goblinem, który...

– ROZKAZUJĘ CI PRZESTAĆ ALBO ZARAZ WAS ZABIJĘ!

Oczy Rolanda rozjarzyły się tak groźnym blaskiem, że Eddie aż się wzdrygnął. Obok usłyszał westchnienia Jake'a i Susannah.

– Zabij, jeśli chcesz, ale nie próbuj mi rozkazywać! – ryknął rewolwerowiec. – Zapomniałeś oblicza tego, kto cię stworzył! A teraz zabij nas albo milcz i słuchaj mnie, Rolanda z Gilead, syna Stevena, rewolwerowca i pana pradawnej krainy! Nie wędrowałem przez taki kawał świata i tyle lat, żeby słuchać twojej dziecinnej paplaniny! Rozumiesz? Teraz ty będziesz mnie słuchał!

Zapadła głęboka cisza. Wszyscy wstrzymali oddech. Roland surowo spoglądał przed siebie, z podniesioną głową i dłońią na kolbie rewolweru.

Susannah Dean uniosła dłoń do ust, zasłaniając uśmiech, jaki mógłby pojawić się na wargach kobiety dotykającej jakiejś nowej części garderoby – na przykład kapelusza – żeby upewnić się, że jest na swoim miejscu. Obawiała się, że jej życie za chwilę się skończy, a mimo to w tym momencie czuła nie strach, lecz dumę. Zerknęła w lewo i zobaczyła, że Eddie z uśmiechem i zdumieniem spogląda na Rolanda. Wyraz twarzy chłopca był jeszcze łatwiejszy do odczytania: malował się na niej nieskrywany podziw.

– Powiedz mu! – szepnął Jake. – Niech wie! Teraz!

– Lepiej słuchaj, co ci mówi – dodał Eddie. – On naprawdę wcale

się ciebie nie boi, Blaine. Nie na darmo nazywają go Wściekłym Psem z Gilead.

Po długiej, długiej chwili Blaine zapytał:

– CZY TAK CIĘ NAZYWAJĄ, ROLANDZIE, SYNU STEVENA?

– Być może – przyznał Roland, spokojnie stojąc nad pustymi górami.

– NA CO MI WASZE TOWARZYSTWO, JEŻELI NIE CHCECIE MI ZADAWAĆ ZAGADEK? – zapytał Blaine. Teraz przypominał rozkapryszone, nadąsane dziecko, którego nie położono w porę spać.

– Nie powiedziałem, że nie chcemy – rzekł Roland.

– NIE? – W głosie Blaine’a usłyszeli niedowierzanie. – NIE ROZUMIEM, A JEDNAK ANALIZA GŁOSU WSKAZUJE NA RACJONALNE PRZESŁANKI. WYJAŚNIJ MI TO, PROSZĘ.

– Powiedziałeś, że chcesz usłyszeć je *natychmiast* – odparł Roland. – Właśnie na to nie wyraziłem zgody. Twoje zachowanie było niedopuszczalne.

– NIE ROZUMIEM.

– Byłeś nieuprzejmy. Czy teraz rozumiesz?

Zapadło długie, pełne namysłu milczenie.

– JEŚLI TO, CO POWIEDZIAŁEM, UZNAŁEŚ ZA NIEGRZECZNE, TO PRZEPRASZAM.

– Przeprosiny przyjęte, Blaine. Jest jednak poważniejszy problem.

– WYJAŚNIJ.

W głosie Blaine’a pojawiła się niepewność, co wcale nie zdziwiło Rolanda. Komputer od dawna nie zaznał innych ludzkich reakcji niż ignorancja, służalczość czy przesądny lęk. Jeśli kiedyś spotkał się z przejawami ludzkiej odwagi, to bardzo dawno temu.

– Wyłącz obraz, a zrobię to.

Roland usiadł, jakby uznając, że to wyklucza dalsze spory i perspektywę rychłej śmierci. Blaine wykonał, co mu kazano. Ściany znów zabarwiły się i zasłoniły koszmarny krajobraz. Migoczący punkcik na mapie znajdował się już blisko kółka z napisem Candleton.

– W porządku – powiedział Roland. – Nieuprzejmość można wybaczyć, Blaine. Tak uczono mnie za młodu i glina zastygła w taki kształt, jaki sformowała dłoń artysty. Uczono mnie jednak, że głupota jest niewybaczalna.

– POD JAKIM WZGLĘDEM OKAZAŁEM SIĘ GŁUPI, ROLANDZIE Z GILEAD? – zapytał złowrogo Blaine.

Susannah nagle pomyślała o kocie przyczajonym przy mysiej dziurze, z lekko poruszającym się ogonem i błyszczącymi zielonymi ślepiami.

– Mamy coś, czego pragniesz – odparł Roland – ale jedyną nagrodą, jaką za to proponujesz, jest śmierć. To głupota.

Zapadła długa cisza. Blaine rozważał tę odpowiedź. Potem rzekł:

– MÓWISZ PRAWDĘ, ROLANDZIE Z GILEAD, LECZ JESZCZE NIE DOWIODŁEŚ JAKOŚCI SWOICH ZAGADEK. NIE NAGRODZĘ WAS ŻYCIEM ZA KIEPSKIE ZAGADKI.

Roland skinął głową.

– Rozumiem, Blaine. Teraz posłuchaj i postaraj się zrozumieć. Moi przyjaciele znają już część tej opowieści. Kiedy byłem chłopcem w baronii Gilead, każdego roku urządzano siedem festynów: Zimowy, Szerokiej Ziemi, Siewu, Środka Lata, Pełnej Ziemi, Żniw oraz Końca Roku. Zagadki stanowiły ważną część każdego z nich, a podczas festynów Szerokiej Ziemi i Pełnej Ziemi były najważniejszym punktem programu, gdyż z opowiadanych zagadek przepowiadano dobre lub złe zbiory.

– TO PRZESĄD NIEOPIERAJĄCY SIĘ NA FAKTACH – rzekł Blaine. – IRYTUJĄCY I NIEPOKOJĄCY.

– Oczywiście, że to przesąd – zgodził się Roland – ale zdziwiłbyś się, jak często te przepowiednie się sprawdzały. Na przykład taka zagadka, Blaine: jaka jest różnica między stogiem a kwoką?

– BARDZO STARA ZAGADKA I NIEZBYT INTERESUJĄCA – powiedział Blaine, lecz sprawiał wrażenie zadowolonego, że ma coś do rozwiązania. – STÓG TO DUŻA KUPA, A KWOKA TO KURZA DUPA. ZAGADKA OPARTA NA FONETYCZNEJ ZBIEŻNOŚCI WYRAZÓW. PODOBNA, OPOWIADANA W WYMIARZE, W KTÓRYM ISTNIEJE BARONIA NOWEGO JORKU, BRZMI NASTĘPUJĄCO: NA CZYM POLEGA RÓŻNICA MIĘDZY CYRKLEM A ZDANIEM ZŁOŻONYM?

– Nasz nauczyciel angielskiego powtarzał nam ją przynajmniej raz w roku: Cyrkiel przedziela prostą i daje odcinek, a zdania złożone oddziela przecinek – wtrącił się Jake.

– TAK – przyznał Blaine. – BARDZO STARA I GŁUPIA ZAGADKA.

– Chociaż raz muszę przyznać ci rację, kolego – rzekł Eddie.
– CHĘTNIE POSŁUCHAM JESZCZE O KONKURSACH ZAGADEK, ROLANDZIE, SYNU STEVENA. TO BARDZO INTERESUJĄCE.

– Podczas festynu Szerokiej Ziemi i Pełnej Ziemi od szesnastu do trzydziestu zawodników zbierało się w samo południe w Sali Przodków, której drzwi były wówczas otwarte. Tylko w te dni pospółstwo – kupcy, wieśniacy, rzemieślnicy i tym podobni ludzie – mogli wejść do Sali Przodków, co też tłumnie robili.

Oczy rewolwerowca przybrały nieobecny i senny wyraz. Jake widział to spojrzenie w swoim poprzednim, mgliście pamiętanym życiu, gdy Roland opowiadał mu, jak razem ze swoimi przyjaciółmi, Cuthbertem i Jamiem, zakradli się kiedyś na balkon tejże sali, aby zobaczyć jakiś rytualny taniec. Roland mówił o tym Jake'owi, kiedy razem wędrowali przez góry tropem Waltera.

Marten siedział obok mojej matki i ojca – powiedział Roland. Poznałem ich z daleka, a kiedy tańczyła z Martenem, powoli wirując, inni zrobili im miejsce, a potem bili brawo. Rewolwerowcy jednak nie klaskali...

Jake z zaciekawieniem patrzył na Rolanda, zastanawiając się, skąd przybył ten dziwny, tajemniczy człowiek... i po co.

– Na środku sali ustawiano wielką beczkę – ciągnął Roland – i każdy z uczestników konkursu wrzucał do niej garść zwitków kory z wypisanymi na nich zagadkami. Niektóre były stare, zasłyszane od starszych... a nawet czasem wyczytane w księgach... lecz wiele ułożono specjalnie na tę okazję. Trzej sędziowie, wśród których zawsze był jeden rewolwerowiec, wydawali werdykt po przeczytaniu każdej z nich i akceptowano je tylko wtedy, kiedy oni je zaaprobowali.

– TAK, ZAGADKI WYMAGAJĄ STARANNEJ OCENY – przyznał Blaine.

– Na tym polegał konkurs – mówił dalej rewolwerowiec. Kąciki jego warg uniosły się w nikłym uśmiechu na wspomnienie tamtych dni, gdy był w wieku tego posiniaczonego chłopca, siedzącego tu z billy-bumblerem na kolanach. – I trwał wiele godzin. Uczestnicy stali szeregiem na środku Sali Przodków. Miejsce w szeregu zależało od wyników, a ponieważ znacznie lepiej było stać na końcu szeregu niż na początku, wszyscy mieli nadzieję na wysoki numer. Zwycięzca musiał podać poprawne rozwiązanie chociaż jednej zagadki.

– OCZYWIŚCIE.

– Każdy mężczyzna i każda kobieta... gdyż wśród najlepszych zawodników z Gilead było kilka kobiet... po podejściu do beczki wyciągali zwitek z zagadką i wręczali go Mistrzowi. Ten odczytywał zagadkę i jeśli pozostała nierozwiązana, gdy przesypał się piasek w trzyminutowej klepsydze, zawodnik musiał wyjść z szeregu.

– I TĘ SAMĄ ZAGADKĘ ZADAWANO NASTĘPNEMU W KOLEJCE?

– Tak.

– ZATEM MIAŁ WIĘCEJ CZASU DO NAMYSŁU.

– Tak.

– ROZUMIEM. DLA MNIE BOMBA.

Roland zmarszczył brwi.

– Bomba?

– Chciał powiedzieć, że to niezła zabawa – pospiesznie wyjaśniła Susannah.

Roland wzruszył ramionami.

– Pewnie dla widzów, ale uczestnicy traktowali to bardzo poważnie, więc po zakończeniu konkursu i wręczeniu nagrody często dochodziło do kłótni i bijatyk.

– CO BYŁO NAGRODĄ?

– Największa gęś w baronii. I co roku zabierał ją do domu mój nauczyciel Cort.

– MUSIAŁ ZNAĆ MNÓSTWO ZAGADEK – rzekł z szacunkiem Blaine. – CHCIAŁBYM, ŻEBY TU BYŁ.

To jest nas dwóch – pomyślał Roland.

– Teraz dochodzę do mojej propozycji – powiedział.

– WYSŁUCHAM JEJ Z WIELKIM ZAINTERESOWANIEM, ROLANDZIE Z GILEAD.

– Urządźmy sobie festyn. Ty nie będziesz zadawał zagadek, ponieważ wolisz usłyszeć nowe, niż powtarzać te, których na pewno znasz miliony...

– WŁAŚNIE.

– Poza tym większości i tak nie zdołalibyśmy rozwiązać – ciągnął Roland. – Jestem pewien, że znasz takie zagadki, które zaskoczyłyby nawet Corta, gdyby wylosował je z beczki.

Wcale nie był tego pewien, ale użył już kija, a teraz przyszła chwila na marchewkę.

– OCZYWIŚCIE – przytaknął Blaine.

– Proponuję, żeby zamiast gęsi nagrodą było nasze życie – oświadczył Roland. – Jadąc, będziemy zadawać ci zagadki. Jeśli rozwiązesz je wszystkie, zanim dotrzemy do Topeki, będziesz mógł zrealizować swój pierwotny plan i zabić nas. Oto twoja gęś. Jeśli jednak my cię pokonamy, jeżeli w książce Jake’a lub w naszej pamięci znajdzie się jakaś zagadka, której nie znasz i nie potrafisz rozwiązać, to dowiedzies nas do Topeki i pozwolisz nam odejść. Oto nasza gęś.

Cisza.

– Zrozumiałeś?

– TAK.

– Zgadzasz się?

Blaine Mono znowu milczał. Eddie siedział sztywno, obejmując ramieniem Susannah i spoglądając na sufit Kabiny Baronów. Jake delikatnie głaskał Eja, omijając zlepione krwią futerko w tych miejscach, gdzie bumbler miał skaleczenia od noża. Czekali, aż Blaine – prawdziwy Blaine, pozostający daleko w tyle, żyjąc swym niby-życiem pod miastem, którego mieszkańców pozabijał – rozważy propozycję.

– TAK – rzekł w końcu Blaine. – ZGADZAM SIĘ. JEŚLI ROZWIĄŻĘ WSZYSTKIE WASZE ZAGADKI, ZABIORĘ WAS ZE SOBĄ TAM, GDZIE KOŃCZĄ SIĘ WSZYSTKIE TORY. JEŚLI KTOŚ Z WAS ZADA MI ZAGADKĘ, KTÓREJ NIE ZDOŁAM ROZWIĄZAĆ, DARUJĘ WAM ŻYCIE I ZAWIOŻĘ DO TOPEKI, GDZIE WYSIĄDZIECIE I RUSZYCIE W DALSZĄ DROGĘ DO MROCZNEJ WIEŻY. CZY DOBRZE ZROZUMIAŁEM WARUNKI I SENS TWOJEJ PROPOZYCJI, ROLANDZIE, SYNU STEVENA?

– Tak.

– BARDZO DOBRZE, ROLANDZIE Z GILEAD.

– BARDZO DOBRZE, EDDIE Z NOWEGO JORKU.

– BARDZO DOBRZE, SUSANNAH Z NOWEGO JORKU.

– BARDZO DOBRZE, JAKE’U Z NOWEGO JORKU.

– BARDZO DOBRZE, EJU ZE ŚWIATA POŚREDNIEGO.

Słyszac swoje imię, Ej na moment podniósł łebek.

– JESTEŚCIE *KA-TET*; JEDNOŚCIĄ Z WIELU. TAK JAK JA. TERAZ MUSIMY DOWIEŚĆ, CZYJE *KA-TET* JEST SILNIEJSZE.

Zapadła długa cisza, przerywana tylko miarowym pulsowaniem

silników, niosących ich przez ziemie jałowe ku Topece, gdzie kończył się Świat Pośredni, a zaczynał Świat Końcowy.

– A ZATEM – zawołał Blaine – ZARZUĆCIE SIECI, WĘDROWCY! ZADAWAJCIE SWOJE PYTANIA. NIECH ZACZNIE SIĘ TURNIEJ.