KANDYDAT DO TYTUŁU "BOHATER SZKOŁY"

Marta Zomkowska

Kl. VIa

Uczennica wyjątkowo sumiennie spełnia wszystkie wymagania szkolne, jest wzorem do naśladowania dla innych uczniów. Na tle pozostałych wyróżnia się kulturą osobistą wobec wszystkich pracowników szkoły i kolegów.

Stara się osiągnąć jak najlepsze wyniki w nauce. Jest bardzo pracowita, wytrwała i samodzielna w nauce. W roku szkolnym 2017/2018 uzyska prawdopodobnie najwyższą średnią w historii naszej Szkoły - 5,9.

Chętnie rozwija swoje zainteresowania i uzdolnienia. Bierze udział w kołach zainteresowań, m. in. z historii i języka angielskiego.

Kocha czytać książki. Jej ulubionymi są: saga "Wiedźmin", "Władca Pierścieni", "Nędznicy", "Chłopcy z Placu Broni" oraz "Alicja w Krainie Czarów" w języku angielskim. Marta nie tylko pochłania książki, ale także pisze własne opowiadania i wiersze. Dziewczynka interesuje się historią od starożytności po wiek XVIII, psychologią, chętnie poznaje nowe kultury, sama uczy się języka chińskiego i rosyjskiego.

Od kilku lat godnie reprezentuje szkołę poprzez udział w konkursach z różnych dziedzin: języka polskiego (Kuratoryjny Konkurs Polonistyczny, Olimpus, konkurs ortograficzny), historii (Olimpus), języka angielskiego (Olimpus, Fox).

Dziewczynka jest tolerancyjna. Cechuje ją życzliwość; pomaga w nauce koleżankom i kolegom nie tylko z klasy. Posiada wysoką kulturę języka. Zawsze jest uczciwa i prawdomówna. Marta to niezwykle dojrzała dziewczynka.

Marta Zomkowska

Tchórzliwy alchemik

Kalista Mandor, miejski alchemik, przeszukiwał ruiny domów w Osadzie Durina. Spłonęła ona w czasie obchodów święta Werony. Sprawcą był smok - Sewar - mieszkający niedaleko wioski, w Smoczej Skale. Nagrowie, mimo że byli jedną z najsilniejszych ras, nie byli w stanie mu się przeciwstawić. Wioska została zrujnowana, a większość mieszkańców zginęła w pożarze. Po tym ci, którzy przetrwali, przenieśli się daleko na zachód, do Kamdy. Badacz natrafiał głównie na zardzewiałe monety, które nie były mu potrzebne. Kalista zostawiał je, aby inni wędrowni mogli je wziąć. Kiedy wchodził w głąb jednego z mieszkań, wyczuł czyjś wzrok na sobie. Odwrócił się, lecz nie zauważył nikogo wokół. Wiedział, że w okolicy pomieszkiwały tylko bożątka. Były to demony podobne do małych, ludzkich istot. Legendy mawiały, że to duchy nieochrzczonych dzieciątek. W międzyczasie Kalista usłyszał dźwięk łamanego drewna. Wyczuł również charakterystyczny zapach bagien. Donośnym głosem rzekł:

— Kim jesteś? Słyszę twoją obecność. Czuję zapach bagna i ropuch. Wyjdź natychmiast, pokaż mi swoją twarz!

Zamiast odpowiedzi usłyszał tylko dobrze mu znany śmiech. Zwrócił się więc do duszka:

— Myclenno, nie powinnaś za mną chodzić. Osada Durina nie jest jeszcze bezpieczna, Sewar nadal może tu grasować. A to oznacza śmierć. Ty, jako bożątko, dobrze o tym wiesz. Wszak żyjesz na tym świecie dłużej niż ja — popatrzył za siebie, dając dziewczynce krótką naukę.

Myclenna była jedną z niewielu przedstawicieli ludzkopodobnych demonów. Każdy z nich charakteryzował się niebieskim odcieniem skóry i ogromnymi, pozbawionymi źrenic oczyma. Większość posiadała również dar pozostawiania kropel wody w miejscu, w którym długo stała. Dziewczyna wskoczyła do domu, w którym znajdował się Kalista. Bardzo lubiła chodzić poza teren bagna i lasu, choć wiedziała, że nie jest to bezpieczne. Alchemik nie popierał jej zachowań, co czasami okazywał, ale Myc nic sobie z tego robiła. Rudowłosy tylko spojrzał w jej stronę, nadal szukając czegoś ciekawego pod deskami, najprawdopodobniej z dachu. Zainteresowany dosyć wyraźną kłódką, starał się odsunąć materiał. Nie był mężczyzną zbyt silnym, więc po tym musiał chwilę odpocząć. Kobieta przyglądała mu się z zaciekawieniem.

— Zaczyna się ściemniać, Kalisto. Błędne ogniki zaczynają się zbierać wokół nas, chodźmy stąd, proszę — namawiała go, bojąc się o życie swoje i jego.

Małe stworzonka, choć nie były agresywne wobec innych, zwiastowały śmierć. Dwudziestolatek, widząc je, gwałtownie odwrócił się i postanowił powrócić do rodzinnej wioski. Droga nie była zbyt daleka, więc powinien zdążyć jeszcze przed północą. Miał zamiar wrócić do ruin następnego dnia, po pracy. Myclenna zaś noc spędziła w swoim szałasie na bagnach.

Wróciwszy do domu, położył się na skórze i wpatrywał w sufit. Rozmyślał o tym, co znajduje się w podziemiach domu. Wyobraźnia podsuwała mu różne rozwiązania. Przytłoczony myślami nawet nie zauważył, jak zmógł go sen.

Przed wschodem słońca obudziły go krzyki ludzi. Był przekonany, że znowu jakaś matka rozpacza za dzieckiem porwanym przez demona Buca. Porywał on niegrzeczne maleństwa i wsadzał je do worka. Jednak sprawa okazała się bardziej poważna. Do chaty weszła siostra Kalisty, Ludomira.

— Czemuż jeszcze leżysz?! Sewar wylądował blisko polany i nie wiadomo, co zrobi! — krzyczała.

Chłopak szybko zerwał się na nogi i chwycił swój oszczep.

— Ludomiro, schowaj się gdzieś z dala od wioski — powiedział, chwytając ją za ramiona.

Dziewczyna wybiegła z jego chaty. Kalista wyjrzał za nią, wierząc, że Ludomira jest na tyle rozsądna, że się ukryje. Wychodząc ze swojego mieszkania, wyobrażał sobie jaszczura.

— Jakie licho go tu ściągnęło? — pomyślał.

Idąc w stronę polany, starał się być jak najciszej. Z legend, które opowiadała mu matka, dobrze pamiętał, że smoki mają znakomity słuch. Z węchem było słabiej, lecz i tak był lepszy niż ludzki. Kalista zaczął obawiać się o swoje życie. Ze strachu trzęsły mu się nogi, a oszczep ledwo tkwił w dłoni. Przed sobą zauważył przeogromny cień. Podniósł głowę do góry i zamarł ze strachu, kiedy zobaczył ciemnozłote skrzydła. Szybko udał się za najbliższe drzewo, aby się schować.

— Zabić jaszczura! Zabić!- myślał. Po chwili zaczął się zastanawiać, jakimi samobójcami byli ci ludzie, którzy podjęli się walki ze smokiem. Wyjrzał zza swojej kryjówki i zobaczył tylko ogień. Krzyk doszedł do jego uszu, a przerażenie opanowało jego ciało. Mandor nigdy nie myślał o sobie jako kimś odważnym. Nie uważał się za wzór cnót i bohatera wszystkich ras w Irinie. Kiedy siedział skulony, wstrzymując oddech i patrząc na ziemię, do walki z bestią przystąpił tajemniczy wędrowiec z kompanem. Pierwszy z nich, zaczął puszczać strzały w stronę oczu Sewara. Gad zawył z bólu i wzbił się wyżej w powietrze. Kalista poczuł się słabiej, kiedy usłyszał ryk. Druga zakapturzona postać wyjęła strzałę z kołczanu

i przymierzała się, aby strzelić. Za pierwszym razem się nie udało. Wypuściła drugą strzałę, która trafiła w złączenie skrzydła z ciałem. Potem wypuściła jeszcze trzy groty. Ofiara runęła w dół. Kalista, widząc ciało na ziemi, podszedł. Zanim dotarł do ciała, jeden zabójca wbił miecz pomiędzy oczy smoka. Kiedy alchemik dotarł na miejsce, usłyszał damski głos.

— Sewar umarł, sprawa zakończona.

Nie odezwał się, tylko podziwiał łuski smoka. Był zaciekawiony ich właściwościami.

— Kim pan jest? — zapytał mężczyzna, który zdjął kaptur.

— Tutejszym alchemikiem — odpowiedział Kalista, lekko się kłaniając.

Wędrowcy spojrzeli na niego zdziwionym wzrokiem. Zachowanie Mandera wydawało im się osobliwe. Mimo wszystko również się ukłonili.

— Trakan i Feri, miło nam — rzekli równocześnie.

Alchemik tylko kiwnął głową i przeniósł swój wzrok na martwe ciało Sewara. Ze swojej torby wyjął mały woreczek oraz nożyk. Wbił go dosyć mocno w udo stwora. Próbował podważyć łuski, aby móc je zabrać, jednak warstwa ochronna skóry była zbyt mocna. Ośnieżona ziemia zaczęła powoli przybierać kolor ciemnokrwisty.

— Zajmujesz się magią lub miksturami, a nie wiesz, że skóra smoka jest gruba? — spytała dziewczyna — Potrzebujesz do tego chociaż wyciągu z krwi rusałki.

Rudowłosy wiedział, że nie posiada nic, co pomogłoby mu wydobyć choć trochę materiału, który mógłby wykorzystać. Mimo wszystko, zaczął szperać w torbie. Po chwili poczuł dotyk na ramieniu i odwrócił się.

— Proszę — Trakan podał mu nóż, z którego sączył się niebieski płyn.

Kiwnął głową, przyjmując podarek od nieznajomego. Kiedy Kalista zaczął zbierać materiały potrzebne mu do wywarów, zaczęło wschodzić słońce. Jego towarzysze ruszyli w stronę osady, w której znajdowała się chata Mandera.

Po powrocie właściciel domu zobaczył, że w przedsionku leżą dwie pary butów. Nie przeraził się za bardzo, myśląc, że Ludomira sprowadziła swoich znajomych, aby mogli się ogrzać. Na płocie zauważył kobłuta, czarnego koguta, który pomnażał majątek właściciela domostwa, w którym zamieszkał. Dwudziestolatek podarował mu trochę skóry jagnięcia, aby demon mógł składować je w swoim gnieździe. Zdziwił się jednak bardzo, kiedy wchodząc, usłyszał głosy.

— Musimy już wyruszać, a alchemika jeszcze nie ma.

— Spokojnie, dojdzie do jutra, nie martw się, Feri.

Kalista czuł niepokój i obawę.

— Czego oni ode mnie chcą? — pomyślał sobie.

Wchodząc do salonu, w którym przesiadywali, rozmyślał nad ich planami.

— Witam pana domu! — wykrzyczał w jego stronę Trakan.

— Witam moich niezapowiedzianych gości - odrzekł ponuro, po czym usiadł obok szatynki z nadzieją, że wytłumaczy mu cel ich przybycia do jego skromnej posiadłości.

— Zastanawiasz się pewnie, dlaczego do Ciebie przyszliśmy — zaczęła Feri. — Pochodzimy z Belgon, która leży na Oceanie Obieżyświata. Przybyliśmy tu dawno, jeszcze przed wybudowaniem Osady Durina. Mieszkaliśmy na bagnach, wśród bożątek, Myclenny i Janka. Zanim przybyliśmy tutaj, na Irin, ojciec Trakana, namiestnik Farghieda, króla wyspy, podarował mu mapę i starą księgę. Mamy odzyskać koronę, która została skradziona podczas bitwy o Kamdy przez zachodnich Nargów. Mimo że wydajesz się być niezbyt inteligentnym alchemikiem, mój towarzysz stwierdził, że twoja pomoc się nam przyda. Wyruszamy jutro, kiedy tylko kobłuta przyniesie ci podarek z rana. Trzech to już kompania. Zgadzasz się?

Kalista Mandor osłupiał. Nie spodziewał się, że będzie brał udział w jakiekolwiek wyprawie poza obręb swoich okolic. Kiwnął głową, dając gościom do zrozumienia, że ma zamiar z nimi wyruszyć. Wstał szybko od stołu i pobiegł do swojej sypialni. Wyjął z szafy plecak, do którego zaczął wkładać wszelkiego rodzaju wywary, zioła i maści wytworzone dawno temu. Kiedy włożył już wszystko, wziął bagaż i poszedł do progu drzwi.

— Nie ma na co czekać, ruszajmy już teraz, drodzy kompani — rzekł w stronę nowych towarzyszy.