

**TERRY PRATCHETT**

**&**

**STEPHEN BRIGGS**

# **ŚWIAT DYSKU**

## **MAPA**

(Przełożył: Piotr W. Cholewa) POTRZEBOWAŁEM MAPY --  
TERRY PRATCHETT, listopad 1995

Mówiłem, że nigdy nie będzie mapy świata Dysku. I oto jest. No cóż... Nie wyraziłem się aż tak stanowczo. Ale naprawdę martwiła mnie szkoła pisania fantasy, której dewizą jest "najpierw mapa, potem kronika sagi". Mapa powinna przedstawiać coś, co w pewnym materialnym sensie już istnieje. Rysowanie krętej rzeki między szpiczastymi górami, zanim naprawdę zbuduje się świat, to przywilej zarezerwowany dla bogów.

Kiedy jednak powstawały kolejne powieści cyklu, stało się oczywiste, że świat Dysku już istnieje. Ludzie bez przerwy przysyłają mi mapy, które zwykle wyglądają całkiem jak szkice, jakie rysowałem przez lata. Czasami popełniają błędy. Ale często mają wiele racji.

W każdym razie potrzebowałem mapy. Czytelnicy są spostrzegawczy. Zauważają drobne szczegóły. Jeśli podróż, który w jednej książce zajmuje komuś trzy dni, w innej komuś innemu zajmuje dwie godziny, padają ostre sformułowania. Wchodzi w życie ironia.

Poza tym, po osiemnastu książkach, świat albo ma już jakiś kształt,

albo coś się zupełnie nie wydało.

Raz jeszcze Stephen Briggs przeczytał wszystkie książki i pliki notatek, po czym spędził mnóstwo czasu, zapewne przesuwając wycięte kontynenty po wielkim papierowym kole.

Kiedy ukazała się poprzednia mapa, "Ulice Ankh-Morpork", czytelnicy pytali mnie, czy takie zakonserwowanie wyobraźni nie przeszkodzi przyszłym opowieściom. Cóż, mapy Londynu czy Nowego Jorku istnieją już od jakiegoś czasu, a jednak miasta jako miejsca akcji wciąż wydają się pisarzom atrakcyjne. Mam nadzieję, że powstaną nowe historie ze Świata Dysku. Jedyna różnica polega na tym, że teraz mogę odwołać się do mapy.

Ta mapa być może nie przedstawia rzeczy takimi, jakie są. Ale przedstawia jedną z możliwości, jakimi mogłyby być.

TERRY PRATCHETT, listopad 1995

## WIELE MIL PRZEZ TRUDNE TERENY

Myślałem, że będzie łatwo.

To słowo "fantasy" wyprowadziło mnie w pole. Pomijając Tolkiena i jego potomków, fantastyczne pejzaże raczej nie są znane ze swej kartograficznej precyzji. Wschód Słoneczny i Zachód Księżycowy to nie punkty na mapie. Za Górami i Daleko Stąd to nie trasy polecane w przewodnikach.

Przyznaję, że obszar w promieniu tysiąca mil od Ankh-Morpork, najważniejszego miasta Dysku, nie był szczególnie trudny. Tak wiele postaci przemierzało go pieszo lub konno, przelatywało nad nim lub na niego spadało, że kreślenie mapy było kwestią jedynie dokładnych notatek.

Co do szerszego obrazu... Myślałem, że to nic takiego. Dorzucę parę dodatkowych kontynentów. Wyryję kilka fiordów. Przyprósze miastami, stepami i lasami. Zaznaczę tradycyjne elementy, o których Terry Pratchett mawia "dobra, stara kręta rzeka między szpiczastymi górami". Potem wpiszę nazwy i już jestem w domu, i szukam czystego ręcznika.

W rzeczywistości nie było to takie łatwe.

Pokazałem Terry'emu szkic nr 1. Przyglądał mu się przez dłuższą chwilę, po czym zapytał: "Wiesz, dlaczego w pewnych regionach rzadziej padają deszcze?" Było to coś całkiem nowego dla mnie, który studiowałem Perspektywę, nie Geografię. Wysłuchałem krótkiego wykładu o łańcuchach górskich i dominujących wiatrach niosących chmury deszczowe, co prowadziło do faktu, że Wielki Nef, najsuchsze miejsce na świecie, umieściłem w okolicy, gdzie mogło znaleźć się tylko ogromne bagnisko.

Wiele czasu poświęciłem lekturze dzieł na ten temat, aż wreszcie mogłem zanudzić kogoś rozmową o Tektonice Płytowej, a nawet wiedziałem co to jest drumlin. Teraz oglądacie wynik. Starłem się, żeby wszystko jakoś działało. Mimo to jestem pewien, że nie wszystko na Dysku uszłoby bez protestów na Ziemi. Ponieważ jednak Ziemia co najmniej od tysiąca lat nie płynęła przez kosmos na grzbiecie żółwia, muszą pojawić się pewne luki,

przez które można by przeprowadzić słonia.

Podczas tworzenia mapy wykorzystałem wszystkie książki o świecie Dysku, aż do "Ciekawych czasów" (lektura pierwszego szkicu "Ciekawych czasów" spowodowała przesunięcie o kilkaset mil pewnego kontynentu, dla dobra jednego wiersza - ale co to dla nas, Techników Płytowych). Korzystałem także z licznych notatek i fragmentów nie publikowanych.

STEPHEN BRIGGS, listopad 1995

## TU ŻYJĄ SMOKI... I TU... I TU...

Jeśli pierwsze pytanie, jakie inteligentne istoty kierują do wszechświata, brzmi "Dlaczego tutaj jesteśmy?", to następne musi brzmieć: "Gdzie właściwie jest tutaj?"

Wielu śmiałych wędrowców wyruszało do najdalszych rubieży świata Dysku.

Niektórzy wrócili.

Badanie świata, podobnie jak geografia, jest sztuką wysoce subiektywną. Zakłada, że "tutaj" jest ważne, a każde "gdzie indziej" to tylko rodzaj pod-miejsca, którego główną funkcją jest bycie daleko.

Odkryć muszą dokonywać profesjonaliści. Te odległe miejsca mogą mieć w sobie mieszkańców, którzy sądzą, że wiedzą, gdzie są. Mylą się. Zwykle dopłynięcie na drewnianej tratwie dwadzieścia tysięcy lat temu, przejście dnem wyschniętego morza w epoce lodowcowej, czy nawet - w wyjątkowych wypadkach - wyewoluowanie na danym kontynencie trudno zaliczyć do prawdziwych odkryć. To tylko kręcenie się po okolicy. Aby dokonać prawdziwego odkrycia, trzeba być odpowiednio ubranym.

Pierwszą zasadą odkrywcy jest noszenie przyzwoitych spodni, chociaż i skromna sukienka jest dopuszczalna dla osób rodzaju żeńskiego. Trzeba też wyruszyć z ideą odkrycia w myślach - zderzenie z kontynentem, gdy zmierza się całkiem gdzie indziej, właściwie się nie liczy, podobnie jak przejście po przesmyku lądowym z tego tylko powodu, że stopniał lodowiec.

Większość zanotowanych wypraw badawczych na Dysku z konieczności przedsięwzięli ludzie, którzy wiedzieli, czym jest prawdziwe odkrycie, a nie tylko szli za mamutami. Nosili też odpowiednie spodnie.

Wyruszali w regiony o niskim potencjale historycznym, stawiali stopę na brzegach, do których nie dotarł jeszcze żaden człowiek (to znaczy żaden

wart uwagi), po czym tłukli po głowach dostępnych tubylców, by wyjawili, jak się nazywa to miejsce.

Najdzielniejsi badacze, czyli na ogół ci, którzy wierzyli, że morze rozciąga się w nieskończoność, nigdy nie powrócili. Można to uznać za dowód, że mieli rację.

Jednakże pośród tych, którzy wrócili, choćby tylko przypadkiem, byli:

## GENERAL SIR RODERICK PURDEIGH

s. generała-majora sir Ruthwena Purdeigha z Królewskiego Regimentu Puszkarzy Równin Sto[1] (zm. 1858) z Grunefair, Ankh-Morpork, i Margaret, z domu Burberry (zm. 1856); ur. 14 spuna 1842 (zaginął ok. dn. 25 sektobra 1898). Wykształ.: Szkoła Młocarza i Akademia Wojskowa w Pseudopolis, Sto Lat. Kariera: wstąpił do Quirmskich Lansjerów jako adiutant; po awansie przeniesiony do 35 Llamedosjańskiego Regimentu Pieszego, gdzie służył jako dowódca plutonu pod generałem lordem Rustem; awansowany (omyłkowo) do stopnia pułkownika na polu bitwy (kosztem kapitana Ruperta Pudreya, bohatera Rowu Lawke'a); następnie przeniesiony do Królewskiego Regimentu Puszkarzy Równin Sto, gdzie przez pięć lat pracował w sztabie głównym, nim po śmierci generała diuka Eorle uzyskał awans na generała. W późniejszym okresie porzucił armię i zajął się organizacją wypraw badawczych. Publikacje: "Użycie kleszczy w działaniach wojennych", "Buty i zęby: żołnierski żywot", "Człowiek lasu" itd., itd.

Jego życiowym celem było ponowne odkrycie "mitycznego" kontynentu XXXX i jego przybrzeżnych wysp ("Mgliste Wyspy", gdzie, zgodnie z legendą, XXXX trzymał kosiarkę do trawy). Stało się to jego obsesją; sporą część życia poświęcił na staranne przeszukiwanie rzekomej pozycji zaginionego lądu, dowodząc - ku własnej satysfakcji - że takie miejsce nie istnieje. Zorganizował trzy wielkie wyprawy, podczas których zupełnie nie udało mu się go odkryć. Trwały one dłużej, niż to zaplanował, w związku z niezdolnością - kiedy już podjął ☐

**Trzy epickie wyprawy sir Rodericka Purdeigha** wzdłuż, w poprzek i dookoła oceanu, które dobitnie pokazały, że kontynent XXXX w żaden sposób nie może istnieć

decyzję powrotu - do ponownego odkrycia Ankh-Morpork. Ani też żadnego znaczącego lądu. Pod koniec swej pierwszej odysei napisał krótką

monografię, w której dowodził, że Okrągłe Morze ma milion mil średnicy. Jego kręta, sześciomiesięczna żegluga, podczas której ani razu nie dostrzegł ziemi, przez długi czas uważana była za najtrudniejszą, jaką przedsięwzięto (o stopniu trudności zbliżonym do odwrócenia słonia w budce telefonicznej bez dotykania ścian). Przerwała ją dopiero gęsta mgła, w której nie widział, dokąd płynie, co spowodowało kolizję z kutrem poławiaczy małży o pięć mil od Ankh-Morpork.

Nawigatorzy często dyskutowali o tajemnej technice sir Rodericka. Wiadomo, że unikał korzystania z kompasów, sekstansów, sond i innych narzędzi niegodnych prawdziwego odkrywcy. Zamiast tego po prostu żeglował przed siebie, aż znalazł kogoś, kogo mógł zatrzymać i spytać o drogę[2]

To był jego pierwszy poważny błąd. Teraz ustalono już, że taka metoda nigdy nie przynosi efektów. Przede wszystkim, kogokolwiek zatrzymamy i spytamy, czy to na dnie kopalni, czy w sercu dziewiczej dżungli, czy też wysoko na jakimś dalekim lodowcu, nigdy nie wie, gdzie się znajduje ("przykro mi, ale nie mam pojęcia", "nie mieszkam tutaj"), chociaż właśnie wyprowadza psa na spacer. Albo, co jest o wiele gorsze, wie, gdzie się znajduje tak dokładnie, że jest absolutnie niezdolny do przekazania podróżnikowi jakiegokolwiek sensownej informacji ("skręcisz koło miejsca, gdzie kiedyś stała fabryka butów, nie, wiesz co, tak będzie bliżej, idź prosto do miejsca, gdzie kiedyś był wiadukt, nie można go przeoczyć, a potem skręć w prawo, tyle że to tak naprawdę prosto, i takim trochę zygzakiem omiń główną drogę i... nie, skłamałem, musisz zawrócić tędy i iść prosto, aż zobaczysz stary szpital, tylko że teraz trudno go poznać, bo zabrali tablicę i...").

Jego drugim poważnym błędem było założenie, że każdy, kogo spotka, jest w stanie doskonale go zrozumieć, trzeba tylko mówić powoli i bardzo głośno; niezrozumienie uważał zatem za oznakę złośliwości i uporu, które należy karać mocnym szturchnięciem łaską sir Rodericka oraz surowym napomnieniem, żeby się skupić, nie garbić i słuchać uważnie. W opinii sir Rodericka bycie cudzoziemcem przypominało zarażenie się jakąś niegroźną, ale wstydliwą chorobą przenoszoną drogą płciową - można tego uniknąć, jeśli się żyje przyzwoicie, a jeśli ktoś już to złapał, to wyłącznie jego wina.



Takie przekonanie doprowadziło sir Rodericka do zguby. Jego ostatnia wyprawa dotarła do wielkiej wyspy Bhangbhangduc, o której - ze swym intuicyjnym ujęciem geografii - stwierdził, że leży około trzydziestu mil od Ankh-Morpork. Kiedy załoga dokonywała napraw, sir Roderick zajął się obserwacją fauny i flory lasów tropikalnych, co opisał szczegółowo w swoim krótkim i nie dokończonym dziele "Człowiek lasu". W szczególności poruszyło go zachowanie tutejszych mieszkańców:

"Rudowłosa, bandycka, ale dobrze uzębiona zgraja, która zdaje się całkowicie niechętna prowadzeniu swego żywota w odpowiedni sposób. Zamiast tego przez cały dzień wiszą za nogi na gałęziach, pożerają owoce, śpią i angażują się w Inne Czynności, których nie będę opisywał, albowiem dokument ten mógłby trafić w ręce osoby Niezameężnej. Zdolni są jednak do racjonalnego myślenia, czego dowodzi fakt, że kiedy podarowałem jednemu starą parę Spodni, włożył je natychmiast, choć na głowę. Jednak trwał w uporze i nie mówił nic ponad "uuk", nawet gdy zwracałem się do niego powoli i wyraźnie. To kolejny przykład nieuprzejmości, tak powszechnej - jak się obawiam - w tych częściach świata. Postanowiłem położyć kres temu szaleństwu, a jeśli wymaga to mocnego szturchnięcia moją laską, to sprawa właściwego, cywilizowanego zachowania nie znajdzie mnie obojętnym..."

Laskę znaleziono kilka dni później na drzewie.

# **LARS      LARSBRATASON,      "OJCIEC      WYPRAW BADAWCZYCH"**

Niewiele wiadomo o życiu Larsa Larsbratasona, prócz tego, że nigdy nie oddalił się o więcej niż dziesięć mil od wioski NicTo nad NicTofjordem, gdzie przyszedł na świat. Jednakże zapoczątkował on jeden z najdłużej trwających okresów wypraw badawczych w historii Dysku. Był nie tyle badaczem, ile przyczyną badania u innych.

Fakt ten przypisuje się jego opanowaniu starożytnych sag, z których pewne mogły się ciągnąć latami. Podobno głązy ostańce na tym terenie to po prostu ludzie, którzy wysłuchali jego pełnego repertuaru, traktującego w głównej mierze o śniegu. Sam widok Larsa wpadającego w zadumę wystarczał, by miejscowi biegli do swoich smoczych łodzi i desperacko wiosłowali na otwarte morze; większość z nich przybijała potem do brzegów wysp, które - choć niegościnne - miały tę zaletę, że nie było na nich Larsa Larsbratasona. Wielu powracało, kiedy już skończył, ale nie pozostały po nich osady ani dokładne dane nawigacyjne, głównie z tego powodu, że byli permanentnie pijani odmianą piwa warzonego ze śledzi.

Jak na morski, pływający smoczymi łodziami, jasnowłosy lud, mieszkańcy wioski NicTo nie odnosili szczególnych sukcesów. Posiadali bowiem skłonność - typową dla niektórych kultur osiowych - do niezwykle pilnego przestrzegania zasad etykiety. Ich wyprawy mające na celu rabunki, gwałty i podpalenia wzdłuż wietrznego krawędziowego wybrzeża Równin Wirowych regularnie nie przynosiły rezultatów z powodu prób dokonywania napadów po uprzednim umówieniu. Mieszkańcy wielu odległych siół nigdy nie zwrócili im uwagi na istotne braki takiego podejścia. Przyzwyczaili się też, że kiedy wracali do domów z tymczasowych kryjówek w górach, znajdowali pełen wyrzutu liścik "Byliśmy z wizytą dzisiaj, rankiem i po południu, ale nie zastaliśmy was w domu".



**Wyprawy odkrywcze zainspirowane przez Larsa Larsbratasona**



## Wyprawy łupieżcze

### **LLAMEDOS JONES**

Żadna kronika wypraw badawczych nie byłaby kompletna bez swojej porcji półlegendarnych, religijnych badaczy, którzy pokonywali morza na kamieniach młyńskich, a w ekstremalnych przypadkach pieszo. Na Dysku najśłynniejszym z nich był Llamedos Jones z małego, wilgotnego i górzystego kraiku. Legenda głosi, że pewnego dnia wyruszył w swym skórzanym kajaku, uzbrojony jedynie w święty sierp, worek jemioly, mały, przenośny kamienny krąg i fisharmonię, z natchnioną misją niesienia poganom[3] błogosławieństwa Ścisłego Druidyzmu.

Jego ewangeliczne przedsięwzięcie nie rozwijało się najlepiej, ponieważ Llamedos Jones nie mógł płynąć dłużej niż trzy dni w dowolnym kierunku. Musiał bowiem raz w tygodniu wracać do Llamedos na składanie druidycznych ofiar i próby chóru męskiego. W końcu rada starszych udzieliła mu dyspensy od udziału w nabożeństwach. Legenda głosi, że wkrótce potem Llamedos Jones odkrył Wyspy Brunatne na Oceanie Krawędziowym, wykorzystując praktyczną metodę podróżowania prosto przed siebie do chwili, kiedy się z czymś zderzał.

Dowody na to są dość skromne. Mieszkańcy Brunatnych Wysp są na ogół przyjaznym, swobodnym ludem, który wiele swego czasu spędza na plaży.

Jest wszakże jedna wyspa, na której często pada, gdzie chóralne śpiewy podniesiono do rangi sztuk walki, a w najważniejszej ceremonii religijnej uczestniczą dwa zespoły po piętnastu mężczyzn, okaleczających się rytualnie w walce o małą piłkę, która nie jest nawet porządnie okrągła - tak jak w

Llamedos.



## Wyprawy badawcze Lamedosa Jonesa

### LADY ALICE VENTURI

najst. c. wicehrabiego Venturi (zm. 1864) z Pseudopolis i Wilhelminy z d. Higgins (zm. 1828); ur. 5 marca 1799, zm. 12 ika 1897. Edukacja prywatna. Zainteresowania: haft, etnografia, gorseciarstwo, antropologia, pisarstwo, wystąpienia publiczne. Książki: "Freski w haremach dawnego Klatchu", "Niezwyczajne zwyczaje N'Kouf", "Wyprawy w Mrocznym Interiorze" oraz liczne broszury. Lady Alice, najstarsza z czterech córek, zaczęła podróżować dość późno, gdy wreszcie uzyskała dostęp do rodzinnego majątku. Przewędrowała cały krawędziowy Klatch i Howondaland, zwykle na słoniu lub wielbłądzie. Uczeńi zawdzięczają jej wielką kolekcję akwareli, szkiców, map, notatek, zasuszonych kwiatów i zaprasowanych gadów, zebranych podczas dalekich w upraw.

Ci, którzy szczegółowo studiowali jej dzieła, doszli do wniosku, że lady Alice albo nie znała strachu, albo brakowało jej wyobraźni. Nieliczne egzemplarze "Fresków w haremach dawnego Klatchu" i "Niezwyczajnych zwyczajów N'Kouf", w których zaraz po wydrukowaniu nie nastąpił samozapłon, są teraz pilnie poszukiwane przez wybrednych dżentelmenów. Jej kolekcję plemiennych fetyszy i obiektów rytualnych z Howondalandu trzeba było zamurować w lochu, zwłaszcza ten ze starannie, własną ręką lady Alice wypisaną etykietą, głoszącą: "Osobista ozdoba mężczyzn powyżej 13 roku życia z Tetse". Jej publiczny recital "Pieśni ludowe dawnego AlYbi" wywołał niemal rozruchy, może nie z powodu słów - których publiczność nie umiała przetłumaczyć - ale ponieważ tradycyjne towarzyszące pieśniom gesty czyniły ten fakt całkiem nieistotnym. Sama lady Alice wydawała się zupełnie nieświadoma tych zdarzeń i regularnie wyruszała na coraz dalsze wyprawy w tym, co nazywała Mrocznym Interiorem. Tubylcy z Klatchu i

Howondalandu przyzwyczaili się do jej wielbłąda, wyrastającego w polu widzenia przy każdym święcie płodności czy ceremonialnym obrzezaniu. Plotka, że niektóre najciekawsze rytuały zostały zaplanowane specjalnie na jej wizyty, ku wielkiej radości uczestników, nigdy nie została potwierdzona.

Ponieważ we własnym domu lady Alice potrafiła zakazać gościowi dalszych wizyt za to, że ziewnął, nie zasłaniając ust, wydaje się, że reprezentowała tradycyjny Punkt Widzenia Badacza: czynności, które kazałyby komuś wezwać Straż, gdyby odbywały się na jego progu, są tylko intrygującymi obyczajami ludowymi, jeśli dzieją się dwa tysiące mil stąd i z wetkniętym piórkiem. Jej grób na cmentarzu Pomniejszych Bóstw udekorowany jest tradycyjnymi alybiańskimi amuletami i można go oglądać (po uprzednim uzgodnieniu) w grupach, w których nie znajdują się niezamężne kobiety w wieku poniżej trzydziestu lat.

## PONCE DA QUIRM

Niewiele wiadomo o Poncie da Quirmie, spokojnym uczonym, który prawie całe życie poświęcił poszukiwaniom Źródła Wiecznej Młodości, nie zważając na opinie kolegów, twierdzących, że to tylko mit. Można by uznać, że to marnowanie życia, jednak da Quirm argumentował, że nawet jeśli znajdzie Źródło w wieku osiemdziesięciu lat, jeden łyk zapewni mu opłacalność poszukiwań. Powszechnie uważa się, że faktycznie odkrył legendarne Źródło; z całą pewnością pojawił się w Quirmie mocno podniecony, ściskając małą butelkę brązowej cieczy. Wypił ją z dumą w obecności zaproszonych przyjaciół, a ci zgadzają się, że istotnie wyglądał o wiele młodziej tuż przed śmiercią od mieszaniny przynajmniej pięciu śmiertelnych, przenoszonych wodą chorób.

## WENTER BORASS - BADACZ PRZESZŁOŚCI

Wiele z tego, co wiemy o dalekiej przeszłości Dysku, jest wynikiem pracy (niektórzy twierdzą, że wyobraźni) maga Wentera Borassa. Został pochowany na prywatnym cmentarzu Niewidocznego Uniwersytetu, ale możliwe, że tego nie zauważył, ponieważ większą część życia spędził na dnie tej czy innej dziury. To właśnie Borass twierdził, że skamieniałe pola magiczne, występujące w głębokich skałach wskazują na zdarzające się czasem odwrócenie kierunku ruchu wirowego Dysku. Jemu także zawdzięczamy kilka obiecujących teorii. Na przykład tę, że skały pod innymi skałami są zapewne starsze od skał na wierzchu (a nie są ułożone kolorystycznie, co było wytłumaczeniem w owym czasie powszechnie uznawanym). Albo że kontynenty świata Dysku były kiedyś jednym wielkim lądem. Albo że góry stopniowo zmieniają się w piasek, a nie na odwrót.[4]

Cieszyłby się z pewnością większym szacunkiem profesorskiego grona,

gdyby nie jego uparte stwierdzenie, że dziwaczne potwory żyły na dysku przed nadejściem Człowieka, Krasnoluda i Trolla. Wnioskował to na podstawie odłamków tego, co nazywał skamielinami. Niektóre jego rysunki przetrwały (Patrz szkic "Naprawdę Wielkiego Jaszczura").

Tego było już za wiele, nawet dla innych magów. Ci wyznawali pogląd, że każdy bóg wart uwagi, który miał coś do powiedzenia w kwestii Stworzenia i całej reszty, z pewnością zaplanował wszystko jak należy i dokładnie. I pewnie miałyby zbyt wiele szacunku dla swoich dzieł, by żądać od nich pełzania po ziemi w jakiejś kosmicznej wersji gry w Szukanie Kapcia. Borass musiał przerwać badania i wrócić do nauczania studentów. Na szczęście dla siebie zmarł wkrótce potem. Jednakże jego prace stały się podstawą dla tych, którzy poszli w jego ślady.



Szkic "Naprawdę Wielkiego Jaszczura" Borassa, przedstawiający jego wyobrażenie potwora mającego kiedyś kość (zaznaczoną strzałką) znaną przez uczonych. Później twierdzono, że kość była w rzeczywistości starym trzonkiem łyżki.

## ŚWIAT DYSKU: HISTORIA DYSKOLOGICZNA

Jeśli wierzyć w legendę, mit i zeznanie jednego, wyjątkowo mało wiarygodnego naocznego świadka, świat Dysku został stworzony trochę później niż reszta wszechświata, przy użyciu raczej tradycyjnego rzemiosła niż tych bezosobowych, nowoczesnych metod (które wymagają wzięcia zupełnie niczego i podzielenia tego na połowy).

Dysk ma średnicę około dziesięciu tysięcy mil i grubość trzydziestu mil przy Krawędzi. Uważa się jednak, że bliżej Osi jest znacznie grubszy, być może, by pomieścić wewnętrzną warstwę płynnej lawy, która zasila wulkany i pozwala poruszać się płytom kontynentalnym. Jak właściwie podtrzymywany jest ten stan ciekły i w jaki sposób uzupełniana jest woda, wylewająca się bezustannie przez Krawędź, to tylko dwie z niezgłębionych tajemnic świata.

Jedna z teorii głosi, że ciepło jest generowane przez wielkie masy oktironu, jako że należy ono do najprostszych efektów magicznych. Teoria oktironu tłumaczy też potężne stojące pole magiczne Dysku.

Jakkolwiek będziemy to tłumaczyć, faktem jest, że powierzchnia Dysku w nie wyjaśniony sposób kopiuje powierzchnie kamienistych światów sferycznych, jak gdyby Stwórca widział gdzieś taki, ale musiał iść dalej i nie miał okazji przyjrzenia się, jak funkcjonuje.

Kontynenty z pewnością przemieszczały się po powierzchni (być może na jakiejś odmianie kół, jeśli odrzucimy teorię roztopionej skały). Czas świata Dysku zawsze jest trudny do zmierzenia, można jednak postawić hipotezę, że kilkaset milionów lat temu wielki protokontynent Pangola został trafiony ogromnym meteorytem, który mógł wytrzebić wiele form życia, niewyposażonych przez roztargnioną Naturę do przetrwania uderzenia płonąca skałą, pędzącą kilka tysięcy mil na sekundę. Meteoryt ten spowodował również pęknięcie, które w końcu doprowadziło do dzisiejszego stanu Dysku.



Pomiary magii rezydualnej w skałach głębinowych i bardzo starych trollach sugerują, że mniej więcej w tym właśnie okresie Dysk po raz pierwszy zmienił kierunek obrotu. Fenomen ten powtarza się mniej więcej co sto tysięcy lat, zapewne, żeby ulżyć słoniom.

Około stu milionów lat temu, w okresie nazwanym przez Borassa erą borajską, Pangola rozpadła się na dwie wielkie masy lądowe - Howondaland (nazwany tak od kontynentu, gdzie Borass przeprowadził wiele swych badań) i Lauragateę (w części nazwany tak od imperium zajmującego większą część Kontynentu Przeciwwagi, a w części na

pamiętkę matki Borassa). Rozmaite chaotyczne zderzenia w czasie zmiany kierunku obrotu zrodziły prawie wszystkie górskie łańcuchy, jakie widzimy dzisiaj.

Trzydzieści milionów lat temu drugi, mniejszy kontynent Lauragatea stracił jeszcze mniejszy i bardzo tajemniczy kontynent, znany jedynie jako XXXX. XXXX oddalił się całkiem samodzielnie (według Borassa) w poszukiwaniu geograficznego odpowiednika zimnego drinka. Oczywiście to tylko teoria...



**OBJAŚNIENIE      NIEKTÓRYCH      MIEJSC      NIE  
NAZWANYCH W PEŁNI NA MAPIE:**

1. Tsort
2. Djelibeybi
3. Efeb
4. Crinix
5. Pupylos
6. Erebos
7. Zatoczka Jowser
8. ParaGóra
9. F'tiuangi
10. Dolina Koom
11. Oolskunrahod
12. Rz. Ankh
13. Heliodeliphiodelphiboschromenos
14. Święty Gaj
15. Chirm
16. Sto Lat
17. Sto Kerrig

18. Sto Helit
  19. Kom
  20. Al-Ybi
  21. Il-Drim
  22. N'Kouf
  23. Tamdzi
  24. Quirm
  25. Pseudopolis/Psephopolis
  26. NicTo
  27. RhamNitz
  28. Re'Durat
  29. Skacząca Góra
- 

[1] Nazwanych tak dla puszek, które zabierali do bitwy. Mieli zwyczaj kolekcjonowania broni, butów, oraz - w tradycyjnych puszkach - złotych zębów i biżuterii powalonych nieprzyjaciół. Cechowała ich idiotyczna brawura, konieczna do tego, żeby na polu bitwy znalazło się możliwie wielu powalonych. Przeciętny puszkarz przejawiał często taki zapał, że ruszał do boju uzbrojony tylko w kleszcze i pancerną łyżkę do butów; często zdarzało się, że w samym środku bitwy zdobywał zęby i obuwie nieprzyjaciół, którzy nie tylko nie zostali powaleni, ale też aktywnie się bronili.

[2] Ludzie niemądrzy, nie mający pojęcia o etyce odkrywcy, mogliby dość naiwnie stwierdzić, że jeśli jest ktoś, kogo można zapytać, to odkrycia nie dokonuje się jak należy. Porównaj jednak uwagi o naturze właściwego odkrycia powyżej

[3] Inaczej mówiąc, wszystkim pozostałym.

[4] Każdy, kto choć próbował oczyścić ogródek warzywny z większych

kamieni, z pewnością zauważył, że po przelotnym choćby deszczu wyrasta świeży plon. Nieważne, ile kamieni wywieziemy, wciąż znajdujemy nowe. Niewielki ogródek przez długie lata generuje pięć czubatych tacek kamieni rocznie. Jeśli nie rosną jak trufle, to jak właściwie można to wytłumaczyć, co?