

Ogólne streszczenie tomu I pt. „Czarna”

W utworze pojawiają się trzy narracje pierwszoosobowe. Ostatnia z nich jest w pełni retrospektywna.

Powieść jest zdecydowanie nastawiona na wartką akcję. Problem opisów i wyobrażenia sobie miejsc lub postaci pozostawia bogatej fantazji czytelników.

Głównym bohaterem jest młodzian wołany Śtuder, uczeń szkoły rycerskiej. Gdyby nie napad stepowych barbarzyńców, zapewne byłby już pasowany. Teraz jednak pragnie zapewnić bezpieczeństwo księżniczce Rychezie, którą porwał z przejętego przez zdrajcę - książęcego brata, dworu.

Wiedzie ją górami, z ogarniętego paniką kraju, na zachód. Wpadają tam, jak się okazuje niekoniernie przypadkiem, na budzącego postrach szpiega sąsiedniego królestwa, Raymonda. Zbieg okoliczności doprowadza do poważniejszego zatargu, który zaognia się, gdy na scenę wkraczają centaury. To także uchodźcy, lecz jak inne stare (magiczne) rasy przybywające z przeciwnego kierunku - przez tajemniczy portal otwarty za zachodnim oceanem ledwo kilkanaście lat wcześniej.

Tymczasem Rycheza, którą Śtuder lubi nazywać Czarną, podając się za swoją własną służkę, przyłącza się do wojska Raymonda by... wypatrywać dla niego samej siebie! Szpieg wie o nadnaturalnych umiejętnościach księżniczki i zapewne z tego powodu pragnie ją pochwycić. Kiedy sytuacja wydaje się stabilizować, zaś młodzi myślą już, jak przeczekać zbliżającą się powoli zimę, dochodzi do kolejnego konfliktu, którego zarzewiem są przesuwane słupy graniczne. I on jednak schodzi na dalszy plan, gdy pojawiają się wilkołaki i tropiące ich elfy.

Otwartość, szczerłość, choć i młodzieńcza zapalczywość Śtudera powodują, że zjednuje sobie kolejno napotykanym przybyszów. Pozostając dłużej w ich towarzystwie, zdobywa mimochodem mentorów, którzy nie zawsze bezinteresownie, jednak zdradzają mu tajniki walki bronią, w których są mistrzami.

Gdy zatem nasz bohater staje się coraz lepszym wojownikiem, księżniczka z płochej niewiasty, w zetknięciu z wojakami, politykami i liderami starszych ras, przeobraża się w coraz pewniejszą siebie młodą damę, która potrafi wpływać na bieg otaczających ją wydarzeń.

A te bywają przewrotne. Napad wilkołaków skutkuje ciężkimi obrażeniami Raymonda, którego wszyscy sugerują dobić. Wszyscy, z wyjątkiem Czarnej, która swoją zdecydowaną postawą ratuje szpiegowi życie. Przynajmniej do czasu następnej pełni.

Z własnej woli księżniczka udaje się na obcy dwór, by pomóc w chorobie temu, który na nią dybie. Śtuderowi w tym czasie powierza się fundusze i misję zwabienia wilkołaków w pułapkę.

Pomaga mu w tym chłopiec, także przybysz z portalu – choć jego historia (ucieknięcie z miasta Rinde, wychowanek zielarza, ścigany przez elfy z Gór Sinych, również pogryziony przez wilkołaki) to zupełnie osobny wątek, splata się ona coraz bardziej z naszą opowieścią, by połączyć właśnie w tym miejscu.

Śtuder zdobywa w nim oddanego i zaradnego pomocnika. Współ, choć nie bez przygód, przekonują do pomocy w zorganizowaniu zasadzki garnizon Jeleniej Grapy. To jednak elfy i centaury dokonują eksterminacji tych wszystkich wilkołaków, którzy nie decydują się na próbę pozbycia swego brzemienia.

Po krwawej rozprawie elfy ruszają tropem przywódcy odmieńców, który cudem wymyka się z sideł, zaś wszyscy pozostali w kierunku stolicy, by znowu połączyć się z Raymondem.

Na hucznej dworskiej zabawie są oni przedstawieni samemu królowi Gobertowi. Śtuder od razu zyskuje jego względy i niemal natychmiast popada w niełaskę. Księżniczka Rycheza, występująca już pod własną postacią, przyrzeczona zostaje królewiczowi, co rozrywa serca obojga naszych młodych bohaterów, mających się coraz bardziej ku sobie.

Nim Śtuder zostanie wygnany, ma jeszcze szansę dowiedzenia swego męstwa w wielkim turnieju rycerskim – zachciance króla, a może podszeptowi Raymonda? Jednakże nim wojownicy w szranki wstąpili, zdarza się jeszcze jeden wypadek. Stary wilkołak kąsa dotkliwie Elrandela, tegoż samego,

który uczył łucznictwa naszego bohatera. Starszy elf zapada w śpiączkę, a próby pomocy nie na wiele się zdają.

Tymczasem rozpoczyna się turniej. Z zadaną nagrodą – zarządem ekonomicznym nad przejętymi ziemiami. Śtuder nie jest wcale faworytem. Jednak potrafi zwyciężyć. Walki stają się coraz trudniejsze i coraz bardziej wyrafinowane, a bronie różnorodne. Dla kaprysu bierze w nich udział także młoda, piękna elfka - Aratini, zdobywająca sobie rzesze fanów wśród zebranej gawiedzi. W tym samym czasie odbywa się także polowanie na przemytników, którzy nielegalnie szmuglują ludzi. Akcją zarządza oczywiście Raymond, zaś jego prawą ręką jest Czarna.

Turniej ostatecznie nie wyłania czempiona. Zarząd ziem przypada trójce najwybitniejszych wojów. Śtuder, zupełnie niespodziewanie dla siebie samego, jest także w tym gronie. Niesnaski pomiędzy dwójką z nich pociągają jednak pewne reperkusje. Jeden ze zwycięzców zostaje wyproszony, drugi, dzięki dyplomatycznym zabiegom księżniczki, zrzeka się swojej nagrody.

Władczynią spornej kotliny górskiej decyzją Śtudera zostaje ostatecznie księżniczka Rycheza, obecnie już w pełni świadoma roli swego wuja w niedawnym przewrocie pałacowym.

Nasz bohater szykuje się wszakże do drogi przez portal do starych, magicznych krain, by szukać leku dla Erladela. Jego towarzyszką i, z racji na swoją rasę, także opiekunką, będzie piękna elfka Aratini.

O tym jednak już w tomie drugim, w którym dojdzie kolejny narrator opowiadający swoje przygody w konwencji litRPG. By jednak uspokoić fanów klasycznego fantasy, spieszę zapewnić, że (nieco jak w filmie Avatar) postać dodatkowego bohatera całkowicie połączy się z naszym światem.

Tom trzeci to powrót z lekiem dla umierającego elfa i do typowego fantasy.