

LIN CARTER

CZARNOKSIEŻNIK Z LEMURII

TYTUŁ ORYGINAŁU: THE WIZARD OF LEMURIA

PRZEŁOŻYŁA: MAGDALENA GOHLING

WSTĘP

Pięćset tysięcy lat temu, na Lemurii, Zaginionym Kontynencie na Pacyfiku, z krwawych mroków barbarzyństwa wyłoniła się pierwsza ludzka cywilizacja. Przez tysiąc lat pierwsi ludzie zmagali się z panowaniem Dragon Kings, okrutnej rasy inteligentnych gadów, która władała Ziemią podczas Wieku Gadów. W końcu, po Wojnie Tysiącletniej, zostały one pokonane i wybite w pień.

Takie były początki Nemedii, Pierwszego Królestwa. W ciągu stuleci potomkowie Nemedian powoli zasiedlali rozległe równiny i góry prehistorycznej Lemurii, tworząc... niszcząc... i znów tworząc inne królestwa. Pomimo tych walk wolno lecz nieustannie powstawała i rosła cywilizacja. Wkrótce pierwsze Imperium zajmie się zjednoczeniem zwaśnionych królestw i księstw w jedno potężne już państwo.

Była to epoka wojowników, odważnych mężczyzn i pięknych kobiet, dzikusów i mędrców, bohaterów i magów w trudzie wyrębiających drogę wiodącą do Tronu Świata. Była to także epoka legend i bohaterskich sag.

Oto jedna z nich...

ZAKRWAWIONY MIECZ

miecze

czerwieniej

mając pieczę

zgonem!

Dzień cały w krwi tonęły

Jak wino mocniej i

W piekielnych głębiach

Nad przyjaciół jak i wrogów

Pieśń wojowników z Valkarth

Thongor z Valkarth uchylił się przed czarą z winem, która gwizdnęła mu koło ucha, odbiła się z brzękiem od ściany i opryskała swą zawartością jego twarz i piersi. Zamrugał gwałtownie by pozbyć się piekącego płynu z oczu, ale poza tym ani jeden mięsień nie drgnął na jego twarzy.

– Tak szlachetnie urodzony Thurdis traktuje najemnego psa – roześmiał się złośliwie Jeled Malkh do swych kompanów.

– Szkoda dobrego wina! – zawtórował mu jeden z nich. – On jest bardziej przyzwyczajony do taniego piwa z Northlandu.

– Trzeba przyznać, że jest beczelny – Jeled wzruszył ramionami.

– Żądać zapłaty za przegrany zakład i to od Otara, swej własnej seciny.

Zimne sarn spływało po potężnej piersi Thongora, który ani na chwilę nie spuścił wzroku z twarzy oficera. Jego śniada twarz pozbawiona była jakiegokolwiek wyrazu, lecz ci, którzy go dobrze znali, mogli dostrzec lodowaty błysk dziwnych, złocistych źrenic cichego barbarzyńcy z północy Lemurii. Otarił wino z twarzy, odrzucając przy okazji na plecy długie, czarne włosy i spytał cicho:

– Więc odmawiasz zapłaty zakładu?

– Tak! Zamph w czerwonej uprzęży wygrałby z łatwością, gdyby nie ten dureń Var Tajas, który chyba pierwszy raz siedział w siodle. Zostałem oszukany i nie zapłacę!

– Doskonale. W takim razie cofam swe żądanie – skinął głową Thongor. – Co więcej, zapłacę ci za kielich tego wina, które zmarnowałeś na najemnego psa, a który faktycznie, jak zauważył twój przyjaciel, woli piwo z Northlandu niż szczyry, które wy, z Thurdis, nazywacie sarn.

Ruszył, nim zaskoczone audytorium oficerów zrozumiało sens jego słów. Jednym skokiem znalazł się przed Otarem, złapał go wpół i wsadził głową w dół do wielkiej, brązowej wazy z winem. Potrzymał go tam dłuższą chwilę, ignorując wściekle szarpanie i podrygi Malkka, po czym wyciągnął na wpół utopionego i cisnął twarzą w dół.

– Naprawdę jesteście kwita – roześmiał się, przerywając pełną osłupienia ciszę. – Poczęstowałem cię nawet hojniej niż ty mnie.

Prawie nieprzytomny z wściekłości Jeled odzyskał oddech i gwałtownym ruchem wyszarpnął miecz z pochwy. Ociekając winem rzucił się przez stół, kierując ostrze w nagą pierś barbarzyńcy, który z gracją odskoczył, wyciągając jednocześnie swój własny miecz. Reszta zgromadzonych wycofała się czym prędzej pod ściany słysząc pierwsze dźwięki walki. Obaj przeciwnicy krążyli wokół stołu, ostrożnie sprawdzając umiejętności adwersarza.

Choć z ust nie zniknął mu uśmiech, w duchu Thongor kłął na czym świat stoi swój temperament. Po trzykroć przeklęty dureń – nie miał nic ciekawszego do roboty tylko wszczynać burdę z własnym kapitanem! Jak głupi by jednak nie był, pojedynek rozpoczął się na serio i nie łatwo było by się zeń wycofać.

Dźwięczała stal, gdy długi, prosty miecz barbarzyńcy stykał się z kunsztownie zdobionym ostrzem jednego z największych domów szlacheckich w Thurdis. Jeled Malkh był groźnym przeciwnikiem – jako jedyny potomek Domu Malkh odebrał stosowne wykształcenie u najsłynniejszych fechtistrzów kraju. Z drugiej strony Thongor był urodzonym szermierzem, a lata, które spędził jako włóczęga, najemny zabójca czy żołnierz nauczyły go posługiwania się każdym rodzajem broni i to w najdziwniejszy, acz zawsze skuteczny sposób. Bawił się więc przez chwilę z przeciwnikiem, tyle, ile potrzeba, by nie urazić dumy Otara natychmiastowym rozbrojeniem, po czym błyskawicznym ruchem nadgarstka posłał rapier przeciwnika w kąć kamiennego baraku.

Obaj skoczyli ku niemu, ale stopa Thongora szybciej niż dłoń Otara opadła na rękęjeść.

– Czy nie powinniśmy na tym zakończyć i ochłodzić temperamenty winem? Przyznaję, Otarze, że poniosły mnie nerwy. Bądźmy z powrotem przyjaciółmi.

– Synu suki z Northlandu, za taką obelgę rzucę twe serce memu zampho'owi! – warknął nieprzytomny z wściekłości Malakh, plując mu w twarz i jednocześnie kopiąc w krocze.

Skulony z bólu barbarzyńca zatoczył się na stół, a Otar porwał rapier i rzucił się na niego. Pod ich ciężarem stół z trzaskiem wylądował na posadzce, a brązowa waza z winem potoczyła się w kąć, oblewając wszystkich swą zawartością.

Teraz Thongor się wściekł – znajoma, krwawa mgła przesłoniła mu wszystko poza przeciwnikiem, a białe zęby błysnęły w uśmiechu. Dwa złożenia i jego miecz dotykał szyi przeciwnika, odbiwszy uprzednio jego zasłonę.

– Powiedziałem: dość! Albo kończymy, albo jesteś martwy – warknął.

Dziedzic Malkh zbladł i oblizał nagle suche wargi, czując lekki nacisk ostrza, które przebiło skórę, znacząc szkarłatem jego pierś.

– P... pokój więc – wyjąkał.

– Przysięgasz?

– Przysięgam!

Thongor cofnął miecz, wyciągając w zamian otwartą dłoń. Nie wziął pod uwagę dumy szlachetnie urodzonego, który nigdy nie przełknąłby porażki z rąk jednego ze swych ludzi. Złapał dłoń Thongora, podstawił stopę za jego nogą i pchnął gwałtownie, posyłając go na podłogę. Ostrze Jeleda błysnęło ku krtani leżącego, ale ten odtrącił je ręką, ignorując ból rozcinanych mięśni i jednym skokiem stanął na nogi. Zanim Malkh zrozumiał co się dzieje, ostrze miecza zatoneło w jego sercu.

Jeled Malkh zatoczył się otwierając usta i wytrzeszczając oczy na wystającą z jego piersi stal. Jedną ręką usiłował ją wyciągnąć, ale ugięły się pod nim kolana, a z ust popłynęła krew i zwałił się martwy na posadzkę. Thongor przytrzymał trupa nogą i wyszarpnął miecz, po czym otarł go o płaszcz zabitego i rozejrzał się po reszcie obecnych, z których żaden nie odważył się wyrzec słowa. Wzruszył ramionami i wsunął miecz do pochwy.

Za jego plecami sandał szurnał o kamienie posadzki, ale zanim zdążył zareagować coś ciężkiego trafiło go w tył głowy i runął twarzą naprzód w bezdenne morze ciemności.

* * *

Odzyskał przytomność wraz z tęnym bólem w głowie. Był przykuty do mokrej ściany w lochach rozciągających się pod cytadela Thurdis. Przez szparę w sklepieniu przedostawał się samotny promień słońca, a sądząc z kąta jego padania, był nieprzytomny około godziny – mniej więcej była godzina do zapadnięcia zmroku. Obejrzał łańcuchy i stwierdził, że są zbyt silne, nawet dla jego potężnych mięśni, wobec czego wzruszył ramionami. Zgodnie z fatalizmem Północy nie należało marnować czasu zastanawianiem się nad czymś, na co i tak nie było rady. Prawdę mówiąc był trochę zaskoczony tym, że jeszcze żyje – przyjaciele zabitego i inni oficerowie mogli z nim skończyć, gdy leżał nieprzytomny jednym pchnięciem. Najwyraźniej jednak bardziej pociągała ich perspektywa oglądania go przykutego do wiosła na którejś z galer, albo służenia za pokarm wampirowatym kwiatom w prywatnym ogrodzie Sarka. Naturalnie zabrano mu broń, co i tak niewiele zmieniało, natomiast co go zdenerwowało, to brak pożywienia – mniej więcej o tej porze zwykle się posilał. Najczęściej był to kufel piwa i pieczony udziec, które spożywał wraz z Aldem Turmitem i resztą kompanii w tawernie „Pod Dobytym Mieczem”. Tymczasem tutaj nic nie zapowiadało posiłku, toteż ryknął ile sił w płucach i ryczał dopóki w drzwiach nie pojawił się gruby i rozsiewający wokół siebie zapach nasennego lotusa klucznik.

– Czego?

– Jeść! – odwarknął zwięźle więzień, powodując wpierw opadnięcie szczęki, a potem atak serdecznego śmiechu dozorca.

– Za godzinę staniesz przed Daotarem za zabicie swego dowódcy – wysapał tenże po dłuższej chwili – a wszystko, czym potrafisz się martwić, to twój pusty brzuch. Może liczysz na frykasy z prywatnej kuchni Sarka?

– Dlaczego nie – uśmiechnął się Thongor. – Zrobiłem miastu przysługę, pozbywając się tchórza, oszusta i złego oficera. Daotar i Phal Thurid, Sark tego miasta, powinni mnie za to wynagrodzić.

– Pewnie – parsknął klucznik. – Mają nawet dla ciebie nagrodę. Będiesz żywił Slith. Nie wiesz bałwanie, że Daotar Gwardii, szlachetny Barand Thon, jest najstarszym przyjacielem ojca tego, którego zabiłeś? Będiesz miał swoją nagrodę i to publicznie. Te miłe kwiatki najpierw wyssa z ciebie krew, a potem zjedzą resztę.

– Może. Co nie zmienia faktu, że jestem głodny, a nikt tu nic nie mówił o śmierci głodowej! Jeść!

Dozorca parsknął z pogardą i zamknął drzwi, ale po chwili wrócił z dzbanem cienkiego wina i kawałem pieczeni. Postawił to niedaleko drzwi i czym prędzej wyszedł oświadczając:

– Łańcuch jest wystarczająco długi, żeby sięgnąć. Pośpiesz się lepiej z jedzeniem zanim gwardziści nie przyjdą. Nie dość, że się nie najesz, to jeszcze ja będę miał awanturę za trochę życzliwości.

Łańcuchy faktycznie były wystarczająco długie, toteż parę najbliższych chwil zajął mu posiłek – zawsze mógł lepiej myśleć przy pełnym brzuchu. Teraz też zaczął już spokojniej analizować swoje położenie. Wychodził już z wielu różnych więzień, leżących w rozmaitych miastach i to najczęściej nie korzystając z niczyjej łaski. Pierwszym i najprostszym sposobem było udać sen, a gdy dozorca przyjdzie po naczynia, złapać go nieskrępowanymi nogami i zmusić do oddania kluczy. Odrzucił jednak ten pomysł po dogłębnym rozpatrzeniu na korzyść innego: łańcuchy były na tyle długie, że mógł posłużyć się ich częścią jako bronią i uderzyć nimi dozorcę, co powinno dać pożądane efekty. Służył już raz na galerach sadystycznego Sarka Shemkis i nie miał najmniejszej ochoty ponawiać swej obecności na czyichkolwiek innych. Zdecydowany ryknął na dozorcę, zbierając jednocześnie w dłoni solidny kawał żelaznego łańcucha – promień słońca prawie zniknął, toteż należało się śpieszyć. Cela pogrążyła się z wolna w mroku i tłusty dozorca nie powinien dostrzec niespodzianki jaka nań czekała. Krzyknął

ponownie... i jego wyćwiczony słuch wychwycił lekkie kroki zbliżające się korytarzem. To z pewnością nie był klucznik...

W zamku zgrzytnął klucz, ale było zbyt ciemno, by mógł dostrzec twarz przybyłego. Obserwował ciemną postać gotów do skoku, gdy usłyszał:

– Thongor? Obudź się, do cholery! Tu Aid Turmis.

– Na Gorma! Co ty tu robisz? – sapnął zaskoczony.

– A co? Myślałeś, że będę stał i patrzył jak posyłają najlepszego druha na galery? – roześmiał się cicho Aid. – Daj ręce. Mam klucze i twój miecz, ale trzeba się śpieszyć.

Thongor uśmiechnął się w mroku – Turmis, choć półkrwi thrudyjczyk z domieszka południowej krwi, żadnej wygód i spokoju, był wojownikiem w każdym calu i jedynym prawdziwym przyjacielem, jakiego miał w całym tym mieście. I w dodatku w podzięce omal nie dostał łańcuchem po łbie!

– Skąd masz klucze? – spytał, gdy tamten przychylił się, by otworzyć skuwający go w pasie łańcuch.

– Dozorcy w jego obecnym stanie nie są na nic przydatne, więc je wzięłem.

– Mam nadzieję, że nie musiałeś go przy okazji zabić? Nakarmił mnie uczciwie.

– Zawsze najpierw myślisz o swoim brzuchu – roześmiał się Aid. – Nie bój się, twój gruby znajomek uciał sobie tylko drzemkę. O, gotowe!

Łańcuchy opadły z brzękiem, a Thongor z uznaniem skinął głową – jedną z rzeczy, których naprawdę nie lubił, to dłuższe zamknięcie, o przykuciu do czegoś już nie wspominając. Turmis wręczył mu miecz i płaszcz ze słowami:

– Narzuc go na swój północny łeb, bo cię wszyscy poznają. Teraz jazda, ludzie Thona będą tu za chwilę po ciebie i lepiej zniknąć czym prędzej!

Wymknęli się z celi, pośpieszyli mrocznym korytarzem, minęli wartownię z nieprzytomnym dozorcą na podłodze, a na koniec przebyli krótki labirynt, na szczęście pustych korytarzy, nim Aid stanął przed niskimi, masywnymi drzwiami.

– To jest boczne wyjście – powiedział.

– Serdeczne dzięki, Aid, nigdy nie zapomnę twej przyjaźni.

– Ja też nie. Będzie mi cię brak, ale musisz się śpieszyć. Ze stajen więziennych z łatwością ukradniesz zampha, a zanim ogłoszą alarm, powinieneś wyjechać przez Bramę Karawan. Dokąd się udasz?

– Tam, gdzie będą potrzebowali silnego ramienia i dobrego miecza. Może do Zangabal, może do Cadorny... Dobry wojownik długo nie szuka zajęcia.

– Wobec tego żegnaj. Wątpię, byśmy się jeszcze kiedyś spotkali Thongorze z Valkarth.

CZARNE SKRZYDŁA NAD CHUSH

zginiecie

zaświecie.

Dziewice wojny niebem gnają
O, bracia, walczcie lub

U skrzydeł ludzie umierają
Dusze kołaczą się w

Pieśń wojowników z Valkarth

Gdy wyszedł na zewnątrz stwierdził, że jest w wąskiej alejce między murem cytadeli a ścianą dużego magazynu, na której końcu znajdują się stajnie, gdzie trzymane są smokopodobne zamphy. Przy jej wylocie stało dwóch znudzonych strażników, obserwując leniwie zwierzęta. Stali do niego plecami i wystarczyłby jeden dobry cios...

Nadzieje pierzchły wraz z metalicznym dźwiękiem rogu, ogłaszającym alarm i Thongor stłumił przekleństwo – najwidoczniej ludzie Daotara byli szybsi niż sądził. Alarm ogłoszono o sekundę za wcześniej – jeszcze tylko parę kroków dzieliło go od wartowników, którzy teraz stali się czujni i z dobytą bronią uważali na to właśnie wyjście, którym on musiałby się wydostać. W dodatku z tylnej bramy cytadeli wysypali się nowi, wzmacniając ochronę stajen – ktoś musiał pomyśleć i nakazał odciąć najbardziej oczywistą drogę ucieczki.

Klnąc pod nosem zatrzymał się na moment. W mroku alejki nie mogli go dostrzec, ale co z tego? I tak musiał stąd wyjść, gdyż lada chwila zaczęła przeszukiwać okolicę. Rozejrzał się wokół i przypadkiem spojrział w górę – jego

wzrok napotkał smukły, metalowy kształt, pobłyskujący w świetle zatkniętych na dachu pochodni. Dzika radość błysnęła na ten widok w jego oczach – na dachu cytadeli zamocowany był projekt nowego statku. Latający okręt – pierwszy z serii okrętów, przy pomocy których Phal Thurid planował podbić całą Lemurię. Jego alchemik, Odim Phon, wykonał statek z urilium, metalu lżejszego od powietrza, a napęd stanowiły zwykłe wirniki i choć on nie miał zielonego pojęcia jak pilotuje się to cudo, nic nie stało na przeszkodzie, by wykonać błyskawiczny, choć wymuszony kurs. Poza tym pomysł podobał mu się coraz bardziej – uciec, zabierając jedyną latającą łódź Sarka! Łatwiej i szybciej dotrze do celu niż na najlepszym wyścigowym wierzchowcu władcy.

Starannie obejrzał ścianę fortecy – zbudowano ją z bloków szarego kamienia, wysokich na pół chłopa i łączonych na styk. Były między nimi szpary grubości cala. Od najmłodszych lat wspinał się po śliskich skałach wielkich lodowców swej mroźnej ojczyzny, polując na małe śnieżne dla ich cennych futer. Mógł wspiąć się na tę ścianę, choć wątpił, czy ktokolwiek inny dokonałby tej sztuki. Ponieważ od dawna krystalizacja planu była dlań równoważna z próbą wprowadzenia go w życie, toteż skończył oglądać mur, zdejmując jednocześnie buty. Związał razem rzemienie i przerzucił obuwie przez ramię, po czym wymacał pierwszą nad głową szczelinę i ruszył ręka za ręką w górę, wyszukując palcami stóp uchwyty między uskokami. Na podobieństwo wielkiego, czarnego pajaka pisał się po szarej ścianie, nie zwalniając i nie spoglądając w dół. Na szczęście noc była chłodna, a złocisty księżyc skryty za chmurami – na górze byli wartownicy, a on niezbyt trudny do zauważenia, co przy braku możliwości obrony byłoby po prostu egzekucją. Ulice miasta leżały już dość daleko w dole i gdyby odpadł przestałby mieć problemy przynajmniej w tym życiu – jego mózg rozprysnąłby się na płytkach alejki. Zignorował tę miłą perspektywę i oddychając równo i głęboko wspinał się kamień po kamieniu.

Luźny okrucz skały wymknął się spod jego stóp, upadając ze stukotem na płyty drogi i przez niekończącą się sekundę zwiślał trzymając się tylko na rękach. Zacisnął zęby i powoli, cal po calu, zdołał podciągnąć nogi i ponownie uchwycić się muru w czterech miejscach. Przez chwilę znieruchomiał łapiąc oddech i dając odpoczynek ramionom.

W górze dwóch strażników opartych o parapet spoglądało na miasto – wystarczyło, by któryś spojrział w dół... nie mógłby nie zauważyć czarnej sylwetki na tle szarej ściany. Wstrzymał oddech słuchając ich pogawędki i starając się zignorować ból przemęczonych mięśni. Uczucie było takie, jakby ktoś wbijał mu rozpalone igły w ramiona, a tamci dwaj nie drgnęli ani o cal. Słyszał ich rozmowę i jedynym, co mógł zrobić, było czekanie. Gawędzili naturalnie na jego temat, co mu trochę pochlebiało, ale i tak przeklinał ich na czym świat stoi.

– Pamiętasz tego wielgasa, który założył się z Jeled Malkhakiem, że jego zamph nie wygra na arenie? – spytał jeden. – Zarzwał szlachetnie urodzonego, gdy ten odmówił wypłacenia zakładu. Słyszałem, że omal się inaczej nie skończyło, ale cisnął Otarowi w twarz wino czy coś takiego. Bylibyśmy Otarowi Htor, gdybyśmy go złapali.

– Ano – zgodził się drugi. – Ale to nie my go dostaniemy, tylko któryś z ulicznych patroli. Pewnie ukradnie zampha i będzie chciał uciec Bramą Karawan, chyba że zapłaci za kryjówkę w Dzielnicy Złodziei. Chciałbym spotkać tę świnię. Pokazałbym mu co nasza stal potrafi zrobić z północnym mięsem!

Odwrócili się w chwili, w której ramiona Thongora prawie się poddały. Uśmiechając się na podobieństwo wilka pokonał ostatnie metry i stojąc już na murze wykrzyknął:

– Bogowie wysłuchali twoich próśb, Htor. Oto masz szansę pokazać świni z Północy, co może twoja stal!

Obaj strażnicy wykonali w tył zwrot i zamarli, patrząc na stojącą na blankach postać opalonego olbrzyma w czarnym płaszczu, z długim mieczem w dłoni. W ogolonej twarzy błyszczały złociste oczy, a grzywa czarnych włosów spływała na płaszcz, paraliżując ich jeszcze bardziej, choć i tak byli w szoku, spowodowanym jego ponadnaturalnym pojawieniem się. Thongor kopnął pierwszego w krtań, miażdżąc mu ją, a drugiego ciał odrabując prawie głowę od tułowia, nim któryś zdążył pisnąć i przeskoczył nad bezwładnymi ciałami ładując na dachu. Okazało się jednakże, że było tam więcej straży. Rozległ się krzyk i w świetle pochodni

rozbłysła stal. Zaczął się wyścig po dachu fortecy w kierunku wbitego w jego centrum masztu, przy którym na grubej linie kołysał się przycumowany jakieś dwadzieścia stóp nad powierzchnią statek. Thongor skoczył łapiąc obu dłońmi za linę, której jeden koniec przywiązano do masztu, a drugi do pierścienia na pokładzie statku. Wciągnął się szybkimi ruchami trzymając miecz w zębach, by nie blokował mu ruchów i zanim ktokolwiek zdołał go powstrzymać był już na pokładzie. Jedno cięcie uwolniło statek od cumy i gnany lekką bryzą zaczął on dryfować, szybko opuszczając teren fortecy. Thongor przeszedł przez chwiejający się pod stopami pokład ku niewielkiej kabinie i dokładnie obejrzał przyrządy uśmiechając się, gdy z cytadeli doszły go ryki wściekłości i dźwięki alarmowych gongów.

Statek miał około dwudziestu stóp długości, a jego kadłub wykonany z błękitno-białego urilium dawał mu całkowity brak ciężaru. Za napęd i stery służyły mu wirniki, poruszane przez potężne sprężyny: jedna para umieszczona z tyłu powodowała ruch do przodu, zaś druga, umieszczona pod dziobem, ruch wsteczny, znajdujące się zaś pod kilem i nad pokładem powodowały wzrost lub spadek wysokości. Uruchamiane były czterema dźwigniami, opisanymi zresztą dla łatwiejszej obsługi – im wyżej uniosło się je z pokładu, na którym spoczywały, tym szybciej obracały się wirniki.

Zorientował się w tym, zanim statek zdryfował dalej niż trzy przecznice od fortecy i ruszył przy wtórze cichego szumu od strony rufy do przodu, unosząc się jeszcze, by znaleźć się poza zasięgiem strzał co lepszych łuczników, którzy mogli do tej pory dotrzeć na dach. Prawie bezgłośnie on i statek zniknęli w mrokach nocy. Mała lampka oliwna ze szklanym kloszem oświetlała kabinę, toteż Thongor zablokował stery i zbadał zawartość skrzyni, na której było posłanie. Była tam porcja suszonej ryby na jeden dzień, butelka wody i maść na rany, która czym prędzej posmarował ramię rozcięte przez rapier Jeleda – rana nie była groźna, ale denerwująco dokuczliwa.

Na ścianie ponad posłaniem wisiał potężny łuk, używany przez Błękitnych Nomadów z odległych równin na Zachodzie. Thurid planował utworzenie całej floty takich statków, obsadzonych przez tuczników, wyszkolonych w posługiwaniu się tymi łukami – strzelały one bowiem na większy dystans niż jakikolwiek inny łuk w Lemurii. Pomimo zmęczenia Thongor dokładnie go obejrzał – pierwszy raz widział tę broń z bliska, jako że dotąd nie trafił w swych wędrówkach na zachodnie równiny, na których władali rośli i okrutni Nomadowie, których ziemie rozciągały się wśród ruin Nemedii – pierwszego królestwa jakie powstało na tych ziemiach i które już od tysięcy lat było przeszłością. Łuk miał sześć stóp i zrobiony był z olbrzymich rogów jakiegoś zwierza, zamieszkującego równiny. Jego twardość powodowała duże trudności w naciągnięciu cięciwy, dając jednocześnie dalszy zasięg. Do strzelania z tej broni potrzebny był ktoś o dużej sile i wówczas broń ta była śmiertelnie groźna i nie miała sobie równych. Od weteranów z Zachodu często usłyszeć można było opowieści o błękitnoskórych olbrzymach, mogących z pięciuset jardów trafić z takiego łuku w oko przeciwnika. Cięciwę wykonano ze stalowej plecionki, a same strzały były o połowę większe niż normalne, dochodząc do połowy długości włóczni, zakończone zakrzywionymi w tył grotami z kości wyszlifowanej do ostrości dorównującej najlepszej stali. Thongor przyznał, że z niecierpliwością czeka na okazję wypróbowania go w walce.

Statek przemierzał nocne niebo oświetlany teraz promieniami księżyca, który wyszedł zza chmur, toteż sprawdził położenie dźwigni i wyszedł na pokład. W dole przemykały farmy otaczające Thurdis, z rzadka przetykane kamiennymi traktami. Z tej wysokości kamienne budynki były nie większe od wozów, którymi farmerzy dowozili żywność na bazy.

Lot ten, odbywany na podobieństwo potężnego ptaka, był niesamowitym i niespodziewanym przeżyciem. Jedyne paru ludzi, z Odimem Phonem i Sarkiem na czele, latało dotąd tym statkiem. Thongor poczuł się jak Phondath Pierworodny latający w legendach o smokach. Roześmiał się czując jak wiatr rozwiewa mu grzywę włosów. Tak podróżowały War-Maids, przynosząc Gormowi dusze odważnych wojowników, by zasiedli w Sali Bohaterów, dopóki Lemuria nie pogrąży się w morskich odmętach. Spojrzał w górę na konstelacje gwiazd widoczne na letnim niebie. Wiele lat temu ojciec nauczył go odnajdywać na ich podstawie kierunek. Nauczył go, że dwie gwiazdy w Wozie zawsze wskazują Boreal. Zgodnie z tym, co

wiedział, statek utrzymywał kurs prawie dokładnie na północny zachód. Jeśliby utrzymał ten kierunek, przeleciałby nad Patangą, a potem nad Kathod.

Do pierwszego nie tęsknił – miasto zdominowane było przez Druidów w żółtych szatach, czczących Yamatha – Boga Ognia, Czcili go głównie pałac kobiety na ołtarzach z brązu, a plotki kursujące po barakach twierdziły, że Królowa Sumia jest praktycznie więźniem w swym pałacu, którym rządził Vaspas Ptol po śmierci jej ojca, ostatniego Sarka Patangi. Naturalnie Ptol był Żółtym Druidem. Thurid miał nadzieję na małżeństwo z młodą królową, co dałoby mu dostęp do bajecznych bogactw Patangi bez walki – jeśli naturalnie zdołałby uwolnić księżniczkę z rąk kapłanów.

Znacznie lepiej zapowiadał się Kathod, którego ludzi Sark potrzebował, by chronić swe dochodzące do dżungli granice od dzikusów z Chush. Tak, zdecydowanie należało ominąć Miasto Ognia i kierować się do Kathod.

Wrócił do kabiny i sprawdził tarczę wskazującą, ile jeszcze zostało do rozwinięcia potężnych sprężyn, biegnących pod pokładem i napędzających wirniki. Wyszło mu, że minie pięć–sześć godzin lotu zanim będzie musiał je ponownie nakręcać, a do tego czasu będzie już ranek.

* * *

Zadowolony wyciągnął się na posłaniu i natychmiast zasnął.

Pod błyszczącym kilem statku przemykały pola Thurdis, które szybko ustąpiły pastwiskom, a potem srebrzystym wodom Ysaar. Thongor spał kamiennym snem zmęczenia, a statek przemierzał połacie puszczy Chush, przemknął nad wiecznie płonącymi ogniami na kopulastych świątyniach Patangi i skierował się ku odległemu Kathod, lecąc przez noc, niczym potężny ptak.

POWIETRZNA NAPAŚĆ

drzemią

góry

ziemią

chmury

A pod nimi smocze kły nie

Szpony jastrzębie gnioła z

Dziwna to bitwa nieba z

Ponad głębinami i pod

Saga o Thongorze, Pieśń III

Thongora obudziły dwie rzeczy: cisza i bezruch statku oraz ochryply skrzek, który rozdarł ciszę poranka. Zerwał się błyskawicznie zupełnie przytomny – bezruch oznaczał, że sprężyny rozkręciły się całkowicie, ale co tak skrzeczało?

Wybiegł na pokład i znieruchomiał zaskoczony widokiem, który ujrział. Była szóstka i słońce wyraźnie oświetlało tak niebo, jak i ziemię – tyle, że nie wawoży Kathod czy rozciągające się na mile wokół miasta pola uprawne. Pod statkiem rozciągały się nieprzebyte dżungle Chush.

Zaskoczony potarł nie ogoloną szczękę. Powinien przelecieć nad tym rejonem parę godzin temu. Dlaczego obliczenia były błędne...? Dopiero po chwili zauważył, że statek dryfuje pod wpływem stałego wiatru ze wschodu i klnąc na czym świat stoi zrozumiał wszystko. Jednostka pozbawiona napędu nie unosiła się w powietrzu, lecz, jako pozbawiona wagi, a mająca sporą powierzchnię burt, spychana była przez wiatry i prądy powietrzne. Był teraz o ładne parę godzin nie tylko od miejsca, do którego dążył, ale i od miejsca, do którego wcześniej doleciał, gdyż wiejący ze wschodu wiatr cofał statek trasą, którą w nocy już przeleciał. Nie pozostało nic innego jak wziąć się do roboty – nakręcić sprężyny i ruszać w drogę.

Zanim jednak zdążył się za to zabrać w powietrzu ponownie rozległ się metaliczny skrzek, który postawił go na nogi. Patrząc uważnie w poranne niebo Thongor poczuł nagle, jak oblewa go zimny pot. Z góry spływało na niego coś fantastycznego i potwornego zarazem: pokryte łuską cielsko długości jego statku. Jego skórzaste skrzydła były dwukrotnie większej rozpiętości. Ponad korpusem, na wężowej szyi, była głowa tak odrażająca, że przekraczała to ludzką wyobraźnię:

okrutne, szkarłatne ślepie, zakrzywiony dziób i błękitna skóra nadawały jej tak niesamowity wygląd. Reszty dopełniał długi, węzowy ogon, zakończony kolcem w kształcie grotu strzały i wyposażone w potężne szpony ptasie łapy, zwisające pod żółtym brzuchem stwora. Widział potwora pierwszy raz, ale nasłuchiwał się wystarczającą ilość opowieści o straszliwych lizard-hawks z Chush, by rozpoznać jednego z nich na pierwszy rzut oka.

Były najgroźniejszymi i najzacieklejszymi z mieszkańców Lemurii. Równorzędnym dla nich przeciwnikiem był jedynie Kwark – smok leśny. I teraz jedno z tych stworzeń spadało z szybkością błyskawicy wprost na jego głowę!

Natychmiast padł na pokład widząc rosnący cień skrzydeł i łódź zatrzęsała się od chybionego, choć potężnego ciosu nieomal wyrzucając go za burtę, podczas gdy potwór odleciał, by nabrać wysokości do ponownego ataku. Thongor wstał trzymając się relingu i obserwował przeciwnika, który zawisł nad statkiem trzepocząc skrzydłami i złapał łapą za dziób. Długie na stopę pazury miały taką siłę, że nawet odporne na ciosy urilium nie wytrzymało i dziób zmienił się w zgniecioną masę pogiętego metalu.

Thongor nie czekał na dalszy pokaz możliwości napastnika – zanurkował do kabiny i błyskawicznie pojawił się z powrotem z łukiem i kawałkiem liny w dłoniach. Przy wtórze wściekłych skrzeków nadlatującego ponownie potwora przywiązał się do relingu przewlekając linę przez pas tak, by mieć wolne ręce, a nie wypaść gdyby stworowi udało się przewrócić statek do góry kilem.

Naciągnięcie łuku także nie było łatwą sprawą, ale przy wtórze trzeszczących mięśni udało mu się to po raz pierwszy, a następne razy były już łatwiejsze.

Pierwsza strzała trafiła stwora w pierś, tonąc do połowy w piórach porastających na przemian z łuskami tę chimerę jaszczurki i sokoła. Pocięła strużka zielonkawej krwi i rozległ się przeraźliwy wrzask, przypominający odgłos jaki daje rozdzierany arkusz blachy. Potwór okrążył statek i runął jak kamień do następnego ataku, który, zgodnie z przewidywaniem Thongora, zakończył się dziką huśtawką łodzi. Ściskając w ręku łuk wyleciałby za burtę gdyby nie lina, na której kołysał się w takt wściekłych podskoków pokładu. Gdy jako tako wrócili do pozycji horyzontalnej napastnik był tuż obok, utrzymując się gwałtownymi ruchami skrzydeł na tym samym, co i oni, poziomie i wściekle dziobiąc burty i pokład. Thongor posłał kolejną strzałę celując w łeb, ale chybił. Druga trafiła jednak w szyję tuż poniżej dzioba, co wywołało wściekły skrzek i gorączkowe bicie skrzydeł. Grot o haczykowato wygiętych zadziórach był trudny do wyjęcia dla kogoś o chwytnych kończynach, co dopiero dla latającego mieszańca, który takowych nie miał.

W trakcie tej bezładnej szamotaniny jedno ze skrzydeł zawadziło o reling i gwałtowne szarpnięcie przewróciło statek, który w dodatku zaczął się wściekle kręcić dookoła własnej osi. Thongor rąbnął o pokład i zawisł nieprzytomny na łączącej go z relingiem linie. Łuk i kołczan wysunęły się z jego tracących czucie palców, znikając w dżungli rozpościerającej się w dole.

Sycząc z wściekłości napastnik przysiadł na wywróconym kadłubie, tak jak ptak na gałęzi, wgniatając pazurami metal dla lepszego uchwytu. Pod jego ciężarem statek zaczął opadać ku niezbyt oddalonym wierzchołkom drzew, z wiszącym o parę stóp poniżej, głową w dół, Thongorem.

Spośród drzew wychylił się potężny, zwieńczony rogami łeb – dwark zwęszył coś w powietrzu, co przypominało jedzenie, toteż oparł się o pień gigantycznej paproci i wyciągnął jak mógł swą sześćdziesięciostopowa, pokryta łuska szyję ku coraz niżej opadającemu statkowi, obniżającemu się pod wpływem wagi zdychającego na nim potwora. Nieprzytomny Thongor był coraz bliżej paszczy smoka, nie zdając sobie z tego sprawy.

Życie dwarka składa się praktycznie z nieprzerwanego polowania, by zapełnić przepastny brzuch. W jego przypadku nie jest przesadą określenie, iż jest on w stanie jeść cały dzień. Potrzebuje dwie tony mięsa, by poruszać swym długim na prawie dwieście stóp cielskiem. To, co było najbliżej jego nozdrzy, z całą pewnością pachniało jak jedzenie, wobec czego rozwarł paszczę, ukazując podwójne rzędy ostrych jak noże zębów, osadzonych w każdej ze szczęk. Najdłuższe z nich przewyższały długość miecza, zwisającego przy pasie Thongora. Szkarłatne ślepie, błyszczące głodem, przywarły do nieruchomego ciała, a z pyska pocięła ślina śmierdząca padliną.

Jego uwagę odwrócił jednakże inny dźwięk – wrzask dobiegający z nieba. Dwa kolejne potwory, wściekle skrzecząc, zbliżyły się, natomiast pierwszy, siedzący dotąd na przewróconej łodzi, dokonał żywota i ześlizgnął się z niej, spadając prosto pod nogi zaskoczonego smoka. Pozbawiony jego wagi statek podskoczył natychmiast unosząc Thongora poza zasięg paszczy dwarka, natomiast w zasięg wzroku obu współplemieńców zabitego monstrum.

W tym czasie mózdek dwarka starał się uporać z zagadką, gdzie zniknęło mile pachnące śniadanie, które prawie miał już w pysku. Problem rozwiązał się sam – dotarł do niego zapach martwego lizard-hawksa, przykuwając natychmiast i niepodzielnie całą jego uwagę. Okolicę wypełniły odgłosy dzikiej uczt.

Thongor natomiast odzyskał przytomność, rozejrzał się wokół i natychmiast stracił na pewno siebie: nie jeden, a dwa latające potwory, łuk przepadł, a na dodatek bezpośrednio pod spodem dwark. Jedyne, co było dobre to to, że pozbawiony obciążenia statek wrócił do normalnej pozycji i wystarczyło kilka ruchów, by stanął na jego pokładzie. Jeśli udałoby mu się nakręcić sprężyny zanim te dwa latawce zaatakują, miałyby szansę ucieczki. Poganiany tą perspektywą otworzył klapę w pokładzie i zajął się kręceniem umieszczoną tam korba.

W tym czasie oba jaszczury ostrożnie okrążyły statek – ich niewielkie umysły nie rozpoznawały sztucznej struktury intruza, kojarzyły jednak, że w jakiś sposób zabił on ich współplemieńca. Gdy w końcu prawda ta do nich dotarła wszystko przesłoniła chęć zemsty i ze zwiniętymi skrzydłami zaatakowały statek jednocześnie.

Thongor, nadal bezpiecznie uwiązany, grzotnął o pokład, tym razem plecami, lecz nie stracił przytomności. Natomiast statek został zmieciony z nieba, zupełnie jakby jakiś gigant sprzątnął go niedbałym machnięciem dłoni. Rufa naprzód uderzył w koronę gigantycznego lotusa i znieruchomiał, wklonowany pomiędzy gałęzie.

Reling pękł przy uderzeniu, podobnie zresztą jak lina i Thongor poszybował w dół, odbijając się od drobniejszych gałęzi, które zwolniły znacznie jego lot. Wyładował na miękkim i sprężystym mchu porastającym każdy wolny skrawek ziemi.

Sto jardów dalej dwark przerwał ucztę zaciekawiony niezwykle hałasem, jaszczury zaś rozskrzeczały się tryumfalnie, zatoczyły krąg i odleciały.

Thongor odwiązał resztki liny i sprawdził swój stan – poza niezliczoną ilością małych zadrapań i wcale pokaźnych siniaków był cały, toteż czym prędzej zniknął z pola widzenia dwarka, starając się zrobić to jak najszybciej. Zatrzymał się w półmroku i zastanowił – nie ulegało kwestii, że nie wiedział, gdzie jest i to w samym środku najgroźniejszej dżungli Lemurii. Co najmniej o sto mil od najbliższego miasta i to mil pełnych groźnych roślin i jeszcze groźniejszych smoków. Łuk mógł mu umożliwić przejście, ale zniknął gdzieś w dżungli i szukanie go nie miało najmniejszego sensu. Z nim miałyby jakąś szansę przeciw dwarkowi, z samym mieczem była to pracochłonna, ale pewna forma samobójstwa. Co gorsza drzewa rosły tak gęsto, że nie dostrzegał nieba i nie miał zielonego pojęcia, w którą stronę należy się udać, by trafić do Kathod czy nawet Patangii.

Powoli ruszył przed siebie wycinając drogę mieczem, gdy poszycie było zbyt gęste, by przejść. Około południa zrobił przerwę na śniadanie złożone z jagód i paru garści sarn, po czym ruszył ponownie mając nadzieję, że idzie we właściwym kierunku, czego jednak nie mógł w żaden sposób sprawdzić, gdyż nie widział słońca.

Kilkakrotnie próbował wejść na któreś z większych drzew, zwłaszcza że olbrzymich lotusów było tu zatrzesienie, a ich korony strzelały na dwieście i więcej stóp, ale wszystkie były dokładnie obrośnięte przez Slith – kwiaty-wampiry – odżywiające się krwią i będące postrachem tych okolic. Ledwie uciekł przed ich pobratymcami, które Sark Thurdis trzymał w ogrodzie i nie miał ochoty ryzykować spotkania z ich dzikszymi rodakami. Zastanowiło go, czy w ogóle wykonalne jest, by jeden człowiek zdołał przejść przez puszcę, zwłaszcza w nocy, gdy nie widział dobrze, a na łowy wyruszały wszystkie okoliczne drapieżniki. Co prawda do zmroku było jeszcze parę godzin, ale jak zdoła ustrzec się poa, który potrafił przegonić zampha, czy sześcioramiennego zemedara, nie wspominając już o wielkich, latających pajakach. Tym bardziej, że z powodu

slithów nie mógł schronić się na drzewo. Biorąc to wszystko pod uwagę, jego sytuacja nie przedstawiała się najkorzystniej.

Pomimo to maszerował przed siebie w parnym i wilgotnym powietrzu, wywołującym nawet na jego pólnagim ciele obfity pot. Od czasu do czasu przystawał, by pozbyć się pijawek, które opadały z drzew i krzewów, pijąc krew bez wywoływania bólu, gdyż otwory gębowe były malutkie, a czas wysysania długi i zauważało się je dopiero wtedy, gdy napęczniały. Przy jednej z tych okazji wpadł po pas w bagno, z którego uratował się tylko dzięki przywiązaniu liny do rękojeści miecza, który celnym rzutem wbił w pień najbliższego drzewa i powoli wyciągnął się z objęć żółtawego mułu.

Z. początku zatrzymywał się na krótki odpoczynek co dwie godziny, ale powoli jego siła znikwała pod zabójczym wpływem gorąca i terenu. Przerwy stawały się dłuższe i coraz częstsze. Gdy pierwsze oznaki zmierzchu pojawiły się wokół, opadł całkiem wyczerpany na mech w pobliżu olbrzymiego lotusu, jednak poza zasięgiem slithów.

Nie wiedział jak daleko zaszedł, gdyż wielokrotnie zmuszany był zbaczać z drogi i okrążyć albo jakiegoś drapieznika, albo grupę drzew zbyt blisko rosnących i zbyt dokładnie połączonych zaroślami i pnączami. Według własnej oceny zrobił może z piętnaście mil, ale, co gorsza, nie wiedział czy we właściwym kierunku. Jeśli zamiast kierować się w stronę Kathod szedł w kierunku przeciwnym, był skończony, gdyż najbliższe miasto na zachód leżało ponad tysiąc mil stąd i nie miał żadnych szans, by dotrzeć tam na piechotę. Jego kości prędzej spoczną pod któryś z żądnych krwi wampirów.

Chyba że... Zdał sobie sprawę ze znaczenia bliższego niebezpieczeństwa.

Odległe, lecz wyraźne kroki miażdżyły poszycie i choć dochodziły z tyłu, zmierzały w jego kierunku, a sądząc z drgania gruntu jaki im towarzyszył, trudno było mieć jakieś wątpliwości...

Dwark był na jego tropie.

LOTUS I MAGIA

których

falami

rozpiąć

ziemią ludzi.

czarów, które

była młoda

łopotaly

Majów...

...Był to Wiek Magii, czasy, w

potężni Magowie zmagali się z

ciemności starającymi się

swe mroczne skrzydła nad

Świat nie zobaczy już takich

były już stare, gdy Lemuria

a sztandary Matki Imperiów

dumnie nad Egiptem, Atlantyda

i czerwonymi jak róże miastami

Kroniki Lemurii

Przy wtórze krzewów i drzewek łamanych przez zbliżającego się prześladowcę zadźwięczał wydobyty z pochwy miecz. Czy był to ten sam dwark, który był w pobliżu miejsca katastrofy tego Thongor nie wiedział, ale nie robiło mu to specjalnej różnicy – dwark to dwark, a ten na pewno był na jego tropie.

Niebezpieczeństwo dodało mu nowych sił, toteż ruszył przez dżunglę tak szybko, jak tylko mógł, byle dalej od zbliżającego się smoka. Kolce jakiegoś pnącza rozdarły mu ramię, ale nie zwrócił na to uwagi – odgłos leśnego smoka był coraz bliższy i jakby nabierał szybkości. Ziemia drżała, gdy dwark przedzierał się przez nie ruszane od wieków gęstwiny.

Thongor zatrzymał się, by złapać oddech i niespodziewanie poczuł coś miękkiego na swym ramieniu. Widząc, że zaczyna mu się macić przed oczyma obrócił się i stwierdził, że wpadł z deszczu pod rynnę – był w objęciach slith.

Kołyszający się kwiat rozchylił płatki na podobieństwo ust, ukazując wewnątrz potrójny rząd prostych zębów, zdolnych wyssać w ciągu godziny krew z dorosłego boupbara.

Kwiaty te wydzielały chmurę narkotycznego zapachu, który pozbawiał ofiary czucia i Thongor już odczuwał jego działanie – zmysły zaczynały odmawiać mu posłuszeństwa. Nie czuł bólu, a jedynie drętwotę ramienia, w które wbite były kły slitha. Kolana ugięły się pod nim i osunął się na mech, pozostając nadal w objęciach rośliny-wampira, którego płatki już zaczynały zmieniać kolor dzięki jego własnej krwi – z kredowobladych na zaróżowione.

W tym samym momencie ukazał się dwark. Thongor zmobilizował resztki energii, jaka pozostała w jego otumanionym ciele. Miecz zakreślił krótki łuk, oddzielając kwiat od łodygi. Człowiek musiał jednak oderwać płatek po płatku, gdyż roślina przywarła do jego ciała. W końcu jednakże udało mu się i rozgniółł resztki napastnika, cofając czym prędzej nogę z wyraźną odrazą na twarzy. Nadal otumaniony zwrócił się w stronę dwarka, przejmując inicjatywę. Wybicie, skok i ostrze ze świstem wbiło się w ośliniony pysk. Szarpnął gwałtownie uwalniając broń i ciało ponownie, tym razem mierząc w złączenie potężnej paszczy. Z rozciętego ciała trysnęły strumienie krwi, zalewając broń i ramię.

Z wściekłym sapnięciem smok potrząsnął łbem, chcąc uwolnić od niespodziewanego, a dokuczliwego bólu i pokryty łuskami pysk trafił Thongora w pierś z siłą taranu, odrzucając go na dobry tuzin jardów. Na szczęście wylądował na czystym mchu, poza zasięgiem slitha czy czegoś równie „miłego”, natomiast siła ciosu wytrąciła mu z dłoni miecz. Zanim zdołał po niego sięgnąć, w górze ukazał się otwarty pysk dwarka, z ostrymi jak sztylety zębiskami.

– Wstrzymaj oddech, młodzieńcze!

Wysoka postać w szarym płaszczu stanęła pomiędzy nim a smokiem, trzymając w dłoni niewielką, metalową szkatułkę. Kim, lub czym był przybysz, Thongor nie miał pojęcia, ale posłuchał polecenia. Gdy otwarty pysk zaczął opadać, nieznamy otworzył szkatułkę i cisnął zawartość prosto w ślepią bestii. Łeb dwarka otulił gęsty owal błękitnego proszku, wdzierając się w ślepią, nozdrza i inne otwory i gasząc błyszczący w krwawych ślepiach głód. Ledwie Thongor zdażył podnieść się na nogi i odskoczyć, dwustustopowe cielsko zważyło się na ziemię z impetem, który wstrząsnął okolicą i znieruchomiło. Dwark był albo martwy, albo nieprzytomny. Barbarzyńca odszukał swój miecz i przyjrzał się swojemu wybawicielowi z kamienną twarzą.

– Dzięki za... pomoc – powiedział po chwili.

Starszy wiekiem mężczyzna uśmiechnął się lekko i pogładził szpakowatą brodę.

– Pył czarnego lotusa – odezwał się głębokim, spokojnym głosem. – Parę ziaren może przenieść człowieka w senny świat fantazji na wiele godzin. Ten tu dostał porcję zdolną uspić całkiem spore miasto. Niezbyt rozsądne jest wybierać się w tę okolicę, mając za całe uzbrojenie jedynie miecz, choćby i tak okazał się jak ten. Pozwolisz jednak, że się przedstawię – jestem magiem, żyjącym w pobliżu. Nazywam się Sharajsha z Zaar.

Thongor przedstawił się również, nie wypuszczając jednak miecza z dłoni, choć starał się, by nie wyglądało to ostentacyjnie – nie był przyjacielem czarów, a z całego serca nie ufał magii i jej adeptom, niezależnie od stopnia posiadanej przez nich wiedzy. Teraz jednakże sytuacja była nieco inna: sława tego czarnoksiężnika dotarła nawet na takie zadupie jak to, gdzie się urodził. Wszyscy w Lemurii słyszeli o najpotężniejszym spośród żyjących magów – Sharajshy Wielkim, zwanym także Czarnoksiężnikiem z Lemurii. Był on stary, ale jak stary, tego Thongor nie próbował nawet zgadywać. Jego poorana zmarszczkami twarz była twarzą sześćdziesięciolatka w pełni sił, ale wyrze na niej było piętno stuleci. Ubrany w długą szatę, szarej barwy, o szerokich rękawach, spiętą pasem z węzowej skóry, przy którym wisiała szkarłatna torba ze skóry photha i krótki miecz dziwnego kształtu. Czarne oczy lśniły energią i wiedzą, jeszcze bardziej podkreślając wiek właściciela – ta wiedza była stara, a one same widziały już w życiu niejedno. Na ramiona spływała mu nie przycinana grzywa szpakowatych włosów, a tegoż koloru broda opadała mu na piersi. Palce zdobiły pierścienie i talizmany mocy – jeden z żelaza z runicznym napisem, inny z czerwonego jak krew kamienia, z wyrytym Imieniem Mocy, a reszta ze szlachetnych kruszców, drogich

kamieni i zwyczajnego drewna. Thongor przypuszczał, że powiększały one wielokrotnie moc maga, dając mu władzę nad duchami i demonami.

– Jesteś zmęczony i ranny – odezwał się czarnoksiężnik.

– Pozwól, że zaproponuję ci gościnę w moim domu. Potrzebujesz pożywienia, a mój zamph jest uwiązany tu niedaleko.

Byłby durniem, odrzucając tę ofertę i to z dwóch powodów: po pierwsze, mag miał rację – był ranny, zmęczony i z dala od ludzi, a po drugie, nie należy obrażać magów, chyba że ma się ku temu poważne powody. Nie zmieniało to zresztą jego ostrożnego i podejrzliwego zachowania oraz trzymania broni pod ręką – był zdecydowany uważać, gdyby gospodarz planował jakąkolwiek zdradę czy oszustwo... choć ktoś, kto potrafi sobie poradzić z dwarkiem z pewnością nie będzie miał większych problemów z pojedynczym wojownikiem. Przy tych niewesołych rozmyślaniach dotarli do polanki, na której uwiązany był zamph – faktycznie było to niedaleko.

Stworzenia te przypominają z grubsza nosorożce, o grubej i twardej skórze błękitnej barwy na grzbiecie, a brudnożółtej na brzuchu. Grube i krótkie nogi zakończone są kopytami i mogą nieść przez bezdroża całymi dniami bez śladu zmęczenia. Pysk zakończony jest potężnym, rogowym dziobem, a między niewielkimi świńskimi oczkami wyrastał gruby, prosty róg zwężający się aż do ostrego szpikulca na końcu. Kark i szyję pokrywa mu, podobnie jak jego dalekiemu przodkowi triceratopsowi, gruba, kostna kryza, tworząca jakby naturalne siodło, na którym zasiadał jeździec, kierujący wierzchowcem za pomocą cugli, przymocowanych do stalowych kółek, wbitych w niewielkie uszy bestii – jedyny – fragment ciała wrażliwy na ból. Ten konkretny zamph był olbrzymem, a jego siodło spokojnie pomieściłoby dwóch takich jak Thongor, toteż bez problemów dosiedli go i ruszyli przez dżunglę.

– Dżungle Chush dają się być niezbyt miłe dla ludzi – Thongor postanowił wy badać swego towarzysza. Zaskoczyło mnie, że nawet ktoś tak potężny jak ty wybrał je na mieszkanie.

Magowie wolą mieszkać na pustkowiach, by móc prowadzić swe badania i doświadczenia bez natrętów i bez przeszkód – padła spokojna odpowiedź. – Jako że usługują mi i zaopatrują we wszystko ci, których nie widać, nie potrzebuję do niczego ani miast, ani ludzi. Wiele lat temu zbudowałem wśród pobliskich wzgórz podziemny pałac i odtąd żyję i pracuję właśnie tutaj, choć przyznaję, że czasem zdarza mi się go opuszczać i wędrować po okolicy.

– Miałem szczęście, że akurat zachciało ci się przejażdżki.

– To nie było szczęście. Mam magiczne lustro, które umożliwia mi wgląd we wszystko, co dzieje się na terytorium Lemurii i dzięki niemu widziałem twój latający pojazd, unoszący się nad Chush.

Widziałem też atak i pośpieszyłem, by pomóc tak tobie, jak i wrakowi tego dziwnego, a nader przemyślnego urzędnika. O tym jednakże lepiej będzie pogawędzić, gdy zjesz coś porządnego i odpoczniesz.

W trakcie tej rozmowy zamph zdołał przemierzyć spory kawał dżungli, która zaczęła rzednąć, gdy zbliżyli się do stoków potężnego łańcucha górskiego. Góry Mommur według map jakie Thongor kiedyś oglądał były majestatyczne i szaropurpurowe, choć majaczyły dopiero na horyzoncie. Pewność kierunku i zorientowanie gdzie faktycznie się znajduje nie poprawiły mu humoru – wyszło na to, że maszerował dokładnie w przeciwną stronę niż ta do Kathod.

Roślinność ustąpiła miejsca skałom, gdy wjechali w labirynt kanionów, głęboko powrzynanych w pierwsze, niezbyt jeszcze wysokie wzgórza, choć upadek z ich szczytów także mógł zakończyć się tragicznie. Pionowe ściany skalne wznosiły się na tysiące stóp, okalając dolinę do której wjechali. Były groźne i niedostępne, bez żadnej wyraźnej szczeliny. Czarnoksiężnik zatrzymał wierzchowca pod jedną z nich i przyłożył jeden z pierścieni do niewielkiego zagłębienia w skale. Potężny jej fragment bez jednego dźwięku zanurzył się w ziemi, ukazując wejście do mrocznej jaskini.

– Zapraszam do środka – mag zsiadł z zampha i gestem wskazał Thongorowi drogę.

Cugle rzucił wierzchowcowi na kark, a ten posłusznie ruszył przed nim w mrok – najwyraźniej miał tu gdzieś stajnię i był tak wyszkolony, by sam do niej trafić. Thongor ruszył za nim z fatalistycznym półuśmiechem na ustach, czując

za sobą gospodarza, który ledwie znalazł się w mroku wyjął z przepaścistego rękawa laskę wykonaną z kryształu. Podniósł ją i na końcu rozbliżyła kula błękitnego blasku, jaśniejąca z każdą chwilą i oświetlająca jaskinię, w której się znaleźli.

Za nimi skała równie bezszelestnie, jak zniknęła, pojawiła się na swoim miejscu. Thongora ponownie opadły wątpliwości, czy rozsądnym było wejście do siedziby najpotężniejszego czarownika Lemurii z własnej, nie przymuszonej woli... ale jak dotąd nie zrobił mu nic złego, a wręcz przeciwnie – uratował od pewnej śmierci. Wzruszył z determinacją ramionami – co ma być i tak będzie, jeśli będzie – to była stara filozofia Northlandu, toteż poddał się jej i rozejrzał z zainteresowaniem.

Jaskinia roztaczała przed nim fantastyczny i nieziemski zgoła widok, oświetlana dziwnym, błękitnym blaskiem płynącym z kryształu. Z półkolistego sklepienia zwisały gigantyczne stalaktyty niczym kły Baroumphara – Ojca Wszystkich Smoków, który według mitów próbował połknąć księżyc. Na spotkanie, z podłoża, wychodziły im stalagmity, utworzone przez stulecia powolnego działania wilgoci, a pomiędzy nimi tu i ówdzie jaśniały szczeliny rozświetlone mocą wulkanów leżących pod Lemurią. Jak głosiła przepowiednia ogień ten któregoś dnia zniszczy cały kontynent, zatapiając go głęboko w fale Zharanga Tethrabaal – Wielkiego Oceanu.

– Chodź wreszcie – słowa gospodarza wyrwały go z zadumy.

Mag oddalił się nieco klucząc między stalaktytami, migotliwie oświetlonymi wiecznym ogniem podziemi, który rozbudzał w nich dziwne kombinacje barw. Thongor ruszył czym prędzej za nim z dłonią na rękojeści miecza, rozglądając się uważnie wokół.

Droga przypominała labirynt, w którym ktoś nie znający jej mógł się bardzo szybko zgubić i błąkać godzinami, choć gospodarz poruszał się bez żadnych problemów po tym kamiennym lesie, nie zwalniając nawet kroku. Za największym skupiskiem stalaktytów podłogę jaskini przecinała głęboka rozpadlina, w której wolno płynęła lava, niczym rzeka płynnego ognia. Płyn miał ciemnowiśniową barwę, a po jego powierzchni tańczyły żółte płomyki, od czasu do czasu zmieniając się w małe wulkaniki strzelające w górę gazem i ogniem. Panowało tu nieznośne gorąco, a chmury tłustego dymu wywoływały obfite łzawienie. Na szczęście wzdłuż kanału nie szli długo – po kilkunastu krokach dotarli do kamiennego mostu, spinającego oba jego brzegi. Po drugiej stronie podłoże wznosiło się łagodnie, napotykając po kilku krokach stromiznę ściany, w której wykuto kilka stopni prowadzących do żelaznych drzwi. Osadzone one były w skalnym portalu i miały rdzawy kolor, a po ich bokach stały, wykonane z tego samego materiału co podłoże, dwa gryfy z dziwnymi, żółtymi klejnotami w miejscu oczu. Wydawało mu się, że wewnątrz nich błyszczy coś na kształt rozumu, ale być może był to tylko blask ognia... Nie zdziwiłyby się jednakże, gdyby jego przewodnik mógł je gestem czy słowem ożywić i przywołać na pomoc. Mag tymczasem przyłożył żelazny pierścień do drzwi i przy akompaniamencie zgrzytów zardzewiałych zawiasów potężne odrzwia rozwarły się.

Dalej był korytarz, wyrąbany w litej skale i długa, przestronna komnata z siedmiu stopniami po przeciwległej stronie, na których stało podobne do tronu krzesło z matowocznego kamienia. W centrum był długi, drewniany stół, oświetlany kandelabrami z czystego złota. Stały przy nim ławy i krzesła, wykonane z tego samego, co stojące pod ścianami skrzynie i szafy, drewna. W ścianach widać było kilka przejść do dalszych pomieszczeń zasłoniętych kobiercami. Nieco w bok od tronu znajdował się okrągły otwór w podłodze, prowadzący do podziemi ognia.

– Witam w moich skromnych progach – odezwał się Sharajsha.

* * *

Parę godzin później zasiedli obaj do stołu. Niewidzialna służba umyła Thongora w ciepłej, pachnącej wodzie, opatrzyła rany i położyła do miękkiego łoża. Obudził się po przespaniu reszty popołudnia, całego wieczoru i części nocy z wilczym apetytem i znacznie mniejszymi podejrzeniami. Zaczynał się odprężyć, a poza tym stół był zastawiony wprost doskonale: pieczony borphor w ostrym sosie, świeże owoce, ciasta tak wymyślne, że nie próbował ich nawet nazwać, nieznane,

ale doskonale przyrządzone ryby, prawdopodobnie z podziemnych strumieni, a do tego wszystkiego doskonałe wina.

Rozmawiali jedząc, choć gospodarz często z uśmiechem słuchał opowieści o co ciekawszych przeżyciach Thongora. Przejawiał też znaczną ciekawość przy temacie latającego statku, który pragnął jak najszybciej obejrzeć i zbadać.

– Znam nieco zainteresowania i działalność tego Odim Phona – mruknął w pewnej chwili w zamyśleniu. – Jest doskonałym alchemikiem, choć robi wielki błąd używając swej wiedzy ambitnym i wojowniczym władcom, takim jak Phal Thurid.. Jego też znam z opowieści i wiem, że planuje podbój nadbrzeżnych miast.. Magia to wiedza, a wiedza w ambitnych rękach jest władzą. Władza zaś w silnych rękach, szczególnie taka władza, może doprowadzić całą Lemurię do jednego, rządzącego krwi tyrana. Porozmawiajmy jednak o czymś ciekawszym. Opowiedz mi o walce z grakkiem. Z tego, co mi wiadomo, nigdy dotąd pojedynczy człowiek nie pokonał terroru przestworzy.

Po posiłku przenieśli się na fotele stojące nieopodal paleniska z paroma dobrze dobranymi gatunkami win pod ręką. Dla Thongora, przywykłego do trudnego i twardego życia najemnika, takie wygody, połączone z doskonałym posiłkiem, były prawie rzadkością, toteż wyglądał niczym zadowolony z życia słodki kot.

– Kathod jest stąd równie odległy jak Ashembar – wyjaśnił mag, gdy rozmowa zesłała na dalsze plany Thongora i rozwinął mapę, kunsztownie wyrysowaną na skórze. – Mogę pożyczyć ci zampha i pomóc odszukać drogę prowadzącą na północ. Jest trakt, choć trudno go nazwać drogą, prowadzący przez góry, później przez Zand do Ashembar nad rzeką Mahba. Jeśli natomiast zdecydowany będziesz udać się do Kathod, to czeka cię długa i ciężka przeprawa przez gęstą puszczy. Proponuję zresztą powrócić do tego tematu jutro. Choć przez noc bądź mym gościem. Jutro także poszukamy tej latającej łodzi, może uda się ją naprawić, co znacznie ułatwiłoby ci podróż.

* * *

Tej nocy Thongor spał głębokim i pozbawionym jakichkolwiek przeżyć snem, nie zdając sobie sprawy, że rozpoczął się już nieodwracalny marsz jego przeznaczenia.. Przypadkowe spotkanie z Czarnoksiężnikiem z Lemurii sprowadziło go na początek długiej drogi, która mogła doprowadzić go albo do sławy i tronu, albo do strasznej i nieuchronnej śmierci.

ZMORY Z PRZESZŁOŚCI

licznym

dal

Bitwie

O świcie wyruszyliśmy z Nemedi tak dumnej i tak pompatycznej drogą tak białą jako i morze dudniącą krokiem naszym

Skały przez sztormy obnażone wciąż bite były gniewem fal zamajaczyło Dragon Keep tam gdzie ciemniała mroczna

Pieśń Doimbara o Ostatniej

Wstali godzinę po wschodzie słońca i po śniadaniu wsiedli na dwa zamphy, gdyż czarnoksiężnik wprost nie mógł doczekać się chwili, w której mógłby obejrzeć łódź. Przejechali przez dżunglę bez kłopotów i równie łatwo znaleźli statek, nadal wklonowany w gałęzie potężnego lotusa.

Sharajsha przy pomocy wymyślnego systemu lin i bloków, nie wspominając o znacznym wysiłku tak ludzi, jak i zwierząt, pomyślnie uwolnił statek i sprowadził go na ziemię na niedalekiej polance, po czym zabrał się za dokładne oględziny.

– Kadłub jest, jak zapewne wiesz, pozbawiony wagi dzięki materii, z której go wykonano czyli urilium. Napęd zaś zapewniają długie sprężyny biegnące pod pokładem od dziobu do rufy i wprawiające w ruch te oto wirniki. Choć na pierwszy

rzut oka wydaje się on poważnie uszkodzony, to kadłub ma nadal wystarczająca spójność, by przeciwstawić się ziemskiemu przyciąganiu, a sprężyny i cały wewnętrzny mechanizm nie są zbytnio uszkodzone – poinformował po dłuższej chwili.

– Chcesz powiedzieć, że on może latać? – zainteresował się Thongor.

– Kadłub można wyklepać, wirniki dorobić, trochę stolarki i kabina będzie jak nowa – w głosie maga wyczuwało się radość. – Trzeba go tylko dostarczyć do mojego warsztatu.

Używając zamphów jako siły pociągowej udało im się dociągnąć sunacy o paręnaście stóp nad ziemią pojazd do podziemi. Gdy lawirowali wśród skalnego lasu uważając, by uwiązany do lin statek nie zaklinował się w jakimś węższym przejściu, Thongor mógł go sobie dokładnie obejrzeć.

Dumny i doskonały kształt statku, którym odlatywał z Thurdis był poobijanym i powyginanym wrakiem o połamanym i pogiętym na wszystkie możliwe strony śmigłach i zmasakrowanej kabinie. Spotkanie z latającymi mutantami porządnie dało mu się we znaki – ich szpony i dzioby miały niesamowitą wprost siłę, zdolną pogiąć i podziurawić najtwardszy ze znanych człowiekowi metali. Gwałtowne zetknięcie się z potężnymi konarami dopełniło dzieła zniszczenia – dla niego wyglądał na wrak, z którego nie będzie już żadnego pożytku. Natomiast Sharajsha pewien był, że da się go naprawić i to w krótkim czasie.

– Dzięki 19 Bogom, że nie stracił żadnej z blach pokrywających kadłub, gdyż ich tak łatwo nie mógłbym zastąpić. Wszystko inne można zrobić, żeby wyglądało jak nowe... a przyznaję, że z niecierpliwością czekam na możliwość dokładnego zbadania śmigieł i systemu sterującego. Tak, mój młody i waleczny zawadiako, za kilka dni będziesz mógł odlecieć do Kathod, czy gdziekolwiek będziesz chciał i to w maszynie wyglądającej jakby terror przestworzy nigdy nie stracił jej na ziemię.

Czarnoksiężnik założył skórzany fartuch i rozłożył narzędzia. W tym czasie Thongor ciekawie rozglądał się po laboratorium-pracowni. Na długich półkach wzdłuż ścian poustawiane były retorty i słoje, na stołach stały dziwnego kształtu naczynia i rury ze szkła, połączone w dziwaczne konstrukcje, a resztę miejsca na ścianach zajmowały rozmaitego kształtu pojemniki i naczynia z metalu, kamienia i gliny.

– Mogę pomóc?

– Nie. Proponuję, byś uprzyjemnił sobie czas zwiedzaniem mojego domu – odparł gospodarz.

W poczuciu spełnionego obowiązku (i z dużą ulgą, jako że nie lubił przebywać zbyt blisko czarów) Thongor rozpoczął wędrówkę po dziwnym, podziemnym pałacu.

Jedna z ogromnych sal zapełniona była księgami o magii i wiedzy. Księgi były rozmaite: małe i duże, niektóre tak wielkie, że prawie dorównywały wzrostowi człowieka. Oprawione w skóry, ozdobnie ryty metal czy drewno, z którego nie wszystkie gatunki mógł rozpoznać. Pisane były w wielu językach, a jedna z nich, oprawna w futro zielonego wilka, napisana była tak odrażającymi hieroglifami w barwach szkarłatu, złota i czerni, że aż go odrzuciło.

Inna komnata była laboratorium chemicznym. Naczynia z zielonkawo połyskującym fosforem połączone z innymi i podgrzewane magicznymi ogniami, tak że ich zawartość bulgotała w szklanych rurach i metalowych tubach oraz inne przejawy eksperymentów znacznie przewyższających jego wyobraźnię i wiedzę, nie były miłym obrazem. W rogu stał, powiązany drutem, ludzki szkielet, a mózg, również ludzki, pływał w szklanej kuli, podwieszanej do sufitu i wypełnionej jakimś mętnym płynem. Pęki suszonych ziół i słoje różnobarwnych proszków napełniały powietrze dziwacznymi zapachami, dopełniając obrazu i napawając go niezbyt miłymi uczuciami – znowu magia.

Za to kolejne pomieszczenie przypadło mu o wiele bardziej do gustu: ściany obwieszane były bronią, pochodzącą z różnych miast i czasów, od kamiennych do stalowych. Miecze, włócznie, sztylety, łuki, a nawet zakrzywione noże zabójców z Dalakh i noże w kształcie liści fanatyków z Darundabar wisiały na ścianach wraz z dobrymi włóczniami z Vozashpa i potężnymi toporami zaginionego, acz nadal pamiętnego, Yb. Spędził tu parę naprawdę przyjemnych godzin, sprawdzając jak są wyważone i jak pasują do ręki rozmaite eksponaty ze zbrojowni Czarnoksiężnika z Lemurii.

Wszystko to były magiczne bronie – ostrza pokryte północnymi runami lub dziwnym, wypalonym pismem Błękitnych Nomadów ze wschodu. W rękojeści jednego z mieczy osadzony był gigantyczny rubin, lśniący niczym czujne oko, które obracało się przez cały czas nie wypuszczając go ze swego pola widzenia.

* * *

Tego wieczoru, gdy siedli po kolacji do chłodzonego sarn, gospodarz poinformował go o postępach prac, które nie były jednak zbyt wielkie.

– Zmiękczyłem kadłub rozgrzewając go i udało mi się doprowadzić dziób do dawnego kształtu. Tak samo muszę postąpić z kilem i burtami, co zajmie nieco więcej czasu niż sądziłem. Porozmawiajmy jednakże o czymś innym. Powiedz mi jakie masz plany. Dokąd się udasz, gdy statek będzie gotów?

– Chyba do Kathod – Thongor wzruszył ramionami – albo z powrotem na północ. Dobry miecz zawsze znajdzie służbę.

Mag obserwował go przez parę chwil z uśmiechem zadowolenia.

– Nie jesteś w takim razie zdecydowany? Nie przysięgałeś Sarkowi Kathod czy jakiegokolwiek innego miasta?

– Nie. Udam się tam, dokąd skieruje mnie Ojciec Gorm.

– Doskonale! Pozwól wobec tego, że opowiem ci pewną historię... i być może złożę ofertę...

Thongor jednym łykiem opróżnił kielich i uśmiechnął się.

– Opowiedz mi więc tę historię.

Czarnoksiężnik pogładził brodę i zamilkł na dłuższą chwilę wpatrując się w ogień.

– Najpierw zadam ci pytanie – przemówił. – Co ci wiadomo o wojnie pomiędzy ludźmi a Dragon Kings?

– O Tysiącletniej Wojnie? Wiem to, co wszyscy wiedzą: jak rządzą oni Lemurią zanim pojawili się Pierwsi Ludzie... jak Ojciec Gorm stworzył człowieka z ziemi, jego krew z własnej i jak żył Phondath – Pierworodny. Wiem, że Pierwsi Ludzie przez tysiąc lat starali się skruszyć potęgę i panowanie Dragon Kings i w końcu wygrali na czarnych plażach Grimstrand Firth, daleko na północy. Padł tam syn Thungartha, ale zdażył wpierw zabić ich króla.

– Tak... to prawda, choć nie cała i nie wolna od mitów. Wiesz być może, iż w czasach poprzedzających pojawienie się ludzi ład ten był we władaniu olbrzymich gadów. Niegdyś rządziły całą tą planetą, dziś pozostali jedynie nieliczni ich potomkowie: zamph, grakk, dwark i parę innych. Dragon Kings to nie baśniowe potwory, lecz rasa humanoidalnych węży, które były najinteligentniejsze wśród gadów.

Byli mniejsi, podobni do ludzi i posiadali okrutną, lodowatą inteligencję, być może tak odległą ludzkiej, jak długość ich życia przewyższała naszą. Gdy zjawili się ludzie i założyli Nemedis, Pierwsze Królestwo, Dragon Kings władali całym światem, używając siły swych głupszych i dzikszych braci do budowy monolitycznych miast z czarnego kamienia, w których żyli i w których praktykowali dziwne i odrażające rytuały do bóstw ciemności, których lepiej nie nazywać po imieniu...

Powolnym, głębokim głosem ciągnął swą opowieść przypominając bohaterską sagę Wojny Tysiącletniej, w której potomkowie Phondatha prowadzili Pierwszych Ludzi poprzez stulecia zmagania do zwycięstwa i do opanowania Lemurii. Powoli, krok po kroku Dragon Kings spychani byli na coraz mniejszy obszar, choć ludzie ginęli tysiącami, gdyż przeciwnicy mogli kierować potężnymi zastępami swych głupich lecz wielkich braci, przy których dwark wydawał się niedorostkiem. Ludzie tracili wiarę i zapał do walki, kryli się za murami Nemedis, Yb, Yaotdar czy Ith...

– Wówczas ich wódz, Lord Thungartha, poprosił o pomoc Gorma – Ojca Bogów. Zjawił się on wśród burzy i błyskawic na górze ponad Nemedis i dał Thungarthowi broń, zwaną Mieczem Nemedis. Wykuli ją Bogowie i zamknęli w jego stalowym sercu potęgę wielu piorunów. Uzbrojony w ów miecz poprowadził on ludzi na ostateczne spotkanie i w szeregu krwawych bitew pokonał Dragon Kings, zmuszając ich do wycofania się do Black Keep na północnych wybrzeżach Lemurii, która była ich ostatnią twierdzą. U jej stóp odbyła się końcowa bitwa, w której poległ

Thungarth, zabijając jednak wcześniej władcę gadów, a wieść niesie, że ani jeden z Dragon Kings nie uszedł wtedy z pogromu...

– Pamiętam tę sagę – mruknął Thongor i zaczął cytować wersy ułożone przez Diombara, Pieśniarza Nemedów:

Kherbane zabity i Kennar też
I Yggrim w polu chwały
Ale zniszczymy Dragon Kings
Byle wojenne trąby grały
Za bohaterów naszej walki
Tych, co usłali czarny brzeg,
Sprawimy, by każdy Dragon
Swą ścieżką wprost do piekła biegł!

Burzące krew wersy starej wojennej pieśni odbiły się echem w pograżonej w półmroku komnacie. Tym wymowniejsza była cisza, która po nich zapadła. Przerwał ją dopiero głos Sharajshy:

– Tak, z pomocą odwagi bohaterów z Nemedis i Magicznego Miecza Dragon Kings zostali wybici, a ich ostatnia forteca zrównana z ziemią. W ten sposób rozpoczęło się pięć tysięcy lat historii pierwszych królestw Lemurii. Diombar nie znał jednak całej historii.

– A jaka ona jest?

Oczy maga rozbłysły dziwnym blaskiem, a głos nabrał głębszych niż dotąd tonów.

– Dragon Kings padli na plażach Grimstrand Firth, ale padli tam tylko wojownicy. Natomiast Czarownicy zdołali uciec. Dzięki swej magii zdołali ukryć się z dala od Nemedów i w swych zamkach przetrwali przez wiele stuleci... Przez cały ten czas ich zimne, gadzie umysły nie przestały szukać zemsty na ludziach i powrotu do dawnej świetności ich rasy. Minęły wieki, Nemedis upadło i zmieniło się w gruzy, lecz jego dzieci opanowały całą Lemurię, wybudowały nowe miasta i stworzyły nowe królestwa: Valkarth na północy, Thurdis na południu, Patangę i Cotaspar... a przez cały ten czas Dragon Kings trwali w ukryciu, czekając na chwilę spełnienia zemsty. Chwila ta, mój młody przyjacielu, jest niezbyt odległa. Prawdę mówiąc jest bardzo bliska. Co ciekawsze, dzięki swej tajemnej sztuce są to ci sami Czarownicy, którzy wówczas uciekali przed Mieczem Nemedis. Godzina ich zemsty jest bliska, a ta godzina jest także godziną końca Lemurii i to nie tylko dla ludzi, ale także dla planety, na której żyjemy, a najprawdopodobniej także dla całego Wszechświata!

Thongor wpatrywał się w niego oszołomiony – to, co usłyszał, brzmiało tak fantastycznie i niesamowicie, że aż niewiarygodnie... Pobudziło jednakże w nim coś, o czym w ogóle nie wiedział, że istnieje: krew starego rodu, z którego pochodził. Płynęła w nim bowiem krew Lordów Nemedis, z czego zresztą również nie zdawał sobie sprawy.

– Nie przerywaj sobie, zaczyna mnie to ciekawić – ponaglił maga.

– Realizują pomysł, jaki nie tylko będzie straszliwą zemstą na rodzaju ludzkim, który zostanie zniszczony do ostatniego, lecz także naruszy samą strukturę kosmosu. Przez długie wieki starali się bowiem nawiązać kontakt ze swoimi Bogami Władcami Ciemności. Są oni przeciwieństwem tych, których my czcimy. Władcy Ciemności władali Chaosem, który poprzedzał stworzenie Wszechświata. Gdy nastąpił moment tworzenia zostali oni wyrzuceni poza granice nowo narodzonego Wszechświata, gdzie zepchnięto Chaos. Od tej chwili próbują bezustannie dostać się z powrotem do przestrzeni i czasu naszego świata, by podjąć odwieczną walkę z naszymi Bogami, którzy są jednocześnie Bogami Światła.

– Jak mogą tego dokonać? Thongor zaczynał odczuwać podniecenie; oto było coś dla duszy każdego wojownika: bogowie zmagający się w odwiecznej walce, gdzieś poza gwiazdami, a na Ziemi...

– Dzięki określonej wiedzy i obrzędom Dragon Kings starają się stworzyć Bramę Do Niebytu i przez nią właśnie Lordowie Chaosu mogą dostać się do naszego świata. Brama ta może jednakże zostać otwarta tylko w określonym momencie, gdy określone konstelacje znajdują się w pewnym układzie względem siebie. Czas ten się zbliża i według moich obliczeń zostało niewiele dni. Od chwili narodzin

Phondatha – Pierworodnego minie siedem tysięcy i siedem lat, gdy skończy się stary rok... W pierwszym tygodniu siedem tysięcy ósmego roku istnienia człowieka gwiazdy będą w układzie umożliwiającym otwarcie Bramy i zemsta Dragon Kings dopełni się nad światem, który skazał ich na wygnanie.

– Nie pomyliłeś się czasem?

– Scarlet Edda ostrzega przed tym dniem, a moje magiczne zwierciadło po wielu próbach i długich poszukiwaniach ukazało mi, gdzie dotąd żyją ci, którzy pozostali z dumnej rasy władającej niegdyś tym lądem – wstał i podszedł do jednej z szaf, z której wyjął starą mapę, wyrysowaną szkarłatnym atramentem na papierusie.

Wrócił do stołu i rozłożywszy ją zaczął wyjaśniać, ukazując jednocześnie długim paznokciem to, o czym mówił.

– Tu jest mój pałac, w którym aktualnie przebywamy, a tu, na wschód i na północ, Lemurię przecinają potężne góry. Tu jest Wewnętrzne Morze, Neol-Shendis, otoczone nieprzebytymi ścianami skalnymi, a w jego środku leży łańcuch wysp, na których stoja czarne twierdze Dragon Kings. W nich to przygotowują się do otwarcia Bramy i tylko jedno może zniszczyć ich i ich plany.

– To jest?

– Ten sam Miecz, który sześć tysięcy lat temu zniszczył ich potęgę – Miecz Nemedis.

– Ależ... Pieśń głosi, że został on strzaskany w Ostatniej Bitwie! Nawet jeśli zachowano jego szczątki, to Królestwo Nemedis upadło tysiące lat temu, a jego miasta to teraz sterty bezładnych gruzów.

– Prawda. Lecz starożytni mistrzowie wiedzy, którzy napisali Scarlet Edda podali sposób, w jaki można zrobić podobny miecz, choć o mniejszej sile. Wymaga to długiej podróży i niesie ze sobą wiele niebezpieczeństw, tym niemniej wiem jak można tego dokonać.

– To właśnie miałeś na uwadze mówiąc, że masz dla mnie propozycję?

– Owszem. Widzisz, mogę stworzyć Miecz, ale nie sam. Potrzebuję odwagi i pomocy kogoś, kto jest na tyle doświadczonym wojownikiem, by stanął u mego boku przeciwko Dragon Kings.

Białe zęby barbarzyńcy błysnęły w wilczym uśmiechu. Oto przygoda, przy której bledną wszystkie inne! Oto prawda, o której pisze się potem pieśni śpiewane przez tysiące lat. Niech nagła i niespodziewana krew zaleje Sarka Kathod! Kto chce zostać najemnikiem, gdy może zostać bohaterem?!

– Jeśli powiedziałaś prawdę – odezwał się po chwili – i jeśli twe zamiary są takie, jak rzekłeś, to nie musisz dalej szukać. Moja stal jest na twoje usługi.

– Taką też miałem nadzieję – uśmiechnął się czarnoksiężnik. – Gdy obserwowałem twoją walkę z tymi latającymi stworami, a potem z dwarkiem zastanawiałem się, czy nie jesteś właśnie tym, kogo poszukiwałem. Doskonale, Thongorze z Valkarth, ruszamy razem. Ale ostrzegam cię, że przed nami czai się wiele niebezpieczeństw.

– Niebezpieczeństwo to mój stary kompan – roześmiał się Thongor. – Wiele razy spotykaliśmy się i zapewne spotkamy się ponownie. Twoją sprawą jest naprawić ten statek, którym Thurid chciał podbić Lemurię i zrobić Miecz, a ja już dopilnuję, byś miał to, co potrzeba i spokój niezbędnym do realizacji tej słusznej sprawy!

WIEŻA WEŻY

Zły szelest z echem mknący w dal
Dzikie, zielone oczy w mroku
Thongor obnaża zimną stal
Znikają wtedy z kręgu wzroku
Saga o Thongorze, Pieśń IV

Statek dostojnie płynął w chłodnym powietrzu poranka o trzy tysiące stóp ponad puszcza dzikiego Chush, tak zgrabny i błyszczący, jak w dniu, w którym po raz pierwszy wynurzył się na światło dzienne z laboratoriów Odim Phona. W kabinie Thongor siedział przy sterach, a Czarnoksiężnik z Lemurii studiował mapę.

Pełen tydzień zajęło magowi naprawienie statku, nazwanego teraz Nemedis. Siedem dni z i tak zbyt krótkiego czasu, jaki pozostał nim gwiazdy znajdą się w

przewidzianej w starej księdze pozycji. Podczas gdy gospodarz zajęty był pracą, Thongor wędrował po niezliczonych komnatach podziemnego pałacu, trawiony coraz większą niecierpliwością. Nie był przyzwyczajony do oczekiwania i marnowania czasu, a naprawy trwały dłużej niż oczekiwał gospodarz. Było tak dlatego, że oprócz naprawienia zniszczeń postanowił on zainstalować sporo urządzeń własnego pomysłu i wprowadzić pewne poprawki konstrukcyjne w napędzie. Jednym z unowocześnień była szklana kula przymocowana do ściany w kabinie. W jej wnętrzu znajdowała się namagnesowana igła ze srebrzystego metalu, zawieszona w połowie swej długości na jedwabnej nici i swobodnie poruszająca się w poziomie. Coś przyciągało ją bezustannie – coś, co znajdowało się na północy, dzięki czemu igła zawsze skierowana była w tamtą stronę i to niezależnie od położenia w jakim znajdował się Nemedis. Dzięki temu urządzeniu naprawdę trudno byłoby zgubić kierunek lotu, nawet bez pomocy gwiazd i słońca. Kolejną nowinką techniczną był napęd, a właściwie jego źródło, czyli potężne sprężyny napędzające śmigła. W pierwotnej wersji, gdy się rozwinęły, statek dryfował pozbawiony napędu i trzeba było ręcznie je skręcać. Teraz zostały tak połączone, że rozwijanie się jednej powodowało zwijanie się drugiej i vice versa, przez co siła napędowa była niewyczerpana i to bez udziału mięśni człowieka. Dawało to dodatkową gwarancję bezpieczeństwa i znacznie przyspieszało podróż.

– Ta czerwona kropka to nasza aktualna pozycja – oświadczył czarnoksiężnik, zwijając mapę i podając ją Thongorowi. – Zaznaczyłem też położenie według igły na pozostałą część naszej podróży. Jak widzisz musimy lecieć na południowy wschód przez tysiąc vorn, wzdłuż brzegu Ysar, przecinającej Chush. Potem musimy minąć Patangę – Miasto Ognia – i udać się na południowe wybrzeże Ptarthy, gdzie leży Tsargol.

– Zapomniałeś mi tylko jeszcze powiedzieć, po co tam lecimy – wtrącił Thongor.

– Tysiąc lat temu spadł tam z nieba dziwny obiekt. Tsargol był wtedy jedynie wioską rybacką, a obiekt uważano tam początkowo za kawałek księżycy. Lecz Czerwoni Druidzi, kapłani Slidith – Lorda Krwi – nazwali go „Star Stone” i oświadczyli, że jest to wypalone serce spadającej gwiazdy, talizman wielkiej mocy poświęcony ich bogini.

– I z tego kamienia chcesz wykuć miecz?

– Tak głosi Scarlet Edda, w której opisano jak Gorm stworzył Miecz Mocy. Musimy powtórzyć te działania, a pierwszym krokiem jest dostanie się do Tsargol i odcięcie fragmentu tego reliktu.

– Jeśli oni to dalej czczą – mruknął Thongor – to będą tego nieźle pilnować.

– Zgadza się. Jest on przechowywany w Szkarłatnej Wieży, wzniesionej na terenie świątyni w pobliżu centrum miasta, niedaleko pałacu Drugunda Thal, Sarka Tsargol.

– Straże?

– To jest najdziwniejsze. Nie są wokół niej rozstawione żadne warty. Ani żołnierze, ani nawet Druidzi nie mają prawa wstępu do wieży. Z tego, co widziałem w zwierciadle, jest ona całkowicie opuszczona.

– W takim razie powinno to być proste.

– Być może wejście nie będzie problemem. Poczekamy do zmroku i przelecimy nad miastem, a ja opuszczę cię na linie do wieży.

* * *

Przez wiele godzin przemierzali błękitne niebo Lemurii, mijając żółte ściany Patangi, Miasta Ognia, przejścia Ysar i Saan. Przelecieli nad Zatoką Patanga i wlecieli nad Ptarthę, rozległy kraj pól i lasów, z niewieloma miastami, otoczonymi zielenią, ciągnącą się aż po horyzont.

Późnym popołudniem dojrzelili czerwone mury Tsargol, stojącego nad brzegiem Yashengzeb Chun – Południowego Morza. Zjedli posiłek, po czym Thongor ułożył się na spoczynek. I tak do zachodu słońca nie miał nic do roboty.

* * *

Po zapadnięciu zmroku polecili cicho nad miasto. Na szczęście noc była chmurna i ani księżyc, ani gwiazdy nie mogły zdradzić ich obecności jakiemś uważnemu obserwatorowi. Mag zatrzymał statek ponad świątynią, w ogrodzie której wznosiła się wieża. Nemedis zacumował przy szkarłatnym dachu za pomocą kotwicy – zakrzywionego na kształt harpuna haka na długiej linie. Po tej też linie Thongor miał dostać się na dół.

– Pamiętaj, że choć moje lustro nie wykazało wart, to nieprawdopodobnym jest, by Druidzi pozostawili swój święty talizman bez ochrony – przypomniał mu Sharajsha. – Bądź czujny i przygotowany na niebezpieczeństwo. Bez tej skały cała nasza misja na nic...

– Będę uważał – mruknął Thongor, owijając się w czarną pelerynę z kapturem. – Może Druidzi sądzą, że wystarczy straż na murach otaczających ogród, albo, że przestraszają jakiś posiali w sercach wiernych jest wystarczająca ochrona. Nie przejmuj się, nie dożyłem swych lat dzięki beztrósce. Jeśli są tam jacyś strażnicy, to moje ostrze zatroszczy się o nich!

Przeskoczył przez reling i powoli zaczął się opuszczać po linie kotwicznej na odległy o dwieście stóp dach. Sprawa była prosta, choć męcząca – pracowały tylko mięśnie ramion, jeden fałszywy ruch i byłby również martwy jak Phondath – Pierworodny. Owiewał go chłodny wiatr i po niezbyt długim czasie dotknął stopami pochylego dachu Szkarłatnej Wieży. Trzymając się jedną ręką liny, drugą szukał okna, do którego przymocowany był hak. Przez nie kończąca się chwilę nie mógł go namacać, a dach miał zbyt wielki spad i był zbyt wąski, aby mógł użyć obu rąk. W końcu jednak jego poszukiwania zostały zakończone sukcesem i zeskoczył w głąb ciemnego pomieszczenia. Balansując na ugiętych nogach, z mieczem w dłoni czekał na jakiś ruch czy dźwięk. Cisza i bezruch, niczym nie zmacone, panowały nadal, toteż odetchnął z ulgą i pociągnął za linę, co było umówionym sygnałem, że dotarł do wnętrza bez kłopotów. Teraz przyszła kolej na znalezienie Stark Stone.

Jak się wkrótce przekonał to pomieszczenie było całkiem puste. Wymacał drogę na korytarz, równie mroczny co komnata, z której wyszedł i powoli wszedł po kręconych schodach na niższe piętro. Tu były tylko książki, a powolne wymacywanie drogi w ciemnościach doprowadzało go do szału – zdecydowali jednakże wcześniej, że nawet magiczne światło byłoby zbyt groźne, gdyż jakiś przechodzący w pobliżu Druid mógłby je dostrzec, prześwitujące przez któreś z wielu okien.

Gdy zszedł ze schodów po raz pierwszy usłyszał ten dźwięk – powolny, szurający odgłos, suchy i przeciągły. Stał u podnóża schodów, zamieniając się w słuch – odgłos powtórzył się w drugim końcu korytarza, w którym stał. Cichy szelest nie przypominający kroku... To brzmiało bardziej jakby ktoś usiłował pełznąć podciągając się na rękach, ale nie słyszał plaśnień wydawanych przez dłonie opadające na posadzkę ani też ciężkiego oddechu jaki musiałby towarzyszyć takiemu wysiłkowi. W głębi korytarza zapaliły się zielone, fosforyzujące ogniki, wyraźnie widoczne na tle otaczającego je mroku.

Oczy!

Były na wysokości jego kolan i rozglądały się badawczo w ciemności. Poczul, jak włosy na karku stają mu dęba – coś szeptało mu do ucha ostrzeżenie...

Ponownie rozległ się znany mu już szelest i zielone oczy zbliżyły się o parę stóp. Węże? Jeśli strażnikami wieży były te gady, to wyjaśniałoby dlaczego zwierciadło nie wykazywało żadnej straży czy innych mieszkańców Wieży – śpiąc w dzień i nie potrzebując światła w nocy były nie do wykrycia na odległość.

Powoli i cicho wycofał się, omijając prostokąt jaśniejszej podłogi, gdzie wpadało nieco światła przez okno i stanął czekając aż coś, co zaczęło go ścigać, znajdzie się tam, by je spokojnie obejrzeć. Gdy to nastąpiło, obrzydzenie wmurowało go praktycznie w podłogę, ścinając do tego krew w żyłach.

Był to wąż, blady jak nieboszczyk i długi jak dorosły mężczyzna tylko nie z łbem węża, lecz z głową bladej, pięknej dziewczyny o klasycznych rysach, nie mogących jednak ani na jotę zmienić swego wyrazu. Zielone oczy, brak włosów i pełne, szkarłatne usta odsłaniające w upiornym uśmiechu jadowe kły dopełniały obrazu. Był to slorg, postrach pustyni Lemurii. Thongor nigdy dotąd go nie widział, lecz opisy węży o ludzkich głowach były tak dokładne, że rozpoznał go bez trudu.

W ślad za pierwszymi w głębi korytarza rozblęły następne pary zielonych oczu i rozległ się uwodzący śpiew, którym slorgi wabiły swoje ofiary. Musiały go

wyczuć, a raczej wyczuć jego ciepłą krew i nie pozostawiły mu wyboru. Zrobił dwa szybkie kroki w stronę najbliższego i srebrzysta stal miecza błysnęła w nagłym cięciu. 'Odcięta głowa uderzyła o podłogę, a ciało węża wygięło się w agonii.

Następne zbliżały się ławą, zajmując całą długość korytarza, toteż czym prędzej wycofał się na schody. Błyskawiczne przeszukanie następnego piętra nie przyniosło odkrycia kamienia, natomiast przy drzwiach, prowadzących na schody napotkał pościg i to w dużej ilości. Ponieważ sprawdził górne kondygnacje nie pozostawało mu nic innego, jak przejść przez slorgi i sprawdzić dół. Na szczęście nosił wysokie buty, toteż zataczając mieczem kręgi, po których krew bryzgała na ściany, ruszył długimi skokami w dół schodów, starając się nie pośliznąć na ich obłych ciałach. Najgorszą chyba ich cechą było to, że tak wolno umierały – wyrąbywał sobie drogę wśród syków, a odcięte już głowy nadal czepiały się kłami obcasów.

Dotarł na dół mokry od zimnego potu i krwi węży, natychmiast rozpoczynając gorączkowe poszukiwania. Znalazł tylko stosy obrzędowych szat i broni ofiarnej, ani śladu jednakże talizmanu, którego szukał. A potem do komnaty wlała się rzeka białych, skręcających się ciał i wiedział, że jest ich zbyt wiele, by zdołał się przez nie przebić. Wycofywał się więc z komnaty do komnaty i dopiero w ostatniej z nich przywarł plecami do czegoś dużego i szorstkiego.

Star Stone!

Stał na niskim, pustym ołtarzu, przy tylnej ścianie – bezkształtna bryła porowatego, czarnego jak noc metalu. Długość drogi i ostrze miecza znacznie zmniejszyły ścigającą go hordę, toteż trochę optymistyczniej oceniał swą sytuację. Złapał nieforemną bryłę pod pachę i ruszył na napastników – jedyną jego szansą była szybkość, toteż wykorzystał ją w pełni wraz z umiejętnościami błyskawicznego zabijania. Przedarł się przez znacznie przerzedzoną pierwszą falę pościgu i pognał ku schodom.

Slorgi poruszają się dość wolno i to dotąd dawało mu przewagę, teraz jednakże napotkał na spore trudności, jako że za nim podążała fala pościgu, a przed nim pojawiały się nowe węży, wypełzające z każdej komnaty i z każdego piętra jakie mijał. Uspokoiło się to dopiero na przedostatnim piętrze – tam ich nie było.

Zdażył dobiec do pomieszczenia, od którego zaczął penetrację Wieży i do okna, do którego przymocowany był Nemedis. Błyskawicznymi ruchami owinął łup lina, wiążąc węzły przytrzymujące bryłę w objęciach sznura, lecz zanim zdażył wspiać się przez okno wokół nóg owinęły mu się grube sploty, a urzekające głosy rozbrzmiały pieśnią śmierci.

Odwrócił się, odrzucając najbliższe węży kopniakami, lecz w trakcie tej czynności hak naruszony jego działaniami uwolnił się nagłym szarpnięciem i lina, która była dlań drogą do wolności zniknęła w przestworzach wraz z odlatującym statkiem.

Wężowe sploty oplotły go, korzystając z chwilowego bezruchu. Choć ucieczka była niemożliwa, nie poddał się biernie losowi. Z pieśnią bojową wojowników z Valkarh na ustach strząsnął je z siebie i stanął do ostatniej swej walki.

Zadźwiewała stal, na ściany bluznęła krew, a podłogę zaścieliły drgające konwulsyjnie ciała, gdy desperacko ruszył do walki.

Nie wiedział czy minęły minuty, czy godziny – węży było zbyt dużo, by mógł im dać radę i w końcu osunął się na wpół uduszony na podłogę. Choć tracił już przytomność, walczył nadal.

A potem nie pamiętał już nic.

ARENA ŚMIERCI

szlakiem

wrzaski

znakiem

Wypiły posokę białe piaski
Idąc czerwonej siali

Tysiące gardeł, dzikie

Patrona śmierci były

Saga o Thongorze, Pieśń V

Gdy się obudził był już świt. Przez chwilę nie wiedział, gdzie jest i rozglądał się wokół ogłupiałym wzrokiem. Potem przypomniał sobie ostatnie zapamiętane wydarzenia i wyszczerzył zęby w wilczym uśmiechu – był znowu w lochu. Innym co prawda niż ostatnio, lecz w lochu. Chyba przez całe życie będzie już do nich trafiał.

Ten konkretny był mały i mokry, a w dodatku śmierdzący. Leżał na wiązce mokrej słomy, na szczęście bez łańcuchów, choć i bez broni. Ostrożnie wstał i obejrzał się uważnie w słabym świetle poranka, wpadającym przez niewielkie okienko – masa skaleczeń i jeszcze więcej siniaków, ale poza tym nic. To, że jeszcze żył, było sporym zaskoczeniem. Jedynym wyjaśnieniem było to, że slorgi zostały tak wytresowane, by nie zabijać intruzów, gdy ci tracą przytomność w wyniku ich działań. Albo też odgłosy walki obudziły Druidów, którzy przyszli sprawdzić co się dzieje akurat na czas, by uratować mu (choćby chwilowo) życie. Jakie by nie były powody, efekt był jeden i to istotny – nadal żył.

Z korytarza dobiegł go dźwięk włóczni i odgłos kroków, które przerwały rozmyślenia. Okute drzwi otwarły się skrzypiąc i do środka wszedł Otar i siedmiu włóczyków.

– Obudziłeś się? To chodź – polecił oficer.

Thongor nie odpowiedział, przyglądając mu się uważnie. Otar był smukłym opalonym młodzieńcem, o zbyt poważnej jak na swój wiek twarzy i ognistych, czarnych oczach, lśniących spod okapu hełmu. Jego ludzie byli dobrze zbudowani i wyglądali na znających swe rzemiosło, toteż w ciszy ruszył na korytarz, gdzie uformowali prostokąt, biorąc go w środek i pomaszerowali wzdłuż ostro sklepionego korytarza. Nie próbował stawiać oporu – przeciwko ośmiu nie miał szans. Ktoś musiał pomyśleć zanim ich wysłał.

Dotarli do wielkiej sali wypełnionej arystokracją w futrach i jedwabiach, rozmawiającą przyciszonymi głosami. Na ich widok wszyscy ucichli, toteż tym donośniej brzmiały kroki strażników, gdy prowadzili go ku marmurowemu podwyższeniu, na którym stały dwa trony, wspaniale wyrzeźbione ze szkarłatnego kamienia, pod tejże barwy jedwabnym baldachimem. Otar zasalutował (też dwa razy) i cofnął się wraz ze swymi ludźmi o parę kroków, zostawiając Thongora samotnie stojącego przed podwyższeniem.

– Skłoń się przed Arcydruidem i Sarkiem, gnido! – warknął gruby arystokrata o upierścienionych dłoniach (sądząc po srebrnej buławie – Szambelan).

Thongor milczał i nie drgnął ani o włos. Stał na szeroko rozstawionych nogach z rękoma skrzyżowanymi na piersi i milczał.

– Co za bezczelność! – pisnął Szambelan, robiąc krok do przodu i zamachnął się buławą. Thongor nie drgnął, ani też w żaden inny sposób nie zareagował na cios. Wpatrywał się płonącym wzrokiem w zajmujących rzeźbione trony mężczyzn, a z rozciętego policzka spływała mu stróżka krwi.

– Wystarczy, Hassib! Taka duma to rzadkość w Tsargol, nie próbujmy jej chwilowo złamać – odezwał się jeden z siedzących.

Miał rzadką, czarną bródkę, starannie utrefioną i uperfumowaną na nalanej, znużonej twarzy, ale jego bystre oczy uważnie obejrzały stojącego przed nim barbarzyńcę. Sądząc z diademu i motywu na szacie był to Drugunda Thal, Sark Tsargol. Siedzący obok chudy i wygolony mężczyzna o bezbarwnych oczach, ubrany w szkarłat był w takim razie Arcydruidem – głową Czerwonego Bractwa. Na złotym łańcuchu zawieszony miał dysk swej rangi, wykonany z bezbarwnego jezitu, wymodelowanego na kształt wieńca splecionych ze sobą węży z rubinowymi oczyma.

– To raczej upór niż duma, mój panie – powiedział jedwabistym głosem. – Mamy sposoby na ukrócenie takowego...

– Tak mój lordzie, Yelimie Pelorvis, ale proszę spojrzeć na te ramiona i piersi! Chciałbym zobaczyć co on potrafi na arenie! Jak się nazywasz, młodzieńcze?

– Thongor z Valkarth.

– Jak dostałeś się do Szkarłatnej Wieży?

Thongor milczał.

– Gdzie jest Star Stone? – kapłan pochylił się do przodu. – Co zrobiłeś ze świętym talizmanem Slidith?

Thongor nadal milczał, ale kombinował w tym momencie straszliwie – zrozumiał, że to, co go czeka, to nie tylko śmierć, ale także tortury. Druidzi staną na

głowie byle tylko dowiedzieć się, co zrobił z ich świętym kawałkiem metalu, a najprostszą do tego celu drogą były tortury. Nie bał się bólu czy śmierci jako takiej, ale na myśl, że miałby go spotkać taki koniec krew mu się ścinała w żyłach. Służąc Sarkowi Thurdis wiedział jakimi wynalazkami posługują się w tej dziedzinie i wiedział jak wyglądali ci, którzy nie chcieli zdradzić posiadanych wiadomości... nie to jednak było najważniejsze...

– Odpowiedz Arcykapłanowi! – głos Sarka przerwał tok jego myśli. – Gdzie ukryłeś talizman Slidith, Lorda Krwi? Odpowiedz, albo ją z ciebie wyciągniemy kawałek po kawałku.

Thongor mógł powiedzieć mu prawdę – jeśli, jak podejrzewał, mag zdradził go, odlatując ze Star Stone i zostawiając na pewną śmierć, to prawda nie mogła mu ani pomóc, ani zaszkodzić. Jeśli zaś tego nie zrobił, to sytuacja była dokładnie taka sama: Sharajsha nie mógł mu pomóc, a Sark nie mógł przeszkodzić czarnoksiężnikowi. Problem polegał na tym, że prawda była tak niewiarygodna, iż z pewnością mu nie uwierzą i będą chcieli torturami wydusić to, co będzie według nich prawdziwe, a według prostej wiary Północy, w której się wychował, do Hallu Bohaterów Gorma dostawały się jedynie duchy tych, którzy padli w walce z bronią w rękę... Po wizycie w tutejszej sali tortur z pewnością nie będzie w stanie utrzymać broni, o ile w ogóle będzie miał ręce. Lepsza i to znacznie była śmierć od włóczni lub na arenie, o której wspominał Sark...

Nie namyślając się dłużej skoczył, zaskakując wartowników dokładnie i całkowicie – z całkowitego bezruchu, bez żadnego ostrzeżenia stał się śmiertelnie szybkim wrogiem. Błyskawiczny obrót, skok i cios w podbródek z jednoczesnym wyrwaniem włóczni z rąk padającego strażnika, dały mu broń. Drugi obrót i skok na podwyższenie. Drogę zagroził mu gwardzista, lecz padł z rozplątanym włócznią brzuchem nim dotarł na odległość dobytego miecza i już był na marmurowych stopniach. Drugunda Thal zaczął się podnosić z przerażeniem na twarzy, gdy Thongor przekręcił włócznię i trzasnął go drzewcem na odlew, strącając diadem i obalając Sarka na posadzkę.

– Łapać go! Zabić! – pisnął władca na wpół przytomny ze strachu.

Z dołu na to hasło rzucili się włócznicy, z boków gwardziści z mieczami w dłoniach. Thongor zdążył się jeszcze zwrócić w stronę drugiego tronu, lecz Yelim Pelorvis miał lepiej niż Sark rozwinięty instynkt samozachowawczy i zdołał gdzieś zniknąć. Na nic więcej Thongor nie miał już czasu, jako że wokół zaroilo się od żołnierzy i nagiej stali.

Odwrocił się ze śmiechem – stojąc w wyższym miejscu platformy miał przewagę nad nimi i wykorzystał ją: potężny kopniak zmienił twarz najbliższego gwardzisty w krwawą miazgę i posłał go prosto na ostrza idących za nim. Ostrze włóczni trafiło drugiego w kark, odcinając głowę od tułowia, a samym jego końcem przejechał po szyi następnego, otwierając ją od ucha do ucha w fontannie krwi. Ponad dźwięk stali wzniósł się jego głos, rozbrzmiewający słowami starej pieśni wojennej z Valkarth:

Gorąca krew jest Gortna winem
Dziewice Wojny – jego cieniem
A nasze ostrza po krwawym znoju
Syte posoki usną w spokoju.

Rozprawił się z pięcioma z nich, gdy potężny cios drzewca w tył głowy stracił go w dół, gdzie natychmiast skłębiła się masa mężczyzn, szczepionych w zbyt bliskiej walce, by użyć broni. Gdy po dłuższej chwili postawili go na nogi z wykręconymi w tył rękoma, roześmiał się złośliwie.

– Założę się, że ta niedojda, którą macie za Sarka nigdy nie widziała prawdziwej walki. Piszczął jak kastrat, a zemdlał jak panienska! Daj mi uczciwe ostrze, a pokażę ci jak się walczy na tej twojej zasmarkanej arenie, ty bezmózgi synu węża!

To ostatnie skierowane było do Sarka, który wściekł się na te słowa. Nie dość, że został uderzony i strącony z tronu, robiąc z siebie pośmiewisko dla poddanych i to przez nagiego i bezbronno barbarzyńcę, to jeszcze stracił sporo ludzi i musiał spokojnie wysłuchiwać takich bezczelności! Klnąc na czym świat

stoi podbiegł do Thongora trzymanego przez gwardzistów i wymierzył mu siarczysty policzek rozcinając skórę pierścieniami. Ten roześmiał mu się w twarz.

– Tak! – ryknął Sark. – Na arenę z tym wypierdkiem Północy! Zobaczymy jak bohatersko sra w gacie, stojąc naprzeciwko któregoś z naszych ulubieńców.

Z jakiegoś kąta wychylił się Arcykapłan i położył podobną do łapy drapieżnego ptaka dłoń na ramieniu Drugundy.

– Nie, mój panie! Najpierw należy poddać go torturom, by dowiedzieć się, gdzie jest Star Stone... – zaczął uspokajająco, ale nie zdażył skończyć.

– Kto jest Sarkiem Tsargol, ty pomocię węża? – uśmiechnął się Thongor. – Ty, czy ten stary ścierwnik? Założę się, że słuchasz go we wszystkim, nawet jak ci mówi czy masz się zsikać, czy nie.

Sarka ogarnęła wściekłość – zapluł się przez moment, wrzeszcząc coś niezrozumiałego, po czym odtrącił dłoń Arcykapłana i wrzasnął:

– Drugunda Thal rządzi w Tsargol, robaku! A kiedy zobaczysz moich ulubieńców, to przed moim tronem będziesz błagał o litość, jęcząc z trwogi!

Jedyną odpowiedzią był urągliwy śmiech Thongora.

– Do lochu z nim! – rozkazał Sark. – W południe zginie na arenie, przysięgam na wszystkich bogów!

Gdy odciągano go do wyjścia Thongor nadal się uśmiechał – udało mu się osiągnąć to, co chciał. Poważnie nigdy nie liczył, że uda mu się uciec z komnaty pełnej zbrojnych, leżącej w samym środku pałacu. Miał natomiast nadzieję, że uda mu się tak upokorzyć i rozwścieczyć Sarka, że ten, nie zważając na obiekcje Arcykapłana (który był tu prawie równy mu władzą) rozkaże uśmiercić go na arenie, dzięki czemu widmo tortur przestało by być groźne. Ponownie nie zawiódł go instynkt barbarzyńcy, tak pomocny przy ocenie ludzi: Sark był słabeuszem, łatwo podatnym na wpływy i zazwyczaj pod kontrolą Arcykapłana pozwalającego mu na rozmaite zachcianki i sprawiającego wrażenie zupełnej uległości, podczas gdy to ten – zimny i trzeźwy umysł rządził miastem.

Tym razem jednak nie udało mu się – Thongor tak skutecznie doprowadził Sarka do wściekłości, że ten nie dość, że skazał go na arenę, to jeszcze otwarcie sprzeciwił się Arcykapłanowi. Nadal uśmiechał się, gdy wrzucono go do lochów pod areną, wywołując tym duże wrażenie na gwardzistach: nigdy dotąd nie widzieli kogoś, kto cieszyłby się z tego, że ma znaleźć się na arenie i tam umrzeć. Cóż, nie widzieli nikogo takiego jak Thongor, który w dodatku przysięgał sobie dać im taki pokaz walki, jakiego też nie widzieli.

* * *

Godzina dzieląca go od walki minęła szybciej niż się spodziewał – zdażył zjeść posiłek złożony z pieczystego, sera i wina, które wymusił na strażniku, gdy przemaszerował przed drzwiami oddziałek włóczników. Tym razem było ich dziesięciu i zamiast dzid mieli w dłoniach obnażone miecze – najwyraźniej nie mieli ochoty widzieć go ponownie w akcji. Był z nimi ten sam oficer, który go rano obudził, tyle że nieco posiniaczony i bez czerwonej wstęgi otara.

– Skąd się tu wzięłeś? – zapytał go Thongor, gdy wyprowadzono go z celi.

– Z sali tronowej. Dzięki tobie – warknął były oficer. – Zostałem zdegradowany za niezdarność. Za to, że mój więzień zdołał się uwolnić i napaść na Sarka, gdy tymczasem ja i moi ludzie gapiliśmy się i nie potrafiliśmy go obronić. Zostałem pozbawiony rangi i skazany na śmierć na arenie razem z toba!

– Cóż... przykro mi to słyszeć. Chciałem tylko uniknąć tortur na rzecz czystej śmierci na arenie – mruknął Thongor. – Nie miałem zamiaru nikogo wpędzać w kłopoty.

– I tak to nic nie zmienia – tamten wrzuszył ramionami.

– Prędzej czy później i tak by się to skończyło czymś podobnym. Sark nienawidzi mego rodu, bocznej gałęzi poprzedniej dynastii. Jego ojciec, Thald Kurvis, przejął władzę, gdy umarł ostatni z potomków poprzedniego rodu w linii prostej, a Druidzi pomogli mu, gdyż był wyznawcą Slidith, podczas gdy ród Karvus ignorował ten krwawy kult. Nie odważyli się zaatakować nas otwarcie z uwagi na szacunek, jaki mój ojciec zdobył w Wojnach Vozashpańskich, ale powoli odebrali nam całą władzę i majątek, upokarzając przy tym na każdym kroku. Mój ojciec z

Szambelana został zwykłym archiwistą, a ja od wielu już lat byłem zwykłym otarem i to nie gwardii.

– A twój ojciec nie może ci pomóc?

– Zmarł trzy lata temu, jak niektórzy twierdzą, od trucizny. Ja jestem teraz głową rodu i jeśli sam sobie nie pomogę, to nikt tego nie zrobi. Cóż, zginiemy razem. Być może, jest lepiej zginąć z mieczem w dłoni walcząc z wrogiem, którego widać, niż paść w mroku od noża zabójcy czy trucizny. A to za rok czy dwa nastąpiło by z pewnością, gdyby temu niedojdzie na tronie wydało się, że jestem lubiany i mam zbyt wielką władzę.

Thongor skinął głową – zaczynał mu się podobać współtowarzysz niedoli. Ludzie o takim duchu byli najbliżsi jego barbarzyńskiemu sercu.

– Jeśli mamy razem zginąć, to chciałbym poznać twoje imię. Ja jestem Thongor, syn Thumithara z Valkarth, najemnik – powiedział.

Młodzian po raz pierwszy uśmiechnął się.

– Ja nazywam się Karm Karvus, z rodu Karvus. Dumny jestem z tego, że będziemy walczyć razem. Nigdy nie widziałem czegoś podobnego do twego pokazu walki w Sali Dwóch Tronów. Niech nasza śmierć na piasku areny będzie równie wstrząsająca dla tych synów węża, którzy teraz rządzą Tsargol!

– Zgoda.

– Przestańcie szeptać! – warknął nowy otar włóczników.

– Weźcie miecze. Ty, barbarzyńco, weź swój.

Ku zaskoczeniu Thongora dostał on swój własny, dwuręczny miecz, którego nie widział od poprzedniej nocy. Ujął go w prawicę i pokazał w uśmiechu zęby.

– Sark stwierdził, że z własnym ostrzem będziesz lepiej walczył – wyjaśnił oficer. – Ja zaś twierdzę, że mógłbyś być zbrojny w pioruny, a i tak nic by ci nie pomogły, gdy uniosą się Wrota Śmierci!

Stojący obok Karm gwałtownie wciągnął powietrze.

– Więc Sark chce, byśmy... – zaczął.

– Tak – przerwał mu oficer. – Będziecie mieli przeciwko sobie Postrach Areny! To wielki honor, barbarzyńco, którego zapewne nie potrafisz docenić. Tylko najgorsi kryminaliści spotykają się z nim i tylko w dni poświęcone Slidith, Lordowi Krwi. To mój szczęśliwy dzień, Karm Karvusie, gdy pozwoliłeś, by twój więzień obraził Sarka. Teraz jestem otarem, zamiast zwykłym żołnierzem.

– Tak, Tole Phomor – roześmiał się Karvus – możesz z czasem zostać daotarem. Nie jesteś szlachetnie urodzony tak jak ja i nigdy nie wzbudzisz obaw czy zazdrości Sarka.

Phomor zaklął i pchnął ich w stronę bramy.

– Wychodźcie i gińcie! – warknął na pożegnanie.

Przez kamienny portal i żelazne drzwi wyszli na piasek areny i stanęli oślepieni słońcem, słysząc za sobą szcęk zamków. Karvus zważył w ręku dobry, tsargolański miecz i rozejrzał się wokół. Stali na gładkiej powierzchni białego piasku, gorącego od promieni jasno świecącego słońca, który pokrywał całą powierzchnię areny. Miała ona owalny kształt i ograniczona była kamiennymi ścianami, w których górną część wmurowano stalowe, zaostrome pręty skierowane ukośnie ku dołowi. Ponad nimi były amfiteatralnie ustawione siedzenia, wypełnione teraz tłumem odświętnie ubranych mieszkańców miasta. Wprost przed nimi mieściła się loża, w której zasiadali Drugunda Thal i Arcykapłan, a wprost pod nią znajdowały się żelazne wrota, wykonane na podobieństwo ludzkiej czaszki, ozdobionej rogami. Otwarte usta przegradzały szerokie, stalowe sztaby. Były to Wrota Śmierci.

Thongor stanął wygodnie w rozkroku i zamarł w oczekiwaniu zastanawiając się, co też trzyma za tymi sztabami Sark Tsargol, że zarobiło na przydomek Postrachu Areny. W ciągu ostatnich dni miał do czynienia z wieloma groźnymi i uważanymi za niepokonane bestiami, zamieszkującymi Lemurię, toteż nie czuł lęku lecz ciekawość.

Drugunda Thal pochylił się wyczekująco na widok dwóch postaci wychodzących na piasek, taksując wzrokiem wspaniale zbudowanego barbarzyńcę, który wkrótce stanie się kupą krwawych ochłapów.

– Nadal twierdzę, panie, że to błąd – rozległ się łagodny głos Arcykapłana. – Przede wszystkim powinniśmy wyciągnąć z niego, co zrobił ze Star Stone.

– Dla takich śmierci jest arena, Yelimie, tak jak rozkazałem. Nie miał przy sobie Talizmanu, ani też nie wyrzucił go do ogrodu, który został starannie przeszukany. Pozostaje więc jedno: ukrył go w jakimś zakamarku Wieży i odnajdziemy go. To tylko kwestia czasu.

– A jeżeli...

– Cisza! Ja jestem Sarkiem tego miasta, nie ty, Druidzie!

Yelim Pelorvis zamilkł, spoglądając z nienawiścią na Sarka, który stał dostojny w jedwabnych szatach i z diademem na głowie.

Thongor sprężył się, słysząc jak sztaby wjeżdżają ze zgrzytem w mur, ukazując czarny, niczym nie przesłonięty otwór. Przez moment nic się nie działo...

Nagle, z mrozącym krew w żyłach rykiem, wypadła stamtąd karmazynowa błyskawica, pędząc wprost na nich z rozwartym pyskiem pełnym ostrych kłów i wściekle pałajacymi, żółtymi oczyma. Kolczasty ogon zamiatał piasek, gdy zbliżała się z niewiarygodną szybkością. Był to zamadar – najgroźniejsze zwierzę Lemurii. Największy zabójca puszczy, gdyż posiadał tak wściekle usposobienie, że niejednokrotnie atakował bez powodu, dla samej żądzy mordy, mogący spokojnie uciec, jako że był w stanie przegonić nawet wyścigowego zampha. Nie tylko to zresztą czyniło go tak groźnym przeciwnikiem: miał on trzy rzędy długich na stopę kłów i wydzielał ślinę natychmiast paraliżującą ofiarę.

Thongor odskoczył, dzięki czemu szarża trafiła w próżnię, lecz zwierzę zahamowało prawie w miejscu, obracając ku niemu warczący wściekle pysk. Błyskawicznym ruchem pchnął w odsłonięte gardło, nie uzyskując jednak żadnego efektu: skóra zwierza była zbyt gruba, by nawet jego siła zdołała ją przebić. Czym prędzej odskoczył, gdy dwudziestostopowy potwór z rykiem skoczył w miejsce, w którym był przed sekundą, drąc pazurami piach. Karm także odskoczył i ciał przebiegającego obok zwierza po żebrach. Lecz również jego ostrze odbiło się od grubej skóry nie robiąc potworowi krzywdy. Zamadar odwrócił się, machnął wściekle ogonem, trafiając Karvusa w nogi, co powaliło go na piach, i schylił się zamierzając zatopić kły w leżącej bezwładnie ofierze.

Wtedy to Thongor zrobił coś, co w zależności od punktu widzenia było bądź szczytem odwagi, bądź głupoty, a co uniosło na równe nogi wszystkich obecnych na widowni z samym Sarkiem i Arcykapłanem na czele – skoczył mianowicie na kark zamadra.

Ścisnął nogami kark zwierzęcia i przywarł do jego szyi, ignorując zupełnie rząd ostrych, kostnych wyrostków biegnących wzdłuż kręgosłupa zamadra. Ten nigdy nie czuł na sobie ciężaru żywej istoty, toteż po pierwszym szoku, który go dosłownie zmroził, zmienił się w kłęb oszalałej, karmazynowej furii – skakał, ryczał i bezskutecznie usiłował dosięgnąć Thongora. Barbarzyńca trzymał się jednakże mocno, a nawet po chwili zaczął wolno przesuwając się w górę, w stronę łba swego niecodziennego wierzchowca.

– Co ten głupiec wyprawia? – Sark wychylił się z łoża, by dojrzeć coś w kłębowisku, w jakie zmienili się szczepieni ze sobą, człowiek i zwierzę, wzniecając w dodatku fontanny piachu.

– Próbuje dotrzeć do oczu zamadra – odpowiedział sardoniczny głos Yelima. – To jedyny sposób, by zabić to zwierzę, o czym niewątpliwie nasz przyjaciel doskonale wie.

– Nigdy mu się to nie uda! – roześmiał się chrapliwie Sark.

– Nigdy!

– Zobaczmy – Arcykapłan roześmiał się złośliwie. – Mam przecucie, że stracisz, o panie, swą ulubioną maskotkę...

Pot zalewał mu oczy, oślepienie białym blaskiem słońca i jego odbiciem w piasku, ale Thongor nie ustawał w posuwaniu się ku górze, mimo wściekłych podskoków prężącego się pod nim cielska. W końcu był na tyle blisko celu, że objął go jedną ręką za szyję tuż pod szczęką, a drugą wbił miecz w pałające, żółte ślepie. Rozległ się wściekły ryk bólu, a Thongor napierał na ostrze wbite pod kątem szukając mózgu potwora – niewielkiego, doskonale zabezpieczonego grubymi kośćmi czaszki od ataku z każdej innej strony.

W dole Karm Karvus zapamiętale usiłował dotrzeć swą stałą do brzucha bestii. Zamadar, oszalały z bólu, odrzucił go ciosem łapy i padł na plecy, przyciskając sobą Thongora. Gdyby nie piasek zaścielający arenę waga jego cielska

zmiażdżyłaby barbarzyńcę – tak został on po prostu wbity w luźny piasek, nie ponosząc większego szwanku.

Ryk tłumu podnieconego widowiskiem odbił się echem od kamiennej ściany, gdy zamadar powoli wstał i ruszył ku ścianie. Thongor, widząc na co się zanosi, wyszarpnął miecz z krwawiącego oczodołu i sięgnął ku drugiemu oku.

– Ciekawe, co zwierzak sobie umyślił? – zastanawiał się Sark.

– Chce go zrzucić, czochrając się o ścianę areny – wyjaśnił mu uprzejmie Arcykapłan.

Taki był faktycznie zamiar zamadra i nawet udało mu się dotkliwie poszarpać skórę na lewej nodze Thongora, zanim długie ostrze nie zatoneło w jego drugim oku.

Tłum wstrzymał oddech.

Bestia, plując krwią, zatoczyła się ku środkowi areny, a Thongor zeskoczył z niej, lądując miękko na ugiętych nogach. Zamadar ruszył potrząsając zakrwawionym łbem, wpierw na ślepo szukając przeciwnika, a potem skierował się ku Wrotom Śmierci. Thongor pokręcił z uznaniem głową – bestia była naprawdę żywotna: nadal w jej oczodole tkwił jego miecz, który tym razem powinien dotrzeć do mózgu. O jakieś dwadzieścia kroków przed Wrotami zwierzę ponownie puściło krew z pyska i padło na piach. Kolczasty ogon uderzył parokrotnie, wzniesając chmurę pyłu i znieruchomiał.

Thongor z Karm Karvusem przy boku podbiegli do martwej bestii i spojrzeli w górę na oniemiałego Sarka.

– Tak walczą mężczyźni, Sarku Tsargol! – ryknął Thongor.

– Zobaczymy teraz, jak umiera mężczyzna!

Wyszarpnął miecz z oka bestii i cisnął nim, niczym włócznią ku łożu. W oniemiałej ciszy tłum obserwował jego lot i lądowanie w piersi Drugundy Thala, ostatniego Sarka z królewskiego rodu Thal.

Ten złapał oburącz wystającą z piersi rękonoż, wpatrując się w nią wytrzeszczonymi oczyma. Chciał coś powiedzieć, lecz z otwartych ust nie wydobył się dźwięk, a cienka stróżka krwi. Gwałtownym ruchem udało mu się wyrwać miecz z piersi, ale był to jego ostatni wysiłek – stracił równowagę i głową w dół wypadł z łożu, lądując z łoskotem prawie u stóp Thongora, który schylił się, wyjął z martwej dłoni swój miecz i wolno starannie wytarł go w zakrwawione szaty trupa.

W łożu powstała postać w szkarłatnych szatach – Yelim Pelorvis wyprostował się, uśmiechnął i powoli pochylił, podnosząc z podłogi diadem, który zsunął się z głowy wypadającego z łożu Sarka. Nie śpiesząc się nałożył go na własne skronie.

Tłum eksplodował: gwardziści z dobytą bronią zaczęli zeskakiwać na arenę, arystokraci podnieśli histeryczny wrzask. Druidzi rozpoczęli dziękczynne psalmy, a z podziemi wyroili się uzbrojeni strażnicy.

– Niezły obrazek, co? – roześmiał się Thongor. – Teraz zamiast potworów mamy przeciwko sobie ludzi, tyle że więcej i równie wściekłych.

Karvus roześmiał się radośnie, podrzucając miecz, który bezbłędnie łapał za rękonoż.

– Wobec tego pokażemy im, jak się walczy z uzbrojonym przeciwnikiem!

I wtedy słońce pociemniało przesłonięte szybko przesuającym się kształtem, którego cień padł na zroszoną krwią arenę. Smukły, błyszczący obiekt przemknął bezgłośnie nad trybunami zniżając lot i wlokąc po piasku powiazaną w węzły linę – Nemedis!

Thongor sapnął z zadowoleniem – a więc czarnoksiężnik nie opuścił go jak podejrzewał. Widząc osłupienie Karm Karvusa, który, podobnie jak wszyscy pozostali, po raz pierwszy widział latający statek, złapał go w pól i chwycił się liny. Nemedis natychmiast skręciła i zaczęła nabierać wysokości, unosząc obu z krwawej areny i z jeszcze krwawszego miasta, by po chwili zniknąć w południowym słońcu.

ZIELONE ZJAWY

ranek

W dziką czerwień tchnący

Żelazną linę trzymaliśmy

odłamek
walczyliśmy
maczugi
nas
drugi.
Bitwie

I poty w dłoni był choć
A w żyłach krew – wciąż
Stal nasza, strzały i
Złamały dumę gadzich ras
Choć pewność tego rosła w
Gdy sionce weszło po raz
Pieśń Diombara o Ostatniej

Gdy statek zwiększał wysokość, Karm odzyskał władzę w rękach i obaj z Thongorem trzymali się kurczowo liny. Przemknęło pod nimi kilka strzał – najwyraźniej paru gwardzistów także zdażyło otrząsnąć się z szoku, ale już byli poza ich zasięgiem. Pod nimi były ulice, po których rozniosła się lotem błyskawicy wieść o śmierci Sarka i mieszczanie walczyli z Druidami, aż w rynsztokach było pełno krwi.

– Co to jest? – Karvus najwidoczniej zdołał także odzyskać głos.

– Łódź latająca – odparł Thongor przekrzykując wiatr. – Kieruje nią przyjaciel, potężny mag z Chush. Nie masz się czego obawiać.

Powoli wciągnęli się i gdy w dole przemknęły czerwone mury Tsargol przetoczyli się kolejno przez reling, ładując z ulgą na pokładzie. Karm Karvus otarł spocone czoło i oznajmił przyglądając się mijanym w dole lasom i polom:

– Jego moc musi zaiste być wielka, by móc latać jak ptak, nie mając skrzydeł.

Czarnoksiężnik był w kabinie, toteż ciekawi nowin dołączyli do niego.

– Dzięki Pnothowi, że jesteś bezpieczny, Thongor – powitał ich Sharajsha. – Kim jest twój towarzysz?

– Karm Karvus, szlachetnie urodzony obywatel Tsargol, skazany wraz ze mną na arenę. Nie mogłem go zostawić i uciec samemu.

Mag skinął głową na znak zgody.

– Pozwólcie mi opatrzeć wasze rany – zaproponował, blokując stery na kursie północno-wschodnim.

Ze skrzyni pod posłaniem wydobyl lekarstwa i zabrał się w pierwszej kolejności za nogę Thongora, wyjaśniając w międzyczasie.

– Nie wiedziałem co robić, gdy kotwica puściła, a ciebie nie było na linie. Zanim zdołałem wymanewrować i wrócić po ciebie rozległy się gongi bijące na alarm, a ogród wokół Wieży zaroił się od Druidów i straży z pochodniami. Sądziłeś, że cię opuściłem?

– Nie wiedziałem, co o tym myśleć – przyznał Thongor.

– Zauważyłem, że przywiązałeś Star Stone do liny, wobec tego odczepiłem go i uniosłem się wyżej, by nie dostrzeżono mnie z miasta, a potem czekałem na okazję, by ci pomóc. Zobaczyłem was, walczących na arenie i przy pierwszej okazji przeleciałem tak nisko, jak tylko się dało, by umożliwić wam ucieczkę. Dzięki Pnothowi, Bogu Mądrości, że jesteście żywi i cali!

– Podziękowania należą się raczej Tiandrze, Bogini Szczęścia – mruknął Thongor. – Masz może przypadkiem coś do zjedzenia?

* * *

Przez cały dzień lecieli na północny zachód, po południu osiągając granice Ptarthy. Thongor i Karm najedli się, wyspali, a Sharajsha opowiedział Karvusowi o ich planach przeszkodzenia Dragon Kings i książę zdecydował przyłączyć się do ich przedsięwzięcia. Będąc jak Thongor pozbawionym domu wędrowcem znaleźli najlepszy sposób, by zrewanżować się za uratowanie życia.

– Wieczorem powinniśmy dotrzeć do Patangi, Miasta Ognia – wyjaśnił mag. – Odciąłem fragment Star Stone i muszę zrobić z niego ostrze w Wiecznym Ogniu, płonącym w kryptach pod Wielkim Ołtarzem Yamath, Lorda Płomieni. Mam plan,

dzięki któremu możemy dostać się do miasta i przy odrobinie szczęścia wykuć miecz nie zauważeni przez nikogo. Musimy z tym jednakże poczekać do zmroku.

* * *

Nocą znaleźli się nad Patangą, wybudowaną nad brzegiem Zatoki Patanga, w delcie Ysar i Saam. Opadli powoli i cicho jak duch orła ponad zwieńczone szpikulcami dachy Świątyni Ognia.

– Jeden z nas musi pozostać na Nemedis – stwierdził mag. – I wychodzi na to, że to musisz być ty, Karm Karvusie.

– Nie mam zwyczaju zostawać z tyłu, gdy moi przyjaciele są w niebezpieczeństwie – zaprotestował ex-otar.

– Miecz mogę wykuć tylko ja, a Thongor, co sam przyznałeś, lepiej włada mieczem niż ty. Poza nami trzema nie ma nikogo, a ktoś musi pozostać na pokładzie, gotów do odlotu. Widzisz więc, że nie ma innej możliwości.

– Niestety, masz rację – zgodził się z wywodami maga Karm.

– Kiedy znajdziemy się już na dachu – polecił mu czarnoksiężnik, owijając się czarnym płaszczem z kapturem – wznies się na tysiąc stóp i czekaj. Gdy będziemy gotowi do powrotu, damy ci znak tym lustrem.

W dłoni Sharajshy pojawił się mały, błyszczący dysk i Karvus skinął potakująco głową.

– Ruszajmy – wtrącił Thongor. – Wystarczająco ryzykowne jest wiszenie tutaj. Pierwszy lepszy przechodzień, któremu przyjdzie ochota popatrzeć w niebo może nas bez trudu zauważyć.

Karm przejął stery i obniżyli lot dotykając prawie kilem dachu świątyni. Dwie, otulone płaszczami postacie, ześliznęły się z pokładu, znikając w cieniu i Nemedis uniosła się znikając w pochmurnym niebie.

– Tędy. Tu gdzieś powinny być drzwi – mruknął mag macając przed sobą uważnie.

Po chwili znalazł ukryty zamek i drzwi otworzyły się, ukazując mroczny prostokąt ciemności. Weszli ostrożnie, by nie narobić hałasu.

– Teraz zaczynają się schody, prowadzące spiralnie przy samej ścianie – wyjaśnił czarnoksiężnik. – Uważaj, żeby się nie potknąć. Na razie nie możemy ryzykować zapalenia światła.

Zeszli w mroczną czeluść tak cicho, jak tylko było to możliwe.

– Skąd znasz tę drogę? – zainteresował się Thongor.

– Ta świątynia była dawniej pałacem Zaffara, maga, o którym dawno już zaginęła nawet pamięć. W jego pismach wyczytałem o labiryncie tajemnych przejść i ukrytych drzwi jaki wybudował. Te schody prowadzą prosto do krypt podziemnych, w których płonie Wieczny Ogień.

– Co to jest za Ogień?

– Nikt nie wie. Żółci Druidzi kultu Yamath nazywają go „Zawsze Płonącym”. Jest to słup jakiegoś gazu, wydobywający się z samego jądra Lemurii, a może i samej Ziemi, który od niepamiętnych czasów płonie, nie gasnąc ani na sekundę. Kult Yamath uważa go za coś w rodzaju przepowiedni: w jego dziwnym świetle odczytują przyszłość. Osobiście sędzę, że jest to jakiś fenomen naturalnego pochodzenia.

Znajdowali się już w murach Świątyni Ognia. Wykonane one były z masywnych bloków skalnych, ale pomiędzy zewnętrzną a wewnętrzną ścianą pozostawiono pustą przestrzeń, w której zbudowano schody i przejścia, o których wiedział Sharajsha. Dotarli do drzwi i mag zajął się szukaniem zamka, a Thongor dobył miecza, gotów na różne niespodzianki, które mogły być po ich drugiej stronie. Rozległ się cichy trzask i drzwi otwarły się, ukazując kamienny korytarz, oświetlony pochodniami umieszczonymi w żelaznych uchwytach, rozmieszczonych wzdłuż ścian.

– Tędy! – szepnął mag i przemknęli korytarzem przytuleni do ścian i cienia, który tam zalegał.

Nie napotkali wartowników, aż do wielkich wrót z brązu – te także nie były pilnowane. Wrota zdobiły bogate płaskorzeźby i symbole kultu Yamath.

– Gdzie są strażę? – mruknął pytająco Thongor, rozglądając się podejrzliwie.

Sharajsha wrzucił w odpowiedzi ramionami i napał na wrota – były otwarte. Ich oczom ukazała się ogromna pieczara o nierównych ścianach. W jej podłodze

znajdował się obmurowany otwór, z którego wydobywał się tańczący płomień dziwnego, zielonkawego koloru, rzucający niesamowite cienie na ściany jaskini.

– Zostań tu i uważaj, czy ktoś nie nadchodzi, a ja biorę się do roboty – polecił czarnoksiężnik.

Thongor zajął wyznaczone miejsce, zostawiwszy uchylone wrota tak, by mógł zobaczyć każdego, kto spróbowałby podejść, zaś mag zszedł po kamiennych stopniach do jaskini. Barbarzyńcę niepokoił brak straży – jeszcze świeżo miał w pamięci niby nie strzeżoną Wieżę Star Stone i spotkanie ze slorgami. Logicznym było założenie, że ta jaskinia jest strzeżona w inny, choć oparty na podobnych zasadach, sposób. W końcu wzruszył ramionami – jeśli nie zaradzi temu jego miecz, to powinna magia jego towarzysza.

Ten tymczasem dotarł do paleniska i spod płaszcz wydobył odłamek Star Stone, młot, na którym widać było napisy runiczne i dziwne symbole magii oraz podobnie opisane długie szczypcy. Ujął w nie kosmiczny metal i wsunął w tańczący płomień Wiecznego Ognia. Cokolwiek go wywoływało dawało znacznie większe ciepło niż jakikolwiek zwykły pomarańczowozłoty ogień, gdyż odłamek prawie natychmiast zaczął się rozjarzać, a po kilku chwilach nabrał głębokowiśniowej barwy, sycząc i potrzaskując od gorąca.

Rozległ się nagły hałas, podrywając Thongora na równe nogi, ale na korytarzu nie było nikogo. Odgłos jednakże się zbliżał – cichy szelest dochodzący spoza zakrętu. Szeptem zawiadomił o tym maga, nadal trzymającego odłamek w ogniu – bryła miała już jasnożółtą barwę, miejscami przechodzącą w biel.

– Powstrzymaj ich! – polecił Sharajsha, kładąc rozpaloną bryłę na metalu wieńczącym obmurówkę.

Równymi uderzeniami młota zaczął ją formować, szepcząc przy tym bezgłośnie zaklęcia.

Thongor ponownie wyjrzał na korytarz – potężny, ubrany w grube szaty Druid, zbliżał się do drzwi w towarzystwie tuzina strażników w grzebieniastych hełmach. Kierowali się w stronę brązowych wrót nie pozostawiając mu wyboru. Gdy pierwszy z żołnierzy otworzył je i wszedł do jaskini długi miecz błysnął w zielonkawej poświacie i martwe ciało potoczyło się po stopniach. Żołnierze z okrzykiem dobyli broni, a Thongor otworzył szerzej drzwi i stanął w nich z uśmiechem na twarzy i ociekającym krwią mieczem w dłoni.

Dwaj zbrojni skoczyli ku niemu, stal uderzyła o stal wypełniając korytarz metalicznym echem. Byli niezłymi szermierzami, ale nie mogli równać się ani z jego siłą, ani z doświadczeniem. Pierwszemu wytracił broń wypraktykowanym ruchem nadgarstka i jednym ciosem rozplątał brzuch – mężczyzna padł i zablokował drogę drugiemu, który musiał się cofnąć nie chcąc być przygnieciony ciałem towarzysza. Na moment opuścił miecz i broń Thongora utonęła w jego piersi.

Wrota mogły jednocześnie przepuścić dwóch ludzi, toteż dopiero po porażce pierwszej pary zaatakowało dwóch następnych i przez chwilę Thongor miał niełatwe zadanie. Nie miał jednak wyboru, słysząc za plecami równe bicie młota. Przez chwilę stal błyszczała w mroku, po czym kolejny strażnik padł, tym razem z rozciętą głową, a drugi osunął się pchnięty w serce. Twarda, barwiona na żółto skóra jego kaftana przyblokowała jednak ostrze i zanim Thongor zdołał je uwolnić, dwóch kolejnych strażników dopadło go – jeden złapał za ramiona, a drugi pchnął sztyletem w serce barbarzyńcy. Ten jednak przekreślił się wraz z trzymającym go i sztylet ugodził tamtego. W następnej sekundzie pięści Thongora zadudniły po hełmach i kaftanach, miażdżąc kości i masakrując twarze. Ta sekunda wystarczyła jednakże kolejnym strażnikom do przebycia drzwi i kłębowisko walczących przesunęło się do wnętrza. Na walkę wręcz przeciwników było jednak zbyt dużo i po chwili przycisnęli go do ściany rozkrzyżowując ręce tak, że był zupełnie bezsilny. Druid, który dotąd trzymał się przezornie z tyłu, zbliżył się teraz klnąc wściekle.

– Świętokradca! Odważyłeś się zbrukać świętą kryptę rozlaniem ludzkiej krwi.

Thongor parsknął śmiechem i splunął mu w twarz.

Druid poczerwieniał, złapał za miecz i opuścił go na nagą pierś barbarzyńcy... Cios był jednak coraz wolniejszy, w miarę jak coraz wolniej poruszała się dłoń kapłana, a ostrze znieruchomiało o dobre cztery cale od ciała, by po chwili opaść z brzękiem na podłogę. Twarz, jeszcze przed chwilą grożąca wylewem, była teraz trupioblada z przerażenia, a wytrzeszczone oczy wpatrywały się w coś ponad

lewym ramieniem Thongora. To, że coś jest nie tak, kolejno docierało do strażników, którzy po kolei odwracali się i bledli. Powoli, nie chcąc się odwracać, cały oddział, wyraźnie się trzęsąc, wycofał się na korytarz. Wolny i zapomniany Thongor wydobył swój miecz z leżącego nieopodal trupa i odwrócił się ciekaw, co też tak przeraziło tubylców.

Były to trzy zielone zjawy: przezroczyste jak szkło, zwiewne jak dym i zielone jak płomień płonący za ich plecami. Wyciągnięte ręce zakończone były ptasimi szponami, a uśmiechnięte w upiornym grymasie głowy o długich kłach ociekających śliną były parodią trupich czaszek. W czarnych oczodołach pobłyskiwały zielone ogniki, dopełniając obrazu.

Poczuł jak włosy mu się jeża – obudził się w nim przesądny barbarzyńca. Cofnął się odruchowo, ale zjawy parły nieustępliwie naprzód. Jedna, o twarzy przysłoniętej długim pasmem włosów, rosnących na fragmencie skóry trzymającym się jeszcze czaszki, posuwała się skokami, druga pełzła na podobieństwo węża, a trzecia, niosąca pod kościstym ramieniem własną głowę, kuśtykała niczym kaleka. Z ich rozkładających się ciał spływał na posadzkę zielonkawy śluz wraz ze strzępami łachmanów, w jakie były odziane.

Druid dygotał jak w febrze i trzęsącą się dłonią nakreślił w powietrzu znak Yamatha, lecz ani to, ani próba recytacji egzorcyzmu nie zwolniła marszu zielonych postaci. Wobec tego kapłan porzucił resztki pozorów, podkasał żółtą szatę i dał drapaka wraz ze strażnikami – to znaczy tymi, którzy byli w stanie się poruszać. Thongor został sam.

Ucałował zakrwawione ostrze i z krótką modlitwą do Gorma na ustach skoczył ku zjawom. Stal błysnęła, przecinając zielonkawe postacie, które zwinęły się niczym opar porannej mgły i zniknęły, pozostawiając go stojącego z rozdziawioną ze zdziwienia gębą.

Od wrót rozległ się cichy chichot maga i Thongor wypuścił z gwizdem powietrze z płuc.

– To twoja sprawka! – warknął.

– Sądziłem, że przyda ci się pomoc – zasugerował Sharajsha.

– I owszem – przyznał barbarzyńca ocierając zroszone potem czoło. – Ale czy udzielając jej musiałeś i mnie przestraszyć?

– One nie były realne. To zwykłe fantomy. Chodźmy, bo ten tłusty Druid zaraz na tyle oprzytomnieje, żeby narobić wrzasku. Musimy stąd zniknąć.

– A Miecz?

Czarnoksiężnik bez słowa odchylił poję płaszcza, ukazując długi, niezbyt jeszcze równy kształt, przypominający już jednakże miecz. Po jego ostrzu pełzły błękitne iskry, powodując migotanie otaczającego je powietrza. Miecz był prawie gotów i miał już w sobie zaczątki siły.

– Następny krok to nasaczenie go mocą błyskawic, czego można dokonać jedynie na szczycie Sharimby, Góry Piorunów, o tysiąc vorm stąd. Ruszajmy!

Tym razem prowadził Thongor, idący krokiem leśnej bestii – sprężony, cichy i groźny, każdym zmysłem czekający na alarm, który do tej pory musiał być już ogłoszony. Tyle że ani dźwięk, ani odgłos biegnących stóp na to nie wskazywały.

Zemsta Yamatha nastąpiła, gdy dotarli do ukrytych drzwi – mag jęknął, złapał się za gardło i padł na zimne kamienie posadzki. Thongor zatoczył się, lecz zdołał utrzymać równowagę opierając się ręką o ścianę i próbując zwalczyć nagłą słabość i ogarniającą go senność. Nastąpiło to tak nagle i było tak wszechpotężne, że miał duże trudności z utrzymaniem przytomności.

– Gaz... narkotyk... nie oddychaj... – szepnął Sharajsha i stracił przytomność.

Thongor walczył każdą cząstką swego ciała z ogarniającą go słabością, mobilizując w tym celu wszystkie rezerwy jakie się w nim kryły. Na oślep, gdyż przed oczyma wszystko mu wirowało, poszukał zamka macając pusty kamień – znalazł go, gdy płuca zaczęły gwałtownie domagać się powietrza.

Nagle otwarte drzwi pozbawiły go równowagi i padł jak długi na kamienną posadzkę. Siła uderzenia wybiła mu powietrze z płuc i odruchowo zaczerpnął świeży oddech, zaprawiony narkotycznym gazem. Zanim zrozumiał, co się dzieje, stracił przytomność w podziemiach Świątyni Ognia w Patandze.

grób

Szkarłatny płomień wypełni ich

wbij

O Panie Ognia, krew jak wino pij
W ich serca i piersi zęby swe

Rytuał ku czci Yamathy

Sumia знаła strach, choć dotąd nie zaznała jeszcze zdesperowania. Nie wiedziała czy dni, czy tygodnie minęły odkąd wywleczono ją z łoża do tych lochów, w których przykuto ją do kamiennej ściany. Gdy Arcykapłan Żółtych Druidów, Vaspas Ptol, pierwszy raz zaproponował jej małżeństwo, zimno i z godnością odmówiła. Potem przyszła śmierć ojca, Orvatha Chonda, Sarka Patangi i przez wiele miesięcy oślizłe umizgi Arcykapłana... za każdym razem mniej uprzejme i bardziej nachalne, w miarę jak wzrastała jego władza nad miastem. Na koniec uważał się za tak mocnego, że zjawił się w jej sypialni bez uprzedzenia, by zmusić ją do uległości. Nie udało się, gdyż zdołała dobyć nóż i zagrozić, że zarżnie go jak psa, którym zresztą był, gdy odważy się choć rękę położyć na jej ciele. Odszedł klnąc i grożąc. Tejże nocy Druidzi porwali ją i umieścili w lochu pod Świątynią Ognia, gdzie odtąd pozostawała. Najpierw obawiała się, że Ptol zgwałci ją, związaną i bezradną, ale nie pojawił się. Straż także w niczym nie okazywała lekceważenia – jedynie milczenie na jej błagania i rozkazy. Wiedziała, że Arcykapłan czekał na Święto Końca Roku, gdy ofiarowano człowieka Bogu Ognia – tym razem tą ofiarą miała być ona.

A Koniec Roku przypadał tego właśnie dnia.

Zaczynało świtać. Ponieważ przez całą noc nie zmrużyła oka, zaczynała podzemywać. Obudził ją odgłos kroków na korytarzu – nadchodzili strażnicy. Szczepił zamek w drzwiach, skrzypnęły zawiasy i do celi wciągnięto dwóch mężczyzn. Obaj byli nieprzytomni i zaskoczona patrzyła jak strażnicy przykuwają ich do przeciwległej ściany. Żaden nie był mieszkańcem Patangi, wyższy i młodszy nosił skórzany strój najemnika, a starszy długie szaty ciemnego koloru, które nic nie mówiły o jego zawodzie.

– Kogo tu przyprowadziliście? – zapytała podnieconym głosem.

– Dwie nowe ofiary, przeznaczone na Ołtarz Ognia do twego towarzystwa, księżniczko – uśmiechnął się złośliwie oficer.

– Oni nie są stąd... co zrobili?

– Zostali znaleźieni w świętej jaskini Wiecznego Ognia, którą zbezczeszcili krwią. Ten młodszy zabił sześciu żołnierzy i obraził Druida. Vaspas Ptol skazał ich na ofiarę wierząc, że zamierzali ukraść dary i skarby świątyni, lecz odkryto ich nim tam dotarli.

Strażnicy sprawdzili łańcuchy i wyszli, pozostawiając przytomną Sumie i dwóch nieprzytomnych mężczyzn.

* * *

Thongor obudził się i rozejrzał – pierwszym co ujrzał była smukła dziewczyna, siedząca na drewnianej pryczy i przyglądająca mu się z uwagą. Wyglądała na jakieś osiemnaście lat, miała kruczoczarne włosy, opadające obfitą falą na plecy i śnieżnobiałą cerę. Gdyby nie poruszyła się, wziąłby ją za posąg – tak doskonale miała kształty i rysy lekko owalnej twarzy, o wygiętych brwiach i czarnych, błyszczących oczach. Kiedy na nią spojrział zaczerwieniła się tak, że policzki przybrały odcień jej doskonałych w kształcie ust.

– Gdzie jesteśmy? – spytał.

– W lochach Vaspas Ptoła, Arcykapłana Yamatha, Boga Ognia. Thongor sprawdził łańcuchy, ale przykuto go dość przemyślnie – ręce miał w stalowych obręczach, przytwierdzonych do ściany krótkim łańcuchem po obu stronach ciała i na wysokości głowy, tak że nie mógł nawet się podrapać. Czarnoksiężnik, nadal nieprzytomny, przykuty był identycznie o parę kroków dalej. Dziewczyna miała wokół talii miedzianą obręcz, połączoną takim samym łańcuchem co oni, tyle tylko że o drobniejszych ogniach, do stalowego pierścienia wmurowanego w ścianę. Nie mając nic lepszego do roboty Thongor przedstawił się i nawiązał z nią rozmowę.

– Jestem Sumia i pochodzę z Patangi.

– Jesteś córką Orvatha Chonda, Sarka Patangi? – zdumiał się. – Co Sarkaja tego miasta robi w lochach i to skuta łańcuchem?

– Siedzi – parsknęła. – Dlatego, że nie zgodziłam się wyjść za Ptoła, który zaproponował mi małżeństwo krótko po śmierci ojca, kilka miesięcy temu. Odmówiłam mu i to wielokrotnie, lecz jego siła w mieście wciąż rosła. W końcu poczuł się na tyle mocny, że zlikwidował urząd Sarka i sam przejął władzę nad miastem.

Thongor w milczeniu skinął głową – rządzi władzą i chciwość Druidów była mu doskonale znana i zaczynała go powoli denerwować. Postanowił sobie w duchu, że jeśli wyjdzie stąd żywy to postara się ukrócić ambicje kapłanów, a nie wątpił, że znajdzie ku temu wystarczającą ilość okazji i to bez zbytecznego wysiłku.

– Dziś jest Święto Końca Roku – dodała Sumia. – Dziś złożą nas w ofierze Yamathowi, w obecności arystokracji i Arcykapłana.

– Może tak, a może nie – warknął. – Ten tu jest potężnym czarnoksiężnikiem i nie sądzę, by zgodził się z taką przyszłością. Ja zresztą też nie. Niech no tylko będzie miał wolne ręce to pogadamy, kto kogo będzie składał w ofierze. Powiedz mi, czy lud Patagonii będzie stał i patrzył jak ich prawowita władczyni płonie na ołtarzu?

– Tak. Są bezradni, a za Druidami stoi straż przez nich opłacana. Ptol ma to miasto w garści i doskonale o tym wie. Obawiają się tak jego czarów, jak i okrucieństwa, a on w dodatku wykorzystuje przesady i rządzi w imieniu Yamatha, którego wszyscy się boją.

– Nie masz więc nikogo? Żadnego krewnego, kochanka, na którego mogłabyś liczyć?

– Jestem ostatnia z rodu Chond – zarumieniła się, lecz z dumą uniosła głowę. – Nigdy też nie miałam kochanka, gdyż nikt dotąd nie przypadł mi do serca.

Zamilkła i na pytania odpowiadała jedynie krótkimi zdaniem, wobec czego zaprzestał prób wciągnięcia jej w rozmowę i ustawił się najwygodniej jak potrafił przy ścianie, zasypiając prawie natychmiast. Wydarzenia ostatnich godzin i brak snu zrobiły swoje, toteż spał przez kilka ładnych godzin nie przejmując się zbytnio perspektywą śmierci, jak to miał w zwyczaju.

* * *

Gdy obudził się ponownie, Sharajsha także był już przytomny: albo nawdychał się więcej gazu, albo zaawansowany wiek uczynił go bardziej podatnym na jego działanie, gdyż obudził się dopiero niedawno. Teraz pogrążony był w rozmowie z dziewczyną, którą przerwało ziewnięcie Thongora. Młodzian przeciągnął się przy wtórce brzęku łańcuchów i zaproponował:

– Może byś tak trochę użył magii, co? Uwolnij nas z tych łańcuchów i daj mi jakiś porządny miecz. Resztą sam się zajmę.

– Widzisz jak mnie przykuli – westchnął mag. – Łańcuch jest zbyt krótki, bym mógł złączyć dłonie lub dotknąć któregoś z talizmanów. Musimy poczekać aż strażnicy rozkują mnie.

– Kiedy to nastąpi?

– W południe. Powinni nam wtedy dać coś do zjedzenia.

– Nie dadzą – wtrąciła Sumia. – Jesteśmy przeznaczeni na ofiarę dla Yamatha i jako tacy powinniśmy być oczyszczeni przed spaleniem. Przez 24 godziny poprzedzające ceremonię nie podaje się pożywienia, by uzyskać tę czystość.

– Nie dość, że mają nas spalić dla jakiegoś zasmarkanego bałwana – zdenerwował się Thongor – to jeszcze mają zamiar nas głodzić?!

Dziewczyna spoglądała na niego zaskoczona, by po chwili wybuchnąć śmiechem.

– Nigdy dotąd nie słyszałam, by ktoś narzekał na pusty brzuch mając pewność rychłej śmierci.

– Na to, że jestem więźniem skazanym na śmierć nie mam chwilowo wpływu, a nie zwykłem się martwić czymś, czego nie mogę zmienić swoim zachowaniem. Nie lubię natomiast być głodny.

– Przestań myśleć o swoich kiszkach, zacznij o sposobie wyjścia stąd – powiedział mu Sharajsha.

– Może Karm Karvus nas uwolni – zasugerował Thongor.

Mag pomedytował dłuższą chwilę nad tą możliwością, lecz w końcu potrzęsnał głową z powątpiewaniem.

– Skąd będzie wiedział co się stało i gdzie nas trzymają? Jest w tej samej sytuacji, w której byłem ja, gdy schwytano cię w Szkarłatnej Wieży. Sądzę, że zrobi to, co ja zrobiłem: będzie czekał na jakiś sygnał wskazujący gdzie jesteśmy.

* * *

Dzień ciągnął się niemiłosiernie, ale w końcu po wielu godzinach zaczął zapadać zmrok, zwiastujący nadejście godziny uroczystości.

Zjawili się strażnicy, by zaprowadzić ich do wielkiej Świątyni Ognia. Thongor planował walkę, niezależnie od tego ilu ich będzie, ale nie dano mu ku temu okazji. Przed odpięciem od ściany skuto mu dłonie razem, jak też i nogi w kostkach, utrudniając w ten sposób swobodę ruchów i skazując jakąkolwiek walkę na niepowodzenie. Czarownik został potraktowany podobnie i mając dłonie skute na plecach nie mógł dotknąć swych talizmanów czy wykonać koniecznych do inwokacji gestów. Potrzęsnał przecząco głową, widząc pytające spojrzenie Thongora, który sapnął wściekle, po czym rozluźnił się.

– Cóż – mruknął – przynajmniej skończę w dobrym towarzystwie.

– Idziemy! – polecił oficer. – Ołtarz Yamatha czeka na was, a Bóg nie jest zbyt cierpliwy.

Wyszli, otoczeni żołnierzami i poprzez niezliczone stopnie i korytarze z żółtego kamienia dotarli w końcu do wielkiej świątyni. Było to potężnych rozmiarów pomieszczenie w kształcie koła, zwieńczone ogromną kopułą o średnicy dwustu stóp, w której znajdowały się wysokie okna z barwionego szkła. W przeciwnym końcu stał posąg Yamathy, wykonany z brązu, dziesięciokrotnie wyższy niż człowiek, o rogatej głowie i wielkich kłach wystających z ust. W oczodołach płonęły mu niewielkie ogniska, nadające twarzy potężniejszy wyraz. Ołtarz znajdował się na złączonych dłoniach, wspartych na kolanach posągu – były one wewnątrz puste, a pod spodem znajdowały się paleniska. Zgodnie z tradycją ofiary przykuwano tam nagie, by upiekły się żywcem.

Musieli przejść całą długość sali pomiędzy rzędami Druidów w żółtych szatach, skandujących obsceniczne modlitwy, za którymi stał milczący tłum szlachetnie urodzonych mieszkańców w bogatych strojach i ze smutkiem w oczach. Thongor rozglądał się uważnie szukając możliwości do działania – rola pieczonego i to bez oporu niezbyt mu się podobała. Na wielu twarzach widział żal i wściekłość, tyle że żaden z mieszkańców nie miał broni, zaś przy boku każdego Druida wisiał szeroki, zakrzywiony jatagan, a wzdłuż ścian stali strażnicy świątyni z łukami w dłoniach.

Sumia szła dumnie wyprostowana, z uniesioną głową, ani razu nie myląc kroku i nie potykając się. Dotarli do podnóża posągu, gdzie czekał Vaspas Ptol, ubrany w wyszywane klejnotami żółte szaty. Ich piękno nie mogło jednak zmienić jego rysów, przypominających wyleniałego ścierwojada o lodowatych oczach i okrutnym grymasie zaciśniętych ust.

– Oto ostatnia możliwość wyboru, Sumia – oznajmił. – Albo moje objęcia i rządy u mego boku nad Patangą, albo ogniste uściski Yamathy, z których nie ma już powrotu. Wybieraj!

Mimo mniejszego wzrostu w tym momencie zdawała się nad nim górować, gdy odpowiedziała z pogardliwym uśmiechem na twarzy.

– Wolałabym umrzeć tysiąc razy niż wyjść za kogoś, kogo nie kocham. Jeśli zaś masz jeszcze jakieś wątpliwości co do uczuć jakie żywię do ciebie, Ptol, to pozwól, że ci wyjaśnię: do ciebie czuję jedynie obrzydzenie i pogardę. Jesteś ścierwem, które swoim smrodem zatruwa atmosferę tego miasta, zaraza, która niszczy wszystko i wszystkich!

Wściekły błysk zapłonął w oczach Arcykapłana, ale opanował się na tyle, by skinąć na Druidów, nakazując im kontynuowanie ceremonii. Dusiła go tak wielka wściekłość, że nie zdołał wykrztusić z siebie słowa.

Posąg wykonany był tak, że zdawał się siedzieć na skrzyżowanych nogach, a przepaska, w którą był ubrany, wykonana w formie stopni prowadzących do ołtarza. Więźniów wprowadzono po nich i ustawiono na ołtarzu twarzami do zgromadzonego

tłumu, przykuwając ich do metalowych słupów, wpuszczonych w posadzkę. Przymocowane do nich na stałe były łańcuchy, którymi ich skrzepowano, zabierając te, które dotąd nosili.

Rozbrzmiały bębny i fanfary, odbijając się echem od sklepienia i na platformie umieszczonej obok kolana posagu pojawił się Arcykapłan, zawodząc pieśń przygotowania. Strażnicy natychmiast otwarli klapę w ołtarzu i zeszli w dół, by rozpaść żarzące się bez przerwy piece.

Thongor nie odezwał się słowem przez cały czas, natomiast stał w dość wygodnym rozkroku, a potężne mięśnie ramion i barków przeżyły się niczym żywe stworzenia; gdyby był w stanie rozerwać choć jedno ogniwo...

Zapalono kadzidła stojące wokół posagu i w powietrzu uniosły się obłoki purpurowego dymu. Bębny i gongi przyśpieszyły tempo, a szeregi żółto odzianych Druidów zaczęły podrygiwać w takt barbarzyńskiego tańca.

– Niech to nagła krew zaleje – jęknął Sharajsha. – Nie mogę dosięgnąć pierścienia. Związali mnie tak, że jestem zupełnie bezradny!

– Jesteśmy zbyt daleko, bym mogła go zdjąć i podać ci – w głosie dziewczyny była rozpacz.

Thongor milczał. Mięśnie pod opaloną skórą przeżyły się zdając się rozsadzać ją, gdy z całych sił napierał na stal łańcucha. Siłę ramion uzyskał poprzez wiele lat bezustannych ćwiczeń różnorodnym orężem, walcząc w niezliczonych wojnach, a łańcuch wielokrotnie poddawany gwałtownym zmianom temperatur miał już mniejszą wytrzymałość...

Umieszczony z tyłu poziomy ołtarz ofiarny rozgrzewał się i czuł na plecach jego ciepło, pomimo potu jaki zaczynał spływać po nich pod wpływem wysiłku do jakiego je zmuszał. Po stopniach z boku weszło trzech Druidów, kierując się ku dziewczynie, która pierwsza miała spocząć na zaczynającym się rozżarzać ołtarzu. Gdy skupili się wokół niej Thongor usłyszał nagły szept maga.

– Spójrz. Nad platformą, na której stoi Ptol! Twój miecz i Miecz Nemedis. Muszą planować wrzucenie ich do ognia wraz z nami.

Widok ukochanej broni dodał mu siłę, twarz Thongora poczerwieniała, a na skronie wystąpiły żyły. Nigdy dotąd nie wytężał tak mięśni, ale też nigdy dotąd aż tyle od nich nie zależało.

Jeden z Druidów złapał za kołnierz sukni Sumii i szarpnął. Rozległ się trzask dartego materiału i na światło dzienne wyjrzała krągła, biała pierś. Dziewczyna nie drgnęła, wpatrując się przed siebie ciemnymi oczyma, które zdawały się wypełniać całą jej twarz. Tymczasem przez żółto odziane postacie przebiegł dreszcz oczekiwania. Ten, który rozdarł suknię oblizał się i sięgnął ku reszcie ubioru...

Ostry, metaliczny trzask odbił się echem po sali – osłabiona stal uległa w końcu nadludzkiej sile Thongora. Ten znalazł się przy oniemiałych Druidach jednym, iście tygrysim skokiem. Złapał pierwszego za szyję i za krocze i cisnął prosto na czerwony od żaru ołtarz. Rozległo się trzeszczenie, towarzyszące zwykle przypalaniu potrawy, gdy ciało zetknęło się z czerwonym od żaru metalem i nadludzki, urwany wrzask, który wypełnił salę. Thongor nie obserwował tego – zanim wrzask umilkł dwaj pozostali Druidzi przy wtórze pękających kości wylądowali na kamiennej posadzce u stóp swego bóstwa, a on jednym szarpnięciem uwolnił dziewczynę, przykutą na szczęście jak i poprzednio miedzianym łańcuchem. Podniósł sztylet upuszczony przez któregoś z niedoszłych oprawców i zwrócił się ku czarownikowi, zamierzając użyć go jako dźwigni do przerwania stalowych tym razem ogniów.

Zdażył zacząć, gdy świątynia ze stanu osłupienia przemieniła się w dom wariatów, pełen krzyczących i biegających bezładnie ludzi. Druidzi i straż przy wtórze klątw Arcykapłana przywołujących zemstę Yamathy na bluźnierców, którzy poważili się zbezcześcić jego ołtarz, rzucili się ku stopniom. Widząc co się święci Thongor wepchnął sztylet w dłonie dziewczyny, nakazując jej za wszelką cenę uwolnić maga, co nie było tyle trudnym, co pracochłonnym zajęciem, gdyż początek już zrobił i łańcuch zaczynał się poddawać, a sam zajął się napastnikami.

Pierwszy, który pojawił się na szczycie schodów dostał takiego kopniaka, że rozległ się trzask pękającego kręgosłupa, a ciało przeleciało parę ładnych stóp nim upadło na schody, strącając przy tym następnych, którzy pchali się w górę.

Thongor złapał upuszczony przez niego jatagan i jednym potężnym ciosem skrócił o głowy dwóch strażników. Rozpętało się piekło, w którym rozbrzmiała pieśń wojowników z Valkarth, towarzysząca błyskom miecza. W ciągu następnych paru chwil padło czterech strażników, zanim ostrze nie pękło na stalowym hełmie piątego – ten dostał odłamkiem wraz z rękojęcią między oczy, a Thongor puścił w ruch pięści, miażdżąc czaszki i łamiąc kości. Rozsadzała go furia, dając mu siłę i wytrzymałość, dzięki której rzucał przeciwników jak szmaciane lalki to na podłogę, to na ołtarz, niczym demon zniszczenia. W pewnej chwili złapał za kostkę Druida, który skoczył mu na plecy, zdarł z siebie jednym szarpnięciem i użył jako żywej maczugi, stracając za jednym zamachem pół tuzina przeciwników na położoną w dole kamienną posadzkę. Utworzyli tam wcale malowniczy stos pokrwawionych i połamanych ciał. Przy kolejnym obrocie puścił swą zaimprovizowaną broń prosto w grupę kapłanów, stracając wszystkich ze schodów z nader efektownym łoskotem.

W tym czasie Sumia przy wydatnej pomocy Sharajshy zdołała go uwolnić i mag, klnąc z wściekłością, przyłączył się do walki. Z uniesionych dłoni wyskoczyły błyskawice białego ognia, zapalając żółte szaty i skórzane pancerze wśród wrzasku ich właścicieli. Czarnoksiężnik paroma ruchami dłoni oczyścił ołtarz, po czym siejąc wokół śmierć i pożogę zajął miejsce u szczytu schodów, zajmując się próbującymi na nie wejść przeciwnikami i dając Thongorowi okazję do chwili wytchnienia.

Thongor nie potrzebował odpoczynku, a przynajmniej nie miał nań czasu. Przykucnął na kolanie posągu i skoczył na platformę, na której stał blady i oniemiały z wrażenia Arcykapłan. Błyskawicznym ruchem złapał oba miecze – nie dokończony Miecz Nemedis i swój własny miecz z Północy – lecz zanim obrócił się, by ugodzić Ptoła, ten ogarnął swe drogocenne szaty i zeskoczył w dół, ładując na głowach sporej gromady swych popleczników. Na ten widok Thongor ryknął śmiechem, który nagle zamarł mu na ustach...

W tejsze bowiem chwili jedno z podłużnych okien w dachu rozleciało się wśród ogłuszającego trzasku i brzęku pękającego szkła, siejąc po zgromadzonym w dole tłumie deszczem ostrych niczym noże odłamków. Lśniący kształt Nemedis pojawił się w poszarpanej dziurze, szerząc panikę tak wśród arystokracji, jak Druidów i strażników – wszyscy jak oszaleli rzucili się do wyjścia. Statek opadł na kolana posągu, gdzie Sharajsha z rozwianą brodą kończył miotać błyskawice, osłaniając wracającego z mieczami Thongora.

Sala opustoszała błyskawicznie, wszyscy zdolni do poruszania się o własnych siłach uciekli przekonani, że sam Yamatha zjawił się, by ukazać im swą wściekłość (nie bardzo zresztą wiadomo z czyjego powodu). Mag pomógł dziewczynie wejść na pokład, po czym zniżyli się nieco, by zabrać Thongora bez konieczności wspinania się po nierównościach posągu.

– Karvus! – ryknął Thongor, wskakując na pokład, zbryzgany krwią od stóp do głowy i dumnie dzierżący w każdym ręku jedno ostrze. – Nigdy widok twojej gęby nie sprawił mi większej radości! Poznaj księżniczkę Sumię, prawowitą Sarkaję Patangi i, na wszystkich bogów, zabierajmy się stąd, zanim Sharajsha zwali nam na łby strop swoimi błyskawicami.

Wszyscy złapali się relingu, gdy Karm skierował dziób Nemedis w górę, wznosząc się gwałtownie. Po kilku chwilach byli już ponad strzaskaną kopułą i ponad ogarniętymi paniką ulicami Patangi.

– Północny zachód – poleciał czarnoksiężnik, odbierając od Thongora Miecz Nemedis. – Przed świtem musimy dotrzeć do Góry Piorunów, jako że stary rok się skończył i czas, w którym Dragon Kings chcą wezwać Lordów Chaosu z ich siedliska, by zniszczyli Lemurię, jest blisko.

Lśniący kształt wystrzelił ponad dachami Patangi, znikając na Północy i niosąc ze sobą nadzieję świata.

GÓRA PIORUNÓW

zwyciężyła

Odparł ich atak choć potrzaskał broń
Gdy czarna włócznia trafiła go w skroń
Pomimo śmierci bohatera potęga jego

Mózg wroga połamane ostrze z jego czerepu
wyłupilo.

Pieśń Diomhara o Ostatniej Bitwie

Sumia blada i wyczerpana ostatnimi przeżyciami położyła się w kabinie, pijąc wywar przygotowany przez maga. Mężczyźni pousadzali się jak mogli najwygodniej w ciasnej kabinie, obserwując znikające w dole miasto.

– Wydaje mi się – stwierdził Thongor – że wszystkim przydałby się solidny łyk wina.

Gdy każdy miał już puchar w dłoni Karvus zablokował dźwignie i przyłączył się do nich.

– Bałem się, że już was nie zobaczę – oznajmił – gdy przez całą noc i następny dzień nie było sygnału. Pewien byłem, że was pojmano, o ile nie zabito i naprawdę nie wiedziałem, co robić. Dopiero zamieszanie w Świątyni Ognia i łoskot, który dało się słyszeć nawet na tej wysokości naprowadziły mnie na wasz ślad. Nie byłem co prawda pewien, ale zamieszanie było na tyle duże, że wyglądało mi na waszą sprawkę. Zniżyłem więc lot i zameldowałem się przez okno do środka.

– Na nasze szczęście – uśmiechnął się Thongor. – Teraz powitaj naszego gościa, prawowitą władczynię Miasta Ognia. Jej tron został zajęty przez Arcykapłana, podobnie jak w przypadku ostatnio zmarłego, choć niezbyt opłakiwanego Drugundę Thala.

Karm Karvus skłonił się nisko przed Sumią, po czym spytał maga:

– Udało się wam wykuć Miecz zanim was złapano?

Ten skinął potakująco głową.

– Po cóż innego wybieralibyśmy się na Sharimbę, Górę Piorunów? – z dumą pokazał toporną jeszcze broń.

– Skazano was na śmierć za to, że próbowaliście ukraść ten miecz? – Sumia doszła nieco do siebie, o czym świadczyły kolory wracające na jej uroczą twarzyczkę, miała natomiast spore problemy z nadażeniem za konwersacją.

Sharajshy najpierw odebrało mowę, a gdy ją odzyskał, wdał się w długie i dokładne wyjaśnienia, nie mając zamiaru uchodzić za złodzieja. Thongor tymczasem zajął się opatrywaniem własnych ran, na które w trakcie walki nie zwrócił najmniejszej uwagi. Podczas posiłku, którego zaczął się kategorycznie domagać, głównym tematem rozmowy były losy dziewczyny.

– Ponieważ szczytem głupoty byłby powrót do Patangi – stwierdził czarnoksiężnik – dokąd zamierzasz się udać? Czy ród Chond ma w sąsiednich miastach jakiś przyjaciół?

– Nie – odparła ze smutkiem. – Pozwólcie mi towarzyszyć wam w tej wyprawie. Żółci Druidzi skutecznie przekonali wszystkich, że lepiej nie mieć nic wspólnego z córką Orvatha Chonda.

– Bezpieczniej byłoby dla ciebie w ramionach Yamathy niż z nami – wtrącił Thongor. – Nie znamy zagrożeń jakie na nas czekają, gdyż nie wiemy jakimi mocami władają Dragon Kings. Nie ulega natomiast wątpliwości, że są one duże i że niebezpieczeństwa, które na nas czyhają mogą być gorsze od śmierci. Gorm wie co oni wymyślili przez te stulecia, przez które szykowali zemstę.

– Wolę nieznaną niebezpieczeństwo w gronie dobrych i prawdziwych przyjaciół – stwierdziła.

I na tym stanęło – żadnym sposobem nie udało im się jej przekonać, by odstąpiła od tej decyzji. Ponieważ dyskusja prowadziła donikąd, a wszyscy byli porządnie zmęczeni, toteż udali się na spoczynek. Jedyne posłanie oddali księżniczce Patangi, a sami wyciągnęli się na podłodze kabiny owinięci w płaszcze.

* * *

Spali przez wiele godzin, podczas których Nemedis leciał na północny zachód ponad srebrzystymi nurtami Saan, murami Kathod i dalej, ku podnóżom Gór Mommour.

Thongor obudził się pierwszy, akurat gdy przemykały pod nimi pierwsze złomy czarnego bazaltu, toteż przejął sterowanie kierując się wzdłuż kanionów i rozpadlin w coraz to wyższe rejony gór. Położone one były w samym sercu Lemurii,

rozciągając się od bagnisk Pasht na zachodzie do terenów Błękitnych Nomadów na wschodzie, tworząc potężną ścianę skał, mającą prawie dwa tysiące vorn długości. Wężowatymi zakolami przepływała przez nie Saan, aby po wielu vorn dotrzeć do Ned-Shendis, Wewnętrzznego Morza, na którym leżały Smocze Wyspy.

Otulony chmurami szczyt Sharimby zamajaczył przed nimi po południu – była to największa góra w całej Lemurii, wznosząca się ponad okolicznymi szczytami niczym czarny olbrzym wśród karłów. Thongor obudził resztę załogi i spożyli posiłek z zapasów, jakie były na pokładzie, po czym ponownie ujął stery, by zgodnie ze wskazówkami maga wylądować gdzieś niedaleko szczytu.

– Tylko ja z was władam wiedzą magiczną – wyjaśnił Sharajsha – i tylko ja mogę dotrzeć na sam szczyt. Kiedy przywołam błyskawice, by nasycić Miecz mocą, wszyscy nie chronieni przez potężną wiedzę, zostaliby zamienieni w popiół, gdyż wielkie są siły, które muszę wezwać.

Czarna ściana wznosiła się przed nimi jak mur i dopiero po dłuższej chwili Sumia dostrzegła szczelinę, zmieniającą się niespodziewanie w płaską powierzchnię, ukształtowaną przez jakieś pradawne siły tworzące góry. Tu też wylądowali i czarnoksiężnik wysiadł trzymając w jednym ręku Miecz a w drugim zawiniątko ze skóry photha, zawierające magiczne zioła i inne niezbędne pomoce. Gdy stanął na tle tego dzikiego i ponurego krajobrazu, ubrany w łopoczące na wietrze szaty i mający nad głową skłębione, gnane wichrem chmury, nagle stał się tajemniczą i niesamowitą postacią, nader odległą reszcie rodzaju ludzkiego.

– Czekaście tu mego powrotu – poleciał – odtąd droga przeznaczona jest tylko dla mnie i nie próbujcie iść tam, obojętnie jak ważne byłyby tego powody.

– Czego teraz możemy oczekiwać? – spytał Karvus.

– Kiedy znajdę się na górze i przywołam moce Tronu Piorunów, niebo zachmurzy się. Chmury zasłonią nawet słońce. Bić z nich będą w szczyt błyskawice, które wypełnią niebo i których moc nasaczy Miecz, aż w końcu stanie się gotów do walki, jaka go czeka. Uczyniony z kamienia w nieziemskim ogniu i pełen mocy z powietrza powinien kierować żywiołami natury.

– A woda? – zaryzykował wątpliwość Karm.

– Za wodę starczy krew Dragon Kings, której napije się do syta – odparł Sharajsha, po czym odwrócił się i zaczął wspinaczkę ku otulonemu chmurami szczytowi.

Stali w rzędzie patrząc za oddalającą się postacią dopóki nie zniknęła pomiędzy skałami i pierwszymi obłokami.

– Magia! – mruknął Thongor z odrazą. – Dajcie mi dobrą broń, a poradzę sobie z każdym przeciwnikiem bez magii.

– Co... co będzie, gdy spotkamy Dragon Kings? – zastanowiła się głośno Sumia, czując jak coś lodowatego przebiega jej po plecach.

– Nie wiem – Karvus wzruszył ramionami. – Może Miecz zacznie ciskać błyskawice, którymi naładuje go Sharajsha. Zobaczymy i to wkrótce. Godziny dzielą nas praktycznie od wyznaczonego czasu, gdy Dragon Kings spróbują wezwać swych bogów ze Wszechświata.

Thongor obserwował ich w milczeniu – oboje z królewskich rodów rozmawiali ze sobą jak równy z równym... On był prostym najemnikiem i lepiej, żeby się nie wtrącał. Toteż obserwował jedynie dziewczynę stwierdzając, że nigdy jeszcze nie widział kogoś tak uroczego. Lemuria nie znała jej równej od czasów Królowej Zan Darli. Po chwili odwrócił się koncentrując wzrok na fantastycznym widoku niedostępnych zrębów skalnych i poszarpanych obłoków, oświetlanych promieniami porannego słońca.

Cóż, należało się pogodzić z prawdą: taka uroda, inteligencja i krew nie były dla nieokrzesanego wojownika, bardziej zwyczajnego spotkań ze śmiercią niż ze szlachetnie urodzonymi damami.

Za nim rozległ się przeraźliwy krzyk Sumii!

Odwracając się miał już w dłoni miecz. Przeciwnika nie musiał szukać, w ślad za krzykiem dziewczyny rozległ się metaliczny skrzek, który rozpoznałby wszędzie – grakk!

Bliźniak tego znad puszczy Chush opuszczał się z nieba błyskając w słońcu złotcią i brązem łusek, sięgając swą uzębioną paszczką ku dziewczynie biegnącej ile sił w nogach ku statkowi. Łeb zniżał się, błyskając szkarłatem okrutnych i wiecznie głodnych ślepiów, osłoniętych kościanymi naroślami.

Karm Karvus wyszarpnął zza pasa rapier i skoczył na ratunek w tej samej chwili, w której Thongor ryknął ogłuszająco swoje zawołanie bojowe i skoczył. Wylądował obok Karvusa i obaj ugodzili unoszące się w powietrzu cielsko, ciągle próbujące złapać dziewczynę, lecz nawet siła Thongora nie zdołała przebić pokrytej łuskami skóry i stal odskoczyła z brzękiem, nie wyrządzając grakkowi krzywdy.

Sumia krzyknęła ponownie – nastąpiła na kamień, który obsunął się pod jej stopą i padła na wznak, a nad nią górowała monstrualna paszcza.

Kolejnym skokiem Thongor znalazł się obok niej. Rycząc co sił i trzymając oburącz miecz rąbnął nim na odlew w obniżający się łeb. Siła ciosu odrzuciła głowę potwora w bok, co tenże skwitował zdziwionym wzrokiem, a Thongor zamachnął się powtórnie, tym razem trafiając w pokrytą łuskami szyję.

– Zabierz ją na statek – polecił widząc obok siebie nieco zdyszanego Karvusa.

– I zostawić ciebie...?

– Rób co mówię i to szybko!

Właściwie nie była to walka, co przedłużanie nieuniknionego, natomiast skutecznie przyciągało uwagę latającego gada, umożliwiając Karmowi bezpieczne zaprowadzenie dziewczyny na pokład Nemedis. Rozwiązywało to jedną sprawę, natomiast pozostawiało do rozwiązania drugą – co on miał zrobić? Grakk był olbrzymi nawet jak na swój i tak okazały gatunek. Długością dorównywał Nemedis, a jego łeb był prawie tak wielki, jak Thongor w całej okazałości. Potężne mięśnie węzowej szyi i zakrzywiony dziób rozdarłyby go na strzępy w mgnieniu oka, gdyby tylko stwór był go w stanie dopaść. Nie było to jednak łatwe, jako że Thongor doskonale zdawał sobie z tego sprawę i nie był dłużej niż sekundę w jednym miejscu, praktycznie tańcząc po zboczach. Każdemu uskokowi towarzyszył wściekły syk atakującego grakka i tępy odgłos uderzenia, gdy miecz walił go w łeb lub szyję. Sytuację pogarszało to, że grakk machał skrzydłami, starając się utrzymać stabilną pozycję, co nie dość, że robiło sporo hałasu, to jeszcze dawało efekty małej wichury, szarpiącej gwałtownie włosami czy tuniką Thongora. Potężne ciosy jakie wymierzał chcąc przeciąć szyję czy wylupać wściekle błyszczące oko były bezskuteczne. Z równym powodzeniem mógłby próbować przerąbać granitową skałę i zdawał sobie sprawę, że jest wyłącznie kwestią czasu, by stąpnął na kamień czy zwietrzała skała i zabawa się skończy... Albo też zmęczenie weźmie górę i za którymś razem nie zdaży na czas odskoczyć, a żółty dziób załatwi resztę.

Koniec nadszedł jednak z całkiem innej, niespodziewanej strony. W pewnej chwili poczuł potężny chwyt odrywający go od skały, jedna z potężnych łap grakka zacisnęła się wokół niego, wbijając szpony w skórzany pancerz jaki nosił i podrywając go w górę. Przy tej okazji jego głowa zetknęła się dość gwałtownie z wystającym nawisem skalnym i ogarnęła go ciemność.

Siedząca w kabinie Nemedis Sumia na ten widok ledwie stłumiła krzyk grozy, natomiast Karm zaklął i polecił:

– Nie ruszaj się stąd!

Po czym wyskoczył na ratunek przyjacielowi. Zanim jednakże zdażył dobiec do leżącego chwilowo bezwładnie ciała, które wysunęło się z niezbyt udanego chwytu grakka, ten ponownie złapał Thongora w pasie potężną łapą – tym razem prawidłowo – i bijąc gwałtownie skrzydłami uniósł się w powietrze. Bezradny Karvus został w dole patrząc z rozpaczą, jak nieprzytomna postać zostaje uniesiona w ostrych szponach i oczekując lada moment widoku spadającej w bezdenną przepaść postaci lub też początku uczt. Grakk tymczasem podleciał trochę wyżej i staranie obejrzał lub obwąchał zdobycz, przekrzywiając swą długą szyję.

Na ten widok serce Sumi przestało prawie bić. Grakk jednakże, z jakiegoś sobie jedynie znanego powodu, przestał się interesować łupem i okrążył raz jeszcze Nemedis, po czym odleciał na wschód niknąc w gęstych chmurach.

Karm Karvus powoli schował rapier i przykucnął, by zabrać leżący na skale miecz, który Thongor używał tak skutecznie w setkach walk. Trzymając go jako coś bezcennego wolno wrócił na pokład.

– Czy możemy ich ścigać? – spytała Sumia.

– Po co? Jeśli nawet odnaleźlibyśmy grakka, co jest wątpliwe, jak możemy z nim walczyć? A gdyby nawet Sharajsha coś wymyślił, to czyż potwór nie wypuści Thongora, by z nami walczyć?

Sumia w milczeniu pochyliła głowę przyznając mu rację.

– Nic nie możemy zrobić – dodał Karm z żalem. – Gdyby był tu czarnoksiężnik, pewnie uratowałby go i to bez trudu. Niestety nie było go i nie możemy nawet iść po niego. Sądzę zresztą, że Thongor jest już martwy. Grakk ma ogromną siłę w łapach i najprawdopodobniej zmiążdżył go, łapiąc go powtórnie. Musimy pogodzić się z tym, że Thongora nie ma już wśród żywych.

Po tych słowach zamilkł kładąc miecz na posłanie. Nawet na arenie, gdy wyglądał pewnej, jak mu się wówczas zdawało, śmierci, nie czuł się tak źle jak przed chwilą, gdy zmuszony był stać, nie mogąc nic zrobić i obserwować przyjaciela unoszonego ku samotnej śmierci gdzieś w przestworza.

Niebo w górze pociemniało i dały się słyszeć pierwsze pioruny, gdy Sharajsha rozpoczął przygotowania do ukończenia Miecza, lecz żadne z nich nie zwróciło na to uwagi – oboje byli głęboko pogrążeni w myślach.

DRAGON KINGS

Choć wciąż za bratem padał brat
On uniósł miecz wysoko
Wzywając Pana Światła rad
Z blaskiem błyskawic w zimnym oku
I z nieba ogień nagle runął
Przy głośnym huku grzmotu
A King of Dragons się osunął
W piekiel otchłani ginąc mroku
Pieśń Diombara o Ostatniej Bitwie

Pęd zimnego powietrza, owiewający lodowatymi podmuchami całe ciało Thongora ocucił go w końcu. Otworzył oczy i spojrzał w czarną przepaść, której dno znajdowało się dwa tysiące stóp niżej, nieco niewyraźne przez rozwianą grzywę włosów zasłaniających mu oczy. Przez chwilę był pewien, że jest martwy i że jego duch wędruje na skrzydłach Dziewic Wojny do Sali Bohaterów w zaświatach. Po chwili zrozumiał jednak, że nadal żyje – ze skroni sączyła mu się krew, a tułów bolał jakby ścisnęły go gigantyczne kleszcze. Przekręcił głowę ku górze i zrozumiał. Po raz pierwszy w życiu lodowaty pot wystąpił mu na czoło.

Potężna łapa obejmowała go w pół, a wielkie skrzydła niosły ponad Górami Mommur, zaś on był zupełnie bezbronny. Wystarczyło by grakk po prostu rozwarł łapę, a poleciałby dwa tysiące stóp w dół i roztrzaskał się na skałach. Nigdy w swym barwnym i pełnym przygód życiu nie był tak samotny i równie bezradny. Jedyną radosną myślą była pewność, że księżniczka jest bezpieczna i walka z Dragon Kings odbędzie się, choć bez jego udziału.

Ponieważ absolutnie nic nie był w stanie zrobić, zrobił to co najrozsądniejsze – spróbował się uspokoić i znieruchomiał. Zamiast tracić siły na z góry przegraną szarpaninę wolał oszczędzić je na przyszłość i skorzystać z pierwszej okazji do ucieczki jaka tylko się nadarzy.

* * *

Z tego, co wiedział, grakk mógł już lecieć parę godzin, gdyż z pozycji, jaką zajmował, nie sposób było ocenić położenia słońca. Po długim czasie grakk nagle zwolnił nad którymś z grzbietów górskich, po czym szeroką spiralą zaczął opuszczać się ku niemu, a właściwie ku pojedynczej iglicy skalnej, górującej nad resztą łańcucha i stojącej od niego w pewnym oddaleniu. Przez chwilę wielkie skrzydła utrzymywały go nieruchomo, po czym nagle puścił Thongora i poderwał się w górę.

Przez nie kończąca się chwilę leciał bezwładnie wśród wirującego krajobrazu i wylądował na zaskakująco miękkiej i suchej powierzchni, która lekko trzeszczała pod jego ciężarem. Oszołomiony nie ruszał się, bojąc się odkryć złamania, z których dotąd nie zdawał sobie sprawy. Po chwili przewyciężył ten odruch – wyglądało na to, że nadal był w jednym kawałku. Szybujący w górze grakk wrzasnął nagle przeraźliwie i zataczając coraz większe koła nabierał wysokości, aż zniknął z pola widzenia Thongora, leżącego w płytkim zagłębieniu, wypełnionym liśćmi i gałęziami, które zaskrzypiały gdy usiadł. Wokół było niebo pokryte tu i

ówdzie obłokami lub oddalone szczyty skalne. Podczołgał się do skraj
zagłębienia i wyjrzał w dół – gładka ściana skalna rozciągała się prosto w
przepaść, której wielkości nie był w stanie ocenić, gdyż nie mógł dostrzec dna.

Obejrzał się, by zobaczyć co jest z drugiej strony i spojrział wprost w
pałającą, szkarłatną żrenicę. Trzy miniaturowe potworki, repliki jego
przymusowego środka transportu, nieco niższe niż sześć i pół stopy, przyglądały
mu się z odległości około tuzina stóp. Pokrywały je już czerwono-żółte łuski,
choć nie tak wielkie, jakie miały dorosłe osobniki, a z zakrzywionych dziobów
dobiegało wściekle syczenie. Jedyne, jeszcze nie w pełni rozwinięte, były
skrzydła – w miejscu, z którego wyrastała szyja sterczały ich szczątki. Thongor
w nagłym błysku zrozumienia pojął co się stało: został potraktowany jako obiad
dla młodych grakków i znajdował się aktualnie w ich gnieździe. Dlatego stary
grakk potraktował go tak łagodnie i nie zabił – zawsze lepsze świeże mięso od
cuchnącego.

Młode dotąd go nie zaatakowały, być może nie będąc przyzwyczajone do żywego
jeszcze posiłku. Teraz jednak najodważniejszy ruszył ku niemu kołyszącym się
krokiem, sycząc niczym gniazdo węży. Thongor odruchowo sięgnął do boku, ale dłoń
zamknęła się na pustym powietrzu – miecz został na zboczu Sharimba, gdy stracił
przytomność. Rozejrzał się, szukając broni i prawie u samych stóp zobaczył długą
kość poznaczoną śladami dziobów. Jeden jej koniec był ułamany, tworząc
poszarpane, podobne do piły ostrze. Złapał ją czym prędzej i skoczył na
spotkanie nieletniego potwora.

Zaatakowany wściekle kłapnął dziobem, który Thongor odbił silnym ciosem
ramienia i poszarpanym końcem kości uderzył w szyję. Łuski nie były jeszcze tak
twarde, jak u dorosłego osobnika, tym niemniej osłabiły cios na tyle, że jedynie
rozorał mu skórę, zadając płytką ranę, z której pociekł śmierdzący płyn.

W następnej chwili rozwścieczony potworek skoczył, obalając go swą masą i
sięgając dziobem szyi. Thongor osłonił się skrzyżowanymi ramionami, podciągnął
nogi i z całych sił kopnął przygniatający go ciężar, wyrzucając napastnika z
gniazda. Rozległ się przeraźliwy, błyskawicznie oddalający się skrzek, a po
chwili przytłumione, głuche plaśnięcie. Jeden z głowy.

Tyle, że dwa pozostałe nabrały odwagi i z sykiem ruszyły ku niemu. Kość
wsadził w otwarty pysk pierwszego, uskakując jednocześnie przed dziobem
drugiego, który wściekle kłapnął o cal za wysoko, wyrywając mu pasmo włosów.
Kopnął pierwszego w pierś, otrzymując w zamian cios łapą, po którym na udzie
wykwitły mu równoległe krwawe szramy. Przeciwnik nagle zagulgotał i
znieruchomiał, by po sekundzie paść, wściekle młóć ogonem. Ostra kość przebiła
mu podniebienie i dotarła do mózgu, najpierw paraliżując, a po chwili zabijając
go. Thongor nie miał czasu, by to dokładnie obserwować, gdyż ostatni z rodu
przywalił go swym cielskiem, absorbując całą uwagę.

Przy pomocy serii kopniaków i sierpowych udało mu się powstać na nogi i
złapać potworka za szyję, tuż za łbem. Naprężył mięśnie nie zważając na wściekle
podrygi grakka i milimetr po milimetrze jego dłonie zaczęły zaciskać się na
rozpaczliwie wijącej się szyi, odcinając dostęp powietrza i miażdżąc krtań. Od
piersi po udo rozrywały go pazury jednej z łap, ale zacisnął jedynie zęby i
umocnił uchwyt. Stopniowo ruchy przeciwnika słabły, a szkarłatne ślepie
zachodziły mgłą. Z dzioba potoczyła mu się piana, a później płyn, który służył
mu za krew i w końcu przez ciało przebiegł konwulsyjny skurcz. Thongor odrzucił
trupa z odrazą i z ulgą łapał powietrze.

Stał tak przez moment odzyskując siły i nie zdając sobie nawet sprawy z
płynącej z piersi i brzucha krwi. Następną rzeczą, jaką zrobił, było dokładne
przeszukanie gniazda i okolic w poszukiwaniu drogi wyjścia. Z każdej strony były
strome, pionowo opadające ściany skalne, wilgotne od mgły. Jedynym wyjściem z
tej pułapki było powietrze, ale o tym wolał nie myśleć. Chyba że...

Gładź ściany skalnej była z jednej strony zarysowana, biegła tam szeroka na
stopę półka, zaczynająca się jednak o trzydzieści stóp poniżej gniazda. Ściana
dzieląca go od niej była gładka jak szkło i próba zejścia byłaby raczej próbą
zjazdu, gdyż nie zdołałby zatrzymać się na półce. Zeskok był czystym idiotyzmem,
a pozostanie tu, gdzie był, pewną śmiercią. Prędzej czy później wróci do gniazda
mamusia i o tym, co będzie dalej, wolał nie myśleć.

* * *

Nernedis szybowiała ponad Górami Mommur, a trójka pasażerów z natężeniem obserwowała przesuwaną się w dole krajobraz. Mniej niż godzina minęła od powrotu maga ze szczytu Sharimby z gotowym Mieczem, który teraz spoczywał na jego kolanach pobłyskując nagromadzoną mocą; zdawał się brzęczeć jak powietrze przed burzą, a wokół ostrza co chwilę pojawiała się i znikła iskrząca poświata. Miecz był gotów.

Mag był wstrząśnięty losem Thongora, ale nie mieli czasu, by marnować go na bezcelowe poszukiwania, bowiem już tylko godziny pozostały do Godziny Zakłęb. Popołudniowe słońce chyliło się ku zachodowi, a jaki pożytek dałoby komukolwiek odnalezienie połamanych i zmasakrowanych zwłok w którejś z rozpadlin. Śmigła obracały się, niosąc ich ponad górami, w chłodnym na tej wysokości powietrzu, a smukły dziób skierowany był na wschód, ku mroczniejącemu horyzontowi.

Wlecieli nad nurty Saan – największej z rzek Lemurii – a na horyzoncie, jak żelazna tarcza, znajdowały się wody Morza Wewnętrznego. Zamknięte ze wszystkich stron wielomilowymi masywami skalnymi, od wieków nie oglądane były przez ludzkie oczy. Nikt nie wiedział jakie sekrety i tajemnice kryły jego otulone mgłą brzegi.

Zjedli posiłek, odpoczęli i czekali. Sumia, skulona na posłaniu, wpatrywała się w przednie okno, ale nie widziała roztaczającego się przed nią obrazu. Przed oczyma stawały jej sceny dyktowane przez pamięć: krew, roześmiana twarz Thongora, walka w Patandze, miecz tnący znieprawionych Druidów, potężna pierś, unoszona gromkim śmiechem... Trudno było uwierzyć, że ktoś tak pełen energii i życia przestał istnieć...

– Thongor... – szepnęła, czując ponownie dziwne, nieznanne drżenie krwi.

* * *

Znaleźli się pod szarymi plażami Ned-Shendis, obmywanymi zimnymi i mrocznymi falami. Żaden ptak nie przelatował ponad piaskiem, na którym nie stanęła nigdy stopa człowieka ani też żadne zwierzę nie przebiegało po nim – wszystko było puste, jakby samo istnienie życia nie obowiązywało tu.

Gdy dolatywali do Smoczyc Wysp niebo na zachodzie poczerwieniało. Było ich cztery – czarne, mokre i nieforemne formacje skalne omywane wodną kipiela. Na zboczu największej stał fantastyczny zamek z czarnego kamienia, strzelający w mgliste niebo, niczym olbrym z przeszłości.

Sharajsha wyłączył silniki i powoli opadli w dół, bez jednego dźwięku przecinając mgłę i osiadając na błyszczącej od wilgoci skale. Wysiedli, zakotwiczyli Nemedis do jednego z głazów i ruszyli wzdłuż wąskiego pasa skał ku wyspie. Skrywała ich mgła i cienie, toteż gdy doszli do podnóża czarnych murów praktycznie przestali być widoczni. Dziewczyna pośliznęła się w pewnej chwili, toteż odtąd silne ramię Karvusa zawsze tkwiło pod jej ramieniem, by uniknąć podobnego wypadku.

– Od teraz ani dźwięku – ostrzegł mag, przejmując rolę przewodnika.

Wzdłuż górujących nad nimi murami szli ku bramie. Zamek zbudowany był z potężnych bloków ledwie obrobionego kamienia, a każdy z nich wyższy był niż wzrost rosłego mężczyzny. Cała konstrukcja wyglądała dziwnie i niewłaściwie; zaskakujące kąty i krzywizny sprawiały wrażenie opartych na geometrii z innego świata, koszarnej architektury mogącej się jedynie przyśnić.

O kilkanaście stóp niżej rozbijały się fale, osypując ich co chwilę deszczem piany i kropel, tnących zimnem aż do kości. W końcu dotarli do wielkiej bramy otwartej na całą szerokość i nie strzeżonej przez nikogo. Sharajsha dobył Magicznego Miecza i skinął na pozostałych, zanurzając się pierwszy w czarny otwór pustego wejścia. Miecz lśnił i pulsował w jego dłoni.

Wtedy rozpętało się piekło.

Mgła zagotowała się i zagęściła przybierając formę czarnych kształtów, które rzuciły się na nich. Brzęknął rapier Karvusa wyciągany z pochwy, rozjarzył się Miecz Nemedis w dłoni Sharajshy... Z mgły wystrzeliła potężna, czarna dłoń zaciskając się na nadgarstku maga i Miecz wypadł z jego zdrętwiałych palców, zakreślił łuk i niczym błękitna pochodnia zniknął w odmętach kłębiących się u

podnóża wyspy. Sharajsha jęknął, unosząc drugą rękę, pobłyskującą pierścieniami, lecz otrzymał cios w głowę i upadł na kamienną posadzkę bez przytomności.

Karm skoczył prosto na wyłaniającą się z oparu czarną postać o błyszczących, zielonych oczach i zniekształconej głowie... Z uniesionej dłoni przeciwnika wystrzeliła iskra oślepiającego blasku, trafiając w rapier i ciało Karvusa znieruchomiło, by po sekundzie znaleźć się bez przytomności obok czarownika.

Czarna dłoń złapała smukłe ramię dziewczyny – miała siedem palców, każdy zakończony czarnym pazurem, a zimna i twarda skóra pokryta była mozaiką niewielkich, błyszczących łusek. Czarny cień, który powalił maga odezwał się zimnym, syczącym głosem o ironicznym brzmieniu:

– Głupcy! Sądziли, że magia nie uprzędzi nas o zbliżaniu się tego ich latającego statku. Ich życie pomoże Lordom Chaosu przekroczyć przestrzeń, gdy wybije godzina. Ofiarujemy ich na Wielkim Ołtarzu w Kręgu Monolitów, gdy gwiazdy osiągną pozycję. Do tej pory trzymać ich w lochach i odebrać staremu wszystkie talizmany i przedmioty Mocy. Zobaczymy się w Godzinie Otwarcia!

Głos umilkł i z mgły wyłoniły się mroczne postacie. Zanim zdążyła im się dokładnie przyjrzeć zmysły odmówiły jej posłuszeństwa i Sumia zapadła w błogosławioną ciemność.

LORDOWIE CHAOSU

Władców Chaosu wspiera mrok
Synowie ludzi – śmierć o krok
To właśnie śmierć i smocze czary
Zamkną powtórnie drzwi pieczary
Lecz wyjścia stamtąd nikt nie

zniszczy

Chrońcie więc miecz ten, który

błyszczcy

Scarlet Edda

Jedyną możliwością ucieczki była faktycznie droga prowadząca w dół, toteż Thongor zacisnął zęby i zabrał się za niezbyt miłe zajęcie, jakim było obdarcie ze skóry dwóch zabitych piskląt. Z ich twardej skóry mógł sporządzić linę, dzięki której udałoby mu się dotrzeć do tej wąskiej półki, stanowiącej drogę do wolności. Była to mokra, brudna i mozolna robota – nie mając miecza czy noża mógł jedynie operować siłą i co ostrzejszymi odłamkami kości. Te tępiły się błyskawicznie, ale był ich znaczny zapas na dnie gniazda. Gdyby miał swój płaszcz sprawa byłaby szybsza i prostsza, ale było to tylko marzenie, gdyż płaszcz też gdzieś przepadł. W końcu udało mu się zedrzeć skórę z obu potworków, pociąć na pasy i powiązać w jedną całość. Upaprał się przy tym niemilosierdzie, a śmierdział tak, że lepiej nie mówić, ale wreszcie miał to za sobą. Jeden koniec zaimprovizowanej liny przywiązał do wystającego kawałka skały i wypróbował wytrzymałość – wyglądało obiecująco. Wyrzucił linę poza gniazdo i wyszedł na zewnątrz, mając nadzieję, że nie pęknie pod jego ciężarem. Wisiał o parę tysięcy stóp od dna przepaści, toteż przestał o tym myśleć, nie stać go było na luksus strachu.

Rzemień był wilgotny i śliski, a wiatr na tej wysokości dość silny – kołysał i nim i liną, obijając się o ściany. Mimo to wolno, ale bez przerwy opuszczał się w dół, aż stopami dotknął półki, w tym miejscu szerokiej jedynie na parę stóp. Rozejrzał się – biegła w obu kierunkach i trudno było stwierdzić, który z nich obiecywał łagodniejsze zejście. Wzruszył ramionami i przytulony do ściany ruszył w lewo, nadal trzymając się rzemienia. Półka zaczęła się rozszerzać, gdy rzemień się skończył, toteż puścił go i z wyciągniętymi rękoma tuż przy skale posuwał się cal po calu do przodu. Po kilku nieskończonej wielkości krokach miał pod nogami stopę skały, tyle że gwałtownie zbiegającej w dół.

Schodził krok za krokiem, w pełni korzystając z doświadczeń dzieciństwa; nikt, kto nie wychował się na lodowcach Północy nie utrzymałby równowagi przez tak długi i męczący okres. Nie miały na tyle silnych nerwów, by nie pomylić kroku i nie potknąć się, co oznaczałoby długi lot do marnego końca.

Tym niemniej, pomimo dobrego wyczucia w nogach i głowy nawykłej do wysokości, zejście dwustu stóp zajęło mu godzinę. Po tych dwustu stopach półka była już

praktycznie ścieżką, po której można było schodzić normalnie, a nawet dość szybko.

* * *

Mgła była zbyt gęsta, by słońce mogło być wyraźnie widoczne jednak z tego, co pamiętał gdy je widział po raz ostatni oceniał, że powinno być późne popołudnie, a to oznaczało, że wędrował od paru godzin i był dokładnie zagubiony. Godzinę wcześniej, gdy szedł jakąś granią, dostrzegł otulony obłokami szczyt Sharimby. Widoczny był na horyzoncie o wieleaset vorn od miejsca, w którym stał. Grakk faktycznie przeniósł go daleko od przyjaciół. Ponieważ góra leżała na zachodzie, wobec tego Smocze Wyspy znajdowały się na wschodzie, zwrócił się w tamtym kierunku i starał się odtąd go trzymać. Miecz musiał do tego czasu być już gotów, a jego towarzysze byli w drodze na spotkanie z Dragon Kings, uważając go za nieżywego.

Przez całe popołudnie wędrował na wschód i gdy zaczynało zmierzchać znalazł łatwe zejście prowadzące w dolinę Saan. Teraz poruszał się długim, wytrenowanym krokiem umożliwiającym przebywanie znacznych przestrzeni bez zmęczenia wzdłuż w miarę płaskiego brzegu rzeki. Trzykrotnie zrobił sobie przerwy na odpoczynek i kąpiel w lodowatej wodzie. Po trzeciej kąpieli przestał wreszcie śmierdzieć jak gnijący grakk. Po krótkich odpoczynkach ciągle zmierzał na wschód wiedząc, że Saan wpada do Ned-Shendis, które było ogólnie rzecz biorąc jego celem.

Gdy przeskakiwał nad skalnym rumowiskiem rozległ się ogłuszający syk i wśród fontanny wody pojawiła się smukła szyja i łeb z potężną paszczą. Czerwone oczy wpatrywały się weń z wściekłym grymasem. Odruchowo sięgnął do biodra i namacał pustą pochwę. Wokół nie było ani porządnego drąga, ani odpowiednich kamieni.

Najlepszym wyjściem był odwrót, toteż Thongor ruszył z kopyta.

Przez chwilę miał nadzieję, że stwór jako zwierzę wodne nie będzie w stanie szybko biegać. Nadzieja prysła, gdy zobaczył potężne tylne łapy, przypominające gigantyczne kończyny psa. Pojęcia nie miał z czym ma do czynienia, ale uzębiona paszcza mówiła sama za siebie, a sądząc po zachowaniu to coś musiało być nieźle głodne.

Przez parę vorn trwał pościg, który Thongor coraz bardziej przegrywał, pomimo że stwór, znacznie większy, musiał w co węższych miejscach zwalniać. Dogonił go w chwili, gdy Thongor znalazł się w mrocznym wejściu do jakiejś jaskini.

Z głośnym sykiem trójkatny łeb opadł w dół, a łapy sięgnęły ciała opartego plecami o skałę. Thongor złapał się dłońmi skały, a obunóż wymierzył z całych sił kopniaka w pierś prześladowcy. Ten, niezbyt pewnie stojący na śliskich kamieniach, stracił równowagę i wściekle sycząc wylądował z głośnym pluskiem w wodzie. Thongor odwrócił się i ile sił w nogach wpadł do jaskini. Po paru sekundach nic już nie był w stanie dostrzec, toteż zwolnił i poruszał się nader ostrożnie. Pojęcia nie miał, kto może mieć mu za złe naruszanie domowych pieleszy, nie podejrzewał jednak, by mieszkaniec (ewentualny) był groźniejszy od stwora z rzeki.

Podłoga obniżała się dość stromo, a z tyłu słychać było prześladowcę, odbijającego się od stalagmitów i syczącego z furia, toteż krok Thongora był raczej żwawy. Po pewnym jednak czasie zapadła cisza – wróg albo się zgubił, albo zaprzestał pogoni, koncentrując się na oczekiwaniu na ofiarę przed wyjściem. Thongor wzruszył ramionami i spokojniej, ale również w miarę szybko, ruszył przed siebie.

* * *

Po paru godzinach podłoga zaczęła unosić się i tym razem czekała go długa choć łagodna wspinaczka. Musiała zapaść już noc – Ta Noc – a każdy krok mógł oddalać go bądź przybliżyć do przyjaciół. Na to jednakże nie miał żadnego wpływu, toteż maszerował rażno dalej.

Na zewnątrz wyszedł tak nagle, że zaskoczony złapał się ściany spoglądając w dół, gdzie kłębiła się mroczna kipiela, zdobiona białymi grzywami fal. Morze... Gdy wyszedł z jaskini czekała go jeszcze większa niespodzianka – był nie na brzegu, lecz na skale stojącej pośród wód Morza Wewnętrznego. Brzeg znajdował się z

tyłu, niezbyt wyraźny na horyzoncie, a wokół rozciągała się mroczna woda i ciemne niebo. Najwyraźniej jaskinia biegła od brzegu pod dnem i kończyła się na tej drobnej wysepce. Odetchnął głęboko i rozejrzał się wokół, był niewątpliwie na jednej ze Smoczyc Wysp. Zaledwie paręnaście jardów po lewej stronie dzieliło go od sporej wyspy, zwieńczonej niesamowicie wyglądającym zamczyskiem. Chyba sami bogowie kierowali jego krokami!

Zszedł na brzeg i przez chwilę stał w bezruchu zbierając siły, po czym skoczył i równymi ruchami zaczął płynąć ku wyspie, przewyciężając szok spowodowany zimną wodą. Jednakże, gdy spojrział w dół, w białą, skłębioną kipieli, czekał go większy szok. Leżał tam bowiem, wyraźnie widoczny, gdyż świecący własnym blaskiem, kształt. Miecz!

Właściwie nie leżał tylko tkwił zaklinowany pod kątem, tak że rękojeść była o parę cali od powierzchni. Odruchowo zanurkował i wypłynął z mieczem w dłoni i czym prędzej zawrócił do wysepki, z której wypłynął, by dokładnie zbadać znalezisko. Światło było paskudne, gdyż prawie dochodziła północ, ale nawet przy tym słabym oświetleniu nie miał wątpliwości, co trzyma w dłoni.

Miecz Nemedis!

Zaklął, ledwie to zrozumiał – oznaczało to bowiem, że przyjaciele albo już nie żyją, albo są w niewoli. Nic bowiem poza przemocą nie zmusiłoby Sharajshy do rozstania się z ostrzem, w którego stworzenie włożyli tyle trudu i czasu. A jeśli coś złego stało się starymu, to podobny los spotkał Karm Karvusa i Sumie!

Twarz przybrała wyraz maski, a oczy błysnęły lodowato, gdy spoglądał na czarną twierdzę leżącą w zasięgu ręki. W jej wnętrzu, o dziwacznych i bezsensownych kształtach, byli jego bliscy – albo jako trupy, albo jako więźniowie. Na tę myśl w złocistych oczach zapłonęła furia, a białe zęby wyszczerzyły się w uśmiechu, który nie miał w sobie nic z wesołości. Wsunął Miecz do pustej pochwy i skoczył głową w dół w zimne fale.

Jeśli przybywał za późno, by ich uratować, to przynajmniej ich pomści, a Miecz znajdzie się o wyznaczonym czasie tam, gdzie powinien, niezależnie od tego czy na drodze stanąłby człowiek, potwór, czy Lord Chaosu!

* * *

Przez wiele czasu Sharajsha, Karvus i księżniczka leżeli w chłodnym i wilgotnym mroku kamiennej celi. Wymienili niewiele słów, jako że nie było o czym mówić – mag został dokładnie oczyszczony z talizmanów, pierścieni i innych „pomocy naukowych”, a nie licząc niewielkiego nożyka, który Sumia nosiła w fałdach spódnicy pozbawieni zostali wszelkiej broni. Godziny mijały wolno i choć dziewczyna parokrotnie myślała o Thongorze, nadal nie mogła nazwać uczucia, które ją ogarniało za każdym razem.

– Co z nami zrobią? – zainteresował się w pewnej chwili Karm.

– Jak wynika ze słów Wodza Dragon Kings złożą nas w ofierze na czarnych ołtarzach swych trzech bogów, a energia naszego życia wzmocni Lordów Chaosu i umożliwi im przedostanie się do naszego Wszechświata – wyjaśnił uprzejmie mag.

– Parszywa śmierć – westchnął Karvus. – Gdybym miał miecz... albo gdyby Thongor tu był! Razem pokazalibyśmy tym pokrakom jak giną ludzie z bronią w ręku, a nie przywiązani do kamiennych stołów.

– Gdyby... – zgodził się czarnoksiężnik. – Albo gdybym miał któryś talizman... SSSAAA, Wódz Dragon Kings przeszukał mnie jednak dokładnie.

– SSSAAA? To ten, który zmusił cię do odrzucenia Miecza?

– On jest Wodzem lub też Arcykapłanem Dragon Kings. W tym przypadku pojęcia te i funkcje znaczą to samo. On przywiódł ich tu, gdy Czarna Cytadela padła przed Synami Nemedis tysiące lat temu...

* * *

W końcu gwiazdy znalazły się na właściwych pozycjach i nadszedł czas. Słyszac na korytarzu ciężkie kroki pożegnali się ze sobą spokojnie i z godnością. Klucz w zamku zgrzytnął i drzwi cel otworzyły się, dając im okazję po raz pierwszy spokojnie i w pełnej okazałości obejrzeć przedstawiciela rasy inteligentnych gadów.

Wyższy od człowieka o połowę stał na uciętych, podobnych do psich, tylnych łapach, podpierając się długim, masywnym ogonem. Stał jednak w pozycji wyprostowanej, a z szerokich barów wyrastały krótkie choć masywne ręce, zakończone długimi pazurami. Szyja była dłuższa niż człowieka, a głowa typowo gadzia i pozbawiona jakiegokolwiek wyrazu. Oczy przypominały szpary, wypełnione zielonym ogniem, skrytym pod szerokim i wypukłym czołem, znamionującym dużą pojemność mózgu. Ciało było czarne, pokryte łuskami i lśniące – światło pochodni zapalało na nim tu i ówdzie refleksy. Bardziej jednak niż ciało przerażającym i groźnym było spojrzenie tych inteligentnych w nieludzki sposób oczu, o lodowato obojętnym wyrazie. Bestia z wyglądu, a kto mógł wiedzieć co z umysłu...

Dziwacznie wyglądał na tej postaci ubiór podobny do ludzkiego: grube pasy i torby z czarnej skóry, zdobione dziwnymi wzorami i klejnotami oraz broń potężnych rozmiarów i nietypowego kształtu, tym niemniej równie, jeśli nie bardziej groźna niż ta, wykuta ręką człowieka. W ślad za pierwszym na korytarzu majaczyły sylwetki kilku innych, wywołując dreszcz u więźniów, a szczególnie u Sumii, choć trzymała dumnie uniesioną głowę, nie okazując strachu. W jej ciele płynęła krew wielu setek władców i nigdy nie było to tak widoczne, jak w tej godzinie.

– Nadszedł czas, chodźcie – poleciał syczący głos SSSAAA.

Karvus zerknął na maga, dostrzegł jego gest i poszedł bez walki. Te masywne, czarne ramiona kryły w sobie siłę, przy której bladły nawet wyczyny Thongora.

Wyszli z celi na obszerny korytarz, oświetlony blaskiem nie pochodni, lecz dziwnych kul z grubego szkła, zwisających na łańcuchach z sufitu i wydzielających ostre, nieprzyjemne światło czerwonej barwy. Nie mieli jednakże okazji przyjrzeć się dokładniej osiągnięciom magii czy nauki Dragon Kings, gdyż strażnicy narzucili ostre tempo, przemierzając wpierw korytarz, a potem okrążyła salę znaczących rozmiarów, gdzie zapewne władcy tej rasy odbywali narady. Ona także oświetlona była dziwnym, migocącym blaskiem o barwie krwi, zaś na środku stał okrągły stół z nieznanego szarozielonego metalu, a wokół niego dziwaczного kształtu krzesła z tej samej materii. Ściany zasłonięte kobiercami z metalowych nici, przedstawiającymi sceny obce dla ludzkiego oka i umysłu: niesamowite ogrody z kwiatami o mięsistych płatkach, drzewa pokryte łuskami, pod którymi przechadzali się Dragon Kings w zamierzchłych wiekach, w strojach zbyt skomplikowanych, by można je było rozpoznać na pierwszy rzut oka. Były to sceny sprzed wieków, gdy gady rządziły Ziemią, a o człowieku nikt nawet nie słyszał.

Z tej sali wyszli na okrągły podwórzec, jak wszystko tu, olbrzymich rozmiarów. Z każdej strony otaczały go kamienne mury fortecy, a w środku ustawiono szerokie kręgi czarnych kolumn. Było ich dziewięć w kręgu wewnętrznym, a dwadzieścia siedem w zewnętrznym. Wszystkie miały po dziewiętnaście stóp wysokości i były starannie wykute z czarnego kamienia. Wyglądały niczym nogi czarnych olbrzymów, których ciała ginęły w chmurach czy mgle zakrywającej niebo i nisko ścielącej się nad zamkiem. Pojawiała się w niej od czasu do czasu przerwa, przez którą błyskały gwiazdy, by natychmiast zniknąć, przesłonięte następną falą oparu. Kolumny pokryte były runami gadziej rasy i starymi, ostrymi arabeskami o dumnym wyglądzie. Jedynie stary czarnoksiężnik mógł je odczytać, a wiadomość, którą głosiły, skłoniła go do szybkiego opuszczenia oczu.

Na podwórku było sporo Dragon Kings, najwyraźniej na coś czekających. Każdy miał w łapie kulę ze światłem, a na łbie hełm z czerwonego metalu. Tworzyli żywy korytarz, którym prowadzono jeńców. Na ich widok zaczęli skandować w swej syczącej mowie.

Ceremonia rozpoczęła się.

Zaprowadzono ich do środka kamiennego kręgu. Stał tam ołtarz z potężnego głazu, także czarnej barwy, wykuty na podobieństwo stołu. Zmuszono ich do położenia się na nim i przykuto za ręce i nogi łańcuchami, wykonanymi z tego co hełmy czerwonego metalu.

– Odwagi! – mruknął Sharajsha.

Syczące skandowanie wypełniało powietrze, wznosząc się i opadając niczym fale, a opary zalegające niebo zaczęły skupiać się wokół kamiennych kręgów niczym macki. Do skandowania dołączyły bębny bijące w obcy, dziwny takt. Sumia poczuła, że jej krew zaczyna krążyć w takt tego rytmu, który powoli acz nieustannie wzrastał. W polu ich widzenia pojawił się SSSAAA. Wspiął się na dysk

ołtarza i podszedł do jego środka, gdzie znieruchomiał. Ludzi przykuto tak, że byli w równej od siebie i od centrum ołtarza odległości, skierowani głowami ku środkowi kamiennej płyty.

– Iao-Thamungazoth! – ryknął SSSAAA wyciągając w górę swe łapy.

Odpowiedział mu warkot bębnów wspomagający jak poprzednio skandowanie. Mgła zakręciła się pomiędzy kolumnami, które zdawały się unosić w powietrzu i to nie pod kątem prostym. Sumia miała wrażenie jakby kierunki zostały wykręcone tym nieziemskim rytmem.

SSSAAA wykrzyknął kolejne imię złożone z nieziemskich sylab, które odbiło się echem od skał. Do wtóru bębnów potężniało skandowanie zgromadzonych. Nagle mgła ruszyła, skupiając się nad ołtarzem – długie macki wycofywały się spomiędzy kolumn, łącząc się w grubą kulę mroku. Dziewczyną wstrząsnął dreszcz, gdy jedna z nich przemknęła nad nią. Zdawało jej się, że ziemia wiruje pod nią, a kamienny mur cytadeli wygląda niczym ogromne, czarne koło.

SSSAAA wykrzyknął trzecie imię i nagle przy silnym błysku niebo stało się czyste, ukazując gwiazdy, które powoli, jedna po drugiej zmieniały barwę na czerwoną. Środek mroku znajdujący się nad ołtarzem wchłonił mgłę, a teraz zdawał się wsysać otaczające go powietrze. Zerwał się wiatr, zimny i coraz gwałtowniejszy, targając ubraniem i włosami Sumii. Wiał wprost w kulę ciemności, jakby atmosfera Ziemi ulatywała przez otwór w niezgłębione pustki innego wszechświata. Bębny rozbrzmiały szaloną kakofonią, do której dołączył łoskot metalowych dzwonek, rozlegający się ze wszystkich stron. Dragon Kings utworzyli luźny krąg, chwiejąc się i przytupując w takt melodii. Zdawało się, że ziemia także podryguje w tym rytmie.

Cały firmament płonął szkarłatem.

Wiatr zmienił się w lodowatą wichurę, wyjąc niczym szalenie pomiędzy kolumnami, a kula mroku rosła jakby żerując na wchłanianym powietrzu. Napisy na kolumnach rozbłysły czerwoną poświatą tak samo jak i hełmy Dragon Kings i łańcuchy przykuwające ofiary.

Sumie dotknął lodowaty chłód, ogarniający ją od kostek i nadgarstków.

Nagle zapadła cisza.

Tak całkowita, jakby wszyscy nagle ogłuchli. Ustał też ruch – wszystko znieruchomiało, wiatr przestał wiać, a Dragon Kings zamarli w dziwacznych pozycjach. Wszechświat zdawał się czekać, wstrzymując oddech na jakiś sobie wiadomy sygnał do ataku końcowego...

SSSAAA powoli wydobył z pochwy wielki, czarny miecz o falistym ostrzu – Miecz Ofiarny. Schylił się nad Sumią, która zamarła wpatrzona w górę. Czubek o kształcie rozdwojonego języka zbliżył się ku jej piersi... i nagle zrozumiała, że za parę sekund zanurzy się w niej, by wyrwać bijące serce i cisnąć je w górujące nad nimi Serce Ciemności. Nie mogła drgnąć. Każdy jej nerw i mięsień paraliżował lód. Nie mogła też krzyknąć, choć miała otwarte usta. Nie mogła wreszcie oderwać oczu od dotykającego jej piersi rozdwojonego ostrza.

Wtedy z tyłu rozległ się śmiech Thongora.

Był to głęboki i długi śmiech, choć nie było w nim śladu wesołości. Był natomiast ciągły i bezsprzecznie ludzki. I to zdawało się przełamywać okowy lodowe, które ich unieruchamiały. SSSAAA drgnął jak ukaszony i uniósł głowę. Sumia odwróciła głowę i ujrzała na blankach Thongora, stojącego w rozkroku z rękoma za plecami. Wśród zgromadzonych odezwały się wściekłe posykiwania. SSSAAA wyprostował się.

Thongor opuścił ręce, ukazując wszystkim Miecz, trzymany w prawej dłoni.

SSSAAA ryknął jak raniony, a krąg jego współbraci pękł zamieniając się w bezładny tłum.

Miecz rozbłysł blaskiem – czystym błękitnym ogniem, przyćmiewającym szkarłatną poświatę, wydobywającą się ze szklanych kul, runów na kolumnach i metalu Dragon Kings. Błękit błyszczał coraz jaśniej, aż zrobiło się widno, niczym w słoneczne południe. Thongor skierował Miecz ku środkowi ołtarza, gdzie z uniesionym Mieczem Ofiarnym stał Lord Dragon Kings.

Zagrzmiał grom.

Z ostrza wystrzeliła błyskawica, sięgając łukiem ku czarnej broni i topiąc ją, a przy okazji parząc łapę SSSAAA. Ten cisnął precz dymiący przedmiot, niepodobny już do niczego, krzycząc wściekłe. Druga błyskawica trafiła go w

szkarłatny hełm, który błyskawicznie zaczął topić się, zagotowując przy okazji mózg właściciela. Czarne cielsko wygięło się w łuk, coś w nim trzasnęło i Lord Dragon Kings runął na posadzkę wstrząsany drgawkami agonii.

Reszta czarnych postaci rozprysła się w panicznej ucieczce, sycząc i skrzecząc: część ku wnętrzu cytadeli, część ku murom, na których stał Thongor. Miecz w jego dłoni miotał błyskawice na prawo i lewo, zaścielając podwórzec dymiącymi, czarnymi korpusami.

Seria grzmotów i błyskawic rąbnęła w kamienne kręgi, roztrzaskując i przewracając kolumny. Pod ich ciężarem zginęło wielu z Dragon Kings, zmiażdżonych przez walące się bloki skalne.

Kolejne wyładowania skierowane były w nieruchomą kulę ciemności, wisząca nadal nad ołtarzem i zamieszanie na dziedzińcu oświetliły oślepiające wyładowania. Niebo zagrzmiało i lunął lodowaty deszcz, a za nim zerwała się dziko wyjąca wichura... zupełnie jakby Natura zerwała się z paraliżu wywołanego obrzędem Dragon Kings i wyładowywała teraz swą wściekłość. Oślepiające potoki deszczu spływały z nieba niczym potop, a wycie wichru powiększało panujący wokół chaos. Przez nie jednak słychać było donośny głos Thongora, recytujący starożytną pieśń Diombara:

...i grzmot przetoczył się
Rozbłysło światło, zagrzmiał grom
Ulewa spadła wściekła By obmyć świat,
gdyż właśnie on Kings of the Dragons szedł do piekła!

Twór ciemności rozpadł się na kawałki pod nieustanną lawiną błękitnych błyskawic. Fragmenty te zaczęły błyskawicznie znikać i po chwili nie było śladu po kuli mroku.

Burza przybierała na sile, a hałas jaki jej towarzyszył był ogłuszający: wichura, ulewa i łoskot padających kamieni tworzyły zaiste wielki tumult. Mimo to słychać było głos Thongora, recytujący strofy zwycięstwa:

Odparł ich atak, choć połamał broń
Gdy czarna włócznia trafiła go w skroń
Pomimo śmierci bohatera potęga jego zwyciężyła
Mózg wroga połamane ostrze z jego czerepu wylupilo.

Ulewa była taka, że Dragon Kings byli jedynie ciemnymi cieniami, oświetlanymi błyskawicami, które wśród oślepiających wybuchów rozbiły mury i wieże. Po każdym następnym następowała sekunda mroku i ciszy, po czym na dziedzińcu spadał deszcz kamieni i innych szczątków. Niebo rozświetliło się nagle potężną błyskawicą, która przecięła je prawie od horyzontu po horyzont, zupełnie jakby Gorm, Lord Błyskawic, wziął osobiście udział w ostatecznej rozprawie z Dragon Kings. Po paru sekundach błyskawice z nieba wraz z tymi miotanymi przez Miecz zaczęły trafiać pozostałych przy życiu Dragon Kings.

Sumia nie wiedziała czy straciła świadomość na minutę, czy na godzinę – ten obraz był ostatnim jaki zapamiętała, natomiast gdy otwarła oczy burza kończyła się tak samo szybko jak nastąpiła, a na czystym niebie jasno i zwyczajnie błyszcząły gwiazdy. Czarna cytadela była kupą mokrych i dymiących gruzów, a kamienne kręgi w niczym nie przypominały dumnej kolumnady. Powoli wzeszedł księżyc, zalewając swym uspokajającym blaskiem ten krajobraz zniszczenia.

Thongor stał na ocalałym fragmencie muru, trzymając w opuszczonej dłoni Miecz, z którego jednakże nie wydobywała się już ani iskierka światła. W spokojnym powietrzu nocy cicho wyrecytował ostatnie wersy starej pieśni:

Znów grzmot przetoczył się po niebie złym
Dziewice Wojny wszczęły burzę
Thungortha duszę wiodąc w dom, by tam
Sam Ojciec Gorm nie czekał dłużej
Wiek Dragon Kings zakończył się upadkiem zła
Wiek nasz początek teraz ma...

Zszedł powoli na zaścielone odłamkami kamieni i spalonymi ciałami podwórze, kierując się do strzaskanego ołtarza. Ostrze, mimo, że nie błyszczące blaskiem, było nadal na tyle dobre, by z łatwością rozciąć szkarłatne łańcuchy i Sumia w końcu stwierdziła, że unoszą ją silne i opiekuńcze ramiona Thongora.

– Nie jesteś martwy – szepnęła składając głowę na jego piersi.

– Nie jestem – odparł, potrząsając głową i spoglądając na nią z uśmiechem.

Nie powiedziała nic więcej, gdyż ogarnęła ją wielka słabość i jedynie jej pełne wargi rozłożyły się w radosny uśmiech... Po czym pogrążyła się w mrok i ciszę zdrowego snu, leczącego wszystkie rany.

Wiek nasz początek teraz ma...

EPILOG

Nemedis unosiła się o parę stóp nad ziemią przed wejściem do jaskini, mieszczącej podziemny pałac Sharajshy Wielkiego. Przy łączącej ją z ziemią drabinie stali Karm Karvus, Sumia i Thongor. Żegnali się ostatecznie ze starym magiem.

– Ponieważ nie chcesz zapłaty ani nagrody za czas, który spędziłeś w mej służbie, Thongorze, przyjmij chociaż ten upominek na znak naszej przyjaźni – mówiąc to czarnoksiężnik wręczył mu niewielką paczkę, którą Thongor z ciekawością otworzył. – To zwykła bransoletka ze złota, ale kiedyś może ci się przydać i okazać się nie taka zwykła...

Thongor uśmiechnął się i wsunął ją do torby.

– Czas się żegnać – oznajmił.

Przez dwa tygodnie, od powrotu ze Smoczyc Wysp, byli gośćmi Czarnoksiężnika z Lemurii. Odpoczęli, wrócili do sił i zabawiali się. Sharajsha pokazywał im rozmaite dziwy i wiele nocy spędzili na rozmowach o najdziwniejszych sprawach. Thongor rozpamiętywał wciąż na nowo jak fale ułożyły Miecz Nemedis tak, by mógł, a nawet wręcz musiał go znaleźć, na co Sharajsha niezmiennie informował go, że stało się tak za sprawą bogów... a być może samego Gorma. Nic innego bowiem nie mogło obudzić śpiących mocy Miecza tkwiącego w ręku Thongora, gdy stał na murze fortecy Dragon Kings. Nie znał on bowiem Słów Mocy, którymi należało pobudzić do działania zaczarowane ostrze.

– Bogowie radzi byli naszej wyprawie i czuję w swych starych kościach, Thongorze, że będą zwracali na ciebie baczną uwagę. Twoje życie i twa przyszłość nie są przeciętne i nie pozostaną takie, jak losy innych ludzi – stwierdził mag na zakończenie.

Thongor uśmiechnął się sceptycznie, lecz powstrzymał się od komentarza.

Ponieważ rzeczą, która męczyła go najbardziej po tych dwóch tygodniach spędzonych u czarnoksiężnika była bezczynność, Thongor zabrał się za ostrzenie swego miecza, który Karm Karvus zachował, znalazłszy go na skale po walce z grakiem. Zbliżała się pora rozstania.

– Weź Nemedis, gdyż jest twój – zdecydował czarnoksiężnik – a ja zatrzymam Miecz, gdyż jego moc nie jest bynajmniej wyczerpana, a jedynie uspiona i w rękach kogoś, kto nie zdaje sobie z tego sprawy, lub też kogoś, kto ma złe zamiary, mógłby on dokonać rzeczy strasznych. Tu będzie bezpieczny, a z tego, co widzę, w zamglonych ścieżkach przyszłości, to będzie on kiedyś potrzebny. Gdy nadejdzie czas, ty, lub twoi potomkowie podniesiecie go ponownie przeciwko Mocom Ciemności. Obiecuję ci, że nikt inny poza twoim rodem nie otrzyma go ode mnie!

Zgodził się z tym nie w pełni rozumiejąc, co mag miał na myśli.

– A ty co zamierzasz zrobić? – spytał Sharajsha Karvusa.

– Jako bezdomny podążę śladem Thongora, gdyż wiem, że tam gdzie on jest nie zabraknie mi walki ani przygód.

Roześmieli się wszyscy, a mag spytał Sumie:

– Żegnaj księżniczko. Dokąd wiodą twoje kroki?

– Ponieważ także nie mam domu również udam się z Thongorem. Gdzie jest mój odważny mężczyzna, tam jest też mój dom – odparła z uśmiechem.

– Szczęśliwej drogi, Thongorze – w głosie maga kryło się wzruszenie. – Dokąd zamierzasz się udać?

Twarz barbarzyńcy rozjaśnił uśmiech, z którym zawsze szedł na spotkanie niebezpieczeństwa. Wyjął miecz i ucałował ostrze, kłaniając się przed Sumią.

– Ja? Zamierzam wrócić do Patangi i pogadać z Druidami o tym, kto powinien rządzić miastem mej księżniczki. Przy okazji zamierzam znaleźć też tam coś dla siebie, chyba że stal i mięśnie nie nadają się już w tym mieście do niczego.

Sklonił się czarnoksiężnikowi, objął dziewczynę i jednym skokiem znalazł się na pokładzie Nemedis. Karm podążył jego śladem, a gospodarz cofnął się do wylotu jaskini, obserwując jak statek unosi się w błękitne niebo i po zatoczeniu łuku kieruje się ponad puszcza Chush ku Patandze, Miastu Ognia.

SŁOWNIK NAZW WŁASNYCH (z lemuryjskiego)

ARLD – bardzo twarde i ciemne drzewo (podobne do teakowego) rosnące w tundrach Northlandu.

AZUL – wielka ćma z wielobarwnymi skrzydłami; niegroźna, zamieszkuje dżungle i puszcze.

BOUPHAR – duże zwierzę roślinożerne hodowane dla mięsa (podobne do wołowiny) i skór.

CATHGAN – mały, szkarłatny, bardzo jadowity wąż ze wschodnich pustyń leżących za Darundabar i Dalakh.

CHANDRAL – kamienie szlachetne o barwie pomarańczowo-złotej, częstokroć dochodzące do bardzo dużych rozmiarów.

DAOTAR – stopień wojskowy, odpowiednik pułkownika – dowódca 10 kompanii (secin) albo 1000 ludzi.

DAOTARKON – stopień wojskowy – dowódca 10 Daotarów, najczęściej głównodowodzący jakiejś armii. KON to dodatek oznaczający coś najwyższego. Dosłowne tłumaczenie to: Daotar Daotarów.

DEODATH – groźny mutant, mieszanina kota i smoka, żyjący w puszczech Chush i Kovian. Najgroźniejszy drapieżnik Lemurii, gdyż ma 3 serca i 2 mózgi (jeden w podstawie kręgosłupa, a drugi w niewielkiej, grubokościstej czaszce). Jest nader zwinny i zaczepny; praktycznie nie do zabicia.

DORL – różowe rubiny, bardzo rzadkie i dziś prawie nieznanne choć sporadycznie znajduje się je czasami w górach Indii i Persji.

DWARK – potężny i nienasycony leśny smok. Przez niektórych specjalistów identyfikowany z wymarłym Tyrannosaurus rex, lecz nie jest to zbyt pewne, gdyż ocalałe księgi Lemurian są dość ogólne podając opis jego wyglądu.

FATHLA – groźne pijawki drzewne puszczy Kovii i Chush. Największe okazy dorównywały wielkością naszym szczurom.

GRAKK – mutant, mieszaniec jaszczurki i sokoła. Nazywany Terrorem Przewrotny. Pokryty łuską i piórami, o potężnych szponach i ostrym, zakrzywionym dziobie. Jego nietoperzopodobne skrzydła osiągały 40 stóp rozpiętości. Prawdopodobny potomek pterodaktyla.

GUNTH – prymitywny ssak człekokształtny, odżywiający się także ludzkim mięsem, żyjący w puszczech. Prawdopodobnie ostatnia pozostałość Neandertalczyka.

JANNIBAR – prehistoryczne drzewo, dawno wymarłe, o purpurowych liściach i wysokim pnium; inaczej lotos z jury.

JAZITE – drogocenny metal z uwagi na zmieniające się, opalizujące barwy. W 7 Księgach Psenophis, wczesnoegipskiej sadze, która zawiera sporo cytatów z literatury Zaginionych Wieków jazite jest metalem charakterystycznym dla Lemurii, tak jak orichalc jest metalem charakterystycznym dla Atlantydy.

KROTER – smukły, długonogi gad, używany w wyścigach, podobnie jak potem koń. Trudny do oswojenia, inteligentniejszy jednakże od zampha. Koń w tym okresie nie zakończył jeszcze swej ewolucji.

LARTH – postrach Yashengzeb Chun czyli Południowego Morza. Smok morski znacznych rozmiarów z tępo zakończoną głową, osadzoną na długiej, węzopodobnej szyi; uzbrojony w krótkie, podobne do płetw ramiona, zakończone potężnymi szponami. Dysponował ogromną siłą i był bardzo niebezpieczny. Naukowcy sądzą, że był to potomek plesiosaurosa, wymarłego w Jurze i Kredzie, a być może nawet nowo odkrytego plesiosaurus titanus, którego skamieniałe szczątki odkrył Warburton na Sumatrze (nie istniejącej w Epoce Lemurii), zlokalizowanej na terenie Yashengzeb Chun).

LOTIFER – patrz jannibar.

MUNGODA – groźne drzewa-ludojady z puszczy Kovian, mieszańcy roślin i zwierząt. Mięsożerne, zdolne do ograniczonego poruszania się; mogły pochwycić zwierzęta czy ludzi giętkimi, długimi mackami. Niewielkie ich ilości zostały odkryte przez europejskich badaczy w trudno dostępnych częściach Madagaskaru. Czczone przez szczep Mhodo, który składa im ofiary z ludzi (patrz: Willy Ley, Salamandry i inne cuda, Nowy York 1955).

NEBIUM – bardzo czarny i bardzo gładki metal o gęstości cząsteczkowej większej niż jakikolwiek inny minerał na Ziemi. Tajemnica jego wytwarzania została zagubiona i to już w czasach Thongora.

NULD – tajemnicza rasa Skrzydlatych Ludzi z nieznanego kraju, położonego w rejonie Zand, na północ od Gór Mommour.

OPH – rogaty wąż o kręgach tworzących na skórze ostre jak sztylety płytki. Zamieszkiwał puszcze południa; groźny dla ludzi. Naukowcy sądzą, że był wczesną formą cerosteo – nader rzadkiego węża już w czasach Merodota, który jako pierwszy go opisał.

OTAR – stopień wojskowy, odpowiadający stopniowi kapitana; dowódca 100 ludzi.

PHONDLE – małe, szybkie i bezbronne, choć szybko biegnące stworzenie, zamieszkujące puszcze Pfarthy; być może przodek gazeli.

PHOTH – niewielki, szkarłatnej barwy nietoperz o ciele podobnym do kota, wielkich uszach i pustych wewnątrz kłach, długim ogonie i ostrych pazurach, odżywiający się krwią i żyjący w Kovii i Chush. Ceniony z uwagi na skórę, która dobrze wyprawiona miała już naturalny barwnik i podobna była do świńskiej.

POA – wężopodobny smok rzeczny; szczególnie groźny, gdyż jego skóra była przezroczysta, podobnie jak szkło i w wodzie był prawie niewidoczny. Ocalały do naszych czasów w niektórych rejonach tropikalnych – spotkał go sir Richard Francis Burton w rejonie Wielkich Jezior w Afryce Środkowej (patrz: Burton Basen Nilu).

RALIDUS – drzewo owocowe z puszczy Lemurii. Owoce jasnej barwy z dużą ilością soku; bardzo odświeżające.

RMOAHAL – potężnie umięśnieni i dzicy Błękitni Nomadowie, znacznie więksi od pozostałych ludzi. Skóra koloru niebiesko-czarnego, pozbawiona w ogóle owłosienia. Groźni w walce; posługiwali się wielkimi łukami i metalowymi rydwanami, którymi świetnie powozili i błyskawicznie przenosili się z miejsca na miejsce. Zamieszkiwali pustynie i równiny. Madana Blaratskyt w Secret Doctrina i innych swoich pracach twierdzi, że istnieli jako rasa tak w Lemurii, jak i później w Atlantydzie (patrz: W. Scott Ellist Historia Atlantyd i Zaginionej Lemurii, Londyn 1925). Prawdopodobnie przodkowie Murzynów.

SARK – dosłownie „król”. Władca miasta-państwa w Lemurii.

SARKAJA – królowa; żeńska odmiana Sarka.

SARKON – dosłownie „król królów” lub imperator. Osoba bardzo rzadka w historii Lemurii aż do utworzenia przez Thongora Sarkonatu 7 Miast, z których potem powstało Złote Imperium.

SARN – drzewo owocowe ze środkowej i północnej Lemurii, o ciemnoczerwonych owocach, z których wytwarzano wino tej samej nazwy.

SLITH – kwiat-wampir, powszechny w bagnach i puszczech tropikalnego południa. Blade płatki wytwarzały narkotyczny opar, który otumaniał nie zdające sobie sprawy z zagrożenia i zwierzęta i ludzi, pozbawiając ich ochoty do walki jak też odczuwania bólu. Wyposażony w kły kwiat wypijał krew ze swej ofiary.

SLORG – wąż o głowie kobiety zamieszkujący pustynie. Blady, bezbarwny, o długości człowieka, z pozbawioną włosów głową dziewczyny, trupioblada twarzą o zielonych oczach i szkarłatnych ustach. Twarz nie mogła zmienić swego wyrazu, a doskonale rysy kryły kły jadowe. Kapłani kultu Slidith z Tsargol używali ich jako strażników Świętej Wieży Gwiazdowego Kamienia.

TIRALON – słynne zielone róże z puszczy Lemurii.

ULTH – biały niedźwiedź z gór i tundry na Północy. Dochodził do 10 stóp wysokości.

UNZA – lemuryjski szczur o białym, pozbawionym owłosienia ciele, zielonych oczach i jadowitych kłach.

URILIUM – sztuczny izotop, stworzony dzięki sztuce thurdyjskiego alchemika Odina Phona; barwy błękitno-srebrzystej, lżejszy od powietrza. Dzięki niemu powstała Flota Powietrzna Patangi za rządów Thongora.

VANDAR – majestatyczny lew o czarnym futrze, dochodzący do 10 stóp długości.

VORN – miara długości stosowana w Lemurii, ogólnie odpowiadająca naszej mili. Dokładnie 5,555 stóp.

XUTH – potężnych rozmiarów dżdżownica, żyjąca w jaskiniach pod powierzchnią Lemurii. Ślepa, powolna, odżywiająca się przez osmozę (otaczała łup swym amebopodobnym ciałem). Prawie nie do zabicia. Rosły przez całe życie, a jeden z okazów doszedł do długości 100 stóp. Czczone przez kult w Katakumbach Yb. Jedyna rzeczą, której obawiały się te praktycznie pozbawione umysłu stworzenia był według Scarlet Edda ogień.

YEMBLA – olbrzymie latające pająki z puszczy Lemurii. Osiągały znaczne rozmiary, ale bardzo niewielką wagę dzięki pęcherzowi wewnątrz ciała wypełnionemu wodorem wytwarzanym przez ich własny organizm.

ZAMPH – zwierzę podobne do nosorożca, choć większe. Skóra twarda i gruba, błękitna, jedynie na brzuchu żółta. Krótkie i grube – nogi wyposażone w kopyta umożliwiały wielogodzinną jazdę, a duża waga łatwość przedzierania się przez puszcę. Łeb wyposażony w róg wyrastający spomiędzy małych oczek oraz coś w rodzaju dzioba. Podobnie jak triceratops posiadał rogową tarczę, chroniącą kark i tworzącą wygodne siodło dla jeźdźcy, który kierował nim za pomocą lejców przymocowanych do stalowych kółek wbitych w niewielkie uszy – jedyne miejsce, które było wrażliwe na ból. Groźny z wyglądu i potężnej budowy był łatwy do treningu, gdyż z natury był to łagodny i nieszkodliwy roślinożerca.

ZEMADAR – jeden z najgroźniejszych przedstawicieli fauny Lemurii. Karmazynowy gad o potrójnych rzędach długich na stopę kłów i trującej ślinie, która paraliżowała błyskawicznie ofiarę oraz podobnym do pejcza ogonie zakończonym równie jadowitymi kolcami. Dochodził do wysokości dwudziestu stóp, a jedynym miejscem, gdzie można go było zranić, były żółte oczy, gdyż resztę ciała miał pokrytą twardymi łuskami. Niebezpieczny, poruszający się błyskawicznie i ciągle szukający walki; niejednokrotnie atakował, stojąc w obliczu pewnej śmierci i mając możliwość ucieczki.

ZULPHAR – lemuryjski dzik, ceniony z uwagi na doskonałe mięso. Błękitni Nomadowie polowali na to łatwo szarżujące zwierzę nadzy i bez broni. Żaden z nich nie mógł stać się pełnoprawnym członkiem plemienia bez naszyjnika z kłów zulphara, a każda para kłów oznaczała jedno zabite zwierzę.