

**Brian Lumley**

# **Dom Cthulhu**

**Tytuł oryginału:**

**The House of Cthulhu and Other Tales of Primal Land**

**Tłumaczenie:**

**Stefan Baranowski**

**GTW**

*Dla Malygris*

## SPIS TREŚCI

<b>Wstęp .....</b>	<b>4</b>
<b>Jak Kank Thad powrócił do Bhur-Esh .....</b>	<b>18</b>
<b>Księga czarownika .....</b>	<b>33</b>
<b>Dom Cthulhu .....</b>	<b>53</b>
<b>Tharquest i wampirzyca .....</b>	<b>63</b>
<b>Zabić czarownika! .....</b>	<b>75</b>
<b>Zagadkowa korespondencja .....</b>	<b>87</b>
<b>Mylakhrion nieśmiertelny .....</b>	<b>100</b>
<b>Panowie moczarów .....</b>	<b>107</b>
<b>Wino czarownika .....</b>	<b>136</b>
<b>Sen czarownika .....</b>	<b>155</b>

## WSTĘP

O człowieku imieniem Teh Atht, Białym Czarowniku z Wielkiego Pierwotnego Łądu Theem'hdra, i o Różnorodnych Sprawach związanych z Zapomnianym Wiekami opisanymi w prehistorycznym dokumencie pod tytułem *Legendy dawnych run*

spisał Brian Lumley, na podstawie oryginalnych zapisków Thelreda Gustaua, którego wstęp jest przytoczony poniżej.

Na długo przed Atlantydą, przed Uthmalem i Mu, w czasach tak zamierzchłych, że ogromna większość współczesnych badaczy nie jest przekonana o jego istnieniu, na terenie pierwotnego łądu, Theem'hdra, panował dotychczas nieznan, nieodgadniony Wiek Człowieka. Jak dawno temu to było? Mógłbym powiedzieć, że ten potężny kontynent istniał dwadzieścia milionów lat temu, lecz byłby to jedynie domysł. Może było to czterdzieści milionów albo nawet sto milionów lat temu... nie mam pojęcia.

Wiem tylko, że w 1963 roku, gdy obserwowałem ze stosunkowo niewielkiej odległości fantastyczne erupcje Surtsey, kiedy ta wulkaniczna wyspa wyłaniała się z morza u wybrzeży Islandii, wyłowilem z fal oceanu potężny kawał zastygłej lawy, która miała się stać przyczyną zmiany zapatrywań całego świata archeologii!

Obiekt ten był nie tylko zdumiewający, lecz także niesamowity. Zdumiewający, ponieważ w masie białoszarej, porowatej skały była zatopiona kula niebieskiego szkła, która niby oko patrzyła z falujących wód morza. Niesamowity, ponieważ masa ta (której szklista zawartość nawet na pierwszy rzut oka wskazywała na sztuczne pochodzenie) została niedawno wyrzucona z wnętrza nowo narodzonego wulkanu.

Kiedy wyciągnięto znalezisko na pokład, moi ludzie pośpiesznie odłupali wciąż gorącą skorupę lawy i ostrożnie zanieśli ową szklaną kulę do mojej kabiny. Do powierzchni kuli przywarło kilka kropelek wody, a osad lawy i pyłu wulkanicznego rozmywał jej kolor i przesłaniał zawartość. Ale kiedy wytarłem ją ściereczką, zarówno ja sam jak i otaczający mnie ludzie wpatrzyliśmy się w nią z zapartym tchem i na chwilę wrażenie burzliwych narodzin

Surtsey zupełnie uleciało nam z pamięci.

W środku bowiem znajdowało się coś, co nie powinno się tam znajdować! Wewnątrz niebieskawej kuli zamknięta była skrzynka ze zmatowiałego, żółtego metalu, w kształcie sześcianu o krawędzi dziewięciu cali. Była zaopatrzona w zaczep i widać było jakby zawiasy, a całą jej powierzchnię pokrywały tajemnicze symbole i wykrzywione pyski jakichś potworów czy smoków, karłów i olbrzymów, węży i demonów oraz innych mrocznych istot rodem z rozmaitych mitów i legend. Jeszcze zanim otworzyłem tę skrzynkę - w istocie zanim w ogóle rzuciłem okiem na jej zawartość - wiedziałem, że jest niezwykle stara... ale nigdy bym nie odgadł, że pochodzi z czasów poprzedzających epokę dinozaurów, tych wymarłych istot, których kości ozdabiają sale współczesnych muzeów. „Przecież - pomyślicie - jeszcze na ziemi nie było ludzi, którzy mieli się pojawić dopiero wiele milionów lat po zniknięciu dinozaurów"... Tak? Ja także tak kiedyś myślałem.

Zawinęliśmy do portu w Reykjavíku, gdzie zabrałem szklaną kulę do hotelu, w którym się zatrzymałem. Była lita, a zarazem zdumiewająco lekka, rodzaj szkła zaś, z którego ją wykonano, był zupełnie nieznanym we współczesnym świecie. Kiedy już wykonałem liczne zdjęcia mego znaleziska i pokazałem je swym kolegom i przyjaciółom - aby nie było wątpliwości co do mojego do niego tytułu - usiadłem w swym pokoju, aby zastanowić się nad sposobem wydobycia metalowej skrzynki z wnętrza szklanej kuli.

Gdyby kula była w środku pusta, wówczas zwykle potrząśnięcie mogłoby wystarczyć, aby skruszyć szklaną powłokę, ale tak nie było, a ja nie chciałem uszkodzić skrzynki. W końcu po dziewięciu pełnych napięcia dniach, kiedy znalazłem się w Londynie, wystarałem się o wiertło z diamentowym ostrzem i przystąpiłem do procesu mozolnego i długotrwałego (tak sądziłem) wiercenia. Ale byłem w błędzie.

Wywierciłem w kuli tylko dwa otwory, każdy sięgający do około cala od skrzynki, gdy z drugiego otworu zaczął wypływać oleisty, niebieski płyn dymiący w zetknięciu z otaczającym powietrzem. Najwyraźniej wierząc drugi otwór, przebiłem niewidoczną powłokę, która musiała otaczać metalową skrzynkę. Musiało tam także panować podwyższone ciśnienie, ponieważ ów płyn pieniał się, wydobywając na zewnątrz i spływając po powierzchni kuli, a tam gdzie jej dotknął, szkło topiło się niczym masło!

Opany wydobywające się z wnętrza kuli gęstniały z każdą chwilą i były tak gryzące, że wkrótce musiałem opuścić pokój i nie mogłem być świadkiem dalszego ciągu przebiegającej tam

katalitycznej reakcji. Kiedy w kilka minut później dym rozproszył się, pośpieszyłem do stołu, gdzie ujrzałem złotawo połyskującą skrzynkę pośród resztek stopionego i parującego jeszcze szkła. Próbowałem uratować te kilka kawałków szklanej powłoki, oblewając je strumieniem zimnej wody, ale na próżno: działanie katalizatora było zbyt szybkie. W końcu zająłem się skrzynką...

Palce mi drżały, gdy wytarłszy blat stołu, przenosiłem skrzynkę do gabinetu. Zwolniłem zaczep i uniosłem pokrywę, której zawiasy robiły wrażenie, jakby naoliwiono je zaledwie wczoraj! Przez długą chwilę tylko stałem i patrzyłem, drżąc nas całym ciele i pocąc się z hamowanego podniecenia, po czym zdołałem się opanować i przystąpiłem do wykonania dodatkowych zdjęć... kiedy wyjmowałem ze skrzynki kolejne przedmioty i układałem je na stole.

Był tam maleńki srebrny gwizdek z ustnikiem zalepionym woskiem; kilka małych, ciemnych buteleczek zawierających jakąś gęstą ciecz, oznaczonych czerwono połyskującymi hieroglifami wytłoczonymi na chropawej etykietce; szkło powiększające w kwadratowej złotej oprawie, ozdobionej filigranowymi arabeskami o intrygujących kształtach, której boki były inkrustowane opalizującą macicą perłową; maleńka czaszka, przypominająca czaszkę małpy, ale tylko z jednym oczodołem w samym środku czoła, cała pokryta złotą folią, a w miejscu oka tkwił sporej wielkości rubin; złożona mapa, wytłoczona na czymś w rodzaju pergaminu, który zaczął się kruszyć, gdy tylko zacząłem ją rozkładać (na szczęście zdołałem zrobić zdjęcie, choć niezbyt udane, zanim pergamin rozpadł się w pył, i dzięki Bogu tylko ten jeden przedmiot wyjęty ze skrzynki uległ zniszczeniu w ten sposób); zestaw srebrnych cyrkli w doskonałym stanie; piękny bambusowy flet wyjątkowej roboty, pokryty miniaturowymi rzeźbami gór i lasów oraz zatok ze stojącymi w nich łodziami, których żagle nie przypominały żadnych rodzajów żagli znanych człowiekowi; ołowiany naszyjnik w kształcie jaszczurki, która pożera własny ogon; duży, ostry jak brzytwa, zakrzywiony ząb jakiegoś drapieźnika, osadzony na drewnianej rękojeści, przypominający śmiercionośny sztylet; a na dnie skrzynki, pod tymi wszystkimi skarbami, spoczywały księgi runiczne i zwoje dokumentów wykonanych ze skóry cienkiej jak papier i pokrytej jakąś substancją, która sprawiała, że wciąż były zdumiewająco elastyczne po Bóg wie jak długim czasie.

Było tam także kilka luźnych kartek pokrytych zupełnie mi nieznanymi hieroglifami, których znaczenia niemal na pewno nie zdołałby odczytać żaden współczesny kryptograf czy badacz znaków runicznych. Kiedy ostrożnie rozkładałem te kartki na stole, nagły podmuch powietrza

omal nie zwał ich na podłogę. Chwyciłem pierwszy przedmiot, jaki miałem pod ręką - szkło powiększające w antycznej oprawie - aby je unieruchomić, i wówczas przypadkowo dokonałem zupełnie fantastycznego odkrycia.

Ktokolwiek włożył do skrzynki te wszystkie przedmioty, a ją samą zamknął w owej szklanej kuli, nie tylko przemyślnie i celowo zabezpieczył ją na tę podróż w przyszłość, lecz także przewidział niektóre problemy, jakie mógłby napotkać jej odkrywca. Ten człowiek niewątpliwie był jakimś naukowcem, ale to, z czym miałem do czynienia, z pewnością było czymś znacznie więcej niż sama nauka!

Zakręciło mi się w głowie i musiałem się chwycić krawędzi stołu, żeby nie stracić równowagi. Zamrugalem i spojrzałem ponownie... wpatrywałem się przez dłuższą chwilę... i w końcu, nerwowo przecierając oczy, niepewnie przysunąłem krzesło, żeby jeszcze raz się przypatrzeć z niedowierzaniem (sądziłem, że ulegam jakiemuś zadziwiającemu złudzeniu) owym hieroglifom, które teraz widniały wyraźnie pod niebieskawym szkłem powiększającym.

To wcale nie były hieroglify!

Teraz mogłem odczytać te starożytne litery równie łatwo, jakbym sam je napisał, bo teraz - tak się przynajmniej wydawało, patrząc przez owo szkło powiększające - widać było, że tekst jest napisany po niemiecku, w języku mojej młodości! Niecierpliwie przeczytałem jedną stronę, dwie, trzy, z niedowierzaniem zapisując tekst po angielsku, kiedy przeglądałem kolejne kartki pod szkłem powiększającym, dzięki któremu rozmyte obce znaki układały się w rozpoznawalne słowa, zwroty i zdania, gdy powoli przesunąłem szkło powiększające coraz dalej.

Wtedy wydarzyło się nieszczęście. Dłoń drżała mi tak silnie, a oczy łzawiły tak mocno od nieustannego wpatrywania się w fascynujący tekst, że upuściłem szkło powiększające, wydając okrzyk przerażenia, gdy całym ciężarem uderzyło w krawędź skrzynki. Natychmiast z wnętrza pękniętego szkła wyciekła wąska strużka oleistej niebieskiej cieczy. I czyż muszę opowiadać, co się wydarzyło potem? W ciągu niecałych dwudziestu sekund z owego cudownego szkła powiększającego nie pozostał żaden ślad, poza kwadratową złotą oprawą i gryzącym dymem, który szybko rozproszył się w powietrzu...

Na chwilę opanowała mnie rozpacz; przeklinałem siebie za niezręczność i prawie zacząłem krzyczeć na głos, ale potem chwyciłem nagryzłone notatki (w sumie trzy strony) i zdałem sobie sprawę, że nie wszystko stracone! Na tych kilku skrawkach papieru znajdował się klucz, dzięki któremu można będzie odkrywać sekrety manuskryptów równie łatwo jak przy pomocy

magicznego szkła powiększającego, tylko znacznie wolniej. Tak, znacznie, znacznie wolniej.

Przez dziewięć długich lat pracowałem - nie tylko nad tłumaczeniem, lecz także nad próbą zrozumienia Wieku Człowieka, poprzedzającego prehistorię ludzkości! - ale chociaż udało mi się przetłumaczyć trzecią część ksiąg runicznych i manuskryptów Teh Athta, poniosłem kompletne fiasko, próbując przekonać jakikolwiek autorytet o niezwyklej znaczeniu skarbu znalezionej w bombie wulkanicznej wyrzuconej z gardzieli nowonarodzonego wulkanu.

Może gdyby moje znalezisko było mniej spektakularne... gdybym nikomu nie powiedział o zniknięciu kuli i szkła powiększającego... a już z pewnością gdybym nie wspomniał o niezwyklej właściwościach tego szkła powiększającego, sprawy mogłyby się potoczyć zupełnie inaczej. A teraz jest tak, że wciąż mnie irytuje, iż jestem traktowany jak „nieszkodliwy dziwak” albo „osobliwy ekscentryk” i to pomimo dobrej reputacji, jaką poprzednio się cieszyłem, oraz tego, że posiadam dokumentację fotograficzną i przyjaciół, którzy ręczą, że to, co mówię, jest prawdą. Moje zdjęcia oczywiście muszą być „podróbką”, a przyjaciele zwykłymi „naiwniakami”.

Cóż więcej mogę powiedzieć lub uczynić? Jeśli nie opowiem światu o Theem'hdrze, Pierwotnym Łądzie, skąd biorą początek dzieje ludzkości, w należyty sposób - jak naukowiec, który nie zwraca uwagi na głupie figle i oszustwa, o które jestem oskarżany - moim obowiązkiem jest przedstawić to w innej formie. Jeśli nie mogę podać słów i faktów dotyczących Teh Athta albo przynajmniej fragmentów mitów czy baśni z czasów spoza czasu, muszę je przedstawić w postaci zwykłego opowiadania.

W tej mierze ogromnie mi pomógł mój dobry przyjaciel i współpracownik, Brian Lumley, ubarwiając legendy, kiedy je stopniowo poznawałem i przygotowywałem do wydania drukiem. Gdyby nie było celem Teh Athta, aby ten nasz świat jutra dowiedział się o jego własnych, baśniowych czasach, nie potrafię powiedzieć, co było jego celem. Z pewnością coś takiego miał na myśli, kiedy umieściwszy swoje skarby w owej skrzynce, zamknął ją w szklanej kuli i przedsięwziął wszelkie możliwe środki ostrożności, aby je zabezpieczyć na długie eony, po wysłaniu w przyszłość z okrytego mgłą i odległego, ale już nie zapomnianego lądu Theem'hdra!

Thefred Gustau

Co możemy powiedzieć o owym łądzie istniejącym u zarania czasu, w pierwszym „cywilizowanym” Wieku Człowieka? Jego mieszkańcy zwali go Theem'hdra, ale ta nazwa jest nieprzetłumaczalna; ale jakże możemy, patrząc wstecz, w głąb bezdennej otchłani przeszłości,



nazywać czy klasyfikować kontynent, który od tego czasu wielokrotnie wynurzał się i zapadał w głąb oceanu, choć na ogół powracał do swego pierwotnego kształtu. W porównaniu z nim Atlantyda istniała zaledwie wczoraj...

Być może moglibyśmy o tym lądzie myśleć jak o Pangei, ale nie takiej, jaką sobie wyobrażają współcześni badacze. I nie mówię tego po to, aby krytykować czy umniejszać zasługi któregośkolwiek z tych autorytetów, który postanowił zamknąć oczy na wyniki pracy Thelreda Gustaua. Nie, zwracam jedynie uwagę, że ich Pangea, ta „ogólnie znana” Pangea, w przyjętej skali czasu istniała w zeszłym tygodniu. W tej samej skali czasu Theem'hdra istniała prawdopodobnie kilka miesięcy temu.

Jednak dla mnie, podobnie jak dla Gustaua, Pierwotny Ląd już nie tkwi w mglistej, baśniowej przeszłości. Pracując nad przekładami mego kolegi, przygotowując je do druku w postaci zwykłych opowiadań, poznałem Theem'hdrę równie dobrze jak moją ojczystą Anglię. Jest to miejsce, do którego mógłbym się udać, po prostu zamykając oczy i wysyłając swe myśli z zamiarem odnalezienia... pamięci ludzkiej rasy? Znam te rozległe równiny tak samo dobrze jak lasy mego dzieciństwa, a kręte alejki Klühn tak samo dokładnie jak strome uliczki Durham City.

...Theem'hdra jest pochodzenia wulkanicznego. W manuskryptach Teh Athta jest mowa o dwóch wulkanach, które w jego czasach były aktywne, ale nasze twierdzenia dotyczące pochodzenia tego kontynentu opieramy głównie na tym, co Thelred Gustau zapamiętał z mapy umieszczonej w złotej skrzynce; na tym oraz na podstawie nienajlepszych fotografii, które wykonał, zanim pergaminowa mapa uległa zniszczeniu.

Na reprodukcji widać, że w centralnej części Theem'hdry znajduje się rozległe, śródlądowe morze, stanowiące niemal idealne koło o średnicy około pięciuset mil, otoczone przez Wielkie Góry Kolistę. Na południowy zachód od owego morza i w jego pobliżu wznosi się potężny wulkan, który w istocie stanowi wtórny stożek wulkaniczny, wciąż aktywny i od czasu do czasu niepokojący okolicznych mieszkańców. Wydaje się, że dawna gardziel pierwotnego wulkanu to obecnie owo śródlądowe morze, a ściany krateru, w wyniku erozji spowodowanej wiatrem, deszczem i wstrząsami młodej planety, stanowią Wielkie Góry Kolistę.

Ale cóż to musiał być za wulkan! Zionący ogniem kocioł o średnicy pięciuset mil; Krakatau byłby w porównaniu z nim zwykłą petardą! W taki oto sposób, w zapewne najgwałtowniejszych w dziejach planety pierwotnych konwulsjach, narodziła się Theem'hdra. A po jakimś czasie pojawili się ludzie...

Na linii biegnącej ze środka wewnętrznego morza na zachód leży drugi aktywny wulkan tego kontynentu, stanowiący stożkową wyspę wyrastającą z Nieznanego Oceanu. Podczas swoich narodzin wulkan ten zniszczył i pogrzebał pod warstwą lawy miasto Bhur-Esh, które przeżywało okres rozkwitu, gdy Klühn, nowoczesna stolica na wschodnim wybrzeżu, oddalona o blisko trzy tysiące mil, była jeszcze rybacką wioską. Pomimo to, chociaż Bhur-Esh ma się tak do Klühn, jak Ur do współczesnego Kairu, legendy o Bhur-Esh docierały do Teh Athta w jego fantastycznym mieszkaniu, wychodzącym na wielką Zatokę Klühn, a ten sumiennie zapisywał je w swych księgach runicznych. Dzięki temu znamy historię barbarzyńcy Kanka Thada, który wyruszył z Bhur-Esh i powrócił tego samego dnia, po czym nigdy więcej nie opuścił tego miasta...

Ale powróćmy na wschodni brzeg kontynentu. Prawie osiemset mil na południe od Klühn - po drugiej stronie Lohr i kilku mniejszych rzek otoczonych gęstymi lasami - leży Yhemnis. To wspaniałe, barbarzyńskie miasto ze złota, kości słoniowej i drewna jest siedzibą i warownią smagłych handlarzy niewolników i piratów. Jeszcze dalej na wschód, za burzliwą Cieśniną Yhem, w odległości osiemdziesięciu mil morskich znajduje się porośnięta dżunglą wyspa Shad-arabar (jej stolica, Shad, leży mniej więcej naprzeciw Yhemnis), która stanowi ojczyznę plemion Yhemni. Na szczęście ci ciemnoskórzy ludzie równie często skaczą sobie do gardeł, jak wojują z innymi, bardziej cywilizowanymi ludami zamieszkującymi Pierwotny Ląd. Ale nie należy na tej podstawie sądzić, że mieszkańcy Yhemnis i Theem'hdry to sami barbarzyńcy, o nie!

Po drugiej stronie kontynentu, na jego północno-zachodnim skraju, leży kraina fiordów i jezior, i chłodnych wód. Koczownicze stada wełnistych mamutów przemierzają wielkie równiny ciągnące się na zachód; polują na nie wysokie, białe dzikusy, które - choć okolice te zamieszkuje wiele rozmaitych plemion i rodów - ogólnie są określane mianem Wikingów. Jednak częściej mówi się o nich: Barbarzyńcy!

Prawdziwego Barbarzyńcę łatwo rozpoznać po jego potężnej budowie, lekko opalanej skórze, zamiłowania do kobiet i mocnych trunków, szybko zmieniającym się nastroju (od niepowstrzymanej euforii do głębokiej depresji), lęku przed czarami oraz po charakterystycznej grzywie krótkich, szczeciniastych włosów spływających na kark.

Rybacy słynący z polowań na wielkie wieloryby, żeglarze biegli w budowie statków, wojownicy budzący lęk swą iście szaloną furią - a także handlarze, których skóry i kość słoniowa są bardzo cenione w miastach Khriisa i Thandopolis - Wikingowie to barwne postacie,

pełne gorącego upodobania do przygód, opowieści i śpiewu. To także wędrowcy, których można spotkać z dala od ich zimnej ojczyzny, niemal w każdej części Theem'hdry.

Khrissę - wspomniane już zimne i odludne miasto z bazaltowych bloków, leżące przy ujściu Wielkiej Rzeki, czterysta mil na wschód od wielkich równin - zamieszkują wychudli, rozproszeni na dużym terenie kapłani, którzy stanowią rasę odrębną w stosunku do większości ludów Theem'hdry. Są wysocy i szczupli, łysi i całkowicie wygoleni; ich życie jest równie ascetyczne jak oni sami. Ich jedynym zadaniem wydaje się zanoszenie modłów do licznych bogów zamieszkujących ziemię na północ od lodowej bariery.

W Roku Białych Wielorybów - kiedy zlodowacenie zatrzymało się, tworząc długą na tysiąc mil rafę, i rozpostarło swą mroźną opończę daleko na wschód, sięgając do samych stóp Tharamoon - kapłani z Khrissy złożyli w ofierze trzysta miejscowych kobiet, aby powstrzymać śmiertcionośny pochód lodu. Biada temu, kto zapuści się w te strony, gdy lód trzeszczy na północy, a gnane wichrem złowieszcze śnieżyce przenikają daleko w głąb lądu!

Na północny wschód od Khrissy, w najbardziej na północ wysuniętym punkcie kontynentu, dziesięć mil od brzegu, wznosi się cicha i złowroga wyspa-góra Tharamoon. Na szczycie najwyższego wzniesienia widać potężny zamek z szarego kamienia na tle szarego nieba i chociaż jego niegdysiejszy mieszkaniec, czarownik imieniem Mylakhion Starszy, już od dawna nie żyje, a jego prochy dawno rozwiął wiatr, wyspa wciąż jest opustoszała, żaden bowiem człowiek nie odważy się stawić czoła potężnym czarom i zaklęciom, które Mylakhion w ostatnich dniach swego życia niewątpliwie rzucił na tę złowrogą górę. Nie, pomimo wszystkich skarbów, które podobno spoczywają wraz z jego kośćmi u stóp zamkowych murów...

Ale o ile Mylakhion, przodek samego Teh Athta, był stary w czasach młodości Theem'hdry (nie żył już od tysiąca stu lat, gdy Teh Atht śnił swe sny o Początku i Końcu), o tyle inne, jeszcze bardziej mroczne czary przetrwały długie stulecia, aż do czasów współczesnej Theem'hdry.

Do niedawna większość tych najokropniejszych sił ciemności była uwięziona dzięki runom i zaklęciom Starszych Bogów w bezdennej krypcie pod Arlyeh, wyspą zasłaną bezimiennymi ruinami, leżącą między Krainą Lodów a Klühn. Grabieżca imieniem Zar-thule był tym, który wraz ze swymi ludźmi wylądował na owej wyspie, poszukując bezcennych skarbów z Domu Cthulhu... Ale to już zupełnie inna historia.

Jeśli zaś chodzi o Krainę Lodów, leżącą na wschód od Wielkiej Lodowej Bariery, jedynym miastem poza granicami Pierwotnego Lądu było Yaht-Haal, dobrze znane mieszkańcom

Theem'hdry: Srebrne Miasto na rubieżach Krainy Lodów, które doszczętnie złupił Zar-thule, zanim podjął niefortunną wyprawę na Arlyeh. Złupił Yaht-Haal i spalił miasto, poddając torturom i mordując wszystkich tamtejszych kapłanów, i czyniąc jeszcze gorsze rzeczy jego łagodnym, odzianym w futra mieszkańcom. Po owej grabieży, jaką przeżyło Srebrne Miasto, następnej zimy nadciągnęła Wielka Lodowa Bariera, grzebiąc pod grubą warstwą lodu zbezczeszczone świątynie i domy, nie było tam już bowiem kapłanów ani czarowników, którzy mogliby powstrzymać pochód lodu swymi zaklęciami i śpiewem.

Mogłoby się wydawać, że przywiązuję wielką wagę do czarowników z Theem'hdry, a przecież wiem, że w dwudziestym wieku takie opowieści są źle widziane i wkłada się je między bajki. Ale powtarzam, że Theem'hdra istniała wiele milionów lat temu, kiedy nasz świat był wciąż bardzo młody, a Natura nieustannie eksperymentowała, tworząc niezliczone dziwne i koszarne rzeczy. W końcu sama Natura była jeszcze bardzo młoda i jeszcze nie zdecydowała, jakie zdolności powinien posiadać człowiek, a jakie powinny być zakazane.

W wypadku niektórych mężczyzn i kobiet szalone eksperymenty kapryśnej Natury dały początek rozmaitym cudom, obdarzając ich zmysłami i zdolnościami przekraczającymi zwykłe pięć zmysłów. Zdolności te często były dziedziczone przez następne pokolenia i od czasu do czasu obdarzony nimi mężczyzna łączył się z podobną sobie kobietą, dzięki czemu w wyniku genealogicznych zawirowań, od dawna zapomnianych przez współczesnych ludzi nauki, przyszedł na świat siódmy syn siódmego syna albo dziewiąta córka dziewiątej córki... a potem?

Tak, w owych czasach z pewnością istniały czary, chociaż być może i dzisiaj, w tych czasach „postępu”, znajdziemy inne słowa na określenie czarowników czy czarnoksiężników. Natura bowiem nigdy nie przestała się zabawiać i teraz swobodnie używamy takich słów jak telepatia, telekineza, teleportacja i tak dalej. I czyż sam Einstein nie był czarownikiem, którego runy były równie potężne jak runy czarowników w dawno nieistniejącej Theem'hdrze?

Ale nad tym nie zamierzam się rozwodzić... Powróćmy więc do topografii i antropologii Theem'hdry. Na północ od Zatoki Potworów, pomiędzy potężną rzeką Luhr a Wielkimi Wschodnimi Szczytami, leżą stepy Hrossa, na których żyje obdarzony gwałtownym usposobieniem lud Hrossaków. Są niezwykle uzdolnionymi jeźdźcami (dosiadają przerażających jaszczurek) i niezrównanymi wojownikami, którzy co jakiś czas walczą z wojskami otoczonej potężnym murem Grypha, leżącej koło ujścia Luhr, oraz z ludem Yhemni. Jednak poza

sporadycznymi wypadami czy potyczkami Hrossakowie wolą żyć w pokoju na swych stepach, gdzie uprawiają rolę i doskonalią się w sztuce wojennej i gdzie hodują owe jaszczurki, które dostarczają im skór i pożywienia. Rzeka Luhr jest dla nich święta i nigdy jej nie przekraczają, a szczyty leżące na wschodzie łańcucha gór są dla nich o wiele za wysokie; nie są zbyt dobrymi wspinaczami.

Na zachód od Luhr, w odległości dwustu pięćdziesięciu mil, wznoszą się wzgórza stanowiące forpocztę Wielkich Gór Kolistych, na terenie których, na wschód od wewnętrznego morza, rozciągają się muliste Ślimacze Moczary. Nawet w najdzikszych, najgłośniejszych przygodach o tym rozległym i bagnistym obszarze koszmaru wspomina się jedynie szeptem, bo takie właśnie są owe Ślimacze Moczary, a liczą sobie czterdzieści tysięcy mil kwadratowych! Więc nie będziemy tam dłużej pozostawać, ale udamy się na zachód, przez morze, do Wewnętrznych Wysp.

W samym środku wewnętrznego morza, które niegdyś stanowiło gardziel olbrzymiego wulkanu, połyskują Wewnętrzne Wyspy niby zielone klejnoty rzucone na błękitne wody, wznosząc się tak wysoko, że zda się, dotykają samego nieba. Krążyła pogłoska, jakoby mieszkaly na nich srebrzystoszare, wysokie, smukłe istoty, nienależące do ludzkiej rasy. Ich drewniane domy przycupnęły na zboczach gór; potrzeby tych istot były nieskomplikowane i w całości zaspokajały je same wyspy oraz wody morza; ich zwyczaje były pełne łagodności, choć dysponowały ukrytą siłą, a życie wiodły spokojne i kontemplacyjne.

Umysły miały najdoskonalsze spośród wszystkich mieszkańców Theem'hdry, a ich zmysły sięgały dalej niż zmysły zwykłych ludzi. Zwą ich Suhm-yi, co znaczy tyle co "Rzadko Widziani", bo istotnie można ich zobaczyć tak rzadko, że nie podobna przedstawić przekonującego dowodu ich istnienia; istnieją jedynie opowieści wędrujących barbarzyńców, których drogi zawiodły ich aż na wysoką północną krawędź Wielkich Gór Kolistych i na drugą stronę głębokiego wewnętrznego morza.

Tak oto obszar zamknięty owymi górami wulkanicznymi mieści w sobie zarówno grozę, jak i piękno... ale także i tajemnicę. Tajemnicę w postaci masywnych kamiennych sześcianów, bezkształtnych bloków, których boki mają długość kilkuset stóp i które stoją pośród wewnętrznych wzgórz, wzdłuż zachodniego łańcucha gór i są jakoby dawno opuszczonymi domami członków pierwszej rasy, jaka zamieszkiwała ten świat, rasy, która nie była rasą ludzką, lecz w czasach prehistorycznych przybyła na Ziemię z gwiazd. Tkwi w tym wielka tajemnica, a

kolejną tajemnicę stanowi mroczna Czarna Wyspa, leżąca na bocznym jeziorze, na północno-wschodnim krańcu wewnętrznego morza, ale wiemy o niej tylko tyle, że tam jest...

I tak mniej więcej wygląda Theem'hdra. Rozciąga się od Zatoki Klühn na północnym wschodzie do Matki Bogów na południowo-zachodnim krańcu kontynentu i od ponurych Zębów Yibb i fiordów na północnym zachodzie do Shadarabar na południowo-wschodnim wybrzeżu. W sumie cały kontynent ma 2400 mil ze wschodu na zachód i 2000 mil z północy na południe, a jego całkowita powierzchnia wynosi około 3 750 000 mil kwadratowych.

Razem z mieszkańcami Yaht-Haal (jeżeli jacyś jeszcze żyją) Theem'hdrę zamieszkuje sześć różnych ras: Północni Barbarzyńcy, rozproszeni biali osadnicy żyjący w nadbrzeżnych miastach, legendarni Suhm-yi z Wewnętrznych Wysp, Hrossakowie ze stepów, smagli i wybuchowi Yhemni oraz rasa pigmejów, która podobno żyje na terenie Ślimaczych Moczarów. Ludy te czczą wielu bogów, przy czym niektórzy z nich nie są bogami, do których zanoszą się modły, lecz bogami za pośrednictwem których rzuca się klątwy. Gleeth, ślepy Bóg Księżyca, jest uważany za dobrotliwego, podobnie jak Shoosh, Bogini Spokojnych Snów i Mam, czyli Matka Bogów; natomiast Ghatanothoa to mroczny, fatalistyczny bóg, a jeszcze bardziej odnosi się to do Cthulhu, choć jego kult ogranicza się do małych, tajemnych sekt; podobnie jest w wypadku boga Yibb-Tstll. Są jeszcze Bogowie Lodów, których imiona trzyma się w tajemnicy przez kapłanów zimnej Khrissy, z wyjątkiem Barooma, Boga Lawin, którego imię jest często przywoływane podczas wielkich pijackich festynów odbywających się u Wikingów.

Niewiele więcej mogę powiedzieć o Theem'hdrze. Są tam rzeki i jeziora, małe i duże miasta oraz inne miejsca, o których nie wspomniałem, a także takie, o których nie będę wiedział, dopóki Thelred Gustau nie przetłumaczy dalszych części ksiąg runicznych Teh Athta, ale to dopiero przyszłość. A teraz zapraszam do lektury baśni i legend z czasów dawno minionych i zapomnianych. Jeżeli potraktujecie je jak zwykły wytwór wyobraźni, to wasza sprawa. Jeśli o mnie chodzi, poznałem krainę Theem'hdra całkiem dokładnie i mogę się tam wybrać, po prostu zamykając oczy i pozwalając myśli wędrować przez niezliczone eony. Przyłączcie się do mnie, wybierzmy się razem do tego pełnego przygód świata sprzed wielu, wielu wieków, kiedy u zarania czasu istniał ów Pierwotny Ląd...

**DOPISEK**

Po tym, jak napisałem ten tekst, który miał służyć za wstęp do oryginalnej książki Thelreda Gustaua, wydarzyło się coś zupełnie fantastycznego i niewytłumaczalnego. Nie, po zastanowieniu dochodzę do wniosku, że może to wydarzenie nie jest całkiem niewytłumaczalne, ale jeśli nie jestem w błędzie, z pewnością jest fantastyczne.

Wiedziałem od tygodni, że Thelred jest czymś podekscytowany i ze względu na jego wiek ostrzegłem go, żeby nie pracował zbyt intensywnie nad *Legendami dawnych run*. Odniosłem wrażenie, że nie jada ani nie sypia jak zazwyczaj i że coś - jakiś aspekt jego pracy, o którym dotąd nie wspominał - stało się jego obsesją.

Owego dnia jego gospodyni, pani Petersen, przygotowała śniadanie, na które ledwie rzucił okiem, po czym pośpieszył do swego gabinetu. Następnie usiadł przy biurku ze skrzypiącym piórem i zgromadzonymi wokół przedmiotami ze złotej skrzynki.

Siedział tak przez całe przedpołudnie, wciąż popijając kawę, ogarnięty nieprzemijającym podnieceniem, a kiedy nadeszło południe, opuścił gabinet i udał się do sypialni. Kiedy przechodził koło pani Petersen, twarz miał „dziką, zaczerwienioną i pełną radości, ale był także najwyraźniej bardzo zmęczony”. Poprosił, aby obudziła go o siódmej wieczorem i przed pójściem do domu przyniosła mu do gabinetu kawę i kanapki.

Postąpiła dokładnie według jego polecenia, ale była tak zaniepokojona zachowaniem swego pracodawcy, że nie poszła od razu do domu. Usiadła w kuchni, słuchając stłumionych dźwięków dobiegających z gabinetu profesora... oraz jego częstych, pełnych podniecenia okrzyków.

Musiała się zdrzemnąć, bo następnym dźwiękiem, jaki dobiegł jej uszu, był niezwykle głośny okrzyk triumfu profesora, głęboki, niski ryk, który z trudem można było nazwać głosem, a następnie łoskot, od którego cały dom zatrzęsł się w posadach.

Pośpieszyła do gabinetu, a gdy otworzyła drzwi, ujrzała, że pokój został dosłownie wywrócony do góry nogami. Na suficie kołysał się żyrandol z kilkoma stłuczonymi żarówkami, rzucając migotliwe cienie na ściany pokoju. Książki i dokumenty leżały rozrzucone po całym pomieszczeniu, a luźne kartki wciąż fruwały w powietrzu; duże wykuszowe okno zostało wypchnięte na zewnątrz, do ogrodu, gdzie jeszcze teraz można było dostrzec poruszający się wielki czarny cień.

Chwiejąc się na nogach, pani Petersen podeszła do rozbitego okna i zdążyła jeszcze zobaczyć jakiś kształt, jakby potwornego ptaka czy nietoperza, który uniósł się w górę z łopotem wielkich skrzydeł, a na jego grzbiecie ujrzała małą sylwetkę... człowieka!

Byłem jedną z kilku osób wezwanych przez policję następnego dnia rano, aby coś zrozumieć z relacji pani Petersen. Chcieli się dowiedzieć, czy miałem jakiegokolwiek pojęcie, nad czym pracował profesor, i czy wiedziałem, że eksperymentował z materiałami wybuchowymi. I jakie to mogły być środki wybuchowe. Zadano mi wiele podobnych pytań, ale na wszystkie mogłem odpowiedzieć, tylko potrząsając głową zupełnie skonsternowany. Najwyraźniej nastąpiła jakaś eksplozja, która zniszczyła gabinet profesora, a zwłaszcza okno, ale to nie wyjaśniało nieobecności jego samego.

Gdzieś powinno być jego ciało, albo przynajmniej jakiś jego ślad! Ale nie, nic takiego nie znaleziono, żadnego śladu, aby stała mu się jakaś krzywda. Zatem co się właściwie wydarzyło? I jeśli Thelred Gustau wciąż żył, gdzie się teraz znajdował?

Później pozwolono mi zebrać wszystkie jego notatki, dokumenty, książki i rozmaite kurioza, aby zbadać uszkodzenia, jakich mogły być doznać... i wtedy elementy tej łamigłówki zaczęły się układać w pewną całość. Musiało jednak minąć kilka tygodni, zanim doszedłem do konkretnych wniosków, ale okazały się takie, że nie mogłem ich przekazać policji.

Klucz znajdował się w notatkach Thelreda, w owej obszernej, choć chaotycznej bazgraninie, która częściowo stanowiła przekład fragmentów tekstu Teh Athta, ale głównie była wyrazem podniecenia profesora jakimś zasadniczym punktem zwrotnym, który jego zdaniem się zbliżał.

I oczywiście ten punkt zwrotny miał miejsce owej nocy, w postaci obcego, niskiego „głosu” i kształtu ni to ptaka, ni to nietoperza, który uniósł triumfującą ludzką postać w nieznanymi wymiary czasu i przestrzeni.

Thelred bowiem opisał dziwne właściwości, jakie jego zdaniem były ukryte w wydobytym ze skrzynki Teh Athta zatkanym srebrnym gwizdku oraz potężnej energii zamkniętej w małej buteleczce ze złotawą cieczą. Przyrównał te przedmioty do pewnych obiektów wymienionych w osobliwych, ezoterycznych pracach dr Labana Shrewsbury'ego, a równocześnie zrobił parę notatek dotyczących olbrzymich latających stworów o nazwie Byakhee i czczonych od niepamiętnych czasów, obdarzonego mackami boga, Hastura.

Były to wszystko wątle wskazówki, ale czyż ostatnio nie uskarżał się na wciąż rosnącą pogardę, jaką mu okazywali jego niegdysiejsi koledzy? I czyż często nie powtarzał, że jego pragnieniem jest „znaleźć się z dala od tego wszystkiego”? Nigdy nie był zadowolony z tego, że przyszło mu żyć pośród zgłębienia i zamętu dwudziestego wieku, i zawsze szukał samotności w



widoku niezmiernego oceanu; pociągały go odległe, odludne miejsca, więc co go trzymało tutaj, w świecie zamieszkiwanym przez ludzi, zwłaszcza w takim świecie jak teraz?

Często wyrażał swój podziw dla starych baśni arabskich, w których dżin mógł się ukrywać w czarodziejskiej lampie, a dzielni ludzie szukali przygód, podróżując na przeczących prawom grawitacji latających dywanach. A teraz... czy sam odkrył swój latający dywan, unosząc się na grzbiecie tajemniczego Byakhee, który mógł go zanieść do owego świata cudów, który tak podziwiał?

Możecie mi nie wierzyć, ale widzę go oczyma wyobraźni, jak siedzi przy biurku, zrywa się na równe nogi z okrzykiem zdumienia i z drżeniem wypija łyk złotawego płynu. Słyszę, jak ochrypłym głosem wzywa Hastura i dmucha w gwizdek, który przed chwilą odetkał. Po czym nadlatuje podmuch energii, zwiastujący przybycie Byakhee, wywracając pokój do góry nogami i tłukąc okno, ale on sam nie doznaje przy tym żadnej szkody.

Widzę to wszystko i wiem, że tak właśnie musiało się to być, ponieważ spośród wszystkich przedmiotów, jakie znajdowały się w złotej skrzynce, brakuje tylko srebrnego gwizdka i jednej małej buteleczki...

Teraz jestem jedynym spadkobiercą i właścicielem jego posiadłości i wiem, że wkrótce poznam legendy, spisane przed wieloma eonami w postaci hieroglifów wyrytych na kartach ksiąg runicznych Teh Athta. To, co zaczął Thelred Gustau, mnie przyjdzie dokończyć, ale zanim to się stanie, muszę przedstawić światu opowieści, które zostały przezeń przetłumaczone i które, jak już mówiłem, możecie przyjąć takimi, jakie są, albo potraktować je jako wytwór wyobraźni. Wybór należy do was.

## **JAK KANK THAD POWRÓCIŁ DO BHUR-ESH**

### **Słowo wstępne**

Kiedy Thelred Gustau poprosił mnie, abym przeczytał jego ostatnie przekłady *Legend dawnych run* Teh Athta, mając na uwadze przygotowanie jego pracy do druku, przekazał mi także pewne dodatkowe informacje dotyczące miejsca akcji tych opowieści i ich niektórych bohaterów. Oto one.

Na długo przed tym, gdy Klühn zostało stolicą Theem'hdry - w rzeczywistości w czasie, gdy

było zaledwie rybacką wioską - na zachodnim krańcu kontynentu, na skraju rozległego Nieznanego Oceanu, w dolinie otaczającej Urwiska Duchów Shildakora, leżało miasto Bhur-Esh. Dwa tysiące lat później, kiedy Klühn się rozrosło, Bhur-Esh, dolina, o której mowa, i Urwiska Duchów dawno przestały istnieć, pogrzebane pod warstwą lawy, a na Nieznanym Oceanie narodziła się szara, złowroga i wciąż jeszcze spowita dymem wulkaniczna wyspa... Ale nas interesuje jedynie Bhur-Esh w czasach jego rozkwitu.

W owych czasach ulice tego miasta były zatłoczone, wąskie i tak kręte, że tworzyły prawdziwy labirynt. Znajdowały się przy nich liczne sklepy, bazyry i burdele, które wypełniali handlarze z całego ówczesnego świata, kupując i sprzedając prawie wszystko, co można było sprzedać, kupić bądź wymienić na inny towar. W Bhur-Esh handlarze ci mogli działać niemal całkowicie bezpiecznie; ze względu na swą topografię, w mieście było bardzo niewielu złodziei - nigdzie nie byłiby w stanie uciec!

Jako samodzielny port i miasto (jego mieszkańcy uważali, że sami stanowią „naród”), Bhur-Esh zawsze było neutralne; nigdy nie atakowało swych sąsiadów i samo nigdy nie było atakowane. Wygięte ramiona zatoki sięgały daleko w głąb Nieznanego Oceanu, były wysokie i urwiste oraz dobrze umocnione, wszędzie widać było wieżyczki, szanice, otwory strzelnicze i kwatery dla setek żołnierzy, stale stacjonował tam pułk wojska. W miejscach o strategicznym znaczeniu, w wykutych w skale bastionach na krańcach owych ramion, umieszczono katapulty gotowe do wystrzelenia setek głazów.

Był to jeden z powodów, dla których Bhur-Esh było neutralne; kolejnym były Urwiska Duchów Shildakora. Jak napisał sam Teh Atht, „Jaka armia, z wyjątkiem armii czarowników, mogłaby skruszyć takie bariery nie do pokonania?”. Ale te bariery pełniły jeszcze inną funkcję, co tłumaczy małą liczbę przestępców w Bhur-Esh i stanowi powód, dla którego po odkryciu nigdzie nie mogli znaleźć schronienia. Urwiska były nie do zdobycia, a połączone mostem wąskie ramiona zatoki stale strzeżone.

Zatoka była szeroka od strony lądu, a otoczona urwiskami dolina tak rozległa, że choć samo miasto było spore, a jego przedmieścia ciągnęły się na wschód, sięgając prawie do samych stóp Urwisk Duchów, zajmowało jedynie dwudziestą część „królestwa”.

Pomiędzy spokojnymi wodami zatoki a zachodnimi murami miasta rozciągały się zielone pola, wśród których tu i ówdzie widać było wiejskie domy i stodoły, zagrody dla bydła i szachownicę żyznych pól uprawnych; po ich północnej i południowej stronie, pod zwieszającymi

się skałami, biegly zatłoczone drogi. Prowadziły one od znajdujących się na peryferiach koszar, w których stacjonowały wojska króla Vilthoda, do skalistych ramion zatoki.

Wspaniały pałac króla, „oczko w głowie władcy”, wznosił się w centrum miasta. Jego mury otaczały strzyżone, zielone trawniki, porośnięte trawą sprowadzoną z barbarzyńskiej północy, a na murach siedzieli łucznicy, którzy pilnowali, aby nikt nie chodził, nie siedział ani nie stał na królewskiej trawie. Ponieważ królewska trawa stanowiła jego dumę i radość - jej nasionami opiekowała się specjalna grupa ogrodników - a jej soczysta zieleń nie miała sobie równej na całym wybrzeżu Nieznanego Oceanu.

Wedle słów samego Teh Athta, „Wielu nieostrożnych przybyszy, być może chcąc spróbować żdźbła soczystej trawy, poczuło przeszywającą ich gardło strzałę, jeszcze zanim trawa znalazła się w ich ustach”...

Król równie wysoko cenił budynek Sądu Najwyższego ze względu na jego architekturę i żółte mury (nie wspominając o pieniądzech, jakie dostarczał do jego szkatuły, co zapewne było przyczyną usytuowania go tuż za pałacem). Ów budynek był wysoki, ale nawet w połowie nie tak okazały jak pałac; wznosił się na otoczonym ogrodami placu, poprzecinany wijącymi się ścieżkami, biegnącymi „między delikatnymi fontannami i marmurowymi posągami bogów i dawno zmarłych bohaterów”. W jego przestronnych salach najgorszych przestępców z Bhur-Esh - nie było ich wielu - sądził Thamiel, Główny Poszukiwacz Prawdy króla Vilthoda.

Normalnie główna sala rozpraw była rzadko wykorzystywana; przebywało tam kilku kronikarzy ze swymi rylcami i tabliczkami, jeden lub dwu bardów, którzy intonowali pieśni żałości albo radości po ogłoszeniu wyroku skazującego lub uniewinniającego, strażnicy, kilka osób bez określonego zajęcia oraz rodzina i przyjaciele grzesznika czy przestępcy. Ale tego dnia, o którym opowiada Teh Atht w swej legendzie, sprawy miały się zupełnie inaczej...

## I

Nigdy dotąd nie sądzono w Sądzie Najwyższym człowieka takiego jak Kank Thad, barbarzyńcy. Jego przewiny były liczne i różnorodne, więc w akcie oskarżenia, którego odczytanie zajęło około godziny, postawiono mu rozliczne zarzuty. W rzeczywistości jego sprawy nie rozpoznawano szczegółowo, przedstawiono jedynie główne fakty: był oskarżony o ohydne morderstwo i o to, że poza wieloma innymi wykroczeniami pluł na trawę otaczającą

pałac króla Vilthoda i czynił tam jeszcze gorsze rzeczy.

Kiedy przed kilku dniami popełniał te bluźniercze czyny, łucznik, który to zobaczył, był kompletnie zaskoczony i nie wiedział, co powinien zrobić. Istniały edykty dotyczące osób siadających na trawie czy też takich, które po niej chodziły, ale Kank Thad nie uczynił nic takiego, jedynie pluł na trawę, stojąc na drodze i podziwiając pałac. Jakiś zgorszony przechodzień, myśląc, że barbarzyńca w każdej chwili może zostać zabity, szepnął do niego z bezpiecznej odległości, radząc, aby jak najszybciej odszedł, na co Kank Thad zawołał do stojącego na szczycie muru łuczniaka, który wciąż zastanawiał się, co ma uczynić.

- Hej, ty tam na górze!

- Odejdź... ruszaj stąd! - odpowiedział osłupiały łucznik.

- Łuczniku - wykrzyknął niezrażony Kank Thad. - Powiedziano mi, że nikt nie może siadać, stać ani chodzić po tej trawie. Czy to prawda?

- Tak. - A pluć?

- W tej sprawie nie ma żadnych rozkazów. Jak dotąd nikt nie pluł na trawę!

- A skoro jesteś posłusznym łuczniakiem króla - Wiking wyszczerzył zęby w złośliwym uśmiechu, patrząc na wytraconego z równowagi człowieka - możesz postępować tylko zgodnie z instrukcjami, pisemnymi albo ustnymi, tak.

- To... prawda. A teraz ruszaj stąd!

- Jeszcze nie, mój drogi przyjacielu - odparł barbarzyńca i splunął soczyscie na ukochaną trawę króla Vilthoda, głośno rechocząc.

Następnie, zanim oszołomiony łucznik zdążył wymierzyć z łuku, wielki, owłosiony dzikus odwrócił się i chwiejnym krokiem oddalił się krętą ulicą, wkrótce ginąc za zakrętem. Natomiast ów łucznik, niezbyt rozgarnięty facet, został zdjęty ze służby na murach pałacu; kiedy zameldował swemu dowódcy o całym wydarzeniu, został zdegradowany i wysłany do Sądu Najwyższego, w którym niewolnicze, niewdzięczne zajęcia bardziej odpowiadały jego przyrodzonym uzdolnieniom. I owego dnia tam właśnie dostrzegł Kanka Thada i wniósł przeciw niemu oskarżenie - jedno z wielu.

Barbarzyńca był oskarżony o mnóstwo przewinień. Był winny pieniądze właścicielom tawern za galon piwa i półmisek mięsiwa oraz karczmarzowi za wynajęcie na dwa tygodnie budy, w której sypiał. Były to jego poważniejsze długi; drobniejszych było bez liku.

Kiedy wreszcie został wyrzucony przez rozsierzonego karczmarza, oskarżono go także o

włóczęgostwo, a w końcu o morderstwo. Był to najbardziej haniebnym z jego czynów - choć może należało się tego spodziewać, pamiętając o pluciu na trawę - i za to morderstwo miał teraz odpowiedzieć.

- Wysłuchałeś wszystkich zarzutów. Jak na nie odpowiesz, barbarzyńco? Jesteś niewinny czy też winny ohydnych morderstw? - Thamiel zadał to najważniejsze pytanie stojącemu przed nim zakutemu w łańcuchy barbarzyńcy.

Kank Thad, którego twarz przecinała szkaradna szrama biegnąca przez cały policzek, a lewe oko było półprzymknięte w wiecznym grymasie, opierał się o jeden z rzeźbionych, bazaltowych filarów, do którego go przykuto, i nie przestawał się uśmiechać. Ten uśmiech był równie paskudny jak jego wygląd, a spod jego cienkich warg wyzierały pożółkłe zęby. Zanim zwalisty mężczyzna odpowiedział na to pytanie, splunął na mozaikową posadzkę sali rozpraw, odrzuciwszy w tył grzywę kruczoczarnych włosów, które, jak u wszystkich przedstawicieli jego rasy, pokrywały mu głowę aż do karku.

- Morderstwa? - powiedział drwiąco. - To jest słowo, którego nie znałem, dopóki nie zostałem wyrzucony na waszą nędzną plażę, po tym jak mój statek zatonął w zatoce. I nigdy bym się tutaj nie zjawiał, gdyby ten sztorm nie zmusił mnie do schronienia się w jakiejś bezpiecznej przystani. Słuchajcie: kiedy w mojej ojczyźnie na północy dwaj mężczyźni walczą i jeden z nich zwycięża, zwycięzca nie jest mordercą! Jeśli na pokładzie statku człowiek zostaje pokonany w uczciwej walce, jego ciało staje się pokarmem dla ryb, a ten, który przeżył, sam opatruje swoje rany! Morderstwo? O czym ty mówisz, człowieku?

Thamiel skrzywił się na słowa barbarzyńcy. Poszukiwacz Prawdy, mężczyzna o obwisłej szczęce i zwiotczałym ciele, znosił jakoś obelżywe słowa Wikinga przez cały proces, ale jego cierpliwość była już na wyczerpaniu. Był jednak znany z doskonałości swoich wyroków i nawet teraz będzie sprawiedliwy, zanim tego szczura morskiego dosięgnie śmierć!

- Zatem nic nie powiesz na swoją obronę?

- Pragnąłem kobiety - odpowiedział człowiek z blizną, wzruszając potężnymi ramionami - i tę tutaj... - wyciągnął zakutą w kajdany rękę w kierunku wyzywająco umalowanej zdziry, siedzącej niżej - chciałem mieć. Spałem z nią już przedtem, kiedy jeszcze miałem pieniądze, a co szkodzi mieć ich trochę w zanadru? Dobra z niej poducha, kiedy człowiek jest nabuzowany. I coś ci powiem, ty błądy wymoczku: noc spędzona z tą kobietą odmłodziłaby cię o dobrych dziesięć lat! - Znow wyszczerzył zęby w uśmiechu, jakby na wspomnienie czegoś, i dokończył: -

Albo wykończyła na amen!

Trzęsąc się z wściekłości, Thamiel gapił się i charczał, ale przypomniawszy sobie o tym, że jego sprawiedliwość jest bezbłędna, zdołał się opanować.

- Dziewko - zwrócił się do dziewczyny - słyszałaś wszystko... czy chcesz jeszcze coś powiedzieć za lub przeciw oskarżonemu Kankowi Thadowi?

Teraz barbarzyńca był przekonany, że stoi na pewnym gruncie. Czyż nie chwalił na swój sposób dziewczyny i czyż nie zapewnił jej miło spędzonej nocy? A także za to zapłacił! Ale nie wziął pod uwagę tego, że teraz został wszystkiego pozbawiony i pozostał mu tylko wyszczerbiony w bitwach miecz, a jaki pożytek może mieć karczemna dziwka ze szpetnego barbarzyńcy o nienasyconej żądzy, z pustą kiesą i szybkim mieczem?

- Tak, chcę! - zaskrzeczała Lila (tak miała na imię), której długie włosy zwisały nad nader obfitym, falującym biustem. - Kupił mnie - i dobrze zapłacił! - Theen z Gwardii Królewskiej i właśnie szliśmy w tawernie na górę, kiedy ten - ten drań - wyrwał mnie z jego rąk!

- Wyrwał cię z jego rąk? - siedzący po prawej ręce Thamiela Veth Nuss powiedział swym piskliwym, drżącym głosem. - Zabrał cię z rąk oficera Gwardii Królewskiej? Czyż Theen nie miał przy sobie miecza?

- Miał, panie - odparła Lila - ale ten barbarzyńca zaszedł nas od tyłu, wyrwał mu go z pochwy!

- O tym wcześniej nie wspomiano - zmarszczył brwi Thamiel, zainteresowany wbrew samemu sobie i wbrew pragnieniu, aby jak najszybciej skończyć z tą sprawą.

- Nigdy mnie o to nie pytano, panie - zaprotestowała Lila. - Pytano mnie tylko, czy Kank Thad zabił Theena - tak, zabił go!

- No dobrze, mów dalej... mów dalej, dziewczyno, opowiedz wszystko - przynaglił ją Thamiel.

- Więc ten barbarzyńca zabrał Theenowi miecz i wbił go w sufit tawerny. Theen zaatakował go, ale... - tu spojrzała niechętnie na Kanka Thada - ten człowiek jest... bardzo wielki, panie. Strząsnął z siebie Theena i zaczął się z niego śmiać. A potem...

- A więc to prawda - przerwał jej Thamiel - że Theen był bez broni, kiedy ten barbarzyńca go powalił?

- Tak! - nagle krzyknął Kank Thad spomiędzy filarów - to święta prawda. Powiedz im, Lilo, ty niewdzięczna łachudro - powiedz im, jak bardzo bezbronny był ten strażnik - i niech twoje

sutki zgniją, jeśli nie powiesz prawdy!

- Zawisł na łańcuchach i zaniósł się szalonym śmiechem.

- Kiedy Theen... - ciągnęła z wahaniem Lila, gdy w końcu jego śmiech ucichł - ...kiedy podskoczył w górę, żeby odzyskać swój miecz, wbity w sufit, Kank Thad, on... on...

- Tak, dziewczyno, cóż wtedy uczynił ten barbarzyńca? - naciskał Thamiel.

- Wtedy... wymierzył Theenowi uderzenie w dolną część ciała.

- Co? - Veth Nuss zmarszczył brwi i pokręcił głową.

- Mogłabyś się wyrażać jaśniej, dziewczko? - pisnął.

- Obciąłem mu przyrodzenie Gutripem, moim wiernym mieczem! - krzyknął Kank Thad drwiąco. - Wyrwałem i rzuciłem psom na pożarcie. Mówicie, że to morderstwo? No cóż, oddałem mu w ten sposób przysługę, skracając jego cierpienia. Czymże jest mężczyzna, który nie może...

- Cisza! - zagrzmiał Thamiel, unosząc się z miejsca. Nawet ciche pomruki i gadanina na galerii ucichły, a poblądłe twarze spoglądały z przerażeniem na wielkiego, skutego łańcuchami barbarzyńcę. Thamiel, wstrząśnięty do głębi potwornością wyznania Wikinga, stracił całkowicie panowanie nad sobą i stał z wyciągniętym w jego stronę drżącym palcem. - Wedle twoich własnych słów... - wykrztusił w końcu - jesteś winny! I teraz wydám wyrok... - Podniósł się na całą wysokość (miał 160 cm wzrostu) i niemal zapominając o nieskazitelnym charakterze swego urzędu, powiedział: - Niech połamię twój miecz!

## II

- Niech połamię twój miecz! - Te słowa Poszukiwacza Prawdy rozbrzmiały echem w sali rozpraw i w sąsiednim pomieszczeniu, gdzie pewien człowiek, pomniejszy strażnik sądowy, a niegdyś łucznik pałacowy, odziany w nędzne szaty, ugiął się pod ciężarem Gutripa. Mimo trudu, jaki musiał odczuwać, uśmiechał się ponuro. Położył miecz na wysokich marmurowych blokach, głowicę na jednym, a ostrze na drugim, tak, aby jego wyszczerbiona część środkowa była zawieszona w powietrzu. Następnie uniósł w górę wielki żelazny młot, na widok czego Kank Thad - może pamiętając lepsze czasy, zanim zszedł na psy - szarpnął łańcuchy i ryknął z bólu, jakby on sam miał być torturowany.

- Na Yibba, *nie*, miecz nie jest niczemu winien! Gutrip... - Jego pełen udręki okrzyk ucichł,

gdy strażnik sądowy (on także pamiętał lepsze czasy), wyszczerzywszy zęby w uśmiechu, zamachnął się młotem i rozbił wyszczerbiony miecz na drobne kawałki.

- Gutrip... - głucho jęknął więzień. - Och, Gutrip... - Niech wkroczy do akcji Srebrny Decydent! - zakrzyknął Thamiel.

I zdegradowany łucznik znów się poruszył, wchodząc po stopniach podium ustawionego na środku sali rozpraw, gdzie na bloku fasetowanego kryształu zawieszona na pokrytej runami obręczy kołysała się srebrna strzała.

- Kanku Thad, czy wiesz, jaki wybór ma teraz zostać dokonany? - pisał cienko Veth Nuss.

- Mogę więc wybrać karę? - rozpogodził się barbarzyńca. - Na Yibba, to brzmi o wiele lepiej! Jaki mam wybór? Czy jedną z możliwości jest banicja? Jeżeli tak, to wyb...

- Milczeć! - znów zagrział Thamiel. - Wybór nie należy do ciebie, lecz do Srebrnego Decydenta. Jeżeli po tym jak strzała przestanie wirować, jej grot wskaże północ... zostaniesz zesłany na północ, na Urwiska Duchów Shildakora. Jeżeli grot wskaże południe... pojedziesz na południe, na Plac Rozrywki!

- Urwiska Duchów? - Barbarzyńca lekko zadrżał, a jego grzywa zjeżyła się na dźwięk tej nazwy. - Plac Rozrywki? Żadna z tych nazw mi się jakoś nie podoba. Wyjaśnij mi to, ty pękata beczko.

- Z przyjemnością - szepnął Thamiel, w istocie uśmiechnąwszy się mimo lekceważącego tonu barbarzyńcy, kiedy pomyślał o Transcendencji Sprawiedliwości. - Urwiska Duchów Shildakora są na milę wysokie, urwiste i nagie, w wielu miejscach przewieszane, a w niektórych porach roku toną w chmurach. W pogodny dzień można przez dobrą lunetę dostrzec ich szczyt, a kiedyś ktoś może nawet wdrapać się na ich wierzchołek, ale to się jak dotąd nikomu nie udało. Kości i szczątki tysięcy wspinaczy zaścielają zbocza tego urwiska. Ty także, Kanku Thad, może będziesz mógł podjąć próbę wejścia na szczyt, jeżeli Srebrny Decydent tak postanowi.

- A Plac Rozrywki? - W sercu Wikinga nie pozostało już wiele odwagi, ale udało mu się zachować niemal teatralną pewność siebie.

- Czyż to nie oczywiste? Pył na Placu Rozrywki jest brązowy od zaschłej krwi, barbarzyńco, i biały od pogruchotanych kości ludzi rozerwanych na strzępy przez cztery wielkie konie, specjalnie hodowane do tego rodzaju zadań...

- Ha! - prychnął więzień. - Chciałbym zobaczyć konie, które będą w stanie rozerwać na strzępy syna Kalika Thada. - Naprężył swe potężne mięśnie, aż zadzwoniły łańcuchy, którymi



był skutny.

- Tak - pokiwał głową Thamiel. - Mieliśmy już takich mądrali i przedtem. Ale nie lubimy patrzeć, jak nasze konie się męczą. Po co do tego doprowadzać, skoro kilka uderzeń miecza we właściwe miejsca ciała ułatwi im nieco zadanie? Przecięcie jakiegoś ścięgna czy złamanie szczególnie mocnego stawu...

- Tak, tak... - mruknął Veth Nuss, przypominając Thamielowi o Nieuchronności Sprawiedliwości. Kary były zrozumiałe same przez się i nie trzeba było ich opisywać. Thamiel uśmiechnął się na widok wyrazu twarzy barbarzyńcy, po czym dał znak człowiekowi stojącemu na podium. Z metalicznym świstem Srebrny Decydent zaczął wirować, stopniowo zwolnił i w końcu... zatrzymał się!

Grot strzały lekko się zakołysał na swej osi i wskazał północ. Kank Thad miał zostać wysłany na Urwiska Duchów!

- Precz z nim! - Na rozkaz Thamiela, dziesięciu potężnych czarnoskórych, siedzących na kamiennej ławie, podniosło się na nogi; rozdzielili się na dwie grupy, odpięli łańcuchy od filarów, wywlekli miotającego się na wszystkie strony i przeklinającego Wikinga z sali rozpraw i poprowadzili korytarzem, z którego dobiegały z każdą chwilą słabnące złorzeczenia skazańca. Zawlekli go do najgłębszych cel w najgłębszych lochach, wydrążonych pod białymi murami, kamienistymi ścieżkami i marmurowymi posągami otaczającymi Sąd Najwyższy w Bhur-Esh.

Tak oto Kank Thad znalazł się w miejskich lochach, w najgłębiej położonych celach, w których oczekiwali przestępcy skazani na karę śmierci - wyjąc lub modląc się do swych pogańskich bogów - podczas tej ostatniej, krótkiej nocy, jaką mieli spędzić na Ziemi. Jednak Kank Thad był inny, był synem Kulika Thada; nie widział sensu w chodzeniu tam i z powrotem po celi, jak to czyniło wielu innych, skoro jutro będzie musiał się wspinać na wielkie urwisko, a jedynym bogiem, jakiego znał, był Yibb-Tstll, ale do niego nie można było się modlić, ponieważ jego imienia używano jedynie w przekleństwach; tak więc nie mając nic lepszego do roboty, barbarzyńca po prostu położył się w swej celi i zasnął, spał jak dziecko, dopóki nie obudził go nocny strażnik, który robił obchód.

Traf zrządził, że ów strażnik był Wikingiem jak on sam i przybył do Bhur-Esh jeszcze jako młokos, którego porwali smagli handlarze niewolników z leżącego na wschodzie Shadarabar. Thasik Haag był niewolnikiem, ale teraz nie był już młody; był siwobrodym starcem, którego obdarzano bezwzględny zaufaniem. Tak więc błagania Kanka Thada (który nigdy nie

marnował okazji, próbując znaleźć sposób ocalenia, kiedy znalazł się w prawdziwych opałach), który powoływał się na ich wspólnych przodków, trafiały w próżnię, a kiedy w końcu jego opowieści o rozległych równinach i wielkich polowaniach na ich ojczystych ziemiach sprawiły, że Thasik Haag uronił łzę, w żaden sposób nie zdołał w sercu tego starca obudzić woli udzielenia mu pomocy.

Zamiast tego, w nagrodę za opowieści barbarzyńcy o dawno zapomnianych północnych terytoriach, strażnik więzienny opowiedział mu wszystko, co wiedział o Urwiskach Duchów Shildakora: jak to Shildakor był w zamierzchłych czasach czarownikiem, którego zuchwały syn próbował się wspiąć na wielkie mury otaczające Bhur-Esh i dolinę, i jak chłopak spadł i zginął! Czarownik z miejsca zaczarował te urwiska, rzucając na nie klątwę, odtąd ich szczeliny i wnęki miały się stać domem duchów.

Thasik Haag pragnął także podzielić się ze skazańcem swoją kolacją i bukłakiem cierpkiego wina, a później przyniósł nawet jakąś grę, aby mogli przy niej wspólnie spędzić czas. W ten sposób popełnił fatalny błąd, ponieważ był dobrym graczem, synowie zaś Kulika Thada - a zwłaszcza Kank - byli znani nie tyle ze sportowych upodobań, co ze swej porywczej natury.

Nad ranem, kiedy pierwszy brzask przedarł się przez postrzępioną mgłę przesłaniającą wschodnie urwiska doliny, w głębokiej celi, ten, który przegrał wiele gier, powstrzymując ryk gniewu narastający w ciągu długiej nocy w jego piersi, z której wydobywało się tylko ciche warczenie, sięgnął przez pręty celi i obiema dłońmi chwycił swego strażnika za gardło. Taki plan miał zresztą przez cały czas, ale - niech to diabli! - przedtem chciał choćby raz wygrać!

Pociągnawszy go mocno ku sobie, Kank Thad przygniół swą ofiarę do krat, tak że zaskoczony strażnik nie był w stanie wydobyć swego krótkiego miecza; następnie, aby szybko się z nim uwinąć, nie dając mu krzyknąć, wbił palce w jego szyję i pociągnął jeszcze mocniej, aż skóra i tchawica nieszczęśnika zostały dosłownie wyrwane, a szyja Thasika Haaga była już tylko masą krwawych ścięgien. Strażnik prawie nie wiedział, co go spotkało, ponieważ już nie żył, kiedy morderca puścił jego ciało, które bezwładnie osunęło się na ziemię. Wtedy Kank Thad zaczął obszukiwać ciało martwego strażnika. W godzinę później, kiedy kapitan straży więziennej zszedł po kamiennych schodach pokrytych nalotem nitrytu i zbliżył się do owej najgłębszej celi... znalazł tam ciało wiernego Thasika Haaga, a za kratami zobaczył przykucniętego w kącie celi sinego z wściekłości i zięjącego nienawiścią wielkiego Wikinga. Nawet przy pomocy krótkiego miecza strażnika barbarzyńca nie zdołał otworzyć sobie drogi ucieczki. W pierwszej chwili

przeżony kapitan odruchowo sięgnął do pasa, przy którym wisiał wielki klucz, który Kank Thad miał nadzieję znaleźć w kieszeniach Thasika Haaga...

Wieść niesie, że przybyła połowa mieszkańców miasta, żeby patrzeć, jak Kank Thad opuszcza ich świat; ludzie zgromadzili się w kilku grupkach, stojąc u stóp Urwisk Duchów. Rzecz jasna był tam także Thamiel, którego otaczało z tuzin strażników z kuszami gotowymi do strzału. Czuł osobliwy szacunek do tego barbarzyńcy, odkąd dowiedział się o zamordowaniu Thasika Haaga. Wiking niewątpliwie oszalał i był jeszcze bardziej niebezpieczny, niż początkowo sądzono! Ale otoczony kołem łuczników Thamiel nadał się jak paw, myśląc o nieomyślnej sprawiedliwości.

Myśli Kanka Thada galopowały bezładnie, kiedy uwolniono go z więzów i poczuł ukłucia kilku włóczy, które kazały mu wdrapać się na stos zbieleńskich kości i cuchnących szczątków tych, którzy kiedyś spadli z urwiska. Odrażające, oślizgłe fragmenty ciał, na których ślizgały się i zapadały jego sandały, leżały wszędzie wokół. Przeszedłszy jakieś piętnaście stóp po szczątkach martwych złoczyńców, obrócił się plecami do skały.

- Do góry, barbarzyńco - pisnął Veth Nuss, który stał u boku Thamiela.

- Mam się tam wdrapać, ty kurduplu? A jeśli po prostu usiądę sobie tutaj wygodnie na którejś z tych czaszek, żeby pooddychać tym śmierdzącym powietrzem? - Kank Thad nie znośli, kiedy ktoś go do czegoś zmuszał, a zwłaszcza ktoś taki jak Veth Nuss. Na znak Thamiela w powietrzu rozległ się świst i w żółtawą skałę głęboko wbiła się strzała, mijając o włos lewy policzek i ramię Wikinga.

- Spójrz w prawo, dzikusie, ostrzegam cię! - syknął Thamiel, kiedy morderca zasłonił się ramieniem w przewidywaniu kolejnych pocisków. Kiedy zdał sobie sprawę, że dalsze strzały nie nadlatują, opuścił ramię i zrobił, co mu kazano, spojrzawszy na prawo, i wtedy zaklął.

- Yibb! - powiedział ledwo słyszalnym szeptem. W odległości zaledwie paru kroków siedział oparty o skałę szkielet przyszpilony strzałą do skały.

- Tak - powiedział Thamiel niezbyt głośno - to był ktoś taki jak ty, ktoś, kto myślał, że nie będzie wchodził do góry, tylko usiądzie i pooddycha śmierdzącym powietrzem. - Jego głos nagle się zmienił. - A teraz ruszaj, zaraz zemdleję od tego smrodu!

I skazaniec zaczął się wspinać; na początku droga była łatwa, wszędzie było mnóstwo wystających kamieni i skalnych załamów, szerokich szczelin i półek skalnych, więc wkrótce Kank Thad znalazł się całkiem wysoko nad głowami patrzącej gawiedzi, która z zapartym tchem

oczekiwała jego niechybnego upadku. On jednak wcale nie myślał odpaść od skały, bo w swej ojczyźnie, jeszcze jako młodzik, często wspinał się na nadmorskie urwiska, w poszukiwaniu jajek mew; teraz, kiedy osiągnął wystarczającą, jak mu się wydawało, wysokość, zatrzymał się na szerokiej półce skalnej i obrócił się, żeby spojrzeć w dół, na tłum maleńkich postaci z zadartymi głowami. W tym tłumie wyróżniał się Poszukiwacz Prawdy w szkarłatnym turbanie, a obok niego Veth Nuss i powoli rozpraszający się krąg strażników.

- Hej, tam w dole! - zawołał barbarzyńca. - Hej, Thamielu! Ty brzuchaty palancie!

- Słyszę cię - krzyknął w odpowiedzi Thamiel, którego głos drżał z wściekłości, wobec kolejnych obelg barbarzyńcy i wprawiających w zakłopotanie chichotów kłębiącego się wokół tłumy. - Słyszę, ale nie zamierzam słuchać. Właź dalej albo...

- Albo co, panie kulisty? Jestem już poza zasięgiem waszej broni. Żelazne groty są o wiele za ciężkie, aby mogły mnie dosięgnąć.

Przez następne parę minut Kank Thad siedział wygodnie na szerokiej półce skalnej i ryczał ze śmiechu, gdy strzały brzęczały odbijając się od powierzchni skały poniżej półki. Najbliższa strzała wylądowała w odległości co najmniej równej jego wzrostowi. Na półce skalnej tak szerokiej, że mogłyby się po niej posuwać dwa konie, leżał wielki głaz, do połowy zagrzebany w zwietrzałych okruchach skalnych. Wiking podszedł do głazu, niewidoczny dla stojącego na dole tłumy podważył go i z wysiłkiem podniósł na wysokość piersi. Następnie ostrożnie opuścił głaz i cofnął się do krawędzi półki.

Kiedy Thamiel znów go zobaczył, zawołał:

- Będziemy tu czekać, dopóki nie podejmiesz dalszej wspinaczki, albo spróbujesz zejść, barbarzyńco. Ale to ostatnie tylko przyspieszy twoją niechybną śmierć...

Patrząc w dół, Kank Thad zapamiętał miejsce, gdzie stoi Thamiel, szybko się cofnął i ponownie uniósł głaz, po czym cisnął go w dół, omal nie tracąc równowagi, gdy dobrze wymierzony pocisk pędził coraz szybciej w dół, równie pewnie jak wystrzelony z broni armii króla Vilthoda.

Thamiel był całkiem szybki, jak na swoją tuszę, i zdążył rzucić się w bok, zwalając na ziemię dwóch strażników. Jednak Veth Nuss nie patrzył, co się dzieje (miał skłonność do zawrotów głowy i nie zamierzał się przyglądać maleńkiej sylwetce człowieka na ścianie Urwisk Duchów) i głaz dosłownie wbił go w ziemię. Nawet nie zdążył wydać głosu zmiażdżony przez wielki głaz i pozostawił po sobie na kamienistej ziemi tylko szkarłatną plamę. Spod głazu

sterczało jedynie nienaruszone jakimś cudem ramię i - o ironio! - zaciśnięta dłoń z kciukiem skierowanym w dół...

### III

Przez kilka sekund panowała zupełna cisza, przerywana jedynie dobiegającym z góry hałaśliwym śmiechem Kanka Thada, ale po chwili w tłumie rozległy się okrzyki przerażenia „och” i „ach” oraz krzyk wściekłości Thamiela. Znów w powietrzu zaczęły świstać strzały, wystrzeliwane z większym niż dotychczas zapalem i, jak pomyślał Kank Thad, przelatujące teraz niebezpiecznie blisko.

Wcześniej, zaraz po tym kiedy stanął na półce skalnej, zobaczył, że wysłano gońca w stronę kwater straży pałacowej. Wiedział, że niektórzy strażnicy Vilthoda to znakomici łucznicy i że ich strzały mogą z łatwością na zawsze zakończyć jego pobyt na tej półce, doszedł więc do wniosku, że czas ruszać, a była przed nim tylko jedna droga...

Kiedy w chwilę później łucznicy zjawili się u podstawy urwiska, barbarzyńca był już poza zasięgiem ich strzał i wciąż piał się w górę. Jednakże na rozkaz Thamiela, a także po to, aby ponaglić Wikinga, wystrzelono jedną strzałę, ale spadła, nie dosięgnąwszy celu.

W kwadrans potem, kiedy Kank Thad znów spojrzał w dół, ludzie byli mali jak mrówki, a widniejące w oddali miasto przypominało dziecinną zabawkę. Daleko na południu rozciągał się Nieznany Ocean, który w obrębie zatoki był zupełnie spokojny, ale poza nią burzliwie falował; jego wody migotały w świetle słonecznym, a na horyzoncie krążyły białe mewy, które z tej odległości wyglądały jak muszki.

Barbarzyńca dotarł do kolejnej półki skalnej, na której postanowił odpocząć, zabawiając się ciskaniem w dół wielkich głazów i wyobrażając sobie zamieszanie, jakie musiały czynić tam w dole. Istotnie tak było i nawet zabiły kilku ludzi, więc wkrótce tłum się rozpierchł i na miejscu pozostali jedynie Thamiel i jego ochrona (oraz paru innych, którzy mieli pozostać już tam na zawsze). Thamiel był zdecydowany czekać aż do samego końca, obserwując przez potężną lornetkę wygłupy skazańca.

Teraz Kank Thad był niemal w połowie drogi do szczytu; nie śpieszył się, często się zatrzymywał, chociaż wcale nie był zmęczony i systematycznie badał wzrokiem wznoszące się przed nim urwisko, tak aby wybrać jak najlepszą drogę. Minął skulone szkielety w dwóch

plytkich wnękach; były to niewątpliwie szczątki wspinaczy, którzy byli już zbyt zmęczeni lub przerażeni, aby iść dalej lub zawrócić. I umarli z głodu, drżąc ze strachu z powodu okropnego położenia, w jakim się znaleźli, a może z jakiegoś zupełnie innego powodu...

I teraz, nie przestając się wspinać, Kank Thad przez chwilę rozmyślał nad tym, co opowiedział mu Thasik Haag o Shildakorze i legendarnej klątwie, którą rzucił na te urwiska po śmierci swego syna. W otoczonej skałami dolinie zaczęła kłębić się mgła, unosząc się w górę. Wkrótce pionowe płyty zwilgotniały i zrobiły się zimne.

I dziwna rzecz (a może naturalna, biorąc pod uwagę klątwy Shildakora), mgły wcale nie widział Thamiel, który wciąż patrzył przez lornetkę, ale dla Wikinga była ona aż nadto rzeczywista i znacznie opóźniała tempo jego wspinaczki. Była to bowiem mgła-duch, powstała w wyniku czarów Shildakora, aby przeszkadzać i budzić niepokój wspinaczy... i Kank Thad był istotnie zaniepokojony!

Mimo to wciąż widział urwistą ścianę aż do około osiemdziesięciu stóp nad sobą i pomimo mgły dostrzegał liczne chwytaki dla rąk i punkty oparcia dla nóg. Postanowił kontynuować wspinaczkę - byłoby fatalnie, gdyby tu utknął na noc - może mgła ustąpi równie szybko, jak się pojawiła. Ale jego poprzednie rozpoznanie terenu okazało się mało przydatne wobec wznoszącej się wokół ścian gęstej mgły, która go całkowicie otoczyła i ograniczyła pole widzenia zaledwie do kilku stóp, wskutek czego niebawem znalazł się po raz pierwszy w prawdziwych kłopotach.

Poniżej patrzący przez lornetkę Thamiel widział, jak powolne stały się teraz ruchy barbarzyńcy, i zachichotał z zadowolenia. Wielki mężczyzna miał rozpostarte szeroko ręce i nogi, poruszając się niesłychanie powoli, i Poszukiwacz Prawdy spodziewał się, że za chwilę runie w dół. Żaden człowiek - a na pewno nie za czasów Thamiela - nie dotarł jeszcze tak wysoko i otyły sędzia nie chciał przegapić nieuchronnego poślizgnięcia się tego bezczelnego mordercy. Jedno poślizgnięcie się załatwi sprawę.

Jednak kiedy te przyjemne myśli przepływały Thamielowi przez głowę, Kank Thad dostrzegł coś, co wyglądało na miejsce wytchnienia. Kiedy wydawało się, że już nie znajdzie żadnych punktów oparcia dla dłoni i stóp - kiedy przed nim wznosiła się zupełnie gładka powierzchnia, a pod nią otwierała się otchłań - zobaczył nieco na lewo wklęsłość w skalnej ścianie, z której dawno temu musiał odpaść spory fragment skały. Jeśli przesunie się trochę w lewo, powinien być w stanie oprzeć ramię o krawędź otworu, zanim siła ciężkości pokona go całkowicie. Kank Thad rzucił okiem na obute w sandały stopy, aby się upewnić, że mają mocny

punkt oparcia, wypchnął się dłońmi w lewo i kiedy zaczął poruszać się szybciej, zobaczył *coś*, co czekało na niego w pograżonej w mgle ciemności otworu!

Pierwszym impulsem barbarzyńcy było rzucić się w tył, co miałyby oczywiście fatalne skutki, ale na widok tego czegoś dosłownie zamarł z przerażenia - i to uratowało mu życie! We wnętrzu siedział Thasik Haag - nogi dyndały mu nad przepaścią, rozerwany przełyk zwisał w czerwonożółtych strzępach, jedyne oko wypłynęło na zewnątrz, a z otwartych ust zwisał siny język, był to niewątpliwie Thasik Haag, czy raczej jego cień. Ale gdy zeszywniałe palce barbarzyńcy dotknęły trupa, widziadło znikło we mgle i skalna wnęka znów była pusta.

Kank Thad ocknął się z przerażenia w ostatniej chwili, wyrzucając dłonie w przód, aby chwycić krawędź otworu. Przez sekundę dolna połowa jego ciała kołysała się w powietrzu, po czym podciągnął się na nadwerężonych ramionach i wpelzł do otworu.

- O bogowie! - wyszeptał, a włosy zjeżyły mu się karku, gdy pomyślał o tym, co przed chwilą zobaczył. - O bogowie, te urwiska nieprzypadkowo mają taką nazwę!

Kiedy barbarzyńcę opuściło przerażenie, mgła nieco się przerzedziła i dojrzał *coś*, co wyglądało jak szeroka półka skalna, o trzy długości powyżej miejsca, gdzie się znajdował. Wysunął się z otworu i zaczął trawersować w tę stronę. Nie było to łatwe: występy skalne były małe, a punkty oparcia dla stóp płytkie i po raz pierwszy poczuł w mięśniach zmęczenie. W końcu od półki skalnej dzieliła go tylko długość ramienia i wtedy wypchnął się mocno nogami, równocześnie wyrzucając w górę ramiona, które zagłębiły się - w *krwawą masę!* Z jedną nogą już na krawędzi półki instynktownie cofnął się... i zawisnął na koniuszkach palców, gdy noga poślizgnęła mu się i całe ciało zakołysało się nad przepaścią. Oczywiście był to duch, wiedział to, wisząc w powietrzu - masa krwi i wnętrzności i mózgu oraz ramię z zaciśniętą dłonią i kciukiem skierowanym w dół... Na twarzy trupa widać było wykrzywiony uśmiech i Kank Thad przez chwilę myślał, że słyszy pisk dezaprobaty. Veth Nuss!

Powoli, sparalizowany potwornym strachem, Wiking podciągnął się w górę i spojrzał ponad krawędzią półki skalnej. Nic! Tylko twarde skalne podłoże, na którym leżało kilka kamyków. Barbarzyńca ociężale wciągnął się na półkę i zwałił się na nią całym ciężarem, w miejscu gdzie jeszcze przed chwilą spoczywał wstrętny trup Veth Nussa. W ten sposób Kank Thad otrzymał dwa ostrzeżenia i wiedział już, czego się spodziewać podczas dalszej drogi w górę.

Duchy?... Do diabła z nimi, przecież żaden martwy duch nigdy nie zdoła wyrządzić krzywdy człowiekowi z krwi i kości! Musiał tylko po prostu nie zwracać na nie uwagi, gdyby jeszcze

jakieś miały się pojawić. Gdyby tylko nie pojawiały się w takich nieodpowiednich chwilach!

Ale choć barbarzyńca starał się jak mógł, nie mógł ich ignorować i w ciągu swej długiej wspinaczki napotkał ich jeszcze z tuzin albo i więcej. Smagli handlarze niewolników Yhemni z dalekiego wschodu; makabryczni, brodacі Wikingowie, ojcowie dorodnych córek, ofiar sztuczek i żądy Kanka Thada; właściciele tawern, którzy obsługiwali go nie dość szybko albo odmówili kredytu - było ich wielu. I tak musiało być, bo Wiking był wytrawnym zabójcą i wszystkie te duchy były jego ofiarami...

A daleko w dole niepewność, jakiej doświadczał Thamiel, była prawie nie do zniesienia. Popołudnie miało się ku końcowi i jego sflaczała szyja bolała od ciągłego patrzenia w górę. Nawet w jego lornetce pnący się w górę dzikus był teraz wielkości muchy i Thamiel wydał krzyk niedowierzania i tłumionej wściekłości, kiedy ujrzał, że owa mucha nagle pojawiła się na tle horyzontu Urwisk Duchów Shildakora. Kank Thad tego dokonał! Barbarzyńca wspiął się na sam szczyt wysokiego na milę urwiska!

Rzeczywiście tego dokonał i ciężko dyszał z wysiłku, a jego potężne mięśnie pulsowały z bólu, kiedy dźwignął się na łokciach, dotarłszy do szczytu. Wszystko wokół wirowało mu przed oczami, a na czole perlił się pot, ale nie trwało to długo, bo na górze wiał silny wschodni wiatr, niosąc drobiny piasku, od którego łzawiły mu oczy, i pędząc przed sobą z dalekich dolin mgłę, która przesłaniała wszystko wokół.

- Ja, Kank Thad, dokonałem tego! - dzikus wydał ryk triumfu. - To, czego nie dokonał nikt przedtem, ja... - Otworzył i zamknął usta, wciąż wspierając się na łokciach i wpatrując się w otaczającą go mgłę. Następnie potrząsnął głową i zaniepokojony podjął przerwana pieśń zwycięstwa: - To, czego...

Jego przechwałki urwały się nagle i znieruchomiał z otwartymi ustami...

Wybałuszonymi oczami barbarzyńca wpatrywał się w horror, jaki wyłaniał się przed jego oczami z tumanu mgły; zobaczył człowieka, który posuwał się w jego stronę na kolanach, zobaczył, jak wyciąga do niego drgające zakrzywione palce, i usłyszał zachrypły głos wydobywający się z jego krtani. Miał na sobie pancerz z brązu i skóry, wiązane na rzemyki sandały i ziemistą tunikę, jego pozieleniałą twarz wykrzywił grymas bólu, a oczy płonęły żądzą zemsty.

- Yibb! - wychrypiął barbarzyńca. - Znikaj, Theenie z Gwardii Vilthoda! Znam cię, trupie, nie jesteś w stanie uczynić mi krzywdy po śmierci, podobnie jak wtedy, gdy żyłeś. Jesteś



impotentem pod każdym względem!

Ale cień wciąż posuwał się w jego stronę, szurając kolanami. Wiking upadł do tyłu i znów zawisł nad przepaścią, trzymając się tylko koniuszkami palców jej krawędzi. Krew wypływała nieprzerwanym strumieniem spomiędzy nóg tego koszmaru, krew ducha, która jednak ochlapała twarz Kanka Thada i spłynęła po jego wyprężonych ramionach, oblewając gładką powierzchnię skały, która nagle stała się niebezpiecznie śliska. Przerazony Wiking oczyma wyobraźni znów zobaczył siebie w tawernie i po raz pierwszy zdał sobie sprawę z potworności tego, co tam uczynił. Z lędźwi widziadła krew płynęła coraz obficie, spływając po skale, która stawała się coraz bardziej śliska.

- Och, Gutripie! - jęknął barbarzyńca. - Dlaczego pozwoliłeś, abym to uczynił? - I w tym momencie jego palce ześlizgnęły się ze skały, plecy wygięły się w łuk, a oczy zamknęły się raz na zawsze.

A jego ciało zaczęło spadać w dół tak szybko jak gwiazdy, które nocą spadają z nieba...

O milę niżej Thamiel zaczął tańczyć i chichotać z uciechy, i bić się dłońmi po udach, w euforii odrzuciwszy na bok lornetkę, a w końcu wybuchając histerycznym śmiechem. Wyglądało na to, że barbarzyńca wygrał, ale potem z jakiegoś powodu wielki dzikus spadł na dół. Och, jakże Thamiel się cieszył.

Potem, przypomniawszy sobie o Niezniszczalnej i Nieskazitelnej Sprawiedliwości, nadał się, poprawił na głowie szkarłatny turban i szybko odsunął się na bok.

I w chwilę później Kank Thad powrócił do Bhur-Esh.

## **KSIĘGA CZAROWNIKA**

Ja, Teh Atht z Klühn, który prowadziłem liczne rozmowy z moim przodkiem, czarnoksiężnikiem Mylakhronem z Tharamoon (zmarł tysiąc sto lat temu), opowiem teraz w jaki sposób ten potężny mag został opanowany przez swego ucznia imieniem Exior K'mool. Tak przynajmniej utrzymuje historia.

Opowieść ma swój początek około pięćdziesiąt trzy lata przed zgonem Mylakhrona w mieście-fortecy Humquass leżącym na wschodnim wybrzeżu Theem'hdry, gdzie ów najstarszy i najbardziej przebiegły z czarowników pełnił funkcję miejscowego maga i był odpowiedzialny jedynie przed królem. Miasto Humquass już nie istnieje, starte z powierzchni ziemi wskutek upływu czasu, wojen i sił Natury, ale jego legenda wciąż pozostaje żywa.

## I

W owym czasie Humquass było miastem walecznym, a jego król Morgath był prawdziwym wojownikiem; mury miasta były wysokie i szerokie, a w wielkich wieżach stacjonowali żołnierze; królewskie terytoria ciągnęły się na południe, aż do granicy Hrossy, którą Morgath by niechybnie przesunął, gdyby to od niego zależało. Król pragnął bowiem zdobyć te południowe ziemie, a jego serce wojownika tęskniło za królestwem, które obejmowałoby nie tylko Hrossę aż do rzeki Luhr, lecz także Yhemnis. I Morgath wysłał swe statki przez cieśninę Yhem, aby zaanektować także wyspę Shadarabar, bastion brutalnych czarnych piratów.

Mylakhrion służył królowi przez piętnaście lat, od czasu gdy przybył do królestwa Morgatha zza leżących na zachodzie gór. Na swój sposób był wiernym sługą, choć byli tacy, którzy zastanawiali się, kto komu właściwie służył.

Pałac Mylakhrona był bowiem większy od pałacu królewskiego - aczkolwiek nie tak bogaty - i o ile Morgath przyjmował u siebie zwykłych ludzi, o tyle Mylakhron nie przyjmował nikogo. Służebne duchy, które wysnuwał z siebie mag, udzielały audiencji w jego zastępstwie, mówiąc głosem Mylakhrona, ale sam czarownik pojawiał się niesłychanie rzadko. W rzeczywistości sam widok Mylakhrona w najwyższych wieżyczkach jego pałacu - niby przelot komety albo zaćmienie słońca czy księżyca - był nieodmiennie traktowany jako zapowiedź wielkich cudów... a niekiedy nieszczęść czy katastrof. Pomniejsi magowie skwapliwie korzystali z takich okazji, próbując odczytać tajemne znaki wielkiego maga.

Jedno, co było pewne, to jego sędziwy wiek; nie wiek wyrażony w latach, lecz to, że był znacznie starszy od każdego żyjącego współcześnie człowieka. Był chudy jak szkielet - zmarszczki pokrywały jego cienką jak pergamin skórę - a długa, spiczasta broda, niemal zupełnie biała, dowodziła, że czarownik był niesłychanie stary. Dziadkowie pamiętali, jak ich dziadkowie szeptali o czarach, które przypisywano działaniu jego dłoni lub różdżki, kiedy oni sami byli jeszcze małymi dziećmi; wiadomo było na pewno, że poprzedni uczeń Mylakhrona, niejaki Azatta Leet, niedawno zmarł w Chlangi w wieku, który oceniano na sto jedenaście lat!

Ale na ogół o tej zdumiewającej długowieczności czarownika specjalnie nie wspomiano. Ludzie byli świadomi jego potęgi - i tego, jak bardzo Morgath był od niego zależny - uznano więc, że nie jest rzeczą zbyt rozsądną dociekać, jak i dlaczego dożył tak późnego wieku. Bo

mimo tego, że był tak stary, umysł miał zdumiewająco jasny, oczy jaśniały pełnym blaskiem, a jego czary (o charakterze dobrotliwym czy też nie) były cudowne i całkowicie niezgłębione dla pomniejszych mistrzów w tej dziedzinie. Ponadto mógłby nie potraktować zyczliwie podejrzeń o wampiryzm, uprawiany po to, by przedłużyć w nieskończoność swą egzystencję na tym świecie.

Myśląc w ten sposób i wypowiadając przyciszonym głosem te plotki, rówieśnicy czarownika byli bliscy prawdy, ponieważ w swym długotrwałym poszukiwaniu nieśmiertelności Mylakhrion rzeczywiście oddawał się rozmaitym makabrycznym praktykom, choć na szczęście nie było wśród nich wampiryzmu. Nie znaczy to, że nie zostałby wampirem, gdyby w ten sposób mógł przedłużyć swe życie albo odzyskać utraconą młodość, ale wiedział, że nie tędy droga. Nie, ponieważ wampiry miały zbyt wiele ograniczeń, a ich życie znajdowało się w nieustannym niebezpieczeństwie wskutek związanych z nim zagrożeń. Oprócz tego nie były naprawdę nieśmiertelne; nie w taki sposób, jak pragnął Mylakhrion, który chciał wiecznie żyć, nie zaś być wiecznie niemartwy, a jeśli nie wiecznie, to przynajmniej do chwili, gdy kolek przeszyje mu serce.

Wielokrotnie temu mistrzowi magii wydawało się, że jest już blisko odkrycia sposobu na uzyskanie nieśmiertelności, że wreszcie jest na właściwej drodze, jednak w godzinie oczekiwanego triumfu zawsze spotykało go rozczarowanie. Niewątpliwie udało mu się przedłużyć swe życie znacznie poza normalny okres jego trwania, ale nadal się starzał i w końcu musiał umrzeć. A zresztą kto chciałby żyć wiecznie w zużytych ciele?

Wiedząc, że czas, jaki został mu dany, dobiega końca, jego poszukiwania stawały się coraz bardziej desperackie, a rozczarowania coraz boleśniejsze, kiedy mijały dni i lata, a rozwiązanie nie przybliżało się ani na krok. Także i teraz przekonał się, że wyprawa do Humquass była błędem, bo chociaż Morgath go chronił i zaspokajał wszystkie jego fizyczne potrzeby, jego żądania w stosunku do niego stawały się coraz bardziej męczące i pochłaniały coraz więcej czasu. A zbyt dużo mu go już nie pozostało.

Będąc wojownikiem, król często wyruszał na wojnę. Morgath stale potrzebował sprzyjających przewidywań dotyczących planów jego bitew. Szukał także jakichś znaków, które zapowiadałyby klęskę jego wrogów, a także interesował się wróżeniem z gwiazd. Zajęty tymi przepowiedniami, praktykami astrologicznymi i wróżbami, Mylakhrion nie miał czasu, który był mu potrzebny, aby się oddać własnym, nader ważnym zainteresowaniom i mrocznym praktykom.

Król również nie mógł czekać, ponieważ Hrossakowie i Yhemnis także mieli swych

czarowników i Mylakhriona poproszono, aby zneutralizował złowieszcze runy i odczynił złe uroki, które magowie wroga zamierzali rzucić na Humquass i jego króla. Szczególnie groźny był czarny Yoppaloth z Yhemnis, czarownik dysponujący wielką mocą, a także Loxzor z Hrossy; i tak oto Mylakhrion musiał poświęcić się rozlicznym obowiązkom, nie mógł kontynuować swoich badań. I to może wyjaśniałoby zarazem, dlaczego trzymał się tak blisko swych apartamentów. Charakter jego obowiązków sprawiał, że praktycznie był tutaj więźniem!

Jednak Mylakhrion prosperował pod rządami Morgatha i czuł wobec niego wdzięczność. Poza tym lubił króla dla jego inteligencji. Bo w owych czasach inteligentni królowie byli wyjątkową rzadkością, zwłaszcza zaś królowie-wojownicy. Dlatego czarownik czuł, że musi opuścić Morgatha i zostawić go na łasce jego równie wojowniczych sąsiadów, jego frustracja bowiem nieustannie rosła.

Aż do chwili, gdy zaświtał mu pewien pomysł...

Wśród zwykłych czarowników mieszkających w mieście - prawdziwych i domniemanych - był niejaki Exior K'mool, utalentowany uczeń Phaithora Ulla, zanim ów mag obrócił się w zielony pył, w wyniku nieprzemyślanego magicznego eksperymentu. Był jasnowidzem, którego wróżby wydawały się obiecujące, mimo że jak dotychczas pozostawały w postaci załączkowej; w gruncie rzeczy Exior był oniromantą. Miewał profetyczne i na ogół sprawdzające się sny.

Zdarzyło się, że Exior śnił sen, w którym Mylakhrion przyjął ucznia, który miał mu pomagać w czarach, a tym wybranym uczniem był sam Exior, który zyskał wielkie znaczenie w Theem'hdrze, służąc u króla Morgatha. Po przebudzeniu się pamiętał ten sen i uśmiechnął się do siebie cierpko, bo uważał, że jego wizja zrodziła się z pobożnego życzenia i nijak nie mogła stanowić zapowiedzi rzeczywistej lub przewidywanej przyszłości. Jednak w dwa czy trzy dni później Mylakhrion obwieścił, że szuka młodego pomocnika...

Exior ogromnie się ucieszył, kiedy o tym usłyszał, ale trwało to tylko przez chwilę. Bo jakże mógł on - obdarty uliczny czarownik, który zarabiał na życie, sprzedając amulety i napoje miłosne, i objaśniał błahe sny swych ubogich klientów za kawałek chleba - ubiegać się o zaszczyt zostania uczniem potężnego Mylakhriona? Pomysł był zupełnie niedorzeczny! I tak oto, chociaż z ociąganiem, zapomniał o swojej wizji, uznając ją za całkowicie przypadkową i niemającą nic wspólnego z poszukiwaniami Mylakhriona.

Mijały dni. Mylakhrion przeprowadzał rozmowy kwalifikacyjne z wieloma młodymi ludźmi,

którzy pragnęli zostać jego przyszłymi współpracownikami. Jak zwykle rozmowy te prowadził za pośrednictwem swych służebnych duchów (choć wielu kandydatów nawet nie przekroczyło bram jego pałacu), podczas gdy sam czarownik, niewidoczny dla tych pretendentów, którym pozwolono wejść do pałacu, w ukrytych przed okiem gawiedzi pokojach oddawał się pilniejszym zajęciom. W ten sposób wielu spośród tych, którzy mogli byli wypaść o wiele lepiej, gdyby mieli do czynienia z człowiekiem z krwi i kości - nawet z tak budzącym respekt człowiekiem jak Mylakhriion - czuli się kompletnie zbici z tropu w obecności jego służebnych duchów, były to bowiem trzy wielkie nietoperze o ludzkich twarzach!

W rzeczywistości stworzenia te niegdyś były ludźmi, trzema czarownikami, którzy zamierzali zniszczyć Mylakhriiona, kiedy nie zgodził się do nich przyłączyć. Na nieszczęście dla nich jego zdolności przekraczały możliwości ich trzech razem wziętych i tak nastąpiła ich hybrydyzacja. Jednak było to wiele lat temu, jeszcze zanim Mylakhriion przybył do Humquass, i teraz już prawie nie pamiętał szczegółów tej historii. Ufał swym służebnym duchom bezgranicznie; poza tym miały one jedynie twarze jego dawnych wrogów. Ich umysły były tożsame z umysłem Mylakhriiona.

W końcu kiedy nawet starsi czarownicy, którym się nie powiodło, zaczęli się pojawiać u bram pałacu Mylakhriiona, Exior K'mool znów miał sen; w tym śnie ujrzał nietoperze o ludzkich twarzach, które razem dawały mu znaki, zapraszając do kryjówki Mylakhriiona, gdzie ów Mistrz Magii czekał, aby wręczyć mu szatę swego ucznia. To wystarczyło.

Następnego dnia o świcie Exior wdział najlepszą marynarkę i pumpy - w których były tylko nieliczne łąty - i krętymi uliczkami miasta udał się do pałacu Mylakhriiona. Znalazłszy się u jego bram, bojaźliwie zajął miejsce za trzema innymi kandydatami i czekał... ale nie trwało to długo. W bramie otworzyło się małe, zakratowane okienko i po pobieżnym zlustrowaniu wszyscy pozostali pretendenci zostali odprawieni. Widząc to, Exior zaczął się odwracać, ale wtedy zatrzymał go jakiś głos. Był to głos człowieka, który spoglądał przez zakratowane okienko.

- Młody człowieku, jak się nazywasz?

- K'mool - powiedział Exior, niepewnie robiąc krok w przód. - Exior K'mool.

- I chcesz się zatrudnić u Mylakhriiona?

- Tak - odparł, zdumiawszy się grobowym głosem tego człowieka. - Pragnę być... uczniem czarownika.

- Wydajesz się jakoś niepewny.

- Jestem całkiem pewny - powiedział Exior - ale zastanawiam się, czy...

- Czy na to zasługujesz?

- Chyba tak - Exior nerwowo skinął głową.

- Mój pan lubi pokorę - powiedziała twarz zza krat. - A także uczciwość. Wejdz, Exiorze K'mool.

Drzwi w bramie otworzyły się bezszelestnie i Exior wstrzymał oddech, zanim przestąpił próg. Kiedy drzwi zamknęły się za nim, odetchnął głęboko i rozglądając się wokół wybałuszonymi oczami, wystraszony chciał rzucić się do ucieczki na widok tego, co zobaczył. Ale gdzie miał uciekać? Tam, gdzie jeszcze przed chwilą widział błękitne niebo, na którym świeciło słońce, teraz, kiedy patrzył z tego szarego dziedzińca, po ciemnym niebie mknęły chmury, a chłodny wiatr targał futrem okrywającym ciało... nietoperza, którego twarz przed chwilą przemawiała do niego zza krat okienka w bramie!

- Lękasz się sługi Mylakhriona, Exiorze K'mool? - spytał wielki nietoperz. - Czy też przestraszyłeś się z powodu panującej tu pogody, tak bardzo odmiennej od tej na zewnątrz?

- Myślę, że z obu tych powodów - w końcu wyjąkał Exior.

Nietoperz roześmiał się głośno i trzepocąc skrzydłami, uniósł się w górę.

- Nie lękaj się - zahuczał - tylko idź za mną, a ujrzysz to, co ujrzysz.

Exior zacisnął zęby i starając się przezwyciężyć strach, wielkimi krokami ruszył za tą dziwną istotą przez smagany wiatrem dziedziniec do wejścia do właściwego pałacu, wielkiego, surowego budynku z ogromnych bazaltowych bloków, o drzwiach i oknach przypominających usta wykrzywione szkaradnym uśmiechem. Kierując się odgłosem trzepotu błoniastych skrzydeł, wszedł na kręcone, kamienne schody wiodące na szczyt wieży, której podstawa musiała być równie wielka jak tawerna, w której mieszkał Exior; wkrótce, znalazłszy się na podeście, przekonał się, że ta dziwaczna istota czeka na niego przed łukowatym wejściem z wyrzeźbionymi znakami zodiaku. Kiedy jego przewodnik podskakując pokonał próg, wkroczył za nim do wielkiej komnaty, której wewnątrz natychmiast go urzekło.

Sługa Mylakhriona usiadł na wysokiej żerdzi i zwiśł głową w dół, obserwując reakcję Exiora. Po chwili powiedział:

- Czy zainteresował cię dobytek mego pana, młody człowieku?

- W samej rzeczy! - wykrztusił młodzieniec z otwartymi ustami, rozglądając się po komnacie z wyrazem niezdrowej fascynacji na twarzy. Gdyby to, co znajdowało się w tej komnacie, było

jego własnością Exior K'mool mógłby być naprawdę potężnym czarownikiem!

Komnatę wypełniały bowiem przedmioty stanowiące elementy sztuki czarnoksiężskiej Mylakhriona. Były tam akromegaliczne czaszki jakichś potwornych istot ludzkich i budzące grozę szkielety istot, które nigdy nie były ludźmi; fiołki o dziwnych kształtach i butelki wypełnione bulgoczącymi cieczami złotawej i zielonkawej barwy, których przeznaczenie było dla Exiora zupełną tajemnicą; dudy z hebanu i kości słoniowej oraz wyprawionych smoczyczych jelit, które niewątpliwie były wykorzystywane podczas składania demonom ofiar błagalnych; niezliczone półki pełne ksiąg oprawnych w brązową i żółtą skórę, przy czym oprawa jednej z nich - Exior mógłby przysiąc - była pokryta fioletowawym tatuażem!

Były tam także miniaturowe kule pochodzące z nieznanych światów i księżyców, pokryte tajemniczymi runami ze złota i srebra; wisząc na cienkich linkach wybiegających z ozdobionego ornamentem geometrycznym stropu, powoli obracały się we wszystkie strony. I pentagramy mocy zdobiące mozaikowe ściany i posadzki, które jarzyły się wewnętrznym ogniem rozsiewanym przez kamienie szlachetne, z których były wykonane. Pokryte pieczęciami welinowe zwoje rozłożone na marmurowym stole i szkło powiększające w srebrnej oprawie, astrolabium, cyrkle i maleńkie wagi z brązu. A na samym środku komnaty na małej podstawie z rzeźbionego chryzolititu spoczywała wielka kryształowa kula.

Pracownia największego czarownika Theem'hdry, pomyślał Exior, oraz jego ogromna biblioteka, i to wszystko w jednym pomieszczeniu! Jakby odgadując jego myśli, zwisający z żerdzi nietoperz potrząsnął głową. - Nie, chłopcze - powiedział stwór - bo to tylko jedna dziesiąta jednej dziesiątej tajemnic mego pana. Jestem jego najbardziej zaufanym sługą, a mimo to są tutaj komnaty, w których nigdy nie byłem, i inne, których nawet nie odważyłbym się odwiedzić! Nie, to tylko jego pokój wypoczynkowy.

- A czy ja... czy ja... go zobaczę? - zapytał Exior. - Jeśli będziesz miał szczęście i zostaniesz jego uczniem, z pewnością będziesz go widywał codziennie. Może nawet zbyt często! Będzie cię uczył rozmaitych rzeczy, a ty będziesz postępował według jego wskazówek. A jeśli będziesz się szybko uczył, pewnego dnia możesz nawet stać się równie potężny jak sam Mylakhrion.

- Chodzi mi o to - powiedział Exior - czy zobaczę go... teraz?

- To zależy... - odpowiedział stwór i ciągnął. - Ale teraz muszę cię zapytać o kilka rzeczy, Exiorze K'mool, a ty masz odpowiedzieć na wszystkie moje pytania zgodnie z prawdą.

Exior skinął głową, a służebny demon czarownika kontynuował:

- Doskonale! Więc powiedz, dlaczego ubiegasz się o to stanowisko.

- Pragnę studiować pod kierunkiem najznakomitszego maga tego lądu - natychmiast odpowiedział Exior. - Mój pan będzie wiedział, jak najlepiej wykorzystać moje skromne zdolności.

- Jakież to zdolności?

- Widzę przyszłość w snach - odparł Exior. - I moje sny nigdy mnie nie okłamały.

- Nigdy? - Grobowy ton głosu nietoperza wydawał się świadczyć o niejakim sceptycyzmie.

- Mam zwykle sny, jak każdy człowiek, ale mam także specjalne sny, a kiedy nadchodzą, zazwyczaj potrafię je rozpoznać.

- I tylko tym jesteś, śniącym? Krew napłynęła Exiorowi do twarzy, ale czuł się nie tyle upokorzony, co zły.

- Tłumaczę także z rozmaitych języków, potrafię czytać runy i znam szyfry - warknął. - Moje oczy potrafią zrozumieć znaczenia nawet najmniej znanych języków, hieroglifów i kryptogramów.

- I to wszystko? - Głos stwora był zimny niczym głęboki, lodowaty ocean, na chwilę pozbawiając Exiora całego zapachu.

- Ja... ja przygotowuję miłosne mikstury i...

- Miłosne mikstury? - Nietoperz wydawał się uśmiechać szyderczo.

Exior wiedział, że został pokonany. Wściekły obrócił się na pięcie, zamierzając opuścić komnatę i pałac Mylakhrona, zostawić za sobą cały ten kram. I wtedy zobaczył, że drogę zastępują mu dwa wielkie nietoperze. Nie odzywały się, jedynie stały w łukowatym wejściu nieruchomo jak posągi, a ich ludzkie twarze patrzyły badawczo na Exiora, który zatrzymał się zbity z tropu.

W końcu z tyłu odezwał się ponownie ten pierwszy:

- Ten, który działa w pośpiechu, często działa głupio i później tego żałuje. Jak mi na to odpowiesz?

Exior gwałtownie obrócił w się w stronę pytającego.

- Ten, który się godzi na zniewagi i drwiny ze strony kogoś od siebie gorszego, jest jeszcze większym głupcem! - odparł natychmiast.

Nietoperz wyprostował się na swojej żerdzi.

- A więc uważasz, że służebny duch Mylakhrona jest... kimś gorszym? - Jego głos był teraz



zaledwie szeptem przypominającym szelest zeschniętych liści pędzonych wiatrem, ale jego oczy lśniły, patrząc nieruchomo na Exiora.

- Twoja twarz - powiedział łamiącym się głosem Exior K'mool, któremu nagle zaschło w gardle - niegdyś była osadzona na ludzkim ciele. Może jestem głupcem, ale moje życie i moje ciało należą do mnie i mówię własnym głosem. Krótko mówiąc, wciąż jestem człowiekiem, może i głupim, ale to lepsze niż być jakąś upiorną, stworzoną przez czarownika hybrydą... - Tutaj przerwał, ponieważ cała trójka wybuchła głośnym śmiechem, który odbijał się echem w wielkiej komnacie.

Zaskoczony, nie wiedząc, co robić, Exior poczekał, aż przestaną się śmiać, i wtedy ten siedzący na żerdzi odezwał się znowu:

- Jak już chyba mówiłem, Mylakhrión ceni u ludzi pokorę i uczciwość. Lubi także ludzi z ikrą ale nie do przesady, bo to byłaby już zuchwałość. Nie znosi bezczelności i głupców i po prostu nie cierpi tchórzostwa! Sprawileś się dobrze, Exiorze K'mool, i teraz mój pan przyjmie cię osobiście.

Po czym trzy służebne duchy jednocześnie skinęły głowami, dokładnie tak, jak Exior widział to w swoim śnie.

- Usiądź, jasnowidzu - powiedział Mylakhrión i młodzieniec od razu rozpoznał głos, który był tym samym głosem co głos nietoperza.

Czarownik siedział na swym czarnym jak noc tronie i uważnie, chłodno przyglądał się Exiorowi. Jego oblicze nie zdradzało żadnych uczuć. Srebrne brwi były cienkie i wznosiły się ostro na skroniach, a bładniebieskie oczy przypominały oczy Dalekich Ogromów, które Exior często widywał w snach. Oczy te były dziwnie puste, ale jednocześnie zdawała się w nich drzemać jakaś straszna i zakazana wiedza, nieznana zarówno zwykłym ludziom, jak i przeciętnym czarownikom.

Dłonie wystające z dzwonowatych rękawów jego szaty, które spoczywały na poręczach tronu, były długie i szczupłe, a paznokcie ostro zakończone. Ich barwa, podobnie jak barwa jego pomarszczonej twarzy i obutych w sandały stóp, przywodziła na myśl stare pergaminy. Chłodne spojrzenie Mylakhrióna spoczywało na Exiorze, który usiadł na maleńkim stołku u podnóża czegoś w rodzaju podestu, na którym siedział sam czarownik.

Pomieszczenie było zupełnie puste, zwłaszcza w porównaniu z owym „pokojem wypoczynkowym”, z którego Exiora zaprowadzono do tej jeszcze większej komnaty. Z balkonu

z balustradą ozdobioną marmurowymi gargulcami roztaczał się przyprawiający o zawrót głowy widok (krajobraz był wyraźnie zimowy, mimo że pora roku była zupełnie inna) posępnej i smaganej wiatrem pustyni, na której sterty gruzu wskazywały na ruiny jakiejś wielkiej budowli. Exior nie znał tego miejsca i był pewien, że nie leżało ono nigdzie w bliskim sąsiedztwie Humquass.

Teraz w całej Theem'hdrze nie było żadnego króla, który normalnie nie pozwoliłby, aby dom jakiegoś zwykłego człowieka przyćmił jego własny, ale Mylakhrion był zdecydowanie niezwykle, a poza tym potrzebował miejsca położonego wyżej niż wszystkie inne, aby mógł łatwiej oglądać dalekie krainy, a także po to, by zjednać sobie żywoły powietrza; dlatego Morgath nigdy nie wyrażał sprzeciwu. Jednak faktem było, że czarownik wolał pozostać na uboczu, z dala od przyziemnych spraw, a gdzież byłoby lepiej, jak nie w tej złowrogiej i wysokiej wieży, prawdziwym orlim gnieździe?

Exiora zaprowadziły tam trzy służebne duchy, których „rzecznik” towarzyszył mu do komnaty z wielkimi brązowymi drzwiami. Jednak kiedy Exior znalazł się w środku, nietoperz szybko go opuścił, po czym na balkonie pojawił się Mylakhrion, wszedł po trzech małych stopniach na podest i usiadł na tronie.

Teraz, w tym ciemnym i niemal pustym pomieszczeniu, gdzie tylko światło padające z balkonu rozjaśniało mrok, patrzyli na siebie Exior K'mool i potężny Mylakhrion, przyszły czarownik i Najwyższy Mag. Nie wiadomo, o czym myślał młodzieniec, znajdując się przed obliczem legendarnego czarownika, ale niebawem myśli te przerwał Mylakhrion, który rozpoczął własne przesłuchanie kandydata.

- A więc, młody człowieku, pragniesz być moim uczniem, czyż nie tak? No dobrze, muszę się dowiedzieć o tobie czegoś więcej; to, co wystarcza moim sługom, nie wystarcza mnie. Po pierwsze pozwól, że ci opowiem o pracy, jaka cię czeka, i wtedy musisz mi powiedzieć, czy to cię interesuje; następnie, i zależnie od twojej decyzji, mogę cię poprosić, abyś wykonał dla mnie jakieś niewielkie zadanie. Jeżeli sprawisz się dobrze - jeżeli będę usatysfakcjonowany jego wynikiem - zostaniesz moim uczniem. Jednakże chyba za bardzo wybiegam w przyszłość, bo może ta praca nie będzie ci się podobać.

Mylakhrion zamilkł na długą chwilę i skierował spojrzenie swych dziwnych oczu na szare chmury pędzące po niebie. Przez chwilę w zamyśleniu stukał palcem w twardą poręcz tronu. Następnie, nie patrząc na Exiora, znów zaczął mówić.

- Będziesz musiał pracować do późna, a kiedy jakiegoś dnia nie starczy, odpowiednio go przedłużę. Nigdy nie będziesz próżnował. I musisz zapomnieć o strachu, tutaj nie ma nań miejsca. Będą się tu zjawiały trupy, aby prześladować tych, którymi włada strach, jestem bowiem nekromantą. Ale będę przywoływał nie tylko zmarłych, lecz także duchy, zarówno czarne, jak i białe, demony i świętych. Kontaktuję się z upiorami i zjawami, z wilkołakami, gnomami i dzinami; od nich wszystkich można się wiele nauczyć. I pamiętaj: bezczynne ręce marnieją, a gnuśne umysły napełniają się wstydem. Miewam długie rozmowy z Demogorgonem; od czasu do czasu sypiam z sukubem, z którym spłodziłem harpie, wampiry i elfy. Wszystkie te istoty - moje żony, dzieci i odmieńcy - odwiedzają mnie od czasu do czasu. Nazywają mnie panem i ty także masz mnie tak nazywać; jestem panem bardzo wymagającym. Wyznaczone przeze mnie zadania nie mogą pozostać niewykonane; niczego, co można zrobić dzisiaj, nie wolno odkładać na jutro. I pomimo wszystkiego, czego dokonałem, nie zmieniłem się. Postarzałem się, ale nadal jestem człowiekiem, i to śmiertelnym! A poszukuję nieśmiertelności, Exiorze K'mool, i dlatego tu jesteś: aby mi ulżyć i dać więcej czasu. Bo kiedy czas przeminie, któż może go odzyskać? Jeszcze raz powtarzam: pamiętaj, że czasu nie wolno marnować! Będziesz mi pomagał nie tylko w wykonywaniu drobnych zadań - będziesz moim posłańcem, moim zamiataczem, tłumaczem run i jasnowidzem - ale będziesz także uczestniczył w wielkich pracach i eksperymentach. I będziesz miał dostęp do całej mojej wiedzy; będziesz się uczył i zdobywał doświadczenie w dziedzinie magii. Ale... - tu czarownik nagle przerwał, a Exior stał bez tchu, jak gdyby to on mówił przez cały czas - ostrzegam cię! Nigdy, ale to nigdy nie próbuj działać na szkodę mojej sprawy, zmieniać przebiegu moich badań ani też czynić czegokolwiek, co sprawi mi ból, czy to ciała, czy to umysłu! A jeśli będziesz dobrym uczniem, kiedy mnie już zabraknie... - i znów przerwał.

Po chwili, podczas gdy Exior starał się opanować drżenie, Mylakhion ponownie zwrócił swe spojrzenie na siedzącego u jego stóp młodzieńca.

- Wciąż jesteś zainteresowany?

Nie będąc w stanie wykrztusić słowa, Exior tylko skinął głową.

## II

Kiedy nadeszła noc i słońce skryło się za górami, Exior wyczuł, że zbliża się wielka burza i szybko poszukał schronienia. Uwiązał swego jaka tuż przy wylocie niewielkiej jaskini ukrytej za

osłoniętą przed wiatrem granią, po czym ostrożnie upewnił się, czy przypadkiem nie jest legowiskiem jakiegoś dzikiego zwierzęcia. Gderając pod nosem i od czasu do czasu klnąc, rozpalił w zagłębieniu gruntu ognisko i zaparzył sobie herbatę.

Sześć miesięcy temu obejrzał się za siebie, postępując na końcu karawany opuszczającej Humquass, i uśmiechnął się, patrząc, jak mury miasta powoli znikają na południowym horyzoncie; od tego czasu nieczęsto się uśmiechał, stawał bowiem twarzą w twarz z wieloma niebezpieczeństwami. Pokonał tysiące mil, wykonując „drobne zadanie” Mylakhriona, którego dotąd nie ukończył. Teraz Exior nie był już w stanie znieść dalszych trudności, był u kresu wytrzymałości, a musiał jeszcze dotrzeć do końca podróży. Ale...

- Udasz się na zachód - polecił mu Mylakhrion. - Pokonasz Szczyty Wschodnie, przełęcz między Bezimienną Pustynią a górami Lohmi. Cały czas kieruj się według słońca, przemierzając rozległe równiny ciągnące się aż do stóp Wielkich Gór Kolistych, a następnie skreśl na północ. Mając wzgórze po lewej, posuwaj się skrajem równiny, a w ciągu dwóch dni odnajdziesz ruiny miasta zagubionego w bezmiarze pustyni.

Na jego skraju, leżącym w pobliżu wzgórz, ujrzyś fragment zrujnowanej, wielkiej niegdyś wieży i drzwi u jej podstawy. A teraz słuchaj uważnie, Exiorze K'mool, bo to jest niezmiernie ważne. Głęboko pod jej ruinami, w katakumbach, w jednej z ukrytych komnat, znajdziesz Wielką Księgę. Jest zamknięta i spoczywa na onyksowym postumencie. Przynieś mi tę księgę, Exiorze K'mool, i od tej chwili będziesz mógł się uważać za mego ucznia!

Ale wiedz także, młodzieńcze, że napotkasz wiele niebezpieczeństw, a droga będzie długa i ciężka... Co ty na to? I Exior, jak głupiec, znów się zgodził. Wkrótce potem dołączył do karawany zmierzającej na północ. Po ośmiu dniach odłączył się i ruszył w stronę wschodniego łańcucha górskiego. Pokonał go w ciągu tygodnia. W miesiąc później znalazł się na Bezimiennej Pustyni, a po upływie następnego posuwał się przez trawiaste centralne równiny. Tam właśnie jego konia ukąsiła żmija, dalej więc musiał posuwać się pieszo. W dwa miesiące później jesień zbliżała się do końca; w oddali wyłoniły się Wielkie Góry Koliste, u których podnóża Exior spotkał przyjaźnie nastawionych nomadów i kupił u nich jaka. Pięć tygodni później znalazł się na skraju Pustyni Eli i przez trzy dni błąkał się między pustynią a wzgórzami.

Teraz powinien już być dostrzec owo zagubione miasto, ale chyba się zgubił. I zgubi się na dobre, jeżeli będzie w dalszym ciągu kontynuował swe poszukiwania. Zapasy wody były na ukończeniu, zostały tylko resztki jedzenia i prawie nie było trawy, którą żywiło się jego zwierzę -

było już zresztą stare i zmęczone - a co gorsza, dni stawały się coraz krótsze; niebo ciemniało, zwiastując rychłe nadejście zimy. Zanim Exior znalazł jakieś schronienie na noc, rozpoznał ów ponury, zimowy krajobraz, który widział z komnaty Mylakhriona, a chmury, mknące na południe, wyglądały dokładnie tak samo jak owe chmury, które widział na niebie nad pałacem czarownika i które wydały mu się wtedy tak dziwne. Najwyraźniej Mylakhrion wybadał przedtem tę drogę, dlaczego więc nie udało mu się odnaleźć zagubionego miasta?

Tej nocy młodzieniec zobaczył we śnie wielki kamienny fragment wystający ze zwalów piasku, a obok przewrócone kamienne bloki. Ten sen się powtarzał, ale za każdym razem, kiedy jego śniący duch zbliżał się do tych ruin, budziło go wycie szalejącej wichury albo krzyk przerażonego zwierzęcia, które drżąc stało w oświetlanym błyskawicami wejściu do jaskini. Na szczęście burza nie posuwała się w kierunku kryjówki Exiora, była bowiem tak gwałtowna, że unosiła w górę wielkie tumany piasku i zarówno człowiek, jak i jego zwierzę mogliby zostać żywcem pogrzebani.

Rosnące zimno, zmęczenie, głód oraz niespokojny sen sprawiły, że Exior nie spał, kiedy się zorientował, że burza ucichła; zdał sobie także sprawę, że małodusznie zwątpił we wskazówki, jakie otrzymał od Mylakhriona. Teraz bowiem, gdy aż po horyzont pędziły wielkie fale piasku, przed jego zaczerwienionymi oczyma odsłoniły się pozostałości niegdyś potężnego miasta. I całkiem niedaleko, za ledwie o rzut kamieniem, ujrzał zniszczoną iglicę - była to bez wątpienia wieża, o której mówił Mylakhrion; pod nią Exior miał znaleźć labirynt jaskiń, a wśród nich ową ukrytą komnatę i księgę tajemnic starożytnej magii!

Młodzieniec pożywił się i nakarmił swe zwierzę, wypił ze skórzanego bukłaka trochę wody i zwilżył nią nos i pysk jaka, po czym poprowadził zwierzę pod zimnym, zimowym niebem w stronę podstawy rozpadającej się, ale wciąż potężnej budowli. Niestety wokół niej wznosiły się hałdy piasku i nigdzie nie mógł dostrzec drzwi; jednak powyżej, niemal w zasięgu ręki, odłupane kamienne bloki utworzyły ciemny otwór, nieco szerszy niż jego ciało.

Zanim Exior ruszył dalej, zastanawiał się przez chwilę nad czymś, co powiedział mu Mylakhrion. Czarownik ostrzegł go, że może tam być „strażnik”, duch albo demon, który pilnuje ukrytej komnaty i znajdującej się w niej księgi, zawierała ona bowiem tak potężne czary, że ten, kto ją posiadał, mógł zyskać moc większą niż jakikolwiek inny człowiek. Księga ta należała niegdyś do wielkiego czarownika i nekromanty, lecz podczas wojny magów czarownik ten musiał uciekać z miasta na pustynię i nie zdążył zabrać księgi. Po jego ucieczce wrogowie

obrócili miasto w ruinę i tak było po dziś dzień.

Jednakże wszystko to wydarzyło się ponad pięćset lat temu i dopiero ostatnio, dzięki swym czarom, Mylakhrión odkrył zaginione miasto i poznał jego dawne tajemnice, Teraz ów „strażnik” (o ile w ogóle tam był) musiał znacznie osłabnąć wskutek upływu czasu i beczynności, więc Exior nie powinien mieć żadnych kłopotów z czarami tak zwiędłymi w ciągu długich stuleci...

Może i nie, niemniej jednak Exior odczuwał pewien niepokój, kiedy przygotowywał pochodnię, układał stos kamieni i w końcu wczółgiwał się w otwór w ścianie wieży. Znalazł się w pełnym pajęczyn mroku, w którym pokryte pyłem kręcone schody prowadziły gdzieś w nieodgadnioną ciemność. Po raz ostatni spojrział przez otwór na posępny krajobraz pełen zwalonych kamiennych bloków i pogruchotanych filarów - który teraz wydał mu się znacznie bardziej przyjazny niż mroczne trzewia tej starożytnej wieży - zapalił pochodnię i rozpoczął marsz w dół.

Schodził w dół i w dół, odgarniając na boki pajęczyny, które od czasu do czasu zapalały się jasnym płomieniem od jego pochodni; czmychały przed nim jakieś małe stworzenia, a z kamiennych występów osypywał się pył nagromadzony tam od stuleci; wokół był jedynie mrok i kręte schody, które prowadziły w głąb cuchnącej ziemi...

Po upływie niezmiernie długiego czasu (tak mu się wydawało) Exior dotarł do końca schodów i znalazł się w wielkiej pieczarze, której ściany przecinały liczne tunele prowadzące do kolejnych pieczar. Mając się na baczności przed czymś, co mogło się czaić gdzieś w mroku, zabrał się do penetrowania najszerszego z tych tuneli, ale po chwili znieruchomiał na dźwięk dudniącego ryku zwierzęcej wściekłości, ostrzeżenia wydobywającego się z tunelu, do którego właśnie miał wejść. Drżąc na całym ciele, Exior zapalił drugą pochodnię i wbił ją w piaszczyste podłoże, po czym wyjął miecz i czekał na to, co kryło się w tych niesamowitych jaskiniach; bez wątplenia był to ów „strażnik”, przed którym go ostrzegwał Mylakhrión.

Po chwili demon pojawił się w zasięgu wzroku i na patykowatych nogach wpadł do centralnej pieczary. Był to pół pajak, pół nietoperz, a na dodatek dwa razy większy od zwykłego człowieka. Istota ta miała zakrzywione kły jak kosy i oczy jak spodki. Zawisła nad Exiorem i z góry gniewnie patrzyła na niego. Po chwili dudniącym głosem powiedziała:

- Co tu robisz, mały człowieczku? To zakazane miejsce. Precz!

Exior pokręcił głową w niemym sprzeciwie i wyciągnął przed siebie pochodnię i miecz. Kiedy wreszcie odzyskał głos, odparł:

- Jestem tu na polecenie mego pana i nie zatrzymasz mnie.

- A jakież to polecenie? - zapytał demon.

- Mam znaleźć pewną komnatę i księgę run - powiedział Exior, przetykając ślinę. - I zanieść tę księgę memu panu.

- Znam tę komnatę i tę księgę! - odparła istota. - I dobrze strzegę ich obu. Dlatego też moim oczywistym obowiązkiem jest cię pożreć... a może chcesz ze mną zagrać w pewną grę?

- Grę? - spytał Exior, któremu daleko bardziej odpowiadała taka alternatywa niż perspektywa bycia pożartym.

- Będziesz miał wybór - wyjaśnił demon. - Możesz jeszcze odejść, a ja nie uczynię ci żadnej krzywdy, ale jeśli tu zostaniesz, musisz wziąć udział w tej grze. Jeżeli wygrasz, będziesz mógł zabrać księgę, a ja wreszcie będę mógł odpocząć, ale jeżeli przegrasz...

- Co wtedy? - zapytał Exior, któremu serce podeszło do gardła.

- No cóż, wtedy cię pożrę! - odparł potwór, wybuchając grzmiącym śmiechem.

- A na czym polega ta gra? - zapytał Exior, zastanawiając się, gdzie najlepiej ugodzić tę bestię i czy starczy mu na to siły.

- Zadam ci zagadkę - odparł demon - a ty będziesz musiał ją odgadnąć.

Exior skupił się, przygotowując się do czekającej go próby; nie było bowiem takiej zagadki ani runy, których znaczenia długo nie udawałoby mu się rozwikłać, i mimo że bał się ogromnie, nie zdołał się oprzeć wyzwaniu rzuconemu przez demona.

- Niech i tak będzie - powiedział - posłuchajmy więc twojej zagadki.

Ni to pająk, ni to nietoperz znów się zaśmiał, po czym bardzo szybko wyrecytował monotonnym głosem:

IC ĘJUZAŁZOR! YŁANMOK JETYRKU OD EINM ŻDAWORPAZ I, ŚETSEJ  
ĘDWARPAN IKAJ, MIKAT ĘIS IM ŻAKOP, MEŁARGYW ŻAWEINOP. YDWYZRK  
IM ĆIZDAŻRYW ZSEŻOM EIN I MEINEZDUŁZ OKLYT ŚETSEJ. ICŚOBAŁS  
EJOWT I EIBEIC, EINOMED, ĘIC MANZ.

Na co Exior natychmiast odparł:

- Oto moja odpowiedź: Znam cię, demonie, ciebie i twoje słabości. Jesteś tylko złudzeniem i nie możesz wyrządzić mi krzywdy. Ponieważ wygrałem, pokaż mi się takim, jaki naprawdę jesteś, i zaprowadź mnie do ukrytej komnaty. Rozkazuję ci!

Demon wydał głośny okrzyk (Exior przypuszczał, że był to okrzyk ulgi) i natychmiast skurczył się do rozmiarów maleńkiej jaszczurki, która wijąc się, skierowała się do otworu jednego z tuneli. Zatrzymała się, aby się obejrzeć, na co Exior zapalił trzecią pochodnię i ruszył za nią. Po chwili jaszczurka doprowadziła go do mosiężnych drzwi i przecisnęła się pod nimi do środka. Kiedy Exior mocno popchnął drzwi, które skrzypiąc otworzyły się, stworzonko znikło.

Komnata była okrągła, sklepiona i zupełnie pusta, jeśli nie liczyć onyksowego postumentu, na którym spoczywała Wielka Księga pokryta grubą warstwą kurzu, który się na niej osadzał przez pięć stuleci. Exior szybko podszedł do postumentu i dotknął drżącymi dłońmi wielkiej okładki wysadzanej drogimi kamieniami. Zdmuchnął kurz i oniemiały z wrażenia wpatrywał się w skórę inkrustowaną kością słoniową, jadeitem, złotem i wspaniałymi klejnotami; zamek był zielony ze starości, a obok bezcennej księgi leżał osobliwego kształtu klucz.

I przypomniał sobie, co powiedział mu Mylakhrión: że w tej księdze zapisano tajemnice słońce i księżyców, minionego czasu i czasu, który dopiero nadejdzie, oraz wszelkich cudów dawno zmarłych czarowników i ponurych legend spoza trzech znanych wymiarów przestrzeni. Była to wiedza wystarczająca, aby uczynić człowieka potężniejszym od wszystkich pozostałych ludzi. I Exior podniósł klucz, włożył go do zamka i przekręcił.

Wtedy gdy zaczął podnosić ciężką okładkę...

Jego wzrok przyciągnęły runy wyryte na onyksowym postumencie i puścił okładkę, która opadła z powrotem. Hieroglify były rzadko spotykane, niejasne i zapisane szyfrem, który mógł oszołomić każdego, kto nie był urodzonym kryptografem. Takim jak Exior K'mool.

Zmarszczywszy brwi, bezgłośnie poruszał wargami, w miarę jak docierało do niego znaczenie dziwnych słów, które odczytywał w migotliwym świetle pochodni. Następnie, zapaliwszy jeszcze jedną pochodnię, żeby lepiej widzieć, przeczytał wszystko ponownie - i gwałtownie cofnął dłoń spoczywającą na czarodziejskiej księdze. Przesłanie było bowiem aż nadto jasne: bez specjalnego zabezpieczenia istota każdego człowieka, który byłby na tyle beztroski czy głupi, aby czytać tę księgę, zostałaby bezpowrotnie unicestwiona, a on sam stałby się pusty, pozbawiony umysłu, woli i duszy!

Jednak zabezpieczenie było stosunkowo proste: stanowiła je runa księżycowa, rzadka, lecz Exiorowi dobrze znana, której celem było zjednanie łask Mnomquaha, Boga Księżyca i Szaleństwa, powszechnie znanego jako Gleeth. Teraz młodzieniec wiedział, że tajemnice tej księgi są istotnie cudowne i straszne, ponieważ Gleeth jest bogiem, który patrząc ze swej



niebieskiej siedziby, widzi i wie wszystko, a jego księżycowe runy są równie potężne.

Exior bez wahania wypowiedział na głos te runy, a kiedy przebrzmiało echo jego głosu, otworzył zakazaną księgę na pierwszej stronie. Pomimo nieubłaganego upływu czasu wciąż jarzyły się tam znaki, które powtarzały owo ostrzeżenie, aby przed czytaniem zapewnić sobie ochronę Gleetha.

Ponieważ Exior już to uczynił, otworzył następną stronę, która zaczynała się budzącymi grozę słowami; z zapartym tchem zaczął czytać...

Bardzo długo Exior czytał księgę, a kiedy pochodnie się wypaliły, wyniósł ją na zewnątrz; przez dwa dni i dwie noce nie przestawał czytać, nie zważając na zmęczenie i senność. Oddał cierpliwemu jakowi ostatnie resztki jedzenia i wody, a rankiem trzeciego dnia zamknął księgę. Następnie stanął koło zrujnowanej wieży i ogarnął wzrokiem posępną pustynię i zasypane piaskiem miasto.

Spojrzenie miał bez wyrazu i chłodne, oczy podkrążone, a jego włosy nie były już czarne, lecz siwe; cała jego twarz była twarzą starego człowieka, naznaczoną mądrością, wiedzą i grzechem, choć plecy wciąż miał proste, a członki młode.

Stał tak przez godzinę, a potem skierował wzrok na swego jaka. Niestety biedne zwierzę leżało martwe, a sęp wydziobywał mu oko. Rozgniewany Exior wypowiedział słowo - jedno słowo - i sęp wydał krzyk bólu, podskoczył i w następnej chwili padł bez życia. A jak potrząsnął głową, dźwignął się i spojrzał na swego pana. Jedno oko było zamglonym okiem starego jaka, a drugie bystrym okiem sępa.

Wtedy Exior przywiązał księgę do siodła i wdrapał się na grzbiet zwierzęcia, po czym wyruszył z pustyni Eli, kierując się w stronę domu...

### III

W trzy miesiące i trzy tygodnie później u bram Humquass pojawił się nieznajomy w pelerynie z kapturem, dosiadający jaka z kłapkami zasłaniającymi oczy. Bez zwykłych formalności (z powodu tego rażącego zaniedbania obowiązków musiał się później gęsto tłumaczyć) dowódca warty podniósł bramę i wpuścił nieznajomego do środka. Exior - już się chyba domyślacie, że to był on - udał się prosto do pałacu Mylakhrona.

Brama w murze pałacowym otworzyła się, kiedy się zbliżył. Bez przeszkód wszedł do środka i uwiązał swego jata na dziedzińcu. O ile za murami miasta była wczesna wiosna i drzewa wypuszczały pierwsze pąki, a kwiaty zaczynały rozkwitać, o tyle tutaj panowała pełnia lata i pod palącymi promieniami słońca było tak gorąco, że zwykle ruchliwe jaszczurki leżały nieruchomo na białych murach otaczających ogrody czarownika.

Exior nawet się nie zatrzymał, żeby zastanowić się nad tym cudem, tylko wszedł do głównej wieży, w której czekały służebne duchy Mylakhriona. Spojrzały na niego, a on na nie, po czym skłoniły się w milczeniu i wpuściły go do środka. Zaczął wchodzić po kamiennych schodach, zmierzając do znajdującej się na szczycie wieży pracowni Mylakhriona. Jednak tym razem nie musiał się wspinać tak wysoko, ponieważ Mylakhrion był w swym pokoju wypoczynkowym i tam właśnie czarownik go powitał.

- O, Exior K'mool! A więc wreszcie powróciłeś, a już zaczynałem podejrzewać, że przydarzyło ci się jakieś nieszczęście. Czy przynosisz mi owoc swych poszukiwań?

Exior nic nie powiedział, tylko wpatrywał się w maga, przyglądając mu się z zaciekawieniem i z mieszanymi uczuciami. Odrzucił kaptur, ukazując włosy siwe jak fale arktycznych oceanów, które okalały twarz niemal równie bladą jak oblicze samego Mylakhriona. Następnie podszedł do stołu, zgarnął leżące na nim rupiecie i położył zawiniętą w płótno paczkę, po czym rozwiązał sznurek, którym była obwiązana. I oto ukazała się Wielka Księga, a kiedy Mylakhrion zbliżył się, wręczył mu klucz.

Srebrzyste brwi czarownika lekko się uniosły. Nie komentując milczenia Exiora ani jego dziwnie zmienionego wyglądu, wziął klucz, otworzył księgę i uniósł wysadzaną drogimi kamieniami okładkę. Wtedy...

Mylakhrion zmarszczył brwi, jego oczy nagle zwęziły się. Skierował wzrok na Exiora i ponuro powiedział:

- Młodzińcze, pierwsza strona została wyrwana! Widzisz ten uszkodzony brzeg, ten rozdarty welin?

Teraz Exior głosem równie lodowatym jak głos jego pana odparł:

- Tak, zauważyłem to.

- Hm! - Czarownik wydawał się niezadowolony i nieco zawiedziony, ale po chwili zwyciężyła ciekawość. - Niech i tak będzie - powiedział - bo czymże jest jeden liść z drzewa mrocznej wiedzy tajemnej?

Podczas drogi powrotnej Exior podjął diaboliczną decyzję. Postanowił pozbyć się Mylakhriona, wyrwał więc z księgi stronę z ostrzeżeniem. Rozumował w ten sposób: przeczytawszy księgę, dysponował teraz mocą, która mogła go uczynić potężniejszym od wszystkich ludzi, nawet od samego Mylakhriona. W Humquass nie będzie miejsca dla dwóch takich czarowników, dlatego też starzec będzie musiał odejść. A jakież może być lepszy sposób unicestwienia człowieka niż ta straszna księga magii wydobyta ze starożytnych ruin?

Niczego niepodejrzewający i niezabezpieczony Mylakhrion zaczął czytać i księga rzuciła na niego urok, zmiażdżyła go i zniszczyła do cna. Bo jeśli jej potęga była tak wielka, że całkowicie opanowała ducha Exiora, odbarwiła jego włosy i skórę i wryła mu się głęboko w duszę - a przecież był zabezpieczony! - jak sobie poradzi sędziwy Mylakhrion, sterany wiekiem i przygnieciony ciężarem swych daremnych poszukiwań?

Żył już dostatecznie długo i śmierć będzie dla niego rodzajem wybawienia. Zresztą przebudzony Exior byłby marnym uczniem, posiadał bowiem moc co najmniej równą mocy swego pana. Niech więc Mylakhrion przeczyta księgę, a potem Exior go pożegna i ogłosi miastu pojawienie się nowego, jeszcze potężniejszego czarownika.

Takie były plany Exiora, który stał teraz na progu swego przeznaczenia; księga była otwarta, a Mylakhrion siedział pochylony nad stołem. Kiedy nekromanta zaczął czytać na głos, Exior zdrzął, jakby był martwy i słyszał skradające się kroki upiórów. Miał wrażenie, że lodowata pięść zaciska się wokół jego serca i w jego umyśle nagle zrodziło się pytanie: Jak do tego doszło? On, Exior K'mool, stał się nikczemnym mordercą; on, który kiedyś był sńiącym i za parę groszy przyrządzał napoje miłosne. Kiedy głos Mylakhriona nabrał grobowego brzmienia, wymawiając osobliwe słowa księgi, Exior wydał cichy okrzyk i poderwał się z miejsca, wtedy czarownik podniósł wzrok.

- Coś nie tak? - W jego pytaniu zabrzmiała nuta jakiejś dziwnej przebiegłości. - Boisz się usłyszeć te wszystkie cuda i okropności? Mam więc czytać po cichu?

Exior potrząsnął głową. Czy się bał? Nie, ponieważ znów wypowiedział księżycowe runy Gleetha i nie odczuwał lęku. Nie o siebie.

- Czytaj dalej, panie - odparł, ale jego głos brzmiał jakoś niepewnie.

Mylakhrion skinął głową.

- Niech i tak będzie - powiedział, a jego głos był teraz tylko szeptem. Przez chwilę obaj wpatrywali się w siebie w zupełnym milczeniu; oczy starca zwięzły się, błyszcząc niezwykle

blaskiem. W końcu znów skierował wzrok na leżącą na stole księgę.

I mistrz magii czytał dalej, aż dotarł do końca strony, a kiedy zamierzał ją przewrócić, Exior znowu poderwał się z miejsca. Wiedział, że na jej odwrocie znajdują się rewelacje, które niechybnie zmiążdżą zwykłego śmiertelnika, a Mylakhtron sam przecież przyznał, że jest śmiertelny. I Exior znów poczuł, że lodowata pięść zaciska się wokół jego serca, kiedy zrozumiał, że jest zdrajcą.

- Stop! - krzyknął, kiedy Mylakhtron zaczął przewracać stronę. - Nie patrz tam, Mylakhtronie! Jeżeli chcesz zachować wzrok, władze umysłowe i własną duszę, nie ruszaj się!... Bo oszukałem cię...

Mylakhtron powoli podniósł wzrok i uśmiechnął się. Mylakhtron się uśmiechnął! Był to prawdziwy uśmiech, który na chwilę roztopił cały jego chłód, tak jak poranne słońce roztopia szron na płatkach wiosennych kwiatów. Exior widział ten uśmiech, ale nie rozumiał jego znaczenia. A Mylakhtron zapytał:

- Exiorze K'mool, czy lękasz się o mnie czy też o siebie? A może o swoje sumienie?

- Powiedzmy, że o nas obu - odparł tamten szorstko. - Cokolwiek chcesz zrobić, nie czytaj dalej. Istnieje zabezpieczenie, przy braku którego bluźnierstwa zawarte w tej księdze zniszczą cię! Ostrzeżenie znajdowało się na pierwszej stronie, którą wyrwałem...

- Tak? - Uśmiech Mylakhtrona nieco zbladł. Z rozmysłem przewrócił stronę, a kiedy Exior zrobił ruch, jakby chciał zabrać mu księgę, wyciągnął rękę. - Spokojnie, młodzieńcze. Patrz i ucz się! - I bez dalszej zwłoki przeczytał stronę do końca.

Kiedy czytał, Exior zauważył, że w komnacie gromadzą się cienie, jak gdyby zbliżała się noc. Dało się odczuć dziwne drganie powietrza i rozległ się cichy odgłos grzmotu, ale zjawiska te miały swe źródło w samej komnacie. Zanim Mylakhtron skończył czytać, kryształ rozprysł się na kawałki, a fragmenty fiolek zaczęły fruwać w powietrzu; misternie kute zwierciadła zadrżały i popękały; ciecz zaczęła wrzeć i kipieć; w końcu na ścianach pojawiły się pęknięcia, a z sufitu zaczął sypać się pył i drobny gruz. Czarownik zamknął księgę i podniósł wzrok, nie przestając się uśmiechać. Jego oblicze nie zmieniło się ani na jotę, a lektura księgi najwyraźniej nie uczyniła mu żadnej krzywdy.

- Ja... ja...

- Milcz i słuchaj - rozkazał Mylakhtron. - Dobrze się sprawiłeś, Exiorze K'mool, tak jak zresztą podejrzewałem. I z czasem zostaniesz wielkim czarownikiem Morgatha. A jeśli o mnie

chodzi, udam się teraz na Tharamoon. Na tej ponurej północnej wyspie zbuduję wieżę i będę w niej szukał nieśmiertelności, która wciąż mi umyka. Ten pałac w Humquass jest teraz twój. Zasłużyłeś sobie na niego. - Zasłużyłem sobie? - Exior był zdumiony. - Ale ja jestem zdrajcą i...

- *Prawie* stałeś się zdrajcą - powiedział Mylakhriion - a *prawie* robi wielką różnicę. Nie mogłeś wiedzieć, że jestem stale zabezpieczony przed złymi mocami i że ta księga nie mogła uczynić mi żadnej krzywdy. Dlatego kiedy chciałeś mnie powstrzymać przed czytaniem, okazałeś miłosierdzie. Podoba mi się ten przymiot w człowieku, Exiorze K'mool! A masz jeszcze wiele innych. Jest w tobie pewna pokora, sporo uczciwości, trochę odwagi, a teraz także mądrości i miłosierdzia! To wszystko jest ważne, młodzieńcze, bo nie mając tych przymiotów, nigdy by ci się nie udało.

Ponadto masz zdolności, których Morgath szczególnie potrzebuje. Ja sam nie bardzo się interesowałem takimi drobnymi czarami i nie studiowałem ich zbyt dokładnie. Ale ty? Jesteś jasnowidzem, umiesz czytać runy i rozpoznawać znaki. Właściwie oceniasz auspicje i trafnie przepowiadasz przyszłość. Tak, król będzie z ciebie bardzo zadowolony. Mylakhriion wstał i położył dłonie na ramionach Exiora.

- Jutro spotkasz się z królem Morgathem, a ja następnego dnia udam się na Tharamoon. I co ty na to?

- Ale... - zaczął Exior. I spróbował jeszcze raz: - Jak... dlaczego...

- Dość! - Mylakhriion uniósł dłoń w górę. - Na tym koniec.

- I to wszystko - Exior rozejrzał się wokół - należy teraz do mnie? Nie mogę w to uwierzyć! Nic nie zabierasz ze sobą?

Mylakhriion pokręcił głową.

- Wszystko należy do ciebie, zabiorę tylko swoją różdżkę i moje trzy służebne duchy. A księga...

- Naturalnie, księga! - przytaknął Exior. - Uczyni cię najpotężniejszym z ludzi. Tak, oczywiście.

- Nie - Mylakhriion znów się uśmiechnął - bo już nim jestem. Powiem ci, dlaczego biorę te rzeczy. Przyzwyczałem się do tej różdżki i podobnie do moich służebnych duchów. Ich twarze przypominają mi młodość, kiedy to pokonałem ich w wojnie magów. A jeśli chodzi o to, co tu zostawiam, żadna z tych rzeczy tak naprawdę nigdy do mnie nie należała. Podarowano mi je albo je kupiłem, albo wreszcie zdobyłem dzięki czarom. One wszystkie nie mają znaczenia. Ale

księga... jest moja. - Spojrzał badawczo w twarz Exiora.

Exior wydał stłumiony okrzyk i oczy rozszerzyły mu się.

- Ach! Widzę, że w końcu dotarła do ciebie prawda - powiedział Mylakhron. - Twoja twarz wydłużyła się ze zdumienia i opadła ci szczęka. I zupełnie słusznie... - skinął głową. - Oczywiście masz rację, Exiorze K'mool, i teraz wiesz już wszystko. Księga run jest moim starym przyjacielem i nigdy bym bez niej nie wyjechał. Chyba żeby mnie do tego zmuszono, jak to się raz zdarzyło dawno temu na pustyni Eli... Tak, zabieram tę księgę. Bo kto wie, kiedy będę miał czas napisać następną?

## DOM CTHULHU

Gdzie wznoszą się dziwne szańce,  
Niby strażnicy pochyleni nad grobem  
Niemartwej bestii z piekła rodem,  
Bogom i śmiertelnikom zakazując wstępu,  
Gdzie zatrzaśnięto wrota do zakazanych  
Czasów i przestrzeni, lecz straszliwe lęki  
Cierpliwie czekają, aż nadejdzie czas,  
Gdy przebudzi się ten, który nie umarł...

„Arlyeh” - fragment dzieła Teh Athta *Legendy dawnych run*. Z manuskryptów Theem'hdry przełożył Thelred Gustau.

Zdarzyło się niegdyś, że Zar-thule Zdobywca, zwany Rabusiem nad Rabusiami, Poszukiwaczem Skarbów i Grabieżcą Miast, wyruszył swymi statkami na wschód. Dopiero niedawno zaczął wiać pomyślny wiatr i zmęczeni wiosłarze kiwali się nad swymi wiosłami, podczas gdy senny sternik pilnował kursu. I Zar-thule dostrzegł w oddali wyspę. Arlyeh i wznoszące się na niej wysokie wieże z czarnego kamienia, których zawiłe kąty wymykały się całkowicie ludzkiemu poznaniu; wyspa była skąpana w czerwonym świetle zachodzącego słońca, które właśnie znikło za budzącymi grozę czarnymi konturami iglic, wzniesionych rękami, które

nie mogły być rękami człowieka.

Chociaż Zar-thule czuł wielki głód, chociaż był obolały i znużony nieustannym wpatrywaniem się w bezmiar oceanu, który rozciągał się za zwisającym ogonem smoka wieńczącego rufę jego statku, Czerwonego Ognia, patrząc zaczerwienionymi ze zmęczenia oczyma na czarną wyspę, powstrzymał swych ludzi, każąc im stanąć na kotwicy na pełnym morzu i czekać, dopóki całkowicie nie zajdzie słońce, pogrążając się w Królestwie Cthona, który czeka w milczeniu, aby schwytać je w swą sieć. W rzeczywistości najlepszą porą dla Zar-thule'a i jego ludzi była noc, bo wówczas Gleeth, ślepy Bóg Księżyca, nie mógł ich dostrzec ani też usłyszeć okropnych krzyków, jakie zawsze towarzyszyły ich niecnym czynom.

Pomimo swego okrucieństwa, którego nie da się opisać słowami, Zar-thule nie był głupcem. Wiedział, że jego wilki muszą odpocząć przed akcją, że jeśli skarby Domu Cthulhu były naprawdę tak wielkie, jak sobie wyobrażał, muszą być dobrze strzeżone przez wojowników, którzy ich łatwo nie oddadzą. A jego ludzie byli zmęczeni, podobnie jak i on, więc kazał im się położyć na pokładzie, a sam owinął się wielkim żaglem z wizerunkiem smoka. Wystawił wartę, która miała go zbudzić w środku nocy, kiedy to on sam zbudzi ludzi na swych dwudziestu statkach i ruszy, by splądrować wyspę Arlyeh.

Ludzie Zar-thule'a musieli długo wiosłować, zanim powiały pomyślne wiatry, i minęło dużo czasu od chwili, gdy splądrowali Yaht-Haal, Srebrzyste Miasto leżące na skraju krainy lodów. Ich zapasy żywności były na ukończeniu, a miecze od dawna tkwiły w zardzewiałych pochwach; teraz, gdy zjedli pozostałe racje i wypili wszystkie trunki, oczyścili i naostrzyli swe miecze, po czym powierzyli się opiece Shoosh, Bogini Spokojnych Snów. Dobrze wiedzieli, że wkrótce oddadzą się grabieży i zdobędą łupy dla siebie i swego dowódcy.

A Zar-thule obiecał im wielkie skarby w Domu Cthulhu, bo w owym splądrowanym mieście na skraju krainy lodów dowiedział się od tego bełkoczącego, udręczonego Votha Vehma nazwy tej tak zwanej „zakazanej” wyspy. Pod sam koniec okropnych tortur Voth Vehm zdradził imię swego brata, kapłana Hatha Vehma, który był strażnikiem Domu Cthulhu na wyspie Arlyeh. W godzinie śmierci Voth Vehm wykrzyczał, że Arlyeh to rzeczywiście zakazana wyspa, którą włada śpiący teraz, mroczny i upiorny bóg imieniem Cthulhu, a strażnikiem bramy jego domu jest właśnie jego brat.

Zar-thule pomyślał wówczas, że Arlyeh musi rzeczywiście zawierać wielkie bogactwa, wiedział bowiem, że nie uchodzi, żeby bracia-kapłani dopuszczali się zdrady. Voth Vehm mówił

o owym mrocznym i okropnym bogu Cthulhu z ogromnym lękiem, mając nadzieję, że w ten sposób zniechęci Zar-thule'a do splądrowania świątyni, nad którą sprawował pieczę jego brat, Hath Vehm. Tak sądził Zar-thule, rozmyślając nad słowami zmarłego i oszpeconego kapłana dopóki nie opuścił splądrowanego miasta. W końcu, oświetlany jasnymi płomieniami pożarów, Zar-thule wypłynął w morze. Statkami wyładowanymi łupami wyruszył na poszukiwanie Arlyeh i skarbów Domu Cthulhu. Tak przybył do tego miejsca.

Krótko przed północą nocna wachta wyrwała Zar-thule'a i wszystkich jego ludzi z objęć Shoosh; widząc, że wiatr osłabł, cicho powiosłowali w stronę brzegu, w świetle dziobatego oblicza Gleetha, ślepego Boga Księżyca. Kiedy znaleźli się dziesięć sążni od brzegu, Zar-thule wydał okrzyk wojenny, a jego dobosze zaczęli głośno i miarowo uderzać w bębny, jak to czynili zawsze, gdy zaprawieni w bojach i żądni nowych łupów rabusie ruszali do akcji.

Kiedy rozległ się dźwięk łodzi szorującej po piasku, Zar-thule wyskoczył na płytką w tym miejscu wodę, a wraz z nim jego dowódcy i reszta załogi; po chwili byli już na brzegu i wymachując mieczami, ruszyli wielkimi krokami przez pogrążoną w ciemnościach nocy plażę... Ale wokół panowała niczym niezmacona cisza i najwidoczniej nikt nie stał na straży.

Dopiero teraz Grabieżca Miast zwrócił uwagę na ten budzący grozę aspekt. Na ciemnym, mokrym piasku widać było stosy zwalonych kamiennych bloków, pokrytych wodorostami naniesionymi przez niezliczone przypływy; ruiny te budziły złe przecucia, nie tylko z powodu dawno minionych czasów; wielkie kraby umykając kryły się wśród ruin, patrząc wylupiastymi rubinowymi oczami na intruzów; nawet fale łamały się dziwnie cicho na plaży zasłanej szczątkami zrujnowanych, lecz, zda się, wciąż istniejących wież. Dobosze bębnili coraz ciszej, aż w końcu zapanowała całkowita cisza.

Wielu spośród przybyłych czciło rzadkich bogów i żywiło dziwne zabobony. Zar-thule to wiedział i wcale mu się nie podobała ta cisza. Mogła zwiastować bunt!

- Ha! - rzekł ten, który nie czcił żadnych bogów ani demonów ani też nie słuchał szeptów nocy. - Słuchajcie, strażnicy dowiedzieli się o naszym przybyciu i uciekli na drugi koniec wyspy, a może zebrali się w Domu Cthulhu. - Mówiąc to, ustawił swych ludzi w szereg i ruszył w głąb wyspy.

Maszerując, mijali szczątki, których jeszcze nie zabrał ocean, kroczyli pogrążonymi w ciszy ulicami, a fantastyczne fasady domów odbijały dziwnie monotonne echo bębnow.

Z pustych i dziwnie pochylonych wież i wyniosłych iglic wydawały się wyglądać



zmumifikowane twarze i hordy upiorów, które przemykały, kryjąc się w cieniu i nieustannie towarzysząc maszerującym ludziom, aż w końcu ci zatwardziali rabusie nie mogli ukryć strachu i zaczęli prosić swego dowódcę:

- Panie, pozwól nam stąd odejść, bo wygląda na to, że nie ma tutaj żadnych skarbów, a samo miejsce nie przypomina żadnych innych. Czuć tu zapach śmierci i tych, którzy błądzą w krainie cieni.

Ale Zar-thule rzucił się na jednego z tych, którzy stali najbliżej, krzycząc:

- Ty tchórze! Giń! - I uniósłszy miecz, rozplątał na dwoje dygoczącego ze strachu nieszczęśnika, który zdążył tylko krzyknąć, zanim jego trup zwałił się na czarną ziemię. Teraz jednak Zar-thule uświadomił sobie, że wielu jego ludzi ogarnął potworny strach, kazał więc zapalić pochodnie, po czym wszyscy szybko ruszyli w głąb wyspy.

Minawszy niskie, pogrążone w mroku wzgórza, zbliżyli się do wielkiego skupiska dziwnie rzeźbionych, monolitycznych budowli, pochylonych pod jakimś osobliwym kątem, które otaczał zapach, jaki zazwyczaj wydobywa się z głębokich, wydrążonych w ziemi szybów. Pośród tych megalitycznych konstrukcji wznosiła się największa ze wszystkich wież, potężny, pozbawiony okien menhir, którego szczyt ginął w mroku, a widniejące u jego podstawy cokoły przypominały kształtem przerażające morskie potwory.

- Ha! - rzekł Zar-thule. - Najwyraźniej to jest właśnie ten Dom Cthulhu i spójrzcie: wszyscy strażnicy i kapłani uciekli, kiedy zobaczyli, że się zbliżamy!

Ale z cienia u podstawy jednego z tych cokołów dobiegł do nich drżący głos starca, który powiedział:

- Nikt nie uciekł, grabieżco, bo nikogo tu nie ma poza mną, a ja nie mogę uciec, ponieważ strzegę bramy przed tymi, którzy mogą wypowiedzieć Słowa.

Na dźwięk tego głosu rabusie aż podskoczyli i rozejrzeli się wokół z niepokojem, ale jeden odważny kapitan zrobił krok w przód, aby wywlec z mroku starego, bardzo starego człowieka. I oto, ujrawszy oblicze tego czarownika, wszyscy rabusie natychmiast się cofnęli. Jego twarz, dłonie i całe ciało były pokryte gęstym, szarym porostem, który wydawał się po nim pełzać, kiedy tak stał przed nimi drżący i przygięty do ziemi pod ciężarem nieopisanie podeszłego wieku.

- Kim jesteś? - spytał Zar-thule, przerażony potwornym widokiem jego starczego

zniedołożnienia. Zar-thule był przerażony!

- Jam jest Hath Vehm, brat Voth Vehma, który służy bogom w świątyniach Yaht-Haalu, jam jest Hath Vehm, Strażnik Bramy Domu Cthulhu i ostrzegam was: nie wolno mnie dotykać. - I popatrzył kaprawymi oczyma na trzymającego go kapitana, który po chwili go puścił.

- A ja jestem Zar-thule Zdobywca - rzekł Zar-thule już mniej przerażony. - Rabuś nad Rabusiami, Poszukiwacz Skarbów i Grabieżca Miast. Splądrowałem Yaht-Haal. Tak, splądrowałem Srebrzyste Miasto i puściłem je z dymem. I zamęczyłem Voth Vehma na śmierć. A kiedy umierał, kiedy gorące węgle spalały mu wnętrzności, wykrzyczał pewne imię. To było twoje imię! Był naprawdę twoim bratem, ponieważ ostrzegł mnie przed okropnym bogiem Cthulhu i jego „zakazaną” wyspą Arlyeh. Ale wiedziałem, że kłamie, że tylko stara się chronić wielki i święty skarb oraz brata, który go strzeże, niewątpliwie wykorzystując dziwne runy, które mają odstraszyć zabobonnych grabieżców! Ale Zar-thule się nie lęka ani też nie jest łatwowierny, starcze. Oto stoję tu przed tobą i mówię ci, że w ciągu godziny znajdę drogę do tego domu pełnego skarbów!

Słyszając, jak ich szef przemawia do starego kapłana tej wyspy, i widząc zniedołożnienie drżącego starca oraz jego odrażającą szpetotę, ludzie Zar-thule'a nabrali animuszu. Niektórzy z nich zaczęli obchodzić pochyloną wieżę, aż w końcu znaleźli drzwi. Były wielkie, wysokie i dobrze widoczne, ale niekiedy wydawały się bardzo niewyraźne, jak gdyby zakryte mgłą i dalekie. Znajdowały się w ścianie Domu Cthulhu, ale wyglądały, jakby pochylały się w jedną stronę... a w następnej chwili w drugą! Były na nich wyryte złowrogie, nieludzkie twarze i jakieś straszne, nieznanne hieroglify, które wydawały się wić wokół tych twarzy, a w migocącym świetle pochodni owe twarze poruszały się i wykrzywiały.

Stary Hath Vehm podszedł do grupki przyglądającej się ze zdumieniem wielkim drzwiom, mówiąc:

- To jest brama do Domu Cthulhu, a ja jestem jego strażnikiem.

- A więc - powiedział Zar-thule, który także stał w pobliżu - czy jest klucz do tej bramy? Nie wiem, jak można się dostać do środka.

- Tak, jest klucz, ale nie taki, jaki sobie zapewne wyobrażasz. To nie jest klucz z metalu, lecz ze słów... - Czary? - spytał Zar-thule niezrażony. Już kiedyś słyszał o tego rodzaju czarach. Przyłożył koniec swego miecza do gardła starca, patrząc, jak unoszą się puszyste włoski na jego twarzy i wychudłej szyi. - Więc wymów te słowa i miejmy to już za sobą!

- Nie, nie mogę wymówić Słów. Przysiągłem, że będę strzec tej bramy i że Słowa nigdy nie zostaną wypowiedziane ani przeze mnie, ani też przez nikogo innego, kto mógłby wskutek własnej głupoty czy nierozwagi otworzyć Dom Cthulhu. Możesz mnie zabić - nawet tym mieczem, który mam teraz na gardle - ale nie wypowiem Słów...

- A ja ci mówię, że w końcu wypowiesz! - rzekł Zar-thule głosem lodowatym jak północna zawierucha. Po czym opuścił miecz i rozkazał dwóm swoim ludziom, aby przywiązali starca do kołków mocno wbitych w ziemię. Uczynili, jak kazał, i po chwili starzec leżał rozciągnięty na ziemi koło wielkich drzwi Domu Cthulhu.

Następnie rozpalono ognisko z wyschniętych krzewów i wyrzuconego na brzeg drewna; inni ludzie Zar-thule'a schwyтали kilka wielkich nocnych ptaków, które nie umiały latać, a jeszcze inni znaleźli źródło słonawej wody i napełnili nią skórzane bukłaki. Wkrótce pozbawione smaku mięso piekło się na rożnie nad ogniem, a umieszczone w tymże ogniu końce mieczy najpierw rozżarzyły się do czerwoności, a potem stały się białe. Kiedy Zar-thule i jego ludzie najedli się do syta, Rabuś nad Rabusiami dał znak swym oprawcom, aby zabrali się do dzieła. Wyszkolił ich kiedyś sam, dzięki czemu wyróżniali się teraz w sztuce stosowania kleszczy i rozgrzanego żelaza.

Ale w tym momencie miało miejsce nieoczekiwane zajście. Od pewnego czasu jeden z kapitanów, imieniem Cush-had - ten sam, który pierwszy dostrzegł starego kapłana w cieniu wielkiego cokołu i wywłókł go stamtąd patrząc z dziwnym wyrazem twarzy na swoje dłonie w świetle ogniska i tarł je nerwowo, ukrywszy pod kurtką. Nagle zaklął i zerwał się na równe nogi, odskakując od resztek jedzenia. Tańczył podskakując najwyraźniej przerażony, gwałtownie uderzając dłońmi w leżące wokół zwalone kamienie.

Następnie nagle znieruchomiał i rzucił krótkie spojrzenie na swe nagie ramiona. W tej samej chwili oczy wyszły mu z orbit i wrzasnął dziko, jakby przeszyty ostrzem miecza, po czym rzucił się w stronę ogniska i wsunął ręce aż po łokcie w sam środek ognia. Po chwili wyszarpnął ręce z płomieni, zataczając się, jęcząc i wzywając na pomoc swych bogów. Po czym chwiejnym krokiem odszedł w noc, znacząc ziemię krwią płynącą z ran.

Zdumiony Zar-thule posłał za nim jednego ze swych ludzi z pochodnią, ale człowiek ten wkrótce wrócił drżący z pobladłą twarzą, mówiąc, że szaleniec wpadł albo wskoczył w głęboką skalną szczelinę. Jednak zanim w nią wpadł, na jego twarzy można było dojrzeć pełzającą puszystą szarość, a kiedy spadał, kiedy pędził ku niechybnej śmierci, krzyczał: „Nieczysty...

nieczysty... nieczysty!".

Kiedy wszyscy to usłyszeli, przypomnieli sobie ostrzeżenia starego kapłana, gdy Cush-had wywlekał go z ukrycia, i sposób, w jaki spojrzał na nieszczęsnego kapitana, po czym skierowali wzrok na starca, który leżał rozpostarty na ziemi. Dwaj rabusie, którzy go związywali, popatrzyli na siebie wybałuszonymi oczyma; z wyraźnie pobladłymi twarzami zaczęli się dyskretnie, lecz bacznie przyglądać swoim ciałom, przyglądać bardzo dokładnie...

Zar-thule poczuł, jak w rabusiach wzbiera strach jak potężniejące podmuchy wschodniego wiatru nad pustynią Sheb. Splunął i uniósł miecz, krzycząc:

- Słuchajcie! Wszyscy jesteście tchórzami i wierzycie w zabobony, bajdy, które opowiadają wam żony, i inne brednie. Czego tu się bać? Jeden stary człowiek na samotnej czarnej wyspie pośród morza?

- Ale ja widziałem twarz Cush-hada... - zaczął człowiek, który pobiegł za obłąkanym kapitanem.

- Tylko ci się wydawało, że coś widziałeś - przerwał Zar-thule. - To było tylko migotanie twojej pochodni i nic więcej Cush-had był wariatem! - Ale... - Cush-had był wariatem! - powtórzył Zar-thule. Jego głos był teraz lodowaty. - Ty także jesteś niespełna rozumu? I dla ciebie jest jeszcze miejsce na dnie tej skalnej szczeliny? - Ale człowiek cofnął się i już się nie odezwał, a Zar-thule przywołał oprawców i kazał im zabrać się do roboty.

Mijały godziny...

Gleeth, stary Bóg Księżyca, z pewnością był ślepy i głuchy, a mimo to może jakoś wyczuł rozzwierające krzyki i odór przypalanego ludzkiego ciała, który owej nocy unosił się nad Arlyeh. Tej nocy bowiem bardzo szybko zniknął za horyzontem.

Teraz jednak okaleczony i na poły zwęglony człowiek rozciągnięty na ziemi przed drzwiami Domu Cthulhu nie miał już siły krzyczeć, a zdesperowany Zar-thule zdał sobie sprawę, że wkrótce kapłan wyzionie ducha. A mimo to Słowa nie zostały wypowiedziane. Król rabusiów był zdumiony upartymi zapewnieniami starca, że za drzwiami wyniosłego menhiru nie kryje się żaden skarb, ale przypisywał to działaniu ślubów, jakie Hath Vehm niewątpliwie złożył, obejmując stanowisko kapłana.

Oprawcy nie sprawili się zbyt dobrze. Wcale nie mieli ochoty dotykać starca; potraktowali go jedynie rozgrzanymi ostrzami swych mieczy; nie odważyliby się - nawet pod najstraszniejszą groźbą - dotknąć jego ciała gołymi rękami czy też zbliżyć się do niego bardziej, niż to konieczne,

aby zastosować zaplanowane męczarnie. Dwaj rabusie, którzy związywali starca, leżeli martwi, zabici przez swych towarzyszy, do których odruchowo wyciągnęli przyjazną dłoń; tych zaś pozostali rabusie unikali jak ognia, trzymając się od nich jak najdalej.

Kiedy na wschodzie pojawiło się szare światło poranka, Zar-thule stracił resztki cierpliwości i skoczył w stronę umierającego kapłana z nieukrywaną wściekłością. Wyciągnął miecz, wznosił go nad głową... i wtedy Hath Vehm przemówił.

- Czekaj! - wyszeptał udręczonym, chrapliwym głosem - czekaj. Wypowiem Słowa.

- Co? - krzyknął Zar-thule, opuszczając miecz. - Otworzysz drzwi?

- Tak - rozległ się słaby szept - otworzę Bramę. Ale najpierw mi powiedz: czy naprawdę splądrowałeś Yaht-Haal, Srebrne Miasto? Czy naprawdę puściłeś je z dymem i zamęczyłeś na śmierć mego brata?

- Uczyniłem to - zimno przyznał Zar-thule.

- Więc podejdź bliżej - głos Hatha Vehma słabł z każdą chwilą. - Bliżej, królu rabusiów, tak, abys dobrze mnie słyszał w ostatniej godzinie mego życia.

Poszukiwacz Skarbów niecierpliwie przybliżył ucho do warg starca, klękawszy tuż obok niego, a Hath Vehm uniósł głowę znad ziemi i splunął na Zar-thule'a!

Po czym, zanim Grabieżca Miast zdążył uczynić jakiś ruch czy zetrzeć z czoła ślinę starca, Hath Vehm wypowiedział Słowa. Wypowiedział je głośno i wyraźnie - słowa wielkiej wagi, wypowiedziane z obcą intonacją, które tylko mistrz byłby w stanie powtórzyć - i natychmiast od strony drzwi Domu Cthulhu rozległo się potężne dudnienie.

Zapomniawszy na chwilę o zniewadze doznanej ze strony kapłana, Zar-thule obrócił się i zobaczył, jak wielkie, pokryte złowieszczymi rzeźbami drzwi zadrżały, po czym odsunęły się w bok i tam gdzie jeszcze przed chwilą były, pojawił się wielki czarny otwór. I oto w świetle poranka horda rabusiów rzuciła się do przodu, aby na własne oczy zobaczyć kryjący się w głębi skarb. Zar-thule miał właśnie wejść do Domu Cthulhu, gdy umierający kapłan zawołał:

- Zaczekaj! Jest jeszcze więcej słów, królu rabusiów!

- Więcej słów? - Zar-thule odwrócił się, marszcząc brwi. Stary kapłan, którego szybko opuszczało życie, wyszczerzył zęby w dziwnym uśmiechu na widok szarych plam, które pełzły po czole barbarzyńcy. - Tak, więcej słów. Posłuchaj: Dawno, dawno temu, gdy świat był jeszcze bardzo młody, zanim Arlyeh i Dom Cthulhu po raz pierwszy pogrążyły się w morzu, mądrzy Starsi Bogowie stworzyli runę, na mocy której, gdyby Dom Cthulhu kiedykolwiek wyłonił się na

powierzchnię i jakiś głupiec ośmielił się go otworzyć, może zostać znów zatopiony wraz z całą wyspą. *I teraz właśnie wypowiem te słowa!*

Król rabusiów prędko przyskoczył z uniesionym mieczem, ale nim jego ostrze opadło, Hath Vehm głośno wypowiedział owe dziwne i straszne słowa. I cała wyspa zatrzęsała się w posadach. Ogarnięty nieopisanym gniewem Zar-thule uderzył i odrąbał starcowi głowę, która potoczyła się po czarnej ziemi; jeszcze nie przestała się toczyć, gdy wyspa znów się zatrzęsała, rozległo się głucho dudnienie i ziemia zaczęła pękać.

A od strony otwartych drzwi Domu Cthulhu, do których rzuciła się chmara żądnych bogactw rabusiów, dobiegły głośne i okropne krzyki przerażenia i cierpienia, a potem ohydny smród. Teraz Zar-thule zrozumiał, że nie ma tam żadnego skarbu.

Nad wyspą szybko zaczęły się zbierać czarne chmury i rozbłysła oślepiająca błyskawica; wiatr tak przybrał na sile, że długie czarne włosy przesłoniły Zar-thule'owi wzrok, kiedy skulił się przerażony przed otwartymi drzwiami Domu Cthulhu. Szeroko otworzył oczy, starając się przeniknąć wzrokiem cuchnącą czerń ich otworu, ale w chwilę później upuścił swój wielki miecz na ziemię i krzyknął głośno; sam Rabuś nad Rabusiami krzyknął z nieopisanego przerażenia.

Bo w ciemnym otworze drzwi pojawiło się dwóch jego ludzi; przypominali teraz bardziej wystraszone szczenięta niż groźne niegdyś wilki; wrzeszcząc i bełkocząc, rozpaczliwie próbowali wygramolić się na zewnątrz... ale było ich widać tylko przez chwilę, bo chwyciły ich i momentalnie zmiażdżyły gigantyczne macki, które wijąc się wyskoczyły z czarnej czeluści! Te gumowate macki wciągnęły ciała nieszczęśników w atramentową ciemność, z której po chwili zaczęły wydobywać się przyprawiające o mdłości odgłosy chłęptania i ssania, po czym wijące się macki znów wyłoniły się z mroku, a za nimi ukazała się - twarz!

Zar-thule wpatrywał się w olbrzymie, nalane oblicze Cthulhu i krzyknął ponownie, gdy przerażające oczy tej okropnej istoty spoczęły na jego skulonej postaci - dojrzały go i zapłonęły straszliwym blaskiem!

Król rabusiów na chwilę znieruchomiał skamieniały ze strachu, ale trwało to na tyle długo, że obraz tej potwornej istoty stojącej na progu otwartych drzwi wrył mu się w pamięć na zawsze. Jednak po chwili odzyskał władze w nogach. Odwrócił się i uciekł, pędząc na oślep przez niskie czarne wzgórza, dostał się na brzeg i jakoś zdołał dotrzeć do statku. Chociaż był sam i wciąż dygotał z przerażenia, udało mu się odbić od brzegu. Oczyma wyobraźni wciąż widział ten straszliwy obraz, to upiorne oblicze i ciało Cthulhu.

Z zielonkawej, papkowatej głowy wyrastały macki, jak śmiercionośne płatki otaczające kielich lubieżnej orchidei; pokryte łuską, olbrzymie bezkształtne ciało na krótkich nogach wyposażonych w potężne pazury; długie, wąskie skrzydła, jakby niepasujące do tej okropności, wydawało się bowiem niemożliwe, aby jakiegokolwiek skrzydła były w stanie unieść tę ogromną masę, i jeszcze te oczy! Nigdy dotąd Zar-thule nie widział takich oczu, które emanowały tak silnym, niemal dotykającym złem, jak oczy Cthulhu!

Ale Cthulhu jeszcze nie skończył z Zar-thule'em, bo kiedy król rabusiów walczył jak oszalały z żaglami swego statku, potwór pokonał niskie wzgórza i dotarł aż nad brzeg morza. Kiedy na tle porannego nieba Zar-thule zobaczył górę, która w rzeczywistości była stojącym na brzegu potworem, oszalał ze strachu, rzucając się od burty do burty, tak że omal nie wpadł do morza, bełkotał jakieś żalosne modlitwy. Tak, nawet Zar-thule, którego wargi dotąd nie wymawiały żadnych modlitw, teraz się modlił do jakichś dobrotliwych bogów. I wygląda na to, że ci bogowie, jeśli w ogóle istnieli, musieli go usłyszeć.

Z rykiem i grzmotem silniejszym od innych nadszedł ostatni wstrząs, który ocalił mu życie, ponieważ w jego wyniku wyspa pękła na dwoje; olbrzymie Arlyeh rozpadło się na kawałki i zatono. Z przesywającym krzykiem wściekłości i zawodu - krzykiem, który Zar-thule usłyszał zarówno swymi uszami, jak i umysłem - Cthulhu wraz z całą wyspą i swym domem pogrążył się w spienionych falach oceanu.

Rozszalała się burza tak straszliwa, jaka mogłaby towarzyszyć końcowi świata. Wokół wiał wiatr i fale wielkie jak góry przewalały się przez pokład statku Zar-thule'a; przez dwa dni jęczał miotany po całym pokładzie poważnie uszkodzonego Czerwonego Ognia, zanim potężny sztorm ucichł.

W końcu bliskiego śmierci głodowej niegdysiejszego Rabusia nad Rabusiami odnaleziono na morzu, w pobliżu plaż Theem'hdry; następnie, przewieziony w ładowni statku bogatego kupca został wysadzony na nabrzeżu miasta Klühn, stolicy Theem'hdry.

Zepchnięto go na brzeg długimi wiosłami, potykającego się, słabego i krzyczącego z przerażenia, patrzył bowiem w oczy Cthulhu! Wioseł użyto z powodu jego wyglądu, bo teraz Zar-thule naprawdę się zmienił w coś, co w mniej tolerancyjnych częściach tego pierwotnego lądu mogłoby zostać spalone żywcem. Ale mieszkańcy Klühn byli łagodnym ludem; nie spalili go, tylko spuścili w koszu do głębokiego lochu, którego wnętrze oświetlały pochodnie, i żywili chlebem i wodą, tak aby spokojnie dożył końca swych dni. A kiedy częściowo wrócił do

zdrowia, przyszedli do niego uczeni i lekarze, aby porozmawiać z nim o jego dziwnym schorzeniu, którego widok napelniał ich trwogą.

Ja, Teh Atht, byłem jednym z nich i w ten sposób poznałem jego historię. I wiem, że jest prawdziwa, bo na przestrzeni wielu lat często słyszałem o owym wstrętnym lordzie Cthulhu, który przybył z gwiazd, kiedy świat był jeszcze w stanie niemowlęcym. Są legendy i legendy, a wedle jednej z nich, gdy nadejdzie odpowiedni czas i gwiazdy znajdą się w odpowiednim położeniu, Cthulhu znów się wyłoni ze swego domu na Arlyeh, a świat zadrży na dźwięk jego kroków i pod jego wpływem pogrąży się w szaleństwie.

Spisałem tę relację dla ludzi jeszcze nienarodzonych jako ostrzeżenie: zostawcie tę istotę w spokoju, bo ten, który śpi głębokim snem, wcale nie umarł i może kiedyś podwodne prądy na zawsze zetrą z zatopionego Arlyeh obce piętno - piętno Cthulhu, którego obmierzły krewny żył w kapłanie imieniem Hath Vehm i przeniósł się na kilku ludzi Zar-thule'a - ale sam Cthulhu nadal żyje i czeka na tych, którzy go uwolnią. Wiem, że tak właśnie jest. W snach... ja sam słyszę jego zew!

A kiedy takie sny przychodzą w nocy, zatruwając słodkie objęcia Shoosh, budzę się z drżeniem i przemierzam kryształowe posadzki moich komnat nad Zatoką Klühn, dopóki Cthon nie uwolni słońca z sieci, aby znów mogło wzejść, i wciąż widzę Zar-thule'a takim, jakim widziałem go po raz ostatni w jego podziemnym lochu, w migotliwym świetle pochodni: kołyszącą się na boki grzybiastą istotę, która poruszała się nie z własnej woli, lecz kierowana przez pasożyta, który zagnieździł się w jej ciele...

## **THARQUEST I WAMPIRZYCA**

Fragment dzieła Teh Athta *Legendy dawnych run*. Z manuskryptów Theem'hdry przełożył Thelred Gustau.

### **I**

Tharquest, wędrowny mieszkaniec miasta Klühn, uchodząc z Eyphry na zachodzie, gdzie naraził się na gniew Najwyższego Kapłana Świątyni Mrocznego Boga Ghatanothoa, zrobiwszy dziecko jego córce, przebył góry Lohmi i dostrzegł ongiś złocone iglice i wielkie mury Chlangi. Walące się Chlangi, zwane Unikanyem Miastem.

Ta nazwa słusznie mu się należy, bo dróg prowadzących do miasta - oraz jego murów, ulic i



opuszczonych domów - ludzie unikają jak zarazy. Nawet teraz, choć minęło już wiele lat od chwili, gdy spisano dawne runy, unikają go wszyscy...

Miastem Chlangi rządził król złodziei, mając pod sobą hałastrę włamywaczy i szulerów, ściągając haracz od parszywych dziwek i pozbawionych skrupułów właścicieli tawern, zapewniając im ochronę i pozwalając na swobodną sprzedaż wszelakich trucizn, jakimi handlowali. Tharquest skrzywił się na widok tego miasta; minęło około dwudziestu lat od czasu, gdy odwiedził to miejsce jeszcze jako dziecko; w owym czasie miasto imponowało swoim bogactwem, wspaniałymi barwami i mnogością odwiedzających go ludzi, którzy podziwiali jego cuda.

Wówczas miasto roiło się od uczciwych kupców, a winiarnie i tawerny sprzedawały szlachetne wina znane na całym świecie, zwłaszcza czyste wino tłoczone z hodowanych w okolicy winogron. Nad miastem wznosiły się złożone kopuły i iglice, a miasto otaczały wysokie białe mury; dachy były pokryte czerwoną dachówką wypalaną w piecach miejscowych przedsiębiorców budowlanych - jednym słowem: Chlangi było klejnotem wśród miast kontynentu.

Ale teraz opuścili je wszyscy uczciwi ludzie i tak było już od wielu lat, od czasu, gdy wampirzyca imieniem Orbiquita zbudowała zamek dziewięć mil na północ, na skraju pustyni Sheb. Wówczas złoto zerwano ze wszystkich dachów, a winorośl za północnymi murami miasta odtąd rosła dziko, pnąc się po zardzewiałych kratkach. Łuki i mury zamieniły się w ruinę, a woda, która dawniej płynęła akweduktami, teraz stała nieruchomo i zarosła wodorostami. Za wysokimi murami miasta pozostała tylko hałastra rabusiów i ich król, a wokół miasta krążyli wygłodniaли żebracy, wygrzebując nędzne resztki, jakie zdołali znaleźć.

Mimo to Tharquest nie odczuwał strachu, jadąc na grzbiecie swej czarnej klaczy od gór Lohmi, bo Eyphrę z konieczności opuszczał w pośpiechu i nie miał ze sobą nic cennego. Nawet ta jego klacz - którą zresztą ukradł - nie miała siodła, cugle były ze sznurka, a wędzidło z drewna.

Umknąwszy przed ojcem Zothady (tak nazywała się córka kapłana), Tharquest wyglądał teraz wyjątkowo nędźnie: z rozczochranymi włosami, szatami w nieładzie i podkrążonymi oczami po wielu nieprzespanych nocach. Miał jednak w Chlangi przyjaciela imieniem Dilquay Noth, który kiedyś był poszukiwaczem przygód jak on sam, a teraz został sutenerem miejskich dziwek najgorszego kalibru. Tharquest wiedział, że w domu Dilquaya dostanie jedzenie i

znajdzie schronienie na noc. A potem, rankiem, ruszy w dalszą drogę do leżącego na wybrzeżu Klühn, gdzie czekała spragniona jego pieszczoł bogata wdowa. Tak czy owak wątpił, aby Najwyższy Kapłan Ghatanotha ścigał go aż tutaj - do obszaru, który był we władaniu czarów wampirzycy Orbiquity.

Sam Tharquest nie bardzo wierzył w czary i zaklęcia - te nieliczne, których był świadkiem, to była zwykła szarlataneria wiejskich oszustów i magików - ale mimo to w owych czasach takie rzeczy istniały. Tak jak we wszystkich światach, Natura jeszcze nie zdecydowała, jakimi darami i zdolnościami obdarzyć swe twory. A może raczej należałoby powiedzieć, że wciąż eksperymentowała i doszła do wniosku, iż pewnych wątków nie warto kontynuować. Te odrzucone cechy powoli zanikały, ale od czasu do czasu przychodził na świat siódmy syn siódmego syna czarnoksiężnika. I on także, gdyby pamiętał klucz, mógłby uczynić użytek z odrzuconych przez Naturę zdolności. Istniały też kobiety obdarzone niezwykłymi zdolnościami.

Tak więc Tharquest przybył do Chlangi i ujrzawszy obozowiska żebraków oraz sposób, w jaki na niego patrzyli przymrużonymi, wygłodniałymi oczami, czepiając się boków jego wierzchowca, popędził co koń wyskoczy z rozwianą peleryną, zostawiając za sobą tumany pyłu. Jednak żebracy nie zamierzali mu się więcej naprzykrzać i rozstąpili się przed nim na boki.

Tharquest wjechał do pogrążonego w wieczornym mroku miasta przez rozpadające się szczątki czegoś, co niegdyś stanowiło potężną Zachodnią Bramę. Następnie, kiedy przejechał beztrudno pod walącym się łukiem, zrzucił go z końskiego grzbietu rabuś czający się w cieniu wysokiego muru. Tharquest upadł na pokrytą pyłem ziemię, a dwaj zbójce rozbroili go i oszołomionego zawlekli przed oblicze króla złodziei Fregga.

Kiedy Fregg usłyszał opowieść Tharquesta o tym, jak ten umknął przed gniewem Najwyższego Kapłana Ghatanotha, wybuchnął śmiechem, a wraz z nim zebrane wokół rzezimieszki. Coś podobnego! Ten człowiek był najwyraźniej nie mniejszym zbrojcem niż oni sami! Poczawszy do niego sympatię, wypuścili ze sterty gruzów - która kiedyś stanowiła wspaniały pałac - wskazując drogę do jego przyjaciela, owego sutenera, Dilquaya Notha.

Jak się niebawem przekonał, Dilquayowi powodziło się całkiem dobrze - mieszkał niedaleko dawnego pałacu, w domu, w którym trzymał także swoje dziewczyny. Dom, usytuowany na niewielkim wzgórzu, był umocniony niczym zamek; były tego powody, bo sutenerstwo to w każdym mieście szemrany zawód, a tym bardziej w Unikany Mieście Chlangi...

Tharquest zbliżył się do wielkiego domu z kamienia - niegdyś Sądu Najwyższego króla

Terrathagona (który uciekł z miasta już dawno temu), a teraz burdelu Dilquaya Notha - wszedł po krętych, bazaltowych schodach i znalazł się przed wielkimi, nabijanymi żelaznymi ćwiekami drzwiami, w których widniało małe okienko. Uderzył kilkakrotnie głowicą swego marnego, wyszczerbionego miecza w dębowe deski i po chwili w okienku ukazała się para niebieskich oczu. Usłyszał stłumiony okrzyk, kiedy go rozpoznano... i drzwi otworzyły się. A w drzwiach stał krzepki, brodaty Dilquay Noth.

- Na mą brodę, to Tharquest Wędrowiec! A na dodatek cały posiniaczony! Na wszystkich Mrocznych Bogów, wyglądasz, jakby cię porządnie pobito, mój przyjacielu. Wejdz i spocznij, i opowiedz, dlaczego twoje szaty są w takim nieładzie i dlaczego jesteś nieogolony, ty, który zawsze przywiązywałeś taką wagę do swego wyglądu!

Ale mimo tego, co mówił, Dilquay nie był zbyt zaskoczony nagłym pojawieniem się Tharquesta w Chlangi. Od około dziewięciu miesięcy, kiedy to dowiedział się od wędrownego żebraka, że Tharquest złożył Świętą Przysięgę Ghatanotha, jako nowicjusz w mieście Eyphra, od razu wysłał tegoż żebraka z listem do naszego poszukiwacza przygód, podając, gdzie mieszka, i prosząc o jakieś wyjaśnienia. Dilquay chciał wiedzieć, co u licha knuje Tharquest - mistrz rozdzwiczania - wiążąc się z Mrocznym Bogiem i przysięgając wieczną wstrzeźliwość.

I tak kiedy sytuacja Tharquesta w Eyphrze osiągnęła punkt krytyczny - kiedy zrobił tej dziewczynie dziecko i kiedy nabrzmiały brzuch kapłanki Zothady w końcu ujawnił prawdziwe motywy, jakie kierowały Tharquestem, nasz wędrowiec ukradł klacz i wyruszył do Chlangi, do przyjaciela, który przyjdzie mu z pomocą i wyprawi do Klühn i błękitnego morza...

Teraz, siedząc w przestronnym mieszkaniu Dilquaya - jak zauważył Tharquest, lepiej urządzone niż wielka sala w rozwalonym pałacu Fregga - snuli wspomnienia dawnych przygód. Na koniec brodaty sutener opowiedział przyjacielowi, jak zamieszkawszy z dziwką imieniem Titi, namówił ją, aby porzuciła swój zawód, otworzyła własny burdel i żeby on pilnował jej interesów. Miało to miejsce cztery lata wcześniej, w czasie gdy ulice Chlangi były jeszcze pełne ludzi, ale teraz Dilquay coraz częściej myślał o opuszczeniu miasta. Jak wyjaśnił, powodem nie był lęk przed wampiryzcą Orbiquitą, ale po prostu kurczący się rynek.

W tym momencie weszła obfitych kształtów Titi, legendarna Titi Tysięcy Rozkoszy. Od razu rzuciła się na Tharquesta i objęła go za szyję, krzycząc:

- Ach! Od razu wiedziałam, że nasz wędrowiec, który może ofiarować swe usługi każdej gorąco krwistej kobiecie na całym świecie, nigdy się nie odda służbie żadnemu bogu! Moje

dziewczyny zapłaciłyby ci, gdyby wiedziały to, co ja wiem, tylko że nie spojrzalbyś na nie, nawet za pieniądze! - Wybuchła śmiechem.

- Titi - krzyknął Tharquest, próbując się wyrwać z jej objęć. - Na zbezczeszczonej świątyni Ghatanothoa, jesteś jeszcze piękniejsza niż kiedyś! - Łgał jak najęty, bo Titi nigdy nie była piękna, ale byli od dawna zaprzyjaźnieni i dobrze było znów ujrzeć twarz - choć nieco ospowata - starej przyjaciółki.

I w ten sposób, jedząc, pijąc i gawędząc, mijał im czas, aż nadeszła noc. Dilquay i Titi poszli zająć się swoimi sprawami, a Tharquest, znalazłszy się w swoim pokoju, legł w ciepłym łóżku. Przewracając się z boku na bok, objedzony i lekko pijany, wciąż słyszał, jak Dilquay snuje opowieści o wampirzycy Orbiquicie i w jego lubieżnej głowie narodził się pijacki plan kolejnej przygody miłosnej.

Dilquay zwrócił Tharquestowi uwagę na fakt, że żaden z rabusiów w Chlangi nie jest przystojny, a niewielu jest młodych, po czym wyjaśnił, dlaczego tak jest. Wampirzyca Orbiquita zabrała wszystkich silnych, młodych i przystojnych mężczyzn, zostawiając miasto na pastwę okaleczonych w walce zbójów oraz zarażonych przez dziwki piratów. Dlatego, powiedział Dilquay, Tharquest musi wkrótce opuścić miasto, bo inaczej Orbiquita zwróci na niego uwagę. Wampirzyca pałała bowiem żądzą do przystojnych, dobrze zbudowanych mężczyzn i pod osłoną nocy potrafiła wykraść z miasta na skrzydłach nietoperza przypadkowego wędrowca, o którego obecności się dowiedziała.

Mówiono także, że jest piękna - lecz zła, jak sama otchłań piekielna. Wiadomo było, że uroda, jaką w niej widzą mężczyźni, jest czczą ułudą; że prawdziwa Orbiquita jest potworem z dawno minionych stuleci, że zdołała uniknąć śmierci wyłącznie dzięki swym magicznym machinacjom. Ponadto mówiono, że gdyby jakiś mężczyzna był obdarzony na tyle silną wolą, aby oprzeć się wampirzycy, kiedy ta zagnie na niego parol, będzie mógł zawładnąć zgromadzonymi przez nią skarbami, które ukryła w swym zamku.

To by była prawdziwa przygoda!

## II

Rano, jeszcze w łóżku, Tharquest przemyślał wszystko dokładnie i w końcu podjął decyzję. Odwiedzi tę wampirzycę i zostanie u niej na noc, a następnego ranka opuści ją niezaspokojoną,

zabierając skarby. Dilquay i Titi zbledli, usłyszawszy ten arogancki plan, ale nie zdołali powstrzymać Tharquesta nawet najokropniejszymi opowieściami.

Kiedy później tego samego dnia król złodziei także usłyszał o jego planach, roześmiał się, życząc mu szczęścia, i zwrócił skradzioną klacz. Po popołudniowym posiłku u Dilquaya Tharquest wyruszył z miasta rozwaloną Północną Bramą i skierował się na pustynię Sheb. A żebracy, którzy go zobaczyli, zaczęli chichotać i bić się dłońmi po wychudłych udach, zastanawiając się, jak szybko jego klacz przygalopuje sama, z pianą na pysku i czerwonymi oczami, a w obozowiskach obdartych i zagłodzonych stworzeń znów zagości mięso...

Po ośmiu milach jazdy, kiedy na horyzoncie ukazał się ciemny zarys zamku Orbiquity - w którym nie odbijał się żaden promień słońca, pozostając w magicznym cieniu, pomimo palącego słońca - Tharquest dotarł do pasterskiego szałasu. Był porządnie spragniony, uwiązał więc klacz i zapukał do drzwi tego prymitywnego mieszkania. Był mile zaskoczony, gdy drzwi otworzyła mu młoda, zachwycającej urody dziewczyna, szczupła, o kruczoczarnych włosach i wielkich zielonych oczach, spoglądając nań z fałszywą skromnością i gestem zapraszając do środka.

Tharquest wszedł, usiadł i przyjął podaną mu wodę. Kiedy ugasił pragnienie, zapytał dziewczynę, gdzie jest jej mężczyzna. Pytanie to zadał odruchowo, ponieważ w jego życiu mężczyźni - a zwłaszcza mężowie - stanowili zagrożenie, jakiego należało unikać za wszelką cenę. Ale dziewczyna tylko się zaśmiała (ukazując zęby białe, niczym perły) i zakręciła się wkoło (ukazując nogi, jakby wyrzeźbione przez prawdziwego mistrza) i odpowiedziała, że nie ma żadnego mężczyzny. Mieszka z ojcem, który poszedł szukać zabłąkanej owcy i nie wróci szybciej niż za dwa dni.

W tej sytuacji każdy mężczyzna poczułby przemożną pokusę, a Tharquest nie był, rzecz jasna, wyjątkiem, ale pragnął się dostać do zamku Orbiquity i zgarnąć jej skarb.

Przypomniawszy sobie o celu swej wyprawy poprzez opary żądzy, jaka zaczęła go ogarniać, wstał i poprosił o wybaczenie, że musi ją opuścić, na co skłoniła się nisko (ukazując pięknie zaokrąglone piersi, przywodzące na myśl pełnię księżyca) i zapytała, dokąd podąży. Kiedy się dowiedziała o jego zamiarach, jej wielkie zielone oczy zrobiły się jeszcze większe i napełniły się łzami. Ona sama próbowała go odwieść od planów zdobycia bogactw, błagając tymi oto słowy:

- O wędrowcze, jesteś przystojny, silny i dzielny, ale przede wszystkim jesteś szalony! Czyż nie znasz potęgi wampirzycy?

- Słyszałem - odparł Tharquest - że Orbiquita potrafi przyjąć pozór wspaniałej,

zachwycającej piękności, choć w istocie jest szpetna, stara i odrażająca. Ale słyszałem także, że jeśli mężczyzna zdoła oprzeć się jej zalotom - które odbywają się pośród nocy - może wyjść z tej przygody bez szwanku i kiedy nadejdzie dzień, zabrać wszystkie skarby, jakie będzie w stanie unieść. To właśnie zamierzam uczynić, bo wampirzyca może uwieść swe ofiary tylko po zachodzie słońca, a ja nie mam zamiaru zasnąć. Będę czuwał i będę się miał na baczności przez cały czas, kiedy będę w obrębie zamkowych murów.

- Och, wędrowcze, wędrowcze - prosiła. - Widziałam już wielu takich jak ty, którzy szli do zamku, i dawałam im wodę, i próbowałam przyjść z pomocą. Ale...

- Mów dalej, dziewczyno.

- Zawsze jest tak samo. Idą do zamku pełni odwagi, ale powracają tylko ich konie z pianą na pysku i pełnymi przerażenia oczami płonącymi czerwienią, ponieważ tej wampirzycy nie wystarcza część człowieka; musi go mieć całego, jest bowiem pożywką dla jej nienasyconej żądz. Nie, nie wolno ci iść do tego zamku, jasnowłose wędrowcze, zostań tej nocy ze mną i dziel ze mną łożę. Jestem taka samotna i często ogarnia mnie lęk. A rano powrócisz cały i zdrowy do Unikanego Miasta, a ja, choć mam niewielkie doświadczenie w obcowaniu z mężczyznami, może zdołam cię zadowolić i zabierzesz mnie tam ze sobą...

- I znów Tharquestowi zrobiło się gorąco w wyniku nagłego przypływu pożądania. Ale w tym momencie nawiedziła go nowa myśl: czy oto nie kusi go sama Orbiquita? I czy nie musi się jej oprzeć, jeśli chce ujść z życiem? Co tam! Jeśli zwykła pasterka może tak łatwo sprawić, że zaczyna mu się kręcić w głowie, jakie ma szanse przeciwko tej istocie mieszkającej w zamku? Nie, niech dziewczyna stanowi kryterium jego wstrzemięźliwości, jaką musi zachować tej nocy. I Tharquest, obróciwszy się bokiem do swej klaczy, roześmiał się, pomyślawszy błuźniercze błogosławieństwo Mrocznego Boga Ghatanothoa.

- Niech więc chronią cię twoi bogowie, wędrowcze - zawołała jeszcze za nim dziewczyna.

- Nie mam bogów - zawołał w odpowiedzi - może oprócz Shub-Nigguratha, czarnego barana, który ma tysiąc owieczek. - I roześmiał się głośno.

- Będę na ciebie czekała - krzyknęła. - Jeśli uda ci się zdobyć te skarby, twoja wstrzemięźliwość nie będzie już musiała być silniejsza niż twoja odporność...

Wkrótce potem Tharquest dotarł do zamku wampirzycy. Ponure gmaszysko otaczały

dziwnie nieruchome drzewa i jak wędrowiec zauważył już z daleka, chociaż zamek stał w słońcu, spowijał go cień. Uwiązał klacz pod drzewami, obok małego strumyczka, przekroczył fosę i podszedł do potężnych wrót. Wysoko w górze wznosiły się wyniosłe iglice wieżyczek i przybysz, nagle ogarnięty lękiem, ostrożnie zajrzał do środka przez otwarte drzwi. Wewnątrz panował zasnuty pajęczynami mrok, ale myśl o czekającej nań wielkiej nagrodzie i świadomość, że wampirzyca żeruje jedynie nocą, podnosiły go na duchu.

Powoli zbadał każdą komnatę, od piwnic po wysokie wieżyczki. Jego oczy z wolna przyzwyczały się do panującego wewnątrz półmroku; wtedy zdał sobie sprawę z osobliwego faktu. W każdej z zamkowych komnat stało łóżko z pięknymi, jedwabnymi poduszkami, a u stóp każdego z nich leżały rozrzucone stopy odzienia. Były tam buty i sandały, duże i małe peleryny, kurtki i kamizelki, rozmaite spodnie i kilty, turbany, kaptury i kapelusze, koszule, chusty i rękawice oraz wszelkie inne elementy męskiego odzienia - ale nie było tam nic, co mogłaby nosić kobieta. Zgromadzona tam garderoba starczyłaby dla stu, nie, co najmniej dwustu mężczyzn!... ale gdzie się podziali ci mężczyźni? I kim byli?

Tharquesta znów ogarnął strach; nerwowo rozejrzał się wokoło, ściskając w dłoni głowicę miecza, przypomniał sobie o tym, co wiedział o władczyni tego mrocznego i zda się opuszczonego zamczyska. Dilquay opowiadał mu, że choć wampirzyca Orbiquita napada na swe ofiary jedynie nocą, w dzień często przyjmuje ludzką postać, penetrując okolice w poszukiwaniu kolejnych ofiar. Możliwe, że właśnie teraz to robiła. Świadomość, że jest teraz w zamku sam, dodała otuchy Tharquestowi, który ochoczo zabrał się do systematycznego przeszukiwania całego zamku w nadziei odkrycia legendarnego skarbu.

Prowadził poszukiwania przez całe popołudnie, jednak nie znalazł klejnotów, złota ani żadnych cennych przedmiotów; żadnych bezcennych miniatur ani oprawnych w złoczone ramy arcydzieł. Nie znalazł ani jednej monety, ale natknął się na komnatę, w której był zastawiony potrawami stół, jakby przygotowany do mającego się tu odbyć bankietu. Stały tam wielkie półmiski pełne mięsiva i mniejsze talerze z apetycznymi wetami; dzbany białego, czerwonego i zielonego wina, tak klarownego jak wino ze starego Chlangi; egzotyczne owoce wszelkich kształtów, barw i rozmiarów; ostrygi, krewetki, homary i kraby; koktajle z kwiatów podawane z czarnym miodem z Ardlanthys - jednym słowem, był to bankiet, jaki ktoś przygotowuje z okazji swego wesela...

...A w niektórych częściach świata, z okazji swego pogrzebu!

Poczuwszy głód, Tharquest skosztował potraw i win i przekonał się, że wszystko, co jadł i pił, to istna rozkosz dla podniebienia. Podniesiony na duchu i odprężony, wykorzystując kilka znalezionych w komnatach turbanów, sporządził pochodnie, które zanurzył w ustawionych na stole wazach z wonnymi olejkami, a następnie osadził na wyłamanych z kilku krzeseł drewnianych nogach. Noc zbliżała się szybko i wędrowiec, nie zdając sobie sprawy, że po wypiciu kilku win ogarnia go dziwne znużenie, nagle poczuł się bardzo zmęczony.

### III

Wkrótce zaszło słońce i Tharquest przerwał swe wędrówki po zamkowych komnatach w poszukiwaniu skarbu. Znajdował się teraz w wysokiej komnacie, w której były tylko jedne drzwi i wąziutkie okno. Zanim legł na zasłanym jedwabiami łożu, podparł drzwi drewnianym klinem, zabezpieczając je przed otwarciem, a miecz położył w zasięgu ręki. Po czym, w blasku migotliwego światła wonnej pochodni, nasz poszukiwacz przygód zamknął oczy.

I przyśnił mu się dziwny sen, w którym wędrował przez zielone lasy i pluskał się w błękitnych, mieniących się wodach sadzawek wypełnionych winem. Towarzyszyła mu nimfa - z puklami jedwabistych włosów i oczyma głębszymi niż niezgłębione głębie Xthyll, wysmukła, o ciele barwy marmuru - która wyciągała do niego ręce z altanki, po której ścianach pięły się orchidee.

Gasnąca pochodnia strzeliła i zadymiała, gdy śniący przewrócił się na łożu i wyciągnął pożądlive dłonie w stronę wabiącego go widma...

...Tharquest zakrztusił się dymem i zakaszłał. Jego umysł zaczął się wydobywać z przepastnych głębin snu. Desperacko wyciągnął ręce w stronę niknącej nimfy w rozwiewającej się w nicość altance - *i napotkał horror!*

Szorstka, pokryta brodawkami skóra, twarda jak kora! Nabrzmiące guzki i ropiejące rany! Obwisłe, obleśne piersi! Dłonie z paznokciami jak szczypcy wielkiego kraba i oddech cuchnący gorzej niż wyziewy katakumb Hroonu! A więc taka była wampirzyca Orbiquita!

Tharquest z krzykiem poderwał się z łoża, drżącą prawą dłonią chwycił miecz, a lewą złapał świeżą pochodnię, wyciągając ją w stronę jeszcze tłącego się żaru zgasłej pochodni. Błysk światła i istota ze skrzydłami jak skrzydła nietoperza, w którą wpatrywał się jak zafascynowany, poderwała się w stronę okna, zatrzymała się na chwilę, spojrzawszy nań lubieżnie, po czym



zniknęła w ciemnościach nocy z szelestem błoniastych skrzydeł!

Przez następną godzinę Tharquest uwijał się, zakrywając okno zasłonami i wzmacniając blokadę drzwi dodatkowym klinem. W końcu, zadowolony, że uczynił wszystko co w jego mocy, aby zapobiec dalszym próbom uwiedzenia i zniszczenia przez wampirzycę, usiadł na łożu i w migotliwym świetle pochodni ocenił wyniki swojej pracy. Teraz, kiedy miał to za sobą, zaczął się zastanawiać nad tym, co się wydarzyło i jak blisko był niewyobrażalnego niebezpieczeństwa.

W końcu się uspokoił, drżenie rąk ustało, serce zaczęło znów bić normalnym rytmem, a oczy zaczęły szczytać od wpatrywania się w skaczące wokół cienie. Zatrute wino wampirzycy znowu zaczęło przyćmiewać jego świadomość. Powieki powoli opadły, napięte mięśnie rozluźniły się, oddech się wyrównał i w końcu głowa mu opadła na pierś, a ciało osunęło się w tył i znów spoczął na łożu z mieczem u prawego boku.

Minął pewien czas, zanim Tharquest zasnął na dobre, i drugie nadejście wampirzycy przeszło niezauważone. Zjawiała się w postaci obłoku dymu, który wcisnął się do wewnątrz przez szczelinę w drzwiach i zaczął się formować w...

W swym śnie wędrowiec znów ścigał umykającą przed nim roześmianą nimfę przez egzotyczne lasy poprzecinane wstęgami skrzących się strumyków, a ona znów przyzywała go, zabawnie wydymając wargi i uwodzicielsko prężąc swe ciało w porośniętej orchideami altance. Przewracając się z boku na bok, jęcząc przez sen i szepcząc słowa miłości, jakie pamiętał z dawnych przygód, Tharquest wyciągnął dłonie i dotknął nimi pięknego ciała nimfy. Wampirzyca uradowała się. Odmieniła swój wygląd (była w tym prawdziwą mistrzynią), przyjmując postać młodej dziewczyny, bo w ten sposób mogła łatwiej oszukać młodego, przystojnego wędrowca. Gwałtownie przyciągnął ją do siebie, a kiedy to czynił, potracił miecz, który z brzękiem spadł z łoża na podłogę.

Tharquest usłyszał odgłos jego upadku - i to przez wypełniony żądzą sen - co odwróciło jego uwagę od wabiącej dziewczyny. W zmaconej przez sen świadomości zdał sobie sprawę z czegoś osobliwego: ciało, którego dotykał dłońmi, było zimne niby przestrzenie międzygwiazdne, a oddech, który czuł na twarzy, niósł ten sam odór padliny, którego doświadczył już wcześniej! Wtedy nagle przypomniał sobie, gdzie jest i czego szuka.

Wędrowiec znów się obudził i gwałtownie wyskoczył z nienawistnego łoża. Pochwyił leżący na podłodze miecz i sięgnął po wciąż płonąca pochodnię. Kiedy dzierżąc ją w drżącej dłoni, wyciągnął ją nad łożem, ujrzał ciało nimfy ze swoich snów! Stanowczym krokiem zbliżył

się do łoża, ale kiedy zacisnąwszy zęby, zamachnął się, aby wbić miecz w bok dziewczyny, jej ciało rozwiało się w dym, który szybko przecisnął się przez szczelinę w drzwiach i zniknął, a w powietrzu rozległ się stłumiony chichot. I pozostało wspomnienie okropności, która wydawała się gnić, zamieniając się w dym!

Śmiertelnie znużony, ale teraz zdecydowany, by jeszcze solidniej zabezpieczyć komnatę, Tharquest zapalił trzecią pochodnię i zataczając się na nogach, zaczął upychać kawałki porwanych zasłon w szczelinach drzwi, całkowicie blokując okno pozostałymi sztukami odzienia. Kiedy skończył, siła działania trucizny, którą miał we krwi, osiągnęła szczyt i ledwie był w stanie nie zamykać oczu. Cały pokój wydawał się falować i rozmazywać, gdy na osłep szukał pokrytego jedwabiami łoża...

Kiedy znów zasnął, wampirzyca już powracała do zamku. Poleciała nad pustynią Sheb do znanych sobie pieczar - pieczar, które wiodły do samego jądra planety, gdzie czerwone chochliki przeskakują między jeziorkami lawy - w których ogrzała swe zimne ciało, dzięki czemu wchłonięty w ten sposób pozór życia zdoła oszukać człowieka, który przybył po jej skarby.

Wciąż gotując się od piekielnego gorąca, zniżyła lot nad swym zamczyskiem. Była tak gorąca, że jej racice wypaliły wyraźne ślady na kamiennej dróżce, ale większa część jej ciepła ulotniła się, gdy przeistoczyła się w kałużę wody, wsączając się w pęknięcia kamiennego podłoża, aby dostać się do komnaty Tharquesta.

A on znów był nieświadom jej zbliżania się, nadal śpiąc, gdy maleńkie kropelki wampirzycy zebrały się na suficie i zaczęły powoli spływać w dół po ścianach komnaty.

Jednak nawet we śnie wędrowiec był teraz ostrożny. Nie pamiętając powodu swej powściągliwości, zbliżał się do wabiącej go nimfy ostrożnie. Jednak nie mogło to trwać zbyt długo; czyż nie był bowiem Tharquestem Rozpustnikiem, znanym w siedemnastu miastach ze swego zuchwalstwa, na zawsze wygnanym z czternastu z nich ze względu na swe nieprzystojne postęпки? Kiedy nimfa wyciągnęła do niego swe ręce, zbliżył się, szepcząc do ucha jeszcze bardziej niż on wiarołomnej kochanki kłamliwe słowa miłości, zalecając się, jak maleńki pająk zaleca się do rozdętej pajęczycy, wyciągając w jej stronę dłonie.

Na szczęście dla przybysza trucizna przestawała działać, szybko tracąc swą początkową siłę, a sygnały ostrzegawcze, mające swe źródło w zmaconych snem poprzednich spotkaniach z nimfą, wciąż trwały w jego świadomości. Jej ciało było ciepłe i gładkie, bez śladu żadnych guzków czy krost, ale kiedy zbliżył się do niej jeszcze bardziej i chciał ją pocałować...

Ten potworny smród!

W ostatniej chwili nasz poszukiwacz przygód wyrwał się z ramion tej zatrutej księżniczki namiętności, odskoczył, chwytając miecz, i jął raz za razem uderzać w przeklęte łożo... które nagle pokryło się wilgocią, tak że ostrze jego miecza zaczęło ociekać wodą. A kiedy krople z jego miecza zmieszały się z wilgocią pustego teraz łoża i spłynęły na podłogę, żywa kałuża szybko wniknęła w szczelinę w kamiennej posadzce i znikła. I znów w uszach drżącego Tharquesta rozległ się upiorny chichot wampirzycy.

Przerażony, lecz już bardziej przytomny, ponieważ trucizna na dobre przestała działać, Tharquest zobaczył, że choć zatknięta w ścianę pochodnia już niemal wypaliła się i dawała bardzo niewiele światła, w komnacie pojawiło się jakieś dodatkowe światło. Jego źródłem była szczelina w oknie, gdzie uczyniona przezeń barykada z odzienia zaczynała puszczać. Zerwał resztki zabezpieczenia i ujrzał, że na wschodnim horyzoncie pojawiła się złotawa mgiełka. Słońce jeszcze nie wzeszło, ale wkrótce to nastąpi.

Myśląc jedynie o tym, żeby się stąd już wydostać, Tharquest odblokował drzwi. Śmiejąc się nerwowo, wyszedł na zamkowe korytarze, okazując dawne zuchwalstwo, kiedy wyszukiwał sobie najwspanialszą pelerynę, jaką zdołał znaleźć, oraz piękne buty, po czym pozbył się swych łachmanów. Zszedł po kamiennych stopniach z mieczem znów w pochwie, a kiedy dotarł do wielkich zamkowych wrót - czekała go nagroda!

#### IV

Kiedy zmierzał do wyjścia, kamienna płyta w murze koło wrót obróciła się na zewnątrz, odsłaniając otwór, w którym nasz wędrowiec ujrzał najwspanialszy skarb, o jakim mógł marzyć.

Turmaliny, turkusy i topazy; onyksy, opale i perły; granaty, jadeity i szmaragdy; kryształy górskie, cyrkony i lazuryty; rubiny, szafiry i krwawniki; diamenty, akwamaryny i ametysty - klejnoty i drogie kamienie wszelkich rodzajów i wielkości! I złoto! I srebro! Monety pochodzące ze wszystkich krajów, a niektóre z nich - jak Tharquest sobie wyobrażał, sądząc po ich kształtach i wyrytych na nich rysunkach - nawet z bardziej odległych światów. Sznury wielkich czarnych pereł; korony, tiary i diademy niezwykłych wzorów; wysadzane klejnotami sztylety i złoczone podobizny obcych bogów - niekończący się strumień niezliczonych bogactw, wylewający się na zewnątrz!

Tharquest zrozumiał, że wygrał, i zaledwie w ciągu paru minut napelnił kieszenie najpiękniejszymi, najbardziej okazałymi klejnotami. Objuczony wędrowiec wyszedł z zamku Orbiquity, a kiedy złota poświata na dalekim horyzoncie stała się jaśniejsza, szybko poszedł do miejsca, gdzie stała uwiązana jego klacz. Właśnie miał jej dosiąść, gdy usłyszał, jak ktoś woła go po imieniu. Rozglądając się wokół, ujrzał pasterkę, która odziana w pelerynę i z głową osłoniętą kapturem wychodziła spomiędzy drzew.

- Tharquest! - krzyknęła, rozglądając się trwoźnie dookoła. - Och, Tharquest, bałam się, że jesteś zgubiony - że wampirzyca cię pożarła - więc przyszedłam tutaj, żeby się upewnić. Myślałam, że cię już nigdy nie zobaczę!

Uśmiechnął się z wyrazem wyższości i nisko się skłonił, zamiatając ziemię kapeluszem. Strzepnął pyłek ze swej eleganckiej peleryny.

- Wampirzyca została pokonana - zawołał - i czy ktoś śmiałyby wątpić, że mogłoby być inaczej? Naprawdę wierzyłaś, że może mi się nie udać? I że te bogactwa... - sięgnął do kieszeni i rzucił dziewczynie lśniący zielony klejnot, zielony jak jej oczy i prawie tak samo duży. - Co można kupić za to jedno świecidełko?

- Och, Tharquest, Tharquest! - klasnęła w dłonie, a jej twarz rozjaśniła się radośnie, kiedy uniosła w górę - trzymany w dłoni klejnot, który rozbłysł zielenią w słabym świetle przedświt. Nisko się skłoniła, dziękując za ten dar, a Tharquestowi jeszcze raz mignęły miękkie krągłości, które już raz widział w szalasi jej ojca, i przypomniał sobie, co mu powiedziała na pożegnanie poprzedniego popołudnia.

A ona musiała dostrzec wyraz jego oczu, bo roześmiała się i obróciła dookoła. Dotknęła dłońmi zapięć swojej peleryny. I oto po chwili peleryna leżała u jej stóp, a ona stała przed nim naga, zarumieniwszy się z fałszywą skromnością.

Wędrowiec był jak zwykle gotów do działania, ale pamiętając wydarzenia minionej nocy, pochylił się w przód, jakby z zamiarem ucałowania jej dłoni, i ukradkiem pomacał rękojeść miecza. Ale nie, jej oddech był słodki jak miód, jej wargi były gorące, a ciało gładkie i miłe w dotyku. Więc Tharquest szybko zrzucił odzienie i razem upadli na zieloną trawę na polanie otoczonej nieruchomymi drzewami...

...A słońce jeszcze nie ukazało się nad horyzontem!

Jej oddech (odświeżony eliksirem Djinni, przyrządzonym w głębi pustyni Sheb) był niby cukier dla jego warg. Jej ciało (ogrzane ogniami piekielnymi, tam gdzie czerwone chochliki

przeskakują między jeziorkami lawy, i ukształtowane jej własną ręką, ręką prawdziwej mistrzyni) drżało pod nim z rozkoszy. Otworzyło się i wessało go do środka, jego skórę, krew i kości, będące strawą dla jej żądz. A Tharquest zdążył tylko wrzasnąć, gdy wnikał do jej wnętrza, i jeszcze usłyszeć przenikliwe rzenie przerażonej klaczy...

A później, chwilowo zaspokojona i spragniona odpoczynku, wampirzyca Orbiquita odleciała z łopotem skórzastych skrzydeł do swego pasterskiego szałasu, aby przespać ranek i czekać na następnego poszukiwacza przygód, który pojawi się w okolicy. A jeszcze później w obozowisku żebraków pod murami Chlangi nastąpiło zamieszanie - już rozpoczęto przygotowania do uczty - gdy spieniona czarna klacz o czerwonych oczach, ogarnięta nieopisanym przerażeniem, galopowała ku swemu przeznaczeniu.

### **ZABIĆ CZAROWNIKA!**

- Ci zabójcy czarowników przychodzą i odchodzą - szepnął Mylakhrión do swego ulubionego służebnego ducha, jednonogiej kawki o złośliwym obliczu. - Niektórzy skradają się nocą, jak złodzieje... - (stary mag powstrzymał ziewanie, prawdopodobnie spowodowane nudą) - ...podczas gdy inni śmiało wkraczają na zwodzony most z płonącymi oczyma i błyszczącymi mieczami; są też tacy, którzy przebierają się za zwykłych ludzi poszukujących rady starego, doświadczonego czarownika. - Delikatnie poskrobał ptaka pod zakrzywionym dziobem. - Ale przecież nie muszę ci tego wszystkiego mówić, prawda? W swoim czasie sam zabiłeś kilku z nich.

- Tak, rzeczywiście - zakrakał ptak, nawet nie mrugnawszy swymi guzikowatymi oczami, przekrzywiając głowę, aby ułoić słowa swego pana. - Ciebie także bym zabił, Mylakhriónie, gdyby twoje zabezpieczenia nie były wówczas tak potężne. - W skrzekliwym głosie ptaka zabrzmiała gorzkość.

- Daj spokój, Gyriss - skarcił go Mylakhrión, a jego głos był jak szelest jesiennych liści. - Po takim czasie - ileż to już lat? - wciąż panuje między nami wrogość. Przybyłeś do Tharamoon, aby mnie zabić, pamiętasz? I zastanawiam się, czy gdyby nasze role się odwróciły, nadal bym żył i mógł z tobą rozmawiać. Wątpię. A jeśli chodzi o opiekę nad tobą, któż inny w całej Theem'hdrze starałby się o te orzeszki, żeby dogadzać łysiejącej, jednonogiej kawce? - Zanurzył swe długie palce w misce wypełnionej migdałami.

- Ale kiedyś miałem normalne dwie nogi - zakrakał Gyriss. - A jeśli chodzi o orzeszki -

które wyczarowujesz z niczego i w związku z tym nic cię nie kosztują - kiedyś jadałem najrzadsze specjały i pijałem najprzedniejsze wina!

- Wina! - zachichotał czarownik. - Najlepsze mięsiwa. Kto słyszał o kawce, które jada najrzadsze specjały? Jesteś niewdzięcznikiem, Gyriss, a poza tym dzisiaj jesteś nie w humorze, to wszystko. Czy kiedykolwiek byłem wobec ciebie niemiły?

- Tylko raz - rozległo się kraknięcie tak gorzkie, jakiego Mylakhrion jeszcze nigdy nie słyszał.

- Och! Wtedy to była kwestia, kto kogo - odparł, poprawiając szerokie rękawy swej pokrytej runami haftowanej szaty. Jego głos nagle stał się chłodny. - Zresztą nudzi mnie to wszystko. Po co rozdrapywać stare rany? Niech już tak zostanie, Gyriss, a teraz powiedz mi, co z tego rozumiesz. - Kiwnięciem głowy wskazał wielką, niebiesko-zieloną, kryształową kulę umieszczoną na blacie stolika o trzech nogach, wyrzeźbionego w czarnym drzewie, inkrustowanym złotem i kością słoniową.

Z cichym trzepotem kawka sfrunęła z żerdzi, na której siedziała, na ramię Mylakhriona i wraz z nim zaczęła się wpatrywać w kulę, która natychmiast się zamgliła, gdy czarownik nakreślił w powietrzu jakiś zawiły znak.

- Patrz! Patrz! - powiedział Mylakhrion, kiedy zasłona mgły w kryształowej kuli rozstała się, ukazując zimowy krajobraz. - Od paru dni obserwuję, jak się zbliża, i teraz w końcu dotarł do samego Tharamoon. Co o tym sądzisz? Czyż nie jest to kolejny zabójca czarowników, który chce spróbować szczęścia?

Gyriss wyciągnął pokrytą piórami szyję i przyjrzał się dokładniej, a jego świdrujące oczy rozbłysły. Ujrzał człowieka w łodzi żeglującego przez wzburzone morze, który zbliżał się do zatoki w Tharamoon.

- Tak - zakrakał - ale to nie jest zwykły zabójca. Znam go. To Humbuss Ank, Wiking, i jest rozwścieczony nie na żarty!

- Wiking! - Mylakhrion ściągnął brwi, aż na jego czole pojawiła się głęboka zmarszczka. - Rozwścieczony, powiadasz? Ha! Ale oni wszyscy to furiaci, ci mieszkańcy fiordów! Ty także byłeś rozhukany, jeśli mnie pamięć... Zwrócił uwagę na wyostrzony wzrok ptaka, on sam bowiem nie rozróżniał żadnych szczegółów postaci w łodzi, poza tym, że jest to mężczyzna.

Kawka nastroszyła pióra. Otrząsnęła się, wzbila się w powietrze i okrążyła wysoką komnatę, skrzecząc:

- Wszyscy oni to furiaci! Furiaci! - I znów opadła na ramię Mylakhriona. - To święta prawda - zakrakała - zwłaszcza w odniesieniu do Humbussa Anka. Ale on ma swoje powody.

- Mów dalej - rozkazał Mylakhrion, żywo zainteresowany. - Jakimś sposobem odgadł, że Gyriss może dużo wiedzieć o zabójcach czarowników.

- Jego ojciec, matka i starszy brat - wyjaśniła kawka - zostali zamordowani przy pomocy zimnej magii kapłanów lodu z Khrissy. Miało to miejsce koło brodu na Wielkiej Margłowej Rzece i odbyło się następująco:

Była późna jesień i zapowiadała się ciężka zima; lód pokrył już Rafę Wielkich Wielorybów, a na niebie gromadziły się złowieszcze chmury, grożąc potężnymi zamieciami. Thull Ank i jego żona Gubba dobrze dawali sobie radę; tegoroczne połowy udały się znakomicie. Handel szedł, jak po maśle, przynajmniej przez pewien czas. Ale brat Humbussa, Guz, wypił zbyt dużo gorzkiego wina kapłanów lodu, a kiedy się upił, zaczął stroić żarty z ich bogów i bogiń.

Więc przy pomocy swojej magii zabili Guza i jego ojca, a Gubbę zabrali do Khrissy i złożyli w ofierze bogom, których obraził jej syn. Zabrali im wszystkie skóry i inne towary, o czym niebawem dowiedział się Humbuss, który wtedy był zaledwie chłopcem w osadzie Hjarpon. Od kiedy stał się mężczyzną, celem jego życia stało się zabijanie czarowników i kapłanów oraz wszelkiej maści magików, gdziekolwiek ich spotka. A teraz wygląda na to, że przyszedł po ciebie, Mylakhronie z Tharamoon...

- Wielkie dzięki, Gyriss - protekcyjnie powiedział Mylakhrion. - Chociaż nie wiem, dlaczego w twoim głosie brzmi oskarżycielski ton. Wobec mnie? Bo ja też jestem czarownikiem? Tak jest istotnie, ale nie jestem jednym z tych okrutnych magów z Khrissy i nikogo nie składam w ofierze jakimś dziwnym bogom. A jeśli chodzi o kobiety, darzę je szacunkiem - to przecież także istoty ludzkie. Kiedy byłem młody, zmusiłem się do odbycia stosunku z paroma wampirzycami, ale były to niezbędne elementy moich czarów. Więc nie kieruj przeciw mnie swych oskarżeń! A teraz chciałbym się bliżej przyjrzeć temu furiatowi, który zamierza mnie zabić...

Spojrzał na ptaka spod oka, ale celowo powstrzymał się od pytania, skąd Gyriss wie tak dużo o Humbussie Anku. Po czym nakreślił w powietrzu kolejny znak, który jak gdyby został wchłonięty przez kryształową kulę. I oto obraz w jej wnętrzu urósł, wylewając się na zewnątrz. Po chwili zarówno czarownik, jak i jego służebny duch mieli wrażenie, jakby znaleźli się na smaganym wiatrem polu.

Wydawało się, że Mylakhtrion stoi na kamienistej plaży koło zatoki, a Gyriss trzepocze skrzydłami, przysiadłszy na jego ramieniu; patrzyli, jak samotna łódź walczy z bałwanami i w końcu przedziera się przez ostre wulkaniczne skały przybrzeżnych raf, wydostając się bez szwanku na spokojniejsze wody. Maszt zwiślał w strzępach, gdy łódź przybiła do brzegu; z łodzi wyskoczył do spienionej wody człowiek, gdy łódź jeszcze szorowała kilem po piasku. Przybysz z północy w mig wciągnął łódź na brzeg, wyglądając na zupełnie niewyczerpanego przeprawą.

Głędząc brodę, Mylakhtrion powiedział w zamyśleniu:

- To silny człowiek, Gyriss.

A jego służebny duch może nieco zbyt skwapliwie i radośnie wykrzyknął:

- W samej rzeczy, w samej rzeczy! To nie przebiegły wojownik, Mylakhtrionie, lecz po prostu silny człowiek.

Bystry? O nie! Krzepki? Jak wół! Człowiek, który śmieje się w twarz twym czarom, a nawet samemu piekłu! Przedrze się przez wszystkie twoje miraże i iluzje, bez względu na to, jak będą okropne, i na nic się nie zdadzą demony, jakie wyczarujesz z mroku. Rzecz nie w tym, że jest niepokonany, ale w tym, że on tak uważa! Pomyśl o tym, panie, to także swego rodzaju magia!

- Hmm! - zadumał się czarownik ponuro. - Niechże się przyjrzę. Chcę zobaczyć jego twarz.

Tymczasem Wiking uwiązał swą łódź za skałą, na którą zaczął się wspinać. Mylakhtrion, lekki jak piórko, zbliżył się do miejsca, gdzie przybysz wspinał się na stromą skałę zwinnie jak małpa. Popatrzył na twarz Humbussa, zajrzał mu w czarno połyskujące oczy, ale ten go nie widział. Bo oczywiście był to tylko obraz w kryształowej kuli, choć wydawał się tak rzeczywisty.

Mylakhtrion ujrzał człowieka, którego dusza był pusta, pozbawiona resztek honoru czy przyzwoitości. Miał wąskie czarne oczy pełne okrucieństwa i żądy; usta były wykrzywione szyderczo; nos i lewy policzek przecinała ponura blizna; szerokimi nozdrzami wciągał chłodne nocne powietrze, niczym wielki pies. Krótka czarna grzywa opadała mu na kark jak sierść, a przez muskularne plecy miał przewieszony pałasz w skórzanej pochwie, którego brzeszczot nosił liczne nacięcia świadczące o wielu burdach, w jakich brał udział.

Następnie Mylakhtrion wycofał się do swego ustronia w wieży, a wraz z nim siedzący mu na ramieniu Gyriss. Czarownik pstryknął palcami, obraz zniknął, a kula znów była po prostu nieprzejrzystą niebieskozieloną kryształową kulą.

- Gyriss - powiedział Mylakhtrion - ten człowiek to brutalny zabójca, a mimo to nie cieszę się



na myśl o tym, że będę musiał go zabić. Zabijanie nie jest w moim stylu, bo nie ma w nim delikatności. Powiedz mi więc, jak mogę go zatrzymać, zanim się zbliży?

Gyriss przefrunął na swoją żerdź i nie odpowiedziawszy zaczął czyścić piórka.

- No? Nie masz żadnych pomysłów?

- Cóż mogę powiedzieć? - w końcu zakrakała kawka.

- To brutal i gwałtownik, który szuka zemsty.

- Zemsty? Nie sądzę - powiedział Mylakhion. - Nie, sprowadza go tutaj coś więcej. - W tym momencie kawka lekko podskoczyła, ciesząc się, że jej pan patrzy akurat w inną stronę. - Mógł zacząć realizować dzieło swego życia z powodu jakiegoś wypaczonego poczucia obowiązku wobec przyjaciół i krewnych tych morderczych kapłanów - ciągnął Mylakhion - ale od owego czasu sprawy wymknęły się spod kontroli. Teraz myślę, że on zabija, bo to polubił, albo dla zysku. Wyczytałem to z jego twarzy. Jeśli ma miejsce to pierwsze, mogę mieć kłopoty. A jeśli to drugie...

- Wówczas będziesz mógł go przekupić sakiewką bezcennych klejnotów - zakrakał Gyriss.

- A dlaczegożby nie? - rzekł Mylakhion, nagle zatrzymując się. - Właśnie, dlaczegożby nie? Mam skarbiec pełen kosztowności, ale po co mi one?

- Są zupełnie bezużyteczne - powiedział Gyriss - skoro możesz je po prostu wyczarować z niczego, tak jak moje orzeszki!

- Ale to tylko w ostateczności. - Mylakhion znów zaczął przemierzać komnatę tam i z powrotem z podniesionym do góry palcem. - Bo jeśli dam mu jakieś klejnoty, za rok zjawią się następni. Najpierw spróbuję go powstrzymać z pomocą czarów!

- Ale on gardzi czarami - odparł Gyriss. - Wielu innych magów próbowało go odstraszyć. I gdzież są teraz?

- Naprawdę myślę, że ci się to podoba! - powiedział Mylakhion, rzucając ptakowi gniewne spojrzenie. - Jednak prawdopodobnie masz rację. Ale i tak spróbuję go odstraszyć. Albo od razu zabić, ale nie chcę przelewać krwi, jeśli można tego uniknąć. - Popatrzył spode łba na Gyrissa, który zakrakał:

- Zawsze mógłbyś go odesłać tam, skąd przybył...

- W ciągu ostatnich paru lat odesłałem - ilu zabójców czarowników?

- Według mnie czterech - natychmiast odpowiedział ptak - plus piracki statek i tę jego menażerię.

- Tak jest! - warknął Mylakhrión. - Parę nędznych zbójców z powrotem do Klühn; to czarne pirackie książątka na jego porośniętą dżunglą wyspę, jego samego i całą załogę jego statku, a obłąkanego łowcę z Hrossy na stepy, z których przybył. Znudziło mi się to! Poza tym wkrótce może się roznieść, że odsyłanie to moja jedyna broń! A co więcej, jeśli prawdą jest, że ten Humbuss Ank zabił tylu czarowników, teraz sam może mieć jakieś pojęcie o czarach. Anulowanie odpowiednich run jest łatwe, jeśli ktoś zna właściwe słowa. A kiedy jeden czar pęka, pozostałe można powstrzymać znacznie łatwiej. Czary są jak połączone ze sobą klocki: usuń jeden z nich, a cały mur ulega istotnemu osłabieniu. Nie, w jego wypadku nie będę tego ryzykował, chyba że nie uda mi się go wystraszyć.

- A więc - podsumował Gyriss - wystraszysz go lub odeślesz, jeżeli to nie zadziała, albo w ostateczności przekupisz. I to są wszystkie środki, jakie wobec niego zastosujesz.

- Tak jest! - warknął Mylakhrión. - I to musi wystarczyć, bo w przeciwnym razie nie pozostanie mi nic innego, jak go zabić.

- Jeżeli zdołasz - cicho zakrakał Gyriss z szelmowską miną.

- Co takiego? - wykrzyknął czarownik. - Jeżeli zdołam? A jak, jeśli łaska, ten człowiek może się przeciwstawić fortecy czarów, jaką dysponuję? Wystawiasz moją cierpliwość na ciężką próbę, Gyriss! - I tupnął nogą w kamienną posadzkę. - Może ucieszyłbyś się z mojej śmierci, co? I pozostał kawką na zawsze. Bo z pewnością tak się stanie, jeżeli taki los mnie spotka. Kto wtedy otworzy moją księgę run i odczyta słowa, które mogą zdjąć z ciebie czar, ty niewdzięczne ptaszysko?

Teraz Gyriss rzeczywiście się przeląkł; skulił się na swej żerdzi i zakrakał:

- Chciałem tylko powiedzieć, że jeśli zamierzasz wystawić strażę, zastawić pułapki i tak dalej, musisz się naprawdę postarać. Teraz Humbuss Ank musiał już wspiąć się na tę skałę i maszeruje w tę stronę. Myślę, że to jakieś dwadzieścia mil. Teren jest nierówny, ale mimo to dotrze tu do rana.

- Hm! - mruknął Mylakhrión. - Uspokój się, Gyriss. Mamy wystarczająco dużo czasu. A jeśli chodzi o nasze szanse, płatek śniegu miałby większe szanse w piekle! Myślę, że go przeceniasz. Ja sam będę mocno spał, kiedy - jeśli w ogóle - tu dotrze. Nie zamierzam go tutaj witać, pozostawię te niewolnicze obowiązki innym. Teraz pójdę poczynić przygotowania; jeśli chcesz, możesz mi towarzyszyć...

Do wieży Mylakhrióna można się było dostać przez zwodzony most zbudowany nad

przepaścią, jednak zbyt szeroką, aby dało się ją przeskoczyć; jej zbocza opadały stromo w dół, ginąc w ciemności. Pod wieżą znajdowała się płatanina piwnic, których zawartości nikt nie znał; nad ziemią zaś wznosiła się sześciopiętrowa konstrukcja, której poszczególne poziomy były wykorzystywane do różnych celów. Na najwyższym piętrze znajdował się magazyn, spiżarnia i kuchnia, łazienka i łaźnia parowa, mała pracownia i obserwatorium astrologiczne. Gyriss nigdy nie widział tych pomieszczeń; zakazano mu do nich wstępu, podobnie jak do sypialni czarownika i oranżerii na przedostatnim piętrze, w której były hodowane orchidee.

Pozostałe cztery piętra kawka znała całkiem dobrze. Wielka komnata, w której znajdowała się kryształowa kula, była jednym z pomieszczeń na czwartym piętrze, które łączyły się ze sobą; była ona usytuowana pod sypialnią Mylakhriona, która zawierała mnóstwo rozmaitych czarodziejskich ksiąg i aparatów. O piętro niżej był prawdziwy labirynt magazynów, zazwyczaj pustych, ponieważ Mylakhrion wyczarowywał większość zapasów, jakich potrzebował. Dwa niższe piętra stanowiły dla potencjalnych intruzów niebezpieczny teren. Komnaty na tych piętrach były bowiem wyposażone w pewne urządzenia mechaniczne tak pomyślane, aby całkowicie obezwładnić nieostrożnego napastnika. Były to prawdziwe pułapki, w których Mylakhrion zamierzał teraz umieścić przynętę. Ale najpierw na wąskich, kamiennych drózkach prowadzących do zwodzonego mostu postawił strażę, bo stamtąd właśnie musiał nadejść Humbuss Ank.

Potem zszedł do piwnic razem z Gyrisssem (któremu nie przeszkadzała panująca w nich ciemność), gdzie ożywił trzy kamienne posągi, wyprowadził je z mroku i ustawił po drugiej stronie mostu. Kiedy znalazł się na jego końcu, odwrócił się, aby na nie spojrzeć, i zmarszczył brwi ze wstrętem. Były to bowiem niegdyś jego ulubione służebne duchy i do pewnego stopnia im ufał. Ale wiele lat temu zwróciły się przeciw niemu i celowo zwabiły zabójcę czarowników, za co Mylakhrion je ukarał, zamieniając w kamień. Ukarał także samego zabójcę - był nim Gyriss Kag - który zajął ich miejsce. Ale raz na jakiś czas je ożywiał, aby mogły rozprostować kości, a czasami przydzielał im nawet jakieś zadanie. Tak było i tym razem.

Wszystkie trzy były wielkimi nietoperzami o twarzach ludzi, którymi niegdyś były. Teraz, gdy postępowały za Mylakhrikiem, ten powiedział:

- Nadchodzi człowiek, który chce mnie zabić. Ty... wskazał pierwszego nietoperza - ...zostaniesz tutaj, przy zwodzonym moście. Jeżeli dotąd dojdzie, zaofiarujesz mu to i powiesz, aby poszedł gdzie indziej. - I wręczył nietoperzowi sakiewkę wypchaną klejnotami. - Jeżeli nie

uda ci się go zatrzymać - powiedział - postawię cię na zawsze na balkonie mojego obserwatorium i będziesz nieustannie narażony na wiatr i deszcz.

Następnie przeszedł pół mili z pozostałymi dwoma i znów się zatrzymał, mówiąc do jednego z nich:

- Ty zostaniesz tutaj. Jeżeli mój potencjalny zabójca tu dotrze, wypowiesz runę deportacji i ciśniesz go tam, skąd przybył. Jeżeli ci się nie uda, rozłupię cię na dwoje tu, w tym miejscu, a upływ czasu dokona reszty i wkrótce pozostaną po tobie tylko kamienie.

Po przejściu kolejnej pół mili zatrzymał się jeszcze raz, w miejscu gdzie dróżka okrążała stromą skałę, i zwrócił się do trzeciego nietoperza:

- Ty zaskoczysz tego człowieka iluzjami i przerażony ucieknie. Jeżeli tak się nie stanie, zostaniesz rozbity na maleńkie kawałki. Rzekłem!

Z Gyrissem na ramieniu powrócił do wieży, uruchomił mechaniczne zabezpieczenia i poszedł na górę, do swej sypialni. Kiedy się znalazł przy drzwiach, powiedział:

- Zostań tutaj. I nie lękaj się o mnie, Gyriss. Będę spał jak dziecko i ten Wiking nie zakłóci mego snu. Precz! - Na te słowa ptak przeleciał do komnaty z kryształową kulą, gdzie przez chwilę siedział w zupełnej ciszy, czekając, aż jego pan zaśnie...

Po półgodzinie, nie mogąc już dłużej wytrzymać, Gyriss cicho przeleciał na balkon, a stamtąd wzniósł się w górę, aby zajrzeć do sypialni swego pana przez wielkie okno, które na szczęście było otwarte. Cała sypialnia była pokryta mozaikami: podłoga, ściany i sufit. Na suficie unosiły się hebanowe jaskółki na tle nieba z lazurytu, na ścianach widać było jadeitowy las z wysadzonymi klejnotami rajskimi ptakami, a podłogę ozdabiały chryzolitowe paprocie inkrustowane setkami małych marmurowych małpek.

Tam właśnie spał Mylakhion, czego dowodem była jego skulona postać widoczna pod satynową kołdrą. Ale żeby mieć absolutną pewność, Gyriss wleciał do zakazanego pokoju i zniżył lot, okrążając łożo, i wtedy usłyszał chrapanie czarownika. Zadowolony opuścił wieżę i poleciał nad zwodzonym mostem, kierując się w stronę odległej zatoki Tharamoon. Przelatując, dostrzegł w dole sylwetki trzech nietoperzy, tam gdzie Mylakhion kazał im trzymać straż.

W końcu zobaczył w gęstniejącym mroku Humbussa Anka, który szedł w jego stronę. Zniżył lot, unosząc się nad jego głową.

- Humbuss! - zakrakał. - Spójrz w górę. To ja, Gyriss Kag.

Barbarzyńca zobaczył go, stanął, zarechotał i klepnął się po udach.

- Co? To naprawdę ty, Gyriss, który kiedyś złopałeś ze mną piwo i zabijałeś napotkanych czarowników? Zbliź się i powiedz mi, czy to rzeczywiście ty, i wytłumacz, dlaczego mnie wezwałeś do tej zimnej i odpychającej krainy.

Gyriss usiadł na potężnym ramieniu Wikinga.

- To na pewno ja! - zakrakał. - Pamiętasz tę złowieszczą noc, kiedy obaj fantazjowaliśmy, który z nas jako pierwszy przełamie zabezpieczenia Mylakhriona i go uśmierci? Byliśmy wtedy pijani, a ja miałem tak w czubie, że od razu wyruszyłem na jego poszukiwania. Ale ty zostałeś, mówiąc, że zamierzasz zbliżyć się do niego stopniowo. Pamiętasz?

- Pamiętam - odparł Humbuss, nadal rozbawiony. - I wygląda na to, że miałem rację, będąc ostrożny. Okazał się dla ciebie za mocny, co?

- Istotnie, a także za mocny dla wielu innych, których tu wezwałem. Ale modlę się, żeby nie był za mocny dla ciebie. Z moją pomocą, stary przyjacielu, na pewno zdołasz go zabić.

- Na razie wszystko idzie dobrze - warknął Humbuss. - Popłynąłem kursem, który mi wskazałeś, dotarłem do rafy i oto jestem. Wspomniałeś o jakimś skarbie, Gyriss, a ja mam na niego wielką ochotę. Pragnę także zyskać prestiż, zabijając Mylakhriona, który mieni się nieśmiertelnym. Ale co ty będziesz z tego miał?

- Jedynie odzyskam ludzką postać - odparł Gyriss. - Będę miał także satysfakcję, że Mylakhrion zginie! Bo kiedy go zabijesz, odczytasz z jego wielkiej księgi run pewną runę przywrócenia i znów stanę się człowiekiem. A potem zaprowadzę cię do jego skarbcza.

- Doskonale! - zgodził się Humbuss. - A teraz powiedz, jak możesz mi pomóc.

I Gyriss opowiedział mu o trzech strażnikach i o zwodzonym moście, i o samej wieży Mylakhriona. Po czym z trzepotem skrzydeł uniósł się w powietrze i poleciał z powrotem z sercem przepelnionym zdradziecką satysfakcją...

Tymczasem w wieży małeńki czarny pajaczek przyjrzał się swojej sieci zniszczonej przez kawkę i rozgniewany uprzął nić, po której spuścił się na śpiącego Mylakhriona. Wylądował na jego policzku i wpełzł mu do ucha. Mylakhrion obudził się, zaczął słuchać, uśmiechnął się i usiadł. Począł, aż pajaczek wypełni mu z ucha, po czym ostrożnie przeniósł go na sieć, którą natychmiast naprawił jednym ruchem ręki.

- Wielkie dzięki, mój mały przyjacielu - szepnął i powoli zszedł do komnaty czarów, w

której spoczywała kryształowa kula...

Humbuss Ank napotkał pierwszego nietoperza i rozkazał:

- Odstap!

- Choć bardzo bym tego chciał, nie mogę - odparł nietoperz. I wyczarował iluzję, w której stał się wielki jak góra. Humbuss roześmiał się i zepchnął go z urwiska. Zesztywniały od długotrwałego skamienienia w lochach wieży czarownika nietoperz nie był w stanie latać, runął w dół jak kamień i roztrzaskał się na maleńkie kawałki. W ten sposób spełniła się przepowiednia Mylakhrona.

Pół mili dalej Humbuss natknął się na drugiego strażnika i rozkazał:

- Zejdź mi z drogi, nietoperzu!

A tamten odparł:

- *Ydroif an jacarw, Kna Ssubmuh, zsyk a!* - czyli wypowiedział runę deportacji.

Ale Gyriss zdradził mu runę odwrotną i zanim zaklęcie zaczęło działać, Humbuss zawołał:

- *Ukpułg, ęis law!* - i rozplątał nietoperza na dwoje. Dokładnie tak jak przepowiedział Mylakhron.

W końcu, kiedy Humbuss dotarł do zwodzonego mostu, zobaczył czekającego nań trzeciego strażnika, który zaofiarował mu klejnoty i kazał odejść. Ale Wiking wyrwał mu klejnoty, odepchnął go ze wzdrgną i nie zwracając na niego uwagi, skierował się w stronę mostu. Zrzucając powoli klejnoty w przepaść, tak jak kazał mu Gyriss, powiedział:

- Moście zwodzony, ukaż się moim oczom! - A klejnoty przenikały przez iluzoryczny most i spadały w przepaść, ale trochę z boku było inaczej i Humbuss uczynił krok, wydawałoby się w powietrzu, w dalszym ciągu zrzucając klejnoty, aby wskazywały mu właściwą drogę. Wreszcie dotarł na drugi koniec mostu i przekroczył bramę prowadzącą do wieży.

Gyriss ostrzegł go, aby nie wchodził na dwa dolne piętra, więc Humbuss miał się na baczności. Ale kiedy zajrzał do środka przez główne drzwi dolnego piętra, z góry sfrunęła kawka, powtarzając swe ostrzeżenie:

- Strzeż się, Humbuss! To nie są skarby, których szukasz, to tylko złudzenie!

Humbuss spojrział jeszcze raz. Podłoga komnaty za otwartymi drzwiami była wyłożona małymi sześciokątnymi lusterkami, wskutek czego całe to pomieszczenie wydawało się podwójnie duże. Dlatego to, co widział, było podwójnie oszałamiające. Albowiem w tej

komnacie zgromadzono skarby przekraczające wyobrażenie każdego człowieka i na wyłożonej lusterkami podłodze widać było całe stosy znanych - a także nieznanych - klejnotów. Kiedy tak stał, a z ust kapała mu ślina na widok tych skarbów, mała mysz przemknęła przez próg i pobiegła zaskoczona, patrząc na swoje odbicie pośród mieniących się klejnotów. Ale nic się jej nie stało.

- To ta podłoga! - krzyknął Gyriss. - Mysz jest bardzo lekka, ale tylko dotknij podłogi za tymi drzwiami końcem swego miecza...

Humbuss tak uczynił. I ledwo zdążył cofnąć swój miecz, gdy migotliwa iluzja znikła! A zamiast niej zabłysły srebrzyste ostrza, widać było drgania siatki metalicznych zębów i połyskujących skalpeli. I nie towarzyszył temu nawet najmniejszy dźwięk! Przez chwilę z komnaty wydobywała się delikatna mgielka przesiąknięta zapachem myszy, po czym drzwi powoli zamknęły się przed nosem Humbussa.

Nawet Humbuss Ank był trochę przestraszony śmiercionośną zawartością tej komnaty i wcale nie miał ochoty wchodzić kamiennymi schodami na następne piętro. Gyriss polatywał obok niego, ale teraz ptak wydawał się bardziej zaniepokojony.

- Uwważaj, Humbuss, uważaj! Kiedy tu przybyłem, aby zabić Mylakhriona, wszedłem na podłogę pokrytą delikatną mozaiką przedstawiającą fruujące kawki. I popatrz, co mnie spotkało!

Wiking już dotarł do następnego piętra i nie zamierzał zatrzymywać się ani na chwilę, ale przez zmrużone oczy zerknął przez drugie otwarte drzwi i ujrzał taki harem, który nawet eunucha wprowadziłby w szal! A nie był eunuchem Humbuss Ank, jeno gorącokrwistym Wikingiem.

- Gwiazdy! - wysapał. Panie uczujące przy okrągłym stole spojrzały w jego kierunku, uśmiechnęły się i zaczęły chichotać, gestami zapraszając go do środka.

- Nie! - krzyknął Gyriss. - To także tylko iluzja, a te drzwi to drzwi do innego świata, do miejsca, które zna tylko Mylakhrion. Popatrz raz jeszcze: to nie kobiety, lecz wampirzyce. I spójrz, co jedzą, Humbuss. Tylko spójrz na ich posiłek!

- Humbuss spojrział. Kiedy mgła pożądania przestała przesłaniać mu wzrok, zobaczył, że pod okrągłym stołem leży wielkie, tłuste cielsko mężczyzny, który wił się przywiązany do środkowej nogi stołu. Ale głowa wystawała ponad stołem i była rozłupana jak skorupka jajka, a w jej wnętrzu kobiety zanurzały srebrne łyżki...

Zadrżawszy, Humbuss Ank cofnął się od drzwi i podjął swój marsz w górę. Barbarzyńca, któremu wciąż towarzyszył ptak, minął trzecie i czwarte piętro i w końcu znalazł się przed

drzwiami sypialni Mylakhrona, które także stały otworem.

Teraz Gyriss był naprawdę podniecony.

- Tylko raz byłem wewnątrz - zakrakał najciszej, jak umiał - więc tutaj nie mogę ci pomóc. Sama komnata wydaje się dosyć bezpieczna, ale od tej chwili możesz liczyć wyłącznie na siebie. Nie będę patrzył, bo muszę przyznać, że robi mi się słabo na myśl o zdradzie, jakiej się dopuściłem.

- Co takiego? - syknął Humbuss w zdumieniu. - To przecież nikczemny czarownik, czyż nie?

- I najpotężniejszy - dodał Gyriss. - Ale jego magia jest raczej biała, a nie czarna. Nie będę patrzył.

- Ty tchórze! - powiedział Humbuss. - Uczynił cię ptakiem, ale okaleczonym!

- To dlatego, że przybyłem, aby go zabić - cicho zaskrzeczał Gyriss. - Od tego czasu... nie był wobec mnie niezycliwy. Wciąż jeszcze możesz się cofnąć, Humbuss...

- Ba! - zagrział barbarzyńca. - Do dzieła! - i zamaszystym krokiem wszedł na pokrytą mozaiką podłogę, idąc w stronę, gdzie poruszyła się postać przykrytego atlasową kołdrą czarownika, który niemrawo dźwigał się ze snu. Jakby wiedziony czyjąś tajemniczą ręką Humbuss ani razu nie dotknął stopą harcujących marmurowych małpek, zawsze stąpając gdzieś pomiędzy nimi. Uniósł miecz, kiedy kołdra zsunęła się, i z rozmachem opuścił stalowe ostrze...  
...Przecinając na dwoje skrzeczącą, zdradziecką kawkę!

Z tyłu, od strony drzwi, skąd nadleciał Gyriss, dobiegło ciche, pełne smutku westchnienie, a po chwili rozległ się ponury głos:

- Witaj, Humbussie Ank, w domu Mylakhrona!

Humbuss obrócił się na pięcie i zobaczył, że koło drzwi zmaterializował się czarownik, a jego czarne skrzydła przemieniły się w pelerynę pokrytą jarzącymi się runami; z rozdziawionymi w zdumieniu ustami postąpił krok naprzód. Ale niestety tym razem jego noga trafiła na marmurową małpkę.

W jednej chwili mozaika rozstała się i z sykiem wyłoniły się setki srebrnych kos, uderzając tylko raz i natychmiast chowając się znowu, zanim mozaika zdążyła się zamknąć. I tak szybko, że Humbuss nie był w stanie tego dostrzec ani poczuć, jedna z nich odcięła mu lewą nogę powyżej kolana. Równo jak nożem...



\* \* \*

Rano Mylakhrión pogrzebał Gyrisa w swym ogrodzie za wieżą. Z wysokiego balkonu jego obserwatorium kamienny nietoperz patrzył ślepyimi oczami w dół, modląc się, aby dopisywała pogoda. A przykuta łańcuchem do szyi kamiennego nietoperza maleńka jednonoga małpka jazgotała, gorzko się skarżąc na los.

Mylakhrión usłyszał jej krzyki, spojrział w górę i uśmiechnął się.

- Nie, nie - zawołał, potrząsając głową. - Na razie tam zostaniesz, mój przyjacielu. Przynajmniej dopóki nie poprawi ci się humor. A poza tym trzeba cię nauczyć porządku.

Rzeczywiście trzeba było to zrobić, bo zwyczajnie Wikingów są wyjątkowo paskudne...

## ZAGADKOWA KORESPONDENCJA

Poniższe listy, oznaczone liczbami od jednego do ośmiu, na ogół nie wymagają wyjaśnienia. Znakomicie ilustrują niektóre z wielu niebezpieczeństw, jakie groziły zawodowym czarownikom w owej minionej epoce, gdy świat był bardzo młody, a magia nie była słowem spotykanym jedynie w książkach dla dzieci...

### I

Wieżyca Zamku Hreen,  
Jedenasty Dzień Pory Mgieł,  
Godzina Pierwszego Trzepotu Nietoperzy

Szanowny Teh Atht, Bez wątpienia przypominasz sobie, że obaj uczyliśmy się zawodu (wśród nas byli także Dhor Nen, TARTH Soquallin, Ye-namat oraz Druth z Thandopolis) u Imhlata Wielkiego, jak rywalizowaliśmy ze sobą, dążąc do doskonałości w wybranym przez siebie zawodzie. Chociaż byliśmy wtedy zaledwie chłopcami (ileż to już lat?), wciąż pamiętam, jak bardzo imponowała mi twoja pracowitość. Nawet ja, Hatr-ad z Thinhla, który na wschód od Wysp Wewnętrznych nie ma sobie równych, byłem pod wrażeniem niezwyklej pracowitości Teh Athta. Byłeś miłym chłopcem - i przyjacielskim, pomimo nieustannej rywalizacji i żarcików, a

niekiedy sprzeczek - i właśnie dlatego teraz zwracam się do ciebie w imię starej przyjaźni o pomoc w niesłuchanie pilnej sprawie.

Może jesteś świadom, że spośród sześciu uczniów wymienionych wyżej tylko my dwaj i jeszcze jeden, Tarth Soquallin, pozostaliśmy przy życiu. Pozostali ostatnio zadarli ze złymi, naprawdę złymi mocami i wszystkich trzech spotkała dziwna i okropna śmierć. Zginęli nie tylko Dhor, Ye-namat i Druth, lecz także nasz nauczyciel Imhlat! Nawet Imhlat Wielki - którego stare, sękaty dłonie uczyły nas pierwszych magicznych gestów, kreślenia w powietrzu zawiłych figur - już nie żyje, zabity tajemniczą chorobą, która - jak powiadają - przyszła z księżycy i obróciła jego ciało w szarą gnijącą maź w ciągu jednej nocy.

Nie znam twojej opinii w tej sprawie, nie wiem nawet, czy w ogóle się nad tym zastanawiałeś, ale wydaje mi się, że pewne ciemne siły błędzą nad Theem'hdrą i że ich straszliwym celem jest zniszczenie wszystkich czarowników, co pogrąży cały kontynent w mroku i światło czarów zgaśnie na zawsze! Jeżeli się nie mylę, nasze życie znalazło się w niebezpieczeństwie... i z tego powodu wzniosłem wszystkie możliwe magiczne bariery, aby zatrzymać owych nieznanych wysłanników zła. Oto powód, dla którego piszę ten list: pragnę cię prosić o pewną runę (mam powody sądzić, że przekazał ci ją twój dawno zmarły przodek, Mylakhtrion z Tharamoon), dzięki której będę mógł ostatecznie zapewnić bezpieczeństwo zamku Hreen.

Mam na myśli przede wszystkim Dziewiątą Sathlatę, która - tak mnie poinformowano - stanowi środek skutecznie zabezpieczający przed wszelkimi innymi czarami na całym obszarze Theem'hdry. Jeżeli rzeczywiście jesteś w posiadaniu tego zaklęcia i zechcesz mi je łaskawie przekazać, na zawsze pozostanę twoim dłużnikiem.

Uważaj na siebie, Teh Atht, i miej się na baczności przed nieokreśloną okropnością, która niewątpliwie czai się w mrokach Theem'hdry, zagrażając nam wszystkim...

Twój na Niezliczone Rytuły Lythatrollu

Mistrz Hatr-ad

PS. Może znasz miejsce pobytu tego wiecznego wędrowca Tartha Soquallina? Jeśli tak, zechciej mi je przekazać, tak abym mógł także i jego ostrzec o wiszącym nad nami niebezpieczeństwie...

Hatr-ad

## II

Najwyższa Wieża Klühn,  
Osiemnasta Noc,  
Godzina Chmur Przesłaniających Księżyc w Pełni

Szlachetnie urodzony Hatr-ad!

Ja, Teh Atht, czuję się zaszczycony otrzymaniem twego listu, choć kosztowało to życie mego najwierniejszego sługi! Jak to się stało? Sam nie potrafię tego wyjaśnić.

Mogę jedynie przypuszczać, że te same ciemne siły, przed którymi twój list ostrzega tak wyraźnie, schwytały nietoperza, któremu niewątpliwie powierzyłeś swoje pismo, zastępując owego posłańca wielkim skrzydlatym potworem, który zaatakował moje mieszkanie w Klühn w godzinie przedświt, 12 dnia miesiąca. Szczęśliwie nie było mnie wtedy w domu, więc ów potwór porwał sługę zamiast mnie, niemal zamazując jego krwią słowa listu, które tak starannie zaszyfrowałeś na pergaminie, który później znalazłem w jego zaciśniętej martwej dłoni.

Wydaje się więc, że twoje ostrzeżenie istotnie nadeszło w samą porę i jestem ci za to bardzo wdzięczny. Jeśli chodzi o twoją prośbę przekazania Dziewiątej S., załączam ją do mego listu. Znając twoje zamiłowanie do szyfrów, podaję wspomnianą runę w postaci szyfru - aczkolwiek dosyć prostego - aby ci dostarczyć rozrywki na czas wolny od poważniejszych zajęć.

Niestety nie znam miejsca pobytu Tartha Soquallina, ale możesz być pewien, że przedsięwzmem wszelkie środki ostrożności, żeby uniknąć losu, jaki spotkał naszych dawnych kolegów. Z niecierpliwością będę oczekiwał twego następnego listu.

Twój na Egzorcyzmy Straszliwego  
Orga Teh Atht z Klühn

## III

Ukryte Schronienie pod Zamkiem Hreen,  
Dwudziesta Pierwsza Noc,  
Godzina Chichotu bez Pentagramu

Bracie Błogosławionych Czarów, Tysięczne dzięki za list oraz za zaszyfrowaną Dziewiątą S., którą przetłumaczę, jak tylko będę miał chwilę czasu. List i runa dotarły do mnie bezpiecznie zeszłego wieczoru, zamknięte w srebrnym cylindrze przywiązany do nogi wielkiego orła. Niestety sam ptak padł ofiarą mego nadgorliwego łucznika, którego za to odpowiednio ukarzę. Mimo wszystko nie była to całkowicie jego wina, dostał bowiem dokładne instrukcje dotyczące wszelkich intruzów i nie mógł wiedzieć, że ptak był tylko twoim posłańcem.

Całe szczęście, bracie, że nie było cię w domu, gdy pojawił się ów potwór, który zabił twego sługę, i aż drzę na myśl, co mogłoby się wydarzyć, gdybyś miał sam przyjąć tego potwornego gościa! Przyjmij moje kondolencje z powodu utraty wiernego sługi oraz wyrazy radości, że ty sam uniknąłeś takiego okropnego losu. Istotnie miałeś rację, przypuszczając, że mój posłaniec był zwykłym nietoperzem. Ogarnia mnie wściekłość, gdy pomyślę o ohydzie działania, które tak szybko zmienia milczącego, nieszkodliwego sługę w wygłodniałą bestię!

A teraz pragnę przejść do sprawy jeszcze bardziej ponurej: obecnie jesteśmy jedynymi żywymi uczniami ze szkoły Imhlata, ponieważ TARTH Soquallin ostatnio poniósł śmierć, z przyczyn, które pozostają nieznane. Tak, nawet TARTH Pustelnik odszedł na zawsze z tego świata, mam na to niezbitą dowody. Wygląda na to, że w trakcie magicznych medytacji zniknął z jaskini - wykutego w granitowej skale otworu bez okien - wydając tylko jeden przeszywający krzyk. Kiedy jego uczniowie wyłamali drzwi, znaleźli jedynie jego różdżkę oraz siedem pierścieni ze złota i srebra... oraz kilka małych złotych bryłek, które przedtem wypełniały jego zęby...

Och, mój bracie, co mamy robić? Sama myśl o złej sile, która nad nami zawisała, i niebezpieczeństwie, które nieustannie się zbliża, napędza mnie niewypowiedzianym lękiem, czy raczej napędzałaby, gdybym nie wiedział, że mój stary przyjaciel, Teh Atht, jest w pobliżu, aby mi pomóc i zaoferować swą mądrą radę w tych mrocznych godzinach.

Twój na Menhir

Hatr-ad

PS. Ponieważ naprawdę mam bardzo niewiele czasu na rozwiązywanie zagadek - jak by nie były ciekawe - bądź tak dobry i przyslij mi w następnym liście klucz do zaszyfrowanej Dziewiątej S.

Hatr-ad

## IV

Grobowiec Syphtara VI,  
Trzydziesty Ósmy Wieczór,  
Godzina Niewidzialnego Byka

Mistrz Tajemnic, Potwierdzenie zgonu Tartha Soquallina nadeszło niemal jednocześnie z twym złowróbnym listem. (Nawiasem mówiąc, zazdroszczę ci informatorów!). Śmierć poniósł nie tylko on, lecz także kilku innych czarowników, choć mniej znanych i mieszkających w stronach bardziej odległych. Jednym z nich był Ikrish Sarn z Hubriss, a kolejnym Wielki Kapłan Lodu z Khrissy. Tak więc udałem się do grobowca Syphtara VI, aby odnaleźć jego ducha i zapytać go o to, ale Syphtar nie odpowiada na moje wezwania!

Dziwnie, bardzo dziwnie jest tutaj, Hatr-ad! Wydaje się, jakby nad tą krainą zawisła jakaś mroczna klątwa powodująca bezsilność czarów. Czyż mogę wątpić, że źródłem tej nowej niegodziwości jest ten sam ukryty ośrodek zła, z którego emanują trujące zaklęcia, które kolejno wciągają innych czarowników w otchłań śmierci. Nie, nie podobna w to wątpić; tak właśnie musi być.

Ale jeśli chodzi o środki ostrożności, jakie podjąłeś, aby chronić zamek Hreen przed wszelkimi siłami zła, mogę ci zaproponować największy możliwy stopień zabezpieczenia, przy którym nawet Dziewiąta Sathlatta zupełnie traci znaczenie! Miałeś istotnie rację, dochodząc do wniosku, że mój przodek Mylakhion przekazał mi niektóre sekrety, które dotarły do mnie przez bezmiar stuleci. I jeden z tych sekretów to runa o niebywalej mocy, którą chętnie bym ci przekazał, gdybym mógł mieć pewność, że mój list nie zostanie przez kogoś przechwycony!

Oczywiście zaklęcie o takiej sile nigdy nie powinno wpaść w niepowołane ręce, ponieważ...

Mój przyjacielu - mam je!

Obejrzyj dokładnie skórę, którą załączam, a znajdziesz tam znaki szyfru nie do złamania, do którego tylko ja posiadam klucz. Kiedy napiszesz do mnie następnym razem, podaj jakiś dowód, dzięki któremu będę wiedział, że nasza korespondencja jest poufna i bezpieczna, a w kolejnym liście otrzymasz klucz do tego szyfru i w ten sposób najpotężniejsza ze wszystkich run znajdzie się w twych rękach.

Możesz być pewien, że już zastosowałem to zaklęcie we własnej obronie - uczyniłem to dzisiejszego ranka i dlatego nie lękam się żadnych złych sił na całym obszarze Theem'hdry. (Właśnie pojąłem, że nagłe osłabienie moich pozostałych czarodziejskich zdolności, o czym już wspominałem, musi stanowić efekt uboczny istnienia tej większej mocy, której celem jest przecież zniwelowanie niebezpiecznych czarów! To pewna niewygodna, ale teraz jestem bezpieczny, a ten efekt zapewne wkrótce ustąpi).

Ale muszę cię ostrzec: jedynym człowiekiem, który potrafi złamać to zabezpieczenie, jest ten, który pojmuje jego strukturę, a kiedy to się stanie, nawet najdrobniejsze zaklęcie obróci się przeciw temu, który dopuścił się takiej zdrady. Naturalnie nie obawiam się takiej zdrady ze strony mego brata, znamienitego Hatr-ada, bo inaczej nie przekazywałbym tych wszystkich informacji. Pragnę też dodać, że nie studiowałem tej runy na tyle dokładnie, aby zrozumieć jej odwrotność, i ufam, że i ty także powstrzymasz się przed poszukiwaniem sposobów, dzięki którym zabezpieczenie będzie można anulować.

Żywiąc głębokie zaufanie do mego brata Hatr-ada, w oczekiwaniu na jego następny list pozostaję z szacunkiem.

Twój na Wieczne Czary

Teh Atht z Klühn

PS. Jeśli chodzi o zaszyfrowaną Dziewiątą S., wygląda na to, że zgubiłem do niej klucz! Zapisałem go na skrawku pergaminu, który gdzieś mi się zawieruszył. Używam kilku szyfrów, ale nie mam ani czasu, ani ochoty, aby je wszystkie komukolwiek ujawnić. To jednak nie powinno stanowić problemu, ponieważ ta nowa runa zastępuje Dziewiątą S. i jest od niej znacznie silniejsza. Tak czy owak, twoje własne środki ostrożności były jak dotąd wystarczająco skuteczne, czego dowodzi fakt, że wciąż żyjesz!

Teh Atht

Jeszcze jedno: Zapewniam cię, że moje obawy dotyczące poufności naszej korespondencji nie są bepodstawne, i radzę ci, abyś dokładnie sprawdzał naszych kurierów. Ledwie gołąb, który dostarczył mi twój ostatni list, zdążył wzbić się w powietrze, został rozerwany na kawałki! Przypuszczam, że był wypełniony jakimś czynnikiem, który w połączeniu z płynami ustrojowymi ptaka spowodował ten przerażający skutek. Płyny ustrojowe biednego stworzenia stały się tak zjadliwe, że mury wieży, w której eksplodował, są teraz całe podziurawione i okopcone. Na

szczęście ani mnie, ani żadnemu z moich sług nie stała się żadna krzywda. Czyż ta ohyda nigdy się nie skończy?

Teh Atht

## V

Wieżyca zamku Hreen,  
Gniazdo Szponiastego Jastrzębia,  
Pierwszy Dzień Pory Słońca,  
Świt

Prześwietny Mistrzu Iluzji, Na szczęście wciąż cieszę się dobrym zdrowiem, pomimo wszystkich uroków, jakie niewątpliwie rzuciły na mnie owe nieznane siły, których teraz lękają się i nienawidzą wszyscy czarownicy na całej Theem'hdrze. Bez cienia wątpliwości w znacznej mierze tobie właśnie zawdzięczam swe zdrowie i życie... i dlatego ufam, że i ty także masz się dobrze i że nie spotkało cię nic złego.

Twój posłaniec, wysłany z Grobowca Syphtara, dotarł bezpiecznie ze swą cenną runą, a dziesiątego dnia po jej otrzymaniu wreszcie rozszyfrowałem hieroglify, z pomocą których tak sprytnie go zaszyfrowałeś. Teraz, o Teh Atht, znam już twój system i zdumiewam się potęgą twego umysłu, który potrafił wymyślić tak zaplątany szyfr! Nie był jednak bardzo trudny, kiedy już udało mi się złamać kod, który ukrywał Dziewiątą S., bo wydaje się, że wszystkie twoje szyfry mają w znacznej mierze tę samą postać. Teraz możesz spać spokojnie, wiedząc, że twoje zaklęcia nie dostaną się w obce ręce i że już nie ma potrzeby, abyś przysyłał mi klucz do złamania twego szyfru...

Ponadto, zanim zacząłem pisać ten list w mojej wysokiej wieżycy, zaraz po wschodzie słońca uczyniłem niezbędne znaki i wypowiedziałem słowa runy, i oto jestem zabezpieczony przed wszelkimi złymi siłami. A wszystko dzięki tobie, Teh Atht, który przyszedłeś mi z pomocą w godzinie prawdziwej potrzeby.

Twój Hatr-ad

## VI

Komnata Niemocy,  
Trzeci Dzień Pory Słońca,  
Godzina Przyływu

Szanowny Hatr-ad, Nie posiadałem się z radości, kiedy dowiedziałem się, że pozostajesz w dobrym zdrowiu, czego niestety nie mogę powiedzieć o sobie. W rzeczywistości padłem ofiarą kilku poważnych przypadłości, które jak mi wiadomo, w swej istocie są całkowicie nienaturalne! Nie ma potrzeby wchodzić w szczegóły; wystarczy powiedzieć, że nie czuję się dobrze. Prawdę powiedziawszy, jestem śmiertelnie chory...

Trzymają mnie przy życiu wyłącznie najpotężniejsze maści i inne lekarstwa (moje zaklęcia przestały działać i jestem zmuszony polegać jedynie na zwykłych metodach leczenia), tak że nawet napisanie tego listu jest prawdziwą męką dla kogoś, czyje dłonie drżą przeszywane nieznośnym bólem, a ciało pali i gnije! Gdybyś mnie teraz zobaczył, Hatr-ad, myślę, że byś krzyknął i uciekł z przerażenia na widok okropieństwa, jakim się stałem - i nie mam pojęcia, jak mógłbym sobie pomóc.

Dlatego ten mój list to błaganie, abyś odłożył na bok wszystko, czym się obecnie zajmujesz, i ukuł dla mnie dobroczynne czary, inaczej już po mnie! Bez cienia wątpliwości owe straszliwe siły, przed którymi mnie przestrzegałeś, dopadły mnie i jestem na ich łasce!

Zacząłem podupadać na zdrowiu niemal natychmiast po otrzymaniu twego ostatniego listu - który przyniesiony przez nietoperza i sam w sobie zupełnie niewinny, był wszakże jak zły omen - i teraz mój stan pogarsza się coraz szybciej. Wydaje się, jakby spadły na mnie wszystkie zarazy, przypadłości i choroby i bez pomocy z zewnątrz jestem skazany na okropną śmierć w ciągu dziesięciu dni, a być może jeszcze szybciej. Nie mam najmniejszego pojęcia, jak to się mogło stać, skoro ochrania mnie Runa Mocy. Złe moce są naprawdę potężne!

Nie mogę już dłużej pisać. Ropa, która sączy się ze wszystkich porów mego ciała, grozi poplamieniem papieru, na którym gryzmołę to moje błaganie: nie trać ani chwili i przybywaj jak najszybciej z pomocą...

Twój Teh Atht



Zamek Hreen - rezydencja Hatr-ada,  
Najpotężniejszego Czarownika Theem'hdry,  
Pierwsza Noc Pełni Księżyca,  
Godzina Uśmiechu Ślepego Gleetha na Wschodzie

O skazany-na-Zagładę Teh Atht, Ja, Wysoko Urodzony Hatr-ad, piszę ten ostatni list bez żadnych wyrzutów sumienia - to ostatni list, jaki przeczytasz! W rzeczywistości spośród wszystkich czarowników Theem'hdry byłeś tym, którego cenilem najwyżej. Jeśli kiedykolwiek istniał człowiek, którego zdolności były w stanie przeciwstawić się moim ambicjom - czym często się chwaliłem podczas terminowania u tego idioty starego Imhlata - byłeś nim właśnie ty. Tak przynajmniej myślałem...

Może to, co piszę, sprawi, że twój nadwątlony przez wiek umysł przypomni sobie tę moją ambicję. Jestem pewien, że tak, bo często przysięgałem, że pewnego dnia stanę się najpotężniejszym czarownikiem na kontynencie. Ten dzień jest bliski, o Teh Atht, a spośród wszystkich ludzi ty właśnie pomogłeś mi najbardziej w realizacji mego marzenia.

Teraz jest także dla mnie jasne, że stawiałem cię zbyt wysoko, bo jakież głupiec zdradziłby zakłęcie ostatecznego zabezpieczenia i tym sposobem sam by się pozbawił jego ochrony? Tak, Teh Atht, teraz już z pewnością odgadłeś, że to ja jestem źródłem wszelkiego horroru, jaki zagościł w Theem'hdrze. Z pewnością zdajesz już sobie sprawę, czyje zakłęcia przyniosły zgubę czarownikom tej krainy u szczytu ich kariery; zakłęcia, wskutek których gnijesz w swym łożu, leżąc w oczekiwaniu niechybnej śmierci. Ale śmierć jest już bliska; w rzeczywistości byłbym zdumiony, gdybyś był jeszcze przy życiu i był w stanie czytać ten list!

Nawet teraz nie zdradziłbym, że to ja jestem źródłem twych cierpień, gdyby nie dotarła do mnie wiadomość o twojej chorobie i o tym, że twoje gardło jest już tak przeżarte, iż nie jesteś w stanie mówić, że twoje ciało tak osłabło, iż ledwo możesz się poruszać. Jeśli jednak twoje oczy jeszcze nie rozplynęły się w nicość, będziesz w stanie to przeczytać, bo list napisałem, używając jednego z twoich szyfrów, tak aby nikt inny nie dowiedział się o moim triumfie.

Ale jakaż przyjemność może płynąć z czczego zwycięstwa, Teh Atht? I mój triumf z pewnością byłby czczy, gdyby nie pozostał nikt, kto mógłby się o nim dowiedzieć. Dlatego postanowiłem ci wszystko wyjawić, abyś przed śmiercią dowiedział się o moim zwycięstwie i

spełnieniu moich ambicji. Teraz bowiem jestem niewątpliwie największym czarownikiem na całej Theem'hdrze!

Dzięki ci, o Teh Atht, za twą nieocenioną pomoc w tej sprawie, bez której wciąż musiałbym walczyć o osiągnięcie mojego celu. Teraz możesz zamknąć swe ropiejące oczy, mój stary i głupi przyjacielu, i zasnąć na wieki. Obyś znalazł spokój w objęciach Shoosh, Bogini Spokojnych Snów...

Twój Hatr-ad

## VIII

Komnata Czerwonej Zemsty,  
Apartamenty w Klühn,  
Dzień Wyzdrowienia,  
Godzina Prawdy

O Wyprowadzony-w-Pole Żałosny Hatr-ad, Obawiam się, że twoja chorobliwa ambicja osiągnęła swój kres, a dla całej Theem'hdry i wszystkich godnych jej czarowników byłoby lepiej, aby twój koniec był bliski. Dlatego nie będę zwlekał i od razu przejdę do sedna sprawy.

Zostałeś bowiem zdemaskowany, morderco, na długo przed tym, jak postanowiłeś ujawnić swoje prawdziwe oblicze. Jednakże uznano za właściwe, abyś sam wyznał prawdę, zanim zostanie wydany wyrok. Prawda wyszła obecnie na jaw... i wybrano mnie, abym ogłosił ów wyrok.

Jeszcze i teraz ledwie potrafię ogarnąć ogrom twych zbrodni i nękają mnie mdłości, że tak nikczemny i potworny człowiek mógł udawać „przyjaciela”, aby wprowadzić w czyn swe śmiertelne zamierzenia!

Morderca! Powtarzam to jeszcze raz. I kara, jaka cię spotka, będzie równa twym zbrodniom...

Istnieje powód, dla którego piszę te słowa, i twój los wymownie o tym zaświadczy. Wśród twoich sług i kompanów są tacy, którzy pożądamy podobnie eksponowanych pozycji i idąc twoim śladem, będą kontynuować twe szatańskie zapędy. To do nich adresuję niniejsze ostrzeżenie - nie szyfrując go, lecz używając normalnego alfabetu Theem'hdry - że wystarczy

wstąpić na ścieżkę cnoty.

A gwoli wyjaśnienia, pozwól, że teraz rozwikłam najbardziej zagmatwane wątki tej historii, abyś ujrzał siebie samego tak, jak widzą cię ci, których magia jest uznawana za białą (a w najgorszym razie za szarą), w odróżnieniu od twojej magii, czarnej jak noc!

Przede wszystkim pragnę cię poinformować, że mam na całej Theem'hdrze informatorów, którzy nie działają pod żadnym przymusem, ale mają wobec mnie takie czy inne zobowiązania. I to od nich, tuż przed twym pierwszym listem, dowiedziałem się o likwidacji Drutha, zgonie Dhora, upiornym przesłuchaniu Ye-namata i okropnym końcu naszego wielkiego nauczyciela, Imhlata.

Nie byłoby chyba zaskoczeniem, gdyby jeden czy nawet dwóch spośród naszych starych towarzyszy przeniosło się na tamten świat, ponieważ czarodziejskie eksperymenty nierzadko idą nie tak, jak byśmy chcieli, i w końcu wszyscy czarownicy są śmiertelni. Ale żeby zmarło czterech z nich?

Ponadto doszedłem do wniosku, że jest wysoce podejrzane, iż Hatr-ad - który nigdy przedtem ze mną się nie komunikował i o którego zasługach w ciągu lat, jakie minęły od czasu naszego terminowania, słyszałem bardzo niewiele - tak szybko dostrzegł oznaki działania złowrogich mocy, aby mnie o nich ostrzec.

Potem, gdy zacząłem się zastanawiać nad wszystkim, co napisałeś, uświadomiłem sobie, że ostatnio rzeczywiście odczuwałem pewne dolegliwości; niby nic poważnego... bóle głowy i łamanie w kościach, a od czasu do czasu zawroty głowy. Czy mogły być wynikiem rzuconych na mnie złych uroków, odbitych od zabezpieczeń, które zawsze chronią moje mieszkanie?

Jeżeli tak, to kto mógł je rzucić i dlaczego? O ile wiem, nie mam wielkich wrogów, choć niektórzy znajomi mogą żywić wobec mnie lekką zazdrość. W istocie taki był mój tryb życia, a miałem tak niewiele kłopotów, że często myślałem, aby rozluźnić otaczające mnie magiczne bariery, tak uciążliwe było ich nieustanne odnawianie. Teraz jestem rad, że tego nie uczyniłem!

Następnie myślą powróciłem do ciebie, Hatr-ad; do Hatr-ada, którego przechwałki w salach Nirhath, gdzie Mistrz Imhlat udzielał nam nauk, wciąż tkwiły mi w pamięci. Teraz nagle rozległy się znów głośno i zabrzmiały dziwnie złowieszczo. Twoje przechwałki i twoje chorobliwe ambicje...

Od tego czasu minęło wiele lat, ale czy takie ambicje kiedykolwiek naprawdę giną?

Tarth Soquallin, a nawet Tarth Pustelnik, wędrowny czarownik przemierzający pustynie i

góry, zawsze był moim wielkim i wiernym przyjacielem i jeżeli prawdą było, że nad Theem'hdrą zawisła jakaś nieokreślona siła, niszcząca jej czarowników - zwłaszcza tych, którzy pobierali nauki u Imhlata - jak do tego pasował Tarth?

No więc on i ja już dawno skonstruowaliśmy urządzenie, dzięki któremu w każdej chwili mogłem znać w przybliżeniu miejsce jego pobytu. Po wielu poszukiwaniach odnalazłem je w kredensie nieotwieranym od siedmiu lat kamyk zawieszony na cienkiej nici zawsze odchyłał się w stronę, gdzie przebywał Tarth. Odszukałem go na zachodzie i zorientowawszy się po ruchach kamyka, że nie może być zbyt daleko, doszedłem do wniosku, iż musi się znajdować na Górze Starców, wysłałem więc tam z pośpiesznie napisanym listem jednego z mych orłów. (Wydawało mi się, że jest zarówno prościej, jak i szybciej skontaktować się z nim bezpośrednio niż informować cię o miejscu jego pobytu, abys ty „ostrzegł” go o tak zwanej „nieokreślonej okropności”).

I oto po jednym dniu nadeszła odpowiedź, z której wynikało, że i on także cierpi na niewielkie bóle i podrażnienia, jednakże choć nie był tak dobrze zabezpieczony jak ja, owa zła siła nie zdołała uczynić mu większej krzywdy, ponieważ stale był w ruchu. Zaklęcie, które musi szukać celu, jest znacznie słabsze niż skierowane bezpośrednio w stronę znanego miejsca pobytu odbiorcy!

Ponadto Tarth zgodził się na małe oszustwo. Po prostu rozpuścił pogłoskę, że zmarł w wyniku osobliwych czarów, i pomógł mi w jej rozpowszechnieniu za pośrednictwem swych uczniów. Jakże szybko wiadomość o jego „zgonie” dotarła do twoich uszu, Hatr-ad (czyż twoi agenci nie oczekiwali właśnie takiej wiadomości?), i jakże obrazowe były szczegóły jego zniknięcia: pozostała po nim jedynie różdżka, pierścień i złote zęby!

Taki był koniec cierpień Tartha - choć jeszcze nieprędko prawda miała wyjść na jaw - więc po co wysyłać śmiertelne zaklęcia przeciwko komuś, kto już nie żyje, prawda, Hatr-ad?

W międzyczasie uczyniłem kilka rzeczy. Działąłem szybko, nie chciałem bowiem, abys zbyt długo czekał na moją odpowiedź, ale ostatecznie mój plan się powiódł. Po pierwsze, wysłałem prośbę do mego informatora w Thinla, aby stosował pewien system (poinstruowałem go, jak go użyć) w celu wykrycia wszelkich szkodliwych emanacji z Zamku Hreen. Po drugie, wysłałem kolejne ostrzeżenie do Ikrisha Sarn z Hubriss, do bezimiennego Wysokiego Kapłana Lodu z Khrissy oraz do wielu innych czarowników, radząc, aby po cichu zaprzestali swych praktyk i na jakiś czas „znikli”, a także aby rozpuścić pogłoski o nadchodzącej zagładzie, chorobach i śmierci.

Po trzecie, odpisałem na twój list, wysyłając ci „zepsutą” wersję Dziewiątej Sathlatty w postaci szyfru, który, jak wiedziałem, w końcu zdołasz złamać, chociaż nie tak od razu...

Mimo wszystko moje podejrzania wciąż były pozbawione solidnych podstaw, a dowody przeciw tobie jedynie poszlakowe, chociaż uważałem za rzecz dziwną, iż nieznany Czynniki Zagłady dotąd cię nie dosięgnął, choć już zdążył zgładzić ludzi, którzy jeśli chodzi o czary, stali o wiele wyżej od ciebie! Tak więc powstrzymałem się od jakichkolwiek przedwczesnych działań wobec twojej osoby. W końcu po co miałbyś do mnie pisać - i zapewne uświadomić mi swój udział w tej ciemnej intrydze - jeżeli rzeczywiście nie żyłeś w śmiertelnym strachu przed nieznanym niebezpieczeństwem?... Chyba że po prostu szukałeś jakiegoś innego sposobu, aby się mnie pozbyć, bo bezpośredni atak w sposób oczywisty by mnie nie zaskoczył. I wówczas dotarło do moich uszu, że w Klühn przebywają jacyś obcy, którzy dyskretnie pytają o moje zdrowie. (Później okazało się, że byli to ludzie z Thinli!).

Wtedy, równocześnie z twoim drugim listem, otrzymałem informacje o tym, że Zamek Hreen, twoja rezydencja, jest istotnie źródłem złowrogich czarów! Nie były to żadne zabezpieczające czary, Hatr-ad, tylko śmiercionośne zaklęcia najczarniejszego rodzaju, więc w końcu przestałem mieć wątpliwości co do tego, czym jest owa złowroga siła, która zawisła nad czarownikami z Theem'hdry...

Gdybym miał jeszcze jakiegokolwiek wątpliwości, z pewnością zostałyby rozproszone przez wybór twego posłańca: wielkiego pirotechnicznego gołębia, podczas gdy mój własny posłaniec, nietoperz, miał skrzydła pokryte silną trucizną. Mogłeś napisać swój ostatni list w jednej z wieżyc twego zamku, ale wysłałeś go do mnie z jakiejś cuchnącej krypty ukrytej głęboko pod fundamentami Thinli.

Wtedy jednak byłeś już w posiadaniu najpotężniejszego zabezpieczającego zaklęcia Mylakhriona oraz znałeś sposób, z pomocą którego można było złamać szyfr i odkryć jego odwrotność. Właśnie, Hatr-ad! I tak oto wysłałeś nikczemnie zmienione zaklęcie przeciwko mnie, aby mnie osłabić i uczynić bezbronny wobec twych przebiegłych czarów.

No cóż, niegodziwcze, zaklęcie nie mogło na mnie zadziałać, ponieważ w przeciwieństwie do tego, co ci wmówiłem, ja sam nie użyłem czarów Mylakhriona! Dzięki temu zaklęcie zostało po prostu odbite i skierowane przeciwko wysyłającemu!

I teraz jesteś zupełnie bezbronny, Hatr-ad, bo w tej właśnie chwili czarownicy, których zagładę planowałeś, czynią zaklęcia, które wyślą przeciw tobie; i nie ma sensu ponownie

zastosowanie runy Mylakhriona, ponieważ dla danej osoby działa ona tylko raz. Widzisz więc, biedaku, że nie ma żadnej możliwości ucieczki od wyroku, który niniejszym ogłaszam. Oto on: będziesz aż do śmierci cierpieć od skutków całej czarnej magii, której sam próbowałeś użyć. A lista jest długa.

Od Tartha Soquallina i ode mnie: Pęknięcia Skóry, Łupanie w Skroniach i Bóle Stawów; od Ikrisha Sarna i Wysokiego Kapłana Lodu z Khrissy: Zezowatość Oczu i Rozszczepienie Kości; a od wielu innych czarowników rozmaite uroki o różnej sile. Ponadto nie zapomnieliśmy o umarłych. W imieniu Imhlata, Dhora Nena, Ye-namata i Drutha z Thandopolis wysyłamy ci Zielone Porosty, Parujące Błony i na koniec Szare Gnicie!

Wyrok został wydany. Przyznano ci jeden dzień zwłoki w jego wykonaniu, abyś mógł uporządkować swoje sprawy, ale po upływie tego czasu dosięgną cię wymienione wyżej dolegliwości, których intensywność będzie nieustannie rosła. Nie trać czasu, jaki ci jeszcze pozostał, na bezowocne próby poszukiwania zemsty; zaklęcia, jakie zostały przeciw tobie wysłane, odbiją wszelkie takie próby i skierują je przeciwko tobie.

Jednakże upoważniono mnie, abym przypomniał ci, że istnieje sposób, dzięki któremu możesz nas jeszcze oszukać, Hatr-ad, ale jeśli to uczynisz, zrób to w sposób chwalebny! Mówią, że wieże Zamku Hreen są wysokie - niemal tak wysokie jak twe niezaspokojone, chorobliwe aspiracje - a siła ciężenia działa szybciej i pewniej niż nóż czy trucizna...

Wybór należy do ciebie.

Twój Teh Atht

## **MYLAKHRION NIEŚMIERTELNY**

W czasach mojej młodości ja, Teh Atht, zachwyciłem się pewnymi urządzeniami czarnoksięskimi, które odziedziczyłem po moim przodku - czarowniku imieniem Mylakhrion z Tharamoon (zmarłym tysiąc sto lat temu) i pragnąłem poznać przyczynę jego zgonu. Mylakhrion był bowiem według wszystkich mitów i legend największym czarownikiem na całej Theem'hdrze i zmartwiło mnie, że nie był nieśmiertelny. Jak wielu czarowników przede mną ja także przez długi czas poszukiwałem nieśmiertelności, ale jeśli sam wielki Mylakhrion był śmiertelny... to moje szanse na wieczne trwanie były doprawdy nikłe.

Udałem się więc po raz kolejny na Górę Starców, wszedłem na sam szczyt, zapaliłem ziele

Zha i powtórzyłem słowa, z pomocą których mogłem odszukać Mylakhrona w snach. I oto przyszedł do mnie. Ukryty w szarej mgle tak, że widoczny był jedynie stożkowaty kontur jego czarnoksięskiej czapki i lekko wydęty skraj pokrytej runami szaty, swym mrocznym głosem zapytał, dlaczego go wezwałem z krainy cieni, zakłócając wielowiekowy sen.

- O mój przodku, potężny i wszechwiedzący czarowniku - odpowiedziałem świadom jego wielkości. - Wezwałem cię, abys udzielił mi odpowiedzi na pytanie o podstawowym znaczeniu. To pytanie, a także zagadka.

- Jest tylko jedno pytanie o podstawowym znaczeniu dla ludzi - powiedział posępnie Mylakhron - a jego natura jest taka, że zazwyczaj nikt go nie zadaje, dopóki nie zbliży się kres jego istnienia. W młodości bowiem ludzie nie są w stanie przewidzieć końca, a w wieku średnim rozmyślają zbyt wiele o utraconej młodości, w ostatnich zaś chwilach swego życia, kiedy nie ma już przed nimi przyszłości, poświęcają całą swą uwagę temu pytaniu. Ale wtedy jest już za późno. Albowiem pytanie to dotyczy życia i śmierci, a odpowiedź brzmi następująco: tak, Teh Atht, z pomocą usilnych, wyteżonych starań człowiek może istotnie osiągnąć nieśmiertelność...

A jeśli chodzi o twoją zagadkę, jest łatwa. Odpowiedź jest taka, że istotnie jestem nieśmiertelny! Jestem nieśmiertelny jak Wielcy Bogowie, jak potężne, gorejące gwiazdy, jak sam Czas. Na zawsze. Wezwałeś mnie, abym odpowiadał na twoje pytania i zagadki, doskonale wiedząc, że jestem martwy od tysiąca stu lat. Czyż nie przyjąłem postaci żywego człowieka? Czyż moje usta nie wypowiadają słów? Czyż to właśnie nie jest nieśmiertelność? Jestem martwy, ale mówię ci, że nigdy naprawdę nie umrę.

Po czym Mylakhron szeroko rozłożył ramiona, mówiąc:

- Odpowiedziałem na wszystko. Żegnaj... - i jego zarys, i tak zamglony i niewyraźny, zaczął się rozmywać, uchodząc w nieodgadniona dal. Wtedy, zebrawszy się na odwagę, zawołałem:

- Zaczekaj, Mylakhronie, mój przodku, bo to jeszcze nie koniec.

Powoli, z ociąganiem powrócił i jego postać znów pojawiła się, choć oblicze wciąż było ukryte w kłębach mgły, a wyraźnie było widać tylko jego długą szatę pokrytą złościście połyskującymi runami. Czekał w milczeniu, dopóki znów nie przemówił do niego.

- Twoja nieśmiertelność to nie to, czego szukam, Mylakhronie, i myślę, że doskonale o tym wiesz. Cóż to za nieśmiertelność, jeśli się jest pozbawionym ciała, jeśli istnieje tylko postać powołana do życia moimi zaklęciami i dymem ziela Zha, która zostaje obdarzona głosem dopiero po wezwaniu z krainy cieni, aby odpowiedzieć na moje pytania?... Nie, mój przodku, od

przyszłości żądam o wiele więcej. Pragnę mieć ciało obdarzone czuciem. Pragnę mieć wolę i wrażliwość oraz wszystkie normalne namiętności. Krótko mówiąc pragnę być wieczny, pozostając takim, jaki jestem teraz, pragnę być niezniszczalny! To jest nieśmiertelność! - Nie ma dla ciebie takiej przyszłości, Teh Atht! - odpowiedział posępnie, a jego głos zabrzmiał złowieszczo. - Oczekujesz zbyt wiele. Nawet ja, Mylakhriion z Tharamoon, nie zdołałem osiągnąć... - zawahał się i zamilkł. W spowitej we mgle zjawie wyczułem wyraźne wzburzenie; wydawała się lekko drżeć i odniosłem wrażenie, że chce odejść. Jednak nie dawałem za wygraną.

- Tak? A jak wiele osiągnąłeś, Mylakhriionie? Czy jest jeszcze coś, co powinienem wiedzieć? Na czym polegały twoje eksperymenty i co odkryłeś, poszukując nieśmiertelności? Myślę, że coś ukrywasz przede mną, o przepotężny, i jeśli będzie trzeba, znów zapalę ziele Zha! - jeszcze raz - nie dając ci chwili spokoju, dopóki nie otrzymam odpowiedzi, jakiej oczekuję!

Słyszając, co mówię, Mylakhriion zeszytywniał i jego postać na chwilę jakby urosła, ale zaraz ramiona mu opadły i pokiwał głową, mówiąc:

- A więc do tego doszło? Że najmizerniejsi ludzie są w stanie mi rozkazywać? To doprawdy smutny dzień dla Mylakhriiona z Tharamoon, gdy jego własny potomek traktuje go tak obcesowo. Co właściwie chcesz wiedzieć, Teh Atht z Klühn?

- Skoro nie zdołałeś osiągnąć nieśmiertelności za życia, mój przodku - odpowiedziałem - może będziesz mógł pomóc mi w odkryciu tego sekretu. Opisz mi zaklęcia, których używałeś, a których zaniechałeś, runy, które rozwikłałeś i które porzuciłeś, mikstury, które piłeś, i maści, które bezskutecznie stosowałeś, a ja zapamiętam to wszystko, aby nie tracić niepotrzebnie czasu. Wskaż mi drogi, które mógłbyś zbadać, gdyby starczyło ci czasu i gdyby sprzyjały ci okoliczności. Bo ja muszę być nieśmiertelny i żadna siła mnie nie powstrzyma.

- Ach, młodzieńcze, to czyste szaleństwo - rzekł - ale jeśli sobie tego życzysz...

- Tak, życzę sobie tego.

- Więc wysłuchaj mnie, a opowiem ci wszystko i wtedy może zrozumiesz, że nie możesz zyskać nieśmiertelności... nie takiej, jakiej tak bardzo pragniesz.

I Mylakhriion opowiedział mi o swoich poszukiwaniach nieśmiertelności. Opisał wielkie podróże, jakie przedsięwziął - pozostawiając Tharamoon, swoje zamczysko, pod opieką służebnych duchów - aby odbyć narady z innymi czarownikami; podczas owych podróży przemierzył Theem'hdrę wzdłuż i wszerz. Samotnie udał się na pustynie i równiny, odwiedził



wzgórza i skute lodem pustkowia w poszukiwaniu tej tak trudno osiągalnej tajemnicy. Rozmawiał z Czarnym Yoppalothem z Yhemnis, z duchem Shildakora w zalanym lawą Bhur-Esh, z Ardathą Ellem, podróżnikiem w czasie i przestrzeni, który przez jakiś czas mieszkał w Wielkich Górach Kolistych i badał ogromne sześciennie domy dawno zmarłych Prastarych, a także z Mellatiquelem Thomem, swoim kuzynem, który uciekł do Yaht-Haal, kiedy pewne zaklęcia obróciły się przeciwko niemu.

I podczas tych długich wędrówek stale gromadził runy, zaklęcia i napoje miłosne, proszki i mikstury oraz inne środki potrzebne podczas jego czarodziejskich eksperymentów. Ale nigdy nie udało mu się odnaleźć drogi do nieśmiertelności. Wykorzystując mroczną nekromancję, wywoływał nawet zmarłych z grobów, aby pomogli mu w realizacji jego zamierzeń. A tego ja, Teh Atht, nigdy nie czyniłem, uznając za zbyt wstrętne i nad wyraz niebezpieczne. Rozmowa ze zjawą to jedno, a utrzymywanie stosunków z dawno zgniłymi ludzkim szczątkami... to bardzo paskudna rzecz.

Ale mimo swej pracowitości Mylakhrión znalazł tylko rozczarowanie. Rozmawiał z demonami i wampirzycami, tropił legendarnego feniksa na rozpalonych pustyniach, prawie się otruł jakimiś narkotykami i miksturami i zniszczył sobie gardło, wypowiadając dziwnie kakofoniczne zaklęcia. I dopiero wtedy przyszło mu do głowy, aby zadać sobie takie oto pytanie:

Jeśli człowiek pragnie nieśmiertelności, czyż nie jest najlepszym sposobem zapytać o to kogoś, kto już zyskał nieśmiertelność? I ktoś taki istniał... Wówczas, gdy Mylakhrión wymówił imię Cthulhu - obdarzonego mackami Starszego Boga, który przed wielu eonami zstąpił z gwiazd wraz ze swym potomstwem i zbudował miasta na dymiących mokradłach młodej Ziemi - zadrzałem i uczyniłem w powietrzu pewien znak. Bo choć jak dotąd nie miałem do czynienia z Cthulhu, otaczająca go legenda była przerażająca i wiele o nim słyszałem. I zdumiewałem się, że Mylakhrión ośmielił się szukać tego monstrum, bo Cthulhu górował swą złowrogą potęgą nad wszystkimi innymi złymi mocami, jak menhir nad zwykłymi nagrobkami.

I zdumiewając się, uważnie słuchałem wszystkiego, co mój przodek mówił o Cthulhu i innych Starszych Bogach, bo choć ich natura była na ogół nieznaną, jako czarownik ciekaw wszelkich tajemnic, bardzo pragnąłem dowiedzieć się o nich czegoś więcej. - Tak, Teh Atht - ciągnął Mylakhrión - Cthulhu i jego pobratymcy niewątpliwie muszą znać odpowiedź, ponieważ są...

- Nieśmiertelni?

Zamiast odpowiedzi wzruszył tylko ramionami, po czym powiedział:

- Ich geneza kryje się w niezgłębionych otchłaniach przeszłości, a ich końca nie widać. Jak karaluchy, byli tu przed pojawieniem się człowieka i nadal będą tutaj, gdy nas już nie będzie. Przepływali jak zła krew między gwiazdami, zanim Słońce wypluło swe roztopione dzieci, nasz świat jest jednym z nich; i będą żyli nadal, gdy ze Słońca zostanie sam popiół. Nie próbuj mierzyć długości ich życia miarą życia człowieka czy nawet używając geologicznej skali czasu. Mierz czas ich trwania wedle czasu od narodzin do śmierci planet, który jest dla nich jak tykanie wielkiego kosmicznego zegara. Nieśmiertelni? Prawie tak nieśmiertelni jak sama materia. Od nich mógłbym wyprosić albo ukraść sekret nieśmiertelności, ale jak się do nich zbliżyć?

Czekałem, aż duch mego zmarłego pradziada podejmie wątek, ale kiedy milczał, wykrzyknąłem:

- Powiedz to wreszcie, mój przodku! Powiedz i przestań mnie zwodzić!

Westchnął i powiedział bardzo cicho:

- Jak sobie życzysz...

Wreszcie spotkałem człowieka, o którym mówiono, że jest dobrze zorientowany w zwyczajach Starszych Bogów; był to pustelnik, mieszkający na szczytach Wschodnich Gór, którego wizje i sny były zupełnie inne niż wizje i sny jego towarzyszy. Dostawał prawdziwego amoku, śniąc swe koszmary, i wielu uważało, że kapał się we krwi niewinnych „na chwałę nienawistnego Lorda Cthulhu”.

Odnalazłem go i wypytałem o wszystko w jego wielkiej pieczarze, a on pokazał mi zioła, które muszę zjeść, i nauczył słów, które muszę wykrzyknąć ze szczytów gór podczas szalejącej burzy. I powiedział mi, kiedy i jak muszę to uczynić, a potem zasnąć, aby spotkać Cthulhu w mych snach. Tak mi powiedział...

A kiedy w tym odludnym miejscu nadeszła noc, mój gospodarz zapadł w niespokojny sen. Jego majaczenia wkrótce stały się tak przeraźliwe, że zaczął się gwałtownie miotać, a ja puściłem się w dół stromymi stokami, aby znaleźć się od niego jak najdalej. Zsuwając się po niebezpiecznych graniach w srebrzystym świetle księżyca, ujrzałem wysoko nade mną tego szaleńca, który wciąż śpiąc miotał się we wszystkie strony, wyjąc jak pies i wielkim nożem tnąc nocne powietrze. Byłem rad, że nie zostałem tam ani chwili dłużej!

Powróciłem do Tharamoon okrężną drogą, zbierając zioła, o których mówił pustelnik, a kiedy znalazłem się na miejscu, miałem już wszystkie składniki potrzebne do zaklęć i dobrze

pamiętałem Słowa Mocy. I oto wywołałem wielką burzę, wyszedłem na balkon najwyższej wieży i wśród szalejącego wiatru wykrzyknąłem Słowa, i zjadłem przygotowane zioła; wtedy wpadłem w omdlenie i zapadłem w sen tak głęboki, że zda się umarłem; sen głębszy niż w objęciach Shoosh, Bogini Spokojnych Snów. Ale choć sen mój był głęboki, wcale nie był spokojny!

Nie, ten sen był naprawdę niespokojny! Ujrzałem grobowiec Cthulhu na wyspie Arlyeh, minąłem potężne, dziwnie pochylone mury jego twierdzy i znalazłem się przed obliczem samego Starszego Boga!

W tym momencie sylwetka ducha mojego przodka zakołysała się, targana dziwnym wzburzeniem, jakby on sam nie był w stanie opanować drżenia, nawet głos Mylakhriona zadrżał, tracąc swą zwykłą moc. Oczekałem chwilę i zawałałem:

- Mów dalej, co powiedział ci ów straszny Władca Arlyeh?

- Wiele rzeczy, Teh Atht. Ujawnił mi tajemnice czasu i przestrzeni, przekazał legendy zagubionych wszechświatów przekraczające granice ludzkiej wyobraźni, przedstawił okropne fakty kryjące się za gobelinami z N'tang, opowieści spoza trzech znanych powszechnie wymiarów. I na koniec zdradził mi sekret nieśmiertelności!

Ale ten ostatni obiecał mi przekazać dopiero wtedy, gdy zawrę z nim pewną umowę. A umowa polegała na tym, że na zawsze zostanę jego kapłanem, aż do czasu jego powrotu. Wierząc, że później zdołam uwolnić się od ograniczeń, jakie Cthulhu na mnie nałoży, zgodziłem się i złożyłem odpowiednią przysięgę. W ten sposób mój los został przesądzony, bo żaden człowiek nie może się uwolnić od przekleństwa Cthulhu...

A kiedy obudziłem się, uczyniłem wszystko, co należało, aby osiągnąć obiecaną nieśmiertelność; trzeciej nocy Cthulhu odwiedził mnie we śnie, wiedział bowiem teraz, jak mnie znaleźć, i rozkazał mi jako swemu kapłanowi i słudze wypełnić pewne zadania. Och, owe zadania miały dopomóc Starszemu Bogowi i jego uwięzionym pobratymcom zerwać okowy, w jakie przed wiekami zakuli ich niezwykli Bogowie z Eld; po co być nieśmiertelnym, skoro miałem na zawsze pozostać na usługach potwornego Cthulhu?

Dlatego czwartego dnia, zamiast uczynić to, co mi kazano, zabrałem się do budowania jak najskuteczniejszych zabezpieczeń przed gniewem Cthulhu, pracując gorączkowo, aby przy pomocy zaklęć utrzymać go z dala ode mnie... ale na próżno! W środku piątej nocy, śmiertelnie zmęczony czarodziejskimi czynnościami, zasnąłem i wtedy znów do mnie przybył. Przybył w wielkim gniewie, doprawdy w wielkim gniewie!

Złamał wszystkie czarodziejskie bariery, unicestwił wszystkie zaklęcia i zabezpieczające runy i przekonał się, że go zdradziłem. A kiedy spałem, wyciągnął mnie z łoża i poprowadził przez labirynt mego zamku do samych stóp wiodących na szczyt najwyższej wieży. Kazał mi wejść po kamiennych stopniach na górę, a kiedy się opierałem, wywarł na mój umysł potworny nacisk, który mnie zupełnie sparaliżował i pozbawił siły woli. I powoli, idąc jak zombi, wszedłem na szczyt najwyższej wieży, a stamtąd na balkon i rzuciłem się w dół, na ostre skały sterczące tysiąc stóp poniżej...

Moje ciało roztrzaskało się, Teh Atht, i tak zmarł Mylakhtron.

Kiedy skończył mówić, zbliżyłem się do ściany kłębiącej się mgły, za którą stał Mylakhtron spowity w swą czarną szatę i otaczającą go tajemnicę. Teraz nie wydawał się już tak wysoki; prawdę powiedziawszy, nie był wyższy ode mnie i mimo ogromnej potęgi, jaką dysponował za życia, już nie budził we mnie lęku. Czyż ja, Teh Atht, miałem się bać ducha? Nawet ducha największego na świecie czarownika?

- Wciąż nie powiedziałaś mi tego, co pragnę wiedzieć - powiedziałem oskarżycielskim tonem.

- Ach, jesteś taki niecierpliwy - odparł. - Kiedy dym ziela Zha traci swą moc i kusi cię świat jawy, twoja niecierpliwość rośnie. Doskonale, powtórzę ci więc, co powiedział mi Cthulhu o nieśmiertelności.

Powiedział mi, że jedynym sposobem, aby zwykły człowiek, nawet najpotężniejszy z czarowników, mógł trwać przez wieki, jest reinkarnacja! Ale niestety taki powrót nie byłby kompletny, musiałbym bowiem zamieszkać w ciele innego człowieka i wykorzystywać jego umysł, a jeżeli nie chcę mieć słabego ciała i umysłu, z pewnością napotkam opór jeszcze nienarodzonej osoby. Innymi słowy, będę musiał dzielić to ciało i ten umysł z kimś innym! Ale, jak rozumowałem, nawet częściowa nieśmiertelność byłaby lepsza niż żadna. Czy nie zgodziłbyś się, mój potomku...?

- Oczywiście chciałbym mieć ciało - albo jego część - które przypominałoby moje własne, i odpowiedni umysł. Musi to być bystry umysł, ciekaw wielkich i małych tajemnic tego świata, umysł czarownika! W istocie byłoby lepiej, gdyby moja własna krew płynęła w żyłach...

- Czekaj! - krzyknąłem, usiłując przeniknąć zalęknionymi oczyma szarą mgłę, abym mógł dojrzeć nieznaną twarz Mylakhtriona. - Myślę, że twoja historia jest... jest wielce zatrwającą, mój przodku, i...

- ...i mimo to musisz wysłuchać jej do końca, Teh Atht - przerwał, a w jego głosie znów zabrzmiała nieuchronność przeznaczenia. Kiedy mówił, powoli popłynął w moją stronę i w końcu ujrzałem jego ciemne oczy, które przenikało widmo śmierci. Zbliżył się do mnie, mówiąc: - Aby mieć pewność, że ten jeszcze nienarodzony człowiek będzie miał wszystkie cechy, jakich wymagam, sporządziłem umowę dotyczącą mego wskrzeszenia w jego ciele. Warunek, jaki powinien spełniać, polega na tym, że jego ciekawość i czarodziejskie uzdolnienia muszą być takie, aby najpierw potrafił mnie dziesięciokrotnie przywołać z krainy cieni i dopiero wówczas wstąpię w jego ciało... A ile razy mnie dotąd wezwałeś, Teh Atht?

- Dziesięć razy, szatanie! - wykrztusiłem. Czując, jak moje kości przenika chłód podziemnych rozlewisk, rzuciłem się w jego stronę, aby chwycić go za ramiona drżącymi rękami, i spojrzałem w twarz, która teraz była wyraźnie widoczna, niczym odbicie w lustrze. W lustrze? Tak! Bo choć była to twarz starego, bardzo starego człowieka, niemniej jednak była to moja własna twarz!

Wówczas bez dalszej zwłoki uciekłem i obudziłem się w chłodzie poranka na szczycie Góry Starców, gdzie stał uwiązany mój jak, który popatrzył na mnie z zaniepokojeniem i parsknął nerwowo...

Ale to było dawno temu, w latach mojej młodości, a teraz nie lękam się już Mylakhrona, choć czułem przed nim strach przez wiele, wiele lat. W końcu okazałem się silniejszy od niego, przejął bowiem tylko niewielką część mojej istoty. W zamian otrzymałem całą jego sztukę czarnoksięską, zdobytą w ciągu życia, które poświęcił odkrywaniu mrocznych sekretów.

Także sekretu nieśmiertelności, a jednak i teraz Mylakhron nie został pokonany. Bo z pewnością poniosę część jego istoty w przyszłość. Od czasu do czasu uśmiecham się na tę myśl i wzbiera we mnie śmiech, jak wiatr nad bezkresnymi piaskami pustyni... ale dzieje się to nieczęsto. Śmiech bowiem w ogóle nie przypomina mojego własnego śmiechu, a jego echo wydaje się trwać zbyt długo.

## **PANOWIE MOCZARÓW**

W całej Theem'hdrze nie było lepszego złotnika niż Eythor Dreen, którego dzieła w owym niezwykłym metalu, zwłaszcza jego rzeźby, były podziwiane przez wszystkich bez wyjątku, a

zamawiali je tylko królowie, bo tylko oni mogli sobie na to pozwolić. Królowie... i od czasu do czasu jakiś czarownik.

Ponieważ ja sam zawsze uważałem transmutację za uciążliwą (choć alchemia z natury rzeczy jest nieskomplikowana, jednak pochłania mnóstwo czasu i energii!) i ponieważ Eythor udzielił mi ogromnego rabatu na swoje złoto, zamawiałem u niego i gromadziłem ten kruszec na swoje potrzeby.

Nie był to akt próżności, ale w owych czasach często byłem celem pomniejszych czarowników, których złośliwe czary nieustannie przeszkadzały mi w eksperymentach i badaniach; dlatego potrzebowałem kukieł na swoje podobieństwo, na których wszystkie takie szkodliwe czary i zaklęcia mogły się zatrzymać, zamiast spaść na mnie.

Rysy i wgłębienia na tej rzeźbie - jakby spowodowane przez żrące ciecze i wypalone przez nieznaną energię - są niemyym świadkiem mojej mądrości w tym względzie... ale mniejsza o to.

Ażeby oddać mu sprawiedliwość, trzeba powiedzieć, że Dreen przebywał przez krótki czas w moich apartamentach nad Zatoką Klühn i tam właśnie przekazał mi poniższą opowieść. Nie mam najmniejszego powodu, aby wątpić w jej prawdziwość, ale niech czytelnik sam to oceni.

Teh Atht

## I

Byliśmy, Phata Um i ja, na centralnej równinie, posuwając się wzdłuż strumyka w kierunku jego źródła, które leżało gdzieś na terenie Wielkich Gór Kolistych. Daleko na północy rozciągała się Pustynia Ell, a w pobliżu, na południe od nas, leżała ciesząca się złą sławą Pustynia Bezimienna. Wyplukiwaliśmy złoto w pełnych mułu miskach poniżej niskich wodospadów, gdzie strumyk skręcał łagodnym łukiem, a otaczające nas formacje skalne wyglądały na złotonośne.

Początkowo pracowaliśmy przy niewielkiej żyłce złota w Górach Lohmi, ale uciekliśmy na południe z pustymi rękami, kiedy banda złodziei z Chlangi odkryła nasze złotonośne miejsce, ukradła złoto i wypędziła nas z obozu. Jednak nie straciliśmy wszystkiego, bo udało nam się zatrzymać wielbłąda, dwa jaki i większość ekwipunku, nie wspominając o życiu! Postanowiliśmy więc skierować się w stronę Wielkich Gór Kolistych i posuwając się wzdłuż nich na północ, dotrzeć do Rzeki Marglowej i dalej do Khrissy. A stamtąd statek zabralby nas do domu, do

Eyphry... gdyby starczyło nam pieniędzy.

Posuwając się przez równinę, prowadziliśmy poszukiwania i w końcu natknęliśmy się na strumyk, w którym znaleźliśmy kilka małych samorodków. Złoto zawsze było i zawsze będzie przekleństwem rodzaju ludzkiego. Mężczyźni będą dla niego zabijać; kobiety będą się sprzedawać; jego urok jest nie do odparcia. Sprowadza sny słodsze niż opium, a jego barwa promieniuje ciepłem prawdziwego słońca. Charakteryzuje się doskonałą kowalnością, a jego ciężar sprawia, że stanowi wahadło świata! Cóż mogliśmy uczynić, Phata Um i ja? Oczywiście poszliśmy wzdłuż strumyka i znaleźliśmy więcej samorodków. A im dalej na zachód szliśmy, tym więcej ich znajdowaliśmy i tym większe były ich rozmiary.

Z całą pewnością strumień wypływał z Wielkich Gór Kolistych i równie pewne było, że przecinał żyłę złota niebywalej grubości. Samorodki i piasek, który wydobyliśmy ze strumienia, już by wystarczyły, żeby zapewnić nam dostatnie życie, ale źródło tego bogactwa, główna żyła złota, mogło z nas zrobić prawdziwych krezusów; nas i wszystkich naszych potomków. Takie fantazjowanie sprawiało nam rozkosz.

Ale teraz chciałbym opowiedzieć o Phacie Um, moim towarzyszu. Był ode mnie młodszy o dziesięć lat, wysoki blondyn o powolnych ruchach i sylwetce i gibkości młodego boga; był spokojny i na ogół nie przepadał za ludźmi. Ci bowiem wyśmiewali się z jego niefrasobliwego sposobu bycia, jego leniwego uśmiechu i nieśmiałości. Ale czynili to za jego plecami, bo jednym uderzeniem potężnej pięści był w stanie rozwalić głowę wołu, a tym bardziej znacznie słabszego od niego człowieka.

Dlatego został poszukiwaczem. W górach czy nad wielką rzeką nie było nikogo, kto by sobie stroił z niego żarty. Oczywiście poza innymi poszukiwaczami. A ponieważ ja sam nie jestem zbyt towarzyski - w istocie jestem, można by rzec, samotnikiem - pasowaliśmy do siebie znakomicie. Krótko mówiąc, jeżeli ja byłem mózgiem naszej wyprawy, on był jej zbrojnym ramieniem; ale śpieszę dodać, że w żadnym razie nie byłem jego panem, lecz prawdziwym towarzyszem, i naszą pracę dzieliliśmy równo na dwoje. Phata był dla mnie jak młodszy brat i bardzo mnie kochał, a ja ze swej strony pilnowałem jego interesów jak własnych.

W rzeczywistości w takiej dzikiej i niezbadanej krainie interesy mojego partnera były tożsame z moimi; jego zmysł orientacji i umiejętność przetrwania były niezrównane i jestem gotów przysiąc, że na otwartym terenie był równie dobry jak każdy długowłosy barbarzyńca z północnego zachodu. Ja sam mogłem się zgubić i umrzeć z głodu we własnym mieście (trochę

przesadam oczywiście), ale Phata Um mógł z powodzeniem żeglować po burzliwej Cieśninie Yibb albo mieszkać przez sześć miesięcy na szczytach Wielkich Gór Kolistych, i to nie skarżąc się na żadne niewygody!

Jeszcze zanim poznaliśmy się, Phata był wielkim podróżnikiem; znał góry, równiny i pustynie, rzeki i jeziora - wszystkie miejsca, gdzie człowiek obcuje jedynie z samym sobą, znajdując spokój w zupełnej samotności. Dlatego słuchałem go, kiedy tylko miał coś do powiedzenia o niebezpieczeństwach czyhających na nas w krainie, przez którą podróżowaliśmy, i zazwyczaj stosowałem się ściśle do jego rad, chyba że chodziło o złoto. W chciwości nie byłem zresztą osamotniony, bo Phata także poszukiwał zawzięcie tego ciężkiego złotego metalu, który stanowił cel marzeń wszystkich ludzi.

Wciąż posuwając się wzdłuż strumienia, dotarliśmy do stóp Wielkich Gór Kolistych. Po drodze zbieraliśmy znalezione samorodki i napelnialiśmy nasze małe skórzane torby złotym piaskiem, a fakt, że już byliśmy bogaci, dodatkowo pchał nas naprzód, mimo że Phata ostrzegał, iż szybko zbliżamy się do okolicy wyjątkowo niebezpiecznej. Kiedy mój towarzysz zaczął dostrzegać oznaki bliskiego niebezpieczeństwa w nagłym bogactwie roślinności i w podmuchach parnego powietrza nadbiegającego od strony przesłoniętych mgiełką dalekich wzgórz, przypomniał sobie coś, o czym słyszał od innych poszukiwaczy przygód, którzy przemierzali tę krainę przed nami. Sam Phata nigdy jeszcze nie wędrował przez te tereny i teraz powiedział, co jest tego powodem.

Otóż krążyła pogłoska, jakoby u stóp gór, które stromo wznosiły się do nieba, w miejscu gdzie kominy wulkaniczne wyrzucały w powietrze strumienie pary i wrzącego błota, znajdowały się moczary i tropikalna dżungla. Roślinność była na tym obszarze bardziej zielona i bujna niż w nadbrzeżnych lasach na południu, a na obrzeżach tego obszaru żyła rasa pigmejów, zarazem dziwna i przerażająca. Ich broń stanowiły dmuchawki, z których wystrzelili strzały nasączone truciznami wydobywanymi z orchidei, a ich bogowie...

Ich bogowie byli potworami z moczarów, nagimi ślimakami, wielkimi jak mamuty, których nocne zwyczaje od niepamiętnych czasów napawały pigmejów podziwem; uważali te monstra za bogów. Phata słyszał także, że czciciele tych obmierzłych stworów są bardzo nieśmiali. Normalnie trzymali się z dala od innych i interweniowali tylko wtedy, gdy obcy zbliżyli się zanadto do terenów, które zamieszkiwali; ich osady i moczary, gdzie mieszkali ich bogowie, stanowiły tabu, niedostępne dla osób z zewnątrz.



Mój towarzysz wiedział niewiele więcej na ten temat. Pigmeje czuli respekt przed siłą, ale jeżeli jakiś człowiek był tchórzem... lepiej, żeby nie zapuszczał się w ich dżungle ani w poblize moczarów. Strzały, którymi strzelali, były szybkie i celne, a ich okrucieństwo wobec nieprzyjaciół ogromne. Wrywali zęby i jedli mięso tych, którzy wyrządzili im krzywdę, albo oddawali ich na pożarcie swym bogom.

Ostrzeżenia Phaty powinny być dostatecznie odstrasżające i może by były, gdyby nie to, co powiedział na koniec: że słyszał także, iż ci pigmeje noszą wielkie bransolety, naszyjniki i kolczyki - także ciężkie kolczyki do nosa - a wszystkie te przedmioty są wykonane z najczystszeo złota! Informacja ta wydała mi się potwierdzeniem mego podejrzenia, że główna żyła złota przecina ich tereny. Niech więc tak będzie: spróbujemy się z nimi zaprzyjaźnić, jeśli w ogóle istnieją...

No więc rzeczywiście istnieli i odnaleźliśmy ich - czy raczej to oni odnaleźli nas - choć nie od razu.

W międzyczasie wyplukiwaliśmy złoty piasek, a owoce naszej pracy były tak bogate, że jaki wkrótce ugiwały się pod ciężarem zgromadzonego przez nas złota. Kiedy posuwaliśmy się wzdłuż strumienia w kierunku jego źródła, las stawał się coraz gęstszy i niebawem szliśmy po grubej warstwie liści przez skąpane w słońcu zagajniki pełne egzotycznych kwiatów; z każdym krokiem roślinność była coraz bujniejsza, a powietrze coraz bardziej parne. Listowie przypominało typową roślinność tropikalną, a hałaśliwe krzyki zwierząt i ptaków były coraz częstsze i coraz głośniejsze, tak że w końcu trudno było uwierzyć, że jesteśmy na lądzie stałym, że nie zostaliśmy w jakiś cudowny sposób przeniesieni do porośniętego kwiatami orchidei Shadarabar po drugiej stronie Cieśniny Yhem.

Ale nasze zwierzęta miały już dość. Nie były przyzwyczajone do takiego terenu i zaczynały się buntować. Uwiązaliśmy je więc na porośniętym krzakami pastwisku koło strumienia i zostawiliśmy, uwalniając je przedtem od ciężaru złota, które zakopaliśmy w kryjówce, gdzie miało spoczywać aż do naszego powrotu. Następnie ruszyliśmy dalej.

Tym razem nie mieliśmy zamiaru poszukiwać więcej złota, lecz po prostu sprawdzić, czy mity i legendy Phaty miały w sobie jakieś ziarno prawdy. Zresztą nie mieliśmy ani siły, ani możliwości dalszego gromadzenia ciężkiego kruszcu, ale pigmeje wzbudzali naszą ciekawość i chcieliśmy się o nich dowiedzieć czegoś więcej, zobaczyć ich na własne oczy i być może nawiązać z nimi stosunki handlowe. Oczywiście jako poszukiwacze, bardzo pragnęliśmy poznać

przebieg głównej żyły złota - owego ogromnego złoża, którego maleńkie fragmenty były przez stulecia wymywane przez wody strumienia - ale tylko jako wstęp do przyszłej i lepiej wyposażonej ekspedycji.

Po dalszych trzech dniach poszukiwań w gęstej dżungli, cały czas posuwając się wzdłuż strumienia - chociaż teraz stało się to znacznie trudniejsze wskutek bagiennego charakteru terenu - dotarliśmy do brzegów błękitnego jeziora, którego środek stanowiła wyspa - wioska złożona z umieszczonych na kołyszących się palach małych domków, nad którymi unosił się niebieskoszary dym z płonących ognisk. Mali brązowi ludzie w kanu wydrążonych z pni drzew łowili ryby w jeziorze, używając sieci obciążonych bryłkami złota. Ich wygląd zgadzał się z wcześniejszym opisem mego towarzysza; jego informatorzy nie kłamali.

W tym momencie mogliśmy zawrócić albo przepłynąć jezioro, aby po jego drugiej stronie odnaleźć strumień, tylko że teraz sprawy wymknęły się nam spod kontroli.

Podejrzewaliśmy, że od dwóch dni i nocy jesteście obserwowani, że ukryci zwiadowcy czają się za zwisającymi pnączami, pośród gęstych paproci i wielkich liści i parę razy zauważyliśmy po obu stronach jakiś ruch, ale tak ostrożny, że nie mogły to być zwykłe zwierzęta. Idąc brzegiem strumienia, czuliśmy na sobie wzrok inteligentnych istot i słyszeliśmy gwizdy, które nie przypominały dźwięków wydawanych przez ptaki, lecz wskazywały na to, że w ten sposób te istoty się porozumiewają.

Niemniej jednak, chociaż byliśmy przygotowani na konfrontację, która prędzej czy później musiała nastąpić, podskoczyliśmy przerażeni, gdy zza zasłony drzew otaczających jezioro nagle wyłoniły się rozszerzone końce długich dmuchawek. Phata i ja odruchowo sięgnęliśmy po noże. Z ostrym ostrzegawczym sykiem - wydymając policzki, ze swą śmiercionośną bronią w ustach - grupa pigmejów wynurzyła się z ukrycia i zobaczyliśmy, że jesteśmy otoczeni.

- No cóż - powiedziałem, kładąc dłonie na biodrach i uśmiechając się trochę nerwowo - tego przecież oczekiwaliśmy, Phata... i co teraz?

## II

Mój towarzysz nic nie powiedział, ale otrząsnąwszy się z początkowego szoku, wyciągnął przed siebie na całą długość ręce, z otwartymi dłońmi skierowanymi w górę. W lewej dłoni trzymał wyraźnie widoczny maleńki złoty gwizdek, z pomocą którego naśladował głosy

niektórych ptaków. Celowo i bardzo powoli włożył gwizdek do ust i wydobył łagodny, gardłowy świergot, przy czym jakoś udało mu się przywołać na usta uśmiech. Pigmeje natychmiast opuścili dmuchawki i skupili się wokół niego z wytrzeszczonymi oczami, szybko coś mówiąc w dziwnym, prymitywnym języku, którego nie byliśmy w stanie zrozumieć.

Ośmielony ich reakcją Phata wydobył z gwizdka przenikliwy trzel, który przeszedł w serię ostrych, piskliwych świergotów.

Pigmeje byli wyraźnie zafascynowani. Jeden z nich uczyniwszy krok naprzód, wskazał podekscytowany własne usta i powiedział coś zupełnie niezrozumiałego. Kiedy Phata skrzywił się i pokręcił głową, mały człowieczek wyglądał na rozczarowanego i zaczął podskakiwać, ale po chwili wyszczerzył zęby w uśmiechu, przestał tańczyć i wręczył memu towarzyszowi swoją dmuchawkę. Nastąpiło to tak spontanicznie, że absolutnie nie można było tego odebrać jako znaku uległości, ale w rezultacie dłonie pigmeja były teraz wolne. Umieścił końce małych palców w kącikach ust i wydał gwizd tak przeszywający, że niemal ogłuszający. Phata i ja głośno wyraziliśmy swoją aprobatę, a ja posunąłem się do tego, że poklepałem pigmeja po plecach.

Teraz nadeszła moja kolej, aby pochwalić się tym, co umiem, a ponieważ jestem szybki (to znaczy mam dryg do rozmaitych sztuczek), wprawilem w zdumienie tych małych ludzi, udając, że wyciągam z ich uszu i nosów bryłki złota, które błyskawicznie znikają i znów pojawiają się w moich palcach, po czym zademonstrowałem im swoją specjalność, to znaczy rzuciłem bryłkę złota w powietrze, a spadła w postaci deszczu płatków pachnących kwiatów. Była to dziecinna zabawa, ale jej efekty przerosły moje oczekiwania. Mieliśmy rzeczywiście, Phata i ja, magiczną moc i lud N'dola - tak nazywali samych siebie - od tego czasu traktował nas bardzo serdecznie. Niestety ten stan rzeczy nie miał trwać wiecznie, ale tego oczywiście nie mogliśmy wtedy wiedzieć.

Bardzo szybko znaleźliśmy się w kanu i popłynęliśmy na wyspę, gdzie natychmiast zaprowadzono nas przed oblicze wodza imieniem An'noona. Jego chata była wyższa i większa od wszystkich pozostałych, a pale, na których stała, odpowiednio grubsze, ale mimo to lekko kołysały się, jak sam wódz - drobny, stary, pomarszczony pigmej - który zszedł po drabinie, aby nas powitać.

W pobliżu znajdował się duży plac z podium, a na nim tron, na którym usiadł wódz, podczas gdy dwaj pigmeje pełniący funkcję doradców stanęli za nim. Ustawiono nas naprzeciw podium, gdzie jeszcze raz zaprezentowaliśmy swoje sztuczki. Na szczęście An'noona był tak samo pełen

zachwytu jak jego lud i każdy fragment naszych występów nagradzano oklaskami oraz mnóstwem uśmiechów. A my, nie przestając się uśmiechać, wymienialiśmy porozumiewawcze spojrzenia na widok szpiczastych zębów ukazujących się w uśmiechniętych ustach widzów.

Kiedy zbliżaliśmy się do końca tych wspólnych występów, naszą uwagę przyciągnęło zamieszanie w tylnych szeregach tłumu widzów (bo w międzyczasie na placu zebrała się już cała wioska, aby nas zobaczyć). Teraz, gdy kłębiący się tłum maleńkich ludzi uspokoił się, po raz pierwszy ujrzeliśmy plemiennego szamana imieniem Ow-n-ow. Od razu wiedzieliśmy, że ten karzeł o złośliwym wyglądzie jest naszym wrogiem; mówił o tym sposób, w jaki trzymał swą pierzastą różdżkę i potrząsał w naszą stronę kościaną grzechotką imitującą jadowitego węża.

Teraz zbliżył się do nas, podskakując i gwałtownie wirując, a tłum rozstępował się przed nim, gdy wzniesając tumany pyłu, posuwał się w naszą stronę. Kiedy znalazł się tuż koło nas, podskoczył wysoko w powietrze i skierował swą różdżkę ze złotym końcem najpierw na mnie, a potem na mego towarzysza. Następnie stanął przed nami, podparłszy się pod boki, a jego złośliwa, mała twarz wyrażała pogardę, gdy w milczeniu spoglądał na nas.

- Co teraz? - cicho spytał mój towarzysz. - Oni nienawidzą tchórzy.

- Więc musimy im pokazać, na co nas stać - odparłem.

- Teraz nie wolno nam okazać słabości. Zobaczmy, czy uda nam się odebrać pewność siebie temu małemu robakowi. Mówiąc to, pochyliłem się, udając, że chwytam garść piasku i ciskam prosto w twarz szamana!

Instynktownie zasłonił dłonią oczy, ale zamiast kłujących ziarenek piasku i żwiru spadł na niego deszcz płatków kwiatowych. Zanim zdołał przyjść do siebie, Phata Um chwycił go za ramiona i unióś w powietrze, patrząc mu prosto w rozszerzone strachem oczy. Mały człowieczek wiedział, że mój towarzysz, jeżeli zechce, może go w każdej chwili zmiażdżyć. Phata nie uczynił tego jednak, tylko wydał z pomocą trzymanego w ustach gwizdka ogłuszający gwizd. Następnie postawił wrzeszczącego i gwałtownie wierzgającego człowieczka z powrotem na ziemi.

Zdezorientowany Ow-n-ow potknął się cofając i usiadł na ziemi, a milczący dotąd ludzie wybuchli drwiącym śmiechem i zaczęli głośno gwizdać; szaman po chwili chwiejąc się wstał i umknął. Wtedy przez jakiś czas kilku naśladowców powtarzało scenę upadku szamana i jego haniebnej ucieczki, dopóki wódz nie klasnął głośno w dłonie, przywołując rozbawiony tłum do porządku.

Następnie An'noona krótko przemówił do swych poddanych, wskazując na mnie i mego

towarzysza. W następnej chwili wszyscy padli przed nami na twarz, po czym znów poderwali się na nogi i zaczęli wokół nas tańczyć. Zostaliśmy zaakceptowani, fakt ten nie najlepiej świadczył o popularności Ow-n-owa!

Po chwili An'noona wstał i podszedł do skraju podium, tak że nasze oczy spotkały się. Zdjął z szyi ciężki złoty łańcuch i położył go na głowie Phaty, odpiął wielką złotą broszę wysadzaną drogimi kamieniami i przypiął ją do mojej kurtki, po czym cofnął się, żeby nam się przyjrzeć. Żeby nie być gorszym, Phata wręczył wodzowi swój złoty gwizdek, a ja ofiarowałem mu wysadzany klejnotami naszyjnik. Zachwycony tą wymianą wódz poszedł do swojej chaty, pozostawiając mnie i mego towarzysza pod opieką swych doradców.

Jeden z nich - jeszcze prawie młodzieniec, obdarzony wielką głową, zdającą się wskazywać na akromegalię, z siną blizną biegnącą od lewej skroni do policzka - wprowadził nas w zdumienie, przemówiwszy w naszym własnym języku, choć zniekształconym przez nosowy, barbarzyński akcent. Miał na imię Atmaas (Ten, Który Wie) i zacinając się, wyjaśnił przyczynę znajomości naszego języka, opowiedziawszy taką oto historię:

Kiedy był małym chłopcem, pozostałe dzieci z plemienia stale wyśmiewały się z niego z powodu deformacji jego czaszki. W końcu, nie mogąc już znieść ich drwin i okrucieństw, pewnego dnia uciekł z wioski i zawędrował w Wielkie Góry Kolisty. Tam spotkał grupkę barbarzyńców z północnego zachodu. Zabrali mu złote bransolety, kolczyk do nosa i inne świecidełka, ale w zamian dali jeść i nauczyli swego języka.

Atmaas szybko się uczył - co świadczyło o sprawnym mózgu w jego wielkiej, zdeformowanej czaszce - i wkrótce osiągnął taką biegłość, że był w stanie swobodnie rozmawiać z długowłosymi wygnańcami z północy. Teraz mogli go wypytać o jego złote ozdoby, które podzielili między sobą i poprosili go, aby zaprowadził ich do swego kraju rodzinnego, gdzie będą mogli znaleźć więcej cennego, złotego metalu. Na początku próbował ich od tego odwieść, a jego ostrzeżenia były tak sugestywne, że trzech barbarzyńców odłączyło się od głównej grupy, jednak reszta nie przestraszyła się opowieści chłopca o wielkich ślimaczych bogach i zatrutych strzałach i zmusili go, aby pokazał drogę do swej bagnistej krainy.

Lękając się, co mogliby mu uczynić, gdyby im odmówił (i być może trochę się ciesząc na myśl o słodkiej zemście za dawne niedole, których źródłem było jego plemię), Atmaas w końcu zgodził się i zaprowadził barbarzyńców przez góry, zdradliwe moczary i rojące się od węży lasy aż do jeziora ludu N'dola.

Przybyli nocą. Barbarzyńcy cicho powiosłowali w kierunku wyspy i zakradli się do wioski. Mieli zamiar ją podpalić i dosłownie zetrzeć z powierzchni ziemi, zabijając wszystkich, którzy ocaleją z pogromu, i może by im się udało, bo wioska była wówczas zupełnie sucha, a poza tym mieli przewagę zaskoczenia.

Ale wówczas Atmaasa ogarnęły wyrzuty sumienia, więc kiedy barbarzyńcy cicho biegali tu i tam, podkładając ogień pod palami, drabinami, zagrodami zwierząt i ogrodzeniem, chłopiec wymknął się i popędził do wielkiego złotego gongu, który odzywał się jedynie w chwilach niebezpieczeństwa. Kiedy płomienie zaczęły ogarniać wioskę, uderzył w gong i głośno krzyknął, wzywając ludzi swego plemienia do chwycenia za broń i obrony swych rodzin i dobytku.

Jeden z zaskoczonych barbarzyńców wpadł na niego, kiedy uderzał w gong, i oszalały z gniewu powalił go na ziemię. Jedno uderzenie miecza rozwścieczonego barbarzyńcy rozcięło twarz chłopca, który omal nie zginął; leżał nieprzytomny, podczas gdy członkowie jego plemienia strzelając zatrutymi strzałami z wysokich okien swych chat zabijali napastników jednego po drugim. W końcu kiedy zdołano ugasić ogień, mieszkańcy wioski znaleźli nieprzytomnego Atmaasa; teraz poznali jego męstwo - Atmaas o Szpetnej Głowie był bohaterem - i pielęgnowali go, dopóki nie wrócił do zdrowia.

W istocie zajmowały się tym żony wodza, więc podczas rekonwalescencji Atmaasa stary An'noona często z nim rozmawiał i wkrótce się przekonał o inteligencji młodego pigmeja. Wywarła ona na wodzu takie wrażenie, iż wydał zarządzenie, zgodnie z którym odtąd każde dziecko o wyjątkowych uzdolnieniach powinno nosić imię Atmaas na cześć wioskowego bohatera; natomiast sam Atmaas został pierwszym spośród doradców wodza. Tak brzmiała opowieść młodzieńca...

### III

Zbliżała się noc i niebawem zza zasłony mgły, która wydawała się spływać z nieba, ukazał się księżyc. Zapalono latarnie i Atmaas zaprowadził nas do małej chaty na krótkich palach, która na czas naszego pobytu miała być naszym domem. Teraz jednak nie był czas na sen, ale na świętowanie. Choć Phata i ja z radością poszlibyśmy już spać, Atmaas zatrzymał nas i wskazał na smugi mgły i dymu ognisk, spoza których widać było na centralnym placu wioski poruszające się coraz liczniejsze latarnie. Atmaas poinformował nas, że przygotowano ucztę - wielkie

ilości jedzenia i picia, z udziałem łagodnych narkotyków i zwalających z nóg napojów - a wszystko to na naszą cześć! An'noona uznał bowiem nas za miłych gości i pragnął w ten sposób uhonorować.

Wszędzie panował gwar, powietrze wypełniały nęcące egzotyczne zapachy i dźwięki nieznanymi instrumentów, tak że Phata i ja poczuliśmy rosnące podniecenie. Prędko wrzuciliśmy nasze rzeczy do chaty i pośpieszyliśmy za Atmaasem na ucztę. Kiedy usiedliśmy ze skrzyżowanymi nogami przed jednym z tuzina wielkich niskich stołów, zaczęły się pojawiać półmiski uginające się od potraw. Było ich z górą dwieście, wszystkie z kutego złota i wypełnione wszelkimi rodzajami mięsa i ryb, owoców i orzechów i wkrótce na stołach zabrakło miejsca na następne. W końcu kiedy poza kręgiem latarń było już zupełnie ciemno, kiedy wydawało się, że na centralnym placu zgromadziło się całe plemię, pojawił się An'noona i zajął miejsce u szczytu naszego stołu.

Wódz wyszczerzył do nas zęby w uśmiechu i dał znak dłonią; w tej samej chwili chmara biesiadników zaczęła trąkotać i zabrała się do jedzenia, a gwar stał się ogłuszający, gdy kapela pigmejów uderzyła w tam-tamy i odezwały się, rozmaite instrumenty dęte. My także chcieliśmy zabrać się do jedzenia, bo widok tych wszystkich potraw obudził w nas głód i do ust napłynęła nam ślinka; jednakże powstrzymaliśmy się, dopóki Atmaas, który usiadł koło nas, nie spostrzegł naszego wahania i nie zrozumiał powodu zakłopotania.

- Nie, nie - powiedział - w dzisiejszym zestawie potraw nie ma żadnych wrogów naszego plemienia - Były tam żeberka wieprzowe i steki z bawołów wodnych, pardwy i przepiórki, ostrygi, pstrągi tęczowe i wędzone węgorze o bardzo delikatnym mięsie, ale nie było ludzkiego mięsa. Oczywiście był tam ktoś, kto bardzo chciałby zobaczyć, jak się dusimy na wolnym ogniu, kto teraz stał z boku, w cieniu i wlepił w nas swe złośliwe oczka. A Atmaas, pochylając ku nam swą wielką, zniekształconą głowę, gestem wskazał, gdzie powinniśmy spojrzeć, aby zobaczyć potencjalnego złoczyńcę.

Jeszcze zanim odwróciliśmy głowy we wskazanym kierunku, wiedzieliśmy, kim jest milczący obserwator. Był to nikt inny, jak Ow-n-ow we własnej osobie, plemienny szaman. Atmaas poradził nam, abyśmy się trzymali jak najdalej od *ngangi*, żeby nie miał okazji odplacić się nam za upokorzenie, jakie go spotkało z naszego powodu. I przez całą ucztę, przez całą długą noc, czuliśmy na sobie płonący wzrok szamana, nie mieliśmy więc żadnych wątpliwości, że przestroga Atmaasa jest uzasadniona.

Obżeraliśmy się i wlewaliśmy w siebie raz za razem kolejne dzbany piwa - a pigmeje kołysali się w takt coraz głośniejszej, rozszalałej, niemal hipnotyzującej muzyki w zawiłym, plemiennym tańcu - i Ow-n-ow stopniowo osuwał się coraz głębiej w niepamięć, stanowiąc raczej przykrość niż realne zagrożenie. W końcu, pijani jak bele, ostrożnie omijając leżących na ziemi pigmejów, którzy stracili przytomność z przepicia, dotarliśmy do naszej chaty, wspięliśmy się po drabinie i zwaliliśmy się na łóżka.

Ale i tutaj pigmeje wykazali się gościnnością. Chichocząc w mroku naszych maleńkich pokojów, czekały na nas dwie dziewczyny, czarne jak noc, choć nie tak tajemnicze, które teraz zabrały się do roboty. Zza cienkiej ściany mego pokoju usłyszałem pełen zaskoczenia głos mego towarzysza.

- No, mała, co właściwie mam z tobą robić? - Uśmiechnąłem się, kiedy zapadło milczenie, mając pewność, że podobnie jak jej siostra, która mnie teraz zaspokajała, dziewczyna Phaty niewątpliwie przejęła inicjatywę...

Przez następne trzy dni i trzy noce robiliśmy bardzo niewiele. W rzeczywistości cały dzień musieliśmy poświęcić, aby dojść do siebie po uczcie powitalnej, tak że kiedy spacerowaliśmy po wiosce, przypatrując się, jak żyją jej mieszkańcy, jakie są ich zwyczaje, struktura społeczna, a zwłaszcza używane przez nich narzędzia (nawet te zwykłe były wykonane ze szczerego złota), wciąż czuliśmy się osłabieni. Nadal nie mogliśmy się oprzeć zdumieniu, widząc chłopców łowiących w jeziorze ryby na złote haczyki ogrodników z widłami i motykami z tego samego metalu i dziewczyny piorące swe łaszki w wielkich miednicach ze złota!

Czwartego dnia odwiedził nas Atmaas i powiedział, że An'noona postanowił uhonorować nas w specjalny sposób. Żaden bowiem przybysz przed nami nie przestąpił progu świątyni ślimaczych bogów i nie widział zgromadzonych tam skarbów, a teraz wódz właśnie tam nas zaprasza. Ponadto mieliśmy także być jego gośćmi podczas uroczystości składania ofiar błagalnych, kiedy to na własne oczy będziemy mogli zobaczyć owe potwory, które Ow-n-ow przywoła z głębi bagnisk, aby przyjęły ofiarę z bawołów i świń. Za dwa dni będzie pełnia księżyca i wtedy właśnie musi się odbyć ta ceremonia; przez następne trzy miesiące ślimaczy bogowie będą zaspokojeni i wioska będzie mogła żyć w spokoju. Najpierw jednak mieliśmy odwiedzić świątynię tych bogów i odmówić modlitwy do owych gigantycznych ślimaków, ponieważ tylko my, którzy znaleźliśmy przychylność w oczach wodza, mieliśmy prawo prosić o



łaskę jego bogów.

Tegoż popołudnia, kiedy Phata i ja skończyliśmy jeść prosty posiłek przygotowany przez nasze kochanki, An'noona i jego doradcy, którym towarzyszył *nganga* Ow-n-ow, przyszli po nas, gdy odpoczywaliśmy, siedząc w cieniu naszej chaty. Atmaas wyjaśnił, że mamy się wraz z nimi udać do świątyni ślimaczych bogów. Ruszyliśmy więc nad brzeg jeziora, gdzie czekała królewska barka - trimaran zbudowany z olbrzymich pni drzew - i załoga muskularnych wioślarzy. Wódz zajął miejsce na dziobie, jego świta usiadła bezpośrednio za nim, a Phata i ja na odsadni, po czym niezwłocznie ruszyliśmy w drogę.

Podróż była długa i męcząca, więc dziesięcioosobowe grupy wioślarzy musiały się zmieniać. Wkrótce jednak nasz statek wpłynął na szerokie wody rzeki biorącej początek z gór i od tej chwili, płynąc pod prąd, powoli posuwaliśmy się do przodu między brzegami porośniętymi orchideami i zakrytymi gęstym listowiem ogromnych drzew, których pnącza zwieszały się nisko nad wodą. I znów mieliśmy wrażenie, jakby jakieś czary przeniosły nas do dżungli Shadarabaru.

Nadchodziła noc i wokół latarni, którymi załoga trimaranu oświetlała sobie drogę, zaczęły krążyć wielkie ćmy, a kiedy na niebie pojawił się księżyc w pełni, dostrześliśmy wznoszące się w oddali urwiska wielkiego kanionu. Dopiero wtedy Phata i ja zorientowaliśmy się, gdzie jest prawdziwe źródło rzeki, która musiała wypływać z samego wewnętrznego morza. Rzeka była bowiem jednym z odpływów, dzięki którym ów wielki śródlądowy ocean mógł się opróżniać, poprzez łańcuch Wielkich Gór Kolistych.

I tak, w świetle księżycy i latarni, posuwaliśmy się do miejsca, gdzie kanion tworzył swego rodzaju małą dolinę. Na północnym brzegu rzeki rozciągały się wielkie moczary pełne uwijających się licznych jaszczurek, krokodyli i wielkich żab, które skakały wśród gnijących liści i pnączy lśniących nienaturalną czernią i zielenią. A w pogrążonej w mroku oddali, gdzie wznosiły się ku niebu wielkie urwiska, widać było dymiące, czerwone ognie kanałów wulkanicznych, które można było poznać po coraz silniejszym zapachu siarki.

Na południe od nas nie było bagien, tylko strome urwiska, których podnóże omywała rzeka płynąca z owego potężnego wewnętrznego oceanu. Nurt był teraz nieco bardziej porywisty, woda głębsza, a nasza barka trzymała się blisko skał, posuwając się powoli naprzód.

Atmaas zawołał do nas ze swego miejsca za wodzem plemienia, wskazując rozciągające się na północy bagniska. Powiedział, że jest to zakazane terytorium, tabu, królestwo ślimaczych bogów, gdzie za dwie noce przywołał je Ow-n-ow, aby przyjęły plemienną daninę. Ale ledwie

skończył mówić, gdy sam Ow-n-ow, który siedział na rufie, wybuchnął upiornym śmiechem, który odbił się echem od skalistych ścian, przypominając szaleńczy chór stada hien!

Zobaczyłem w ciemności bladą twarz Phaty. Obejrzał się, żeby spojrzeć na siedzącego z tyłu *ngangę*, który kołysał się na boki i z pełnym złośliwości rozbawieniem popatrywał to na mnie, to na mego towarzysza, jakby znał jakiś dowcip na nasz temat i miał ochotę go opowiedzieć. Ale wkrótce złośliwy szaman przestał zaprzętać naszą uwagę, bo w tej samej chwili rozległ się krzyk pigmeja, który stał na dziobie i wychylając się, wyciągał latarnię w ciemność; wszyscy skierowali wzrok w tę stronę. Otaczające nas skaty tworzyły w tym miejscu ogromną pieczarę, niby rozwartą paszczę jakiegoś potwora, w której atramentową ciemność wślizgnęła się nasza łódź.

Woda była tutaj nieruchoma, a kiedy zapalono pochodnie, aby było więcej światła, zobaczyliśmy, że znajdujemy się w wysoko sklepionej naturalnej jaskini, której rozgałęziający się wlot ginął w ciemności. Ze stropu, na którym usadowiły się tysiące nietoperzy, zwieszały się ogromne stalaktyty. Bezbłędnie omijając ich ostre jak igły końce, wioślarze skierowali królewską łódź w stronę mrocznego kanału, w którego ścianach wydawały się błyszczeć niezliczone zielono mrugające oczy. Ponieważ kanał był wąski i ponieważ Phata i ja siedzieliśmy na odsadni, wkrótce dostrzeżliśmy, że owe mrugające punkty nie miały nic wspólnego z oczami. Były to fasety wspaniałych naturalnych szmaragdów zatopionych w gładkich jak szkło skałach i wypolerowanych przez omywającą je od stuleci wodę! A ściany skalne lśniły żółto od przecinających je grubych żył czystego złota! Całe to miejsce było po prostu ogromną jaskinią pełną skarbów. Przyznaję, że z wrażenia zaschło mi w gardle i pewno Phata czuł to samo, kiedy pomyśleliśmy o niewyobrażalnym bogactwie dosłownie na wyciągnięcie ręki!

Po chwili kanał rozszerzył się i na lewo ujrzeliśmy szeroką półkę skalną, której dalsza krawędź ginęła w mroku. Natychmiast się domyśliłem, że jest to świątynia ślimaczych bogów, bo widok, jaki roztaczał się przed moimi niedowierzającymi oczami w tym ukrytym przed światem miejscu, był tak oszalamiający, że całkowicie przyćmił wszystko, co dotąd widziałem.

Czy możecie sobie wyobrazić niezliczone szeregi wielkich ślimaków, wyrzeźbionych w cennym żółtym metalu, o lśniących oczach, wykonanych z nieoszlifowanych szmaragdów wielkich jak pięść, ginących w mroku ogromnej jaskini? Płomienie pochodni i latarni odbijały się w naszych oczach, a cała jaskinia wydawała się wypełniona płynnym złotem, w którego olśniewającym blasku potwory o szmaragdowych oczach, spoczywające na dywanie ze złotych

bryłek, wydawały się żyć własnym życiem. Ani wy, ani nikt, kto nie widział tego na własne oczy, nie jest w stanie sobie tego wyobrazić!

#### IV

Kiedy nasze oczy przywykły do złotego blasku, zauważyliśmy, że na wykutych w skale półkach, w tylnej części świątyni, stoją liczne mniejsze repliki ślimaków, niektóre wielkości psów, a inne małych szurów, ale wszystkie wykonane ze szczerzego złota. Nie mieliśmy jednak zbyt wiele czasu, aby móc podziwiać ogrom zgromadzonych w tym miejscu bogactw, bo ledwie wysiedliśmy i stanęliśmy na wielkiej skalnej półce, kiedy członkowie grupy padli na kolana, a Atmaas gestem pokazał, że powinniśmy uczynić to samo.

Wszyscy, z wyjątkiem Ow-n-owa, padliśmy na kolana i pochyliśmy głowy, a drobny *nganga* zaczął swój rytualny taniec. Kiedy tańczył - był to dziwny, posuwisty taniec, z dłońmi dotykającymi głowy i palcami wskazującymi naśladowującymi sterczące rogi - stopniowo, poczynając od wodza, wszyscy członkowie jego grupy wstawali, wydobywali z ceremonialnych szat miniaturowe złote figurki ślimaków i ustawiali je w wybranej wnęce, po czym znów padali na kolana.

Choć Phata i ja mieliśmy pochylone głowy, byliśmy w stanie śledzić przebieg wydarzeń i w końcu tylko my jedni nie złożyliśmy hołdu bogom tej podziemnej świątyni. Nie musieliśmy się wszakże niepokoić, bo Atmaas o nas nie zapomniał. Klęknął obok nas, wyciągnął dwie maleńkie figurki i wręczył po jednej memu towarzyszowi i mnie. Phata podniósł się jako pierwszy, podszedł do skalnej ściany i w wolnym miejscu ustawił swoją figurkę. Kiedy wrócił na miejsce, wstałem i uczyniłem to samo, po czym wódz i jego świta wstali jak jeden mąż i uroczyście nagrodzili nas oklaskami.

Przez cały ten czas Ow-n-ow kontynuował swój niesamowity rytualny taniec, naśladowując ruchy wielkich ślimaków. Następnie, całkiem niespodziewanie, szaman rzucił się na ziemię zasłaną bryłkami złota i leżąc na brzuchu, zaczął się wić u stóp największej postaci ślimaka, po czym ucałował ją z widocznym zapalem i powoli się podniósł. I znów grupa widzów nagrodziła go oklaskami. W ten sposób ceremonia dobiegła końca.

Powróciliśmy do naszego trimaranu i w uroczystym milczeniu, zakłócanym jedynie chłupotem wiosel i stękaniami wiosłarzy, przepłynęliśmy wielką jaskinię i skierowaliśmy się

w stronę rzeki. W środku nocy Phata Um i ja powróciliśmy zmęczeni i zarazem pełni zdumienia do wioski pigmejów; nie mieliśmy pojęcia, że Ow-n-ow uknuł monstualny plan, aby nas zgubić...

Następnego ranka poszukałem Atmaasa i wziąłem go na stronę. Jeżeli najbliższej nocy, podczas pełni księżyca Phata i ja rzeczywiście mieliśmy być świadkami wezwania ślimaczych bogów, którym miano złożyć ofiarę, nie chcieliśmy zostać zaskoczeni (jak mogło się być zdarzyć w podziemnej świątyni), nie będąc odpowiednio przygotowani. Poprosiłem więc Atmaasa, aby powiedział mi wszystko co możliwe na temat tych wielkich stworzeń i wyjaśnił sens zbliżającej się uroczystości. Czy będzie podobna do tego, co miało miejsce ubiegłej nocy?

Nie, powiedział młody pigmej, ubiegła noc była jedynie przygotowaniem do głównego wydarzenia. To, co czyniliśmy poprzedniej nocy, było modlitwą o rozrost wielkich ślimaków poprzez zwiększenie liczby ich figurek. Jutro będziemy próbowali ich ugłaskać, aby ślimaczy bogowie wejrzeni przychylnie na lud N'dola i zadbali o jego dobrobyt. W odpowiedzi na moje następne pytania, powiedział mi nieco więcej o samych „bogach”, choć podejrzewam, że był na tyle bystry, aby zdawać sobie sprawę, iż nie wierzę w to, że owe stworzenia są prawdziwymi bogami; taki wniosek byłby absolutnie słuszny.

Chciałem wiedzieć, dlaczego pigmeje poświęcają swym bogom pieczone mięso, bo wydawało mi się, że żyjąc w naturalnym środowisku, na dietę tych stworzeń muszą się składać rzeczy surowe, czy to rośliny, czy też zwierzęta. W odpowiedzi na moje wątpliwości, Atmaas opowiedział mi bardzo dziwną historię.

Ślimaczy bogowie (tak powiedział) mieli bardzo kapryśną naturę i ich nastrój był równie zmienny jak fazy księżyca. Normalnie żywili się roślinami występującymi na bagnach, choć niewątpliwie byli wszystkożerni i mogli z powodzeniem jeść cokolwiek, co znalazło się w pobliżu.

W rzeczywistości było rzeczą oczywistą, że ich nastrój szedł w parze ze sposobem odżywiania się, co stanowiło główną przyczynę tego, że ofiara musiała się składać z delikatnego pieczonego mięsa, aby złagodzić ich nastrój i skłonić do życzliwego traktowania swych wyznawców.

Ale co, u licha, miał na myśli Atmaas (naciskałem), mówiąc o ich nastrojach? Jak sposób

odżywiania się mógł wpływać na ich działania, życzliwe czy wręcz odwrotnie? Tego wielkogłowy młodzieniec nie potrafił wyjaśnić. Nie wiedział, jak to się dzieje; wiedział tylko, że tak właśnie jest. Na przykład przed trzema laty miała miejsce plaga krokodyli. Rzeki, moczary i lasy były pełne tych stworzeń. Szczególnie na moczarach były tak liczne, że grzęzawiska podnosiły się i opadały w takt ich poruszeń. Dlatego oczywiście wiele z nich pożarli ślimaczy bogowie; krokodyle zostały zwyczajnie połknięte, zanim zdążyły zejść im z drogi.

To przyspieszyło nadejście okresu koszmarnej aktywności ślimaków, który skończył się dopiero, gdy krokodyle zdechły z braku pożywienia albo zostały wybite przez pigmejów, którzy organizowali specjalnie w tym celu wielkie polowania; chcieli zdziesiątkować te gady i w ten sposób pozbawić ślimaki ich pożywienia, co z kolei powinno ograniczyć całkowicie bezprecedensowe działania ślimaczych bogów.

Kiedy w dalszym ciągu naciskałem Atmaasa, aby dowiedzieć się czegoś więcej o owych działaniach, najpierw nie chciał mi odpowiedzieć. Ale w końcu powiedział, że muszę spróbować to zrozumieć: działania bogów są dla zwykłych śmiertelników trudne do pojęcia. Któż na przykład byłby w stanie zrozumieć kaprysy boga księżyca, jego nieustanne przybywanie i ubywanie? Któż mógłby przewidzieć, kiedy będzie padał deszcz? Albo kiedy bóg słońca wysuszy rzekę? Albo dlaczego w ogóle bogowie to czynią? A jeśli trudno jest zrozumieć zamysły wielkich bogów żywiołów, jak można zrozumieć działania tych ziemskich, choć tak dziwnych bogów z bagien?

A jeśli chodzi o to, w jaki sposób ślimaczy bogowie sterroryzowali plemię pigmejów, sprawa była zupełnie prosta. Sami przejęli przebiegły, nienasycony, morderczy sposób postępowania krokodyli. Inaczej mówiąc, stali się jak te nieszczęsne stworzenia, którymi się dawniej żywili, rozwinąwszy w sobie mordercze zwyczaje i traktując okrutnie lud N'dola. Niektórzy z nich nawet przedostali się przez kanion i dotarli do wioski pigmejów; to były naprawdę okropne chwile!

Ale ślimak wielkości mamuta to nie krokodyl, choć się do niego pod pewnym względami upodabnia, i choćby był nie wiem jak przebiegły, nie jest w stanie zbliżyć się do człowieka niezauważony. Jak tylko mieszkańcy wioski zorientowali się w grożącym im niebezpieczeństwie, wezwali Ow-n-owa, aby coś z tym zrobił, a ten, wykorzystując wiedzę przekazaną przez poprzednie pokolenia szamanów, dokładnie wiedział, co należy uczynić. Mając apetyt jak krokodyle, ale nie będąc ostrożne tak jak one - co zresztą przy ich rozmiarach byłoby zupełnie

niemożliwe - ślimaki, którym udało się dotrzeć do wioski, były naprawdę wygłodniałe. Teraz nie potrzebowały roślin, lecz mięsa, którego domagały się ich wielkie ciała. Reakcja Ow-n-owa była prosta. Nakarmił te bestie - królikami.

W tym momencie mógłbym pomyśleć, że młody pigmej mnie nabiera, ale Atmaas zapewnił mnie, że tak właśnie było i że mówi prawdę. Po zniszczeniu przez ślimaczych bogów poszukujących mięsa części ogrodu otaczającego wioskę następnej nocy Ow-n-ow przywiązał do rosnących na zewnątrz krzaków znaczną liczbę królików. Kiedy z nadejściem nocy ślimaki powróciły, od razu połknęły przynętę, po czym wycofały się w cień drzew, aby strawić swe ofiary. I nigdy nie powróciły.

Następnego dnia wczesnym rankiem widziano, jak płyną rzeką w stronę kanionu, próbując się ukryć - choć trudno to sobie wyobrazić - jak gdyby chciały jak najszybciej opuścić terytorium plemienia i wrócić do swego królestwa. Zauważono też, że stały się teraz płochliwe - jak króliki! Kiedy Atenaas mi to powiedział, w końcu zacząłem rozumieć, co się stało.

W ciągu długich stuleci, jakie upłynęły od początku istnienia, Natura obdarzyła ślimaki wyjątkową zdolnością, mianowicie krótkotrwałą umiejętnością przyjmowania niektórych cech gatunków, które przypadkiem napotkały na swej drodze i zjadły. Jak to się działo, pozostawało tajemnicą, ale Natura ma wiele tajemnic. Może owa zdolność stanowiła zabezpieczenie przed wielkimi drapieżnikami, kiedy po zjedzeniu mięsa jednego z nich - być może padłego - ślimaki "dziedziczyły" jego wiedzę i dzięki temu były w stanie walczyć albo przynajmniej unikać niepożądanego zainteresowania ze strony innych przedstawicieli tego gatunku. Jakkolwiek było, ta zagadka przekraczała moje zdolności pojmowania.

Po z górą godzinnej rozmowie z Atmaasem, spacerowałem bez celu po wiosce, uprzyjemniając sobie czas obserwowaniem bawiących się dzieci, kiedy odnalazł mnie Phata. Powiedział, że wypożyczył duże kanu i sieć rybacką. Widział miejscowych rybaków przy łowieniu ryb, a teraz chciał sam spróbować. Czy zechciałbym mu towarzyszyć? Nie mając nic do roboty, chętnie się zgodziłem.

Ale nad brzegiem jeziora, kiedy ściągałem pożyczoną przez mego towarzysza łódź na wodę, a on sam był zajęty zwijaniem sieci, w wysokich trzcinach ujrzałem wyszczerzoną w uśmiechu pełną złośliwości twarz, która uważnie przyglądała się naszym przygotowaniom. Po chwili ta twarz znikła, ale zanim to nastąpiło, rozpoznałem nikczemne oblicze Ow-n-owa. Ten mały człowieczek wciąż nam nie darował, o nie! I przez całą resztę dnia miałem przed oczyma tę jego

twarz wyglądającą zza trzciny, a zaniepokojony Phata kilkakrotnie pytał, czy coś jest nie w porządku...

Tego popołudnia było bardzo gorąco, spaliśmy więc w hamakach zawieszonych w cieniu naszej chaty, ale z nadejściem wieczoru byliśmy już na nogach, witając nasze kochanki, które przyszły, chichocząc i błyskając białymi zębami, aby podać nam wieczorny posiłek. Jak zwykle siadły z nami, ale ledwie zaczęliśmy jeść, kiedy miało miejsce zaskakujące zajście. Niespodziewanie pojawił się Ow-n-ow, poklepał najpierw mego towarzysza, a potem mnie po ramieniu, pogłaskał pod brodą nasze nałożnice i chichocząc oddalił się.

- Co u licha... - zacząłem.

- Może zmarła jego teściowa! - Phata wyszczerzył zęby w uśmiechu. - Albo może po prostu źle się poczuł?

- Miejmy nadzieję! - powiedziałem. I śmiejąc się, zabraliśmy się do jedzenia. A z całego tego wieczoru zapamiętaliśmy tylko, jak zupełnie zamroczeni gramoliliśmy się do naszych łóżek.

## V

Fakt, że zostaliśmy nafaszerowani środkami odurzającymi - my, a także dziewczyny - stał się jasny dopiero późnym rankiem następnego dnia, kiedy z trudem zwlókłszy się z łóżek, odkryliśmy, że An'noona, jego doradcy, triumfujący Ow-n-ow i kilku innych plemiennych dostojników już czekali na nasze pojawienie się. A kiedy Atmaas wyjaśnił, o co chodzi, my także zrozumieliśmy, kto maczał w tym palce! Teraz bowiem oskarżono nas o niegodziwość zdecydowanie gorszą od wszystkich innych i oczywiście oskarżył nas o nią Ow-n-ow, przemawiając w swój gładki sposób, a Atmaas jękając się próbował jak najdokładniej przetłumaczyć oskarżenia szamana.

Och! Tym razem ten mały potwór w swym diabelstwie przeszedł samego siebie!

Jego uwagę zwróciło (jak wyjaśnił szybko gęstniejącemu tłumowi milczących pigmejów) nasze podejrzanе zachowanie w świątyni ślimaczych bogów, patrzył także, jak w tym świętym miejscu nasze palce dotykały w dziwny sposób złotych samorodków i figurek bogów. Ponieważ nie chciał wierzyć, że jesteśmy zdolni do tak nikczemnych myśli i że powoduje nami niepowstrzymana żądza chciwości, próbował o tym zapomnieć, tłumacząc sobie, że choć jest

*ngangą* o wielkiej mocy, musiał się pomylić.

Jednak później zobaczył nas nad jeziorem, na kanu. Zaczął się zastanawiać, co tam robimy. Wyglądało, że łowimy ryby... czy może uczymy się, jak pływać na kanu. A jeśli tak, to dlaczego?

W końcu, ubiegłej nocy, poszliśmy spać wcześniej, naprawdę bardzo wcześniej, i to także zastanowiło szamana (tak powiedział). W rzeczywistości rodzące się podejrzenia kazały mu poczekać, aż nadejdzie zmierzch, i wtedy zobaczył, jak skradamy się przez wioskę, zmierzając nad brzeg jeziora, jak wsiadamy do kanu i wiosłujemy w górę rzeki, ginąc w wieczornej mgle. Wtedy wrócił do naszej chaty, zamierzając obudzić nasze dziewczyny i wypytać je, co znaczy nasze dziwne zachowanie. Jednak nie był w stanie się ich dobudzić, były bowiem pogrążone w głębokim, narkotycznym śnie, który trwał, dopóki środek odurzający nie uległ rozkładowi w ich organizmie. Najwyraźniej nafaszerowaliśmy je jakimiś środkami odurzającymi, aby ukryć przed nimi swą nieobecność.

Zaniepokojony nie na żarty Ow-n-ow czekał przez całą noc; w końcu wróciliśmy wczesnym rankiem, przycumowaliśmy nasze kanu i dostaliśmy się do chaty, skradając się w niezwykle podejrzany sposób. Wtedy *nganga* poszedł do kanu i w jego wnętrzu odkrył złotą miniaturkę ślimaczego boga, która niewątpliwie musiała wypaść z kieszeni któregoś z nas! Mówiąc to (a Atmaas stale tłumaczył jego słowa), Ow-n-ow uniósł w górę dowód naszej winy, tak aby wszyscy mogli go zobaczyć.

Wstrząśnięci pigmeje cofnęli się; nawet Atmaas (choć widziałem, że jest wyraźnie rozdarty) wpatrywał się w nas z pełnym zaskoczenia niedowierzaniem i podobnie nasze kochanki. Szczerze mówiąc, byłem tak zaszokowany, że nie mogłem się poruszyć, ale Phata Um nie miał takich zahamowań. Zrobił krok naprzód, wyciągając swe wielkie dłonie w stronę chudej szyi szamana. I z pewnością zabiłby tego zdradzieckiego, kłamliwego psa na miejscu, gdyby nagle nie zobaczył wycelowanych w siebie z pół tuzina dmuchawek, które w niemal magiczny sposób pojawiły się w rękach pigmejów; *nganga* niewątpliwie musiał przewidzieć taki rozwój wydarzeń.

Teraz zostaliśmy otoczeni przez małych wojowników, a nasz oskarżyciel w okamgnieniu wspiął się niczym małpa do naszej chaty i zniknął w jej wnętrzu. Po chwili usłyszeliśmy, jak szaman grzebie w poszukiwaniu dalszych dowodów - potem zapanowała zupełna cisza - i w końcu ten mały diabeł pojawił się u szczytu drabiny, trzymając w dłoniach dwie złote miniatury wielkości głowy małego dziecka.



Tak nas podstępnie załatwił ten parszywy pies!

Och, przypuszczam, że moglibyśmy się bronić, ale wątpię, czy udałoby nam się wygrać. „Dowody” przeciwko nam były niezwykle mocne. Wyglądaliśmy marnie, co mogłoby być skutkiem całonocnego wiosłowania i buszowania w świątyni; dziewczyny, z którymi spaliśmy, nie mogły ani potwierdzić, ani zaprzeczyć naszej obecności w ciągu nocy, bo oczywiście „nafaszerowaliśmy” je środkami odurzającymi, i co było najbardziej obciążające, Ow-n-ow pokazał te złote miniatury, niezbity dowód, że istotnie obrabowaliśmy świątynię ślimaczych bogów.

I nic nie przemawiało na naszą korzyść! Nie mieliśmy żadnego dowodu naszej niewinności, nawet cienia dowodu, a wszelkie zaprzeczenia czy kontroskarżenia musielibyśmy przekazywać przez Atmaasa, którego z pewnością by uznano za nastawionego do nas przychylnie. Tak więc nie stawiając oporu, wciąż trochę osłupiali całą tą sytuacją, zostaliśmy ze związanymi rękami i nogami zamknięci w maleńkiej bambusowej klatce, gdzie spędziliśmy cały dzień, próbując się wyswobodzić z krępujących nas więzów i śniąc o słodkiej zemście na tym małym, czarnym diable, którego nikczemne sztuczki przywiodły nas do tego stanu.

Późnym popołudniem odwiedził nas Atmaas i jedno jedyne spojrzenie na jego wydłużoną smętną twarz wystarczyło, aby nam uświadomić, że czeka nas najgorsze. Zebrała się rada pigmejów, która uznała nas za winnych; naszą karą miało być... miało być...

Ale nie musiał mówić więcej; nawet ślepiec potrafiłby przewidzieć naszą przyszłość...

Zapytałem młodzieńca, jak to się stanie. I kiedy. Ale zanim zdążył odpowiedzieć, zacząłem go przekonywać o naszej niewinności i zdradzie Ow-n-owa. Chyba mówiłem trochę nieskładnie (bo oczywiście bałem się o swoje życie), ale Phata Um szturchnął mnie łokciem, żebym siedział cicho. Oczywiście miał rację, bo lud N'dola gardzi tchórzami, a Atmaas był przecież członkiem tego ludu.

W końcu po kilku minutach smętnego milczenia, chłopak powiedział nam, jak i kiedy ma to nastąpić. A to wcale nas nie uspokoiło ani nie rozwiało naszych najgorszych obaw.

Miało się to odbyć jeszcze dzisiejszej nocy! Och, tej nocy ślimaczy bogowie urczą się mięsem słodszy niż mięso świń czy bawołów. Zostaniemy przywiązani do pala na skraju bagniska, pośród szczątków zarżniętych i upieczonych zwierząt, a kiedy w odpowiedzi na wezwanie Ow-n-owa pojawią się wielkie ślimaki, naszą niedolę szybko zakończy kanonada zatrutych strzał. Zobaczymy ślimaczych bogów - i to naprawdę z bliska! - ale na szczęście nie

doświadczymy powolnego, palącego działania ich soków trawiennych. Zanim Atmaas nas opuścił, poprosiłem go jeszcze o jedno: o to mianowicie, aby dopilnował, żeby trucizna zadziałała szybko. Odpowiedział, że nie powinienem się martwić. Jedna czy dwie strzały powodują jedynie paraliż, ale pięć czy sześć z pewnością nas uśmierci. Ponieważ wystrzelą w nas co najmniej z tuzin strzał... i wzruszył ramionami ze smutkiem, po czym odszedł.

Przyszli po nas, kiedy nad brzegiem rzeki zaczęła kłębić się mgła, a słońce zaczęło się zniżać, powoli znikając za drzewami, którymi nie poruszał nawet najlżejszy wietrzyk. Bezceremonialnie załadowano nas do kanu, które miało płynąć na końcu długiego pochodu łodzi. Wkrótce łodzie pchane wiosłami okrążyły wyspę i w cieniu drzew rosnących wzdłuż rzeki ruszyliśmy w stronę wielkiego kanionu. Jeżeli nasza poprzednia wyprawa tą samą drogą wydawała się długa, to ta minęła w mgnieniu oka.

Wydawało mi się, że w bardzo krótkim czasie przybiliśmy do pokrytego iłem bagnistego brzegu. Tam wywleczono nas z kanu i zaniecono na skrawek względnie suchego gruntu, po czym przywiązano do pni drzew tak zgniłych, że dziw, iż jeszcze się nie przewróciły. Teraz, gdy mogliśmy się rozejrzeć, zobaczyliśmy, że znajdujemy się na wielkich moczarach, gdzie kanion rozszerzał się w niewielką dolinę i poza ową niewielką polaną na brzegu rzeki wszędzie wokół otacza nas bagno, mroczne i złowieszcze.

Nigdy w życiu nie widziałem bardziej ponurego terenu niż owo otaczające nas bagno. Wszędzie widać było wielkie garby rozkładającej się roślinności, a między nimi leniwie bulgoczące błoto, z którego wydobywały się żółte opary siarki. Na jego powierzchni leżały liście, zielone, czarne i błyszczące, skrywając ruchy jakichś stworzeń, wijących się i pełzających gdzieś w głębi trzęsawiska. Od czasu do czasu można było dostrzec ruch listowia i mignięcie chropawego ciała czy usłyszeć kłapanięcie szczęk, kiedy ofiara została schwyтана, ale po chwili znów zapadała upiorna cisza, przerywana jedynie dochodzącymi gdzieś z daleka krzykami drapieżników lub głośniejszym wypływem gazów, których wielkie pęcherze wydobywały się gwałtownie z głębi trzęsawiska.

- Wspaniałe miejsce dla bogów! - powiedział Phata głosem pełnym ponurego sarkazmu. - Ale zdecydowanie bardziej odpowiednie dla demonów...

W międzyczasie pigmeje zapalili na polanie ogniska, na których zaczęli piec tusze przywiezione z wioski. Kiedy światło dnia szybko gasło, z odorem, wydobywającym się z bagna zaczął się mieszać aromat pieczonego mięsiwa, a sylwetki pigmejów, uwijających się przy ogniu,

przypominały w upiornym zmierzchu szare duchy.

- Phata - powiedziałem szeptem - to mi wygląda na koniec. Człowieku, naprawdę się boję!

- Ja też - mruknął mój towarzysz - ale to jeszcze nie koniec, jeszcze nie. Długo walczyłem z więzami i myślę, że... uff! - Na chwilę zamilkł i rozejrzał się, spuściwszy oczy, aby się upewnić, że nikt nie zauważył tego, co robi. - Moje dłonie - ciągnął - są już wolne, ale jeszcze przez chwilę będę je trzymał z tyłu. A co z twoimi rzemieniami?

- Niedobrze - pokręciłem głową. - Nie jestem tak silny jak ty, Phata. Ale posłuchaj, jeżeli zdołasz trochę przesunąć swoje stopy i wsunąć mi je za plecy...

Polana była już pogrążona w mroku, gdy zacząłem zeszywniałymi palcami rozwiązywać węzły na stopach mego towarzysza, a gdy ogniska przygasły, nad lasem i dalekimi urwiskami ukazał się złoty sierp księżyca. Kiedy stojący na brzegu rzeki Ow-n-ow zobaczył tę pierwszą smugę księżycowego światła padającego na ciemną polanę, wybuchnął histerycznym, maniackalnym śmiechem, a w następnej chwili odchylił głowę i wydał głośne, zawodzące wycie, które rozbrzmiało echem na całych moczarach.

## VI

Teraz zacząłem gorączkowo pracować nad węzłami mego towarzysza. Ogniska ledwie się żarzyły, jedzenie ofiarne było już przygotowane, noc zbliżała się coraz szybciej. A daleko, na moczarach, rozbłysły migocące, błękitne ogniki, które poruszały się we wszystkie strony. Pigmeje także zauważyli owe ogniki i większość z nich wkrótce wycofała się do swych kanu. Jednakże kilku pozostało i ci uwijali się na skraju polany, pałkami i długimi, ostrymi nożami odganiając krokodyle i inne stworzenia zwabione rozchodzącym się aromatem pieczonego mięsa.

Inni pigmeje po prostu stali w grupie z przygotowanymi dmuchawkami i czekali. Natomiast sam An'noona siedział w otwartej bambusowej lektyce, podczas gdy jego świta stała w pobliżu. Ow-n-ow, szczerząc zęby, właśnie rozpoczął swój posuwisty taniec, naśladując ruchy ślimaka i powoli przesuwał się po polanie. Co kilka minut zatrzymywał się, przykładając dłonie do ust i wydawał dziwne warknięcia, jakby chrząkania dzikiego stworzenia. W odpowiedzi na ten zew...

Błękitne ogniki zbliżyły się, jarząc się nad gnijącym trzęsawiskiem i poruszając się niby bez celu, ale zarazem jakby z jakimś okropnym zamiarem. Nagle zrozumiałem, że to musi być znak zbliżania się ślimaczych bogów; że świecą takim samym światłem jak ich mniejsi wodni kuzyni

zaludniający brzegi Theem'hdry. W tej samej chwili udało mi się rozwiązać ostatni węzeł na stopach Phaty - i równocześnie strzelcy z dmuchawkami ustawili się w szereg.

Taniec Ow-n-owa nie przypominał już tańca; szaman rzucał się w ciemności na wszystkie strony jak oszalały, sapiąc i chrząkając; jednak zdecydowanie gorsze były odpowiedzi dobiegające teraz z moczarów! Ślimaczy bogowie zbliżali się do polany i niedaleka była już chwila, gdy Ow-n-ow wyda rozkaz zabicia nas, a wtedy reszta pigmejów umknie z polany, aby z bezpiecznej odległości patrzeć, jak ich bogowie uczują.

Ledwie ta myśl przemknęła mi przez głowę, kiedy świta An'noony uniosła jego lektykę i szybko poniosła wodza ku rzece. Pigmeje odstrasżający krokodyle także poszli ich śladem, a w ich pośpiesznych i niezdarnych ruchach widać było przerażenie. W końcu na brzegu pozostał tylko Ow-n-ow i strzelcy, ale i ich także ogarnęło drzenie, gdy wpatrywali się w noc pełnymi przerażenia wybałuszonymi oczyma.

Teraz niebieskawo świecący ślimaczy bogowie byli naprawdę blisko, a ich nawoływania rozlegały się w ciemności coraz głośniejsze; mniejsze drapieżniki musiały z pewnością umknąć, gdy wyczuły, że oto zbliżają się Panowie Moczarów, bo poza tymi nawoływaniem i nieustannym bulgotaniem wydobywających się na powierzchnię gazów panowała wokół cisza. Nawet Ow-n-ow przerwał swój rytualny taniec, stanąwszy obok strzelców, którzy czekali na jego znak. Wtedy...

Nagle jeden z owych uformowanych przez rozkładającą się roślinność garbów na drugim końcu polany zniknął, a w następnej chwili na polanie pojawił się wielki kształt. Zobaczyliśmy go - otoczonego błękitną poświatą na tle nocy - ogromnego ślimaka, którego oczy wystawały z głowy niczym rogi, a powolne kurczenie się i rozkurczanie umożliwiło mu posuwanie się do przodu z wcale nie małą szybkością.

Kiedy pierwszy wielki ślimak pojawił się na polanie, w pobliżu ujrzelśmy głowę i oczy następnego; w tej samej chwili Ow-n-ow wykrzyknął rozkaz i stojący obok pigmeje natychmiast unieśli do ust dmuchawki. Na tę właśnie chwilę czekał Phata. Kiedy pigmeje poruszyli się, on także przystąpił do działania.

Jednym płynnym ruchem obrócił się do mnie, zerwał rzemienie, którymi byłem przywiązany do drzewa i przyciągnął mnie do siebie. Nie było czasu na rozplątywanie węzłów, bo wielka głowa ślimaka kołysała się w ciemności, niebieskawo świecące oczy obracały się we wszystkie strony, a pofałdowane szaroniebieskie ciało pojawiło się tuż obok.

Wtedy usłyszałem, jak Phata stęknął, gdy ugodziła go pierwsza strzała i niemal jednocześnie poczułem ukłucie w ramieniu, gdzie kolejny zatruty pocisk dosięgnął celu.

W następnej chwili nas już nie było: Phata skoczył do bagna, zanurzając się po pierś w mule, wodorostach i cuchnącej zgniliznie, a ja przewieszony przez jego ramię szorowałem głową po pokrytej rozkładającymi się liśćmi powierzchni trzęsawiska.

Usłyszeliśmy za plecami krzyki wściekłości i ostre, szybkie rozkazy oraz świst strzał przesywających nocne powietrze. Poczułem igłę ostrego bólu w plecach, podczas gdy Phata stęknął kilkakrotnie, gdy jego wielkich pleców dosięgły kolejne strzały. Ale wtedy polana była już za nami, przesłoniła ją mgła, przez którą można było dostrzec otoczone błękitną poświatą sylwetki ślimaczych bogów, którzy podążali naszym śladem.

Jeszcze chwila i Phata zanurzyłby się głębiej w bagnie, w którym moglibyśmy zginąć na zawsze, ale wtedy nieoczekiwanie natknął się na coś w rodzaju wyspy i oparł mnie o wielki pień karłowatego drzewa. W kilka sekund mój towarzysz zerwał mi więzy z dłoni i stóp. W końcu byłem wolny, ale jakiej przerażającej przyszłości miałem stawić czoło?

Czułem, jak trucizna ze strzał rozchodzi się po moim ciele, powodując drętwienie kończyn i upośledzając wzrok, chociaż podczas przeprawy przez trzęsawisko strzały same odpadły. Phata - którego ugodziło z pół tuzina strzał, co według Atmaasa stanowiło dawkę śmiertelną - musiał być w znacznie gorszym stanie, ale jak dotąd jego ogromna witalność trzymała go przy życiu. Jednak i on zaczynał ulegać działaniu trucizny, a kiedy się zachwiał, stojąc przed drzewem, pod którym siedziałem, zrozumiałem, że wkrótce będzie po nim.

- No, stary przyjacielu - wydyszałem, zaskoczony słabością swego głosu. - Czy nadszedł nasz koniec?

- Dla mnie najprawdopodobniej tak - odparł - bo trafiło mnie zbyt wiele tych przeklętych strzał. A ciebie?

- Tylko dwie, ale to wystarczyło, żeby mnie na jakiś czas unieruchomić. Bagno dokona reszty.

- Przynajmniej ty masz jakąś szansę... - zaczął Phata, ale przerwałem mu gniewnie:

- To ty miałbyś o wiele większą szansę, głupcze, gdybyś troszczył się o siebie! Człowieka takiego jak ty, nie zatrzymałoby to nędzne bagno!

- Niczego nie żałuję, przyjacielu - mruknął - tylko bardzo chciałbym skrócić kark temu Ow-n-owowi! Poza tym to trochę przykre umierać, kiedy się jest tak bogatym...

Usiłowałem wstać, żeby go objąć i wypłakać swoją frustrację, ale nie miałem siły. Zamiast tego osunąłem się na ziemię, drząc w gorączce wywołanej trucizną i prawie nie zdając sobie sprawy, że Phata odłamał grubą gałąź, żeby mieć jakąś broń, i teraz stał nade mną w rozkroku z ową maczugą w swojej wielkiej dłoni.

Kiedy odezwał się znowu, wydało mi się, że jego głos dochodzi do mnie z odległości tysiąca mil, ale mimo to niesie jakąś nadzieję. Phata Um nigdy się nie poddawał.

- Jeżeli przetrzymasz noc, może się jeszcze stąd wydostaniesz. A jeśli ja będę aktywny przez dostatecznie długi czas, to kto wie? Może trucizna jest słabsza, niż uważa Atmaas. Może zdołam się jej pozbyć.

- Phata - wymamrotałem - może masz rację. Modlę się, żeby tak było... - Po czym pogrążyłem się w jakiś koszmar.

Tak, koszmar, bo to, co wydaje mi się, że pamiętam z owej nocy, nie mogło się dzieć w uporządkowanym, normalnym świecie. Jak mogę to opisać?

Byłem przeważnie nieprzytomny, ale od czasu do czasu udawało mi się wyswobodzić spod działania trucizny, zazwyczaj po to, żeby się przekonać, że obudziły mnie odgłosy walki! Tak, walki, bo Phata nie poddał się (choć nigdy nie będę w stanie zrozumieć, skąd czerpał tę niezwykłą siłę woli i energii, która nie pozwalała mu spocząć) i teraz musiał się borykać z drapieżnikami z mokradeł.

Wychynęły z mroku oślizgłe istoty kłapiące zębami, a Phata witał je kolejno swoją maczugą. Warknięcia krokodyli z połamanymi szczękami i strzaskanymi czaszkami, syki ginących węży, chlupot miazdżonych pijawek grubych jak udo dorosłego mężczyzny i kwiki wielkich nietoperzy strącanych w locie, zanim zdążyły zaatakować! I żadne z tych stworzeń nawet mnie nie dotknęło, bo Phata wciąż zachowywał resztki siły i przytomność umysłu.

Ale nawet i on w końcu opadł z sił. Poczułem na zdrętwiałej twarzy dotyk jego dłoni i usłyszałem, jak szepcze mi do ucha.

- Eythor - powiedział, klękając obok mnie. Oparł się swym potężnym ramieniem o pień drzewa, ręce zwisły mu bezwładnie. - Noc ma się ku końcowi i na wschodzie widać pierwsze oznaki nadchodzącego świtu. Jestem wyczerpany. Trucizna pigmejów zaatakowała mi serce i płuca, a mój organizm nie był w stanie jej zneutralizować...

Zamilkł na długą chwilę i słyszałem tylko jego nierówny oddech.

- Zauważyłem - podjął w końcu - że w ciągu ostatniej godziny mniejsze potwory z

moczarów odeszły, i wiem dlaczego. W poszukiwaniu pożywienia wielkie ślimaki zmierzają w tę stronę. Ofiary były niewątpliwie smakowite, ale niewystarczające. Ślimaki żerują nocą, Eythor, a kiedy zbliża się świt, jedzą coraz szybciej, żeby się nasycić przed powrotem do swej kryjówki, gdzie przesypiają dzień.

Jestem skończony i zdaję sobie z tego sprawę, ale ty możesz przeżyć. Możesz przeżyć, ale pod warunkiem że ślimaki cię nie odnajdą. Dlatego rozłupałem swoją maczugę, tak aby miała ostry koniec, i teraz uczynię wszystko, co zdołam, żeby te wielkie bestie utrzymać na dystans. Myślę, że są dosyć prymitywne, tak jak ich mniejsi kuzyni, a jeśli tak, to mogą się lękać mnie i mojej maczugi bardziej niż ja ich.

Możesz mnie już więcej nie zobaczyć, Eythor, i dlatego mówię ci teraz: żegnaj! - I poczułem na czole jego chłodne wargi; jakoś udało mi się otworzyć oczy i zobaczyłem, jak chwiejnie dźwiga się na nogi i zataczając się idzie w stronę kłębiącej się nad bagnem mgły. Chciałem go zawołać, ale byłem ogarnięty niemal kompletnym paralizem. Ostatni obraz, jaki mam przed oczyma, to jego sylwetka na tle słabego światła nadchodzącego świtu. Ale niedaleko pojawiły się także inne światła i to daleko mniej przyjazne: sunące nisko niebieskie zjawy, zwiastujące szybkie zbliżanie się wielkich ślimaków. Potem nie pamiętam już nic...

## VII

Kiedy odzyskałem przytomność, byłem bardzo osłabiony, ale wiedziałem, że udało mi się przeżyć. Ośpienie ustąpiło i choć kończyny miałem jak z ołowiu, znów czułem, że należą do mnie - przynajmniej powróciło do nich czucie! Możecie sobie wyobrazić szok i przerażenie, jakie mnie ogarnęło, kiedy otworzywszy oczy, ujrzałem wpatrującą się we mnie wykrzywioną twarz pigmeja!

Na chwilę moje serce przestało bić, ale w następnej chwili zrozumiałem, że stoi nade mną Atmaas, a grymas na jego twarzy to nic innego, jak tylko zatroskany, pytający uśmiech, zniekształcony wskutek jego rozdętej głowy, i że jakimś cudem fortuna jeszcze raz okazała się dla mnie łaskawa. Spróbowałem uśmiechnąć się w odpowiedzi i natychmiast przypomniałem sobie o Phacie Um.

Radość na twarzy Atmaasa, którą wywołało moje przebudzenie, znikła, jak znika słońce przesłonięte warstwą chmur. Wtedy dotarło do mnie najgorsze. Potem szybko poczułem

zmęczenie - w istocie myślę, że opuścił mnie cały optymizm - i nie chciałem wiedzieć nic więcej. Zanim zasnąłem, moja słodka pigmejska kochanka nakarmiła mnie rozgrzewającym bulionem (bo jeszcze nie miałem siły jeść sam), po czym zapadłem w sen...

Mój powrót do zdrowia postępował powoli, lecz stale, i po jakimś czasie udało mi się odtworzyć przebieg wypadków - przynajmniej z punktu widzenia Atmaasa - podczas długiego czasu, gdy leżałem bez przytomności na moczarach. Wypadki te stanowią ostatnią część mojej opowieści.

Przez pierwszą noc, kiedy pogrążony w śpiączce wywołanej trucizną leżałem u stóp drzewa na owej małej wysepce pośród moczarów, a Phata Um stał nade mną, aby mnie chronić, pigmeje czekali na rozwój wypadków. Kiedy uciekliśmy (czy raczej kiedy uciekł Phata, dźwigając mnie na ramionach), Ow-n-ow potraktował naszą ucieczkę jak przyznanie się do winy, bo zamiast zostać i poddać się wymiarowi sprawiedliwości (czyli pożarciu przez ślimaczych bogów), wybraliśmy nieznane okropności, jakie czyhały na moczarach. To było daremne, ponieważ pigmeje mieli czekać do rana i gdybyśmy do tej pory nie powrócili, wiedzieliby na pewno, że zostaliśmy zabici.

Następnie wsiedli do swych kanu i z bezpiecznej odległości patrzyli, jak świecące ślimaki suną przez polanę i pożerają przygotowaną dla nich ofiarę. Mijały godziny i Gleeth, ślepy Bóg Księżycy, przemierzał nocne niebo nad Theem'hdrą, a kiedy nad rzeką zajaśniało światło nadchodzącego świtu, Ow-n-ow ogłosił, że musimy być martwi, a ślimaczy bogowie zaspokojeni. Kiedy wielkie ślimaki opuściły polanę, wódz i jego doradcy, *nganga* i kilku pigmejów ze starszyny plemiennej wrócili, aby przekonać się, czy rzeczywiście ofiara została przyjęta.

Zobaczyli, że tak się stało, że wszystko zostało pożarte do ostatniego kęsa, więc pomyślność ludu N'dola na następny kwartał była zapewniona. Następnie, po uprzątnięciu krwawych szczątków tej uczty, przygotowano lżejszy posiłek i pigmeje złamali post, rozprawiając o losie dwóch mężczyzn, którzy ośmielili się zbezczcić świątynię ślimaczych bogów.

Wszyscy zgodzili się, że musimy już być martwi, że zostaliśmy pożarci przez żyjące na moczarach drapieżniki albo pochłonęło nas trzęsawisko, bo strzelcy byli pewni, że ich strzały były śmiertelne. Słońce weszło i rozpędziło mgły, a pigmeje zaczęli się przygotowywać do powrotu. I właśnie wtedy, w biały dzień, ujrzeli coś zupełnie niewiarygodnego.



Od strony moczarów, zamiast odpoczywać w jakiejś cienistej kępie drzew, na polanie ofiarnej pojawił się wielki, samotny ślimak. W jego otworze gębowym wyraźnie było widać postać człowieka ze zwisającą bezwładnie głową i dyndającymi nogami. Jak później zobaczył Atmaas, to byłem ja. Kiedy pigmeje w popłochu umknęli przed potężnym Panem Moczarów, stwór powoli wpełzł na środek polany i delikatnie złożył moje ciało na suchej murawie. Znalazłszy się znów na rzece w swych kanu, pigmeje patrzyli w osłupieniu na poczynania ślimaczego boga, którego szare cielsko zawisło nad moją skurczoną postacią. Upływał dzień, słońce stanęło w zenicie, a oni cicho szeptali między sobą, próbując zrozumieć, co to wszystko znaczy, dlaczego ten wielki bóg naraża własne życie, stojąc w palących promieniach słońca, żeby zapewnić cień temu, który obrabował jego świątynię.

A może, zaczęto szeptać, ci przybysze wcale nie byli winni?

Ow-n-ow usłyszał te szepty i ogarnął go gniew. Nie, zaprzeczył, ślimak przyniósł tutaj tego człowieka za karę. Najwyraźniej nie był on jeszcze martwy, bo od czasu do czasu jego ciało przebiegało drzenie. Ślimaczy bóg wyraźnie czeka na jego przebudzenie i wtedy bez wątpienia go pożre, ale przedtem ten człowiek zobaczy, do czego przywiodła go jego niegodziwość.

Ale An'noona, którego z każdą godziną ogarniały coraz większe wątpliwości, nie znajdował sensu w ocenie sytuacji przez szamana; ponadto Atmaas wystąpił z otwartą krytyką nikczemnych wyjaśnień *ngangi* dotyczących tego niesłychanego wydarzenia. Wyraźnie było widać (tak oświadczył Atmaas), że ślimaczy bóg strzeże przybysza! Cierpi z powodu padających na jego ciało palących promieni słońca, które w końcu muszą go zabić, tylko po to, aby zapewnić człowiekowi cień!

I dzień ciągnął się, zda się, bez końca, a słońce oblewało swym blaskiem pofałdowaną skórę ślimaczego boga, która powoli wysychała i traciła swój szarawy połysk. Od czasu do czasu wielki krokodyl wyłaził z moczarów i podchodził do miejsca, gdzie leżałem, ale za każdym razem wielki ślimak zastępował mu drogę, grożąc swą potężną paszczą...

Kiedy cienie zaczęły się wydłużać, ślimaczy bóg najwyraźniej bardzo osłabł. Jego skóra, teraz zupełnie sucha, przybrała niezdrową, fioletową barwę, pojawiły się na niej pęknięcia, a ruchy całego ciała zatraciły dawną rytmiczną grację. Stworzenie umierało i tylko głupiec mógłby tego nie dostrzec.

A to mogło znaczyć tylko jedno: że Ow-n-ow jest głupcem, bo nadal wściekle się upierał, że ma rację. Tak, to dowodziło, że jest głupcem... albo przeklętym kłamcą!

W końcu An'noona stracił cierpliwość i oświadczył, że jeśli *nganga* jest tak dobrze zorientowany w zwyczajach bogów, może powinien wyjść na brzeg i zapytać wielkie stworzenie, o co tutaj naprawdę chodzi. W odpowiedzi Ow-n-ow zwrócił się do wodza z pytaniem, czy An'noona stracił zaufanie do swego *ngangi*. W tym momencie Atmaas zerwał się na równe nogi, stając twarzą w twarz z wściekłym szamanem i nazywając go wprost kłamcą i łajdakiem.

Ow-n-ow nie miał wyboru: musiał uczynić to, co zaproponował An'noona, bo pigmeje stanęli jak jeden mąż za swym wodzem i jego doradcą; *nganga* zrozumiał, że odmowa oznaczałaby bezpowrotnie straconą twarz i utratę stanowiska plemiennego szamana.

Nie dano mu zresztą szansy, żeby mógł się wykręcić, bo choć nikt nie wydał takiego rozkazu, załoga trimaranu obróciła łódź w ten sposób, że dotknęła brzegu, i wszyscy wpatrywali się w *nganga*, który w końcu odważył się wyjść na brzeg. Przez chwilę stał nieruchomo tyłem do rzeki, wyraźnie niezdecydowany, ale w końcu postanowił stawić czoło niebezpieczeństwu, wyprostował się i ruszył naprzód.

Podszedł do tylnej części wielkiego ślimaka, gdzie jego skóra była usiana pęknięciami, z których sączyła się obrzydliwa ciecz, i wyciągnawszy rękę, dotknął fioletowego cielska.

W tym momencie z ust pigmejów stłoczonych na kanu wydobył się pełen podziwu pomruk, ale wielki ślimak ani drgnął, choć jego ciało nie przestawało pulsować ospale i jakby bez czucia. Tylko jego potężna głowa zdradzała objawy życia, a wielka paszcza zdawała się coś przeżuwać.

Zebrawszy się na odwagę, Ow-n-ow powoli ruszył wzdłuż jego ciała, aż znalazł się przy głowie. Wtedy zatrzymał się, zmętniałe oczy stworzenia patrzyły na niego obojętnie. W tejże chwili, gdy maleńki szaman i potężny ślimak stanęli twarzą w twarz, poruszyłem się. Moje spoczywające na ziemi ciało drgnęło, kiedy próbowałem zmienić pozycję, na co Ow-n-ow wydał okrzyk wściekłości, wyszarpnął zza pasa długi, zakrzywiony nóż i rzucił się na mnie, czy raczej uczyniłby to, gdyby nie interwencja potężnego ślimaka.

Jakby ujrawszy Ow-n-owa po raz pierwszy - w chwili gdy *nganga* skoczył w stronę mojej bezbronnej postaci - ślimaczy bóg nagle poderwał się do działania. Potężna głowa pochyliła się, a wielka paszcza otworzyła się i zamknęła na czarnym ciele Ow-n-owa, który zdążył tylko raz krzyknąć, po czym nastąpiła cisza; po chwili nagłym ruchem głowy wielkie stworzenie cisnęło w bagno okaleczone ciało szamana niczym szmacianą lalkę.

Następnie ciało stworzenia zeszytywniało, a w chwilę później powoli przekręciło się na bok. Ale nawet umierając, uważało, żeby mnie nie przygnieść. W końcu znieruchomiało i wielki

ślimak spoczął obok mnie, a jego monstrualna głowa prawie dotykała mojej.

Przez długi, bardzo długi czas słycać było tylko plusk rzeki i odgłosy dochodzące z moczarów, ale nawet i one wydawały się przyciszone. Wtedy An'noona wydał rozkaz, aby mnie przeniesiono na pokład trimaranu; w końcu pigmeje, onieśmieleni tym, co widzieli, z cichą modlitwą na ustach, opuścili moczary ślimaczych bogów i powrócili do wioski.

Kiedy już poczułem się dobrze, udałem się razem z Atmaasem na moczary, gdzie odważyliśmy się ponownie odwiedzić polanę ofiarną. Znaleźliśmy na niej szczątki ślimaczego boga - ogromny, chrzestny szkielet zwierzęcia, tam gdzie zginęło, dokładnie oczyszczony przez mniejsze stworzenia. Było tam także coś, co zdawało się wyjaśniać wszystko.

Oto pośród strzępów pofałdowanej skóry i fragmentów kredowobiałych kości znalazłem mniejszy szkielet, szkielet człowieka. Pierścienie na jego palcach należały do Phaty, a kościstą szyję oplatał ciężki, złoty łańcuch ofiarowany mu w dowód przyjaźni przez wodza plemienia N'dola.

## **WINO CZAROWNIKA**

Uwaga redakcyjna:

W sposób oczywisty niniejsza, przedostatnia opowieść jest fikcją, jednak wiedząc to, co wiem o zniknięciu Thelreda Gustaua, oraz znając niektóre okoliczności wcześniejszego zniknięcia jego bratanka, przypuszczam, że jego słowa być może nie są zbyt dalekie od prawdy. Jeśli zaś chodzi o sedno tej sprawy, która rozpoczyna się od trzeciego rozdziału, jest to bezpośrednio tłumaczenie pism Teh Athta.

Skład Proszku Mylakhriona, sporządzonego wielkim kosztem wedle jego własnego przepisu, z należyтым uwzględnieniem miar i składników, musi pozostać nieznanym. Jego najmniejsza szczypta jest źródłem wielorakich cudów, których efekty są tak zadziwiające, że proszek może wywołać uzależnienie. A jaka jest jego moc, jeśli zostanie zmieszany z winem, którym mój okropny przodek zwykł był się raczyć?

Teh Atht

- Nie pij tego! - ostrzegł Thelred Gustau swego bratanka Erika, podając mu małą fiolkę zielonkawego proszku. - Tylko przygotuj wino - jak mówiłeś, będzie to rodzaj sherry - i daj mi spróbować, kiedy dojrzeje. Potrzebuję je do pewnych testów i oczywiście nie wiem dokładnie, czym jest ten proszek ani co może spowodować. Podejrzewam, że najłagodniejszym skutkiem będą jakieś groteskowe halucynacje. Zobaczymy. Ale ponieważ Teh Atht twierdzi, że można go użyć w winie jego „okropnego przodka” i ponieważ masz talent do przyrządzania tych mikstur domowego wyrobu...

- Sherry - powiedział młody gość Gustaua. - Zdecydowanie. Ale wuju, jak stary jest, mówiłeś, ten przepis? - I uśmiechnął się blado.

Jego wuj zerknął znad warsztatu, znów pochłonięty swoją pracą, i powiedział:

- Hm? Pytasz o jego wiek? - Uczony zastanowił się. - Nie - odpowiedział. - Nie potrafię powiedzieć, jak jest stary, nie mam pojęcia, ale sądzę, że jest starszy niż dinozaury.

- Wiedziałem, że tak właśnie powiesz - Erik znów się uśmiechnął. - Doskonale, przyrządź ci to wino. Może to pomoże mi odwrócić myśli od tego wszystkiego.

Jego wuj nagle się zaniepokoił. Wstał, obszedł warsztat zasłany różnymi dziwnymi rzeczami i zatroskany położył dłoń na ramieniu młodzieńca.

- Słuchaj, Erik. Wiem, co przeżyłeś, i nie chcę, żebyś myślał, że jestem okrutny czy nieczuły, ale nie jesteś pierwszym człowiekiem, który musi temu stawić czoło. Daj sobie trochę czasu. Wiem, że była dla ciebie wszystkim i że teraz czujesz w sobie pustkę, ale to minie. Uwierz swemu staremu wujkowi, to nie koniec świata.

Erik Gustau kiwnął głową.

- Wiem, wiem. Ale mam wrażenie, jakby mój świat się skończył. Wuju, ona była taka młoda! Jak to się dzieje? Jeżeli Bóg istnieje, jak mógł do tego dopuścić?

W odpowiedzi starszy mężczyzna tylko pokręcił głową.

Erik Gustau miał zaledwie dwadzieścia trzy lata. Wysoki, jasnowłosy, przystojny jak wszyscy z jego rodziny, był młodzieńcem w kwiecie wieku. A mimo to otaczała go atmosfera przygnębienia. Zgasło światło jego życia i jego oczy straciły swój blask; oczy, które kiedyś były tak jasne i przenikliwie niebieskie. Teraz były zmętniałe, pozbawione zainteresowania i uśmiech rozjaśniał je nader rzadko.

Co mu dadzą pieniądze, które dziadek zapisał mu w testamencie, kiedy już nie było jedynej osoby, wokół której budował swój świat? Jego proste dawniej ramiona lekko opadły, a krok, kiedyś lekki i pełen życia, teraz wydawał się krokiem starca...

## II

A teraz, z maleńką fiołką zielonkawego proszku w kieszeni, Erik Gustau szedł przez centrum Londynu z domu swego wuja w Woolwich. Idąc, prawie zapomniał o celu swojej wizyty. W jego pamięci wciąż trwał obraz utraconej ukochanej i wciąż od nowa przeklinał nazwę tej nieuleczalnej choroby, której podstępne macki zabrały ją do grobu.

Wiedział oczywiście, że wuj dał mu to zadanie, aby go wyrwać z tej strasznej apatii, w której pogrążył go smutek; wiedział także, że są zdolniejsi ludzie, którym jego wuj mógłby powierzyć to zadanie. Niemniej jednak postanowił, że je zrealizuje, choćby po to, aby zaspokoić jego ciekawość i sprawić, aby starszy człowiek uwierzył, że w jakiś sposób pomógł mu otrząsnąć się po bolesnej stracie.

Kiedy więc powrócił do pięknego domu, który przygotował dla swej utraconej ukochanej i ujrzał zatroskanych służących, którzy na niego czekali, od razu zabrał się do roboty i sporządził galon wina Mylakhriona, stosując się skrupulatnie do uwag, które wuj dla niego przygotował, oraz trzymając się jak najdokładniej niewiarygodnie starego przepisu. I jakieś siedem tygodni później wino było gotowe..

Pewnego ranka Benson, służący Erika, obudził swego pana z ponurych, powtarzających się snów, przynosząc złowieszczą wiadomość, że w piwnicy coś „wybuchło"! Młodzieniec od razu przypomniał sobie o winie znajdującym się w butelkach od prawie dwóch miesięcy i w szlafroku i kapciach zbiegł po schodach.

W piwnicy stwierdził, że siedem z ośmiu starannie oznakowanych butelek leży roztrzaskanych, a ich zawartość bezpowrotnie stracona, jednak ósma, z której wypadł korek, toczyła się po podłodze, a tryskająca z niej czerwona fontanna sięgała białego sufitu. Kiedy w końcu udało mu się wcisnąć korek z powrotem, z galonu wina Mylakhriona pozostało trochę więcej niż jedna szklanka. Starannie wytarł jedyną ocalałą butelkę i ostrożnie zaniósł do swego gabinetu na parterze.

Postawiwszy butelkę na stoliku i usiadłszy w głębokim fotelu, mgliście przypomniał sobie o

ostrzeżeniu wuja, aby nie pić tego wina; pamiętał także coś, co towarzyszyło jego opowieści: o człowieku żyjącym przed wieloma, wieloma wiekami, kiedy to na pierwotnym lądzie narodziła się pierwsza wielka cywilizacja. A kiedy zalewające pokój promienie porannego słońca sprawiły, że wino w butelce zalśniło czerwienią, nagle wydało mu się, że czuje gorący wiatr wiejący nad owym zagubionym w głębinach czasu kontynentem, a w ustach ma słony smak potężnego Nieznanego Oceanu.

Ale po chwili potrząsnął głową. Nie, to tylko opary wina rozlanego w piwnicy, a resztę podpowiadała wyobraźnia. Jednak czerwono połyskujący płyn robił wrażenie wyjątkowo smacznego. Prawie nieświadomie wyjął korek, nalał pół kieliszka i postawił go na stoliku koło okna. Kiedy to uczynił, z butelki uniósł się uderzający do głowy zapach, którego niemal dotykalna chmura zawisła nad jego głową.

Słońce padło na krawędź kieliszka, który nagle zalśnił, a Erik zobaczył odbity w winie odwrócony obraz swego skąpanego w czerwieni ogrodu. Zaprzagnął, aby jego życie mogło także ulec odwróceniu. Albo zakończyć się na dobre.

Prawie nieświadomie wziął kieliszek, uniósł go do ust i wypił mały łyk; ów pierwotny nektar najpierw wydał mu się chłodny, ale po chwili zaczął palić mu gardło! Niepewnie odstawił kieliszek, próbując wstać, ale opadł z powrotem na fotel, dostawszy zawrotu głowy. I znów jego wzrok spoczął na kieliszku.

Ale tym razem wcale nie zobaczył skąpanego w czerwieni ogrodu. Zamiast niego ujrzał - a może usłyszał, to nie ma znaczenia - dziwną historię z dalekiego świata, zaginionego dawno, dawno temu...

### III

Był taki czas, gdy wysokie na milę strome urwiska Shildakora były zupełnie nie do zdobycia, ponieważ spoczywała na nich klątwa dawno zmarłego czarownika, którego imieniem zostały nazwane, zgodnie z którą żaden człowiek nigdy nie zdoła się na nie dostać. Ale to było ponad pięćset lat temu, w czasach młodości Theem'hdry, kiedy na pierwotnym lądzie panowała era półbarbarzyńskiej cywilizacji i czarów, a Bhur-Esh było potężnym miastem-państwem leżącym między Nieznanym Oceanem a urwiskami Shildakora.

Teraz owe urwiska były jedynie wielkimi zaokrąglonymi wzgórzami z pumeksu i skał

wulkanicznych, poprzecinanych jaskiniami, które spoglądały niewidzącymi oczami na Nieznany Ocean, gdzie do dziś dnia fale łamią się na starym, kamiennym cyplu, którego ramiona niegdyś strzegły zatoki Bhur-Esh. Bo zaklęcia i uroki starzeją się tak samo jak lądy i światy, a siły Natury są niekiedy potężniejsze niż wzniesione przez człowieka mury i runy mamrotane przez czarowników.

Daleko na Nieznanym Oceanie wulkan Ashtah wciąż dudnił groźnie, ale nigdy tak głośno jak owego dnia, gdy z głębi morza cisnął płynną śmierć na Dolinę Bhur-Esh, tworząc wielki próg między kipiącym morzem a skałami i na zawsze ścierając z powierzchni ziemi miasto, jego władców i mieszkańców, którzy właśnie doglądali zwierząt i upraw leżących za murami miasta, poniżej stromych i potężnych Urwisk Duchów. Wszyscy zginęli, poza nieliczną garstką; zostali porwani przez rzeki roztopionych skał z głębi Ziemi; dumni ludzie, którym w historii planety poświęcono zaledwie jeden akapit. I pod tym względem Bhur-Esh nieco się różniło od innych miast i cywilizacji, które przyszły po nich, choć do wyłonienia się Atlantydy i Mu miały upłynąć jeszcze całe eony, a minęło jeszcze trochę czasu, zanim narodziły się Pompeje...

Ale po jakimś czasie, kiedy wiatr i pogoda zaczęły zacierać ślady dawnych katastrof - kiedy pokryte lawą stoki znów się zazieleniły, kiedy do gorących mórz powróciły wielkie ryby, a daleko na Nieznanym Oceanie Ashtah uspokoił się, choć nie przestawał dymić - wówczas potomkowie ocalałych z katastrofy powrócili i zamieszkali w jaskiniach z lawy i zbudowali grube drzwi i okna, które miały ich chronić przed kapryсами surowego klimatu. W swych mieszkaniach ułożyli podłogi z desek wyciętych z drzew rosnących na szczytach wzgórz, a skóry zwierząt służyły im za chodniki. Otoczyli swe ogrody murami, wzniesli kominy z cegieł i zbudowali łodzie do połowu ryb; w miarę upływu lat ludzie bogacili się, a ich liczba rosła. Nauczyli się drążyć w lawie nowe jaskinie na swoje mieszkania, a pozostały gruz zasilął glebę; tarasy, pokryte winoroślą wyrosłą na żyznej warstwie pumeksu i rodzącą wielkie czerwone owoce zbiegały do samego morza.

Ludzie, którzy zamieszkali w Nowym Bhur-Esh, żyli w dobrobycie, ale o ile dawne miasto i jego obywatele byli całkowicie samowystarczalni, o tyle nowi mieszkańcy handlowali wytwarzanym przez siebie winem z dzikimi, ciemnowłosymi Wikingami i kupcami z Thandopolis, którzy przyplýwali na swych statkach; ogólnie rzecz biorąc, był to szczęśliwy lud, choć żył w cieniu Ashtah, który niekiedy dudnił, wyrzucając w błękitne niebo wielkie chmury dymu. Tak, nawet w cieniu wulkanu - i jeszcze większego zła zamkniętego w jego wnętrzu - ci

ludzie robili wszystko, aby być szczęśliwi.

Owym większym złem był cień, który spadł na Nowe Bhur-Esh ze wschodu, cień czarnej magii, której źródłem był czarownik mieszkający w nadbrzeżnych lasach, za nieznaną rzeką. Kiedy liczba mieszkańców lawowej doliny rosła, pojawiły się pogłoski o Magu Yhemni, którego serce było czarniejsze od jego hebanowej skóry; jego serce, jak mówiono, nurzało się w grzechu.

Wyrzucony przez oburzonych Hrossaków, odtrącony przez mieszkańców miast ukrytych w dżunglach swej rodzinnej krainy, wygnany z Thinli pod groźbą śmierci w płomieniach, nekromanta Arborass poszukiwał nowej kwatery i krążyła pogłoska, że szuka jej właśnie w Nowym Bhur-Esh. Kiedy o tym usłyszano, starszyzna plemienia zamieszkującego dolinę (jej mieszkańcy uważali się bowiem za plemię, a nie naród) zebrała się, aby postanowić, co zrobić z tym Arborassem. I oto, co zdecydowano:

Skoro Czarne Miasta i Thinla wygnali jego samego i jego akolitów poza granice swych krajów, oni muszą uczynić to samo; od dawna bowiem wiadano, że jeżeli jakiś czarownik rozbije obóz na terenie miasta, miasto ogarnie gnuśność i wkrótce jego mieszkańcy będą musieli tańczyć, jak on im zagra. Kiedy więc czarny statek z wymalowaną na dziobie trupa czaszką wpłynął na spokojne wody zatoki i kiedy sam nekromanta stanął na dziobie, patrząc na piaski doliny, ujrzał jedynie wymierzoną w siebie broń i ogniska tych, którzy czekali na jego przybycie, oraz napotkał wzrok mędrców, którzy nie zamierzali pozwolić, aby czarownik postawił stopę na ich ziemi.

I nekromanta Arborass uniósł się strasznym gniewem, a jego głowa była jak wielka, czarna czaszka z płonącymi oczyma, wystająca z wydętej peleryny z czarnego aksamitu wyszywanego srebrnymi runami. Stał na dziobie swego diabelskiego statku, unosząc szponiaste dłonie, jakby z zamiarem rzucenia potężnej klątwy, ale po chwili uspokoił się i powiedział:

- Więc grozicie nożami i ogniem temu, który przebył długą drogę, aby zostać waszym przyjacielem i obrońcą. Niech i tak będzie... ale zanim upłynie dziesięć dni i zanim zajdzie dziesiąte słońce, powitacie mnie na tym brzegu. I powitacie mnie z otwartymi ramionami. Tak, i moich utrudzonych wiosłarzy także. - A kiedy wiosła zanurzyły się w wodzie i statek zawrócił na pełne morze, mieszkańcy Nowego Bhur-Esh zrozumieli ponury żart czarownika, ponieważ jego wiosłarze to były zasuszone mumie, które zawdzięczały pozory życia samemu nekromancie!



Wśród ludzi zgromadzonych na plaży, którzy widzieli, jak statek Arborassa pchany wiosłami mumii zawraca na pełne morze, był chłopak w wieku trzynastu lat imieniem Ayrish, co oznaczało podrzutka. Nauczywszy się rybackiego fachu, Ayrish mieszkał u najbiedniejszej rodziny spośród mieszkańców jaskiń, bo to oni właśnie znaleźli go na progu jako niemowlę i chcąc nie chcąc musieli go przygarnąć. Nikt nie wiedział, skąd pochodzi, ale mówiono, że jego matką jest pewna dziewczyna z wioski i że powodowana wstydem porzuciła go na progu tego domu.

Ayrish był duży jak na swój wiek i przystojny, ale na jego ciele widać było ślady ciężkiej pracy i sińce od uderzeń. Pan domu, w którym mieszkał, był pijakiem i tyranem; jego trzech prawdziwych synów byli od Ayrisha starsi, ponurzy i pełni złości. Jednym słowem, jego los był nie do pozazdroszczenia. Niemniej jednak pracował więcej niż inni na swoje utrzymanie i z każdym dniem stawał się coraz silniejszy; pozbawiony czulej opieki matki wyrobił w sobie silną wolę. A tych troje, których nazywał braćmi, choć nimi wcale nie byli i postępowali z nim podle, trochę się go bało, bo o ile oni sami byli nieciekawi i mieli skłonności do tycia, o tyle Ayrish był dowcipny i gibki, więc obawiali się, że pewnego dnia obróci się przeciw nim.

Teraz, patrząc, jak nekromanta Arborass odpływa, i widząc, że zmierza prosto w kierunku wulkanicznej wyspy Ashtah, Ayrish powiedział:

- Powinniście byli go zabić!

- Co ty tam wiesz, chłopcze - natychmiast natarł na niego jeden ze starszyny. - I kim właściwie jesteś, żeby mówić o zabijaniu? Arborass jest nekromantą i czarownikiem i z pewnością bardzo trudno go zabić!

- Jednak powinniście byli spróbować - odparł chłopak, wcale nie zbity z tropu. - Krążą pogłoski, że ma władzę nad ogniem.

Inny członek starszyny chwycił Ayrisha i mocno nim potrząsnął.

- Chłopcze, nie pozwoliliśmy mu wylądować, przecież widziałeś. Dlaczego więc mielibyśmy się go obawiać? I jakim ogniom może rozkazywać, będąc na pełnym morzu?

Wszyscy się roześmieli, a najgłośniej śmiali się ci, których nazywał swymi braćmi. Ayrish powiedział:

- A Ashtah? Czy ten wulkan nie może miotać ognia, choć robi wrażenie uspiętego? A jeśli Arborass go obudzi? Spójrzcie, czarownik zmierza prosto w jego stronę! - I wszyscy zobaczyli,

że chłopak ma rację.

- Nie ośmieli się tu wrócić - krzyknęli członkowie starszyny, ale Ayrish nie odpowiedział.

Wymruczał tylko do siebie:

- Zobaczymy za dziesięć dni!

Minęły dwa dni i trzy noce, ale Arborass nie dawał znaku życia, jednak trzeciego dnia w południe z wulkanu wystrzelił w niebo potężny słup pary i niebo pokryło się ołowianymi chmurami. Wulkan był aktywny przez całe popołudnie, nad Nowym Bhur-Esh wcześniej niż zwykle zapadła noc, a szare niebo zaczęły przecinać błyskawice.

Rano członkowie starszyny zacierali ręce, bo jak mówili, Arborass z pewnością usmażył się żywcem. Ale następnego dnia wieczorem, o zmierzchu, nad morzem rozległ się potężny głos, ziemia zadrżała, a nad wulkanem pojawiły się kłęby dymu. Tym razem nikt już nie mówił o śmierci Arborassa, bo ów potężny głos był jego własnym głosem, wzmocnionym tysiąc razy.

Ósmego dnia po południu usłyszano monotony śpiew niosący się znad morza, a głosy należące do dawno zmarłych ludzi przypominały piskliwe flety. Kiedy śpiew ustał, rozległ się tubalny śmiech i wszyscy mieszkańcy doliny zrozumieli, że Arborass rzeczywiście potrafi czynić cuda.

Dziewiątego dnia Ashtah wyrzucił wielką liczbę bomb wulkanicznych, które z sykiem wpadały do morza między wulkanem a zatoką, powodując powstanie obłoków pary i fal, które wyrzuciły na brzeg tysiące martwych ryb. Działo się to wcześniej rano; jednak przed południem drugi wybuch wyrzucił w powietrze deszcz rozżarzonych skał, które spadły do zatoki. Wkrótce potem nastąpił trzeci wybuch, który spowodował zatonięcie wielu zakotwiczonych łodzi, a w trzy godziny później czwarty kompletnie zniszczył nadmorską plażę. Mieszkańcy Nowego Bhur-Esh zrozumieli, że za tymi regularnymi erupcjami wulkanu kryje się jasny zamysł, ponieważ za każdym razem bomby wulkaniczne spadały coraz bliżej ogrodów i podwórzy szkutników, coraz bliżej ich domów. Wszędzie czuć było zapach siarki, a ludzie pochowali się ze strachu w swych jaskiniach.

Kiedy popołudnie minęło w złowieszczej ciszy i nastąpiła noc, kiedy już wydawało się, że straszna zabawa wulkanu dobiegła końca, nad morzem rozległ się znowu monotony śpiew akolitów Arborassa i szalony śmiech nekromanty i ludzi ogarnęło przerażenie na myśl, co przyniesie ranek. Bo następny dzień był dziesiątym dniem, na który Arborass zapowiedział swój

powrót...

## V

Dziwne wizje w umyśle Erika Gustaua minęły jak szron, który znika w promieniach porannego słońca, a jego zdumienie, kiedy ocknąwszy się stwierdził, że wciąż siedzi w fotelu w swoim gabinecie, nie miało końca, to bowiem, co widział, było tak rzeczywiste, że myślał, iż zbudzi się ze snu w swoim łóżku. Zwłaszcza że ten chłopak, Ayrish (czy tak brzmiało jego imię?), wydał mu się tak bardzo znajomy. Ale potem, nadal czując pozostający w ustach smak wina i zobaczywszy mały kieliszek lśniący w świetle słonecznym, przypomniał sobie wszystko i wciąż pełen zdumienia drżącymi dłońmi jeszcze raz podniósł kieliszek do ust...

Od czasu przybycia nekromanty i czarownika Arborassa do Nowego Bhur-Esh minęło dziesięć lat i Ayrish był już młodzieńcem. Nikt już nie pamiętał uwagi, którą wypowiedział owego dnia, gdy czarownik został zatrzymany i zawrócił wraz ze swą upiorną załogą na pełne morze - że mianowicie mieszkańcy lawowej doliny powinni byli zabić Arborassa - ale wszyscy pamiętali tamten dziesiąty dzień i powrót czarownika.

Przez całą noc poprzedzającą ten dzień ziemia drżała, kiedy Ashtah dudnił w oddali, a rankiem wszystko wokół miało barwę szkarłatu wskutek pyłu wulkanicznego unoszącego się w powietrzu; cała plaża była zasłana gnijącymi rybami i kałamarnicami. Nad oceanem wisiała gęsta, lepka mgła, przypominająca zwarzone mleko, z której wyłonił się pchany wiosłami martwych mumii czarny statek Arborassa ze zwiniętymi żaglami i z chrzęstem piasku zatrzymał się na brzegu.

Zebrali się tam wszyscy członkowie starszyzny oraz ludzie z plemienia zamieszkującego dolinę. Arborass stał na dziobie swego statku.

- I co, chcecie mnie powstrzymać? - zapytał cicho, z płonącymi nienawiścią oczami. - I kto powie mi? Kto jest waszym rzecznikiem i jaką ma dla mnie wiadomość?

Na te słowa, najmędrzy i najstarszy ze starszyzny powoli wystąpił naprzód; wiek sprawił, że był słaby na ciele, ale jego umysł i siła woli miały dawną moc i wszyscy darzyli go szacunkiem.

- Wracaj, Arborassie - powiedział drżącym głosem. - My, ludzie z doliny, nie chcemy tutaj

czarowników i nekromantów. Jeżeli zajdziesz na ląd, bądź pewien, że cię zabijemy!

Arborass obrócił się tyłem do brzegu i do nich i stał tak, wznosząc dłonie ku niebu i wzywając wulkan, który dymił w oddali.

- Czy słyszysz to, Ashtah? - Jego głos niósł się przez falującą mgłę. - I jaka jest twoja odpowiedź, o Potężny, na tę groźbę wobec twego wiernego kapłana i sługi?

A wulkan ryknął i wyrzucił w górę kulę buchającej płomieniami skały, która pomknęła po niebie, pędząc w stronę plaży. Członkowie starszyny i wszyscy ludzie cofnęli się ze strachu, z wyjątkiem starca, którego wiek i przerażenie sprawiły, że nie był w stanie ruszyć się z miejsca. Płonąca skała spadła prosto na niego i wbiła go w piasek i kamienie zaścielające plażę, a powietrze wypełnił odór spalonego ciała. Przerażeni ludzie znieruchomieli na długą chwilę, odwróciwszy wzrok, a kiedy rzucili się w stronę stojącego na statku czarownika, Arborass znów stanął przed nimi twarzą w twarz i spojrzał na nich spod półprzymkniętych powiek. I bardzo cicho przemówił jeszcze raz do wulkanu, ale tak, że wszyscy mogli słyszeć jego słowa.

- Ashtah - powiedział. - O Potężny, wysłuchaj mnie. Jeżeli ci grzesznicy uczynią mi jakąkolwiek krzywdę - jeżeli zostanie rzucony choćby jeden kamień czy włócznia, jeżeli zostaną skaleczeni - zmiażdż ich wszystkich, co do jednego, a wraz z nimi cały ich dobytek, całą zaś dolinę zalej gorącą lawą z najgłębszych głębin twego wnętrza! Czy mnie słyszysz, Ashtah? - A ziemia zadudniła i zaczęła się trząść, aż wszyscy ludzie padli na omywany falami piasek.

Wtedy Arborass odezwał się znowu:

- Dobrze, że padliście na twarz. Ashtah oszczędzi tych, którzy oddają mu cześć i słuchają słów jego kapłana. Kiedy ludzie unieśli wzrok, zobaczyli, że nekromanta zszedł na ląd, a wraz z nim jego wioślarze. I w ten sposób czarownik rzeczywiście znalazł się wśród nich...

## VI

Ale to wszystko miało miejsce przed dziesięciu laty, a w międzyczasie wydarzyło się bardzo wiele. Na początku żądania czarownika nie były zbyt wygórowane, a jego wizyty w Nowym Bhur-Esh nie częstsze niż raz na miesiąc. Jednak z okazji dwunastej wizyty - kiedy ludzie zaczęli narzekać na tego czarownika-kapłana, którego nikt tu nie chciał, a którego trzeba było zaopatrywać w chleb, mięso, ryby i wino - nagle jego potrzeby wzrosły znacznie ponad zwykłe potrzeby życiowe.

Tym razem bowiem Arborass zażądał dziewczyny, która powinna mieć osiemnaście lub dziewiętnaście lat i którą podczas swojej następnej wizyty zabierze do Ashtah. Powiedział, że bóg-wulkan żąda ofiary, która by przyniosła spokój jego szczęśliwym, lecz niespokojnym snom, i żeby się upewnić, zapytał Ashtaha, czy zadowoli go cześć oddawana mu przez ludzi, na co wulkan zareagował dudnieniem i wyrzucił strumienie ognia oraz grad płonących gładów, które zatopiły połowę floty rybackiej zakotwiczonej w zatoce. Tym sposobem mieszkańcy doliny w końcu poznali cenę czarownika i wtedy kilku z nich przypomniało sobie słowa małego chłopca, który powiedział, że powinni byli zabić to przekleństwo przybyłe zza morza. Na dzień przed ponownym przybyciem Arborassa zebrała się starszyzna, aby zdecydować, co należy uczynić, ale zanim zdążyli odbyć naradę, Ashtah wyrzucił obłok pary, która popłynęła w stronę lądu. A kiedy zawisła nisko nad Nowym Bhur-Esh, rozległy się błyskawice, które wypaliły na ziemi napis: ZAGŁADA.

I każdej dziewczynie między osiemnastym a dziewiętnastym rokiem życia nadano numer, a kamyki oznaczone tymi numerami umieszczono w skórzanym worku. Każda z dziewcząt musiała zanurzyć w nim rękę i wyjąć kamyk, aż w środku pozostał tylko jeden. Numer na tym ostatnim kamyku wskazał na nieszczęśliwą pannę. Tak wybrano pierwszą ofiarę Ashtaha spośród dziewcząt plemienia. I odtąd zapanował ten okropny zwyczaj: losowanie odbywało się dwa razy do roku, tak aby Ashtah został zaspokojony i zostawił mieszkańców Nowego Bhur-Esh w spokoju.

## VII

Tak miały się rzeczy przez dziesięć długich lat, w ciągu których Ayrish wyrósł na mężczyznę; przez ostatnie trzy lata młodzieniec zalecał się do dziewczyny, która pochodziła z jednej z najbogatszych rodzin żyjących w dolinie; fakt ten trzymano w sekrecie przed jej ojcem, który nie chciał mieć do czynienia z biedakami ani podrzutkami. W międzyczasie rodzinie, u której mieszkał Ayrish, zaczęło się dobrze powodzić, głównie dzięki jego sprawności jako żeglarz i rybak, ale sam młodzieniec żył w biedzie, podczas gdy jego tak zwani bracia stali się jeszcze bardziej ospali, a ich maniery coraz gorsze.

Leela, dziewczyna, którą kochał, właśnie skończyła osiemnaście lat i już raz uczestniczyła w losowaniu wraz z innymi pannami, ale została oszczędzona. Teraz, mniej więcej za cztery

miesiące, będzie musiała jeszcze raz przejść tę ciężką próbę, a jeśli i tym razem jej się uda, znajdzie się poza granicami wiekowymi wyznaczonymi przez kapłana wulkanicznego boga. Tylko że za każdym razem było coraz mniej dziewcząt, bo wiele rodzin obdarzonych córkami opuściło Nowe Bhur-Esh na zawsze, zabierając je oczywiście ze sobą.

Zbliżał się także dzień igrzysk, które odbywały się tylko raz na trzy lata, kiedy to młodzi mężczyźni ubiegali się o rękę wybranki swego serca. Wprawdzie Ayrish już przedtem poprosił Leelę, żeby została jego żoną, a ona z radością się zgodziła, istniał jednak zwyczaj ubiegania się o rękę dziewczyny i kiedy dzień igrzysk się zbliżał, Leela modliła się do wszystkich dobroczynnych bogów Theem'hdry, aby Ayrish dobrze się spisał. Nadszedł dzień igrzysk i wśród uczestników nie zabrakło także tak zwanych braci Ayrisha, którzy jak zwykle nabijali się z podrzutka. Ponadto cała trójka bardzo pragnęła zdobyć Leelę, która była najpiękniejszą dziewczyną w całej lawowej dolinie.

Ayrishowi poszło dobrze w posługiwaniu się włócznią, średnio w podnoszeniu, natomiast okazał się najszybszy ze wszystkich biegaczy, dzięki temu otrzymał liczbę punktów powyżej przeciętnej. Następnie przyszła kolej na zapasy. Tutaj przewagę mieli jego bracia, którzy byli ciężcy i brutalni. A ponieważ od czasu do czasu lubili trzepnąć Ayrisha, nie przejmowali się tym, że znajduje się w tej samej grupie co oni i najlepsi z pozostałych rywali. Byli pewni, że zdołają pobić i jego, i wszystkich innych i zdobyć wybrane dziewczęta. A ten z braci, który okaże się mistrzem w zapasach, zdobędzie prawo do Leeli. Tak myśleli...

Wyznaczono kamykami krąg i zawodnicy wkroczyli do środka, a kiedy członkowie starszyny klasnęli w dłonie, młodzieńcy ruszyli do walki. Po krótkiej chwili na placu boju pozostało tylko czterech z nich: Ayrish i jego bracia.

Teraz skrzyknęli się i otoczyli Ayrisha, zamierzając się z nim uporać, zanim zaczną walczyć między sobą, ale o ile oni byli już zmęczeni, o tyle on wciąż był świeży i jak zwykle bardzo szybki. Kiedy na niego ruszyli, podciął nogi jednego z nich i powalił drugiego, po czym zamierzał wyrzucić najsłabszego z nich z kręgu. Ale ten cisnął mu w oczy garść piasku, niemal go oślepiając, co oczywiście stanowiło faul. Doprowadzony do szału Ayrish rzucił się na niego i złamał mu szczękę. Teraz miał do czynienia już tylko z dwoma braćmi.

Ten, który został poprzednio powalony, próbował zająć go od tyłu, podczas gdy drugi rzucił się nań jak byk; pierwszy chwycił go za szyję i zaczął dusić, a drugi uderzył go głową; to ostatnie także stanowiło faul. Rozwścieczony Ayrish kopnął jednego z nich w krocze, wyrzucając poza

obręb kręgu, po czym zwrócił się ku najpotężniejszemu z tej trójki, który uczepił się jego szyi. Sprawił mu porządne lanie, ale oślepieni krwią i furią obaj wypadli z kręgu.

Wówczas policzono zdobyte punkty i stwierdzono że jest remis. Zapytano Ayrisha, którą dziewczynę wybiera. Wybrał Leelę, ale jego brat-brutal także wybrał właśnie ją!

Zarządzono więc dodatkową rundę zmagania (rzucanie włócznią, w której to konkurencji Ayrish był uważany za gorszego) i wbito tarcze w ziemię. Ale zanim zawody się rozpoczęły, brutal krzyknął:

- Zabierzcie te tarcze! Ja już mam tarczę: to ten prostacki, obszarpany niewdzięcznik, który ośmiela się nazywać mnie swoim bratem! Kiedy nadejdzie moja kolej, cisnę włócznią prosto w niego, jeżeli ma ochotę ze mną walczyć...

- To mi bardzo odpowiada - odparł Ayrish. Widząc ich wzajemną wrogość - ponieważ wybrali tę samą pannę, co mogło być źródłem dalszych kłopotów, wreszcie dlatego, że kilku członków starszyny było przyjaciółmi przybranego ojca Ayrisha, który oczywiście faworyzował własnego syna - wszyscy byli zgodni co do tego, że przeciwnicy będą walczyć na śmierć i życie. Postanowiono rzucić monetę; zwycięzca miał wykonać pierwszy rzut z odległości pięćdziesięciu jardów, a ten, który przegrał losowanie, miał stać bez ruchu z zawiązanymi oczami. Jeżeli rzut okaże się niecelny, przyjdzie kolej na drugiego rywala i tak dalej, dopóki jeden z nich nie padnie trupem.

Brutal wygrał losowanie i po odmierzeniu ustalonej odległości rozpędził się i cisnął włócznią w Ayrisha. Może źle wymierzył, może modlitwy Leeli zostały wysłuchane, dość że włócznia przeleciała między lewym ramieniem a ciałem Ayrisha, nie czyniąc mu żadnej krzywdy. Teraz przyszła jego kolej.

Przeciwnikowi zawiązano oczy, znów odmierzone odległość i Ayrish ruszył, ale tamten słysząc tupot jego kroków, krzyknął z przerażenia, zerwał opaskę z oczu i zaczął uciekać. Ayrish rzucił włócznią, która ugodziła przeciwnika i przygwoździła go martwego do ziemi. W ten sposób walka dobiegła końca.

Zwycięzca obrócił się do dwóch pozostałych braci, z których jeden trzymał się za twarz, a drugi za krocze, i powiedział:

- Jesteście usatysfakcjonowani? Czy też chcecie rzucić mi wyzwanie? - Ale tamci nie podjęli rękawicy.

Następnie Ayrish podszedł do ojca Leeli i poprosił o jej rękę, ale tamten powiedział:

- Nie tak szybko, młody człowieku! Czy jesteś w stanie zapewnić jej dach nad głową?

- Zbuduję dla niej dom - odparł Ayrish.

- Doskonale! - usłyszał w odpowiedzi. - Kiedy to uczynisz, porozmawiamy znowu. - I roześmiał się, bo w całej dolinie nie było już żadnej wolnej jaskini, więc był pewien, że Ayrish nie zbuduje domu dla jego córki.

- Dasz mi rok czasu? - zapytał Ayrish.

- Nie! - odparł tamten. - Czy moja córka musi czekać cały rok, żeby mężczyzna zapewnił jej dach nad głową? Masz sześć miesięcy i ani dnia dłużej. I Ayrish musiał się tym zadowolić...

## VIII

Młodzieniec opowiedział Leeli o wszystkim, pożegnał zalaną łzami dziewczynę i udał się prosto do swego statku. Statek, który w istocie należał do jego przybranego ojca, był małą łodzią zaopatrzoną w wiosła i żagiel, ale jej właściciel, wrywając sobie włosy z głowy i rozpaczając po stracie syna, nie protestował i pozwolił mu ją wziąć; dwaj pozostali synowie byli radzi, że się go pozbywają. Wszyscy się cieszyli, z wyjątkiem Leeli, która machaniem dłoni żegnała swego mężczyznę, kiedy wypływał z zatoki.

Przez wiele dni Ayrish żeglował na południe, trzymając się blisko brzegu i poszukując dogodnego miejsca na budowę domu dla Leeli. W końcu natrafił na miejsce bardzo przypominające dolinę, w której leżało Nowe Bhur-Esh, tylko znacznie mniejszą gdzie pokryte zielenią urwiska strzegły zatoki, której wody oddzielała od burzliwego oceanu niska rafa. W końcu odnalazł prowadzące przez nią przejście i wpłynął swoją łupiną do bezpiecznej przystani.

Wyszedłszy na złotą plażę, Ayrish schronił się w cieniu drzew, na których pośród kiści wielkich orzechów siedziały papugi, i przekonał się, że ziemia jest tutaj żyzna, a owoców w bród. W krzakach ryły dziki, zaciekawione obecnością Ayrisha i wcale nie okazujące strachu, a w lesie gnieździły się gołębie, które gruchały swą słodką pieśń. Powietrze było łagodne, żadnego zapachu wyziewów wulkanicznych, a spływający ze skał strumień krystalicznie czystej wody lśnił w słońcu, tworząc mały staw, skąd woda płynęła dalej do morza. Ayrish spenetrował las i strumień oraz całą dolinę aż do stóp wysokich urwisk i stwierdził, że nie mieszka tu nikt inny; teraz wiedział, że tu właśnie musi zbudować dom dla Leeli.

Wśród pokrytych bluszczem białych skał znalazł dużą jaskinię i szereg mniejszych, które



wydrążyła woda, gdy ocean sięgał wyżej; wiele z tych mniejszych jaskiń przypominało okna, z których roztaczał się widok na brzeg morza, dolinę i las. Tak Ayrish znalazł swój dom i zabrał się do roboty, aby go doprowadzić do porządku. Podłogi wyłożył różowymi, żyłkowanymi kamieniami przyniesionymi z plaży, schody zbudował z powalonych drzew, spajając je mocnymi lianami. Białe ściany pomalował na delikatny niebieski kolor morskich ślimaków, które pełzały na brzegu, a na występach skalnych, koło okien okolonych bluszczem, zasadził leśne orchidee. W sumie jego dom był piękniejszy niż jakikolwiek inny dom w dolinie wulkanu.

Kiedy wszystko było gotowe, pożeglował z powrotem do Nowego Bhur-Esh, ale nie z tak lekkim sercem, jak można by sądzić. Nie, bo niepokoiły go wciąż powracające myśli o Arborassie i zbliżającym się czasie złożenia ofiary. Był niespokojny, bo Leela będzie musiała jeszcze raz wyciągnąć kamyk z worka. Kolejna młoda dziewczyna będzie musiała wraz z Arborassem udać się na wyspę boga wulkanu i nikt już jej nigdy nie zobaczy. Takie myśli zaprzętały głowę Ayrisha, kiedy żeglował na północ, ale w jego bystrym umyśle narodził się pewien plan.

Po prostu wróci do Nowego Bhur-Esh, porozmawia z ojcem Leeli. Przed dniem wyboru dziewczyny ofiarnej wykradnie Leelę i zabierze ją do ich nowego domu. A jeśli jej ojciec i rodzina mają choć trochę rozumu, zrezygnują ze swych bogactw i dobytku - z których i tak mają niewiele pożytku w takim miejscu jak lawowa dolina - i opuszczą plemię, udając się wraz z młodymi zakochanymi do nowego i szczęśliwszego miejsca. Tak myślał Ayrish...

Niestety pewnego dnia wybuchł sztorm, który rozbił jego łódź, a on sam znalazł się na jałowym, porośniętym krzakami brzegu; ponieważ łódź była zniszczona, od tej chwili Ayrish musiał poruszać się pieszo. Dzień za dniem na przemian biegł i odpoczywał, biegł i odpoczywał, jedząc, co znalazł, i pijąc, jeśli natrafił na źródło wody. A kiedy z rzadka spał, wciąż wydawało mu się, że biegnie; w nawiedzających go koszmarach widział wezbraną, syczącą rzekę dymiącej lawy.

W końcu dotarł do Nowego Bhur-Esh i pokonawszy lawowe wzgórza, popędził prosto do domu Leeli, brodaty i obszarpany, i stanął u drzwi wymalowanych na czarno farbą oznaczającą żałobę! Wałąc w drzwi, Ayrish już wiedział, co to oznacza.

Jego Leeli nie było, została zabrana w tej samej godzinie i martwi słudzy Arborassa zawieźli ją do Ashtaha!

Ayrish wpadł do środka i chwyciwszy jej ojca za szyję, potrząsnął nim z całej siły,

przeklinając jego imię, i powiedział:

- Ty, który mi ją obiecałeś, dlaczego pozwoliłeś nekromancie ją zabrać? Dlaczego Arborass nie został pierwiej zabiły - albo ty sam? - ale nie ona, nie ona! - Jego żal i wściekłość były tak wielkie, że gotów był udusić tego człowieka i wymordować wszystkich domowników.

Wtedy odezwała się matka Leeli, wołając:

- To nie była jego wina, Ayrish, ale nas wszystkich. Myśleliśmy, że uratują ją twoi bracia.

- Oni? - wykrzyknął udręczony młodzieniec.

- Po twoim odejściu zalecali się do niej, ale ona ich odrzuciła. Przysięgli, że jeśli na ostatnim kamyku w worku będzie jej numer, będą jej bronić do utraty życia. Ale i tak ich nie chciała. I ostatni kamyk rzeczywiście miał jej numer, a kiedy czarownik po nią przybył, twoi bracia, lękając się gniewu boga wulkanu, nie uczynili nic!

- To nie są moi bracia, lecz pełni gnuśności ludzie z tej przeklętej doliny! - wykrzyknął Ayrish. - Wy nigdy nie robicie nic! - Po czym odrzucił od siebie na wpół uduszonego pana domu jak szmacianą lalkę.

Następnie pobiegł do jaskini swego przybranego ojca, wyważył drzwi i zaczął szukać tych dwóch drani, których kiedyś nazywał swymi braćmi. Byli pijani jak świnie, chwycił ich za łby i rzucił na ziemię, po czym zawlókł na plażę i wrzucił do wody. A kiedy otrzeźwieli, powiedział:

- Więc pod moją nieobecność chcieliście mi wykraść kobietę? A potem pozwoliliście, aby Arborass ją zabrał, i nawet nie kiwnęliście palcem, żeby pomóc? Doskonale, uczynicie to teraz, jeśli wam życie miłe. Bo jeśli Leela umrze, możecie być pewni, że i wy pożegnacie się z życiem!

Potem Ayrish porządnie się najadł i napił, a wszyscy, którzy widzieli, jak się zadręcza, chodząc tam i z powrotem po plaży - brodaty, obszarpany, dziki, z nabiegłymi krwią oczyma - myśleli, że oszalał. Jego tak zwani bracia też tak myśleli i czołgając się po piasku, kiedy ich przeklinał, obmyślali własny plan działania.

Kiedy słońce pograżyło się w Nieznanym Oceanie i widać było tylko czarny zarys wulkanu wznoszącego się nad ciemnozielonym morzem, Ayrish zawlókł tchórzy do łodzi i wyruszył na wulkaniczną wyspę; wtedy wszyscy zrozumieli, że już nigdy go nie zobaczą...

## IX

Kiedy łódź wypłynęła z zatoki i była w połowie drogi do ponurego miejsca przeznaczenia,

Ayrish i jego bracia poczuli niezwykle wirowanie wody i prąd, który pchał ich coraz szybciej w stronę plującego ogniem Ashtah. Na niebie widać było wąski sierp księżyca na poły przesłoniętego chmurami, a nad powierzchnią wody unosiła się gęsta mgła, która stanowiła znakomitą osłonę. Ale prąd, który pchał ich prosto w stronę wulkanicznej wyspy, był jakiś dziwny i Ayrish, pomimo swego żeglarskiego doświadczenia, nie wiedział, co o tym myśleć. Podejrzał jednak, że było to coś więcej niż ruch wody wywołany odpływem.

Ayrish sterował łodzią, a jego bracia siedzieli posepni i milczący. Kiedy zbliżyli się do Ashtaha, ich twarze przybrały ziemistą barwę i zaczęli rozglądać się wokół rozbieganymi oczami. Podczas drogi Ayrish przedstawił im swój plan, który wyglądał następująco: odszukają Arborassa i uśmiercą go, przebijając mu kołkiem serce, po czym utną głowę i spalą jego ciało, tak bowiem należy postępować z czarownikami. Bracia słuchali go i teraz bardziej bali się Ayrisha niż wyspy, która właśnie wyłaniała się z mgły, bo młodzieniec najwyraźniej oszalał.

Kiedy przecinali te dziwne nieruchome wody, Ayrish opuścił żagiel i kazał im wziąć się do wiosł. Podpłynąwszy do czarnych, urwistych skał, Ayrish wyskoczył na brzeg i przywiązał łódź do szpiczastej narośli uformowanej przez lawę. Kiedy był tym zajęty, bracia zaszli go od tyłu i grzmotnęli wiosłem, mówiąc:

- To za naszego brata, którego zabiłeś! Żegnaj, wariacie, który chcesz zabić czarownika! Zabić czarownika? Człowieka, który ma władzę nad wulkanami i potrafi podnosić z grobu umarłych? Jeśli zobaczymy cię znowu, podrzutku, niechybnie będziesz wiosłował razem z resztą załogi Arborassa!

I zostawili go na skałach. Chwyciwszy wiosła, odpłynęli w noc. I dopiero wtedy zorientowali się, że Arborass miał na wyspie strażnika, a tym strażnikiem było samo morze! Choć wiosłowali z całych sił, nie zdołali oderwać się od wyspy i świt zastał ich wyczerpanych w odległości rzutu kamieniem od pokrytego lawą brzegu Ashtah.

A wysoko w swym zamku - wieży zbudowanej przez martwe mumie z bloków czarnej lawy, z wąskimi oknami, która wznosiła się na samej krawędzi gardzieli wulkanu - Arborass dojrzał ich na morzu i posłał swe mumie, aby się z nimi rozprawiły. Bezduszne istoty zeszyły do statku nekromanty i popłynęły do miejsca, gdzie bracia znów zaczęli gorączkowo pracować wiosłami. A mumie cisnęły włócznie, które przebiły ich na wylot i strąciły do morza.

- Tak giną wszyscy, którzy nocą podpłyną zbyt blisko wyspy! - krzyknął Arborass z wysokiej wieży, wybuchając śmiechem.

A Ayrish, który ocknął się o świcie i wspiał się do stóp zamczyska, usłyszał słowa Arborassa i zobaczył śmierć swych braci, wiedział więc, że mumie czarownika znajdują się na morzu, a ich pan został bez ochrony. Wtedy szybko odnalazł drzwi do zamku. Wszedł do kryjówki czarownika i usłyszał jego śmiech niosący się echem gdzieś z niewidocznych podziemi.

Idąc krętymi schodami wykutymi w lawie, prowadzącymi do samego serca zamku, Ayrish bezszelestnie zszedł na dół i ujrzał czarownika w jego kryjówce. Zachowując ciszę i obserwując jego poczynania, zobaczył, jak Arborass przechodzi przez tajemne drzwi, i poszedł jego śladem. I w samym wnętrzu tej budowli w końcu ujrzał Leelę, nagą i piękną, i nieprzytomną. Leżała na płycie przypominającej ołtarz, którą można było unosić z pomocą dźwigni, a sama płyta znajdowała się przed buchającym płomieniami otworem, którego krawędź była rozgrzana do czerwoności. I Ayrish zrozumiał, że kiedy płyta przechyli się, dziewczyna zsunie się w gorejącą czeluść i zginie w trzewiach Ashtaha.

Na tej samej płycie, tuż koło głowy Leeli, umieszczono kadzielnice, których narkotyczny dym odurzył dziewczynę, a kiedy Arborass się rozebrał, Ayrish zrozumiał, że nekromanta zamierza pojąć dziewczynę, zanim odda ją swemu bogu. I młodzieniec zatrząsł się z wściekłości, kiedy pomyślał, jakie cierpienia były udziałem tak wielu dziewcząt, które były tu przedtem. Jego gniew był tak wielki, że przestał nad sobą panować.

Kiedy Arborass zbliżył się do dziewczyny, Ayrish skoczył na niego z wielkim nożem w dłoni. Arborass go usłyszał - zobaczył! - chwycił dźwignię i krzyknął, bo w tej samej chwili nóż przeszył go na wylot!

Młodzieniec złapał dziewczynę z powoli przechylającej się płyty i ruszył, aby jak najprędzej wynieść ją z tego miejsca; jednak umierający nekromanta zdążył wezwać na pomoc swe mumie, które powłócząc nogami, wpadły do środka. Dwie z nich wyrwały Leelę z ramion Ayrisha, a pozostałe próbowały dźgnąć go trzymanymi w zasuszonych dłoniach włóczniami. I jedna z włóczni rozorała mu bok.

Ogarnięty bólem i przerażeniem nagle znalazł w sobie siłę dziesięciu ludzi. Zanim któraś z mumii zdążyła dźgnąć go znowu, chwycił dwie z nich niby bele słomy i cisnął w ślaniającego się na nogach nekromantę. Cała trójka upadła na przechyloną płytę i zsunęła się w ognistą paszczę Ashtaha. W następnej chwili pozostałe mumie rozpadły się w proch, tak jak stały, a cała wyspa zadygotała jak ktoś budzący się ze złego snu.

Wtedy Ayrish podniósł dziewczynę i zataczając się wyszedł z wieży Arborassa, która

zaczynała się walić. Po chwili znikła w gardzieli wulkanu. Jak w malignie Ayrish wgramolił się do łodzi, która kołysała się przy skalistym nabrzeżu, i wypłynął na wzburzone wody, a kiedy Leela zaczęła dochodzić do siebie, położył ją na środku łodzi, chwycił wiosła i zaczął wiosłować jak szalony, aby jak najprędzej znaleźć się na pełnym morzu.

Teraz, gdy Arborass był martwy, wyspa nie wywierała żadnego magnetycznego wpływu i Ayrish wkrótce był już daleko od wulkanu. Ale Ashtah nie przestawał grzmieć, morze stawało się coraz bardziej wzburzone i wielkie spienione fale pędziły we wszystkich kierunkach. Młodzieniec, osłabiony wskutek rany zadanej włócznią, podniósł się, aby stanąć za sterem. W tej samej chwili łódź przechyliła się na bok i Ayrish znalazł się za burtą, i pogrążył w odmętach oceanu!

Budząc się z narkotycznego omdlenia, Leela skoczyła na równe nogi i kurczowo trzymając się burty, przeszukiwała wzrokiem wzburzoną wodę.

- Ayrish! - wołała daremnie w burzę. - Ayrish! Ayrish!

Ale na jej wołanie odpowiedział tylko wulkan, z sykiem wyrzucając parę i tryskając lawą. W jego zboczach otworzyły się szczeliny, z których buchnął ogień, i Ashtah wyrzucił w górę potężne, stopione głązy. Nie będąc już bogiem, wyładowywał całą swoją wściekłość na niebie i na dolinie Nowego Bhur-Esh.

- Ayrish! Ayrish! - zawołała znowu dziewczyna poprzez szalejący wiatr i o dziwo wydało jej się, że gdzieś z bardzo bliska usłyszała odpowiedź swego kochanka!

## X

- Ayrish! - wołanie dziewczyny przedarło się przez ryk burzy. - Ayrish... - było jak najcichszy szept. Ale Erikowi Gustauowi siedzącemu bezwładnie w fotelu wydawało się, że dziewczyna woła jego imię! I ten jej głos... ten głos! Pełen słodczy i bólu głos, którego miał nie usłyszeć już nigdy, chyba że kiedyś w niebie. Czy to możliwe? Słabe, dalekie echo, jakby dochodzące z wnętrza muszli. - Erik! Erik!

Gwałtownie wyrwany ze snu mieszaniną nadziei i przerażenia młodzieniec zerwał się na równe nogi i zatoczył się jak pijany. Złany potem kurczowo uczeplił się stołu, popatrzył na pokój, który wirował mu przed oczyma, i przeklął kapryśnego boga snów.

I wtedy przypomniał sobie o winie!

Kieliszek stał pusty, ale w butelce było jeszcze trochę wina.

- Lilly! - zawołał do swego snu, który - jak nagle zrozumiał - był czymś więcej, niż zwykły sen. - Lilly! - I przytknąwszy butelkę do ust, wypił wszystko do dna...

Według orzeczenia wydanego po sekcji zwłok śmierć Erika była skutkiem nieszczęśliwego wypadku. Ale faktycznie stwierdzono, że płuca Erika Gustaua były pełne słonej wody. Rzeczywiście, usłyszawszy krzyk swego pana, Benson wpadł do pokoju i znalazł go leżącego w kałuży wody.

I z głęboką raną ciętą w boku...

Cała ta sprawa stanowiła tajemnicę, której nigdy nie udało się wyjaśnić. I było jeszcze coś, czego Benson nie ośmielił się wyjawić. Bo teraz musi szukać nowego pana, a rzecz i tak była dosyć paskudna. Kto przyjmie do pracy kłamcę i wariata?

Któż bowiem uwierzy, że po wejściu do gabinetu swego pana i znalezieniu go martwego na podłodze, Benson usłyszał dobiegające przez bezmiar czasu i przestrzeni radosne okrzyki ponownie połączonych kochanków, łopot żagli szarpanych wiatrem i łoskot wyspy, która pogrążyła się w falach oceanu...

## **SEN CZAROWNIKA**

Fragment dzieła Teh Athta *Legendy dawnych run*. Przełożył Thelred Gustau.

Ja, Teh Atht, śniłem pewien sen, a teraz, zanim świt zatrze go w moim starym umyśle - gdy Gleeth, ślepy Bóg Księżyca, przemierza niebo nad Klühn, a gwiazdy na nocnym niebie migocą złowieszczo - zapiszę go na stronach mojej księgi run, która zawiera stare runy i legendy. Rozmyślałem bowiem nad wielkimi tajemnicami czasu i przestrzeni, rozwiązałem niektóre zagadki Starszych i całą tę wiedzę spisałem w mojej księdze run dla tych czarowników, którzy się jeszcze nie narodzili.

Dlaczego śniłem ten sen, zgłębiając Wielką Otchłań przyszłości aż do samego końca, gdzie jest tylko czarny i pusty Grobowiec Wszechświata? Jest wiele powodów. Tkwią w prochach mumii, przesączających się do mnie w ciągu niezliczonych stuleci, są w pismach starożytnych magów, w hieroglifach wrytych na kamiennych kolumnach z Geph i w najstraszliwszych

koszmarach wrzeszczących szaleńców, których wizje pozbawiły ich rozumu. Te właśnie powody skłoniły mnie do działania, bo nie będę mógł spocząć, dopóki tajemnica nie zostanie wyjaśniona.

A oto i ona: w ciągu wielu lat często słyszałem powtarzane szeptem pogłoski o potwornym bogu, który zstąpił z gwiazd, kiedy świat był jeszcze w stanie niemowlęcym którego imię, Cthulhu, było otoczone odwiecznymi legendami i przesłonięte na poły zapomnianymi mitami - i pogłoski te wielce mnie niepokoiły...

Co się tyczy Cthulhu, mój kolega w starym Chlangi, czarnoksiężnik imieniem Nathor Tarqu, był kiedyś w świątyni Starszych Bogów w Ultharze, krainie ziemskich snów, aby odnaleźć pewną informację w *Pnakotic Manuscript*. Następnie zastosował wyjątkowo osobliwe czary, po czym zniknął na zawsze z tego świata. Od tego czasu Chlangi podupadło, a na pobliskiej pustyni Sheb wampirzyca Orbiquita zbudowała zamek, tak że obecnie wszyscy lękają się tych terenów i nazwali Chlangi Unikany Miastem.

I ja także byłem w Ultharze, i uważam za błogosławieństwo, że po przebudzeniu nie mogłem sobie przypomnieć, co przeczytałem w *Pnakotic Manuscript*, tylko zapisane w tej księdze imiona, takie jak Cthulhu, Tsathoggua i Ubbo-Sathla. Była tam także wzmianka o Ghatanothoa, synu Cthulhu, którego czarna świątynia wciąż wznosi się w Theem'hdrze, w miejscu, którego nie śmiem nazwać. Wiem bowiem, że to miejsce jest przeklęte, że nad tą świątynią i jej kapłanami wisi klątwa i że kiedy ich już nie będzie, ich imiona zostaną wykreślone ze wszystkich archiwów...

Mimo to nigdy nie żywiłbym tak długo niezdrowego zainteresowania nienawistnym Lordem Cthulhu, gdybym sam nie usłyszał jego wezwania w niespokojnych snach; owego wezwania, które kieruje ludzkie myśli ku plugawemu kultowi i jeszcze bardziej plugawym czynom. Takie sny zaczęły mnie nawiedzać po rozmowie z Zar-thule'em, barbarzyńskim grabieżcą, który zamknięty w najgłębszym lochu Klühn gnił i bełkotał pod wpływem niesamowitego horroru, jaki zobaczył. Zar-thule bowiem postanowił obrabować Dom Cthulhu na zakazanej wyspie Arlyeh, w wyniku czego podczas straszliwej burzy wyspa pogrążyła się w falach oceanu... ale przedtem Zar-thule spojrzął na Cthulhu, którego skarbami były granaty z zielonego śluzu, rubiny z krwi i kamienie księżycowe z szaleństwa!

A kiedy takie sny, wywołane historią Zar-thule'a, zaczęły zatruwać słodkie objęcia Shoosh, Bogini Spokojnych Snów, zrywałem się z posłania dygocąc i przemierzałem kryształowe posadzki moich komnat w pałacu nad Zatoką Klühn. Te przeżycia wystawiły mnie na ciężką

próbę; nawet mnie, Ten Athta, który w wiedzy tajemnej nie ma sobie równych na całej Theem'hdrze.

Udałem się więc na Górę Starszych, gdzie zapaliłem ziele Zha i poprosiłem o radę mego przodka, czarownika Mylakhrona z Tharamoon - który nie żył od tysiąca stu lat - a ten powiedział mi, abym popatrzył na POCZĄTEK i KONIEC, które powinienem znać. I tej samej nocy, w ukrytej krypcie, wypilem gorzki destylat korzenia mandragory, i zapadłem w głęboki sen; jeden z tych dawno zapomnianych snów, z czasów, gdy śniących ludzi jeszcze nie było na ziemi. Poszukując POCZĄTKU, śniłem o mglistej i baśniowej przeszłości.

I zobaczyłem, że Ziemia była gorąca, a gdzieś tam jeszcze płynna, a Gleeth jeszcze się nie narodził i nie pędził chmur wulkanicznych po pradawnym niebie. Potem, przyciągany przez niepojętą dla mnie siłę, znalazłem się w pierwotnej pustce, gdzie ujrzałem szybujące w ciemności kształty, które mogły się narodzić tylko w umyśle obłąkańca. Pierwszym wśród nich był Cthulhu, z twarzą, z której wyrastały macki, a za nim unosili się Yogg-Sothoth, Tsathoggua i wiele innych potworów, podobnych do Cthulhu, lecz nie tak strasznych. Kiedy Cthulhu wymówił imię Azathotha, zabłyśły gwiazdy i cały kosmos radował się jego przybyciem.

Istoty te szybowały przez bezmiar czasu i przestrzeni, a potem wylądowały na dymiącej Ziemi i zbudowały wielkie miasta o niezwyklej architekturze, których dziwne kąty powodowały zamęt w oczach i umyśle, wieże były jak urwiska, a wrota jak potężne gmachy. I tam, w owych okropnych miastach, pod ołowianym niebem, mieszkwały przez wiele eonów. I istoty te, Cthulhu i jego pobratymcy, były wielkimi czarownikami i uknuły nikczemny spisek przeciwko Innym, którzy niegdyś byli ich braćmi. Nie przybyli bowiem na Ziemię z własnej woli, ale umknęli przed Starszymi Bogami, których zasady postępowania złamali w szczególnie odrażający sposób.

Czary, które uprawiali w wielkich, szarych miastach, były tak groźne, że Starsi Bogowie odczuli wstrząsy samego Istnienia i ogarnięci gniewem pośpiesznie przybyli, aby położyć pieczęcie na domach Cthulhu, w których sam Cthulhu i wielu z jego pobratymców zostali uwięzieni za swe grzechy. Jednak inni spośród tych wielkich czarowników, tacy jak Yogg-Sothoth i Yibb-Tstll, uciekli do gwiazd, ale Starsi Bogowie ruszyli za nimi i uwięzili ich tam, gdzie ich dopadli. Kiedy tego dokonali, wielcy i sprawiedliwi Bogowie Eld (tak się bowiem kiedyś nazywali) powrócili tam, skąd przybyli; mijały eony za eonami, a układ gwiazd ulegał nieustannej zmianie, zmierzając nieubłaganie do stanu, gdy Cthulhu zostanie uwolniony...



To właśnie ujrzałem jako POCZĄTEK, o którym mówił mój przodek, Mylakh里昂 z Tharamoon, i obudziwszy się w ukrytej krypcie, zadrzałem i zdumiałem się, że ów nienawistny Lord Cthulhu przetrwał stulecia niezmienny. Wiedziałem bowiem, że rzeczywiście nadal żyje w swym zatopionym mieście, i byłem zdumiony jego nieśmiertelnością. Wtedy przyszło mi na myśl, żeby szczegółowo zbadać sprawę nieśmiertelności Cthulhu, przekonać się, czy rzeczywiście jest nieśmiertelny... I o tym także wspomniał Mylakh里昂, mówiąc, abym popatrzył na POCZĄTEK i KONIEC.

Ostatniej nocy znów napiłem się wywaru z korzenia mandragory i zapadłem w sen, aby odszukać KONIEC. I rzeczywiście znalazłem go...

Na krańcu czasu wszędzie panowała noc, a cały wszechświat był wielkim, pustym grobowcem pozbawionym wszelkiego ruchu. I stałem na dnie martwego morza, i patrzyłem tam, gdzie niegdyś Gleeth ozdabiał niebiosa, ale stary Gleeth już dawno rozpadł się na kawałki, które w postaci pyłu spadły na Ziemię. I zwróciłem zasmucone oczy na wyniosłą, samotną iglicę skalną, która wznosiła się na dnie oceanu.

A ponieważ ciekawość zawsze była przekleństwem czarowników, zacząłem się zastanawiać, dlaczego, skoro to był KONIEC, czas nie przestał istnieć. I zrozumiałem, że czas istnieje jedynie dlatego, że przestrzeń, jego nieodrodna siostra, jeszcze się *nie całkiem* skończyła, bo życie jeszcze *nie całkiem* wygasło. Kiedy narodziła się we mnie ta myśl, rozległo się potężne dudnienie i ziemia zadrzała. Zadrzał cały świat i dno martwego morza popękało w wielu miejscach, tworząc rozpadliny, z których wydobyły się potworne zarodniki Cthulhu!

Teraz wiedziałem, że Cthulhu rzeczywiście jest nieśmiertelny, bo oto w przedśmiertnych drgawkach Ziemi narodził się na nowo! Wielka iglica skalna - tyle tylko zostało z Domu Cthulhu, Arlyeh - zadrzała i rozpadła się na kawałki i moje zdumione oczy spoglądały na grobowiec Cthulhu. Zaraz potem poczułem osobliwy odór, po czym On sam wychynął z grobowca na pogrążony w mroku martwy świat...

Na jego widok wszyscy ci, którzy dotąd byli zamknięci w swych odwiecznych więzieniach, powstali i padli mu do stóp, składając wiernopoddańczy hołd. A Wielki Cthulhu zamrugał oczami i rozejrzał się wokół ze zdumieniem, bo jego ostatni sen trwał przez niekończące się eony i dlatego nie wiedział, że wszechświat jest całkowicie martwy, a czas dobiegł końca.

I gniew Cthulhu był naprawdę wielki! Sięgnął swym umysłem w pustkę i ujrzał spopielone głazy, które niegdyś były gwiazdami. Szukał światła i ciepła w najdalszych zakątkach

wszecłwiata, ale znalazł tylko ciemność i zgniliznę. Szukał życia w wielkich morzach przestrzeni, ale znalazł tylko grobowce na krańcu czasu. I ogarnął go gniew naprawdę potworny!

Wtedy odrzucił do tyłu swą mackowatą głowę i zagrzmiał, wołając imię Azathotha, a jego głos był tak potężny, że wszystkie istoty zebrane u jego stóp czmychnęły z powrotem do swych grobów i... nie wydarzyło się nic! Piasek czasu przesypał się do końca i nawet najpotężniejsze czary straciły swą moc.

A Cthulhu pieklił się i szalał, i złorzeczył, aż w końcu dostrzegł mnie!

Choć śniąc znalazłem się bardzo, bardzo daleko od mego czasu, jednak wyczuł mnie i w jednej chwili zwrócił się w moją stronę. Jego macki wiły się, próbując dosięgnąć mego śniącego ducha. I wtedy - obym był potępiony na wieki! - zanim, wrzeszcząc ze strachu, uciekłem, pędząc korytarzami czasu, i ocknąłem się zlany zimnym potem w ukrytej krypcie, spojrzałem głęboko w demoniczne oczy Cthulhu...

Teraz jest świt i już prawie skończyłem to pisać; wkrótce odłożę moją księgę run, a potem załatwię parę spraw. Przede wszystkim dopilnuję, aby kryształowa kopała mojej wieży została pokryta czarnym lakierem, bo lękam się, że już nie zniosę widoku gwiazd... Tam, gdzie niegdyś migotały w chłodny, lecz przyjacielski sposób, teraz - jak wiem - czai się za nimi niewyobrażalny horror, bo nieubłagane zbliża się czas następnego przebudzenia Cthulhu. Nie mam bowiem wątpliwości, że przed jego ostatnim przebudzeniem, kiedy nadejdzie KONIEC, przebudzi się jeszcze wielokrotnie.

Jeśli myślałem, że udało mi się uciec przed Panem na Arlyeh, kiedy umknąłem przed nim we śnie, byłem w błędzie. Cthulhu był, jest i zawsze będzie. I teraz wiem, że to jest właśnie istota tej wielkiej tajemnicy, która zdumiewała mnie tak długo. Ponieważ Cthulhu jest Panem Snów i teraz mnie zna. Będzie za mną podążał w mych snach przez wszystkie dni mego życia i wiecznie będę słyszał jego wołanie... Aż do samego KOŃCA.