

ROBERT E. HOWARD

Skarby Gwahlura

WSTĘP

Spośród ogromu literatury fantastycznej szczególnym powodzeniem cieszą się utwory w stylu fantasy, wywodzące swój rodowód od mitów, legend i poematów starożytnych ludów. Wydaje się, że ich popularność spowodowana jest wyraźnym pokrewieństwem ze światem baśni, a także stopniowym spadkiem zainteresowania fantastyką naukową utrzymaną w konwencji "hard", epatującą czytelnika drobiazgowymi, najczęściej quasi-naukowymi opisami zjawisk i technologii. Sprzyjają temu również tendencje eskapistyczne pojawiające się zawsze w okresach kryzysów, oraz wzmagające się rozczarowanie owocami postępu technicznego.

Brak jednoznacznej definicji stylu fantasy sprawia, że część krytyków kategorycznie zaprzecza istnieniu fantastyki baśniowej jako odrębnego podgatunku. Taką opinię wyraża na przykład Stanisław Lem w posłowie do wydanej ostatnio książki Ursuli K. Le Guin "Czarnoksiężnik z archipelagu". Chyląc czoła przed mistrzem uważam jednak, że można wyróżnić dwa podstawowe kryteria odróżniające fantastykę baśniową od reszty gatunku; drobiazgowo opracowane tło pseudohistoryczne, pseudoetnograficzne i pseudogeopolityczne oraz występowanie sił magicznych przy jednoczesnym braku zaawansowanych nauk i technologii. Wielbicieli trylogii J. R. R. Tolkiena z pewnością się ze mną zgodzą.

W Polsce ukazało się niewiele pozycji reprezentujących styl fantasy. Wspomniana już książka Ursuli K. Le Guin razem z jej uprzednio wydanym zbiorem opowiadań pt. "Wszystkie strony świata" oraz trzy dzieła J. R. R. Tolkiena ("Hobbit, czyli tam i z powrotem", "Władca pierścieni", "Rudy Dżil i jego pies" - przy czym ostatnia pozycja nie jest już fantasy sensu stricto) zamykają listę. Paru innych autorów znanych jest polskim czytelnikom z krótkich opowiadań drukowanych w różnych periodykach (np. Andre Norton, Henry Kuttner) i fragmentarycznych wzmianek krytyki. Miesięcznik "Fantastyka" wydał numer poświęcony fantastyce baśniowej. Jak do tej pory jednak nazwiska czołowych przedstawicieli gatunku, począwszy od pionierów - Williama Morrisa, Lorda Dunsana i Erica R. Eddisona, po twórców późniejszych - R. E. Howarda, C. A. Smitha, C. L. Moore, L. S. de Campa i M. Moorcocka, nie są znane ogółowi czytelników w naszym kraju.

Obecnie prezentujemy wielbicielom świata "Miecza i Magii" niezwykle popularnego na Zachodzie bohatera - Conana, stworzonego przez amerykańskiego pisarza R. E. Howarda. Robert Ervin Howard (1906-1936) napisał kilka serii powieści w stylu fantasy, z których najdłuższą i cieszącą się największym powodzeniem jest seria obejmująca opowieści o Conanie. Za życia Howarda opublikowano 18 utworów, których bohaterem był Conan - 8 innych w różnym stopniu zaawansowania odkryto w papierach pisarza po jego śmierci.

Rozpoczynając serię opowiadań o Conanie, Howard skonstruował własną wizję świata, w którym umieścił bohatera, drobiazgowo opracowując tło swych utworów w esej "The Hyborian Age". Pisząc kolejne części sagi, Howard opierał się na wymyślonych przez siebie faktach z żelazną konsekwencją, cechującą, jak twierdził: "każdego dobrego pisarza powieści historycznych". Właśnie te solidne podstawy świata sprawiają, że przygody Conana są wciąż interesującą lekturą - podobnie jak zaliczone do klasyki utwory Tolkiena. Tym, których oburzy zestawienie nazwisk obu pisarzy przypomnę tylko, że "Władca pierścieni" Tolkiena powstał w latach 1936 - 1943, a "Hobbit..." w roku 1937, a więc wtedy, gdy Howard już nie żył.

Akcja opowiadań składających się na sagę o Conanie toczy się na Ziemi około 12 tysięcy lat temu. W tym czasie (wg Howarda) zachodnie części głównego kontynentu Wschodniej Półkuli zajmowały królestwa hyboriańskie, założone 3 tysiące lat wcześniej na ruinach imperium zła - Acheronu przez Hyborian, najeźdźców z północy. Na południe od królestw hyboriańskich leżały kłótlive miasta - państwa Shemu. Za Shemem drzemało starożytne, złowrogie królestwo Stygii; rywal i partner Acheronu w krwawych dniach jego chwały. Jeszcze dalej na południe, za pustyniami i sawannami leżały barbarzyńskie Czarne Królestwa. Na północ od Hyborii ciągnęły się surowe ziemie Cymmerii, Hyperborei, Asgardu i Vanaheim. Na zachodzie, wzdłuż wybrzeży oceanu, zamieszkiwali dzicy Piktowie, a na wschodzie błyszcząły bogate królestwa hyrkaniańskie, z których najpotężniejszym był Turan. Conan był barbarzyńskim awanturnikiem urodzonym w Cymmerii - północnej krainie poszarpanych skał i pustego nieba. Po ojcu kowalu odziedziczył herkulesową siłę i posturę. Już jako piętnastoletni chłopiec bierze udział w pładrowaniu Venarium, aguilońskiego posterunku granicznego. W rok później przyłącza się do oddziału Esirów i zostaje schwytyany przez Hyperborejów podczas grabieżczej wyprawy na ich ziemie. Ucieka z niewoli i wędruje na północ, do królestwa Zamory. Przez kilka lat wiezie tam i w przyległych królestwach Koryncji i Nemedii ryzykowny żywot złodzieja. Nienawykły do cywilizacji i samowolny z natury, wrodzonym sprytem i siłą nadrabia braki w edukacji. Zmęczony głodową egzystencją zaciąga się jako najemnik w szeregi armii Turanu. Przez następne dwa lata odbywa liczne podróże daleko na wschód, do legendarnych ziem Meru i Khitanu. Po wielu perypetiach wynajmuje swoje żołnierskie usługi kolejnym państwom hyboriańskim. Zmuszony do ucieczki z Argos staje się piratem u wybrzeży Kush razem z shemicką kobietą-piratem, Belit. Tam zdobywa sobie imię Amra-Lew. Po utracie Belit Conan znów powraca do żołnierskiego rzemiosła - tym razem w Shemie i przyległych państwach. Później przeżywa przygody wśród wyjętych spod prawa jeźdźców wschodnich stepów, wśród piratów na Morzu Vilayet, wśród górskich szczepów zamieszkujących Góry Himeliańskie na granicach Iranistanu i Vendhyi (znów następny okres żołnierski w Koth i Argos, po którym zostaje najpierw piratem na wyspach Baracha, później kapitanem zingarańskich bukanierów... itd., itd.). Pełna saga o Conanie liczy ponad dwadzieścia tomów i nie sposób w tym miejscu choćby pobieżnie streścić jego burzliwy żywot.

Pirat i wierny żołnierz - hulaka, niezwykły w boju, szlachetny wobec słabszych, wrażliwy na blask złota i kobiece wdzięki, nieustraszony Conan brnie przez potoki krwi zwyciężając ludzi, potwory i podstępnych czarowników, by w końcu zostać królem potężnego państwa - Aguilonii.

Około 500 lat po czasach Conana Wielkiego, większość królestw Ery Hyboriańskiej zmyła fala najazdu barbarzyńców. Przez kilkadziesiąt następnych lat Ziemię zamieszkiwały nieliczne, wędrownie plemiona wiecznie walczących ze sobą koczowniców. Później resztki cywilizacji zostały starte przez ostatni pochód lodowców i potężne wstrząsy tektoniczne. Wtedy właśnie powstało Morze Śródziemne i Morze Północne, wielkie Morze Vilayet zmniejszyło się do rozmiarów dzisiejszego Morza Kaspijskiego, a z fal Atlantyku wynurzyły się rozległe obszary Afryki Zachodniej. Ludzkość stoczyła się do poziomu prymitywnych dzikusów. Po cofnięciu się lodowca cywilizacja znów zaczęła się rozwijać osiągając stan dzisiejszy.

Zapraszam wszystkich do hyboriańskiego świata i życzę przyjemnej lektury!

Skarby Gwahlura

(Jewels of Gwahlur)

I znów Conan obejmuje dowództwo pirackiej karaweli, tym razem na Morzu Vilayet. Niestety, krótko trwa jego pirackie żeglowanie. Udaje się więc do Czarnych Królestw gnany legendą o klejnotach Gwahlura, ukrytych gdzieś w Keshanie. By zdobyć dokładniejsze informacje o mitycznym skarbie, zaciąga się jako najemnik na dworze króla Keshanu.

1. ŚCIEŻKI INTRYGI

Nad dżunglą wznosiły się pionowe ściany skalne - wyniosłe szańce z kamienia lśniącego błękitnie i karmazynowo we wschodzącym słońcu, niknęły daleko, daleko na wschodzie i zachodzie, górując nad falującym, szmaragdowym oceanem liści. Ta gigantyczna palisada o pionowych flankach twardej skały, w której okrucy kwarcu odbijały słoneczny blask, zdawała się być niezdobyta. A jednak pracowicie pnący się ku górze człowiek znajdował się już w połowie drogi na szczyt. Pochodził z rasy górali, przyzwyczajonych do wspinaczki na niedostępne turnie, a także był mężczyzną niezwyklej siły i zręczności. Jego jedynym odzieniem była para krótkich spodni z czerwonego jedwabiu. Sandały miał przywiązane na plecach, razem z mieczem i sztyletem, co zapewniało mu większą swobodę ruchów. Był to człowiek silnie zbudowany, gibki jak pantera, o skórze zbrązowiałej od słońca, z prosto przyciętą czarną grzywą włosów przytrzymywanych na skroniach srebrną opaską. Żelazne mięśnie, sokoli wzrok i pewne nogi dobrze mu służyły przy wspinaczce, na drodze jakby stworzonej do sprawdzenia tych zalet. Sto pięćdziesiąt stóp pod nim falowała dżungla, tyleż powyżej grań wbijała się w niebo poranka.

Mozolił się jak ktoś wiedziony pośpiechem, lecz mimo to musiał poruszać się w złotym tempie. Przywierając do ściany jak mucha, macając na oślep rękami i nogami wyszukiwał wgłębienia i uchwyty w najlepszym razie ryzykowne i czasami dosłownie zawisał na czubkach palców. Mimo to szedł w górę, nieledwie zębami i pazurami walcząc o każdą stopę. Chwilami zatrzymywał się, dając odpocząć obolałym mięśniom i strząsając pot zalewający oczy, odwracał głowę, aby spojrzeć badawczo na rozciągającą się w dole dżunglę, szukając w zielonej przestrzeni śladu ludzkiego życia czy jakiegoś ruchu.

Był już blisko szczytu, gdy dostrzegł, że kilka stóp nad nim w pionowej ścianie skały znajduje się wyłom. W chwilę później dotarł tam - do małej grotki tuż przed krawędzią grani. Wspierając się na łokciach zajrzał do wnętrza i jęknął. Grota była niewielka, zaledwie nieco większa od niszy wyciętej w skale, ale miała mieszkańca.

W małej pieczarze siedziała mumia; brązowa, pomarszczona, ze skrzyżowanymi nogami, rękami założonymi na zapadniętej piersi i pochyloną głową. Niewyprawione rzemienie, które teraz stanowiły zaledwie przegniłe włókna, przytrzymywały kończyny mumii w tej pozycji. Jeżeli postać ta była kiedyś odziana, to wpływ czasu już dawno zamienił jej strój w proch. Jednak wciśnięty między skrzyżowane ramiona a wyschniętą pierś tkwił zwój pergaminu, pożółkły z wiekiem na kolor starej kości słoniowej. Wspinacz sięgnął ramieniem i wyszarpnął rulon. Nie oglądając wpełznął go za pas i podciągnął ciało, aż stanął na skraju grotki. Podskoczył i chwycił w szyję krawędź grani wciągnął się na szczyt niemal jednym skokiem.

Stanął ciężko dysząc i spojrzał przed siebie. Poczuł się tak, jakby zajrzał do wnętrza ogromnej czary o ścianach z granitu. Jej dno pokryte było drzewami i inną bardziej zwartą roślinnością, nigdzie jednak nie osiągającą gęstości porównywalnej z dżunglą rozposcierającą się na zewnątrz. Ściany skalne otaczały dolinę jednolitym pierścieniem. Był to wybrzyk natury chyba nie mający odpowiednika w całym świecie: o wnętrzu jak naturalny amfiteatr, z owalnym skrawkiem leśnej równiny o średnicy trzech czy czterech mil, odcięty od reszty świata i otoczony pierścieniem skał jak palisadą. Jednak mężczyzna na grani nie pograżył się w podziwie nad tym fenomenem topograficznym. Z napiętą uwagą wpatrywał się w wierzchołki drzew rosnących w dole i wydał głębokie westchnienie ulgi, gdy uchwycił błysk marmurowych kopuł wśród migoczącej zieleni. Nie był to więc mit - pod nim leżał słynny i opuszczony pałac Alkmeenonu.

Conan Cymmerianin, niegdyś mieszkaniec Wysp Baracha, Czarnego Wybrzeża i wielu innych krain, gdzie życie toczy się burzliwie, przybył do Królestwa Keshanu zwabiony legendarnym skarbem zaćmiewającym ponoć skarby królów Turanu.

Keshan był barbarzyńskim królestwem leżącym na wschodzie, w głębi kraju Kush, gdzie rozległe pastwiska zlewały się z napływającymi od południa lasami. Lud jego był mieszaniną ras; smagli arystokraci rządili społecznością składającą się głównie z Murzynów, a będący u władzy książęta i arcykapłani utrzymywali, iż wywodzą się z rasy białej rządzącej w mitycznych czasach królestwem, którego stolicą był Alkmeenon. Spreczne legendy próbowały wyjaśnić przyczynę ostatecznego upadku królestwa i opuszczenia miasta przez ocalałych. Równie mgliste były opowieści o Zębach Gwahlura - skarbie Alkmeenonu. Jednakże te owiane mgłą legendy wystarczyły, by przywieść Conana do Keshanu, przez rozległe równiny, góry i pociętą rzekami dżunglę.

Odnalazł Keshan, który sam w sobie był uważany za mityczny przez wiele ludów północy i zachodu, oraz usłyszał dość, by potwierdzić plotki o skarbie zwanym przez ludzi Zębami Gwahlura. Nie zdołał jednak dowiedzieć się miejsca ukrycia skarbu i stanął wobec konieczności wyjaśnienia swojej obecności w Keshanie. Przybysze bez zajęcia nie byli tam mile widziani.

Nie przejął się tym. Z chłodną pewnością siebie zaoferował usługi majestatycznym, przybranym w pióra i podejrzliwym grandom wspaniałego, barbarzyńskiego dworu. Był zawodowym wojownikiem. Przybył do Keshanu (tak powiedział) w poszukiwaniu zajęcia. Za pieniądze mógłby wyćwiczyć armię królestwa i poprowadzić przeciw odwiecznym wrogom - Puntjczykom, których ostatnie sukcesy w polu wywołały wściekłość skorego do gniewu króla Keshanu.

Propozycja ta nie była taką bezczelnością, jaką mogła się wydawać. Sława Conana poprzedziła go nawet w odległym Keshanie; jego czyny jako wodza czarnych korsarzy, tych wilków południowych wybrzeży, uczyniły jego imię znanym, podziwianym i wywołującym strach na ziemiach Czarnych Królestw. Nie wymawiał się od sprawdzianów obmyślonych przez smagłych panów. Nieustające potyczki na granicach dostarczyły Cymmerianinowi mnóstwo sposobności do zademonstrowania zręczności w walce wręcz. Jego dzikie zuchwalstwo wywarło wielkie wrażenie na panach Keshanu, którzy zdali sobie sprawę, że umiejętność dowodzenia nie jest obca Cymmerianinowi. Wszystko zaczęło się układać po jego myśli, jako że pragnął tej jednej, jedynej rzeczy - pracy dającej wymówkę do pozostania w Keshanie wystarczająco długo, aby odnaleźć miejsce ukrycia Zębów Gwahlura. Lecz wkrótce pojawiły się pierwsze przeszkody. Na czele misji dyplomatycznej z Zembabwei przybył do Keshanu Thutmekri.

Stygijczyk Thutmekri - awanturnik i łajdak, którego spryt stał się rekomendacją dla obu królów wielkiego, kupieckiego królestwa leżącego o wiele dni marszu na wschód. Znali się z Cymmerianinem od dawna nie żywiąc do siebie przyjaznych uczuć. Thutmekri uczynił podobną jak on propozycję władcy Keshanu, również dotyczącą podboju Puntu, które to królestwo, nawiasem mówiąc, leżące na wschód od Keshanu, wypędziło kupców Zembabwei i spaliło ich fortece. Jego oferta przeważała nawet prestiż Conana. Stygijczyk ofiarowywał się bowiem najechać na Punt ze wschodu z chmarą czarnych oszczepników, shemickich łuczniczków oraz zbrojnych w miecze najemników, i dopomóc władcy Keshanu w podboju wrogiego królestwa. Dobrodusznym królom Zembabwei pragnęli jedynie monopolu na handel z Keshanem i jego lennikami, oraz jako świadectwa dobrej woli, nieco Zębów Gwahlura. Bynajmniej nie w celach użytkowych, pospieszył wyjaśnić podejrzliwym wodzom Thutmekri; byłyby one umieszczone w świątyni Zembabwei obok przysadzistych, złotych posągów Dagona i Derkety, jak uświęceni goście w najświętszym miejscu królestwa, dla przypieczętowania ugody między Keshanem a Zembabwei. To oświadczenie przywiodło grymas uśmiechu na usta Conana.

Cymmerianin nie próbował mierzyć się sprytem i intrygami z Thutmekrim i jego shemickim partnerem - Zarghebą. Wiedział, że jeżeli Thutmekri wygra w tym przetargu, będzie nalegał na natychmiastowe wypędzenie rywala. Conan mógł zrobić tylko jedno: znaleźć klejnoty, zanim władca Keshanu podejmie decyzję, i uciec z nimi. Był już przekonany, że kamieni nie ukryto w Keshii, królewskim mieście będącym kupą krytych strzechą chat, stłoczonych wokół glinianej ściany otaczającej pałac z błota, kamieni i bambusa.

Kiedy Conan płonął z nerwowej niecierpliwości, najwyższy kapłan Gorulga oznajmił, że zanim zostanie powzięta jakakolwiek decyzja należy się upewnić, jaka jest wola bogów co do proponowanego przymierza z Zembabwei i ofiarowania przedmiotów, od dawna uważanych za święte i nienaruszalne. Należy wysłuchać wyroczni Alkmeenonu.

Była to straszliwa wieść i wywołała nie kończąca się gadaninę zarówno w pałacu jak i w chatach. Od stu z górą lat kapłani nie odwieździ wymarłego miasta. Wyrocznia, mówili ludzie, to księżniczka Yelaya - ostatnia władczyni Alkmeenonu, która zmarła w pełnym kwiecie swej młodości i piękna, a jej ciało cudownym sposobem pozostało nie zmienione przez wieki. W dawnych czasach kapłani odkryli drogę do nawiedzonego miasta i ona nauczyła ich mądrości. Lecz ostatni kapłan, który udał się do wyroczni, był niegodziwcem, próbującym ukraść przedziwne szlifowane klejnoty zwane przez ludzi Zębami Gwahlura. Przeznaczenie jednak dopadło go w opuszczonym pałacu, a jego pomocnicy, którzy uszli z życiem opowiadali tak przerażające historie, że przez następne stulecie nikt nie odważył się zbliżyć do miasta i samej wyroczni.

Gorulga, obecny arcykapłan, przekonany o swej uczciwości oznajmił, że wyruszy jednak z gromadą wyznawców, by wskrzesić starodawny obyczaj. W powszechnym podnieceniu mielono niedyskretnie językami i Conan uchwycił ślad, którego szukał od wielu tygodni - posłyszany szept jednego z niższych kapłanów sprawił, że Cymmerianin wymknął się nocą z Keshii, nim nadszedł świt, a kapłani wyruszyli w drogę. Jadąc najszybciej jak mógł przez noc, dzień i noc, przybył wczesnym rankiem do skał Alkmeenonu, leżące w południowo-zachodnim krańcu królestwa, pośród nie zamieszkanego dzungli będącej tabu dla zwykłych ludzi. Nikt prócz kapłanów nie ośmielał się zbliżyć do nawiedzonej doliny, a od stu lat nawet oni nie wchodzili do Alkmeenonu. Żaden człowiek nie zdołał przebyć tych skalnych ścian, mówiły legendy, i nikt oprócz kapłanów nie znał sekretnej drogi do doliny. Conan nie tracił czasu na szukanie tej drogi. Urwiska odstraszały czarnych ludzi - jeźdźców i mieszkańców równin leśnych nie były niedostępnymi dla człowieka urodzonego wśród surowych wzgórz Cymmerii.

Teraz spoglądał ze szczytu skał na owalną dolinę i zastanawiał się, jaka to zaraza, wojna czy przesąd wywiodły ludzi tej dawnej białej rasy z ich warowni tak, że zmieszali się i zostali wchłonięci przez czarne szczepy, które ich otaczały.

Ta dolina była ich cytadelą. Tutaj stał pałac, w którym mieszkała tylko rodzina królewska i jej dwór. Samo miasto znajdowało się na zewnątrz skalnego pierścienia. Dżungla skrywała jego ruiny zieloną gęstwiną roślinności. We wnętrzu doliny jednak błyszczały wśród listowia kopuły nietkniętych ruin wież królewskiego pałacu Alkmeenonu, który oparł się niszczącemu działaniu czasu.

Conan przerzucił nogę przez grań i zaczął sprawnie schodzić w dół. Wewnętrzne ściany skalne były bardziej poszarpane, nie tak strome. Cymmerianin opuścił się na pokryte murawą dno doliny w czasie niemal o połowę krótszym od tego, jaki był mu potrzebny do wdrapania się na urwisko.

Z dłonią opartą na rękojeści miecza rozejrzał się bacznie wokół. Nie miał wprawdzie powodu, by podejrzewać o kłamstwo ludzi mówiących, że Alkmeenon jest pusty, opuszczony i nawiedzany tylko przez duchy martwej przeszłości, ale podejrzliwość i czujność leżały w naturze Conana. Cisza zdawała się tu być odwieczną; nawet liść nie drgnął na gałęzi. Kiedy pochylił się, by zajrzeć pod drzewa, nie ujrzał nic prócz maszerujących szeregów pni wchodzących w dal, niebieskawy mrok głębokiego lasu. Mimo to szedł czujnie, z obnażonym mieczem w dłoni, niespokojnymi oczyma przeszukując cienie po bokach, stąpając sprężysto, bezgłośnie po murawie.

Dookoła widział wiele śladów dawnej cywilizacji; marmurowe fontanny, ciche i kruszejące stały w kręgach mniejszych drzew o kształtach zbyt symetrycznych, aby były naturalnym zbiegiem okoliczności.

Gęstwiną lasu i krzaków zalała dokładnie zaplanowane gaje, ale ich zarysy dawały się jeszcze zauważyć. Pod drzewami biegły szerokie chodniki, teraz popękane, z trawą wyrastającą ze szczelin. Dojrzał też ściany ze zdobnymi okapami; kratownice wykute w kamieniu, które musiały kiedyś być ścianami pawilonów wypoczynkowych. Przed nim zaś, za drzewami lśniły marmurowe kopuły i w miarę jak się zbliżał, ogrom podtrzymującej je konstrukcji stawał się coraz bardziej widoczny. Przepychając się przez zaslonę oplatających winoroślą gałęzi, dotarł do niemalże otwartej przestrzeni, gdzie krzaki rosły mniej gęste, a drzewa rozstępowały się.

Ujrzał przed sobą szeroki, podparty filarami portyk pałacu. Wchodząc po wielkich marmurowych stopniach zauważył, że budynek zachował się w daleko lepszym stanie niż pomniejsze budowle, które widział wśród krzewów. Grube mury i masywne filary były najwidoczniej zbyt potężne, by skruszeć pod ciosami czasu i żywiołów. Zawisła tu jednak ta sama co w gęstwinie niemalże zaczarowana cisza. Nawet powolne stąpanie obutych w sandały stóp Cymmerianina zdawało się niepokojąco głośne w panującym bezruchu.

Gdzieś w tym pałacu znajdował się wizerunek lub posąg, który w dawnych czasach służył kapłanom Keshanu za wyrocznię. Gdzieś w pałacu - chyba, że niedyskretny kapłan plótł głupstwa - był też ukryty skarb zapomnianych władców Alkmeenonu.

Conan wszedł do szerokiej i wyniosłej sali pełnej kolumn, pomiędzy którymi rozwierały się lukowate otwory po dawno zbutwiałych drzwiach. Minął mroczny przedsionek i na jego drugim końcu przeszedł przez wielkie dwuskrzydłowe drzwi z brązu. Były półotwarte, jakby niedomknięto ich przed wiekami. Znalazł się w rozległej, kopulastej komnacie, która musiała służyć królom Alkmeenonu jako sala posłuchań.

Sala miała kształt ośmiokąta, a wielka kopuła, w jaką zakrzywiały się wyniosły sufit została najwidoczniej zręcznie przedziurawiona, gdyż w komnacie było znacznie jaśniej niż w przedsionku, który do niej prowadził. W odległym końcu wielkiej sali wznosiło się po-

dium, na które wiodły szerokie stopnie z lapis lazuli, a na nich stał masywny fotel ze zdobnymi poręczami i wysokim oparciem, na którym kiedyś bez wątplenia wspierał się złotem przetykany baldachim.

Conan mruknął coś pod nosem i oczy mu zabłyśły. Stał przed nim znany z niezliczonych legend złoty tron Alkmeenonu!

Cymmerianin ocenił jego wagę doświadczonego okiem. Sam tron stanowiłby już fortunę, gdyby tylko zdołał go stąd wytaszczyć. Przepych rozpałał wyobraźnię Conana i sprawił, że Cymmerianin zapłonął z niecierpliwości. Swędziały go palce i już widział, jak zarzuca je w klejnotach opisywanych przez bazarzy na placach targowych Keshii, którzy powtarzali opowieści podawane z ust do ust przez stulecia - o kamieniach, jakich drugich nie ma w świecie; rubinach, szmaragdach, diamentach, opalach, szafirach - całym bogactwie starożytnego świata.

Conan spodziewał się, że znajdzie posąg bogini siedzącej na tronie, lecz skoro go tam nie zobaczył, uznał, że wyrocznie umieszczono w innej części pałacu - o ile oczywiście w ogóle istniał jakiś jej posąg czy wizerunek. Jednak od chwili, gdy zwrócił twarz ku Keshanowi, tak wiele mitów okazało się rzeczywistością, że nie wątpił w znalezienie jakiegoś wizerunku lub bożka.

Za tronem znajdowały się wąskie, łukowate drzwi, które w czasach, gdy Alkmeenon tętnił życiem, były niewątpliwie ukryte za grubymi zasłonami. Conan zajrzał tam i zobaczył, że prowadzą do pustej alkowy, z której wychodzi pod kątem prostym wąski korytarz. Odwrócił się i dostrzegł inne wejście znajdujące się z lewej strony podium. W odróżnieniu od innych to wejście było zaopatrzone w drzwi. I nie były to zwykłe drzwi. Portal wykonano z tego samego metalu co tron, pokryto go także wieloma dziwnymi arabeskami. Pod dotknięciem Conana drzwi otworzyły się tak gładko, jakby miały świeżo naoliwione zawiasy.

Wszedł do środka, przystanął i spojrzał w głąb pomieszczenia. Znajdował się w kwadratowej komnacie o niewielkich wymiarach, której marmurowe ściany wznosiły się ku zdobionemu sufitowi inkrustowanemu złotem. U podstawy i u szczytu ścian biegly złote fryzy; nie było innych drzwi niż te, którymi wszedł. Te szczegóły zauważył mimowolnie, bowiem całą swoją uwagę skupił na postaci leżącej przed nim na postumencie z kości słoniowej.

Spodziewał się posągu, wyrzeźbionego ze zręcznością starożytnej sztuki. Jednak żadna sztuka nie mogła tak wiernie oddać doskonałości leżącej przed nim postaci. Nie był to wizerunek z kamienia, metalu czy kości słoniowej. Było to rzeczywiste ciało kobiety i Conan nie próbował nawet zgadnąć, jaką tajemniczą sztuką starożytnych zachowano je w nietkniętym stanie przez tyle wieków. Odzież, którą nosiła, również była nietknięta przez czas. Na widok tego Conan zachmurzył się, czując podświadomy, dziwny niepokój. Sztuka, dzięki której zachowało się ciało, nie mogła działać na ubiór. Mimo to księżniczka miała na sobie parę złotych napierśników z koncentrycznymi kręgami małych klejnotów, połączane sandały i krótką jedwabną spódniczkę podtrzymywaną paskiem wysadzonym kamieniami. Ani materiał, ani metal nie nosiły śladu zniszczenia.

Yelaya emanowała chłodnym pięknem, nawet po śmierci. Ciało jej było jak alabaster - wiotkie, lecz zmysłowe, a wielki szkarłatny kamień błyszczał na tle ciemnej fali włosów.

Conan stał przez chwilę patrząc na nią, a potem opukał mieczem postument. Przyszła mu na myśl możliwość istnienia schowka zawierającego skarb, lecz postument dawał solidny dźwięk. Odwrócił się i niezdecydowany przemierzał komnatę. Gdzie powinien szukać najpierw? Miał zbyt mało czasu. Kapłan, którego paplaninę z kurtyzaną podsłuchał, twierdził, że skarb jest ukryty w pałacu, ale to oznaczało bardzo rozległy obszar poszukiwań. Conan zastanowił się, czy nie powinien ukryć się i poczekać, aż kapłani przyjdą i ojedą, a potem wznowić poszukiwania. Istniało jednak ryzyko, że wracając do Keshii mogą zabrać kamienie ze sobą. Cymmerianin był przekonany, że Thutmekri przekupił Gorulę.

Znając Thutmekriego, Conan mógł przewidzieć jego plany. Wiedział, że to Thutmekri zaproponował królom Zembabwei podbicie Puntu, co było zaledwie pierwszym krokiem do ich prawdziwego celu - przechwycenia Zębów Gwahlura. Przezorni królowie musieli zażądać dowodu, że skarb naprawdę istnieje, nim zrobią jakiś ruch. Kamienie, jakich Thutmekri zażądał jako rękojmi, byłyby takim dowodem. Przekonani o istnieniu skarbu, królowie Zembabwei ruszyliby. Punt zostałby najechany jednocześnie ze wschodu i zachodu, ale Zembabwejczycy postaraliby się, żeby armie Keshanu wykonały większość roboty. Potem, kiedy zarówno Punt, jak i Keshan będą wyczerpane walką, Zembabwejczycy zgniotą oba narody, ograbią Keshan i siłą zabiorą skarb, nawet jeżeli będą musieli w tym celu zburzyć każdy budynek i torturować każdą żywą istotę w królestwie.

Jednak zawsze istniała druga możliwość; gdyby Thutmekri zdołał położyć ręce na skarbie, typowym dla tego człowieka byłoby oszukać swoich pracodawców, ukraść kamienie dla siebie i zwinąć manatki zostawiając emisariuszom Zembabwei cały kłopot. Conan był przekonany, że zasięganie opinii wyroczni było tylko fortelem mającym sprawić, by król Keshanu przychylił się do próśb Thutmekriego, gdyż ani przez chwilę nie wątpił, że Gorulga jest równie chytrym łajdakiem jak cała reszta zamieszanych w ten wielki szwindel. Conan nie próbował porozumieć się z arcykapłanem; nie mógł zaproponować wyższej łapówki, a gdyby próbował, oznaczałoby to odkrycie wszystkich swoich kart Stygijczykowi. Goruiga wydałby Cymmerianina i za jednym zamachem upewniając lud o swej uczciwości, pozbyłby się rywala Thutmekriego. Conan zastanawiał się, jak Thutmekri przekupił kapłana i co mógł zaproponować człowiekowi, który miał w rękach największy ze skarbów. W każdym razie był pewny, że wyrocznia orzeknie, iż wolą bogów jest, by Keshan spełnił życzenia Thutmekriego, a także doda kilka szczegółowych wskazówek dotyczących jego, Conana, osoby. Zbyt gorąco byłoby potem Conanowi w Keshii, zresztą odjeżdżając ostatniej nocy nie miał wcale zamiaru tam wracać.

Komnata wyroczni nie dostarczyła mu żadnej wskazówki. Ruszył do wielkiej sali posłuchań i chwycił za tron. Był ciężki, ale zdołał go odchylić. Marmurowa płyta pod nim była jednolita. Ponownie wszedł do alkowy. Uczepił się myśli o sekretnej krypcie w pobliżu wyroczni. Zaczął starannie opukiwać ściany i wreszcie, w miejscu leżącym naprzeciw wąskiego korytarza, odpowiedział mu pusty dźwięk. Patrząc z bliska zauważył, że w tym miejscu szpary między sąsiednimi blokami są szersze niż zwykle. Włożył czubek sztyletu i nacisnął.

Blok odchylił się cicho, odsłaniając niszę w ścianie i nic więcej. Zaklął z pasją. Otwór był pusty i nie wyglądał jakby kiedykolwiek służył za miejsce ukrycia skarbu. Zaglądając do środka ujrzał system małych otworów w ścianie, mniej więcej na poziomie ludzkiej twarzy. Zerknął przez nie i mruknął coś ze zrozumieniem. Ściana oddzielała alkowę od komnaty z wyrocznią. Od strony komnaty otwory były niewidoczne. Conan uśmiechnął się. To wyjaśniało tajemnicę wyroczni, chociaż było mniej subtelne niż się spodziewał. Gorulga umieściłby w tej niszy jakiegoś zaufanego sługę lub sam osobiście przemówiłby przez otwory i łatwowierni czarnoskórzy wyznawcy uznaliby to za prawdziwy głos Yelayi.

Nagie Cymmerianin przypomniał sobie o czymś. Wydobył zwój pergaminu zabrany mumii i rozwinął go ostrożnie - zwój wyglądał tak, jakby za chwilę miał się rozpaść na kawałki ze starości. Barbarzyńca zachmurzył się nad wyblakłymi znakami pokrywającymi pergamin. W swoich włóczęgach po świecie wielki awanturnik nabył wiele, powierzchownej co prawda, wiedzy, a szczególnie umie-

jętności czytania i mówienia w wielu obcych językach. Wielu uczonych mędrców byłoby zdumionych zdolnościami językowymi Conana, gdyż doświadczył on wielu przygód, w których znajomość obcego języka stanowiła różnicę między życiem a śmiercią.

Znaki były zagadkowe; znajome i niezrozumiałe jednocześnie. Wreszcie znalazł przyczynę. To były znaki pradawnego języka Pelishtów, w wielu szczegółach różniące się od obecnego, znanego mu, a który trzysta lat temu uległ zmianom, gdy Pelishci zostali podbici przez szczepy koczowniców. Stary, pozbawiony naleciałości, język rękopisu zbił go z tropu. Wyłowił powtarzający się zwrot, w którym rozpoznał słowo: Bit-Yakin. Uznał, że było to imię piszącego.

Zmarszczył brwi i nieświadomie poruszał wargami zmagając się z trudnym zadaniem, lecz przebrnął przez manuskrypt, choć znacznej jego części nie zdołał przetłumaczyć i niewiele zrozumiał z reszty. Przyjął jednak, że autor, tajemniczy Bit-Yakin, przybył z daleka ze swymi sługami i dostał się do doliny Alkmeenonu. Następna, spora część tekstu nie miała dla Conana sensu, usiana nieznanymi zwrotami i znakami. O ile mógł zrozumieć, chodziło o upływ długiego okresu czasu. Imię Yelayi powtarzało się często, a pod koniec rękopisu stało się jasne, że Bit-Yakin wiedział o swej rychłej śmierci. Z lekkim wzdrygnięciem Conan uświadomił sobie, że mumia w grocie musiała być szczątkami autora manuskryptu, tajemniczego Pelishti - Bit-Yakina. Umarł, tak jak przepowiadał i najwidoczniej jego słudzy umieścili ciało pana w tej otwartej krypcie na stromej ścianie skalnej, zgodnie z przedśmiertnymi wskazówkami.

Dziwne było tylko to, że o Bit-Yakinie nie wspominały żadne legendy. Niewątpliwie przybył do doliny, kiedy była już opuszczona przez pierwotnych mieszkańców - tak głosił rękopis - ale zadziwiającym było, że kapłani przychodzący w dawnych dniach, by wysłuchać wyroczni, nie widzieli tego człowieka lub jego sług. Conan był pewny, że mumia i pergamin liczyły więcej niż sto lat. Bit-Yakin zamieszkiwał w pałacu w czasach, gdy kapłani przychodzili pokłonić się martwej Yelayi. A jednak legendy milczały o tym, mówiąc tylko o opuszczonym mieście umarłych.

Dlaczego zamieszkiwał w tym ponurym miejscu i ku jakiemu nieznanemu przeznaczeniu wyruszyli jego słudzy pochowawszy ciało pana?

Conan wzruszył ramionami, wepchnął rękopis z powrotem za pas i zeszytniał nagle, a ciarki przebiegły mu po grzbiecie. W sennej ciszy pałacu niespodziewanie rozległ się głęboki, niepokojący dźwięk wielkiego gongu!

Przyczajony jak wielki kot, Cymmerianin odwrócił się ściskając w dłoni obnażony miecz i spojrzął w wąski korytarz, z którego zdawał się dobiegać niepokojący dźwięk. Czyżby przybyli kapłani Keshii? Wiedział, że to nieprawdopodobne; nie mieli dość czasu na dotarcie do doliny. Jednak gong był bezsprzecznym świadectwem ludzkiej obecności.

W zasadzie Conan był zwolennikiem prostych rozwiązań. Odrobinę subtelności, jaką posiadał, nabył stykając się z bardziej przebiegłymi umysłami i zaskoczony znieacka jakimś nieoczekiwanym wydarzeniem reagował zgodnie ze swą naturą. Teraz więc, zamiast ukryć się lub oddalić cicho w przeciwną stronę, jak zrobiłby to przeciętny człowiek, pobiegł korytarzem w kierunku, z którego dochodził dźwięk. Sandały Cymmerianina nie czyniły więcej hałasu niż stąpanie pantery, jego oczy zwiężyły się w szparki, a usta wykrzywił dziki grymas. Niespodziewany dźwięk przepoił go chwilowym lękiem, a barbarzyńca zawsze łatwo wpadał w prymitywny szal wściekłości wywołany zagrożeniem. Właśnie wypadł zza zakrętu korytarza na mały dziedziniec, gdy coś błyszczącego w słońcu przykuło jego wzrok. Był to gong; wielki, złoty dysk zawieszony na złotym ramieniu wystającym z kruszejącego muru. Spiżowy młotek leżał w pobliżu, lecz nikogo nie było widać ani słysać. Otaczające dziedziniec łukowate wejścia ziały pustką. Conan przyczaił się w drzwiach przez - jak mu się wydawało - długą chwilę.

Ani dźwięku, ani ruchu.

Jego cierpliwość wyczerpała się w końcu; skradł się dookoła dziedzińca zaglądając w łukowate przejścia, gotowy odskoczyć błyskawicznie lub uderzyć w prawo czy lewo, jak kobra. Dotarł do gongu i zajrzał w najbliższe drzwi. Zobaczył tylko mroczną, zaśmiecconą gruzem komnatę. Wypolerowane, marmurowe płyty wokół gongu nie nosiły śladu stóp, ale czuł jakiś zapach w powietrzu - słaby odór, którego nie mógł rozpoznać; nozdrza rozdymały mu się jak dzikiemu zwierzęciu, gdy mozolił się, by tę woń określić.

Conan ruszył ku drzwiom i ... wyglądające na solidne, marmurowe płyty rozpekły się pod jego stopami i zapadły z przerażającą gwałtownością. Wpadając zdążył jeszcze rozrzucić szeroko ramiona i uchwycić brzegi zięjącego pod nim otworu. Krawędzie rozkruszyły się jednak pod czepiającymi się ich palcami.

Cymmerianin runął w dół, w kompletną ciemność, a lodowata, czarna woda wzięła go w swe objęcia i porwała z zapierającą dech szymbkością.

2. PRZEBUDZENIE BOGINI

Z początku Conan nie próbował walczyć z unoszącym go przez ciemność prądem. Utrzymywał się na powierzchni trzymając w zębach miecz, którego nie postradał nawet w czasie upadku, i nie próbował zgadnąć, jaki czeka go los. Nagle w otaczającym go mroku błysnął promień światła. Ujrzał rozkołysaną, czarną kipieli, wrzącą tak, jakby wzburzał ją jakiś potwór głębin i zobaczył, że pionowe, kamienne ściany kanału łączą się nad nim w niskie sklepienie. Po obu stronach tuż pod sufitem biegł wąski występ, ale był o wiele za wysoko, by mógł go dosięgnąć. W jednym miejscu sufit miał wyrwę, prawdopodobnie zawalił się, i przez ten właśnie otwór sączyło się światło. Poza tą niewielką, jasną plamą panowała zupełna ciemność i panika ogarnęła Conana, gdy pojął, że zostanie uniesiony dalej, znów w niezgłębiony mrok. Wtedy zobaczył coś jeszcze: mosiężne drabinki opuszczające się w regularnych odstępach z półek do powierzchni wody -właśnie zbliżał się do jednej z nich. Natychmiast popłynął w jej kierunku, walcząc z prądem trzymającym go na środku nurtu. Miał uczucie, że przytrzymuje go mnóstwo żywych, małych rąk, lecz z desperacką siłą mocując się z rwącymi falami przybliżał się do brzegu, walcząc zaciekle o każdy cal. Wreszcie dotarł do drabinki, uczeplił się kuczowo ostatniego szczebla i zawisł na niej bez tchu.

W chwilę później wygramolił się z wodnej kipieli niechętnie powierzając swój ciężar wątlwym szczeblom. Wykrzywiały się i zginały, lecz wytrzymały; wdrapał się po nich na wąski występ biegnący wzdłuż ściany i odległy ledwie na wysokość człowieka od wygiętego sklepienia. Rosły Cymmerianin musiał schylić głowę, gdy wstał. Na wprost szczytu drabinki ujrzał ciężkie drzwi z brązu, które jednak mimo jego wysiłków nie ustąpiły. Spływając krwią włożył miecz do pochwy - ostrze przecięło mu wargi podczas zacieklej walki z rzeką - i zwrócił swoją uwagę ku dziurawemu sklepieniu.

Zdołał sięgnąć rękami otworu i uchwycić jego krawędzie, a ostrożne badanie upewniło go, że kamień wytrzyma ciężar. W chwilę później podciągnął się przez otwór i znalazł w obszernej, zupełnie zrujnowanej komnacie. Większość sufitu zarwała się, tak samo jak spora część podłogi stanowiącej sklepienie podziemnego kanału. Spękane przejścia otwierały drogę do innych sal i korytarzy. Conan

był przekonany, że wciąż znajduje się w pałacu. Zastanawiał się z niepokojem, jak wiele komnat w tym pałacu stoi nad podziemną rzeką i kiedy stare płyty lub kafle znów ustąpią mu pod nogami, strącając z powrotem w wodę, z której dopiero co się wydostał. Zastanawiał się również, w jakim stopniu ten upadek był zbiegiem okoliczności. Czy zmurszałe płyty przypadkiem załamały się pod jego ciężarem, czy też przyczyna była bardziej złowieszczą! Jednego przynajmniej był pewien; nie był jedyną żywą istotą w pałacu. Gong nie zabrzmiał sam z siebie, obojętnie czy jego dźwięk miał zwabić go w śmiertelną pułapkę, czy nie. Cisza w pałacu wydała mu się nagle złowroga, brzemienne czającą się groźbą.

Czy nie mógł to być ktoś przybyły w takim samym jak i on celu? Nagle przyszedł mu na myśl tajemniczy Bit-Yakin. Może ten człowiek znalazł Zęby Gwahlura podczas długiego pobytu w Alkmeenonie, a jego słudzy odchodząc zabrali je ze sobą? Myśl, że być może uganiana się za błędnym ognikiem rozwścieczyła Cymmerianina.

Ruszył pospiesznie wybierając korytarz, który, jak sądził, wiódł z powrotem do tej części pałacu, gdzie spoczywa Yelaya, ostrożnie stawiając przy tym nogi na myśl o rozfalowanej, kipiącej gdzieś pod stopami czarnej rzece.

Jego myśli ponownie zwróciły się ku komnacie wyroczeni i jej tajemniczej mieszkance. Gdzieś w pobliżu musiał być klucz do tajemnicy skarbu, o ile klejnoty nadal pozostawały w tym samym miejscu, w którym ukryto je przed wiekami.

Wielki pałac leżał pogrążony w odwiecznej ciszy zakłócaney jedynie szybkim stukotem sandałów Conana. Komnaty i korytarze, które mijał, były zrujnowane, ale w miarę jak kroczył, ślady zniszczenia stawały się mniej widoczne. Przelotnie zastanowił się, jakiemu celowi służyły drabinki schodzące z występów nad podziemną rzeką, ale zbył tę myśl wzruszeniem ramion. Mało go interesowały nie przynoszące korzyści rozważania nad dziwnymi problemami starożytnych. Właśnie zaczynał się zastanawiać, jak daleko może być jeszcze do komnaty wyroczeni, gdy korytarz wyprowadził go z powrotem do wielkiej sali tronowej. Zdecydował, że szukanie skarbu błądząc bezcelowo po pałacu nie ma sensu. Powinien się gdzieś ukryć, zaczekać aż przybędą kapłani Keshanu i kiedy już odprawia całą farsę z zasięgnięciem rady wyroczeni, podążyć za nimi do miejsca ukrycia klejnotów, do którego - był przekonany - pójdą. Może wezmą ze sobą tylko kilka kamieni. On zadowolony się resztą.

Wiedziony niezdrową fascynacją, ponownie wszedł do komnaty wyroczeni i jeszcze raz spojrzął na nieruchomą postać księżniczki. Jej mroźne piękno urzekło go. Jaką przedziwną tajemnicę kryła ta pięknie ukształtowana postać?

Drgnął gwałtownie i wciągnął powietrze przez zęby. Włosy zjeżyły mu się na głowie. Ciało bogini nadal leżało tak, jak je uprzednio widział; ciche, nieruchome, w wysadzanych napierśnikach ze złota, jedwabnej spódnicy i pończacanych sandałach. Jednak teraz nastąpiła w nim delikatna zmiana. Smukłe kończyny nie były sztywne, policzki miała brzoskwiniowo świeże, a wargi czerwone.

Ogarnięty lękiem Conan z przekleństwem wyszarpnął miecz.

- Na Croma! Ona żyje!

Na jego słowa uniosły się długie, ciemne rzęsy; niezgłębione, ciemne, lśniące tajemniczo oczy otwarły się i spojrzały na niego. Patrzył w nie zmrożony i milczący.

Usiadła z gibką łatwością, nadal wiążąc jego spojrzenie. Oblizła suche wargi i odnalazł głos.

- Jesteś... Jesteś Yelaya? - wyjąkał.

- Jestem Yelaya! - głęboki i melodyjny głos nappełnił go nowym zdziwieniem. - Nie lękaj się. Nie uczynię ci krzywdy, jeśli usłuchasz mego rozkazu.

- Jak martwa kobieta może wrócić do życia po tylu wiekach? - dopytywał się, nie wierząc własnym zmysłom. W jego oczach jawił się dziwny błysk.

Uniosła ramiona w mistycznym geście.

- Jestem boginią. Tysiąc lat temu spadło na mnie przekleństwo potężniejszych bogów, bogów ciemności żyjących poza granicami światła. Umarłam jako istota śmiertelna - jako bogini nie umrę nigdy. Spoczywam tu, od tak wielu wieków, by budzić się co dzień po zachodzie słońca i królować na mym dworze jak ongiś, wśród widm przywiezionych z cieni przeszłości. Człowieku, jeśli nie chcesz ujrzyć tego, co na zawsze zniszczyłoby twoją duszę - oddal się stąd szybko! Nakazuję ci! Idź!

Głos stał się władczy, a drobne ramię uniosło się wskazującym gestem.

Conan, z oczami jak płonące szparki, wolno schował miecz do pochwy, ale nie posłuchał jej rozkazu. Podeszedł bliżej, jakby wiedziony potężnym nakazem - i bez najlżejszego ostrzeżenia pochwyił ją w niedźwiedzi uścisk. Wrzasnęła wcale nie jak bogini, gdy z odgłosem rozrywanego jedwabiu, jednym bezlitosnym szarpnięciem zdarł z niej spódniczkę.

- Bogini! Ha! - parsknął ze złością i wzgardą, nie zwracając uwagi na gorączkowe próby uwolnienia się, jakie podejmowała dziewczyna. - Myślałam, że to dziwne, by księżniczka Alkmeenonu przemawiała z korynckim akcentem! Jak tylko zebrałam myśli przypomniałam sobie, że gdzieś cię widziałem! Jesteś Muriela, koryncka tancerka Zargheby. Dowodzi tego znamię w kształcie półksiężyca, które nosisz na biodrze. Widziałem je kiedyś, gdy Zargheba cię chłostał. Bogini! Ha! - ze wzgardą i głośnym plaśnięciem klepnął zdradliwe biodro i dziewczyna zaskomliła żałośnie.

Cała władczość opuściła ją. Nie była już tajemniczą postacią z przeszłości, lecz przerażoną i pokorną tancerką, jaką można kupić na prawie każdym shemickim targowisku. Żałośnie szlochała w głos. Conan spoglądał na nią z tryumfem i złością.

- Bogini! Ha! To ty byłaś jedną z tych zawołanych kobiet, które Zargheba przywiózł ze sobą do Keshii. Czy sądziłaś, że zdołasz mnie oszukać, ty mała idiotko? Widziałem cię rok temu w Akbitanie z tym wieprzem, Zargheba, a wiesz, że ja nie zapominam twarzy ani kobiecych sylwetek. Myślę, że ...

Wijąc się w uścisku zarzuciła mu swe drobne ramiona na potężny kark, oddając się przerażeniu; lzy spływały jej po policzkach, a w trzęsącym nią szlochu brzmiała nuta hysterii.

- Och, proszę, nie rób mi krzywdy! Nie! Musiałam to zrobić! Zargheba przyprowadził mnie tu, żebym udawała wyrocznię!

- Cóż to, świętokradcze małe ladaco! - zagrmiał Conan. - Czy nie obawiasz się bogów? Na Croma! Czy już nigdzie nie ma uczciwości?

- Och, proszę! - błagała, drżąc w skrajnym przerażeniu. - Nie mogłam nie usłuchać Zargheby. Och, co ja zrobię? Będę przeklęta przez tych pogańskich bogów!

- Jak myślisz, co zrobią z tobą kapłani, jeżeli się zorientują, że jesteś oszustką? - dociekał.

Na tę myśl nogi odmówiły jej posłuszeństwa i osunęła się jak trzęsące się nieszczęście, chwytając Conana za kolana; mieszając bezładne błaganie o litość i obronę z żałosnymi zapewnieniami o swojej niewinności i braku złych intencji. Zmiana, w porównaniu z pozą starożytną księżniczki była nagła, ale nie zdumiewająca. Strach, który przedtem dodał jej siłę, teraz rozstroił ją zupełnie.

- Gdzie jest Zargheba? - dopytywał się Cymmerianin. - Przestań lamentować do diabła i odpowiadaj!

- Na zewnątrz pałacu - skamlała - patrzy, czy nadchodzą kapłani.
- Ilu ma ludzi?
- Nikogo. Przyszliśmy sami.
- Ha! - zabrzmiało, jak pełen zadowolenia pomruk polującego lwa - Musieliście opuścić Keshię kilka godzin po mnie. Wspinaliście się na skały?

Potrząsnęła przecząco głową, zbyt zapłakana, by mówić składnie. Z niecierpliwym przekleństwem pochwycił jej szczupłe ramiona i trząsnął nią, aż zaparło jej dech.

- Przestań beczeć i odpowiadaj! Jak dostaliście się do doliny?
- Zargheba znał sekretne przejście - odparła bez tchu.
- Kapłan Gawrunga zdradził je, jemu i Thutmekriemu. Po południowej stronie doliny jest spora sadzawka u stóp skał. Pod powierzchnią wody jest niewidoczne dla niewtajemniczonych wejście do jaskini. Zanurkowaliśmy pod wodę i weszliśmy. Jaskinia szybko wznosi się powyżej poziomu wody i prowadzi przez skały. Wyjście po tej stronie maskuje gąszcz.
- A ja wspiąłem się na skały po wschodniej stronie - wymamrotał - no i co dalej?
- Dotarliśmy do pałacu i Zargheba poszedł szukać komnaty wyroczni, a ja pozostałam ukryta w zaroślach. Sądzę, że niezupełnie wierzył Gawrundze. Kiedy odszedł, wydawało mi się, że słyszę dźwięk gongu, ale nie byłam pewna. Później Zargheba wrócił, zabrał mnie do pałacu i przyprowadził do komnaty, w której bogini Yelaya leżała na postumencie. Rozebrał ciało i ubrał mnie w jej odzienie i ozdoby. Potem odszedł ukryć ciało i wypatrywać kapłanów. Bałam się. Kiedy wszedłeś, chciałam skoczyć i prosić cię, byś zabrał mnie stąd, ale obawiałam się Zargheby. Kiedy odkryłeś, że jestem żywa, myślałam, że zdołam cię odstraszyć.

- Co miałaś powiedzieć jako wyrocznia? - zapytał.
- Miałam kazać kapłanom, by wzięli Zęby Gwahlura i dali kilka z nich Thutmekriemu jako rękojmię, tak jak chciał, a resztę umieścili w pałacu w Keshii. Miałam im powiedzieć, że straszliwy los grozi Keshanowi, jeżeli nie zgodzi się na propozycję Thutmekriego. Och, tak, miałam im też powiedzieć, że masz być niezwłocznie obdarty żywcem ze skóry.

- Thutmekri chciał, by skarb był w miejscu, gdzie on lub Zembabweiczycy mogą łatwo położyć na nim ręce - mruknął Conan, nie zwracając uwagi na dotyczącą go wzmiankę. - Jeszcze wyrwę mu wątrobę... Gorulga oczywiście też uczestniczy w tym szachrajstwie?

- Nie. On wierzy w swoich bogów i jest nieprzekupny. Nic o tym nie wie. Posłucha wyroczni. To był plan Thutmekriego. Wiedząc, że Keshanijczycy zasięgną rady wyroczni, kazał Zarghebie przywieźć mnie razem z misją z Zembabwei, szczerze zawołowaną i odosobnioną.

- O, niech to diabli! - wymruczał Conan - Kapłan, który naprawdę wierzy w swoją wyrocznię i jest nieprzekupny. Na Croma! Zastanawiam się, czy to Zargheba uderzył w gong. Czy on wiedział, że tu jestem? Czy mógł wiedzieć o tych zmurszałych płytach? Gdzie on teraz jest, dziewczyno? - zapytał.

- Ukrył się w gęstwinie krzewów lotosu, przy starodawnej drodze wiodącej od ścian skalnych na południu do pałacu - odpowiedziała.

- Och, Conanie, miej dla mnie litość! - wznowiła usilne błagania. - Boję się tego złowrogiego, prastarego miejsca. Jestem pewna, że słyszałam wokół siebie ciche, skradające się kroki - och, Conanie, zabierz mnie ze sobą! Zargheba zabije mnie, kiedy już się mną posłuży - wiem o tym! Kapłani również zabiją mnie, jeżeli odkryją moje oszustwa. To diabeł! Kupił mnie od handlarza niewolników, który wykrał mnie z karawany zdążającej przez południowy Koth. Zrobił mnie narzędziem swoich intryg. Zabierz mnie od niego! Nie możesz być tak okrutny jak on. Nie pozwól, by mnie tu zabił! Proszę! Proszę! - klęczała obejmując nogi Conana, z uniesioną ku niemu piękną, oblaną łzami twarzą, z ciemnymi, jedwabistymi włosami rozsypanymi w nieładzie na białych ramionach. Conan podniósł ją i posadził sobie na kolanie.

- Posłuchaj. Obronię cię przed Zargheba. Kapłani nie dowiedzą się o waszej perfidii - ale musisz zrobić tak, jak ci powiem.

Wyjąkała obietnice absolutnego posłuszeństwa, ściskając jego żyłasty kark, tak jakby w tym kontakcie szukała bezpieczeństwa.

- Dobrze. Gdy nadejdą kapłani odegrasz rolę Yelayi, tak jak zaplanował Zargheba - będzie ciemno i przy świetle świec nigdy nie zauważą różnicy. Powiesz do nich tak: Wolą bogów jest, aby Stygijczyka i jego shemickie psy wypędzono z Keshanu. To złodzieje i zdrajcy spiskujący, by obrabować bogów. Niechaj Zęby Gwahlura będą oddane w opiekę generałowi Conanowi. Niech on, ulubieniec bogów, poprowadzi armie Keshanu.

Drżąca, z rozpaczą na twarzy, zgodziła się.

- A Zargheba? - zawołała - Zabije mnie!

- Nie przejmuj się Zargheba - mruknął - zajmę się tym psem. Zrób jak mówię. No, ułóż znów swoje włosy. Rozsypały ci się po ramionach. I kamień z nich wypadł - sam umieścił wielki błyszczący kamień na miejscu, kiwając głową z aprobatą.

- Ten jeden jest wart czeredy niewolników. Załóż z powrotem spódniczkę. Jest rozdarta na boku, ale kapłani nigdy tego nie zauważą. Wytrzymaj twarz. Bogini nie płacze jak chłostana uczennica. Na Croma, ty naprawdę wyglądasz jak Yelaya; twarz, włosy, figura i wszystko! Jeżeli przed kapłanami odegrasz boginię tak dobrze jak przede mną, to oszukasz ich z łatwością.

- Spróbuję - zadygotała.

- Idę poszukać Zargheby.

Na te słowa znów wpadła w panikę. - Nie! Nie zostawiaj mnie samej! To miejsce jest nawiedzone!

- Nikt tu nie robi ci krzywdy - zapewnił ją niecierpliwie. - Nikt oprócz Zargheby, a ja go odzyskam. Wrócę szybko! Będę czuwał w pobliżu podczas ceremonii, na wypadek gdyby coś poszło nie po naszej myśli, jeśli jednak zagrasz odpowiednio swoją rolę, wszystko pójdzie dobrze.

Obrócił się i pospiesznie wyszedł z komnaty wyroczni pozostawiając bezgranicznie nieszczęśliwą Murielę. Zapadł zmierzch. Wielkie sale i przedsionki były mroczne i pełne cieni; miedziane fryzy błyszczały słabo w półmroku. Conan kroczył cicho jak zjawa przez wielkie sale mając uczucie, że obserwują go niewidzialne duchy przeszłości. Nic dziwnego, że dziewczyna była zdenerwowana. Z obnażonym mieczem w dłoni skradał się cicho jak pantera po marmurowych stopniach. Cisza zawładnęła doliną, a w górze, nad granicą mrugały gwiazdy. Jeżeli kapłani z Keshii przybyli do doliny, nie zdradzał tego żaden dźwięk, żaden ruch w gęstwinie.

Po chwili Cymmerianin dotarł do pradawnej alei o popękany bruku, ciągnącej się na południe, zagubionej wśród skłębionej masy gałęzi i gęsto ulistwionych krzewów. Podążył nią zachowując czujność, trzymając się skraju, gdzie gąszcz dawał głęboki cień, aż zobaczył przed sobą majaczącą w mroku kępę drzew lotosu niezwyklej wysokości, tak charakterystycznych dla ciemnych ziem Kushu.

W tej gęstwinie, według słów dziewczyny, powinien czaić się Zargheba. Conan począł skradać się cicho jak kot i wtopił się w gąszcz niczym aksamitnostopy cień.

Okreźną drogą dotarł do kępy lotosu i ledwie czasem drgnienie liścia zdradzało jego obecność. Na skraju drzew zatrzymał się nagle, przyczajony jak podejrzliwy zwierz polujący w gęstym buszu. Przed nim, pośród gęstych liści majaczył niewyraźnie w niepewnym świetle blade, owalny kształt. Mógł to być jeden z wielkich, białych kwiatów zwisających gęsto wśród gałęzi. Jednak Conan wiedział, że jest to ludzka twarz obrócona w jego kierunku. Cofnął się szybko w cień. Czy Zargheba go widział? Mężczyzna spoglądał prosto na Cymmerianina.

Mijały chwile. Niewyraźna twarz nie poruszała się. Conan mógł dojrzeć ciemną plamę poniżej - krótką, czarną brodę.

Nagle uświadomił sobie, że w tym widoku jest coś nienaturalnego. Zargheba, jak wiedział, nie był wysokim mężczyzną. Wyprostowany sięgał barbarzyńcy zaledwie do ramienia - a jednak ta twarz znajdowała się na poziomie jego twarzy. Czyżby mężczyzna stał na czymś?

Conan pochylił się, usiłując dojrzeć coś jeszcze oprócz twarzy, ale krzaki i grube pnie zasłaniały widok. Zobaczył jednak coś, co sprawiło, że zeszytniał. Przez przerwę w poszyciu leśnym ujrzał pień drzewa, pod którym, jak mu się wydawało, stał Zargheba. Twarz znajdowała się dokładnie na jednej linii z drzewem.

Poniżej twarzy powinien był zobaczyć nie pień, lecz ciało Zargheby - ale ciała tam nie było. Nagle, spięty bardziej niż tygrys skradający się do ofiary, Conan wśliznął się głębiej w gąszcz i w chwilę później pojawił się przy liściastej gałęzi. Spojrzał na nieruchomą twarz, która miała się już nigdy nie poruszyć z własnej woli. Miał przed sobą odciętą głowę Zargheby, którą zawieszono na gałęzi drzewa za długie, czarne włosy.

3. POWRÓT WYROCZNI

Conan odwrócił się zwinnie, omiatając cienie badawczym spojrzeniem. Nie dostrzegł jednak śladu ciała zamordowanego, tylko wysoka, bujna trawa opodal była zdeptana i połamana, a murawa zbryzgana czymś ciemnym i mokrym. Cymmerianin stał ledwie oddychając w ciszy i wycęzał słuch. Drzewa i krzewy o wielkich, bladych kwiatach otaczały go wśród pogłębiającego się mroku milczące, ciemne i złowieszcze. Prymitywny lęk sączył się w duszę barbarzyńcy.

Czy to było dzieło kapłanów Keshanu? Jeżeli tak, to gdzie oni są? Czy to Zargheba, mimo wszystko, uderzył w gong?

Ponownie wróciło wspomnienie Bit-Yakina i jego tajemniczych sług. Bit-Yakin był martwy, skurczony w bryłę pomarszczonej skóry, złożony w swej skalnej krypcie, by przez wieczność oddawać cześć wschodzącemu słońcu. Los jego sług był jednak nadal niejasny. Conan nie miał żadnego dowodu, że w ogóle opuścili dolinę.

Cymmerianin pomyślał o Murieli, która sama i bezbronna czekała na niego w pełnym cieniu pałacu. Okręcił się na pięcie i pobiegł z powrotem zasnutą mrokiem aleją, jak biegnie podejrzliwa pantera gotowa nawet w pełnym pędzie skrócić w lewo czy prawo i zadać śmiertelny cios.

Pałac majaczył już groźnie wśród drzew przed nim, gdy ujrzał blask ognia odbijający się czerwono w polerowanym marmurze. Conan zagłębił się w krzaki ciągnące się wzdłuż drogi, prześliznął przez zbity gąszcz i osiągnął skraj otwartej przestrzeni przed portykiem. Posłyszał głosy i ujrzał drgające światła pochodni, które odbijały się na błyszczących, hebanowych ramionach. Przybyli kapłani Keshanu.

Nie nadeszli szeroka, zarośnięta aleją, jak spodziewał się Zargheba. Najwidoczniej było więcej niż jedno sekretne wejście do doliny Alkmeenonu. Wkraczali po szerokich, marmurowych schodach dzierżąc wysoko uniesione pochodnie. Conan na czele defilady zobaczył Gorulę; wykuty w miedzi profil odcinał się wyraźnie na tle płonących pochodni. Orszak składał się z niższych kapłanów; ogromnych czarnych mężczyzn, których skóra wysyłała świetlne refleksy w drgającym świetle pochodni. Na końcu procesji posuwał się olbrzymi Murzyn z wyraźnym piętnem łotróstwa na twarzy. Na jego widok Cymmerianin zmarszczył się groźnie. Był to Gwarunga, który według słów Murieli zdradził Zarghebie ukryte wejście przez sadzawkę. Conan zastanawiał się, jak głęboko ten człowiek był wplątany w intrygi Stygijczyka.

Gdy kapłani odeszli, pospieszył w kierunku portyku, okrążając otwartą przestrzeń i trzymając się otaczającego ją cienia. Kapłani nie zostawili nikogo na straży u wejścia. Korowód pochodni przesuwiał się powoli w głąb długiej, ciemnej sali. Zanim osiągnął dwuskrzydłe drzwi na drugim końcu, Conan pokonał zewnętrzne schody i znalazł się w sali za nimi. Skradając się zrećnie między stojącymi wzdłuż ścian kolumnami dotarł do wielkich drzwi, kapłani tymczasem przekraczali olbrzymią salę tronową. Światło pochodni rozpraszało mroczne cienie. Nie oglądali się. Szli długim rzędem, kołysząc strusimi piórami, ich tuniki ze skór leopardów przedziwnie kontrastowały z marmurami i bogatymi zdobieniami starożytnego pałacu. Przeszli przez obszerną salę i przystanęli przed złotymi drzwiami po lewej stronie podium z tronem.

Głos Gorulgi zabrzmiał głucho i niesamowicie w ogromnej, pustej przestrzeni. Pełna górnolotnych fraz przemowa kapłana była niezrozumiała dla ukrytego Cymmerianina. Arcykapłan otworzył złote drzwi i wszedł do komnaty wyroczni, kłaniając się kilkakrotnie w pas, a ogniki pochodni podnosiły się i opadały, gdy wierni naśladowali swego mistrza. Złote drzwi zamknęły się za nimi odcinając obraz i dźwięk. Conan przemknął się przez salę posłuchań do alkowy za tronem robiąc mniej hałasu niż wiatr wiejący przez komnatę.

Gdy otworzył ukryte drzwi, dostrzegł, że z otworów w murze wydobywają się cienkie strumyki światła. Wśliznął się do niszy i zerknął przez otwory. Muriela siedziała na postumencie, wyprostowana, z założonymi rękami i głową opartą o ścianę, o kilka cali od jego oczu. Delikatny zapach jej sfalowanych włosów dotarł do jego nozdrzy. Oczywiście, nie mógł widzieć jej twarzy, lecz był pewny, że wyglądała jak pogrążona w transie medium, które widzi odległe otchłanie kosmosu, daleko, ponad ogolonymi głowami klęczących przed nią czarnych olbrzymów. Conan uśmiechnął się z aprobatą. Z tej małej jest naprawdę wielką aktorką - pomyślał. Wiedział, że trzęsła się z przerażenia, ale nie dawała tego poznać po sobie. W niepewnym blasku pochodni wyglądała zupełnie jak bogini, którą widział leżącą na tym samym postumencie, jeżeli można by ją sobie wyobrazić pełną życia i werwy.

Gorulga grzmiącym głosem zaintonował jakiś psalm w nieznanym Conanowi języku - prawdopodobnie inwokację w prastarym języku Alkmeenonu, przekazywaną przez arcykapłanów z pokolenia na pokolenie. Niecierpliwemu się Cymmerianinowi wydawało się, że śpiew nigdy się nie skończy. Im dłużej to trwało, tym bardziej zdenerwowana musiała być Muriela. Jeżeli się załamie ... Przesunął do przodu swój miecz i sztylet. Nie mógłby patrzeć, jak czarni ludzie torturują i zabijają małą nierządnicę.

W końcu jednak głęboki, nieopisanie złowieszczy przyspiew dobiegł końca, co podkreślił głośny krzyk aprobaty, jaki wydali mini-stranci. Unosząc głowę i wznosząc ramiona do cichej postaci na postumencie, Gorulga zawołał głębokim, dźwięcznym głosem, który był naturalnym atrybutem kapłana Keshanu:

- O wielka bogini, mieszkająca w wielkich ciemnościach, pozwól swemu sercu stopnieć, a wargom swym otworzyć się dla uszu niewolników twoich leżących z głowami w pyłe u twych stóp! Przemów, o wielka bogini świętej doliny! Ty znasz ścieżki naszego przeznaczenia; ciemność tajemna dla nas jest jak światło słońca w południe dla ciebie. Oświeć światłem twej mądrości ścieżki sług twoich! Powiedz nam, o głosie bogów, jaka jest ich wola względem Stygijczyka Thutmekriego!

Wysoko upięta, połyskliwa masa włosów drgnęła lekko w przyćmionym, miedzianym świetle pochodni. Czarni westchnęli gwałtownie, w połowie z podziwu, w połowie ze strachu. Głos Murieli doleciał wyraźnie do uszu Conana w pełnym napięcia milczeniu i wydał mu się zimny, obojętny i bezosobowy, chociaż awanturnika zżymał wciąż pobrzmiewający w nim koryncki akcent.

- Woła bogów jest, by Stygijczyka i jego shemickie psy wypędzono z Keshanu! - powtarzała dokładnie jego słowa. - To złodzieje i zdrajcy spiskujący, by obrabować bogów. Niechaj Zęby Gwahlura będą oddane w opiekę generałowi Conanowi. Niech on poprowadzi armie Keshanu. On jest ulubieńcem bogów.

Głos jej lekko zadrżał pod koniec i Conan zaczął się pocić, pewien, że była bliska histerycznego załamania. Jednak czarni nie zwrócili na to uwagi, ani na koryncki akcent, którego nie znali.

Z cichym klaśnięciem złożyli dłonie, wydając okrzyk zdumienia i podziwu. Oczy Gorulgi błyszczały fanatycznie w świetle pochodni.

- Yelaya przemówiła! - zakrzyknął podniosłym głosem - Taka jest wola bogów! Dawno temu, za dni naszych przodków, uczyniono je tabu i ukryto na rozkaz bogów, którzy wyrwali je ze strasznej paszczy Gwahlura - króla ciemności, w dniu narodzin świata. Na rozkaz bogów Zęby Gwahlura zostały ukryte; na ich rozkaz zostaną wydobyte ponownie. O niebiańska bogini, pozwól nam udać się do miejsca ukrycia Zębów, by zabezpieczyć je dla tego, kogo miłują bogowie!

- Zezwalam wam odejść! - odpowiedziała fałszywa bogini z władczym, odpowiadającym gestem, który wywołał uśmiech Conana.

Kapłani wycofali się tyłem; strusie pióra i pochodnie wznosiły się i opadały w rytmie ich pokłonów. Złote drzwi zamknęły się i bogini z jękiem opadła bezwładnie na postument.

- Conanie! - wyjęczała słabo - Conanie!

- Tss! - syknął przez otwory, obrócił się, wysliznął z niszy i zamknął płytę. Rzut oka przez rzeźbione drzwi ukazał mu kapłanów wychodzących z wielkiej sali tronowej. Jednocześnie uświadomił sobie, że blask, jakim sala była wypełniona, nie pochodził od pochodni. Zaniepokoił się, ale wyjaśnienie przyszło natychmiast. Wczesny księżyc wszedł i to jego światło padało przez otwory w kopule, która dzięki jakiejś przedziwnej sztuce wzmacniała je. Świecąca kopuła Alkmeenonu nie była więc bajką. Zapewne pokryto jej wnętrze dziwnym, białawo płonącym kryształem, znajduwanym tylko w górach czarnych krain. Światło wypełniało salę tronową i sączyło się do bezpośrednio przylegających komnat.

Conan ruszył w kierunku drzwi wiodących do sali tronowej, zawrócił jednak na głos, który zdawał się dochodzić z przejścia prowadzącego do alkowy. Przycisnął się u wejścia mając jeszcze w pamięci dźwięk gongu, który zwałił go w pułapkę. Światło kopuły przesączało się zaledwie do małej części wąskiego korytarza, ukazując mu tylko pustą przestrzeń. Mimo to byłby przysiągł, że słyszał gdzieś w głębi ukradkowe stapanie.

Z rozmyślań wyrwał go dochodzący z tyłu, zduszony krzyk kobiety. Wpadając w drzwi za tronem, zobaczył w krystalicznym świetle niespodziewaną scenę. Pochodnie kapłanów zniknęły z wielkiej sali - ale jeden kapłan pozostał w pałacu; Gwarunga.

Z twarzą wykrzywioną furią ścisnął przerażoną Murielę za gardło, dławiąc jej próby krzyków oraz błagań i potrzasał nią brutalnie.

- Zdrajczyń! - syczał jak kobra czerwonymi wargami - Co to za gra? Czy Zargheba nie powiedział ci, co masz mówić? Zdradzasz swojego pana, czy też on zdradza swych przyjaciół przy twojej pomocy? Dziwko! Ukręcę ci ten fałszywy łeb, ale najpierw...

Śliczne oczy schwytej rozszerzyły się, gdy spojrzała mu przez ramię i to ostrzegło olbrzymiego Murzyna. Puścił ją i obrócił się akurat, kiedy miecz Conana opadał na jego głowę. Silny cios rozciągnął go na marmurowej posadzce, gdzie leżał drgając, z krwią sączącą się z poszarpanej rany. Conan ruszył ku niemu, by dokończyć dzieła, widząc, że wskutek nagłego ruchu Murzyna ostrze uderzyło na płask - ale Muriela konwulsyjnie objęła go ramionami.

- Zrobiłam jak kazałeś! - dyszała histerycznie - Zabierz mnie stąd! Och, proszę, zabierz mnie stąd!

- Nie możemy jeszcze iść - mruknął - Chcę wysledzić, skąd kapłani wezmą klejnoty. Może tam być więcej ukrytych łupów. Możesz iść ze mną. Gdzie jest ten kamień, który miałaś we włosach?

- Musiał mi wypaść na postumencie - wyjąkała dotykając włosów. - Byłam taka przestraszona... Kiedy kapłani odeszli, wybiegłam, aby cię szukać, lecz ten wielki brutal został i złapał mnie...

- Dobrze, poszukaj kamienia, a ja pozbędę się tej padliny - nakazał. - Ruszaj! Ten klejnot sam w sobie jest wart fortunę.

Zastanowiła się, niechętnie myśląc o powrocie do tajemnicznej komnaty, wreszcie, gdy chwycił Gwarungę za pas i powłókł do alkowy, odwróciła się i weszła do środka. Conan rzucił z łomotem nieprzytomnego kapłana na posadzkę i wznosił miecz. Cymmerianin żył zbyt długo w dzikich stronach świata, żeby mieć jakieś złudzenia co do litości. Jedyne dobre wróg, to bezgłowy wróg. Lecz zanim zadał cios, wstrząsający krzyk zatrzymał podniesione ostrze. Krzyk dobiegał z komnaty wyroczni.

- Conanie! Conanie! Ona wróciła! - Krzyk zakończył się bulgotem i odgłosem szamotania.

Conan wybiegł z alkowy z przekleństwem na ustach. Przebiegł przez podium i wpadł do komnaty wyroczni, nim krzyk przebrzmiał. Stał w progu, patrząc z niedowierzaniem. Sądząc z pozorów, Muriela leżała spokojnie na postumencie z oczami zamkniętymi jak we śnie.

- Co robisz, do pioruna? - dopytywał się kwaśnym tonem. - Nie czas na głupie żarty...

Urwał nagle. Jego spojrzenie pobiegło ku dopasowanej, jedwabnej spódniczce okrywającej uda dziewczyny. Spódniczka powinna być rozdarta od pasa do skraju. Był tego pewien, bo sam ją rozdarł, bezlitośnie zdzierając tę część odzieży z wyrwijającej się tancerki. Jednak materiał nie nosił śladu uszkodzeń. Jednym skokiem znalazł się przy postumencie, położył dłoń na udzie dziewczyny i odsłodził, jakby dotknął rozpalonego żelaza, a nie zimnego bezruchu śmierci.

- Na Croma! - wymamrotał, sypiąc skry ze zwężonych oczu. - To nie Muriela! To Yelaya!

Teraz rozumiał ten nagły krzyk, jaki wydarł się z gardła Murieli, gdy weszła do komnaty. Bogini wróciła. Zargheba zdjął odzienie z księżniczki, by dostarczyć kostium pretendentce. Mimo to ciało było teraz okryte jedwabiem i kosztownościami, tak jak Conan widział je za pierwszym razem. Cymmerianin poczuł dziwne mrowienie przebiegające po karku.

- Muriela! - wrzasnął nagle. - Muriela! Gdzie jesteś do diabła!

Mury odrzuciły jego głos szyderczo. Nie mógł dostrzec innej drogi do komnaty niż złote drzwi, przez które nikt nie mógł wyjść bez jego wiedzy. Bezspornie Yelaya została umieszczona z powrotem na postumencie w ciągu kilku minut, jakie upłynęły od chwili, gdy Muriela opuściła komnatę i została pochwycona przez Gwarunge; w uszach dźwięczało mu jeszcze echo krzyku dziewczyny, a jednak tancerka zniknęła, jakby rozpułyła się w powietrzu. Istniało tylko jedno wytłumaczenie, jeżeli odrzucić nadnaturalne moce; gdzieś w komnacie znajdowały się ukryte drzwi. W chwili, gdy przyszło mu to na myśl, zobaczył je.

W wyglądającym na jednolity bloku marmuru zauważył cienkie, prostokątne pęknięcie, w którym tkwił strzęp jedwabiu. Strzęp pochodził z rozdartej spódniczki Murieli. Wniosek był jednoznaczny. Zamykające się drzwi przytrzasnęły materiał, kiedy ją wprowadzono. Strzęp przeszkodził drzwicom zamknąć się zupełnie i dopasować do framugi.

Conan wcisnął sztylet w szczelinę i używając go jak dźwigni, napał żyłastym przedramieniem. Klinga wygięła się, ale była z niełamiwej akbitańskiej stali. Marmurowe drzwi otwały się. Zajrzał w otwór z wzniesionym do ciosu mieczem, lecz nie dostrzegł zagrożenia. Światło sączące się do komnaty wyroczeni ukazywało schodzące w dół stopnie wycięte w marmurze. Rozwarł drzwi na całą szerokość i wpełznął sztylet w szczelinę między nimi a posadzką. Zabezpieczywszy sobie odwrót bez namysłu ruszył po schodach. Nie dostrzegł ani nie usłyszał niczego. Kilkanaście stopni niżej schody kończyły się wąskim korytarzem biegnącym dalej, prosto w mrok.

U stóp schodów zatrzymał się nagle, stając nieruchomo jak posąg i spoglądając na freski pokrywające ściany, ledwie widoczne w przyćmionym świetle dochodzącym z góry. To była bez wątpienia sztuka Pelishtów; widział freski w takim samym stylu na murach Asgalunu.

Jednak zobrazowane sceny nie miały nic wspólnego z Pelishtami oprócz jednej, często się powtarzającej postaci; chudego, białobrodęgo starca, którego rysy niewątpliwie zdradzały przynależność do tego ludu. Freski zdawały się ukazywać różne części pałacu. Kilka scen pokazywało pomieszczenie, w którym rozpoznał komnatę wyroczeni, z postacią wyciągniętej na postumencie Yelayi otoczonej przez klęczących czarnych olbrzymów. Za ścianą, w niszy widniał ukryty pradawny Pelishta. Były też inne postacie krążące po opuszczonym pałacu, wykonujące rozkazy Pelishty i wyciągające trudne do określenia przedmioty z podziemnej rzeki.

Przez kilka chwil Conan stał jak wmurowany. Niezrozumiałe dotąd wersy pergaminowego rękopisu rozbłyły mu w mózgu z przerażającą jasnością. Luźne fragmenty ułożyły się w całość. Tajemnica Bit-Yakina nie była już zagadką, tak samo jak tajemnica jego sług.

Conan obrócił się i spojrział w ciemność, czując lodowaty dreszcz pełznący mu po krzyżu. Nie ociągając się dłużej ruszył korytarzem, skradając się cicho jak kot w mrok tym głębszy, im bardziej oddalał się od schodów. Powietrze przesycone było tym samym odorem, jaki czuł wokół gongu przed swym upadkiem.

W zupełnej ciemności usłyszał przed sobą jakiś dźwięk -szuranie bosych stóp czy też szelest odzieży trącej o mur; nie mógł tego określić. Jednak w chwilę później jego wyciągnięta ręka dotknęła przeszkody, w której rozpoznał masywne drzwi z rzeźbionego metalu. Pchnął je, lecz nawet nie drgnęły. Równie bezskutecznie szukał szczeliny końcem swego miecza. Drzwi były dopasowane do progu i framugi tak, jakby je tam wtopiono. Wyteżył wszystkie siły, zapierając się nogami w posadzkę, aż żyły wystąpiły mu na skroniach. Daremnie - może szarża słoni wstrząsnęłaby gigantycznym portalem. Oparty o drzwi, posłyszał cichy dźwięk po drugiej stronie, a jego ucho momentalnie go rozpoznało - był to zgrzyt zardzewiałego żelastwa, coś jakby chrobot obracanej dźwigni. Zareagował instynktownie tak szybko, że dźwięk, myśl i działanie były prawie jednoczesne. Kiedy olbrzymim susem odskakiwał w tył, z góry runęła ogromna masa i grzmiący huk wypełnił tunel ogłuszającym dudnieniem. Uderzyły go fruwające odłamki; ogromny, kamienny blok - jak osądził po dźwięku -upadł na miejsce, które właśnie opuścił. Gdyby pomyślał lub zareagował odrobinę wolniej, zostałby zmiażdżony jak mrówka.

Conan cofnął się. Gdzieś po drugiej stronie tych metalowych wrót była uwięziona Muriela, o ile jeszcze żyła. Jednakże nie mógł pokonać drzwi, a jeśliby dłużej pozostał w tunelu, mógł spaść inny blok i tym razem mogłoby się to skończyć mniej szczęśliwie. Dziewczynie nie przyszłoby nic dobrego z tego, że dał zrobić z siebie krwawą miazgę. Nie mógł kontynuować poszukiwań. Musiał wyjść na wierzch i poszukać jakiejś innej drogi.

Odwrócił się i pospieszył ku schodom z westchnieniem ulgi wkraczając na lepiej oświetloną przestrzeń. Ale kiedy postawił stopę na pierwszym stopniu, światło nad nim zgasło - marmurowe drzwi zatrasnęły się z tysięcznym echem.

Uwięziony w ciemnym tunelu Cymmerianin był bliski paniki, spodziewając się natarcia niesamowitych napastników. Odwrócił się błyskawicznie unosząc miecz i przesywając mrok morderczym spojrzeniem. Jednak w tunelu panowała cisza i bezruch. Czyżby ludzie za drzwiami - jeżeli byli ludźmi -sądzi, że pozbyli się go zrzucając kamienny blok za pomocą jakiejś maszyny? Dlaczego więc zatrasnęły drzwi do komnaty?

Porzucając rozważania, Conan wymacał drogę w górę schodów, w każdej chwili spodziewając się ciosu nożem w plecy i czując gwałtowną chęć utopienia rodzącego się lęku w barbarzyńskim rozlewie krwi. Pchnął drzwi i zaklął wściekle, kiedy okazało się, że nie ustępują mimo jego wysiłków. Podniósł prawe ramię, by mieczem rąbnąć w marmur, gdy nagle jego macająca lewica dotknęła metalowej zasuwki najwidoczniej opadającej na miejsce po zamknięciu drzwi. Odsunął rygiel, a wtedy drzwi ustąpiły pod pchnięciem. Wpadł do komnaty niczym uosobienie wściekłości; ze zwężonymi oczyma i twarzą skurczoną morderczym grymasem. Płonął dzikim pragnieniem, by zetrzeć się z prześladowającym go wrogiem, kimkolwiek lub czymkolwiek on był.

Sztyletu nie było na posadzce. Komnata była pusta. Postument też. Yelaya znów zniknęła.

- Na Croma! - wymamrotał awanturnik - Czy ona jednak żyje?

Zadziwiony powędrował do sali tronowej i tam, uderzony nagłą myślą, wszedł za tron i zajrzał do alkowy. Gładki marmur był zakrwawiony w miejscu, gdzie cisnął bezwładne ciało Gwarungi - i to wszystko. Murzyn zniknął tak samo jak Yelaya.

4. ZĘBY GW AHLURA

Conan był wściekły i zbity z tropu. Nie miał pojęcia, gdzie szukać Murieli i Zębów Gwahlura. Przyszło mu do głowy tylko jedno - śledzić kapłanów. Może w miejscu ukrycia skarbu znajdzie jakąś wskazówkę. Szansa była niewielka, ale zawsze to lepsze niż błąkać się bez celu. Gdy spieszył do portyku przez ogromną, mroczną salę wręcz spodziewał się, że przyczajone cienie nagle ożyją za jego plecami, szarpiąc kłami i pazurami. Jednak tylko szybkie bicie własnego serca towarzyszyło mu, gdy kroczył w promieniach księżyca lśniących cętkami na marmurze.

U stóp szerokich schodów rozejrzał się w jasnym, księżycowym świetle za jakimś znakiem wskazującym kierunek marszu. Znalazł go - rozrzucone na murawie płatki powiedziały, gdzie ramię lub odzież otarły się o obsypaną kwieciami gałąź. Trawa była zgnieciona ciężkimi stopami. Conan, który tropił wilki w swych rodzinnych górach, nie miał najmniejszego kłopotu ze znalezieniem tropu kapłanów Keshanu. Trop prowadził na zewnątrz, przez gąszcz egzotycznie pachnących krzewów o wielkich, białych kwiatach rozkładających lśniące płatki przez zielone, splecione krzaki, których kwiecie czuł pod dotknięciem. W końcu dotarł do ogromnej grupy skał sterczących jak zamek tytanów przy gigantycznej ścianie skalnej otaczającej dolinę. Do pałacu było blisko, jednak był on niemal niewidoczny za oplatanymi winoroślą chaszczami. Najwidoczniej nieostrożny kapłan mylił się, gdy mówił w Keshii, że Zęby Gwahlura są ukryte w pałacu. Szlak wyprowadził Cymmerianina z pałacu, ale rosło w nim przekonanie, że każda część doliny jest połączona z pałacem podziemnymi przejściami.

Czając się w głębokim, aksamitno-czarnym cieniu krzewów, obrzucił badawczym spojrzeniem wypiętrzoną, olbrzymią skałę oblaną światłem księżyca. Była pokryta dziwnymi, groteskowymi rzeźbami, przedstawiającymi ludzi i zwierzęta oraz na pół zwierzęce istoty, które mogły być bogami lub demonami. Styl sztuki różnił się tak uderzająco od innych fresków, że Conan zastanawiał się, czy nie był to relikw z czasów zagubionych i zapomnianych nawet w nieskończenie odległym dniu, w którym lud Alkmeenonu odnalazł i zasiedlił nawiedzoną dolinę. Wielkie wrota stały otworem w stromej ścianie skalnej, na której wyrzeźbiono gigantyczny smoczy łeb tak, że otwarte drzwi wyglądały jak rozwarta paszcza potwora. Same drzwi odlano i wyrzeźbiono w brązie - wyglądało na to, że ważą do brych kilka ton. Nie zauważył żadnego zamka, lecz seria zasuw widocznych na brzegu stojącego otworem, masywnego portalu świadczyła, że jest jakiś system zamykania i otwierania - sposób bez wątpienia znany jedynie kapłanom Keshanu. Ślady wskazywały, że Gorulga i jego pomocnicy przeszli przez drzwi, ale Conan wahał się. Czekać aż wyjdą oznaczałoby prawdopodobnie, że ujrzałby, jak zamykają mu drzwi przed nosem i wielce prawdopodobnym było, że nie zdołałby ich otworzyć. Z drugiej strony, gdyby poszedł za nimi, mogli wyjść i zamknąć go wewnątrz jaskini.

Porzucając ostrożność prześliznął się przez wielkie wrota. Gdzieś w jaskini byli kapłani, Zęby Gwahlura i może jakaś wskazówka co do losów Murieli. Ryzyko jeszcze nigdy nie odwiodło go od celu.

Księżyc oświetlał kilka pierwszych jardów szerokiego tunelu, w którym się znalazł. Gdzieś przed sobą zobaczył słabą lunę i usłyszał echo posepnych przyspiewów. Kapłani nie wyprzedzili go tak bardzo, jak sądził. Nim światło księżyca przestało rozjaśniać panujące ciemności, tunel rozszerzył się w rozległą komorę - pustą jaskinię o niewielkich wymiarach, lecz o wyniosłym, kopulastym sklepieniu świecącym fosforyzującym blaskiem. Jak Conan wiedział, było to zjawisko powszechnie spotykane w tej części świata. W upiornym półmroku dojrzał przykucnięty na ołtarzu posąg zwierzęcia i czarne paszcze sześciu czy siedmiu tuneli wychodzących z komnaty. W najszerszym z nich - tym za przykucniętym wizerunkiem spoglądającym w stronę wyjścia - pochwyił okiem migocące płomienie pochodni. Przyspiew dolatywał właśnie stamtąd.

Ruszył, na nic nie zważając i po chwili dotarł do jaskini większej niż ta, którą dopiero co opuścił. Tutaj nie było świecącego sklepienia, ale światło pochodni oświetlało jeszcze większy ołtarz oraz jeszcze bardziej sprośnego i odrażającego bożka, który przycupnął na nim jak ropucha. Przed tą to odrażającą boskością klęczał Gorulga ze swą swiutą, bijąc pokłony i śpiewając monotonne pieśni. Conan zrozumiał, dlaczego kapłani posuwali się tak wolno. Najwidoczniej wejście do tajemnej krypty zawierającej klejnoty było połączone z całym skomplikowanym rytuałem.

Barbarzyńca wiercił się nerwowo, czekając niecierpliwie na zakończenie modłów i pokłonów. Wreszcie kapłani podnieśli się z klęcek i weszli w tunel rozpoczynający się za bożkiem. Ich pochodnie migotały w głębi mrocznej krypty. Podążył za nimi. Niebezpieczeństwo odkrycia prawie nie istniało. On przemykał się z cienia w cień jak nocny stwór, a czarni kapłani byli zupełnie pochłonięci swoją zabawną ceremonią. Najwyraźniej nawet nie zauważyli nieobecności Gwarungi. Wchodząc do jaskini ogromnych rozmiarów, której łagodnie wznoszące się ściany zapełniały rzędy galeriopodobnych występów, na nowo rozpoczęli i modły przed ołtarzem większym i bożkiem jeszcze paskudniejszym, niż dotychczas napotkane.

Cymmerianin przycałił się w ciemnej gardzieli tunelu, spoglądając na ściany odbijające niesamowity blask pochodni. Zobaczył wycięte w kamieniu schody wznoszące się od jednego rzędu galerii do drugiego; pułap ginął w ciemnościach.

Conan drgnął nagle, a przyspiew urwał się gwałtownie. Klęczący kapłani zadarli głowy. Wysoko pod stropem rozległ się nieludzki głos. Kapłani zastygli na kolanach, unosząc ku górze twarze o upiornie niebieskim odcieniu, gdy pod wyniosłym sklepieniem oślepiąco rozbłysło upiorne światło rzucające pulsujący blask. Błysk oświetlił galerie i powtórzony echem krzyk arcykapłana przeszył wszystkich dreszczem. W górze ukazała się im smukła, biała postać, stojąca w bieli jedwabiu, lśniącą złotem i drogimi kamieniami. Potem blask przysłał do drgającej, pulsującej jasności, w której wszystko było niewyraźne, a smukła postać zdawała się zaledwie jaśniejszą plamą koloru kości słoniowej.

- Yelaya! - wrzasnął Gorulga, z twarzą barwy popiołu. - Czemu nas śledzisz? Czego żadasz?

Pod sufitem zabrzmiał posepny, nieludzki głos, odbijając się wielokrotnym echem od łukowatego sklepienia, wzmocniony i zmieniony nie do poznania.

- Biada niedowiarkom! Biada fałszywym dzieciom Keshii! Zguba bluźniercom!

Kapłani wydali okrzyk przerażenia, a oświetlony blaskiem pochodni Gorulga wyglądał jak zszokowany sęp.

- Nie rozumiem! - wyjąkał. - Jesteśmy wierni. W komnacie wyroczeni nakazałaś nam...

- Nie wiercie w to, co usłyszeliście w komnacie wyroczeni! - zagrział straszliwy głos, zwielokrotniony tak, jak gdyby niezliczone mnóstwo głosów grmiało i szeptało to samo ostrzeżenie. - Strzeżcie się fałszywych bogów i fałszywych proroków! Demon przybrał moją postać, głosząc w pałacu fałszywe prorocstwo. Słuchajcie i bądźcie posłuszni, bo tylko ja jestem prawdziwą boginią i daję wam szansę ocalenia od zagłady!

Zabierzcie Zęby Gwahlura z krypty, w której je umieszczono tak dawno temu. Alkmeenon nie jest już świętym miejscem, bo został zbezczeszczone przez świętokradców. Złóżcie Zęby Gwahlura w ręce Thutmekriego, Stygijczyka, aby umieścić je w świątyni Dagona i Derkety. Tylko to może ocalić Keshan przed zgubą, uknutą przez demony nocy! Weźcie Zęby Gwahlura i idźcie, wracajcie niezwłocznie do Keshii. Tam dajcie klejnoty Thutmekriemu, schwytajcie cudzoziemskiego diabła - Conana i obedrzyjcie go żywcem ze skóry na wielkim placu!

Posłuchano bez zastanowienia. Trzęsąc się ze strachu, kapłani rzucili się biegiem do wejścia, znajdującego się za zwierzęcym bożkiem. Gorulga biegł na czele uciekających. Klębili się chwilę w przejściu, a w powietrzu rozlegały się wrzaski oparzonych w zamieszaniu pochodniami. Po chwili szybki tupot nóg ucichł w tunelu.

Conan nie poszedł za nimi. Przepęłniało go gwałtowne pragnienie, by dowiedzieć się prawdy o tej fantastycznej aferze. Czyżby to była naprawdę Yelaya, jak mówił mu zimny pot na czole, czy też to małe ladaco Muriela okazała się mimo wszystko zdraczką? Jeżeli to ona...

Nim ostatnia pochodnia zniknęła w czarnym tunelu, pędził, żądny zemsty, w górę schodów. Niebieski blask dogasał, ale nadal pozwalał dojrzeć nieruchomą postać stojącą na galerii. Serce niemal stanęło mu w gardle, ale zbliżył się bez wahania. Podeszedł ze wzniesionym mieczem i stanął jak uosobienie śmiertelnej groźby nad tajemniczą postacią.

-Yelaya! - sarknął. - Martwa jak i przed tysiącem lat!

Z ciemnego otworu korytarza za nim wypadł ciemny kształt. Jednakże czuły słuch Cymmerianina pochwycił nagły szmer bosych stóp. Uskoczył zwinnie jak kot, unikając wymierzonego w plecy, morderczego ciosu. Gdy połyskująca w ciemnej ręce stał przeszła ze świstem obok, zadał cios z furią rozdrażnionego pytona. Długa, prosta klinga przebiła napastnika i na półtorej stopy wyszła między łopatkami.

- Więc to tak! - Conan wyszarpnął miecz, gdy jego ofiara padała bezwładnie na ziemię. Ciało zadrgało i zeszywniało. W zamierającym świetle Conan zobaczył czarną skórę i hebanowe rysy, odrażające w niebieskawej poświacie. Zabił Gwarungę. Cymmerianin odwrócił się. Więzy na wysokości kolan i piersi utrzymywały boginię w wyprostowanej postawie przy kamiennej kolumnie. Przywiązane do kolumny włosy nie pozwalały opaść głowie. W migotliwym świetle więzy były prawie niewidoczne już z kilku jardów.

- Musiał wrócić do komnaty wyroczni, kiedy zszedłem w podziemia - mruzczał Conan. - Pewnie podejrzewał, że tam jestem. To on wyciągnął sztylet - Conan pochylił się, wyrwał swoją broń ze sztywniejących palców i umieścił ją na swoim miejscu przy pasie - i zamknął drzwi. Potem zabrał Yelayę, by oszukać tych idiotów, swoich braci. To jego głos słyszeli przed chwilą. Nie można go było rozpoznać przez te echa. I ten błyskawiczny, niebieski płomień - wydawał mi się znajomy. Sztuka stygijskich kapłanów. Thutmekri musiał zdradzić tajemnicę Gwarundze. Gwarunga z łatwością zdołał dostać się do jaskini przed swoimi towarzyszami. Najwidoczniej znał plan jaskiń ze słyszenia lub z map posiadanych przez kapłanów. Wszedł do jaskiń za innymi niosąc boginię, przeszedł okrężną drogą przez tunele i groty, a potem ukrył się wraz ze swym brzemieniem na balkonie w czasie, gdy Gorulga razem z pomocnikami byli zajęci nie kończącym się rytuałem.

Niebieski płomień zgasł, lecz Conan zauważył inny blask dobywający się z otworu jednego z kilku korytarzy odchodzących z galerii. Gdzieś za tym korytarzem znajdowało się następne pole fosforescencji - rozpoznawał tę słabą, jednostajną poświatę. Korytarz wiodł w tym samym kierunku, w którym uciekli kapłani. Cymmerianin zdecydował się raczej pójść tamtędy niż opuszczać się w ciemność wielkiej jaskini w dole. Niewątpliwie korytarz łączył się z inną galerią, w innej komnacie, być może z miejscem, do którego pobiegli kapłani.

Pospieszył w tym kierunku. W miarę jak szedł, blask stawał się silniejszy, pozwalając dojrzeć ściany i podłogę tunelu. Gdzieś w dole przed sobą słyszał znów śpiewy kapłanów. Nagle ścianę po jego lewej ręce oblało fosforyzujące światło, a do jego uszu doleciał cichy, historyczny szloch. Obrócił się i zajrzał w drzwi.

Znów zobaczył komnatę, tym razem wykutą w twardej skale, a nie naturalną, jak poprzednie. Kopulasty sufit świecił fosforyzującym blaskiem, ściany niemal całkowicie pokrywały inkrustowane złotem arabeski.

Pod najdalszą ścianą, na granitowym tronie, patrząc od wieków w stronę wejścia, siedział monstualny i odrażający Pteor, bóg Pelishtów odlany w brązie, o przesadnie powiększonych atrybutach odzwierciedlających wulgarność jego kultu.

Na jego tronie leżała bezwładnie rozciągnięta, biała postać.

- No niech mnie licho! - jęknął Conan. Rozejrzał się podejrzliwie po komnacie nie znajdując śladu innego wejścia ani czyjejś obecności. Podeszedł bezgłośnie i spojrzął na dziewczynę o twarzy ukrytej w dłoniach i ramionach wstrząsanych szlochem krańcowego przygnębienia.

Od grubych, złotych obręczy na ramionach bożka biegły cienkie, złote łańcuchy skuwające jej ręce. Położył dłoń na nagim ramieniu dziewczyny, ta drgnęła przerażona, krzyknęła i obróciła ku niemu zalaną łzami twarz.

- Conan! - jak zwykle usiłowała uchwycić go kurczowo, ale łańcuchy przeszkodziły jej. Przeciął miękki metal tak blisko nadgarstków jak tylko mógł, sapiąc: - Będziesz musiała nosić te bransoletki, dopóki nie znajdę dłuta lub pilnika. Puść mnie, do licha! Wy, aktorzy jesteście zbyt uczuciowe. Przy okazji - co ci się przydarzyło?

- Kiedy wszedłem z powrotem do komnaty wyroczni - wyjęczała - zobaczyłam boginię leżącą na postumencie, tak jak ujrzałam ją za pierwszym razem. Zawałam cię i zaczęłam biec do drzwi - wtedy coś złapało mnie z tyłu. Zatkano mi dłońią usta, przeniosło przez otwór w ścianie, po jakichś schodach, do ciemnego korytarza. Nie mogłam zobaczyć, co to było, dopóki nie minęliśmy dużych, metalowych drzwi i znaleźliśmy się w komnacie o jasnym suficie, jak ta. Och! - prawie zemdlałam, kiedy ich zobaczyłam! To nie są ludzie! To szare, owłosione diabły poruszające się jak ludzie i mówiące niezrozumiałym bełkotem! Stali tam i zdawali się czekać. W pewnej chwili wydawało mi się, że ktoś próbuje otworzyć drzwi. Wtedy jedno z nich pociągnęło za dźwignię w murze i po drugiej stronie coś zważyło się z łoskotem. Potem nieśli mnie długimi tunelami, wtaszczyli po schodach do tej komnaty, przykuli na kolanach tego paskudnego bożka i odeszli. Och, Conanie, kim oni są?

- Sługami Bit-Yakina - mruknął - Znalazłem rękopis, z którego dowiedziałem się paru rzeczy i napotkałem kilka fresków, które dopowiedziały mi resztę. Bit-Yakin był Pelishtą, który przywędrował do tej doliny ze swymi sługami po tym, jak opuścili ją mieszkańcy Alkmeenonu. Znalazł ciało księżniczki Yelayi i odkrył, że kapłani przybywali tu od czasu do czasu, bo już wtedy oddawano jej boską cześć. Uczynił z niej wyrocznię - on był jej głosem, przemawiając z niszy, którą wykuł w ścianie za podium z kości słoniowej. Kapłani nic nie podejrzewali; nigdy nie widzieli jego ani jego sług, bo ci zawsze kryli się na czas ich pobytu. Bit-Yakin żył tu i umarł, nigdy nie odkryty przez kapłanów. Crom wie, jak długo tu przebywał - chyba przez stulecia. Mędrzy Pelishtów umieli przedłużać swoje życie do setek lat. Kilku sam widziałem. Dlaczego żył tu samotnie i czemu odgrywał rolę wyroczni, tego nie pojmie zwykły człowiek. Sądzę, że celem wyroczni było utrzymywać to miejsce nienaruszonym i świętym tak, by nikt mu nie przeszkadzał. Jadł żywność, którą kapłani przynosili jako ofiarę dla Yelayi, a jego słudzy jedli... hm... inne rzeczy...Zawsze wiedziałem, że z jeziora, do którego mieszkańcy puntyjskich wyżyn wrzucają swoich zmarłych, wypływa podziemna rzeka. Ta rzeka przepływa pod pałacem. Do wody schodzą drabinki, z których mogli wyławiać przepływające trupy.

Bit-Yakin zapisał wszystko na pergaminie i na murze podziemnego tunelu. Jednak w końcu umarł, a jego słudzy zmumifikowali go zgodnie ze wskazówkami, jakie dał im przed śmiercią, i umieścili w skalnej grocie. Resztę łatwo zgadnąć. Jego słudzy, jeszcze bardziej bliscy nieśmiertelności niż on, nadal tu przebywali. Kiedy następnym razem arcykapłan przybył zasięgnąć rady wyroczni, oni,

nie mając pana, który by ich powstrzymał, rozszarpali go na strzępy. Tak więc od tej pory do dziś, nikt nie przychodził przemówić do wyroczni.

To oczywiście oni zmieniali szaty i ozdoby bogini na nowe, tak jak widzieli, że robił to Bit-Yakin. Niewątpliwie jest tu gdzieś zamknięta komnata, w której ukryto jedwabie przed zniszczeniem. To oni ubrali boginię i przenieśli z powrotem do pokoju wyroczni po tym, jak Zargheba ją okradł.

A - przy okazji - odcięli też głowę Zargheby i zawiesili w gęstwinie.

Muriela zadrżała, ale odetchnęła z ulgą. Już nie będzie mnie chłostał.

- Nie po tej stronie piekła - zgodził się Conan - ale chodźmy. Gwarunga zniszczył cały mój plan przez tę skradzioną boginię. Zamierzam śledzić kapłanów i odebrać im łup, kiedy go dostaną. A ty trzymaj się blisko. Nie mogą cię szukać przez cały czas.

- A słudzy Bit-Yakina? - szepnęła z przestachem.

- Musimy zaryzykować - mruknął - Nie wiem, co planują, ale jak do tej pory wcale nie wykazywali ochoty, by wyjść i walczyć. Chodź.

Chwycił ją za rękę i wyprowadził z komnaty. Posuwając się korytarzem słyszeli śpiew kapłanów zmieszany z niskim, posepnym odgłosem pędzącej wody. Światło nad nimi stało się silniejsze - weszli na galerię olbrzymiej, wyniosłe sklepionej groty i spojrzeli w dół. Widok był fantastyczny i niesamowity.

Nad nimi lśnił fosforyzującym blaskiem pułap; sto stóp poniżej rozciągało się płaskie dno jaskini. W odległej części groty przecinał je głęboki, wąski kanał w skale, którym płynął wartki nurt. Wypadając z niezgłęzionych mroków, strumień wirując przepływał przez jaskinię i znów ginął w ciemnościach. Widoczna część odbijała padający blask; czarna kipiela błyszczała, jakby była usiana żywymi klejnotami - mroźnym błękitem, krwawą czerwienią, migocącą zielenią i całą, ciągle się zmieniającą, tęczą barw.

Conan i jego towarzysza stali na jednym z podobnych do galerii występów opasujących wyniosłe ściany. Z występu zapierającym dech w piersi łukiem, naturalny most z kamienia wzbijał się nad głęboką otchłanią pieczary, łącząc się ze znacznie mniejszym występem po drugiej stronie rzeki. Dziesięć stóp wyżej następny, szerszy łuk rozciągał się nad jaskinią. Na każdym końcu wyciosane stopnie łączyły spinające przeciwległe ściany mosty.

Wiodąc spojrzeniem po wygięciu łuku odchodzącego z występu, na którym stali, Conan zauważył blask światła, różniący się od niesamowitej fosforescencji jaskini. Na małym występie po przeciwnej stronie, w skalnej ścianie znajdował się otwór, przez który błyszczały gwiazdy.

Natychmiast jednak całą jego uwagę przyciągnęła scena odgrywająca się w dole. Kapłani dotarli wreszcie do celu. W odległym kącie jaskini stał kamienny ołtarz, lecz nie było na nim bożka. Conan nie mógł dojrzeć, czy był jakiś za ołtarzem, ponieważ dzięki jakiejś sztuczce światło lub wypukłość ściany zostawiały przestrzeń za nim w zupełnej ciemności.

Kapłani wetknęli pochodnie w otwory kamiennej podłogi, tworząc ognisty półokrag w odległości kilku jardów przed ołtarzem. Sami sformowali półkole wewnątrz półokręgu pochodni i Gorulga, uniósłszy najpierw ręce w geście wezwania, pochylił się nad ołtarzem i położył na nim ręce. Ołtarz podniósł się i odchylił w tył jak pokrywa kufra, odsłaniając małą kryptę.

Wyciągnąwszy długie ramię, Gorulga wyjął niewielką, mosiężną szkatułę. Opuścił ołtarz z powrotem na miejsce, postawił na nim skrzynkę i podniósł pokrywę. Podnieconym widzom na wysokiej galerii wydawało się, że ten ruch wyzwolił żywe płomienie, drżące i pulsujące wokół otwartej szkatuły. Serce Conana skoczyło, a dłoń chwyciła za rękojeść miecza. Nareszcie ujrzał Zęby Gwahlura! Skarb, czyniący posiadacza najbogatszym człowiekiem na świecie. Przez zaciśnięte zęby Cymmerianina wydobywał się przyspieszony oddech.

Nagle uświadomił sobie, że na światło pochodni i fosforyzującego pułapu podziała jakaś siła, pozbawiając je mocy. Wokół ołtarza zaległy ciemności rozświetlane jedynie upiornym blaskiem światła rzucanego przez Zęby Gwahlura - światło to stawało się coraz silniejsze. Czarni zamarli jak figury z bazaltu, ich cienie stały nieruchomo, gigantyczne i groteskowe.

Ołtarz był skąpany w blasku i zdumione rysy Gorulgi odcinały się z całą wyrazistością. Nieprzenikniona ciemność za ołtarzem rozbiła rozprzestrzeniającym się światłem. Powoli, w miarę jak krąg światła rozszerzał się, ukazywały się postacie, jak kształty powstające z nocy i ciszy.

Na początku wyglądały jak szare, kamienne posągi - to nieruchome, włochate, ohydne karykatury człowieka. Jedynie ich sypiące skrami zimnej wściekłości oczy były żywe. Upiorna poświata oświetlała ich zwierzęce kształty. Gorulga wrzasnął i upadł w tył, wyrzucając przed siebie ręce w dzikim przerażeniu. Niekształtne, długie ramię sięgnęło błyskawicznie ponad ołtarzem; pięść opadła z siłą młota i krzyki Gorulgi ucichły. Jego bezwładne ciało leżało na ołtarzu, a mózg wypływał ze zmiażdżonej czaszki. Wtedy słudzy Bit-Yakina natarli jak horda demonów na skamieniałych z przerażenia czarnych kapłanów.

Była to rzeź - ponura i przerażająca.

Conan widział czarne ciała ciskane jak plewy łapami zabójców.

Przeciwno ich straszliwej sile sztylety i miecze kapłanów były zupełnie bezużyteczne. Widział ludzi unoszonych w górę i miażdżonych o ołtarz. Widział, jak potworna ręka wepchnęła płonąca pochodnię w gardło nieszczęśnika, szarpiącego się daremnie w przytrzymujących go ramionach. Ujrzał mężczyznę rozdartego na dwoje jak kurczaka, a jego krwawe szczątki ciśnięte w różne strony jaskini. Gwałtowna i niszcząca jak huragan masakra zakończyła się w jednym, krwawym wybuchu bezdennej dzikości. Tylko jeden nieszczęśnik, wrzeszcząc przeraźliwie, uciekał drogą, którą przyszli kapłani. Horda zbryzganych krwią stworów ścigała go, wyciągając umazane posoką łapy. Uciekinier i ścigający zniknęli w ciemnym tunelu. Krzyki człowieka cichły w oddali.

Muriela klęczała, ściskając kolana Conana, z twarzą przytuloną do niego i zamkniętymi oczyma. Była drżącym i trzęsącym się uosobieniem skrajnego przerażenia. Conan jednak sprężył się do akcji.

Rzut oka na świecące przez otwór gwiazdy, na szkatułę nadal stojącą na zalanym krwią ołtarzu - i dojrzał nikły cień szansy.

- Idę po tę szkatułę! - warknął - Zostań tutaj!

- Och Mitro, nie! - zupełnie przerażona upadła mu do stóp chwytając go za sandały. - Nie! Nie! Nie zostawiaj mnie!

- Leż cicho i nie odzywaj się! - przerwał, uwalniając się z jej kurczowego uścisku.

Nie zwrócił uwagi na kręte schody. Opuszczał się z występu na występ z zuchwałym pośpiechem. Gdy stanął na dnie jaskini, potwory jeszcze nie wróciły. Kilka pochodni tkwiących w otworach jeszcze się paliło, fosforyczny odbłask pulsował drżaco, a rzeka przepływała, pomrukując niemal ludzkim głosem i iskrząc się nieprawdopodobną jasnością. Łuna oznajmiająca przybycie sług Bit-Yakina zniknęła razem z nimi. Tylko klejnoty w mosiężnej szkatule lśniły i błyszczały.

Cymmerianin porwał szkatułę, oceniwszy jej zawartość jednym poządlwym spojrzeniem - garść płonących lodowatym, niezmiernym blaskiem kamieni o przedziwnych kształtach. Zatrzasnął wieko, wcisnął skrzynkę pod pachę i pobiegł schodami w górę. Nie miał ochoty spotykać się z diabelskimi sługami Bit-Yakina. Przelotna znajomość rozwiała wszystkie złudzenia, co do ich umiejętności walki. Nie potrafił powiedzieć, dlaczego tak długo czekali, zanim uderzyli na intruzów. Czyż człowiek mógłby odgadnąć myśli lub motywy działania tych potworów? Wykazali się zręcznością i inteligencją równą ludzkiej, a na dnie jaskini leżały krwawe dowody ich zwierzęcej dzikości.

Koryncjanka nadal kuliła się na galerii, tam gdzie ją zostawił. Chwycił ją za rękę i postawił na nogi, mruczając:

- Myślę, że czas iść!

Zbyt otumaniona z przerażenia, by zrozumieć, co się dzieje, dziewczyna pozwoliła poprowadzić się przez most. Dopiero kiedy znajdowali się nad pędzącą wodą, spojrzała w dół, w zapierającą dech przepaść, jęknęła wstrząśnięta i byłaby spadła, gdyby Conan nie objął jej potężnym ramieniem. Burcząc pokrzepiająco do ucha, wziął ją pod drugą, wolną pachę i przeniósł, trzepocząc słabo rękami i nogami przez most, do otworu. Nie kłopotując się stawianiem jej na nogi, ruszył pospiesznie tunelem, do którego prowadził otwór. W chwilę później wyszli na wąski występ po zewnętrznej stronie skalnych ścian otaczających dolinę. Mniej niż sto stóp poniżej, dżungla falowała w świetle gwiazd. Patrząc w dół, Conan wydał gwałtowne westchnienie ulgi. Wierzył, że potrafi uporać się z zejściem, nawet obciążony klejnotami i dziewczyną, chociaż wątpił, by potrafił wspiąć się tędy w górę, nawet bez obciążenia. Postawił szkatułę, jeszcze usmarowaną krwią i mózgiem Gorulgi, na półce i zaczął zdejmować pas, by przywiązać szkatułę na plecach. Złowieszco jednoznaczny odgłos w tyle zmusił go do działania.

- Zostań tu! - rzucił oszołomionej dziewczynie - i nie ruszaj się!

Wyciągając miecz pobiegł tunelem do jaskini, tocząc wściekłym wzrokiem. W połowie wyższego mostu ujrzał szarą, niekształtną postać. Jeden ze sług Bit-Yakina był na jego tropie.

Conan nie miał wątpliwości, że bestia widziała ich i ścigała. Nie zastanawiał się ani chwili. Obrona wejścia do tunelu mogła być łatwiejsza, ale ta walka musiała być zakończona szybko, nim inni słudzy powrócą.

Wybiegł na most na spotkanie potwora. Nie była to małpa, nie był to również człowiek. To był jakiś człokształtny potwór, zrodzony w tajemniczych, niezbadanych dżunglach południa, gdzie dziwne, niezdominowane przez człowieka stwory rojiły się w wyziewach zgnilizny, a bębny grzmiały w świątyniach nie dotkniętych nigdy ludzką stopą. W jaki sposób prastary Pelishta zdobył władzę nad nimi i wraz z nią wieczystą ucieczkę przed ludzkością - było zagadką nie do rozwiązania. Conan nie trudziłby się rozważaniami nad nią, nawet gdyby miał na to czas.

Człowiek i potwór spotkali się w najwyższym punkcie mostu, sto stóp nad powierzchnią czarnej, oszalałej wody. Kiedy monstualna postać o odrażającym cieple i rysach kamiennego bożka wyłoniła się przed nim, Conan uderzył, jak uderza ranny tygrys; wkładając w cios całą siłę i wściekłość. Taki cios przecięłby człowieka na dwoje, lecz kości sług Bit-Yakina były twarde jak hartowana stal. Jednak nawet hartowana stal nie zniosłaby bez uszczerbku szaleńczego cięcia. Cios przecięł bark oraz żebra i krew trysnęła z ogromnej rany.

Nie było czasu uderzyć powtórnie. Zanim Cymmerianin zdołał znów unieść ostrze lub odskoczyć, zamach gigantycznego łapska strącił go z mostu jak muchę. Lecąc w dół miał w uszach łoskot rzeki jak podzwonne, ale połową ciała wpadł na niższy most. Przez jedną, mrozącą krew w żyłach chwilę, kołysał się niebezpiecznie na skraju, aż macające gorączkowo palce uchwyciły krawędź i wygramoliły się na most, nadal zaciskając miecz w drugiej ręce.

Stojąc, zobaczył potwora, który brocząc obficie krwią, pędził ku łączącym mosty schodom. Najwidoczniej zamierzał zejść i wznowić walkę, lecz na występie zatrzymał się w biegu. Conan również to zobaczył. U wejścia do tunelu stała oniemiała ze strachu Muriela, ze szkatułą klejnotów pod pachą.

Z tryumfalnym rykiem potwór porwał ją pod jedną pachę, w drugą rękę chwycił szkatułę, którą upuściła i zawrócił ociężale na most. Conan zaklął z pasją i pobiegł w tym samym kierunku po niższym moście. Wątpił, czy zdołałby wbiec po schodach na wyższy most, nim bestia dopadnie labiryntu tuneli po drugiej stronie.

Potwór jednak zwalniał, jakby zepsuł się jakiś poruszający go mechanizm. Krew tryskała mu ze straszliwej rany w piersi i zataczał się z boku na bok, jak pijany. Nagle potknął się, zachwiał i przewrócił na bok... Lecąc głową w dół runął w przepaść. Dziewczyna i szkatuła klejnotów wypadły mu z pozbawionych czucia łap. Przerażliwy krzyk Murieli zagłuszył ryk pędzącej w dole rzeki. Conan znajdował się prawie pod miejscem, z którego spadali. Potwór otarł się o niższy most i poleciał w dół, ale wymachująca rękami i nogami dziewczyna zawisała na skalnym łuku. Szkatuła upadła na skraj mostu tuż przy niej. Każda z nich upadła jednak po innej ręce Conana. Każda leżała w zasięgu ręki. Przez ułamek sekundy szkatuła chybotą się na krawędzi mostu, a Muriela wisząc na jednej ręce patrzyła na Conana oczami pełnymi śmiertelnego lęku, z krzykiem rozpaczy na ustach.

Conan nie zastanawiał się, nawet nie spojrzał na szkatułę kryjącą bogactwo epoki. Z szybkością, która zdziwiłaby głodnego jaguara, pochylił się, chwycił ramię dziewczyny w chwili, gdy jej ręce ześlizgiwały się z gładkiego kamienia i jednym ruchem postawił ją na moście. Szkatuła spadła i uderzyła sto stóp niżej o powierzchnię płynącej wody, w której znikły już zwłoki sługi Bit-Yakina. Plusk i fontanna bryzgów oznaczyły miejsce, w którym Zęby Gwahlura zniknęły na zawsze dla ludzkich oczu. Conan ledwie rzucił na to wzrokiem. Pomknął jak kot przez most i wbiegł po schodach, niosąc bezwładną dziewczynę, jak gdyby była niemowlęciem. Wchodząc na górny most usłyszał ohydne wycia. Spojrzał przez ramię i ujrzał stwory wpadające z powrotem do jaskini. Z ich obnażonych kłów kapiała krew. Rycząc mściwie, pędziły po schodach wiodących z półki na półkę.

Conan bezceremonialnie zarzucił sobie dziewczynę na ramię, przebiegł tunel i zaczął opuszczać się w dół; sam był podobny do małpy, gdy tak przerzucał się od chwytu do chwytu z karkołomnym zuchwalstwem. Gdy zwierzęce pyski wyjrzały przez otwór, Cymmerianin z dziewczyną właśnie znikali w otaczającej skalny pierścień dżungli.

- No - powiedział Conan, stawiając dziewczynę na nogi w bezpiecznym zaciszu gałęzi - mamy teraz sporo czasu. Nie sądzę, żeby te bestie ścigały nas aż tutaj. W każdym razie mam tu konia uwiązane u wodopoju, o ile lwy go nie zjadły. Na Croma i do diabła! Dlaczego teraz płaczesz?

Ukryła zalaną łzami twarz w dłoniach i szloch wstrząsał jej szczupłymi ramionami.

- Straciłam twoje klejnoty - jęczała żałośnie - To moja wina. Gdybym cię posłuchała i została na półce, ta bestia nigdy by mnie nie zobaczyła. Powinieneś być złapać kamienie i pozwolić mi utonąć!

- Tak, chyba powinienem - zgodził się - ale zapomnijmy o tym. Nigdy nie martw się tym, co minęło. I przestań płakać, dobrze? Teraz lepiej. Chodź!

- To znaczy, że chcesz mnie zatrzymać? Zabrać ze sobą? - pytała z nadzieją w głosie.
- Co innego mógłbym z tobą zrobić? - obrzucił aprobującym spojrzeniem jej postać i uśmiechnął się na widok rozdartej spódniczki odsłaniającej wspaniałe obszary kuszących, toczonych w kości słoniowej okrągłości. - Znajdę użytek dla takiej aktorki jak ty.
- Nie mamy po co wracać do Keshii. W Keshanie nie ma już nic, czego bym chciał. Pojedziemy do Puntu. Puntyjczycy oddają cześć bogini z kości słoniowej i wypłukują z rzek złoto plecionymi koszykami. Powiem im, że Keshan spiskuje z Thutmekrim, by ich podbić - co jest prawdą - i że bogowie przysłali mnie, bym ich bronił - za jakies parę worków złota. Jeżeli zdołam przemycić cię do ich świątyni, abys zamieniła się miejscami z ich boginią... Zedrzymy z nich wszystko, do ostatniego złotego zęba!