

Lin Carter i Lyon Sprague de Camp
Spotkanie w krypcie

1. Czerwone ślepia

Od dwóch dni wilki szły przez las jego śladem i teraz znów go dogoniły. Oglądając się przez ramię, młodzieniec dostrzegł je włochate, szare cienie kłusowały bezgłośnie wśród czarnych pni, a w zapadającym mroku ich ślepia płonęły jak rozżarzone węgle. Wiedział, że tym razem już nie zdoła odeprzeć ataku. Grube pnie wiekowych drzew wznosiły się wokół, jak milczący żołnierze zakłętej armii, ograniczając widok. Północne stoki wzgórz pokrywały poszarpane, białe łąty śniegu, lecz bulgot tysięcy strumyków zapowiadał rychłe ustąpienie mrozu i nadejście wiosny. Nawet w środku lata był to mroczny, ponury świat, a teraz, w słabnącym ze zbliżaniem się zimy, przyćmionym świetle pochmurnego nieba, wyglądał jeszcze bardziej niegościnnie.

Młodzian biegł pod górę gęsto zadrzewionym zboczem, uciekając już trzeci dzień od chwili, gdy udało mu się zbiec z hyperborejskiej niewoli. Chociaż wolny, młodzieniec znalazł się w samym środku wrogiego królestwa, daleko od rodzinnej Cymmerii. Tak więc umknął na południe, w dziką, górzystą krainę oddzielającą południowe tereny Hyperborei od żywych równin Brythunii i stepów Turanu. Słyszał, że gdzieś na południu leży legendarna Zamora - ziemia czarnowłosych kobiet i wież, zamieszkałych przez tajemnicze pająki. Gdzieś tam stały wspaniałe miasta - stolica państwa, Shadizar, zwana Miastem Łajdaków, Arenjun - Miasto Ztrdziej i Yezud - miasto boga-pająka.

Zdawało mu się, że na południu olbrzymia siła z łatwością przyniesie mu bogactwo i sławę wśród wychowanych w mieści słabeuszy. Skierował się więc ku północnym granicom Brythunii by szukać swego szczęścia, a prócz wystrzępionej, poszarzał tuniki i kawałka łańcucha nie miał nic.

Wilki wpadły na jego ślad. Zazwyczaj nie atakowały ludzi, zimą trwała wyjątkowo długo i wygłodniałe drapieżniki były gotowe na wszystko. Za pierwszym razem, kiedy go dopadły zakręcił łańcuchem z taką furją, że położył trupem jednego szarego napastnika, a drugiemu złamał kręgosłup. Szkaradna posoka pryskała topniejący śnieg. Wygłodzone stado odstało od człowieka ze świszczącym groźnie łańcuchem, by ucztować na trupach swych krewniaków, a młody Conan pomknął na południe. Ale niebawem wilki znów ruszyły jego tropem.

Następnego dnia opadły go o zachodzie słońca, przy zamarzniętej rzece na granicy Brythunii. Walczył z nimi na śliskim lodzie, młóćąc okrwawionym łańcuchem jak cepem, dopóki na śmielszy wilk nie chwycił zębami żelaznych ogniw i nie wyrwał łańcucha ze słabnącej dłoni. Wtedy cienki lód załamał się pod ciężarem walczących i Conan znalazł się w lodowatej wodzie. Krztusząc się i łapiąc gwałtownie oddech zobaczył, że kilku prześladowców wpadło razem z nim. Przez chwilę widział nie opodal na pół pograżonego w wodzie wilka, wściekle skrobiącego przednimi łapami o krawędź przerębli, ale nigdy się nie dowiedział, i zwierzęt zdołało się wydostać, a ile zostało wciągniętych pod lód przez wartki nurt. Dzwoniąc zębami wygramolił się z wody, pozostawiając wyjące stado na drugim brzegu. Półnagi i na wpół zamarznięty umykał całą noc i cały dzień przez porośnięte lasem wzgórz na południe.

Teraz wilki znów go doganiały.

Mroźne górskie powietrze paliło żywym ogniem pracujące jak miechy płuca Conana. Ołowiane nogi poruszały się miarowo bez udziału świadomości. Za każdym krokiem jego obute w sandały stopy zapadały się z cichym chlupnięciem w namokniętą ziemię. Wiedział, że z gołymi rękami nie ma żadnej szansy przeciwko tuzinowi szarych zabójców, ale biegł dalej, nie zatrzymując się. Posępna natura Cymmerianina nie dopuszczała myśli o poddaniu się losowi, nawet w obliczu nieuchronnej śmierci.

Znów zaczął sypać śnieg, duże, mokre płatki opadały ze słabym, lecz dającym się słyszeć szelestem, znacząc wilgotną ziemię i strzeliste świerki miriadami białych plam. Tu i tam z dywanu igieł sterczały wielkie głazy, kraina stawała się coraz bardziej górzysta i skalista. Te głazy były jedyną nadzieją Conana, który zamierzał oprzeć się o skałę i zabezpieczywszy się w ten sposób przed atakiem z tyłu, stanąć do ostatniej walki. Niewielką miał nadzieję na wyjście z życiem z opresji - dobrze znał szybkość i siłę stalowych szczek tych żylastych, stufuntowych ciał - ale lepsza taka szansa niż żadna.

Las rzedniał w miarę jak zbocze stawało się bardziej strome. Conan popędził ku grupie skał wznoszących się na stoku, jak brama jakiegoś zasypanego grodu. W tej samej chwili wilki wypadły z leśnej gęstwiny i pognały za nim, wyjąc jak piekielne demony, triumfujące nad potopioną duszą.

2. Skalne komnaty

Przez biały zamęt sypiącego śniegu młodzieniec dojrzał ziejący czernią otwór między dwoma potężnymi blokami skalnymi i pomknął w tym kierunku. Kiedy dobiegał do wąskiej, ciemnej szczeliny, wilki następowały mu już na pięty - zdawało mu się, że na gołych nogach czuje ich gorące, smrodliwe oddechy. Wcisnął się w otwór w momencie, gdy przodownik stada skoczył na niego. Ociekające śliną kły chwyciły powietrze - Conan był bezpieczny. Ale na jak długo?

Carter Lin - Conan. Spotkanie w krypcie

Schylwszy się, macał dookoła siebie w ciemności, szukając na chropowatej, kamiennej podłodze czegoś, czym mógłby odeprzeć wyjąca hordo. Na zewnątrz słychać było dreptanie łap po świeżym śniegu, skrobanie pazurów o kamień i ciężkie dyszenie zziębniętych tak jak i on wilków. Wygłodniałe, żądne krwi zwierzęta skomlały czując jego zapach, lecz żadne nie próbowało dostać się do środka. I to wydawało się dziwne. Ciemności, panujące w niewielkiej, skalnej komnacie rozpraszało tylko słabe światło wpadające przez otwór wejściowy. Nierówną podłogę pokrywały śmieci naniesione tu w ciągu długich lat przez wiatr, ptaki i zwierzęta - zeschnięte liście, igliwie, suche gałązki, nieco rozsypanych drobnych kości, kamyków i okruchów skały. Nie znalazł niczego, ci mogłoby posłużyć za broń.

Prostując się na całą wysokość swej mierzącej już ponad sześć stóp postaci, młodzian zaczął badać ściany wyciągniętą ręką. Wkrótce znalazł przejście wiodące gdzieś dalej, w smolisty mrok. Macając krawędzie otworu stwierdził, że ma on regularny kształt i odkrył ślady dłuta na kamiennej framudze, układające się w tajemnicze znaki jakiegoś nieznanego pisma. Nieznanego przynajmniej młodemu barbarzyńcy z północy, który nie umiał ani czytać, ani pisać i wręcz pogardzał takimi umiejętnościami, uważając je za objaw zniewieściałości.

Musiał się zgiąć wpół, by przecisnąć się przez niskie drzwi, ale przeszedłszy przez nie mógł znowu stanąć wyprostowany. Zatrzymał się, nasłuchując czujnie. W otaczającej go ciszy i ciemności instynktownie wyczuł czyjąś obecność. Chociaż napięte zmysły nie dostarczały mu żadnych wskazówek, miał dziwne wrażenie, że nie jest sam w komnacie.

Wyężdżając wyćwiczony w leśnej głuszy słuch doszedł do wniosku, że pomieszczenie, w jakim się znalazł, jest o wiele większe od pierwszego. Wokół unosił się zaduch nagromadzonego przez wieki kurzu i nietoperzych odchodów. Ostrożnie stawiając stopy napotykał porozstawiane tu i tam przedmioty i chociaż ich nie widział, wydawały mu się sprzętami wykonanymi przez człowieka.

Zrobił jeden zbyt szybki krok w kierunku ściany, potknął się o coś i kiedy upadł, przedmiot rozleciał się z trzaskiem pod jego ciężarem. Ostra drzazga zarysowała mu skórę, dodając następne zadrapanie do skaleczeń spowodowanych przez świerkowe igły i wilcze kły. Klnąc, podniósł się i pomacał połamane szczątki. To było krzesło, tak zbutwiałe, że drewno kruszyło się w palcach.

Dalsze badania prowadził z większą ostrożnością. Wyciągając ręce natrafił na inny, większy przedmiot, w którym niebawem rozpoznał wojenny rydwan. Szprychy przegnity i koła załamały się, tak że wóz leżał na podłodze wśród fragmentów podwozia i kawałków obręczy. Błądzące palce Conana dotknęły zimnego metalu - najwidoczniej żarzewiałego, żelaznego okucia rydwanu. To nasunęło mu pomysł. Odwrócił się i wyciągając sobie drogę powrócił do przedsonka. Zebrał garść suszu i kilka skalnych odłamków. Ponownie wszedł do komnaty i ułożywszy małą kupkę z chrustu i liści uderzył żelazem o kamień. Po kilku nieudanych próbach z kolejnego kamienia trysnęły jasne iskry. Za chwilę w komnacie płonęło małe ognisko podsycane resztkami połamanego krzesła i drewnianymi kawałkami rydwanu. Teraz mógł odpocząć po straszliwym wyścigu i ogrzać zdrętwiałe członki. Żwawo trzaskające płomienie powstrzymają wciąż kręcące się przed wejściem wilki, które, chociaż zwykle niechętnie rezygnują ze zdobyczy, nie próbowały wtargnąć do ciemnej jaskini. Ciepły, żółty blask ognia tańczył po ścianach z topornie ociosanego kamienia. Conan rozejrzał się wokół. Pomieszczenie miało kształt prostokąta i było znacznie większe niż pierwotnie przypuszczał. Wyniosły strop ginął w głębokim cieniu i zasłonach pajęczyn. Pod ścianami stało kilka krzesel i parę kufrów ze strojami i bronią, których otwarte wieka ukazywały zakurzoną zawartość. W wielkiej, kamiennej komnacie rozciągała się woń śmierci i stęchlizny.

Nagle dreszcz przebiegł Conanowi po plecach - w odległym kącie pomieszczenia, na ogromnym kamiennym tronie siedział nagi olbrzym z obnażonym mieczem na kolanach. W migoczącym blasku płomieni trupia czaszka spoglądała pustymi oczodołami na młodego Cymmerianina. Chude jak patyki kończyny były brązowe i wyschnięte, a ciało na potężnej piersi skurczone i popękane przywarło w strzępach do odsłoniętych żeber. Conan wiedział, że nagi gigant nie żyje od wielu wieków, lecz świadomość tego nie zmniejszała przerażenia młodzieńca. Nieustraszony w starciu z człowiekiem czy zwierzęciem, nie obawiał się bólu i śmierci z rąk wrogów. Jednak jako barbarzyńca z dzikiej Cymmerii lękał się nadprzyrodzonych mocy, demonów i potwornych stworów Odwiecznej Nocy i Chaosu, jakimi jego prymitywny lud wypełniał ciemności za kręgiem obozowych ognisk. Conan wolałby stawić czoła głodnym wilkom niż pozostać tutaj z martwym, spoglądającym na niego ze skalnego tronu zapadniętymi oczodołami, w których drżący odbłask ogniska, ożywiając wyschnięte oblicze trupa, poruszał mroczne cienie.

3. Miecz

Krew zastygła młodzieńcowi w żyłach i włosy zjeżyły mu się na głowie, ale wziął się w garść. Odsyłając w duchu wszystkie przesady do diabła, podszedł na sztywnych nogach do tronu, by przyrzeć się z bliska zmarłemu. Tron - solidny blok szklatego ciemnego kamienia, ociosanego z grubsza na kształt fotela - stał na niskim postumencie. Olbrzym musiał umrzeć siedząc na nim albo został tam posadzony po śmierci. Jeżeli nosił kiedyś jakąś odzież, to już dawno zbutwiała i rozsypała się w proch. Mosiężne zapinki i resztki zbroi nadal leżały u jego stóp. Szyję otaczał naszyjnik z nieoszlifowanych bryłek szlachetnego kruszcu, a na

Carter Lin - Conan. Spotkanie w krypcie

szponiastych dłoniach, ściskających poręcze tronu, błyszcząły złote pierścienie. Zwieńczony rogami hełm z brązu, pokryty teraz zieloną warstwą tłustej śniedzi, chronił wyschniętą czaszkę budzącej grozę postaci. Mimo żelaznych nerwów Conan z trudem zmusił się, by spojrzeć w tę zniszczoną przez czas twarz. Zapadnięte oczy trupa zostawiły dwie czarne jamy, a łuszcząca się skóra wyschniętych warg obnażyła poślizgnięte, wyszczerzone w ponurym uśmiechu zęby.

Kim był zmarły? Starożytnym wojownikiem, wielkim wodzem budzącym strach za życia i czczonym po śmierci? Nikt nie mógł odpowiedzieć na to pytanie. Blisko sto ras wędrowało i władało tym górzystym pograniczem, od czasu kiedy Atlantyda zapadła się w szmaragdowe fale Zachodniego Oceanu osiem tysięcy lat wcześniej. Sądząc po zwieńczonym rogami hełmie, trup mógł być wodzem pierwotnych Vanirów lub Aesirów, albo królem jakiegoś zapomnianego, prymitywnego szczepu Hyborian, od dawna pochłoniętego przez mroki czasu i pogrzebanego przez pył wieków.

Spojrzenie Conana padło na wielki miecz, leżący na kolanach trupa. Była to przerażająca broń - szeroką klingę o blisko metrowej długości wykuto z hartowanej stali - nie z miedzi czy brązu, jak można by się spodziewać ze względu na wiek oręża. Mógł to być pierwszy stalowy brzeszczot wykonany ręką ludzką; cymmeriańskie legendy wspominały o dniach, gdy sieczono się i kłuto czerwonym spiżem, nie znając tajemnicy wyrobu żelaznych przedmiotów. Ten miecz w zamierzchłej przeszłości musiał być świadkiem wielu bitew - mówiła o tym jego szeroka klinga, wciąż ostra, lecz poszczerbiona w licznych miejscach, gdzie z brzękiem spotkała się niegdyś z ostrzami innych mieczy i toporów. Pociemniały ze starości, poplamiony rdzą oręż nadal budził respekt. Cymmerianinowi mocniej zabiło serce - w jego żyłach płynęła krew pokoleń wojowników.

Na Croma, co za miecz! Z taką bronią mógł stawić czoła nie tylko stadu wygłodzonych wilków. Chwytną ręką pożądaną ręką nie dostrzegł ostrzegawczego błysku w ciemnych oczodołach starożytnego wojownika. Conan zważył miecz w rękę. Oręż z Dawnych Wieków wydawał się ciężki jak ołów. Może w przeszłości nosił go jakiś legendarny król-heros, jak Kull Atlantydy - król Valuzji w czasach, nim skryła ją zielona toń... Młodzieniec poczuł jak wzbiera w nim siła, a serce bije szybciej przepelnione dumą posiadania. Zamachnął się. Bogowie, co za broń! Wojownik z takim mieczem jest godzien każdego zaszczytu! Mając taki oręż nawet półnagi młody barbarzyńca z surowej, dzikiej Cymmerii może wywalczyć sobie drogę przez zastępy wrogów i przebrnąwszy przez rzeki posoki zająć poczesne miejsce w panteonie władców!

Stanął z dala od tronu, tnąc i dźgając powietrze ostrą stalą, osuwając się z dotykem zniszczonej przez czas rękocyf. W zadymionym pomieszczeniu rozległ się jedynie świst rozcinanego powietrza, a migoczące światła ogniska odbijały się skrzącymi promieniami od powierzchni ostrza, rzucając małe, złote błyski na kamienne ściany. Z taką bronią nie obawiał się nawet armii wojowników!

Conan nabrał tchu w piersi i wydał dziki okrzyk wojenny swego ludu. Krzyk odbił się grzmącym echem po komnacie pełnej tajemniczych cieni i zestarzałego kurzu. Cymmerianin nie pomyślał, że gromkie wyzwanie rzucone w takim miejscu mogło obudzić nie tylko śpiące nietoperze, lecz również coś, co według wszelkich praw powinno spoczywać w spokoju przez nadchodzące wieki.

Nagle młodzieniec zastął w niedokończonym geście, słysząc dziwny, suchy chrzęst, dobiegający z tej części komnaty, gdzie stał tron. Młody barbarzyńca odwrócił się wolno, spojrzawszy... i serce w nim zamarło, a lodowaty dreszcz strachu przebiegł mu po krzyżu. Wszystkie nocne koszmary i przesądne leki obudziły się w jego duszy, napełniając ją szaleństwem i grozą. Trup ożył.

4. Spotkanie

Powoli, konwulsyjnymi ruchami, trup podniósł się ze swego kamiennego fotela i spojrzawszy na intruza pustymi oczodołami, które zdawały się jarzyć zimnym, nienawistnym spojrzeniem. Dzięki tajemniczej sztuce pradawnych czarnoksiężników, życie wciąż tliło się w wysuszonej mumii starego wodza. Obnażone szczęki rozchyliły się i zamknęły w przerażającej parodii mowy. Conan usłyszał tylko suchy chrzęst, z jakim resztki mięśni i ścięgien tarły o siebie. Ta bezgłośna imitacja mowy przerażała młodzieńca bardziej niż fakt, że martwy ożył i poruszał się.

Szkielet zstąpił z postumentu i zwrócił się ku Cymmerianinowi. Puste oczodoły wypełniły się nagle krwawym blaskiem, gdy ich spojrzenie padło na wielki miecz. Krocząc niezdarnie mumia ruszyła przez komnatę w kierunku Conana, jak uosobienie grozy, jak demon z majaczeń szaleńca, wyciągając kościste szpony, by odebrać swoją własność.

Przejęty zabobonnym lękiem młodzian cofał się krok za krokiem przed zbliżającym się olbrzymem. Płomienie ogniska rzucały na pobliską ścianę czarny, potworny cień szkieletu, drgający na chropowatej skale. Panującą w grobowcu ciszę zakłócał tylko syk ognia, pożerającego resztki drewnianego krzesła, chrzęst wyschniętych mięśni zbliżającego się trupa i ciężki oddech przerażonego, z trudem chwytającego powietrze Conana.

Mumia przyparta intruza do ściany i wyciągnęła drżącą brązową rękę.

Odruchowo, instynktownie, młody barbarzyńca uderzył. Rozległ się świst i z trzaskiem, przypominającym odgłos łamanej gałęzi stalowe ostrze odrąbało wyciągnięte ramię. Odcięta ręka upadła z suchym grzechotem na podłogę nadal zaciskając palce; z kikuta wyschniętego przedramienia nie trysnęła nawet kropla krwi.

Carter Lin - Conan. Spotkanie w krypcie

Straszliwa rana, jaka powaliłaby każdego śmiertelnika, nie powstrzymała trupa, który cofnął okaleczoną rękę i wyciągnął drugą. Oszałały Conan skoczył na napastnika wymierzając zamaszyste, potężne ciosy. Jeden z nich trafił w bok mumii. Pod ostrzem miecza żebra trzasnęły jak gałązki i olbrzym upadł z łoskotem. Młodzieniec stał na środku kamiennej komnaty dysząc ciężko i ściskając wyslizganą rękojeść w spotniałej dłoni patrzył rozszerzonymi oczyma na trupa, który wolno dźwignął się na nogi i wyciągając szponiastą dłoń zbliżał się znowu.

5. Pojedynek

Rozpoczęły się śmiertelne zmagania. Conan uderzał ze wszystkich sił, lecz musiał cofać się krok po kroku przed niepowstrzymanym pochodem wciąż następującego przeciwnika. Nagle mumia gwałtownym ruchem cofnęła ramię przed ciosem i impet wytrącił Cymmerianina z równowagi. Nim ją odzyskał, trup chwycił kościstą ręką za fałdy tuniki i zerwał z niego postrzępioną szatę, zostawiając go nagim prócz sandałów i przepaski na biodrach.

Conan odskoczył i wymierzył potężne uderzenie w głowę monstrum. Mumia znów uchyliła się i ponownie młody barbarzyńca z trudem wywinął się z uścisku. W końcu silny cios trafił w hełm przeciwnika, odcinając jeden z wieńczących go rogów. Następny - i hełm z brzękiem potoczył się po podłodze w kąt komnaty. Kolejne uderzenie spadło na wyschniętą, ohydną czaszkę. Ostrze utkwilo na moment w kości i to prawie zgubiło Conana - czarne pazury sięgnęły jego szyi, rozdierając skórę, gdy gwałtownie wyrwał wbitą broń. Jeszcze raz trafił mumię w żebra i znów ostrze zakleszczyło się w kręgach. I tym razem udało mu się je wyszarpnąć. Wydawało się, że nic nie jest w stanie zatrzymać napastnika. Nie sposób przecież zranić trupa! Szkielet chwiał się, ale ciągle nacierał, nie znając zmęczenia ani słabości, chociaż rany, jakie odniósł, powaliłyby tuzin krzepkich wojowników.

Jak można zabić martwego? - to pytanie tłukło się pod czaszką bliskiego szaleństwa Conana. Zadawał je sobie raz po raz, siekąc i rąbiąc ze wszystkich sił. Serce waliło mu jak młotem, płuca pracowały jak miechy, lecz jego ciosy nie wywierały żadnego wrażenia na milczącym przeciwniku.

Wreszcie barbarzyńca przywołał na pomoc cały swój spryt. Pomyślał, że okulawiona mumia nie będzie mogła go ścigać, wymierzył nagły, zamaszysty cios w kolano trupa. Trzasnęła kość i szkielet upadł, ale w wyschniętej piersi kryła się nadnaturalna moc. Czolgając się po kamiennej podłodze mumia znowu dźwignęła się na nogi i ruszyła do młodzieńca powłócząc okaleczoną kończyną.

Conan uderzył, utracając dolną szczękę, która z grzechotem potoczyła się po komnacie. Trup nawet się nie zatrzymał. W niestrudzonym, miarowym pochodzie wciąż następował na intruza chociaż poniżej płonących niesamowitym blaskiem oczodołów, dolna część czaszki była teraz zaledwie masą białych, potrzaskanych kości. Conan zaczynał żałować, że wilcze stado nie dopadło go, zanim zdążył schronić się w tej przeklętej krypcie, której zmarły przed wiekami mieszkaniec był wciąż żywy i niebezpieczny.

Nagle coś chwyciło go za nogę. Straciwszy równowagę, runął jak długi na nierówną kamienną podłogę, wierzgając wściekle by uwolnić się z uchwytu kościstych palców. Spojrzał i zamarł na chwilę, gdy zobaczył uczeploną jego kostki, odrąbaną dłoń trupa. Wyschnięte szpony wbiły się głęboko w ciało.

Olbrzymia, siejąca grozę i szaleństwo postać pochyliła nad nim swą strzaskaną twarz i z szyderczym grymasem wyciągnęła rękę ku gardłu ofiary.

Conan instynktownie z całej siły kopnął obiema nogami w skurczony brzuch trupa wyrzucając go w powietrze.

Z głośnym trzaskiem olbrzym upadł - prosto w ognisko. Cymmerianin chwycił odciętą rękę, wciąż ściskającą jego kostkę, oderwał ją, skoczył na nogi i cisnął kończynę w ślad za resztą zwłok. Pochylił się, porwał upuszczony w czasie upadku miecz i rzucił się w kierunku ogniska - by stwierdzić, że bitwa zakończona.

Wysuszone przez niezliczone stulecia kości płonęły gwałtownie, jak suchy chrust. Nadnaturalne życie jeszcze nie opuściło trupa - wyprostował się z wysiłkiem i wtedy płomienie ogarnęły cały jego szkielet, przeskakując z kości na kość, zmieniając go w żywą pochodnię. Już prawie udało mu się wygramolić z ognia, gdy nagle okaleczona noga ugięła się pod nim i olbrzym runął z powrotem w ognisko. Płonące ramie uniosło się i opadło jak ułamana gałąź, czaszka potoczyła się między węgle i po kilku chwilach ogień pochłonął mumię zupełnie, pozostawiając jedynie kilka rozżarzonych węgielków i garstkę popiołu.

6. Decyzja

Conan z przeciągłym westchnieniem wypuścił powietrze z płuc i ponownie nabrał tchu. Napięcie opuściło go, pozostawiając w całym ciele uczucie zmęczenia. Wylał zimny pot z czoła i przegładził palcami czarne włosy. Oto wojownik był w końcu naprawdę martwy i wielki miecz należał do zwyczajcy. Jeszcze raz zważył oręż w rękę, ciesząc się jego ciężarem i mocą.

Śmiertelnie utrudzony, zastanowił się nad spędzeniem nocy w krypcie. Na zewnątrz czekały na niego wilki i mróz, a nawet instynktowne wyczucie kierunku nie uchroni go przed zbłądzeniem na obcej ziemi w bezgwiazdną noc. Po krótkim namyśle zdecydował się. Wypełniona dymem komnata śmierdziała już nie tylko stęchlizną, ale także dziwnym, budzącym odrazę odorem spalonego ciała. Pusty tron zdawał się spoglądać

Carter Lin - Conan. Spotkanie w krypcie

szyderczo na młodego Cymmerianina, który wciąż miał to niesamowite wrażenie czyjejś obecności, jakie odniósł, gdy po raz pierwszy wszedł do grobowca. Na myśl o noclegu w tym nawiedzonym miejscu czuł lodowate palce strachu pełzające po plecach.

Nowa broń napełniła go otuchą. Wypiął pierś i ze świstem przeciął ostrzem powietrze. Po chwili wynurzył się z otworu wejściowego, otulony w stare futro, wyjęte z jednej ze skrzyń, trzymając pochodnie w jednej, a miecz w drugiej ręce.

Po wilkach nie było śladu. Spoglądając w górę, Conan zobaczył rozpogadzające się niebo. Przez chwilę wpatrywał się w gwiazdy, błyskające wśród pochmurnego jeszcze nieboskłonu i znów skierował swoje kroki na południe.

przekład : Zbigniew A. Królicki & Robert J. Szmidt
powrót