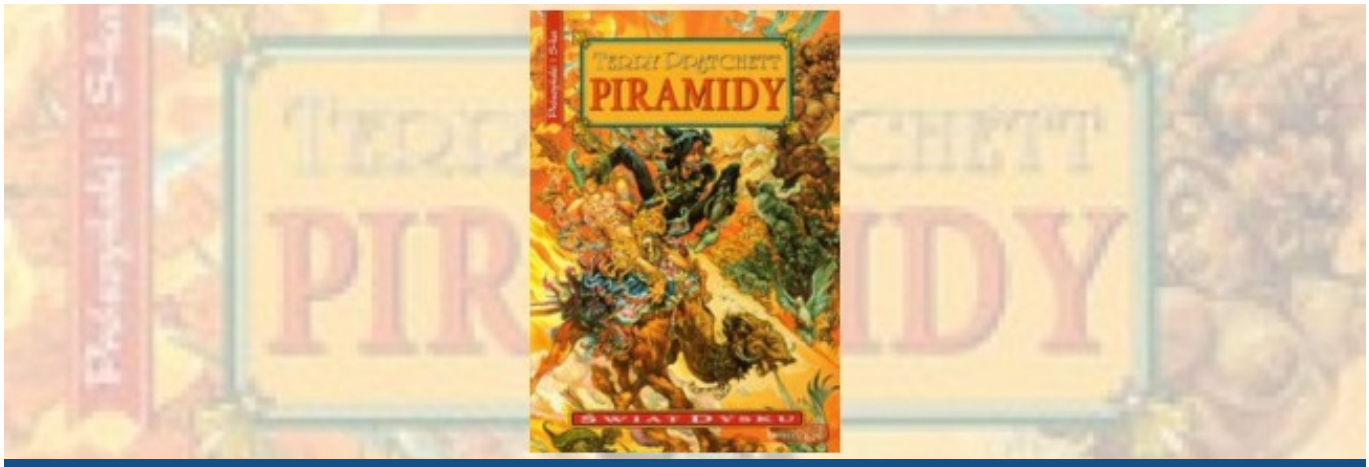
Piramidy. Terry Pratchett

2015-05-01



Czy rytuały powstrzymają świat przed Zmianami?

Młody chłopak, z królewskiego rodu udaje się na nauki do Ankh-Morpork. Trafia tam do Szkoły Gildii Skrytobójców. Szkoła łączy naukę inhumacji z lekcjami dobrego wychowania, elegancji, językoznawstwa, innymi słowy wszystko to co może się im przydać w przyszłej pracy. Teppic (Pteppic), tuż po zakończonych powodzeniem egzaminach końcowych, dowiaduje się, w bardzo niecodzienny sposób, o śmierci swojego ojca. Musi wracać do Królestwa Djelibeybi, aby zostać... faraonem.

Królestwo Djelibeybi, jest stare, bardzo, bardzo stare, Teppic będzie 1398 faraonem. Tradycja i historia, oraz wiara są bardzo głęboko związane z Djelibeybi. Pomimo niewielkich rozmiarów królestwa – 2 mile szerokości i 150 długości, każde miejsce nadające się do uprawy roli zajmują piramidy. Są ich setki, każdy faraon MUSI spocząć w odpowiednim dla siebie grobowcu. Tak samo będzie z ojcem Teppica - Teppicymonem XXVII, pomimo jego protestów, a raczej jego ducha.

Jako każdy dobrze kochający syn postanawia, że grobowiec jego ojca będzie wspaniały, największy jaki tylko powstał. Ptaclusp i jego synowie obawiają się zbudowania tak wielkiej piramidy. Nigdy tak dużej piramidy nie budowali, może stworzyć to problemy z czasem. Smaczku dodaje fakt, że na jej zaprojektowanie, wybudowanie i wykończenie mają... trzy miesiące. Tu nawet Asterix i Oelix by polegli. :-)

Teppic ma też problemy z sobą, wbrew sobie skazuje na śmierć byłą podręczną ojca – Ptraci. Nie mogąc pogodzić się z tym uwalnia ją i ucieka z Królestwa Djelibeybi.

Jak jednak może działać państwo pełne tradycji i rytuałów, bez głównego i najważniejszego boga? Nie

mieści to się w głowie Najwyższego Kapłana Diosa.

Zgodnie z przewidywaniami architektów piramida zaczyna stwarzać problemy już w trakcie budowy. Po ukończeniu będzie jeszcze gorzej. Bogowie zaczynają manifestować swoją obecność, w Królestwie Djelibeybi zaczyna się całkowity chaos. Jedynymi osobami które mogą je uratować jest Teppic i jego ojciec, trzeba tylko wymyślić jak wrócić do domu…

Piramidy Terrego Pratchetta, to spojrzenie przez krzywe zwierciadło na religię, tradycję, rytuały i historię starożytną. Oprócz oczywistych nawiązań do Egiptu, na kartach powieści pojawia się też odpowiednik Gracji z jej filozofami, oraz inne kultury pustynne. Będzie miejsce na wielbłąda, aksjomaty, geometrię, przemytników, akcji, relacji rodzinnych, i jak zawsze dużo specyficznego humoru

Artur Wyszyński