

PIERWSZE WYDANIE KOMPLETNE

CONAN



Robert E. Howard

Lita Carter

L. Sprague de Camp

Spis treści

01. Okładka
02. Karta tytułowa
03. CONAN
04. Robert Ervin Howard
05. ERA HYBORYJSKA
 01. L. SPRAGUE DE CAMP, LIN CARTER 0. WIEŻA SŁONIA
 02. 1. CZERWONE ŚLEPIA
 03. 2. DRZWI W SKALE
 04. 3. POSTAĆ NA TRONIE
 05. 4. KIEDY ZMARLI POWSTAJĄ
 06. 5. POJEDYNEK Z MUMIĄ
 07. 6. MIECZ CONANA
06. ROBERT E. HOWARD 0. WIEŻA SŁONIA
 01. 1.
 02. 2.
 03. 3.
07. ROBERT E. HOWARD, L. SPRAGUE DE CAMP 1. KOMNATA ŚMIERCI
08. ROBERT E. HOWARD 1. BÓG W PUCHARZE
09. ROBERT E. HOWARD 0. DOM PEŁEN ŁOTRÓW
 01. 1.
 02. 2.
 03. 3.
10. ROBERT E. HOWARD, LIN CARTER 0. RĘKA NERGALA
 01. 1. CZARNE CIENIE
 02. 2. KRWAWY POLE
 03. 3. HILDICO
 04. 4. W DOMU ATALISA
 05. 5. RĘKA NERGALA
 06. 6. SERCE TAMMUZA

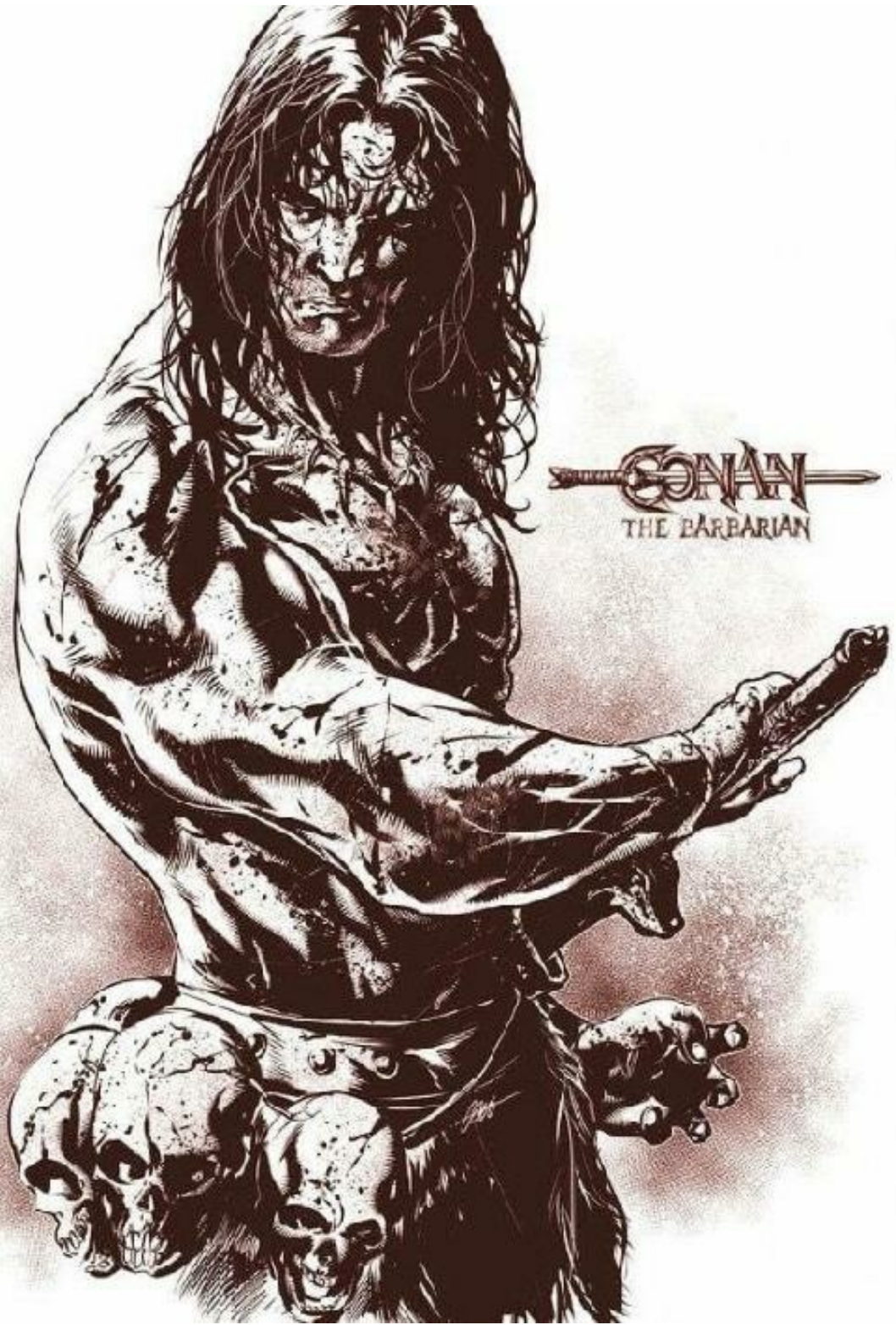
- 07. 7. SERCE I RĘKA
- 11. L. SPRAGUE DE CAMP, LIN CARTER 0. MIASTO CZASZEK
 - 01. 1. CZERWONY ŚNIEG
 - 02. 2. PUCHAR BOGÓW
 - 03. 3. MIASTO CZASZEK
 - 04. 4. KRWAWEY STATEK
 - 05. 5. KSIEŻYC ŁOTRÓW
 - 06. 6. LOCHY ŚMIERCI
 - 07. 7. PRZEBUDZENIE ZIELONEGO BOGA

L. SPRAGUE DE CAMP
LIN CARTER
ROBERT E. HOWARD

CONAN
CONAN "CZARNA SERIA" (TOM I)

Tłumaczenie: Zbigniew A. Królicki

PIK: 0990



CONAN
THE BARBARIAN



Robert Ervin Howard

Robert Ervin Howard (1906-1936) urodził się w Peaster w Teksasie (a nie, jak podają gdzieś w Cross Plains), ale większość swojego życia spędził w Cross Plains, w centrum Teksasu, pomiędzy Abilene a Brownwood. Jego ojciec był miejscowym lekarzem, a oboje rodzice wywodzili się z rodzin osadników. Podstawy wykształcenia uzyskał w Cross Plains, a uzupełnił je w szkołach Brownwood w Brownwood High School i w Howard Payne Academy. Po ukończeniu kilku kursów w Brownwood College zajął się pisaniem.

Jego chłopięca, przedwczesna dojrzałość intelektualna utrudniała mu kontakt z otoczeniem - szczególnie w Teksasie. Przez pewien czas był przez rodziców tyranizowany, co spotyka wielu wspaniałych, lecz słabowitych chłopców. Częściowym tego efektem było to, że zaczął uprawiać z zacięciem sport i ćwiczenia gimnastyczne, przede wszystkim boks i jeździectwo. Tym sposobem szybko uwolnił się od zaborczości rodziców, szczególnie , że wchodząc w wiek dojrzały, miał ponad 180 cm wzrostu i ważył około 90 kilogramów - z czego większość przypadła na mięśnie. Miał osobowość introwertyczną i niesablonową, był zmiennego usposobienia i łatwo poddawał się emocjom, nagłym sympatiom i antypatiom. Jak wielu młodych pisarzy zachłannie czytał. Jego przyjaciółmi po piórze byli tacy pisarze fantasy jak H. P. Lovecraft i Clark Ashton Smith.

Przez ostatnie dziesięć lat (1927-1936) Howard wyprodukował ogromną ilość przede wszystkim „rozrywkowej” prozy: sport, kryminały, westerny, opowiadania historyczne, przygodowo-orientalne, groza i opowieści o duchach, nie licząc poezji. Gdy dobiegał trzydziestki, zarabiał więcej na swoim pisaniu niż ktokolwiek inny w Cross Plains włączając miejscowego bankiera a przecież były to lata kryzysu i ceny czasopism były niewielkie, a płatności bardzo opóźnione.

Chociaż był raczej zadowolony ze swojej pracy i pełen sił jak jego bohaterowie, Howard był człowiekiem nieprzystosowanym, na granicy psychozy. Już kilka lat przed swoją śmiercią wspominał o samobójstwie. W wieku trzydziestu lat, wiedząc, że jego matka do której był nadmiernie przywiązany jest o krok od śmierci, zakończył swoją obiecującą karierę literacką jednym strzałem. Nowela z conanowskiego cyklu „Czerwone ćwieki” i kosmiczna powieść „Almuric” zostały wydane już pośmiertnie w piśmie *Weird Tales*,

Howard napisał kilka cykli opowieści z gatunku *heroic fantasy*, większość z nich opublikowano w *Weird Tales*. Był niezrównanym „opowiadaczem”, którego niesłychanie barwna i łapiąca za serce narracja rozpędza akcję bez chwili przerwy na oddech. Jego bohaterowie król Kuli, Conan, Bran Mak Morn, Turlogh O’Brien, Solomon Kane - to ludzie ponadwymiarowi: o potężnych muskułach, gorących namiętnościach i nieposkromionych chęciach, niezmiernie łatwo dominujący w opowiadaniach, w których się pojawiają. Howard tak wyjaśniał swoje upodobanie do bohaterów o potężnych mięśniach i prostym umyśle:

„Są nieskomplikowani. Wsadź ich w kłopoty i każdy spodziewa się, że zaczną sobie łamać głowę, wymyślając coraz to sprytniejsze sposoby, by się z nich wyplątać. Ale oni są zbyt głupi, by robić coś innego niż ciąć, strzelać czy grzmocić po karkach, by wydostać się z kłopotów. (E. Hoffmann Price: „Pamięci R. E. Howarda” w *Skull-Face and Others*)

Ze wszystkich utworów *fantasy* Howarda największą popularność zdobyły opowieści o Conanie. Akcja ich toczy się w wymyślonej przez autora Erze Hyboryjskiej około dwunastu tysięcy lat temu, pomiędzy zatopieniem Atlantydy a początkiem udokumentowanej historii. Howard napisał w każdym razie zaczął pisać - ponad dwa tuziny opowiadań o Conanie. Osiemnaście z nich zostało opublikowanych jeszcze za życia pisarza lub tuż po jego śmierci; jedno ukazało się w fanzinie, a cała reszta w *Weird Tales*. Howard tak oto wyjaśnia, w jaki sposób zaczął pisać o Conanie:

„Chociaż nie posuwam się tak daleko, by wierzyć, że opowiadania są pisane pod wpływem realnie istniejących duchów lub mocy (aczkolwiek jestem raczej przeciwny kategorycznemu stawianiu jakiegokolwiek sprawy), zastanawiałem się czasami, czy jest możliwe, by jakieś nierozpoznawalne moce przeszłości lub teraźniejszości (lub nawet przyszłości) wpływały na myśli i działania żyjących osób. Przychodzi mi to do głowy zwłaszcza, gdy myślę o tym, jak napisałem pierwsze opowiadania z serii conanowskiej. Wiem, że przez całe miesiące byłem zupełnie wyprany z pomysłów, kompletnie niezdolny do napisania czegokolwiek zdatnego do druku. Nagle człowiek o imieniu Conan pojawił się w moim umyśle i zdawał się dojrzewać bez wielkiego mojego wysiłku. Strumień opowieści spływał z mego pióra - czy raczej z mojej maszyny prawie bez wysiłku z mojej strony. Nie czułem się twórcą, ale raczej człowiekiem, który opowiada dziejące się wydarzenia, jeden epizod gonił drugi, tak że chwilami miałem trudności z opanowaniem tego materiału. Przez całe tygodnie nie robiłem nic, oprócz spisywania przygód Conana. Ten facet kompletnie opanował mój umysł i wypchnął z niego wszystko inne. Gdy świadomie próbowałem pisać cokolwiek innego, nie mogłem tego uczynić. Nie usiłuję tego wyjaśniać za pomocą wiedzy ezoterycznej czy okultyzmu, ale te fakty zdarzyły się naprawdę. Ciągłe pisać o Conanie chętniej i z większym zrozumieniem, niż o jakimkolwiek innym spośród moich bohaterów. Ale prawdopodobnie przyjdzie czas, kiedy nagle stwierdzę, że nie jestem już w stanie przekonująco o nim pisać. W przeszłości już się to zdarzało z innymi moimi, w końcu dość licznymi, bohaterami; nagle przestaję „czuć” pomysł, jak gdyby ten człowiek, dotąd stojący tuż za mną i kierujący moimi działaniami, nagle odwrócił się i odszedł, zmuszając mnie do poszukiwania innej postaci.”

(List do Ciarka Ashtona Smitha z 14 grudnia 193; roku, opublikowany w czasopiśmie *Amra*, t.2 nr 39)

„Może brzmieć szokująco użycie terminu „realizm” w odniesieniu do

Conana, ale prawdę mówiąc, poza jego nadnaturalnymi przygodami jest on najbardziej realistyczną postacią, jaką kiedykolwiek stworzyłem. Jest po prostu kombinacją kilku ludzi, których kiedyś znałem. Myślę, że właśnie dlatego pojawił się w mojej świadomości już w pełni ukształtowany, gdy pisałem pierwszą historyjkę z tej serii, jakiś mechanizm w mojej podświadomości zebrał dominujące cechy różnych zapaśników, strzelców, przemytników, awanturników, szulerów, a także uczciwie pracujących ludzi, z którymi się kiedyś zetknąłem i przemieszałem je, tworząc „zbiorną” postać, którą nazwałem Conanem z Cymmerii.”

(List do Clarka Ashtona Smitha, 23 lipca 1935 rok; opublikowany w *The Howard Collector*, t.I, nr 5)

W latach pięćdziesiątych i sześćdziesiątych znaczna liczba niepublikowanych tekstów ujrzała światło dzienne w zbiorach pism Howarda. Wśród nich było osiem opowiadań o Conanie - niektóre kompletne, inne w formie niedokończonych rękopisów, szkiców fragmentów. Przypadło mi w udziale przygotowanie większości z nich do druku i uzupełnienie tych, które były niekompletne. Napisałem także, we współpracy z moimi kolegami, Linem Carterem i Björnem Nybergiem, kilka pastiszów uzupełniających luki w sadze. Opieraliśmy się na wskazówkach zawartych w notatkach i listach Howarda. Dwa z tych oryginalnych tekstów zamieszczone są w niniejszym tomie. Przygotowując do wydania w roku 1951 rękopis opowiadania „Bóg w pucharze” wprowadziłem do niego wiele zmian. W obecnym wydaniu powróciłem jednak do oryginalnego rękopisu, uzyskując wersję najbliższą oryginałowi, zawierającą tylko niezbędne minimum zmian edytorskich. Niniejszy tom jest chronologicznie pierwszą częścią kompletnej sagi o Conanie.

Heroic fantasy to nazwa, którą nadałem pewnemu podgatunkowi beletrystyki, określanemu inaczej jako literatura miecza i magii (*sword and sorcery*^{7d}). Są to opowieści pełne akcji i przygód, rozgrywające się w mniej lub bardziej zmyślnym świecie, gdzie działa magia, a nowoczesna nauka i

technologia nie zostały jeszcze odkryte. Sceną może tu być (jak w opowiadaniach o Conan) Ziemia, o ile akcja toczy się dawno temu lub w odległej przyszłości, ale można też taką historię umieścić na innej planecie lub zgoła w innym wymiarze.

Opowieść taka łączy koloryt i rozmach historycznych romansów z atawistycznym dreszczykiem powodowanym przez duchy czy zjawiska z kręgu okultyzmu. Gdy jest dobrze napisana, dostarcza klinicznie czystej rozrywki, lepszej, niż jakikolwiek inny rodzaj prozy. Jest to literatura eskapistyczna - ucieczki od codziennych problemów w świat, gdzie wszyscy mężczyźni są silni, a kobiety piękne, wszystkie problemy są proste, a życie jest pasmem nieustających przygód, gdzie nikt nie wspomina nawet o podatku dochodowym, nieprzystosowaniu społecznym czy skażeniu środowiska.

Heroic fantasy powstała w Wielkiej Brytanii w latach osiemdziesiątych ubiegłego stulecia. Pionierem był tu William Morris. W początkach naszego wieku Lord Dunsany i Eric R. Edson znacznie rozwinęli ten gatunek, ale dopiero pojawienie się w latach trzydziestych magazynów *Wild tales* i (później) *Unknown Worlds* dostarczyło rynku na opowieści tego typu. Napisano wtedy wiele znamienitych utworów miecza i magii. Można tu wymienić opowiadania Howarda o Conan, Kullu i Solomonie Kane; makabryczne baśnie z Hyperborei, Atlantydy, Averaigne i przyszłego kontynentu Zatoki pióra Clarka Ashtona Smitha; opowiadania atlantydzkie Henry'ego Kuttnera; cykl utworów C. L. Moore o Jirel z Joiry i opowiadania Fritza Leibera z serii *Gray Mouser*. (Mógłbym tu także wymienić Fletchera Pratta i moje opowieści o Haroldzie Shea.)

Po drugiej wojnie światowej zapotrzebowanie czasopism na opowiadania tego rodzaju wyraźnie się zmniejszyło i spodziewano się, że literatura *fantasy* także stanie się ofiarą wojny. Jednak opublikowanie „Władcy Pierścieni” i wielu wcześniejszych prac z tego gatunku wskrzesiło go. Teraz gatunek w pełni rozkwita i staje się nieuchronne, by jeden z jego gigantów, Robert E.

Howard i najwspanialszy wytwór jego wyobraźni - saga o Conanie - byli dostępni dla każdego.

L. Sprague de Camp
Przeł. Ryszard Borys
i Piotr Kasprowski

Na początku 1936 roku dwaj miłośnicy opowiadań o Conanie - P. Schuyler Miller, nauczyciel i pisarz science fiction oraz dr. John D. Clark, chemik - opracowali na podstawie opublikowanych opowiadań przebieg kariery Conana, a także mapę światów w Erze Hybryjskiej. Miller napisał do Howarda o rezultatach tej pracy. Otrzymał odpowiedź skreśloną zaledwie na trzy miesiące przed śmiercią Howarda i rzucającą nieco światła na koncepcję postaci bohatera oraz tło opowieści o nim.

List R. E. Howarda
do P. S. Millera

Lock Box 313
Cross Plains, Texas
10 marca 1939 r.

Szanowny Panie,

Czuję się naprawdę zaszczycony tym, że Pan i doktor Clark byliście tak zainteresowani Conanem, iż opracowaliście szkic przedstawiający przebieg jego kariery i mapę jego świata. Obie są zadziwiająco dokładne, zważywszy na skąpe dane, na jakich musieliście się opierać. Mam tu gdzieś oryginał na mapę - tę, którą narysowałem, kiedy zacząłem pisać o Conanie - i spróbuję ją odnaleźć i przysłać Panom. Obejmuje tylko kraje na zachód od Vilayet i na północ od Kush. Nigdy nie próbowałem sporządzić mapy południowych i wschodnich królestw, chociaż mam w głowie dość dokładną wizję ich geografii. Jednakże pisząc o nich, czuję się upoważniony do pewnej

swobody, ponieważ mieszkańcy zachodnich krain hyboryjskich wiedzieli równie mało o ludach i krajach na południu i wschodzie, co ludzie średniowiecznej Europy o Afryce i Azji. Pisząc o zachodnich narodach hyboryjskich, staram się trzymać w granicach znanych i ustalonych terytoriów, lecz opisując resztę świata, pozwalam sobie nieco popuścić wodze wyobraźni. Oznacza to, iż przyjąwszy pewną koncepcję geografii i etnografii, czuję się obowiązany przestrzegać jej dla dobra spójności. Moja koncepcja Wschodu i Południa nie jest tak klarowna i arbitralna.

Co do Kush, jednak, to jest ono jednym z czarnych królestw na południe od Styrii, w istocie najdalej wysuniętym na północ i nazwą tą określa się całe południowe wybrzeże. To oznacza, że gdy Hyboryjczyk mówi o Kush, zazwyczaj rozumie pod tym mianem nie samo królestwo, jako jedno z wielu, lecz całe Czarne Wybrzeże. I jest skłonny nazywać każdego czarnego człowieka Kuszytą, obojętnie czy ma do czynienia z mieszkańcem Keshanu, Darfaru, Puntu, czy też właściwego Kush. To naturalne, ponieważ Kuszyty byli pierwszymi czarnoskórymi, jakich spotkali Hyboryjczycy - barachańscy piraci, którzy handlowali z nimi.

Co do tego, jaki los czeka Conana - prawdę mówiąc, nie mogę tego przewidzieć. Pisząc te opowiadania, nie miałem wrażenia, że je tworzę, lecz raczej, że spisuję kronikę jego przygód, które mi opowiedział. Stąd te częste przeskoki i brak chronologicznego porządku. Przeciętny poszukiwacz przygód, opowiadając o swoim bujnym życiu, rzadko trzyma się jakiegoś ustalonego planu lecz, opisuje epizody, które wydarzyły się w różnych miejscach i czasie, w miarę, jak je sobie przypomina.

Opracowany przez Panów przebieg kariery Conana w znacznym stopniu pokrywa się z moimi wyobrażeniami. Różnice są niewielkie. Tak jak Panowie wyliczyli, Conan miał około siedemnastu lat gdy został przedstawiony czytelnikom w „Wieży Słonia”. Mimo iż nie był jeszcze dorosłym mężczyzną, był bardziej dojrzały niż przeciętny cywilizowany młodzieniec w jego wieku. Urodził się na polu bitwy, gdy jego szczerp

walczył z hordą Vanirów. Ziemia, do której rościł sobie prawa jego klan, leżała na północnym zachodzie Cymerii, ale Conan, choć rodowity Cymerianin, miał w żyłach krew różnych ras. Jego dziad był członkiem szczepu z południa, który uciekł od swoich z powodu krwawej waśni i po długiej wędrówce znalazł w końcu schronienie wśród ludzi Północy. Za młodu, przed swoją ucieczką, uczestniczył w wielu wyprawach na hyboryjskie kraje i może to opowieści o nich sprawiły, że Conan od dziecka pałał żądzą ich ujrzenia. Wielu rzeczy dotyczących życiorysu Conana sam nie jestem pewien. Nie wiem na przykład, kiedy po raz pierwszy ujrzał cywilizowanych ludzi. Mogło to być w Vanarium lub mógł też wcześniej złożyć jakąś pokojową wizytę w którymś z pogranicznych miasteczek. Podczas oblężenia Vanarium, choć miał dopiero czternaście lat, był już godnym przeciwnikiem. Miał sześć stóp wzrostu i ważył 180 funtów, chociaż jeszcze nic przestał rosnąć.

Między Vanarium a przybyciem Conana do miasta złodziei w Zamorze upłynął prawdę rok. W tym czasie wrócił na północne ziemie swego szczepu i odbył pierwszą podróż poza granice Cymerii. Co dziwne, to że wyprawił się na północ, a nie na południe. Dlaczego i jak, nie jestem pewien, ale spędził kilka miesięcy wśród Żsirów, walczyć z Vanirami oraz Hyperborejczykami. Nienawiść do tych ostatnich pozostała mu na całe życie i wpływała później, kiedy został królem Akwilonii, na prowadzoną przez niego politykę. Schwytany przez nich, uciekł na południe i przybył do Zamory w samą porę by pojawić się na kartach opowieści.

Nie jestem pewien, czy przygoda opisana w opowiadaniu „Dom pełen łotrów” miała miejsce w Zamorze. Istnienie przeciwnych obozów politycznych zdaje się wskazywać na inne miejsce, ponieważ w Zamorze panował absolutny despotyzm, nie tolerujący żadnych różnic w poglądach politycznych. Moim zdaniem miasto, w którym nastąpiły te wydarzenia, było jednym z małych państw-miast na zachód od Zamory, które Conan odwiedził po jej opuszczeniu. Wkrótce potem wrócił na krótko do Cymerii,

a i później od czasu do czasu powracał w swe rodzinne strony.

Chronologiczny porządek jego przygód niemal pokrywa się z tym, jaki Panowie opracowali, tyle że jest nieco bardziej rozciągnięty w czasie. Conan miał prawie czterdziestkę, gdy objął tron Akwilonii, a czterdzieści cztery lub czterdzieści pięć lat w czasie „Godziny smoka”. Nie miał jeszcze męskiego potomka, ponieważ nigdy żadnej kobiety nie uczynił swą prawną małżonką, zaś synów konkubin, których miał całe mnóstwo, nie uznawano za dziedziców tronu.

Królem Akwilonii był, jak sądzę, przez wiele lat trudnego i niespokojnego panowania, kiedy cywilizacja hyboryjska osiągnęła apogeum swojego rozkwitu, a każdy król miał imperialne ambicje. Z początku walczył tylko w obronie swojego państwa, lecz moim zdaniem w końcu został zmuszony do prowadzenia agresywnych działań. Czy udało mu się dzięki podbojom stworzyć potężne imperium, czy też poległ, próbując tego dokonać nie wiem.

Wiele podróżywał, nie tylko zanim został królem, ale i później. Zwiedził Khiraj i Hyrkanię oraz jeszcze mniej znane rejony na południe od tego pierwszego kraju i na północ od drugiego. Odwiedził nawet bezimienny kontynent zachodniej półkuli i włóczył się wśród przylegających doń wysp. Nic mogę przewidzieć ile z tych jego wędrówek zostanie przelane na papier. Bardzo zainteresowały mnie Pańskie wzmianki dotyczące odkryć na Półwyspie Yamal - po raz pierwszy o tym słyszę. Niewątpliwie Conan zetknął się bezpośrednio z ludem, który stworzył tę cywilizację, a przynajmniej z jego przodkami.

Mam nadzieję, że zainteresuje Panów „Era Hyboryjska”. Załączam kopię oryginalnej mapy. Tak, Napoli bardzo dobrze poradził sobie z Conanem, chociaż czasami wydaje się nadawać jego rysom pewien rzymski charakter, co nie jest zgodne z moim wyobrażeniem. Jednak nie do tego stopnia, aby się awanturować.

Mam nadzieję, że przedstawione fakty wyczerpująco odpowiadają na

Panów pytania. Z najwyższą przyjemnością przedyskutuję z Panami inne epizody sagi o Conanie lub przedstawię szczegóły dowolnego etapu jego kariery albo hyboryjskiej historii czy geografii. Jeszcze raz dziękuję za zainteresowanie i łączę najlepsze życzenia dla Pana i doktora Clarka. Serdecznie pozdrawiam.

Robert H. Howard

P. S. Nie wspomniał Pan, czy życzy Pan sobie, abym zwrócił mapę i esej, więc pozwalam je sobie zachować w celu pokazania paru przyjaciołom; jeżeli chce je Pan odzyskać, proszę dać mi znać.

ERA HYBORYJSKA

„Era hyboryjska”, o której Howard wspomina w poprzednim liście, to esej napisana przez niego kilka lat wcześniej, kiedy zaczynał pisać opowiadania o Conanie. W tym szkicu przedstawił pseudohistorię prehistorycznych czasów, które wykorzystał jako tło swoich opowieści. Mniej więcej w tym samym czasie, gdy pisał list do Millera, wysłał kopię tego eseju do H. P. Lovecrafta, twórcy niesamowitych opowiadań, prosząc, aby przekazał go do opublikowania w „The Pantagraph” Donaldowi A. Wollheimowi, miłośnikowi s-f, który później stał się pisarzem i wydawcą fantastyki. Wybrane fragmenty zostały wydrukowane w tym magazynie, zanim przestał się ukazywać, a cały szkic został opublikowany przez inną grupę fanów w formie broszury w 1938 roku. Pierwsza część „Ery hyboryjskiej” mówi o wypadkach poprzedzających czasy Conana. Oto całość wraz z przepraszającą notką Howarda wyjaśniającą, iż nie chce, aby ten esej był traktowany jako poważna próba własnej interpretacji historii.

„Niczego w poniższym artykule nie należy uznawać za próbę przedstawienia jakiejś teorii stojącej w sprzeczności z uznaną historią. Jest to po prostu fikcyjne tło szeregu opowiadań. Kiedy przed kilku laty zacząłem pisać opowieści o Conanie, przygotowałem te „historie” jego ery i żyjących w niej ludzi, w celu przydania bohaterowi i jego sadze większej wiarygodności. Stwierdziłem też, że trzymając się tych „faktów” i ducha tej historii w trakcie pisania, łatwiej mi wyobrazić sobie (a zatem i przedstawić) bohatera jako istotę z krwi i kości niż papierową postać. Pisząc o nim i o jego przygodach w różnych królestwach jego ery, nigdy nie pogwałciłem niżej podanych „faktów” czy „historii”, lecz trzymałem się ich tak ściśle, jak pisarz tworzący powieść historyczną trzyma się rzeczywistej historii. Wykorzystywałem tę „historię” jako przewodnik do wszystkich opowiadań

z tego cyklu, jakie napisałem.”

O epoce znanej nemedyjskim kronikarzom jako Era Przed Katakлизmem niewiele wiadomo prócz jej ostatniego okresu, a i ten owiany jest mgłą legend. Znana nam historia rozpoczyna się u schyłku cywilizacji Przed Katakлизmem, zdominowanej przez królestwa Kamelii, Waluzji, Werulii, Grondaru, Thule i Komorii. Ich ludy mówiły podobnym językiem, świadczącym o wspólnym pochodzeniu. Istniały też i inne królestwa, równie wysoko rozwinięte, lecz zamieszkałe przez inne, najwidoczniej starsze, rasy.

Barbarzyńcami owej epoki byli Piktowie, żyjący na wysepkach położonych daleko na Zachodnim Oceanie, Atlantydy, którzy zamieszkiwali mały kontynent między Wyspami Piktyjskimi a głównym, czyli Thuriańskim kontynentem oraz Lemuryjczycy, osiedleni na łańcuchu dużych wysp wschodniej półkuli.

Były też rozległe połacie niezbadanych lądów. Cywilizowane kraje, chociaż nadzwyczaj wielkie, zajmowały stosunkowo niewielką część ziemskiego globu. Najdalej wysuniętym na zachód państwem Thuriańskiego kontynentu była Waluzja, na wschód - Grondar. Na wschód od Grondaru, którego mieszkańcy reprezentowali niższy poziom cywilizacyjnego rozwoju niż pokrewne im ludy innych królestw, rozciągał się bezmiar dzikich i nagich pustyń. W miejscach, gdzie ziemia była mniej jałowa, w dżunglach i w górach żyły rozproszone na znacznej przestrzeni szczepy i plemiona prymitywnych dzikusów. Daleko na południu istniała tajemnicza cywilizacja nie mająca nic wspólnego z kulturą thuriańską i wyraźnie stworzona przez rasę starszą od ludzkiej. Na wschodnich wybrzeżach kontynentu żyła inna rasa, ludzka, lecz niethuriańska i tajemnicza, z którą od czasu do czasu kontaktowali się Lemuryjczycy. Ten lud zapewne przybył z mrocznego i bezimiennego lądu leżącego gdzieś na wschód od Wysp Lemuryjskich.

Cywilizacja thunańska chyliła się ku upadkowi, jej armie składały się głównie z barbarzyńskich najemników. Ich generałami, politykami, a często i królami byli Piktowie, Atlantydzi i Lemuryjczycy. Waśnie między królestwami i wojny pomiędzy Waluzją a Komorią, jak również podboje, dzięki którym Atlantydzi utworzyli państwo na stałym lądzie, są bardziej legendą niż wiarygodnymi przekazami historycznymi.

Później światem wstrząsnął Kataklyzm. Atlantyda i Lemuria pogrążyły się w talach, a Wyspy Piktyjskie wypiętrzyły się i utworzyły górski łańcuch nowego kontynentu. Całe obszary Thuriańskiego Kontynentu zniknęły pod wodą lub, zatonawszy, zmieniły się w wielkie jeziora lub śródlądowe morza. Wulkany wybuchły i straszliwe trzęsienia ziemi wstrząsnęły posadami wspaniałych stolic imperiów. Całe narody zostały starte z powierzchni ziemi.

Barbarzyńcom powiodło się lepiej niż cywilizowanym ludom. Mieszkańcy Wysp Piktyjskich wyginęli, lecz wielka kolonia Piktów założona wśród wzgórz przy południowej granicy Waluzji i służąca jako osłona przed obcym najazdem przetrwała nietknięta. Kontynentalne królestwo Atlantydów również ominęła powszechna zagłada i tysiące ich współplemieńców przybyło doń na statkach z tonącego lądu. Wielu Lemuryjczykom udało się umknąć na wschodni brzeg Kontynentu Thuriańskiego, który był stosunkowo nietknięty kataklyzmem. Tam popadli w niewolę u zamieszkującego to wybrzeże starożytnego ludu, a ich historia na długie tysiąclecia stała się historią brutalnego ucisku.

W zachodniej części kontynentu zmieniające się warunki stworzyły dziwne formy życia roślinnego i zwierzęcego. Gęste dżungle pokryły równiny, wielkie rzeki przedarły się do oceanu, wypiętrzyły się wysokie góry, a jeziora zalały ruiny prastarych miast w żyznych dolinach. Do kontynentalnego królestwa Atlantydów ściągaly z zatopionych obszarów miriady zwierząt i dzikusów - małp i małpoludów. Zmuszeni do nieustannej walki o byt, zdołali jednak jakoś zachować resztki swej wysoko

zaawansowanej, barbarzyńskiej kultury. Pozbawieni metali i rud zaczęli obrabiać kamień jak ich przodkowie i wspięli się na wyżyny tej sztuki, gdy ich walcząca o przetrwanie cywilizacja zetknęła się z potężnym narodem Piktów. Ci również powrócili do obrabiania krzemienia, lecz ich populacja powiększała się szybciej i była bardziej biegła w sztuce wojennej. Nic wykazywali artystycznych talentów Ariantydydów; byli prymitywniejszą, bardziej praktyczną i płodną rasą. Nie pozostawili żadnych malowideł ani rzeźb ze słoniowej kości jak ich wrogowie, lecz mnóstwo zadziwiająco skutecznej krzemiennej broni.

Te dwa królestwa epoki kamiennej starły się ze sobą i po wielu krwawych wojnach, dzięki znacznej przewadze liczebnej, Piktowie zepchnęli Atlantydydów z powrotem do poziomu dzikusów, a ich własna cywilizacja zatrzymała się w rozwoju. Pięćset lat po Katakliźmie barbarzyńskie królestwa zniknęły z powierzchni ziemi. Pozostał tylko szczep dzikusów Piktów toczących nieustanne boje z innymi dzikusami - Atlantydami. Liczni i zjednoczeni Piktowie mieli przewagę nad Atlantydami, których naród rozproszył się na szereg niezależnych klanów.

Taki był w owym czasie Zachód.

Na dalekim wschodzie, odcięci od reszty świata gigantycznymi górami i łańcuchami powstających jezior, Lemuryjczycy nadal pędzą żywot niewolników. Odległe południe wciąż spowija mgła tajemnicy. Nietknięte przez Katakliźmę, pozostaje w rękach przedludzkich ras. Wśród niskich wzgórz na południowym wschodzie zamieszkują niedobitki jednego z newaluzyjskich narodów Thuriańskiego Kontynentu - lud zwany Zhemri. Tu i ówdzie są porzucane po świecie klany prymitywnych małpoludów, zupełnie nieświadomych powstania i upadku wielkich cywilizacji. Jednak daleko na północy powoli powstaje nowy naród.

W czasach Katakliźmy grupa dzikusów o poziomie rozwoju niewiele wyższym od neandertalczyka umknęła na północ, ratując życie. Znaleźli tam śnieżną krainę zamieszkałą jedynie przez dzikie, śnieżne małpy -

ogromne, kudłate, białe zwierzęta, najwidoczniej zdomowione w tym klimacie. Walczyli z nimi, aż zepchnęli je za Krąg Polarny na oczywistą, jak sądzili, zgubę. Jednak małpoludy przystosowały się do nowego, niesprzyjającego otoczenia i przetrwały.

Po tym jak wojny Piktów z Atlantydami zniszczyły to, co mogło być załążkiem nowej cywilizacji, kolejny, mniejszy kataklizm jeszcze bardziej zmienił wygląd kontynentu, pozostawiając wielkie śródlądowe morze z łańcuchem wysp, które jeszcze bardziej oddzieliło wschód od zachodu, a następujące po sobie trzęsienia ziemi, powodzie i erupcje wulkanów dokończyły dzieła zniszczenia barbarzyńskich plemion, zapoczątkowanego przez ich plemienne wojny.

Tysiąc lat po tym mniejszym kataklizmie zachodni świat stał się dziką krainą dżungli, jezior i rwących rzek. Wśród porośniętych lasem wzgórz na północnym zachodzie bytują koczownicze stada małpoludów nie znających mowy ani umiejętności rozniecania ognia czy używania narzędzi. To potomkowie Atlantydów, którzy stoczyli się na powrót w chaos zezwierzęcenia, z jakiego ich przodkowie z takim trudem podźwignęli się przed wiekami. Na południowym zachodzie żyją rozproszone szczepy zdegenerowanych, zamieszkujących w jaskiniach dzikusów, porozumiewających się prymitywną mową, którzy nadal zwa się Piktami, lecz miano to stało się już tylko synonimem słowa „człowiek” - którym to pojęciem odróżniali się od dzikich bestii, z którymi współzawodniczyli o żywność i miejsce do życia. Ta nazwa jest jedynym ogniwem łączącym ich z przodkami. Ani ci nędzni Piktowie, ani zmałpiali Atlantydzi nie mieli żadnego kontaktu z innymi narodami czy szczepami.

Daleko na wschodzie Lemuryjczycy, niemal stoczywszy się do poziomu zwierząt w okrutnej niewoli, wznieśli powstanie i pokonali swoich panów. Teraz są dzikusami bytującymi na ruinach obcej cywilizacji. Niedobitki pokonanego przez nich ludu, które uszły wściekłości swych niewolników, ruszyły na zachód. Najechały na to tajemnicze, przedludzkie królestwo

południa i zdobyły je, ustanawiając własną kulturę, nieco zmienioną w wyniku kontaktu ze starszą rasą. To nowe królestwo nazwano Stygła i wygląda na to, że niektórzy jej dawni mieszkańcy zdołali tam przetrwać, a nawet byli darzeni czcią, choć rasa jako taka została starta z powierzchni ziemi.

Tu i ówdzie małe grupki dzikusów wykazują oznaki powolnego rozwoju cywilizacyjnego, jednak są one nieliczne i trudne do określenia. Jednak na północy plemiona rosną w siłę. Ten lud zwie się Hyboryjczykami albo Hyborami; ich bogiem był Bor - legenda głosiła, że był to jakiś wielki wódz żyjący jeszcze wcześniej niż król, który przyprowadził ich na północ w dniach Wielkiego Kataklyzmu, pamiętanego już tylko w ludowych bajaniach.

Hyboryjczycy opanowali północne ziemie i zaczęli powoli napierać na południe. Jak dotąd nie napotkali żadnych innych ras - toczą wojny jedynie między sobą. Piętnaście stuleci w północnych kramach zmieniło ich w roślą, płowowłosą i szarooką, a przy tym krzepką i wojowniczą rasę, już wtedy wykazującą dobrze wykształcone zdolności artystyczne. Żyją jeszcze głównie z łowów, ale ich południowe szczepy już od kilku wieków hodują bydło. Tylko jeden wypadek przerwał ich dotychczasową całkowitą izolację od innych narodów - wędrowiec powracający z dalekiej północy przyniósł wieść, że uważane za bezludne lodowe pustkowia są zamieszkane przez liczne plemię małpołudów, wywodzących się, jak przysięgał, od małp wypartych przez przodków Hyboryjczyków z bardziej nadających się do zamieszkania ziem. Wędrowiec namawiał, aby wysłać zbrojny oddział za Koło Podbiegunowe i wyciąć w pień te bestie, które - przysięgał - przekształcały się w prawdziwych ludzi. Wyśmiano go, zaledwie niewielka gromadka żądnych przygód, młodych wojowników podążyła z nim na Północ, żaden z nich nie wrócił.

Jednak szczepy hyboryjskie parły na południe i w miarę wzrostu ich liczebności ten ruch przybierał na sile. Następne stulecie było wiekiem wędrowek i podbojów. Po kartach historii przepływał nieustannie

zmieniający się kalejdoskop plemion i szczepów.

Spójrzmy na świat pięćset lat później. Szczepy płowowłosych Hyboryjczyków przesunęły się na południe i na zachód, podbijając i niszcząc wiele małych, nieznanych narodów. Wchłonawszy krew podbitych ludów, potomkowie pierwszych migracji zaczynają już wykazywać odmienne cechy genetyczne, zaś na nich gwałtownie napierają kolejne fale plemion o czystej krwi, spychające ich przed sobą jak miotła, z grubsza zmiatająca śmiecie, co prowadzi do jeszcze gruntowniejszego przemieszania się cech.

Jak dotychczas zdobywcy nie zetknęli się z żadną ze starszych ras. Na południowym wschodzie potomkowie Zhemri, zasileni nową krwią w wyniku wchłonięcia jakiegoś nieznanego plemienia, starają się wskrzesić choćby cień dawnej świetności swej prastarej cywilizacji. Na zachodzie zmałpiali Atlantydzi rozpoczynają długą wspinaczkę po drabinie ewolucji. Dla nich cykl rozwoju zamknął się; już dawno zapomnieli o tym, że niegdyś byli ludźmi, nieświadomi dawnego stanu rzeczy rozpoczynają nowy marsz bez pomocy i obciążeń, jakimi są wspomnienia. Na południe od nich Piktowie pozostają dzikusami, zdając się wbrew prawom natury nie rozwijać ani nie cofać w rozwoju. Daleko na południu drzemie tajemnicze, starożytne królestwo - Stygia. Na jej wschodnich granicach bytują koczownicze plemiona prymitywnych nomadów, już wtedy znanych jako Synowie Shemu.

Obok Piktów, w rozległej dolinie Zingg, pod osłoną wielkich gór, bezimienny szczep dzikusów uznawany za pokrewny Shemitom wytworzył zaawansowaną kulturę rolniczą.

Jeszcze jeden czynnik dodał impetu hyboryjskiej migracji. Pewne plemię odkryło sposób wznoszenia kamiennych budowli i niebawem powstało pierwsze królestwo Hyboryjczyków - prymitywne i barbarzyńskie królestwo Hyperborei, któremu początek dała toporna forteca z gładów, wzniesiona dla obrony przed wrogiem. Plemię to szybko porzuciło swoje

namioty z końskich skór na rzecz domów z kamienia, zbudowanych niezdarnie, lecz solidnie. Tak zabezpieczeni rośli w sile. Historia świata zna niewiele bardziej brzemiennej wydarzeń niż powstanie tego prymitywnego, wojowniczego państwa, którego lud nagle porzucił koczowniczy tryb życia i jał wznosić domostwa z nieociosanych gładów, otoczone cyklopowymi murami - a dokonała tego rasa, która dopiero co wyszła z epoki kamienia gładzonego i przez przypadek odkryła najprostsze zasady sztuki budowlanej.

Powstanie królestwa Hyperborei dało impuls do migracji wielu innym plemionom, bowiem pokonane w wojnie lub nie chcące stać się lennikami swoich zamieszkałych w zamkach pobratymców, liczne klany ruszyły w długą wędrówkę, wiodącą przez niemal pół świata. A zamieszkujące północne ziemie plemiona zaczęły już być niepokojone przez jasnowłosych, olbrzymich dzikusów, niewiele bardziej zaawansowanych w rozwoju niż małpoludy.

Historia następnego tysiąclecia to saga o narodzinach potęgi Hyboryjczyków, których wojownicze plemiona zapanowały nad całym Zachodem. Wtedy powstały pierwsze, prymitywne królestwa. Płowowłosi najeźdźcy starli się z Piktami, spychając ich na jałowe ziemie zachodnie. Na północnym zachodzie potomkowie Atlantydwów, mozolnie przeobrażający się z małp w prymitywnych dzikusów, jeszcze nie spotkali się z Hyboryjczykami. Na Dalekim Wschodzie Lemuryjczycy rozwijają swoją własną, dziwną cywilizację. Na południu Hyboryjczycy stworzyli królestwo Koth, graniczące z pasterską krainą zwaną Ziemią Shemu, a dzicy z tych krain, częściowo dzięki zetknięciu się z najeźdźcami, a częściowo w wyniku kontaktów z nękającą ich od wieków Stygią, poczynają stopniowo odchodzić od barbarzyństwa. Jasnowłosi dzikusy z północy tak urosli w liczbę i siłę, że północne plemiona Hyboryjczyków przesuwają się na południe, spychając przed sobą klany pobratymców. Jeden z północnych szczepów podbija starożytne królestwo Hyperborei, ale dawna nazwa kraju

pozostaje nie zmieniona. Na południowy wschód od Hyperborei z królestwa Zhemri powstaje państwo zwane Zamorą, zaś na południowym zachodzie Piktowie najeżdżają żyzną dolinę Zingg i pokonawszy jej mieszkańców osiadają wśród nich. Powstała w ten sposób rasa zostaje później podbita przez plemię Hyboryjczyków i wchłonawszy ich, daje początek królestwu Zingary.

Pięćset lat później granice państw są już ściśle określone. Na Zachodzie dominującymi państwami są królestwa hyboryjskie - Akwilonia, Nemedia, Brythunia, Hyperborea, Koth, Ophir, Argos, Koryntia i Królestwa Kresowe. Na wschód od nich leży Zamora, zaś na południowy zachód Zmgara; ich mieszkańcy, choć mają podobny kolor skóry i egzotyczne obyczaje, nie są ze sobą spokrewnieni. Daleko na południu drzemie Stygia, wprowadzie nietknięta przez najeźdźców, lecz lud Shemu zrzucił już jej jarzmo, zamieniając je na nieco mniej uciążliwą zależność od Koth. Smągłoskórzy panowie zostali odepchnięci za wielką rzekę zwaną Styks, Nil lub Nilus, która bierze początek wśród ziem tajemniczego południa, by skręcić niemal pod kątem prostym i toczyć wody przez żyzne pastwiska Shemu, a w końcu wpaść do wielkiego oceanu. Na północ od Akwilonii najbardziej wysuniętego na zachód królestwa hyboryjskiego - leży Cymeria. Jej dzicy mieszkańcy, niepokonani przez najeźdźców, są potomkami Atlantydwów, lecz dzięki kontaktom z hyboryjską cywilizacją rozwijają się teraz znacznie szybciej niż ich odwieczni wrogowie - Piktowie, zamieszkujący pierwotne puszcze na zachód od Akwilonii.

Po upływie następnych pięciu stuleci Hyboryjczycy stworzyli tak wysoce zaawansowaną cywilizację, że zetknięcie się z nią umożliwia wydzwignięcie się z otchłani barbarzyństwa dzikim plemionom, które weszły z nią w kontakt. Najpotężniejszym królestwem jest Akwilonia, lecz i inne rywalizują z nią co do świetności i potęgi. Coraz trudniej znaleźć Hyboryjczyka czystej krwi; najbliższym pokrewieństwem ze starą rasą mogą się poszczycić mieszkańcy Gunderlandii - północnej prowincji

akwilońskiej. Jednak dopływ obcej krwi nie osłabił Hyboryjczyków - w świecie zachodnim są dominującą siłą, chociaż mieszkańcy pustkowi nieustannie rosną w siłę.

Na północy złotowłosi, niebieskoocy barbarzyńcy, potomkowie jasnowłosych dzikusów wyparli Hyboryjczyków ze únieýnych krain, jedynie królestwa Hyperborei opiera się jeszcze ich naporowi. Ich kraj zwie się Nordheimem, zaú jego mieszkańcy dzieúia się na rudowúłosych Vanirów z Vanaheimu oraz ýóútowúłosych Żsirów z Asgardu.

I oto na kartach historii znów pojawiają się Lemuryjczycy - tym razem jako Hyrkańcy. Przez całe stulecia parli uparcie na zachód, by teraz dotrzeć na południowe wybrzeże wielkiego, śródlądowego Morza Vilavet i utworzyć na jego południowym krańcu królestwo Turanu. Między tym śródlądowym morzem a wschodnimi granicami miejscowych królestw rozciągają się szerokie stepy, a bardziej na południu - pustynie. Mieszkańcy tamtych stron, nie pochodzący od Hyrkańczyków, to rozproszone plemiona pasterzy; o ich północnym odłamie niewiele wiemy, natomiast południowy wywodzi się z tubylczych Shemitów o niewielkiej domieszce krwi hyboryjskiej pochodzącej od migrujących plemion. Pod koniec tego okresu inne klany hyrkańskie prą na zachód i okrążywszy północny kraniec morza ścierają się z najdalej wysuniętymi na wschód przyczółkami Hyperborejczyków.

Spójrzymy pobieżnie na ludy tej ery.

Dominujący w świecie Hyboryjczycy nie są już jednolicie płowowłosi i szaroocy. Zmieszali się z innymi rasami. Pośród mieszkańców Koth znajdujemy silnie zaznaczone cechy shemickie, a nawet stygijskie - do pewnego stopnia podobnie jest w Argos, gdzie jednak silniej uwidacznia się domieszka krwi zingarańskiej. Brythuńcy ze wschodu pożenili się z ciemnoskórymi Zamorankami, a lud południowej Akwilonii przemieszał się ze smagłymi Zingaranami do tego stopnia, że czarne włosy i brązowe oczy są najczęstszą cechą mieszkańca Poitain - najdalej na południe wysuniętej

akwilońskiej prowincji. Starożytne królestwo Hyperboret leży wprawdzie na krańcu cywilizowanego świata, ale w żyłach i jego obywatele płynie wiele obcej krwi za sprawą cudzoziemskich kobiet sprowadzanych tu jako niewolnice z Hyrkanii, Asgardu i Zamory. Jedynie w Gunderlandii można znaleźć nie skażoną obcymi domieszkami krew hyboryjską, a to dlatego, że tamtejszy lud nie trzyma niewolników, jednak barbarzyńcy zachowali czystość swej rasy, Cymeryjczycy są wysocy i potężnie zbudowani, o czarnych włosach i niebieskich lub szarych oczach. Mieszkańcy Nordheimu są podobnej budowy, lecz o białej skórze, niebieskich oczach i złotych lub rudych włosach. Piktowie są tacy sami jak zawsze niscy, ciemnoskórzy, o czarnych oczach i włosach. Hyrkańczycy są zazwyczaj ciemnowłosi, szczupli i wysocy, choć spotyka się wśród nich osobników o krępej budowie ciała i skośnych oczach, w wyniku domieszki krwi dziwnego, inteligentnego, choć niewielkiego wzrostem ludu zamieszkującego w górach na wschód od Vilayet, który wchłonęli w swoim pochodzie na zachód. Shemici są najczęściej średniego wzrostu, lecz ponieważ w ich żyłach płynie sporo stygijskiej krwi, można wśród nich napotkać olbrzyma o szerokich barach i potężnej budowie; zwykle mają ciemne oczy, haczykowate nosy i kruczoczarne włosy. Stygijczycy są śniadzi, wysocy, proporcjonalnie zbudowani, o wyrazistych rysach twarzy; a przynajmniej tacy są przedstawiciele klasy panującej. Klasy niższe stanowią mieszaninę najrozmaitszych ras - stygijskiej, shemickiej, a nawet hyboryjskiej. Na południe od Stygli leżą rozległe królestwa czarnoskórych Amazonek, Kuszytów i Atlajów - oraz wielonarodowe imperium Zimbabwe.

Między Akwilonią a piktyjskimi puszcami leżą Kresy Bossońskie; jego mieszkańcy są potomkami tubylczej rasy wchłoniętej przez szczerp Hyboryjczyków w pierwszych wiekach hyboryjskiej migracji. Ten lud nigdy w pełni nie poddał się wpływom najeźdźców i został przez nich zepchnięty na skraj cywilizowanego świata. Bossończycy są ludźmi średniego wzrostu i średniej budowy ciała; oczy mają szare lub piwne. Żyją głównie z rolnictwa,

a mieszkają w dużych, solidnie obwarowanych wioskach; są poddanymi króla Akwilonii. Ich kraj rozciąga się od Cymerii na północy po Zingarę na południowym zachodzie, stanowiąc przedmurze dla Akwilonii, chroniące ją zarówno przed Cymeryjczykami, jak i Piktami.

Bossończycy są nieustępliwi w boju, zaś w ciągu wielu wieków nieustannych wojen z barbarzyńcami z zachodu i północy opanowali sztukę walki w takim stopniu, że ich obronnego szyku niemal nie sposób przełamać frontalnym atakiem.

Pięćset lat później cywilizacja hyboryjska została zmieciona z powierzchni ziemi. Szczególny charakter tego upadku polegał na tym, że nie był on skutkiem wewnętrznego rozkładu, lecz rosnącą siłą barbarzyńskich narodów i Hyrkańczyków. Rządy Hyboryjczyków zakończyły się w chwili, gdy ich prężna kultura znajdowała się w pełni rozkwitu.

Przyczyną tego upadku, chociaż nie bezpośrednią, była chciwość władców Akwilonii. Chcąc rozszerzyć swoje imperium, toczyli oni wojny z sąsiadami. Zingara, Argos i Ophir zostały całkowicie zaanektowane, razem z zachodnimi miastami Shemu, którego wschodnie prowincje właśnie rzuciły jarzmo Koth. Samo Koth, wraz z Koryntią i shemickimi plemionami zamieszkującymi na wschodzie, było zmuszone płacić Akwilonii daninę i wspomagać ją w wojnach. Między Akwilonią a Hyperboreą istniał zadawniony spór i armie tej ostatniej wyruszyły na spotkanie rywala z zachodu. Równiny Królestwa Kresowego stały się sceną wielkiej i zacieklej bitwy, w której jeźdźcy z północy zostali sromotnie pobici i wycofali się w swoje śnieżne pustkowia, gdzie nie ścigali ich zwycięscy Akwilończycy. Nemedia, która przez wieki skutecznie opierała się zachodnim królestwom, teraz zawiązała sojusz z Brythunią i Zamorą oraz - w tajemnicy - z Koth, w celu zniszczenia potęgi powstającego imperium. Jednak zanim ich armie zdołały połączyć się w bitwie, na wschodzie pojawił się nowy przeciwnik, gdy Hyrkańczycy zadali pierwszy

zdecydowany cios zachodniemu światu. Wspierani przez awanturników ze wschodnich wybrzeży Vilayet, turańscy jeźdźcy zalali Zamorę, zniszczyli wschodnią Koryntię i na równinach Brythunii napotkali Akwilończyków, którzy ich pobili i zmusili do bezładnej ucieczki na wschód, jednak sojusz został zerwany i w przyszłych wojnach Nemedii zajmowała postawę obronną, czasami będąc wspieraną przez Brythunię i Hyperboreę oraz - jak zawsze skrycie przez Koth. Klęska Hyrkańczyków ukazała narodom prawdziwą siłę zachodniego królestwa, którego świetne armie wspierali najemnicy, w wielu wypadkach wywodzący się z Zingarańczyków czy barbarzyńskich Piktów lub Shemitów. Zamora została ponownie odebrana Hyrkańczykom, lecz jej lud szybko stwierdził, że była to tylko zamiana władcy ze wschodu na władcę z zachodu. Żołnierze akwilońscy stacjonowali tam nie tylko po to, by chronić spustoszony kraj, ale by trzymać go w zależności. Hyrkańczycy nie zniechęcili się; jeszcze trzykrotnie przekraczali granice Zamory i wkraczali na ziemię Shemu, za każdym razem odpierani przez Akwilończyków, chociaż liczebność turańskich armii wciąż rosła, gdy ze wschodu nadjeżdżały hordy zakutych w stal jeźdźców, zahaczając o najdalej na południe wysunięte brzegi śródładowego morza.

Jednak to na zachodzie powstawała siła, której przeznaczeniem było zrzucić z tronów władców Akwilonii. Na północy, wzdłuż granic Cymerii toczyły się nieustanne potyczki między jej czarnowłosymi wojownikami a mieszkańcami Nordheimu; Żsirowie w przerwach między wojnami z Vanirami napadali na Hyperboreę i przesuwali jej granicę coraz dalej, zdobywając miasto za miastem. Cymeryjczycy walczyli zarówno z Piktami, jak i z Bossończykami, a parę razy napadali samą Akwilonię, lecz te wojny bardziej przypominały zbójckie wyprawy niż najazdy.

Jednak Piktowie zdumiewająco rośli w siłę i stawali się coraz liczniejsi. Dziwne zrządenie losu sprawiło, że w znacznej części wysiłki jednego człowieka, w dodatku obcego, przyczyniły się do tego, że obrali drogę, która

miała ich zaprowadzić do utworzenia własnego imperium. Tym człowiekiem był Arus, kapłan z Nemedii, urodzony reformator. Nie wiadomo, co zwróciło jego uwagę na Piktów, jednak historia podaje, że zdecydował się udać w ostępy zachodnich puszczy, aby nawracać prymitywnych pogan na kult dobrego boga Mitry. Nie zniechęciły go ponure opowieści o tym, co przytrafiało się tam kupcom i podróżnikom, a kaprys losu sprawił, iż trafił między ludzi, których szukał, samotny i bez broni, i nic został natychmiast przebity dzidą.

Piktowie korzystali na kontaktach z cywilizacją hyboryjską, lecz zawsze gwałtownie się im opierali. Trzeba powiedzieć, że nauczyli się prymitywnej obróbki miedzi i cyny, których ubogie złoża znajdowały się w ich kraju, ponadto w poszukiwaniu tego drugiego metalu urządzali zbrojne wyprawy w góry Zingary lub wymieniali go na skóry, fiszbiny, kły morsów i inne rzeczy, jakie dzikusy mogą mieć na handel. Już nie mieszkali w jaskiniach i szałasach, lecz wznosili namioty ze skór oraz toporne chaty, podpatrzone u Bossończyków. Nadal żyli głównie z myślistwa, ponieważ ich puszcze roiły się od wszelkiego rodzaju zwierzyny, a rzeki i strumienie od ryb, lecz nauczyli się też uprawiać zboże, co robili rzadko, woląc kraść je sąsiadom - Bossończykom i Zingarańczykom. Byli podzieleni na klany, zwykle zwaśnione ze sobą, zaś ich obrzędy były krwawe i całkowicie niepojęte dla cywilizowanego człowieka, jakim był Arus z Nemedii. Nie mieli bezpośrednich kontaktów z Hyboryjczykami, ponieważ oddzielali ich od nich Bossończycy. Jednak Arusowi udało się wprowadzić ich na drogę rozwoju, a dalszy bieg wypadków dowiódł, że nie pomylił się w swych przewidywaniach - chociaż w sposób, jakiego wcale się nie spodziewał.

Arus miał szczęście natrafić na wodza imieniem Gorm, o więcej niż przeciętnej inteligencji. Fenomenowi Gorma nie można wytłumaczyć, tak samo jak Dzyngis Chana, Otomana, Atylli czy innych takich osobników, którzy, urodzeni w nieurodzajnych krainach, wśród nieokrzesanych barbarzyńców, posiadali jednak instynkt kierujący ich ku podbojom i

budowaniu imperiów. Utykającą bossońszczyzną kapłan wyjaśnił swoje zamiary wodzowi, który, choć niezmiernie zdumiony, nie zarzął go i pozwolił mu pozostać - fakt bez precedensu w historii Piktów. Nauczywszy się języka Arus postanowił zająć się wykorzeniem najbardziej nieprzyjemnych piktyjskich zwyczajów - takich jak ofiary z ludzi, krwawa zemsta i palenie żywcem jeńców. Długo molestował Gorma, który okazał się cierpliwym, choć trudnym do przekonania słuchaczem. Oczami wyobraźni można odtworzyć tę scenę: czarnowłosy wódz, w swoich tygrysiach futrach i naszyjniku z ludzkich zębów, przykucnięty na polepie lepianki, słuchający uważnie przemowy kapłana, który zapewne siedział na rzeźbionym, nakrytym skórą kawale mahoni, wstawionym specjalnie dla niego. Odziany w jedwabne szaty nemedyjskiego kapłana mówca gestykulował szczupłymi, białymi rękami, objaśniając wieczyste prawa i obowiązki stanowiące wiarę Mitry. Niewątpliwie z odrazą pokazywał rzędy czaszek zdobiące ściany chaty i nalegał, by Gorm wybaczał swoim wrogom zamiast wykorzystywać w taki sposób ich zbiegłe szczątki. Arus był ostatecznym produktem niezwykle subtelnej rasy, wygładzonej przez wieki cywilizacji, Gorm miał za sobą dziedzictwo stu tysięcy lat prymitywnej egzystencji - jego skradający się krok był chodem tygrysa, w szponiastych rękach tkwiła siła goryla, a w oczach palił się płomień, jaki płonie w lamparcich ślepiach.

Arus był człowiekiem praktycznym. Odwołał się do chęci osiągnięcia materialnych korzyści, przedstawiał wodzowi siłę i wspaniałość hyboryjskich królestw jako przykład potęgi Mitry, którego nauka i dzieła wyniosły je na szczyt. Mówił o miastach, żyznych równinach, marmurowych budowlach i żelaznych rydwanach, wysadzanych klejnotami wieżach i jeźdźcach jadących do boju w swych lśniących zbrojach. Zaś Gorm, z nieomylnym instynktem barbarzyńcy, puszczał mimo uszu jego słowa dotyczące bogów i ich nauk, całą uwagę skupiając na tak żywo opisywanych sprawach materialnych. Tam, w tej lepiance mającej polepę

miast podłogi, odziany w jedwabie kapłan na kłodzie mahoniu i ciemnoskóry wódz w tygrysiach skórach stworzyli podwaliny przyszłego imperium.

Jak już powiedziałem, Arus był człowiekiem praktycznym. Żył wśród Piktów i stwierdził, że inteligentny człowiek może wiele pomóc ludziom, nawet jeśli ci ludzie ubierają się w tygrysie skóry i noszą naszyjniki z ludzkich zębów. Jak wszyscy kapłani Mitry znał się na wielu rzeczach. Odkrył, że w górach kraju Piktów znajdowały się bogate złoża rudy żelaza i nauczył tubylców wydobywać je, wytapiać i wyrabiać z niego różne narzędzia - jak sądził, wyłącznie do celów rolniczych. Przeprowadził różne reformy, lecz najważniejszym jego dziełem było to, że zaszczepił Gormowi żądzę poznania cywilizowanych ziem, nauczył Piktów obróbki metalu i stworzył pomost między nimi a cywilizowanym światem. Na żądanie wodza poprowadził jego i kilku jego wojowników przez równiny Bossonii, gdzie zapracowani wieśniacy spoglądali na nich ze zdumieniem, do kwitnących królestw Zachodu.

Arus niewątpliwie uważał, że udaje mu się całe rzesze nawracać na jego wiarę, bowiem Piktowie słuchali go i jakoś nie porąbali go swoimi miedzianymi toporkami. Jednak Pikt jest z natury niezbyt skłonny do poważnego traktowania nauk kładących mu wybaczać wrogom i zejść z wojennej ścieżki na drogę cnoty. Mówiłem już, że ta rasa jest pozbawiona artyzmu, w jej naturze leży gwałt i przemoc. Kiedy kapłan mówił o wspaniałościach cywilizowanych krajów, ciemnoskórzy słuchacze nie myśleli o ideałach jego religii, lecz o łupach, jakie nieświadomie opisywał, opowiadając o bogatych miastach i kwitnących kramach. Kiedy mówił, jak Mirra pomógł niektórym władcom zwyciężyć wrogów, nie zwracali uwagi na cudy Mitry, lecz skupiali ją na opisach bitew, konnych rycerzy oraz manewrów łuczników i oszczepników. Wysłuchiwali go z niezgłębionym wyrazem twarzy i szli swoją drogą bez żadnych komentarzy, z pochlebającą mu uwagą chłonąc rady dotyczące obróbki żelaza i tym podobnych sztuk.

Przed jego przybyciem kradli stalowy oręż i zbroje Bossończykom lub Zingaranom albo wykuwali swoje prymitywne uzbrojenie z miedzi czy brązu. Teraz otworzył się przed nimi nowy świat i cały ich kraj rozbrzmiewał echem kowalskich młotów. Po opanowaniu tej nowej umiejętności Gorm zaczął zdobywać przewagę nad innymi klanami, po części w drodze wojen, a częściowo dzięki zręczności i zdolnościom dyplomatycznym, którymi przewyższył wszystkich innych barbarzyńców.

Piktowie mogli teraz swobodnie poruszać się po Akwilonii, skąd powracali z nowymi wiadomościami dotyczącymi wykuwania pancerzy, i wyrabiania mieczy. Co więcej, zaciągali się jako najemnicy w szeregi akwilońskiej armii, ku niewypowiedzianemu oburzeniu krzepkich Bossończyków. Królowie Akwilonii rozważali możliwość napuszczenia Piktów na Cymeryjczyków i być może pozbycia się w ten sposób zagrożenia z obu stron, jednak byli zbyt zajęci agresywną polityką na południu i na wschodzie, aby poświęcić więcej uwagi słabo poznanym ziemiom na zachodzie, z których przybywało coraz więcej i więcej wojowników, aby zaciągnąć się w szeregi armii.

Wojownicy ci po zakończeniu służby wracali w swe dzikie ostępy ze znajomością nowoczesnych metod prowadzenia wojny i pogardą dla cywilizacji wywołaną bliższym z nią kontaktem. Wśród wzgórz zaczęły bić bębny, na szczytach zapłonęły ognie, a kowale dzikusów w tysiącu kuźni wykuwali stalowy oręż. Dzięki intrygom i napadom, zbyt licznym i skomplikowanym, aby je opisywać, Gorm został wodzem wszystkich klanów - nieomal królem, którego Piktowie nie mieli od tysięcy lat. Czekał długo, był już w wieku więcej niż średnim. Jednak teraz ruszył ku granicy, nie po to, aby handlować, lecz by zdobywać.

Arus zbyt późno zrozumiał swój błąd: nie zgłębił duszy poganina i jego dzikiej natury. Jego elokwencja w najmniejszym stopniu nie poruszyła sumień dzikusów. Zamiast tygryskich skór Gorm nosił teraz posrebrzany pancerz, lecz pod nim był taki sam - prymitywny barbarzyńca, nie

rozumiejący teologii czy filozofii, instynktownie łakący jedynie krwi i łupów.

Piktowie runęli na granice Bossonii niosąc ogień i miecz, a nie byli odziani w tygrysie skóry i uzbrojeni w miedziane toporki jak wprzód, lecz mieli łuskowate kolczugi i oręż z ostrej stali. Co do Arusa, to rozplatał mu czaszkę pijany Pikt, gdy kapłan próbował jeszcze naprawić to, co nieświadomie uczynił. Gorm nie był pozbawiony uczucia wdzięczności: kazał osadzić czaszkę mordercy na grobowcu kapłana. I chyba jednym z najbardziej ponurych żartów w dziejach świata był fakt, że w taki barbarzyński sposób zostały ozdobione głazy kryjące ciało Arusa - człowieka, dla którego przemoc i krwawa zemsta były czymś odrażającym.

Jednak nowy oręż i zbroje nie wystarczyły, aby zwyciężyć, Przez długie lata umocnienia i zaciekła odwaga Bossończyków powstrzymywały nieprzyjaciół, a w razie potrzeby król Akwilonii wysyłał swe oddziały na pomoc. W tym czasie Hyrkańcy najechali kraj i zostali odparci, a Zamora została przyłączona do imperium.

Później niespodziewana zdrada przełamała linię bossońskiej obrony. Przed opisaniem tego wydarzenia należy przyjrzeć się bliżej akwilońskiemu imperium. Akwilonia zawsze była zasobnym państwem, a dzięki podbojom zdobyła niewypowiedziane bogactwa i dawne, proste i pełne trudów życie zastąpił blichtr przepychu. Ale ani władcy, ani lud nie byli jeszcze zniewieściami, choć ubierali się w jedwabie i złotogłowie, byli nadal żywotnym, odpornym narodem. Jednak dawną prostotę zastąpiła arogancja. Mniej możnych od siebie traktowali z rosnącą pogardą, nakładając coraz większe lenna na podbite kraje. Argos, Zingara, Ophir, Zamora i kraje Shemu traktowano jak podległe prowincje, co było szczególnie upokarzające dla dumnych Zingarańczyków, którzy często buntowali się mimo okrutnych represji.

Koth było praktycznie lennikiem, pozostając pod akwilońską „ochroną” przed Hyrkańczykami. Jednak najdalej na zachód wysunięta Nemedia nigdy

nie poddała się władzy imperium, chociaż jej sukcesy miały przeważnie charakter obronny i były osiągnane przy pomocy hyperborejskich armii. Jedynymi klęskami Akwilonii w tym czasie były: nieudana aneksja Nemedii oraz sromotna ucieczka przed Żsirami. Tak samo jak Hyrkańczycy okazali się niezdolni do powstrzymania szarży cićykiej kawalerii akwilońskiej, tak i Akwilończycy najeżdżający pokryte ńniegiem krainy nie byli w stanie sprostać w bezpośrednim starciu zażartym wojownikom z Północy. Jednak podboje Akwilonii sięgnęły aż po Nil, gdzie armia stygijska poniosła całkowitą klęskę, a król Stygli przysłał okup, aby zapobiec inwazji na swój kraj. Znaczna część Brythunii została zaanektowana w wyniku kolejnych wojen i przygotowywano się do ostatecznego podbicia odwiecznego rywala - Nemedii.

Oddziały akwilońskiej jazdy, znacznie wzmocnione liczebnie najemnikami, ruszyły na nieprzyjaciela i wydawało się, że to natarcie ostatecznie zniweczy resztki niezależności Nemedii. Jednak powstały spory między Akwilończykami a pomagającymi im Bossończykami.

Nieuniknionym następstwem imperialnej ekspansji były arogancja i brak tolerancji panujące wśród Akwilończyków. Natrzęsali się z prostodusznych, niewykształconych Bossończyków i powstały między nimi tarcia - Akwilończycy gardzili Bossończykami, których to drażniło. Akwilończycy otwarcie uważali się za ich panów i traktowali ich jak podbity naród, nakładając wygórowane podatki i zmuszając do udziału w wojnach, których celem była ekspansja terytorialna, z czego Bossończycy nie mieli niemal żadnych korzyści. Niewielu ich pozostało w ojczyźnie, by strzec granicy i słysząc, że Piktowie pustoszą ich ziemie, całe regimenty Bossończyków wycofały się z nemedijskiej kampanii i pomaszerowały ku zachodniej granicy, gdzie w wielkiej bitwie pokonały ciemnoskórych najeżdżców.

Dezercja ta była bezpośrednim powodem klęski Akwilonii w wojnie z Nemedią i ściągnęła na Bossończyków okrutny gniew władców imperium - jak zwykle nietolerancyjnych i krótkowzrocznych. Akwilońskie regimenty

potajemnie podeszły do granic stepów, bossońscy wodzowie zostali zaproszeni na wielką naradę i pod pozorem wyprawy na Piktów w nie podejrzewających niczego wioskach rozlokowano oddziały dzikich shemickich żołnierzy. Bezbronni wodzowie zostali wyrżnięci, Shemici zaatakowali zaskoczonych gospodarzy niosąc śmierć i pożogę, a na kraj runęły oddziały imperialnej jazdy. Stepy zostały spustoszone od północy do południa i armie akwilońskie pomaszerowały z powrotem, pozostawiając za sobą spustoszony i zniszczony kraj.

A wtedy na Bossonię uderzyli Piktowie. Nie był to zwykły napad, lecz zmasowany atak wszystkich klanów, dowodzonych przez wodzów, którzy służyli w akwilońskiej armii, zaplanowany i kierowany przez Gorma teraz już starca, lecz o wciąż niewygasłych ambicjach. Tym razem nie napotkali na swej drodze wiosek otoczonych częstokołami i obsadzonych przez krzepkich łuczników, którzy mogliby powstrzymać ich pochód do czasu nadejścia oddziałów imperium. Resztki Bossończyków zostały starte z powierzchni ziemi i żądni krwi barbarzyńcy runęli na Akwilonię, grabiąc i paląc, zanim legiony walczące z Nemedyczykami zdążyły pomaszerować na zachód. Zingara skorzystała ze sposobności by zrzucić jarzmo, a za jej przykładem poszły Koryntia i Shem. Całe regimenty najemników i wasali buntowały się i maszerowały z powrotem do swoich krajów, plądrując i paląc po drodze. Piktowie niepowstrzymanie parli na wschód, ścierając w proch jeden oddział jazdy za drugim. Bez bossońskich łuczników Akwilończycy nie byli w stanie oprzeć się straszliwemu gradowi strzał barbarzyńców. Wezwano legiony ze wszystkich prowincji imperium, aby odeprzeć atak, a z głębi puszczy wylaniała się jedna horda dzikusów za drugą. I wśród tego zamętu Cymeryjczycy zeszedli ze swych wzgórz, dopełniając dzieła zniszczenia. Splądrowali miasta, zniszczyli kraj i powrócili z łupem w góry, lecz Piktowie pozostali na ziemi, którą zdobyli. Imperium akwilońskie pograżyło się w morzu ognia i krwi.

Wtedy ze wschodu znów nadciągnęli Hyrkańczycy. Wycofanie się

imperialnych legionów z Zamory było dla nich zachętą. Zamora stała się ich łatwym łupem i hyrkański król uczynił jej największe miasto swoją stolicą. Tej inwazji dokonali Hyrkańczycy ze starożytnego królestwa Turanu znad brzegów śródziemnego morza, lecz inni, bardziej dzicy, zaatakowali z północy. Oddziały odzianych w stal jeźdźców okrążyły północny kraniec morza, przebyły lodowe pustkowia, wkroczyły na stepy, pędząc przed sobą tubylców i runęły na zachodnie królestwa. Ci nowi przybysze początkowo nie byli sojusznikami Turańczyków, lecz potykali się z nimi tak samo, jak z Hyborianami, ci wojownicy ze wschodu swarzyli się i walczyli, aż wszyscy zjednoczyli się pod jednym wielkim wodzem, który przybył aż znad brzegu wielkiego wschodniego oceanu. Nie napotykając na swej drodze akwilońskich armii, byli niezwyciężeni. Ogarnęli i podbili Brythunię, zniszczyli południową Hyperboreę oraz Koryntię. Wpadli na wzgórza Cymerii, gnając przed sobą czarnowłosych barbarzyńców, lecz w górach, gdzie konnica była mniej skuteczna, Cymeryjczycy stawili im czoła i po całym dniu krwawych walk tylko bezładna ucieczka uratowała Hyrkańczyków przed całkowitym zniszczeniem.

W czasie tych wydarzeń królestwa Shemu podbiły dawnego okupanta, Koth i zostały pokonane przez Stygię, którą próbowały najechać. Nim jednak Stygijczycy zdążyli rozprawić się z Koth, zostali napadnięci przez Hyrkańczyków, którzy okazali się twardszymi panami niż Hyboryjczycy. W tym czasie Piktowie stali się niekwestionowanymi władcami Akwilonii, praktycznie ścierając dawnych mieszkańców z powierzchni ziemi. Przekroczyli granice Zingary i tysiące Zingaran umknęło przed rzezią do Argos, zdając się na łaskę nadciągających ze wschodu Hyrkańczyków, którzy osadzili ich w Zamorze jako swych poddanych. Uciekali pozostawiając za sobą Argos spowite dymem pożarów i oparami krwi, towarzyszącymi piktyjskiemu pochodowi. Zdobywcy napadli na Ophir i starli się z napierającymi na zachód Hyrkańczykami. Ci ostatni po zdobyciu Shemu zwyciężyli nad Nilem stygijską armię i władali imperium rozciągającym się

daleko na południe aż po czarne królestwo Amazonii, którego lud tysiącami brali w niewolę i osadzali wśród Shemitów. Możliwe, że zdołaliby dokończyć podboju Stygli i włączyć ją do swego imperium, gdyby nie gwałtowne ataki Piktów na ich zachodnie rubieże.

Nemedia, nie pokonana przez Hyboryczyków, chwiała się pod naporem jeźdźców ze wschodu i dzikusów z zachodu, gdy na jej ziemiach pojawiło się plemię przybyłych z okrytych śniegiem krain Żsirów, którzy zostali zatrudnieni jako najemnicy i okazali się tak dzielnymi wojownikami, że nie tylko odparli Hyrkańczyków, ale powstrzymali też napór Piktów.

Obraz świata w owym czasie przedstawiał się następująco: rozległe imperium Piktów, dzikich, nieokrzesanych i barbarzyńskich, rozpościerające się od wybrzeży Vanaheimu na północy po najdalej wysunięte na południe wybrzeża Zingary. Na wschodzie obejmowało całą Akwilonię oprócz Gunderlandii - prowincji leżącej najdalej na północ, która, jako odrębne królestwo leżące wśród gór, przetrwała upadek Akwilonii i nadal zachowywała swoją niepodległość. Imperium piktyjskie obejmowało również Argos, Ophir, zachodnią część Koth i zachodnie ziemie Shemu. Naprzeciw tego barbarzyńskiego państwa leżało imperium Hyrkańczyków, którego północne krańce stanowiła poszarpana linia granicy z Hyperboreą, a południowe - pustynne ziemie Shemu. Imperium to obejmowało Zamorę, Brythunię, Królestwo Kresowe, Koryntię, większość Koth oraz wschodnie krańce Shemu. Granice Cymerii pozostały nienaruszone: ani Piktowie, ani Hyrkańczycy nie zdołali podporządkować sobie tych walecznych barbarzyńców. Nemedia, wspierana przez najemników z Asgardu, opiera się wszelkim najazdom. Nordheim na północy, a dalej Cymeria i Nemedia oddzielają dwie rasy zdobywców, lecz na południu Koth stało się polem bitwy, na którym toczy się nieustanna walka Piktów z Hyrkańczykami. Czasem wojownicy ze wschodu całkowicie wypierają barbarzyńców z tego królestwa, potem równiny i miasta znów znajdują się w rękach najeźdźców z zachodu. Daleko na południu

osłabionej hyrkańskim najazdem Stygii zaczynają zagrażać wielkie czarne królestwa. Zaś na dalekiej północy trwa nieustanny ferment - północne szczepy toczą nie kończące się wojny z Cymeryjczykami i zagrażają granicom Hyperborei.

Gorm został zabity przez Hialmara, wodza Żstrów w Nemedii. Był już bardzo stary, liczył sobie niemal sto lat. W ciągu siedemdziesięciu pięciu lat, jakie upłynęły od chwili, kiedy to po raz pierwszy usłyszał z ust Arusa opowieść o imperiach - okres długi jak na życie człowieka, lecz mgnienie w dziejach narodów - z nieokrzesanych dzikich plemion stworzył potężne państwo i zniszczył cywilizację. On, który urodził się w lepiance z gliny i chrustu, na starość zasiadał na złotych tronach i ogryzał wołowe udźce podawane mu na złotych półmiskach przez nagie niewolnice będące córkami królów. Zwycięstwa i zgromadzone bogactwa nie zmieniły Pikt, z ruin zniszczonej cywilizacji nie powstała, niczym feniks, nowa kultura. Smagłe dłonie, które druzgotały artystyczne dzieła zwyciężonych, nigdy nie próbowały ich kopiować. Chociaż zasiadał we wspaniałych ruinach zniszczonych pałaców i odziewał się w jedwabie podbitych książąt, Pikt pozostał wiecznym barbarzyńcą: dzikim, pierwotnym stworzeniem, zainteresowanym jedynie podstawowymi czynnościami życiowymi, o takich samych jak dawniej instynktach, wiodących go jedynie do wojny i grabieży, wśród których nie było miejsca na sztukę i postęp. Inaczej było z Żsirami, którzy osiedli w Nemedii. Ci szybko przyswoili sobie wiele ze zwyczajów swoich cywilizowanych sprzymierzeńców, przystosowując je jednak do swej niezwykle prężnej i żywotnej kultury.

Przez krótki czas Piktowie i Hyrkańczycy powarkiwali na siebie nad ruinami świata, który podbili. Później przyszła epoka lodowcowa i rozpoczęła się wielka migracja z Północy. Przed przesuwającymi się na południe lodowcami szły północne plemiona, wypierając klany krewniaków. Żsirowie starli z powierzchni ziemi starożytne królestwo Hyperborei, by zetrzeć się na jego gruzach z Hyrkańczykami. Nemedia stała

się już nordyckim państwem rządzonym przez potomków najemników z Asgardu. Spychani wzbierającymi falami migracji północy, Cymeryjczycy wyruszyli na szlak i nie mogła im się oprzeć żadna armia ni miasto. Przeszli przez Gunderlandię całkowicie ją niszcząc i pomaszerowali przez ziemie dawnej Akwilonii, wyrąbując sobie drogę przez szeregi Piktów. Pobili Nordyko-Nemedyjczyków i złupili kilka ich miast, lecz nic zatrzymali się. Zwyciężywszy hyrkańską armię na granicy Brythunii, parli dalej, na wschód.

Za nimi ciągnęły hordy Żsirów oraz Vanirów i piktyjskie imperium zachwiało się pod ich ciosami. Nemedia została pokonana, a na pół cywilizowani Żsirowie uciekli przed swoimi dzikimi pobratymcami, pozostawiając jej miasta puste i zrujnowane. Ci umykający Nordycy, którzy przyjęli nazwę dawnych mieszkańców tego kraju, i których od tej pory określa się mianem Nemedyjczyków, przybyli do prastarego Koth, wygnali z niego zarówno Piktów, jak i Hyrkańczyków, po czym pomogli ludowi Shemu zrzucić hyrkańskie jarzmo. W całym zachodnim úwiecie Piktowie i Hyrkańczycy ustępowali pola tej młodej, energicznej rasie. Grupa Żsirów przepędziła jeźdźców ze wschodu z Brythunii i osiedliła się tam, przyjmując tę nazwę swojej nowej ojczyzny. Nordycy, którzy podbili Hyperboreę, tak zaciekle uderzyli na jej wschodnich nieprzyjaciół, że ciemnoskórzy potomkowie Lemuryjczyków wycofali się w stepy, bezlitośnie spychani z powrotem ku Vilayet.

Tymczasem podążający na południe Cymeryjczycy zniszczyli starożytne hyrkańskie królestwo Turanu i osiedli na południowo-zachodnich brzegach śródładowego morza. Potęga wschodnich najeźdźców została złamana. W obliczu atakujących Nordheimczyków i Cymeryjczyków zrównali z ziemią wszystkie swoje miasta, wyrznęli wszystkich jeńców, którzy nie mogli podołać trudom długiego marszu, a potem, gnając przed sobą tysiące niewolników, odjechali z powrotem na tajemniczy wschód, omijając północne krańce morza, aby zniknąć z kart dziejów zachodniego świata aż

do chwili, gdy znowu nadciągnęli - tysiące lat później - jako Hunowie, Mongołowie, Tatarzy i Turcy. W tym pochodzie towarzyszyły im tysiące Zamoran i Zingaran, którzy osiedli razem daleko na wschodzie, utworzyli mieszaną rasę i wiele wieków później powrócili jako Cyganie.

W tym samym czasie przez południowe wybrzeże kraju Piktów przemaszerowało plemię Vanirów, którzy złupili starożytną Zingarę i przybyli do Stygii, która, uciskana przez rządy okrutnych arystokratów, słała się pod naporem czarnych królestw z południa. Rudowłosi Vanirowie wznieśli wielkie powstanie niewolników, obalili rządy arystokratów i sami je objęli. Podporządkowali sobie najbliższe czarne królestwa i stworzyli rozległe, południowe imperium, które nazwali Egiptem. Wcześni faraonowie chętnie się, iż są potomkami tych rudowłosych zdobywców.

Zachodni świat był teraz zdominowany przez barbarzyńców z Północy. Piktowie nadal utrzymywali Akwilonię i część Zingary oraz zachodnie wybrzeże kontynentu, Jednakże na wschodzie aż po Vilayet i od koła podbiegunowego po ziemie Shemu jedynymi mieszkańcami były wędrowne plemiona Nordheimczyków, wyjąwszy tylko Cymeryjczyków, którzy osiedli w dawnym królestwie Turanu. Nigdzie nie było żadnych miast, jedynie w Stygli i ziemiach Shemu, fale najeżdżających te kraje Piktów, Hyrkańczyków, Cymeryjczyków i Nordyków obróciły je w ruinę, a dominujący niegdyś Hyboryjczycy zniknęli, pozostawiając za ledwie nieco swej krwi w żyłach zdobywców. Tylko kilka nazw ziem, plemion i miast pozostało w języku barbarzyńców, przekazywane z pokolenia na pokolenie wraz z coraz bardziej zniekształcającymi prawdę legendami i podaniami, a cała hyboryjska historia pogrążyła się we mgle mitów i fantazji. Tak w języku Cyganów pozostały nazwy Zingara i Zamora; Zsirowie, którzy opanowali Nemedię, byli zwani Nemedyczykami i znaleźli się później na kartach historii Irlandii, natomiast Nordowie, którzy osiedli w Brythunii, byli znani pod imieniem Brythuńczyków, Brytów lub Brytyjczyków.

W owych czasach nie istniało nic takiego jak zjednoczone imperium Nordyckie. Jak zwykle, każde plemię miało swego wodza czy króla, a wszystkie zażarcie walczyły ze sobą. Nie wiadomo, jak potoczyłyby się ich dalsze dzieje, gdyż następne straszliwe trzęsienia ziemi pograżyły cały ten świat z powrotem w chaosie, z którego wyłoniły się znane nam dziś lądy. Wielkie kawały zachodniego wybrzeża pochłonęło morze; Vanaheim i zachodnia część Asgardu - będące od przeszło stu lat niezamieszkanym i skutym lodem pustkowiem - zniknęły w odmętach. Ocean obmył wzgórza zachodniej Cymerii i utworzył Morze Północne; góry te zmieniły się w wyspy znane później jako Anglia, Szkocja i Irlandia, zaś tam, gdzie przedtem znajdowały się piktyjskie puszcze i bossońskie stepy, przetaczały się fale. Na północy powstało Morze Bałtyckie, przecinając Asgard na półwyspy znane później jako Norwegia, Szwecja i Dania, zaś daleko na południu kontynent stygijski został oderwany od reszty świata wzdłuż linii tworzonej przez Nil w jego dolnym biegu. Nad Argos, zachodnią częścią Koth i zachodnimi połaciami Shemu przelewały się modre fale morza, później nazwanego Śródziemnym. Jednak mimo iż gdzie indziej ląd zapadał się w fale, rozległe połacie zachodniej Stygli wynurzyły się z toni, tworząc całą zachodnią połowę afrykańskiego kontynentu.

Ruchy skorupy ziemskiej wypiętrzyły wielkie łańcuchy górskie w środkowej części północnego kontynentu. Całe plemiona nordyckie zniknęły z powierzchni ziemi, a pozostałe wycofały się na wschód. Zmiany ominęły obszar wysychającego wolno śródlądowego morza i tam, na jego zachodnich brzegach, plemiona nordyckie osiadły jako lud pasterzy, pozostając w lepszych lub gorszych stosunkach z Cymeryjczykami i stopniowo stapiając się z nimi. Na zachodzie resztki Piktów, ponownie sprowadzone przez kataklizm do poziomu dzikusów z epoki kamienia łupanego, zaczęły z nieprawdopodobną energią właściwą tej rasie znów zagarniać nowe połacie lądu, aż wreszcie, całe wieki później, zostały powstrzymane przez migrujących na zachód Cymeryjczyków i Nordyków.

Nastąpiło to w tak długi czas po rozpadzie kontynentu, że wspomnienia o dawnych imperiach zachowały się jedynie w legendach.

Dzieje tej migracji leżą w polu zainteresowań współczesnych historyków, więc nie będziemy się tu nią zajmować. Jej powodem był wzrost populacji zamieszkującej stepy na zachód od śródładowego morza - które później, już o wiele mniejsze, nazywano Morzem Kaspijskim - w takim stopniu, że migracja stała się ekonomiczną koniecznością. Plemiona ruszyły na południe, na północ i na zachód, do ziem znanych dziś jako Indie, Azja Mniejsza oraz Europa Środkowa i Zachodnia.

Przybyli do tych krain jako Aryjczycy. Jednak między tymi pierwotnymi Aryjczykami istniały pewne różnice; niektóre zauważamy i dziś, zaś inne zostały dawno zapomniane. Na przykład jasnowłosi Achajowie, Galowie i Brytowie byli potomkami czystej krwi Żsirów. Nemedycy z irlandzkich legend byli Żstrami z Nemedii. Dunowie byli potomkami czystej krwi Vanirów; Goci - przodkowie innych plemion skandynawskich i germańskich, włącznie z Anglo-Sasami - to potomkowie rasy będącej konglomeratem Vanirów, Żsirów i Cymeryjczyków. Galowie, przodkowie Irlandczyków i północnych Szkotów, wywodzili się w prostej linii od Cymeryjczyków. Plemiona walijskie (Cymrowie - jak sami o sobie mówili) w Brytanii były mieszańc, nordycko-cymeryjską rasą, osiadłą na wyspach przed Brytami, co dało początek legendzie o galijskim pierwszeństwie. Tej samej krwi byli Cymbrowie, którzy walczyli z Rzymem oraz Gimerowie z Asyrii i Grecy, tak samo jak hebrajscy Gomerowie. Inne klany Cymeryjczyków wyruszyły na wschód od wysychającego śródładowego morza i po kilku wiekach, wmieszane z Hyrkańczykami, wróciły na zachód jako Scytowie. Właściwi przodkowie Galów nadali nazwę dzisiejszemu Krymowi.

Starożytni Sumeryjczycy nie mieli kontaktu z zachodnią cywilizacją. Stanowili mieszańc hyrkańskiej i shemickiej krwi, powstałą z tych, których zdobywcy nie pognali na wschód podczas niechlubnego odwrotu. Wiele

shemickich plemion uniknęło niewoli, a czystej krwi Shemici lub Shemici z domieszką krwi hyboryjskiej albo nordyckiej stali się przodkami Arabów, Żydów i innych Semitów. Kananejczycy wywodzą się od Kuszytów osiedlonych przez hyrkańskich władców wśród shemickich plemion, taką typową rasą byli Elamici. Przysadziści, krępi Etruskowie - przodkowie Rzymian - byli potomkami ludu powstałego z plemion stygijskich, hyrkańskich oraz piktyjskich, który pierwotnie zamieszkiwał Koth. Hyrkańczycy wycofujący się na wschodnie brzegi kontynentu przekształcili się w plemiona znane później jako Tatarzy, Hunowie, Mongołowie i Turcy.

Rodowód innych narodów współczesnego świata można prześledzić podobnie; w niemal każdym wypadku ich historia sięga dalej w przeszłość, niż się powszechnie uważa - w mrok zapomnianej ery hyboryjskiej...

L. SPRAGUE DE CAMP, LIN CARTER

SPOTKANIE W KRUPCIE

Największy bohater czasów hyboryjskich nie był Hyboryjczykiem, lecz barbarzyńcą. O Conanie z, Cymerii powstały dziesiątki legend. Z tamtych odległych czasów cywilizacji hyboryjskiej i atlantydzkiej przetrwało (we fragmentach) tylko kilka, na połę zresztą baśniowych, opowieści. Jedna z nich, „Kroniki Nemedyskie”, zawiera większość znanych informacji o życiu Conana. Ustęp dotyczący Conana zaczyna się następująco:

„Wiedz, Książę, że pomiędzy zatopieniem wspaniałych miast Atlantydy, a epoką panowania ludów aryjskich, rozciąga się era, w której istniało wiele świetnych królestw. Nemedia, Ophir, Brythunia, Hyperborea i Zamora słynęły ze swoich ciemnowłosych kobiet i zamków nawiedzanych przez boga-pająka, Zingara zaś ze swego rycerstwa. Znane były: Koth, graniczący z. pasterskimi regionami Shemu, Stygia ze swymi strzeżonymi przez cienie grobowcami, Hyrkania, której jeźdźcy stroili się w stal, złoto i jedwabie. Ale najdumniejszym królestwem ówczesnego świata była Akwilonia. To tutaj przybył z mieczem w ręku czarnowłosy, o posepnym wejrzeniu, Cymeryjczyk Conan - złodziej, porywacz i zabójca. Jego napady melancholii stały się legendą, podobnie jak wybuchy radości. Przybył do najświetniejszego z królestw Hyboryjskich, by swą obutą w sandał stopą zdeptać ozdobione klejnotami trony Ziemi.

Ród Conana wywodził się ze starożytnej Atlantydy, pochłoniętej przez, fale osiem tysięcy lat wcześniej. Przyszedł na świat w szczepie, który zamieszkiwał na północnym zachodzie Cymerii. Jego dziad był członkiem jednego z, południowych plemion; uciekł od swoich, by uniknąć krwawej zemsty i po długich wędrówkach znalazł schronienie wśród ludzi z Północy. Sam Conan urodził się na polu bitwy,

podczas walki pomiędzy jego plemieniem a hordą najeźdźców - Vanirów.

Nie wiadomo, kiedy młody Cymeryjczyk zetknął się po raz pierwszy z cywilizacją, ale jego sława jako zapaśnika przy obozowych ogniskach zaczęła rosnąć, nim jeszcze ujrzał śnieg po raz piętnasty. W owym roku plemiona cymeryjskie zapomniały o waśniach i połączyły swe siły, by odeprzeć najazd Gunderów, którzy przeszli akwilońską granicą, zbudowali fort w Venarium i rozpoczęli kolonizację południowych części Cymerii. Conan należał do pijanej krwi bandy, która wyjąwszy stoczyła się pewnego dnia północnych wzgórz, przetamala ogniem i głazem częstokroć i odrzuciła Akwilończyków powrotem poza granicę.”

Podczas plądrowania Venarium, ciągle jeszcze osiągając pełnię swego rozwoju, Conan mierzył ponad metr osiemdziesiąt i ważył 80 kilogramów. Był czujny i zwinny jak urodzony mieszkaniec lasu, miał żelazną odporność górali, herkulesową posturę po ojcu – kowalu i biegle posługiwał się zarówno nożem, jak i toporem czy mieczem.

Po złupieniu akwilońskiego fortu Conan na jakiś czas wraca do swego plemienia. Miotany sprzecznymi dążeniami, charakterystycznymi dla swego wieku, a spotęgowanymi przez czasy, w których przyszedł mu żyć, spędza kilka miesięcy w bandzie Żsirów na bezowocnych wypadach przeciwko Vaniorom i Hyperborejczykom. Kampania ta kończy się dla szesnastoletniego Conana niewolr, w którym to stanie nie zawiera on jednak długo pozostać...

1. CZERWONE ŚLEPIA

Od dwóch dni wilki szły przez las jego śladem i teraz znów go dogoniły. Oglądając się przez ramię, młodzieniec dostrzegł je włochate, szare cienie kłusowały bezgłośnie wśród czarnych pni, a w zapadającym mroku ich ślepia płonęły jak rozżarzone węgle. Wiedział, że tym razem już nie zdoła odeprzeć ataku.

Grube pnie wiekowych drzew wznosiły się wokół, jak milczący żołnierze zakłętej armii, ograniczając widok. Północne stoki wzgórz pokrywały poszarpane, białe płaty śniegu, lecz bulgot tysięcy strumyków zapowiadał rychłe ustąpienie mrozu i nadejście wiosny. Nawet w środku lata był to mroczny, ponury świat, a teraz w słabnącym ze zbliżaniem się zimy, przyćmionym światłem pochmurnego nieba, wyglądał jeszcze bardziej niegościnnie.

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

Zdawało mu się, że na południu olbrzymia siła z łatwością przyniesie mu bogactwo i sławę wśród wychowanych w mieście słabeuszy. Skierował się więc ku północnym granicom Brythunii, by szukać swego szczęścia, a prócz

wystrzępionej, poszarzałej tuniki i kawałka łańcucha nie miał nic.

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

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

Teraz wilki znów go doganiały.

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

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

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

2. DRZWI W SKALE

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

Schyliwszy się, macał dookoła siebie w ciemności, szukając na chropowatej, kamiennej podłodze czegoś, czym mógłby odeprzeć wyjąca horde. Na zewnątrz słychać było dreptanie łap po świeżym śniegu, skrobanie pazurów o kamień i ciężkie dyszenie zziębniętych, tak jak i on, wilków. Wygłodniałe, żadne krwi zwierzęta skomlały, czując jego zapach, lecz żadne nie próbowało dostać się do środka. I to wydawało się bardzo dziwne.

Ciemności, panujące w niewielkiej, skalnej komnacie rozpraszało tylko słabe, światło wpadające przez otwór wejściowy. Nierówną podłogę pokrywały śmieci naniesione tu w ciągu długich lat przez wiatr, ptaki i zwierzęta - zeschnięte liście, igliwie, suche gałązki, nieco rozspanych drobnych kości, kamyków i okruchów skały. Nie znalazł niczego, co niosłoby posłużyć za bron.

Prostując się na całą wysokość swej mierzającej już blisko dwa metry postaci, młodzian zaczął badać ściany wyciągniętą ręką. Wkrótce znalazł przejście wiodące gdzieś dalej w smolisty mrok. Macając krawędzie otworu, stwierdził, że ma on regularny kształt i odkrył ślady dłuta na kamiennej framudze, układające się w tajemnicze znaki jakiegoś nieznanego pisma.

Niezanego przynajmniej młodemu barbarzyńcy z północy, który nie umiał ani czytać, ani pisać i wręcz pogardzał takimi umiejętnościami, uważając je za objaw zniewieściałości.

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

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

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

Dalsze badania prowadził z większą ostrożnością. Wyciągając ręce natrafił na inny, większy przedmiot, w którym niebawem rozpoznał wojenny rydwan. Szprychy przegniły i koła załamały się, tak że wóz leżał na podłodze wśród fragmentów podwozia i kawałków obręczy. Błądzące palce Conana dotknęły zimnego metalu - najwidoczniej zardzewiałego, żelaznego okucia rydwanu. To nasunęło mu pomysł. Odwrócił się i wymacując sobie drogę powrócił do przedsionka. Zebrał garść suszu i kilka skalnych odłamków. Ponownie wszedł do komnaty i ułożywszy małą kupkę z chrustu i liści uderzył żelazem o kamień. Po kilku nieudanych próbach z kolejnego kamienia trysnęły jasne iskry. Za chwilę w komnacie płonęło

małe ognisko podsycane resztkami połamanego krzesła i drewnianymi kawałkami rydwanu. Teraz mógł odpocząć po straszliwym wyścigu i ogrzać zdrętwiałe członki. Żwawo trzaskające płomienie powstrzymają wciąż kręcące się przed wejściem wilki, które, chociaż zwykle niechętnie rezygnują ze zdobyczy, nie próbowały wtargnąć do ciemnej jaskini. Ciepły, żółty blask ognia tańczył po ścianach z topornie ociosanego kamienia. Conan rozejrzał się wokół. Pomieszczenie miało kształt prostokąta i było znacznie większe, niż pierwotnie przypuszczał. Wyniosły strop ginał w głębokim cieniu i zasłonach pajęczyn. Pod ścianami stało kilka krzesel i parę kufców ze strojami i bronią, których otwarte wieka ukazywały zakurzoną zawartość. W wielkiej, kamiennej komnacie roztaczała się woń śmierci i stęchlizny.

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

3. POSTAĆ NA TRONIE

Krew zastygła młodzieńcowi w żyłach i włosy zjeżyły mu się na głowie, ale wziął się w garść. Odsyłając w duchu wszystkie przesady do diabła, podszedł na sztywnych nogach do tronu, by przyrzeć się z bliska zmarłemu. Tron - solidny blok szklatego ciemnego kamienia, ociosanego z grubsza na kształt fotela - stał na niskim postumencie. Olbrzym musiał umrzeć siedząc na nim albo został tam posadzony po śmierci. Jeżeli nosił kiedyś jakąś odzież, to już dawno zbutwiała i rozsypała się w proch. Mosiężne zapinki i resztki zbroi nadal leżały u jego stóp. Szyję otaczał naszyjnik z nieoszlifowanych bryłek szlachetnego kruszcu, a na szponiastych dłoniach, ściskających poręcze tronu, błyszczały złote pierścienie. Zwieńczony rogami hełm z brązu, pokryty teraz zieloną warstwą tłustej śniedzi, chronił wyschniętą czaszkę budzącej grozę postaci. Mimo żelaznych nerwów Conan z trudem zmusił się, by spojrzeć w tę zniszczoną przez czas twarz. Zapadnięte oczy trupa zostawiły tylko dwie czarne jamy, a łuszcząca się skóra wyschniętych warg obnażała pożółkłe, wyszczerzone w ponurym uśmiechu zęby.

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

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

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

Stanął z dala od tronu, tnąc i dźgając powietrze ostrą stalą, oswajając się z dotykiem zniszczonej przez czas rękojeści. W zadymionym pomieszczeniu rozlegał się jedynie świst rozcinanego powietrza, a migoczące światło ogniska odbijało się skrzącymi promieniami od powierzchni ostrza, rzucając małe, złote błyski na kamienne ściany. Z taką bronią nie obawiał się nawet armii wojowników!

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

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

4. KIEDY ZMARLI POWSTAJĄ

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

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

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

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

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

5. POJEDYNEK Z MUMIĄ

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

Conan odskoczył i wymierzył potężne uderzenie w głowę monstrum. Mumia znów uchyliła się i ponownie młody barbarzyńca z trudem wywinął się z uścisku. W końcu silny cios trafił w hełm przeciwnika, odcinając jeden z wieńczących go rogów. Następny - i hełm z brzękiem potoczył się po podłodze w kąt komnaty. Kolejne uderzenie spadło na wyschniętą, ohydną czaszkę. Ostrze utkwilo na moment w kości i to prawie zgubiło Conana - czarne pazury sięgnęły jego szyi, rozdzierając skórę, gdy gwałtownie wyrwał wbitą broń.

Jeszcze raz trafił mumię w żebra i znów ostrze zakleszczyło się w kręgach, I tym razem udało mu się je wyszarpnąć. Wydawało się, że nic nie jest w stanie zatrzymać napastnika. Nie sposób przecież zranić trupa! Szkielet chwiał się coraz bardziej, ale ciągle nacierał, nie znając zmęczenia ani słabości, chociaż rany, jakie odniósł, powaliłyby tuzin krzepkich wojowników.

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

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

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

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

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

Conan instynktownie z całej siły kopnął obiema nogami w skurczony brzuch trupa, wyrzucając go w powietrze. Z głośnym trzaskiem olbrzym upadł - prosto w ognisko. Cymeryjczyk chwycił odciętą rękę, wciąż ściskającą jego kostkę, oderwał ją, skoczył na nogi i cisnął kończynę w ślad za resztą zwłok. Pochylił się, porwał upuszczony w czasie upadku miecz i rzucił się w kierunku ogniska - by stwierdzić, że bitwa zakończona.

Wysuszone przez niezliczone stulecia kości płonęły gwałtownie jak suchy chrust. Nadnaturalne życie jeszcze nie opuściło trupa - wyprostował się z wysiłkiem i wtedy płomienie ogarnęły cały jego szkielet, przeskakując z kości na kość, zmieniając go w żywą pochodnię. Już prawie udało mu się

wygramolić z ognia, gdy nagle okaleczona noga ugięła się pod nim i olbrzym runął z powrotem w ognisko. Płonące ramię uniosło się i opadło jak ułamana gałąź, czaszka potoczyła się między węgle i po kilku chwilach ogień pochłonął mumię zupełnie, pozostawiając jedynie kilka rozżarzonych węgielków i garstkę popiołu.

6. MIECZ CONANA

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

Śmiertelnie utrudzony, zastanawiał się nad spędzeniem nocy w krypcie. Na zewnątrz czekały na niego wilki i mróz, a nawet instynktowne wyczucie kierunku nie uchroni go przed zbłądzeniem na obcej ziemi w bezgwiezdną noc. Po krótkim namyśle zdecydował się. Wypełniona dymem komnata śmierdziała już nie tylko stęchlizną, ale także dziwnym, budzącym odrazę odorem spalonego ciała. Pusty tron zdawał się spoglądać szyderczo na młodego Cymeryjczyka, który wciąż miał to niesamowite wrażenie czyjejś obecności, jakie odniósł, gdy po raz pierwszy wszedł do grobowca. Na myśl o noclegu w tym nawiedzonym miejscu czuł lodowate palce strachu pełzające po plecach.

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

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

ROBERT E. HOWARD

WIEŻA SŁONIA

Ze zdobytym mieczem u boku Conan podąża wciąż na południe, przez dzikie góry, oddzielające wschodnie kraje hyperborejskie od stepów Turanu, aż w końcu dociera do Arenjun, słynnego zamorańskiego, „Miasta Złodziei”. Tam, nieobyty z cywilizacją i z natury niechętnie odnoszący się do prawa barbarzyńca osiąga, a raczej wywalcza sobie, pozycję zawodowego złodzieja w społeczeństwie, w którym kradzież jest sztuką i tytułem do chwały. Ze względu na młody wiek i brak doświadczenia Cymeryjczyk z początku nie odnosi większych sukcesów w nowym zawodzie.

1.

Pochodnie rzucały przyćmiony blask na wąskie uliczki Maul, gdzie złodzieje z całego Wschodu hulali do białego dnia. W Maul mogli szaleć i hałasować do woli, bo uczciwi ludzie unikali tej dzielnicy, a nocne stráže, sownie opłacane splamionymi krwią pieniędzmi, nie wtrącały się do ich zabaw. Krętymi ulicami bez trotuarów, pokrytymi stertami odpadków, pełnymi błotnistych kałuż, przetaczał się zgiełkliwy, pijany tłum. Z mrocznych zaułków dobiegały przenikliwe śmiechy kobiet, odgłosy szarpaniny, czasem brzęk stali. Przez szeroko otwarte okna i drzwi wydostawało się światło świec, dolatywał kwaśny odór wina i spoconych ciał, łomot kufli i pięści tłukących o toporne stoły oraz zapierające dech w piersiach strzępy sprośnych piosenek.

W jednej z takich rozbrzmiewających gwarem spelunek, pod niską, okopconą powałą zebrali się obwiesie wszelkiej maści: drobni łotrzykowie, przebiegli porywacze, złodzieje o zręcznych palcach i chełpliwi awanturnicy ze swymi krzykliwie odzianymi dziewczkami o piskliwych głosach. Wśród rzezimieszków przeważali tubylcy - ciemnoskórzy, czarnoocy Zamoranie, noszący sztylety u pasa i zdradę w sercu, lecz nie brakło tu też zbójców z pół tuzina odległych krain. Był małomówny, groźny olbrzym - hyperborejski renegat z szablą o szerokiej klindze u boku - w Maul broń noszono otwarcie. Był shemicki fałszerz z haczykowatym nosem i kędzierzawą kruczoczną brodą. Bezwstydna dziewczka z Brythunii siedziała na kolanach brązowowłosego Gundera - najemnika i włóczęgi, dezertera z jakiejś pobitej armii. Tłusty rubaszny łotr, którego sprośne żarty wywoływały śmiech zebranych, był zawodowym porywaczem, przybyłym z odległego Koth, by pokazać Zamoranom, jak się kradnie kobiety. Nie zdawał sobie sprawy, że tubylcy rodzili się, wiedząc o tym więcej, niż on nauczył się przez całe życie.

Właśnie przerwał opisywanie wdzięków dziewczyny, którą zamierzał porwać i zanurzył swój opasły pysk w ogromnym kuflu pianistego piwa. Pociągnął z niego tęgi łyk i zdmuchując pianę z wydętych warg powiedział:

- Na Bela, boga wszystkich złodziei, pokażę im, jak się kradnie dziewczki! Jeszcze przed świtem przewiozę ją przez granicę Zamory, a tam będzie czekała karawana, by ją odebrać. Książę Ophiru obiecał mi trzysta sztuk srebra za młodą, gładką Brythunkę szlachetnego rodu. Przez kilka tygodni wędrowałem jako żebrak po nadgranicznych miastach, szukając odpowiedniej kobiety. Znalazłem naprawdę piękną sztukę!

Wysłał obleśny całus w powietrze.

- Znam w Shemie takich, którzy nie zamieniliby jej nawet na tajemnicę Wieży Słonia! - powiedział, wracając do swego piwa. Ktoś pociągnął go za rękaw i tłusty obwieś odwrócił głowę, marszcząc się groźnie. Zobaczył stojącego obok wysokiego, silnie zbudowanego młodzieńca. Przybysz wyróżniał się wśród zgromadzonej w speluncie gawiedzi, jak szary wilk wśród stada nędznych kundli. Tania tunika nie ukrywała potężnych mięśni, ciasno opinając szerokie bary i masywny tors właściciela. Pod spadającą na czoło strzechą czarnych, rozwichrzonych włosów niebieskie oczy spoglądały przenikliwie z opalonej na brąz twarz. Młodzieniec nosił u pasa długi miecz w wytartej skórzanej pochwie. Kothijczyk cofnął się bezwiednie - przybysz nie należał do żadnej ze znanych mu, cywilizowanych ras.

- Mówiłeś o Wieży Słonia - powiedział obcy po zamorańsku z silnym cudzoziemskim akcentem. - Wiele o niej słyszałem. Co to za tajemnica?

W zachowaniu młodzieńca Kothijczyk nie wyczuwał żadnej groźby, a wypite piwo i wyraźna aprobata słuchaczy dodały mu odwagi. Rozpierało go poczucie własnej ważności.

- Tajemnica Wieży Słonia? - wykrzyknął. - Ba, nawet dziecko wie, że zamieszkuje w niej kapłan Yara, który posiada olbrzymi kamień zwany Sercem Słonia, zapewniający mu magiczną moc!

Barbarzyńca przetrwał przez chwilę te informacje.

- Widziałem tę wieżę - powiedział w końcu. - Stoi w rozległym ogrodzie otoczonym wysokim murem. Nie widziałem żadnych strażników, a mur wydaje się nietrudny do przejścia. Dlaczego jeszcze nikt nie ukraść tego tajemniczego klejnotu?

Kothijczyk rozdziawił usta, zdziwiony prostodusznością pytającego, a później wybuchnął szyderczym śmiechem, do którego przyłączyli się wszyscy zebrani.

- Słuchajcie no tego poganina! - zagrzmiął. - On chciałby ukraść klejnot Yary! Słuchaj, chłopcze - rzekł, zwracając się do przybysza. - Sądzę, że jesteś barbarzyńcą z północy...

- Jestem Cymeryjczykiem - odparł młodzian niezbyt przyjacielskim tonem.

Ta odpowiedź i jej ton niewiele znaczyły dla Kothijczyka, który pochodził z królestwa leżącego daleko na południu, u granic Shemu i mało wiedział o ludach północy.

- Więc nastaw ucha i naucz się czegoś, chłopcze - powiedział, wskazując kuflem na zmieszanego młodzieńca. - Wiedz, że w Zamorze, a szczególnie w tym mieście, jest więcej zuchwałych złodziei niż gdziekolwiek na świecie, nawet w Koth. Gdyby zwykły śmiertelnik mógł ukraść klejnot, bądź pewien, że już dawno ktoś by go zwodził. Chciałbyś przejść przez mur, ale gdybyś to zrobił, natychmiast zapragnąłbyś wrócić z powrotem. Z pewnej istotnej przyczyny w ogrodach nie ma nocnych straży, to znaczy nie pilnują ich ludzie, ale w dolnej części wieży, w wartowni jest wielu zbrojnych. Nawet gdyby udało ci się ominąć pilnujące ogrodu zwierzęta, musiałbyś jeszcze przedrzeć się przez żołnierzy, ho klejnot znajduje się gdzieś w górnej części wliczy.

- Lecz gdyby ktoś zdołał przejść przez ogród - upierał się Cymeryjczyk - dlaczego nie miałby dostać się do wieży od góry, omijając w ten sposób strażę?

Kothijczyk ponownie rozdziawił usta zdziwienia.

- Słuchajcie no tylko! - krzyknął drwiąco. - Ten barbarzyńca to orzeł, który dofrunie do wysadzanej klejnotami krawędzi wieży, zaledwie pięćdziesiąt metrów nad ziemią a może mucha, która potrafi wspiąć się tam po okrągłej, gładziej niż polerowane szkło ścianie!

Zaambarasowany Cymeryjczyk spojrział gniewnie wokół, gdy słuchacze skwitowali ostatnią uwagę wybuchem szyderczego śmiechu. On nic widział w tym nic śmiesznego, a nie był jeszcze na tyle obyty z cywilizacją, by zrozumieć, że stał się przedmiotem drwin. Cywilizowani ludzie są z reguły bardziej nieuprzejmi niż, dzicy, ponieważ wiedzą, że mogą być niegrzeczni, nie przyplacając tego rozłupaną czaszką. Zmieszany i dotknięty młodzian niewątpliwie umknąłby chyłkiem, lecz Kothijczyk najwidoczniej postanowił dalej bawić się jego kosztem.

- No, no! - zakrzyknął. - Powiedz tym niedołączom, którzy byli złodziejami już w dniu twych narodzin, powiedz im, jak ty ukradłbyś klejnot!

- Zawsze jest jakiś sposób, jeżeli chęć idzie w parze z odwagą - odparł krótko rozdrażniony Cymeryjczyk.

Kothijczyk potraktował to jako osobistą zniewagę. Jego twarz poczerwieniała z gniewu.

- Co?! - ryknął. - Ośmielasz się nas pouczać i dawać do zrozumienia, że jesteśmy tchórzami? Zjeżdżaj stąd, zjeżdż mi z oczu!

To mówiąc gwałtownie popchnął Cymeryjczyka.

- Będiesz mnie wyśmiewał i popychał? - zgrzytnął zębami barbarzyńca i w nagłym porywie wściekłości wymierzył dręczycielowi silny policzek, powalając go na toporny stół. Piwo trysnęło z kutii, a rozjuszony Kothijczyk z rykiem chwycił za miecz.

- Pogański psie! - zagrzmiął. - Wyrwę ci za to serce! Błysnęła stal i zgromadzeni poczęli umykać pospiesznie pod ściany. Uciekający przewrócili jedyna świecę i spelunka pogrążyła się w ciemnościach przeszywanych przez trzask wywracanych ław, tupot nóg, wrzaski i

przekleństwa zderzających się ze sobą ludzi. Przeróżliwy krzyk zakończony jękiem agonii przeciął hałas jak nożem. Kiedy ponownie zapalono świece okazało się, że większość gości umknęła przez wybite okno i drzwi, a pozostali kulili się za rzędami beczulek z winem i pod stołami. Barbarzyńca zniknął, na środku sali został tylko Kothijczyk. Był martwy – Cymeryjczyk z niezawodnym wyczuciem zabił go w ciemnościach i zamieszaniu.

2.

Przyćmione światła i pijackie wrzaski pozostały daleko w tyle. Cymeryjczyk odrzucił rozdartą tunikę i szedł przez nocny mrok nago, jeśli nie liczyć przepaski na biodrach i rzemiennych sandałów. Szedł cicho, zwinny i groźny jak wielki kot, a żelazne mięśnie grały pod jego brązową od słońca skórą. Dotarł do części miasta zajmowanej przez świątynie. Nie zwracał na nie uwagi. Ze wszystkich stron przybytki niezliczonych, dziwnych bogów Zamory lśniły bielą marmurowych kolumn, złotem kopuł i srebrem wyniosłych arkad. Wiedział, że religia zamorańska, jak wszystko, co dotyczyło tego starożytnego, osiadłego tu od dawna ludu, była zawiła i zagubiła większość swej pierwotnej istoty w labiryncie formuł i nakazów. Pewnego razu przez długie godziny przysłuchiwał się dyskusji uczonych mężów teologów i filozofów aż wreszcie odszedł oszołomiony, święcie przekonany, że wszyscy oni są stuknięci. Jego religia była prosta i łatwa do zrozumienia. Krom, wódz bogów, zamieszkiwał szczyt ogromnej góry, z której zsyłał zniszczenie i śmierć. Nie miało sensu go wzywać, ponieważ był ponury, dziki nienawidził słabeuszy. Jednak obdarzał mężczyznę przy narodzinach odwagą, wolą i mocą zabijania wrogów, a w przekonaniu Cymeryjczyka nie należało więcej wymacać od żadnego boga.

Obute w sandały stopy barbarzyńcy stąpały cicho po bruku. Nic napotkał nocnych straży, nawet zuchwali złodzieje w Maul omijali dzielnice świątyń, gdzie tajemnicza śmierć spotykała usiłujących splądrować święte przybytki świętokradców. Wreszcie zobaczył przed sobą strzelającą w niebo Wieżę Słonia. Młodzieniec zadumał się przez chwilę nad tą dziwaczną nazwą. Nigdy nie widział słonia, ale mętnie wyobrażał sobie, że jest to olbrzymie zwierzę, mające ogon z przodu i z tyłu. Tyle powiedział mu shemicki włóczęga, przysięgając, że widział takie stwory tysiącami w Hyrkanii, ale

wszyscy wiedzą, jakimi łgarzami są Shemici. W każdym razie w Zamorze nie było słońi.

Lśniaca kolumna wieży wzbijała się w rozgwieżdżone niebo. W świetle dziennym błyszcząca wprost oślepiająco i ludzie, mrużąc oczy, mówili, że zbudowano ją ze szczerzego srebra. Smukła, idealnie walcowata, wznosiła się na pięćdziesiąt metrów w górę, a jej wysadzana klejnotami krawędź iskrzyła się w nikłym świetle gwiazd. U stóp wieży falowały egzotyczne drzewa i krzewy górującego nad miastem ogrodu otoczonego wysokimi murami zewnętrznym, biegnącym wokół, i wewnętrznym, oddzielającym wieżę i wyżej położone tarasy. Nigdzie nic dostrzegł światła. Wyglądało na to, że budowla jest zupełnie pozbawiona okien, przynajmniej w swojej górnej, nie zasłoniętej przez wysoki mur części. W zimnym blasku gwiazd jej wierzchołek jarzył się luną tysięcy migoczących kamieni.

Przed zewnętrznym murem rosły gęste krzaki. Cymeryjczyk podkraść się tam i stojąc przed przeszkodą, zmierzył ją spojrzeniem. Mur był wysoki, lecz podskoczywszy zdołałby dosięgnąć palcami krawędzi. Następnie z dziecinną łatwością mógłby podciągnąć się w górę i przeskoczyć na drugą stronę, a nie wątpił, że w ten sam sposób może pokonać mur wewnętrzny. Wahał się jednak, zastanawiając się nad nieznanymi niebezpieczeństwami oczekującymi go w ogrodach. Wiele słyszał o tajemnicach zachodnich królestw – Brythunii, Nemedii, Akwilonii i Koth, lecz ci należący do zupełnie innej rasy południowcy wydawali mu się jeszcze dziwniejsi i bardziej zagadkowi. Zamoranie byli niezwykle starym i, z tego co wiedział, hołdującym złu ludem.

Pomyślał o Yarze, arcykapłanie żyjącym samotnic w tej wysadzonej klejnotami wieży i na wspomnienie opowieści pijanego giermka dreszcz przebiegł po plecach barbarzyńcy. Dworzanin opowiadał, jak Yara śmiał się wrogo usposobionemu księciu w twarz, a potem uniósł płonący zimnym światłem kamień, z którego trysnęły oślepiające płomienie, otaczając nieszczęśnika. Księżę wrzasnął i upadł, a jego ciało zmieniło się w niewielką,

poczerniałą bryłkę, która zamieniła się z kolei w czarnego pająka biegnącego po komnacie, dopóki czarownik nie zmiażdżył go obcasem. Arcykapłan rzadko opuszczał swą magiczną wieżę; z reguły tylko po to, by rzucić zły czar na któregoś ze swych wrogów. Król Zamory lękał się go bardziej niż śmierci, a ponieważ na trzeźwo nie mógł znieść strachu, pił bez przerwy, niemal nigdy nie trzeźwiejąc. Yara był bardzo stary, ludzie mówili, że ma setki lat i dodawali, że dzięki swemu magicznemu kamieniowi, zwanemu Sercem Słonia, będzie żył wiecznie. O tym kamieniu nie wiedzano nic pewnego, a swoją nazwę otrzymał z tego powodu, że wieżę, w której był przechowywany przez arcykapłana, nazywano Wieżą Słonia.

Pograżony w tych rozmyślaniach Cymeryjczyk przywarł nagle do muru. Ktoś przechodził przez ogród, stąpając ciężkim, miarowym krokiem. Młodzieniec posłyszał szczęk żelaza. A jednak strażę strzegły ogrodu! Barbarzyńca nasłuchiwał, chcąc ponownie usłyszeć kroki strażnika - daremnie. Za ogrodzeniem zaległa głęboka cisza. W końcu ciekawość przemogła lęk. Młodzian podskoczył lekko, uchwycił krawędź muru ręką i jednym skokiem znalazł się na szczycie. Leżąc płasko na szerokim murze, spoglądał na rozległą przestrzeń po drugiej stronie. W pobliżu nie dostrzegł żadnych zarośli, chociaż w oddali dojrzał kilka starannie przyszczyżonych krzewów. W półmroku widział zieloną murawę; gdzieś szemrała fontanna.

Cymeryjczyk ostrożnie opuścił się do ogrodu i dobył miecza, czujnie rozglądając się wokół. Niczym nie osłonięty, stał przyczajony do skoku jak dzikie zwierzę. Cicho przemknął wzdłuż muru, starając się trzymać w cieniu, aż znalazł się w pobliżu krzewów, które zauważył ze szczytu ogrodzenia. Nisko pochylony, pobiegł do nich i prawie przewrócił się, zawadziwszy nogą o coś, co leżało na skraju zarośli. Rozglądając się szybko na boki, nie dostrzegł śladu wroga, więc pochylił się i popatrzył uważnie. Nawet w tym nikłym świetle rozpoznał posrebrzaną zbroję i grzebieniasty hełm zamorańskiej gwardii królewskiej, okrywające zabitego, silnie zbudowanego mężczyznę. Tarcza i włócznia leżały obok. Barbarzyńca

pobieżnie obejrzał trupa i stwierdziwszy, że gwardzista został uduszony, z niepokojem popatrzył wokół. Wiedział, że kroki tego strażnika słyszał uprzednio. Od tej chwili nie upłynęło wiele czasu, a jednak czyjeś ręce w ciemnościach bezszelestnie zabiły silnego mężczyznę.

Wyteżając wzrok, Cymeryjczyk mimo gęstego mroku dojrzał lekko poruszające się liście w zaroślach pod murem. Ściskając obnażony miecz, ruszył w tym kierunku. Choć nie robił przy tym więcej hałasu niż polująca pantera, jednak człowiek, do którego się skradał, usłyszał go. Młodzieniec zobaczył niewyraźny, krępy kształt przyczajony pod ścianą i poczuł ulgę, wadząc, że to człowiek. Ze zduszonym okrzykiem strachu nieznajomy odwrócił się błyskawicznie i zrobił ruch, jakby zamierzał rzucić się barbarzyńcy do gardła, lecz zatrzymał się, zauważywszy matowo lśniąco w świetle gwiazd ostrze. Przez krótką, pełną napięcia chwilę stali naprzeciw siebie w milczeniu.

- Nie jesteś żołnierzem - szepnął w końcu obcy. - Jesteś złodziejem jak ja.

- Kim jesteś? - spytał podejrzliwie Cymeryjczyk.

- Taurus z Nemedii.

Młodzieniec opuścił miecz.

- Słyszałem o tobie. Nazywają cię księciem złodziei.

Odpowiedział mu cichy śmiech. Taurus dorównywał młodemu barbarzyńcy wzrostem, lecz mimo potężnej tuszy poruszał się zwinnie i cicho na swych bosych stopach. Na ramieniu dźwigał zwój cienkiej, mocnej liny z zawiązanymi w regularnych odstępach węzłami. Jego błyszczące oczy spoglądały bystro na Cymeryjczyka.

- A ty kim jesteś? - spytał szeptem.

- Conan, Cymeryjczyk - odparł zapytany. - Przyszedłem tu, by spróbować ukraść klejnot Yary, ten, który ludzie nazywają Sercem Słonia.

Wielki brzuch złodzieja zatrzęsł się od tłumionego śmiechu, ale Conan nie wyczuł w nim drwiny.

- Na Bela, boga złodziei! - syknął Taurus. - Myślałem, że tylko ja mam tyle odwagi, by się na to porwać. Ci Zamoranie nazywają siebie złodziejami. Phi! Conanie, podoba mi się twój hart ducha. Nigdy nie wchodziłem w żadne spółki, lecz na Bela! - jeśli masz ochotę, możemy spróbować razem ukraść ten klejnot.

- Więc ty też przyszedłeś tu po kamień Yary?

- A jakże! Od miesiący układałem plany. Ty, jak widzę, działałeś pod wpływem nagłego impulsu, mój przyjacielu.

- To ty zabiłeś żołnierza?

- Oczywiście. Ześliznąłem się z muru akurat w tedy, kiedy on był w ogrodzie. Ukryłem się w krzakach, lecz usłyszał mnie albo wydawało mu się, że coś usłyszał. Gdy nadszedł, potykając się w mroku, z łatwością zaszedłem go od tyłu, ścisnąłem za kark i zadusiłem. Jak większość ludzi nic nie widział w ciemnościach. Dobry złodziej musi mieć oczy jak kot.

- Zrobiłeś jeden błąd - rzekł Conan. - Powinieneś wciągnąć ciało w zarosła.

- Powiedział uczeń do mistrza. Nie zmieniaj wart aż do północy, jeśli ktoś przyjdzie teraz go szukać i znajdzie zwłoki, to pobiegnie natychmiast z wieścią do Yary i zdążymy uciec. Jeżeli go nie znajdą, przeszukają ogród i chwycą nas w pułapkę jak szczury.

- Masz rację - zgodził się Cymeryjczyk.

- Pewnie. Teraz słuchaj uważnie. Tracimy czas na tę przeklętą gadaninę. W wewnętrznym ogrodzie nie ma straży. To znaczy nie ma tam ludzi, ale są bardziej niebezpieczni strażnicy. To ich obecność powstrzymywała mnie przez tyle miesięcy, lecz w końcu znalazłem sposób, by ich przechytrzyć.

- A co z żołnierzami w dolnej części wieżyc

- Stary Yara zamieszkuje wyżej położone komnaty. Mam nadzieję, że uda nam się tam dostać. Nie pytaj jak. Wymyśliłem sposób. Zakradniemy się od góry i udusimy starego, nim zdąży rzucić na nas urok. Musimy spróbować. Zostaniemy zamienieni w pająki lub żaby albo zdobędziemy nieprzebrane

bogactwa i władzę. Każdy dobry złodziej powinien podjąć takie ryzyko.

- Zrobię to, co każdy by zrobił na moim miejscu - rzekł Conan, zdejmując sandały.

- Chodźmy więc.

Tuirus odwrócił się, podskoczył i chwyciwszy krawędź muru wciągnął się na górę z zadziwiającą jak na człowieka jego tuszy zwinnością. Wydawało się, że niemal wśliznął się na ogrodzenie. Conan ruszył w jego ślady. Leżąc płasko na szczycie, rozmawiali cichym szeptem.

Nie widzę żadnych świateł - mruknął Cymeryjczyk.

Dolna część wieży wyglądała tak samo jak górna idealny, lśniący walec, zupełnie pozbawiony otworów.

- Są tam sprytnie zamaskowane okna i drzwi - odparł Taurus - ale teraz są zamknięte. Żołnierze oddychają powietrzem dochodzącym przez wierzchołek wieży.

Ogród przypominał oblaną mrokiem sadzawkę; cienie pierzastych krzewów i niskich, rozłożystych drzew kołysały się groźnie pod gwiaździstym niebem. Wyczulone zmysły barbarzyńcy ostrzegaly go, że wokół czai się niebezpieczeństwo. Czuli na sobie spojrzenie niewidzialnych oczu, a słaby zapach dolatujący do jego nozdrzy sprawił, że włosy stanęły mu na głowie, tak jak jeży się sierść na karku psa, wietrzącego odwiecznego wroga.

- Za mną - szepnął Taurus. - Trzymaj się blisko, jeśli ci życie miłe.

Wyjąwszy zza pasa coś, co wyglądało jak mosiężna rurka, Nemedyczyk opuścił się cicho na murawę po drugiej stronie. Conan poszedł w jego ślady, trzymając miecz w pogotowiu, lecz Taurus popchnął go lekko z powrotem i sarn zatrzymał się również. Tak jak Conan, książę złodziei wpatrywał się w cienisty gąszcz odległych o kilka jardów zarośli, a cała jego postawa zdradzała napięcie i wyczekiwanie. Krzaki zatrzęsły się nagle, chociaż nawet najłżejsze tchnienie wiatru nic poruszyło gałązkami. W mroku zabłysły dwa wielkie ślepie, a za nim pojawiły się kolejne czerwone

ogniki.

- Lwy! - mruknął Cymeryjczyk.

- Tak. W dzień trzymają je w podziemnych pieczarach pod wieżą. Właśnie dlatego w tym ogrodzie nic ma straży. Conan pospiesznie przeliczył ślepia.

- Widzę pięć, może być ich więcej. Zaraz zaatakują...

- Cicho! - syknął Taurus i z najwyższą ostrożnością ruszył naprzód, unosząc rurkę. W zaroślach rozległy się niskie pomruki i płonące ślepia zaczęły się przybliżać. Conan prawie dostrzegł wielkie, rozdziawione paszcze i zakończone chwostem ogony smagające brunatne boki. Napięcie rosło, Cymeryjczyk ścisnął w garści miecz, spodziewając się ataku olbrzymich bestii. Wtem Taurus przytknął rurkę do warg i dmuchnął potężnie. Z rurki wytrysnął długi strumień żółtego proszku, zamieniając się natychmiast w gęstą, zielonożółtą chmurę, która zasłoniła krzewy i jarzące się w nich ślepia.

Taurus pobiegł z powrotem do muru. Chmura proszku opadła na zarośla, z których nie dobiegał żaden dźwięk. Conan spoglądał z niedowierzaniem.

- Co to za dym? - napytał niepewnie.

- To śmierć! - syknął Nemedyczyk. - Jeśli wiatr się zerwie i powieje w naszą stronę musimy uciekać za mur. Ale nic, nie ma wiatru i chmura opada. Poczekajmy, aż opadnie zupełnie. Jeden oddech to śmierć!

Po chwili tylko żółtawe pasma wisiały upiornie w powietrzu, później i one zniknęły. Wtedy Taurus gestem zachęcił kompana do marszu. Podkradli się do zarośli. Conan sapnął widząc pięć olbrzymich, brązowych bestii, rozciągniętych bezwładnie na murawie. W powietrzu unosił się ciężki, słodkawy zapach.

- Zdechły nie wydając dźwięku! - mamrotał barbarzyńca. - Taurusic, co to za proszek?

- To pył z czarnego lotosu, którego kwiaty kwitną tylko w głębokich

dżunglach Khitaju, gdzie zamieszkują żółtoskórzy kapłani Yun. Te kwiaty zabijają każdego, kto je powącha.

Conan pochylił się nad martwymi zwierzętami, upewniając się, że naprawdę nie są już groźne. Potrząsnął głową; jako barbarzyńca z północy uważał to za niepojęte czary. Dlaczego nie zabijesz w ten sposób wszystkich żołnierzy?

- Ponieważ nie mam już więcej proszku. Zdobycie go było wyczynem, który sam w sobie zapewniłby mi sławę wśród złodziei całego świata. Wykradłem go z karawany zmierzającej do Stygii, ze splotów wielkiego węża, gdzie spoczywał w wyszywanej złotem sakwie... lecz chodźmy, na Bela! Nie możemy tracić całej nocy na rozmowy!

Przemknęli do podnóża błyszczącej wieży. Tam Taurus zdjął z ramion sznur z węzłami, zakończony mocnym, stalowym hakiem. Conan pojął jego zamiar i nie zadawał więcej pytań. Nemedyczyk chwycił linę nieco poniżej końca i zakręcił nią nad głową. W tym czasie barbarzyńca przyłożył ucho do ściany i nasłuchiwał, lecz nie usłyszał niczego. Najwidoczniej żołnierze w środku nie podejrzewali obecności intruzów, robiących nie więcej hałasu niż nocny, wiejący wśród drzew wietrzyk. Jednak Conan czuł dziwny niepokój - być może z powodu górującej nad innymi zapachami woni lwów.

Zręcznym ruchem muskularnego ramienia Taurus rzucił linę. Hak poleciał w górę i w przód, znikając za wysadzaną klejnotami krawędzią. Najwyraźniej zaczepił o coś, bo najpierw ostrożne, a później mocne pociągnięcia nie spowodowały opadnięcia liny.

- Mamy fart, już za pierwszym razem - mruknął Taurus. -Ja...

Tylko pierwotny instynkt ostrzegł barbarzyńcę i kazał mu odwrócić się gwałtownie, bo śmierć nadciągnęła bezszelestnie. Młodzieniec ujrzał olbrzymi, brunatny kształt szykującej się do morderczego ataku bestii. Żaden cywilizowany człowiek nie zareagowałby nawet w połowie tak szybko, jak uczynił to Cymeryczyk. Jego miecz błysnął blado w świetle

gwiazd i opadł z całą siłą. Człowiek i zwierzę runęli razem.

Klnąc cicho, Taurus pochylił się nad nimi i zobaczył, że towarzysz rusza się i usiłuje wydobyć spod olbrzymiego cielska. Zdumiony Nemedyczyk spostrzegł, że lew jest martwy, a jego czaszka rozcięta potężnym ciosem na dwoje. Pomógł Cymeryczykowi wydostać się spod ścierwa. Conan chwiejnie podniósł się na nogi, wciąż ściskając okrwawiony miecz.

- Człowieku, jesteś ranny? - wykrztusił Taurus oszołomiony zapierającą dech w piersiach szybkością wydarzeń.

- Na Kroma, nie! - odparł barbarzyńca. - Lecz śmierć była bardzo blisko, jak na taki zaciszny zakątek. Dlaczego ta przeklęta bestia nawet nie warknęła?

- W tym ogrodzie wszystko jest dziwne - odrzekł Taurus. - Lwy atakują po cichu i nie tylko lwy. Chodź! Zabiłeś go bez hałasu, ale żołnierze mogli coś usłyszeć, chyba że śpią lub są pijani. Ten lew musiał być w innej części ogrodu i uniknął śmierci od proszku, ale jestem pewien, że to już ostatni. Musimy się wspiąć po linie. Chyba nie ma potrzeby pytać Cymeryczyka, czy potrafi?

- Jeśli tylko utrzyma mój ciężar - przytaknął Conan, wycierając miecz, o trawę.

- Wytrzyma ciężar trzech takich jak ja - odparł książę złodziei. - Spleciono ją z włosów martwych kobiet i wymoczono w straszliwym soku drzewa *upas*, by dać jej moc. Pójdę pierwszy, ty idź za raz za mną.

Nemedyczyk chwycił linę i przełożywszy ją sobie pod kolanem rozpoczął wspinaczkę. Mimo swej potężnej tuszy piął się w górę jak kot. Conan dotrzymywał mu kroku. Lina kręciła się i kołysała, lecz awanturnikom to nie przeszkadzało. Obaj wspinali się już w trudniejszych warunkach. Wysoko nad nimi migotała wysadzana klejnotami krawędź, wystająca nieco poza gładką, srebrną powierzchnię ściany tak, że lina zwisała swobodnie, co znacznie ułatwiało wspinaczkę.

Posuwali się szybko, wciąż wyżej i wyżej. W dole rozciągała się nocna

panorama miasta, a gwiazdy nad ich głowami blakły, z wolna przyćmiewane blaskiem drogich kamieni na szczycie wieży. Wreszcie Taurus wyciągnął rękę i pochwyciwszy krawędź wdrapał się na blanki. Cymeryjczyk zatrzymał się na chwilę urzeczony i migotliwym światłem klejnotów; diamentów, rubinów, szmaragdów, turkusów, szafirów tkwiących gęsto w lśniącym srebrze. Z daleka ich różnobarwny blask stapiał się w pulsującą białą lunę, lecz teraz, z bliska, jarzyły się milionem tęczyowych odcieni, fascynując go swym iskrzeniem.

- Tu jest bajeczna fortuna, Taurusie - szepnął, lecz Nemedyczyk odparł niecierpliwie:

- Chodź! To wszystko będzie nasze, jeżeli zdobędziemy Serce!

Conan wdrapał się na roziskrzoną krawędź. Strop Wieży Słonia znajdował się ponad metr poniżej inkrustowanego występu. Płaski dach pokryto jakąś ciemnoniebieską substancją i wyłożono złotem, tak że całość wyglądała jak z szafiru obsypanego błyszczącym, żółtym piaskiem. Patrząc na drugi koniec dachu, zobaczyli niewielką, prostokątną budowlę, jej ściany były z tego samego materiału, co mury wieży, tylko zdobiące je klejnoty poutykano rzadziej. Dostrzegli złote drzwi, o powierzchni rzeźbionej w wielkie łuski nabijane lśniącymi mroźnie jak lód klejnotami.

Conan obrzucił spojrzeniem rozciągające się w dole, pulsujące morze światła i popatrzył na Taurusa. Nemedyczyk wciągał i zwijał linę. Pokazał Conanowi, gdzie zaczepił się hak. Tylko ułamek cała hartowanego ostrza wbił się pod jeden ze zdobiących blanki kamieni.

- Znowu mieliśmy szczęście - mruknął. - Ciężar naszych ciał powinien wyrwać ten klejnot. Chodźmy, prawdziwe niebezpieczeństwa dopiero się zaczną, jesteśmy w legowisku bestii i nie wiemy, gdzie się ukrywa.

Cicho jak koty podeszli do złotych drzwi, Taurus pchnął je lekko i ostrożnie. Ustąpiły bez trudu i kompani zajrzeli, do środka, napięci, przygotowani na wszystko. Cymeryjczyk spojrział przez ramię współnika i zobaczył komnatę o ścianach wyłożonych od podłogi po sufit sporymi,

jasno świecącymi kamieniami, które stanowiły jedyne źródło światła. Pomieszczenie wyglądało na nie zamieszkałe.

- Nim odetniemy sobie drogę ucieczki - syknął Taurus - podejdź jeszcze raz do krawędzi i rozejrzyj się na wszystkie strony. Jeśli zobaczysz żołnierzy kręcących się po ogrodach lub w ogóle coś podejrzanego, to wróć i powiedz mi. Będę czekał na ciebie w tej komnacie.

Conan nie widział w tym sensu i w jego umyśle zrodziło się słabe podejrzenie, ale posłuchał kompana. Nemedyczyk wśliznął się do środka i zamknął za sobą drzwi. Conan przez chwilę spoglądał na ogród otaczający Wieżę Słonia, po czym wrócił pod drzwi komnaty, nie zauważywszy w gąszczu liści na dole żadnego podejrzanego ruchu. Gdy zbliżał się do nich, we wnętrzu rozległ się zduszony krzyk. Cymeryczyk skoczył naprzód. W tej samej chwili błyszcząca furta otwarła się i stanął w niej Taurus obramowany zimnym światłem komnaty. Zachwiał się, otworzył usta, lecz wydobyło się z nich tylko chrapliwe westchnienie. Czepiając się kurczowo framugi, wyszedł na zewnątrz i upadł na twarz, trzymając się za gardło. Drzwi za nim zamknęły się same. Przez tę krótką chwilę przyczajony do skoku Conan nie dostrzegł nikogo w komnacie, chyba że cień, który przesunął się po błyszczącej posadzce nie był złudzeniem. Nikt nie wybiegł za Taurusem na dach. Cymeryczyk pochylił się nad współnikiem.

Nemedyczyk wpatrywał się w niebo rozszerzonymi, pustymi oczami, w których widniało straszliwe zdziwienie. Rękami ścisnął gardło; nagle piana pojawiła mu się na wargach, zabulgotał i skonał na oczach oszołomionego barbarzyńcy. Conan spojrzął czujnie na złote drzwi. W tej opuszczonej komnacie o migoczących, inkrustowanych ścianach śmierć dopadła księcia złodziei tak nagle i bezszelestnie, jak lew atakujący w ogrodzie otaczającym wieżę. Conan czuł, że Taurus zginął, nie znając przyczyny swej zguby.

Cymeryczyk ostrożnie przesunął rękami po półnagim ciele kompana, szukając rany. Wysoko między łopatkami, prawie u nasady szyi, znalazł ślady przemocy - trzy małe ranki wyglądające tak, jakby ktoś wbił i

wyciągnął trzy paznokcie. Brzegi ran poczerniały i dochodził z nich słaby zapach zgnilizny.

- Zatrute strzały? — pomyślał Conan. - Ale w tym wypadku bełty musiałyby nadal tkwić w ciele...

Ostrożnie podszedł do rzeźbionych drzwi, otworzył je pchnięciem i zajrzał do środka. Komnata stała pusta, skąpana w zimnym, pulsującym blasku miriadów klejnotów. Na samym środku sklepienia mimochodem zauważył dziwny ornament - czarny, ośmioboczny znak z osadzonymi w nim czterema kamieniami, płonącymi czerwonym blaskiem, różniącym się od jasnej poświaty ścian i podłogi. Po drugiej stronie pomieszczenia znajdowały się następne drzwi podobne do pierwszych, lecz gładkie i bez wrytego wzoru łusek. Czy to stamtąd przyszła śmierć i tam się ukryła po powaleniu ofiary?

Conan wszedł do komnaty, zamykając za sobą drzwi. Jego bose stopy stąpały bezgłośnie po gładkiej posadzce. W pokoju nie było ław ani stołów, stały tu tylko cztery sofy, pokryte złotogłowiem i ozdobione dziwnymi, wijącymi się deseniami oraz kilka okutych srebrem, mahoniowych kufrów. Niektóre z nich zamknięto na potężne zamki, inne stały otworem, a ich odchylone w tył wieka ukazywały zdumionym oczom barbarzyńcy stosy wspaniałych klejnotów. Conan zaklął w duchu, tej nocy widział już więcej bogactw, niż się spodziewał w najśmielszych marzeniach. Na myśl o wartości tych porzuconych niedbale skarbów młody Cymeryjczyk popadł w oszołomienie.

Właśnie dotarł na środek komnaty, krocząc wolno z pochyloną czujnie głową, gdy śmierć uderzyła ponownie. Tylko przemykający po podłodze cień i instynktowny unik uratowały życie Conana. Kątem oka dojrzał włochatego, czarnego potwora przelatującego nad nim z kłapnięciem pokrytych pianą szczęk i na nagie ramię młodzieńca kapnęło coś, co paliło jak krople płynnego ognia. Odskoczył w tył i unosząc miecz zobaczył, że stwór opada na podłogę, zawraca i pędzi ku niemu ze zdumiewającą

szybkością.

Gigantyczny, czarny pajak szarżował jak odyniec na swych ośmiu grubych, włochatych nogach, kapiąc jadem z ohydnej paszczęki, łypiąc złowieszczo czworgiem płonących ślepi, w których czaiła się straszliwa inteligencja. Conan zrozumiał, że piekący ból w ramieniu, na które padło tylko kilka kropel trucizny podczas nieudanego ataku świadczy, że jad potwora niesie gwałtowną śmierć. To ten pajak opuścił się ze swej grzędy pod sufitem na kark Nemedyczyka i zabił go. Głupcy! nie podejrzewali, że górne komnaty są również strzeżone!

Wszystkie te myśli przemknęły szybko Cymeryjczykowi, gdy pajak nacierał. Conan podskoczył wysoko i potwór przebiegł pod nim, zawrócił i znowu zaatakował. Tym razem młody barbarzyńca błyskawicznie odskoczył w bok i ciął strasznie. Ostrze odrąbało jedną z włochatych nóg i ponownie Conan z trudem uniknął kłapiących szczęk. Stwór przebiegł po kryształowej posadzce i wspiał się pod sufit. Przyczaił się w górze i przez chwilę spoglądał na człowieka chytrymi, czerwonymi ślepiami. Nagle rzucił się w powietrze, ciągnąc za sobą pasmo szarawej pajęczyny.

Conan cofnął się i skoczył gwałtownie, unikając oplatania. Pojął plan potwora i popędził do drzwi, lecz pajak był szybszy. Lepkie pasmo przeciągnięte przez framugę uwięziło człowieka w komnacie. Cymeryjczyk nie ośmielił się przeciąć pajęczyny mieczem. Wiedział, że ostrze przylgnie do kleistej substancji i nim zdoła je oderwać, bestia zatopi mu kły w plecach.

Rozpoczął się zaciekły pojedynek - inteligencji i zręczności człowieka przeciw sprytowi i szybkości potwora. Pajak nie atakował już bezpośrednio ani po podłodze, ani w powietrzu. Biegał szybko po ścianach i suficie wysnuwając z piekielną zmyślnością długie pętle lepkiej pajęczyny, usiłując pochwycić w nie intruza. Pasma miały grubość sznura i Conan wiedział, że jeśli raz w nie wpadnie, to cała jego siła nie wystarczy, by się wyrwać i odeprzeć atak bestii.

Straszliwe zmagania toczyły się w zupełnej ciszy, przerywanej jedynie przez szybkie oddechy i szuranie bosych stóp człowieka oraz suche kłapanie szczęk poczwarnego strażnika komnaty. Szare pasma leżały w zwojach na podłodze, zwisały ze ścian i sufitu, długimi festonami opadając na kufry ze skarbami. Bystre oczy i stalowe mięśnie Conana trzymały go przy życiu, ale lepkie pętle otaczały go tak ciasno, że wciąż dotykał ich nagim ciałem. Wiedział, że nie może w nieskończoność unikać zguby; musiał zważać nie tylko na potwora, lecz także na zwisające i leżące wokół pajęczyny. Wcześniej czy później lepkie pasmo owinie go jak wąż i omotany niczym mucha znajdzie się na łasce pająka.

Włochaty stwór pędził po podłodze komnaty, ciągnąc za sobą szary sznur. Conan wyskoczył w górę przesadzając sofę, lecz bestia wyczuwając jego zamiar zawróciła gwałtownie i wbiegła na ścianę, unosząc z posadzki pajęczynę, która jak żywa istota owinęła się wokół kostki Cymeryjczyka. Upadł jak długi, szarpiąc się szaleńczo w giętkim, mocnym oplocie. Czarny pająk ruszył w dół, by dokończyć dzieła. Doprowadzony do szału barbarzyńca pochwycił napełniony klejnotami kufer i cisnął nim z całej siły. Potężny pocisk uderzył ze stłumionym, mdlącym chrzęstem w sam środek ohydnej cielska. Trysnęła krew i zielonkawa maź, zmiażdżone ścierwo spadło na posadzkę razem z rozbitym kufrem. Odrazająca bestia leżała wśród sterty drogocennych kamieni, a jej czerwone ślepia gasły szybko.

Conan rozejrzał się wokół i nie dostrzegłszy innego przeciwnika zaczął się oswobadzać z pajęczyny. Kleiste pasma przywierały uporczywie do palców, ale w końcu uwolnił się, podniósł upuszczony przy upadku miecz i klucząc wśród zalegających podłogę zwojów dotarł do drzwi prowadzących do innych partii wieży. Nie miał pojęcia, jakie niebezpieczeństwa oczekują go za nimi, lecz rozgrzany odniesionym przed chwilą zwycięstwem zdecydował, że skoro dotarł już tak daleko i pokonał tyle przeciwności, to powinien doprowadzić sprawę do końca. Ponadto miał wrażenie, że klejnotu, którego szukał, nie znajdzie wśród nieprzebranych skarbów

niedbale porozrzucanych w lśniącej komnacie.

Cymeryjczyk poodrywał szare pasma zasnuwające drzwi i stwierdził, że te również, tak jak pierwsze, nie były zamknięte. Zastanowił się przelotnie, czy żołnierze w wartowni na dole nadal nie wiedzieli o jego obecności. Znajdował się wysoko nad nimi, a jeżeli wierzyć opowieściom, to niesamowite odgłosy, wrzaski bólu i przerażenia nie dziwiły tu nikogo. Pomyślał o Yarze i ta myśl sprawiła, że otwierając złote drzwi nie czuł się zbyt pewnie. Za nimi zobaczył jednak tylko szereg srebrnych, wiodących w dół stopni, oświetlonych słabym, nie wiadomo skąd padającym światłem. Z obnażonym mieczem w dłoni począł schodzić ostrożnie, pilnie nasłuchując, lecz nie doleciał go żaden dźwięk. W końcu dotarł do drzwi z kości słoniowej, wysadzanej krwawnikami. Zatrzymał się przed nimi. Nawet najłżejszy szmer nie zakłócał panującej w wieży ciszy, jedynie cienkie pasemka dymu sączyły się spod progu, niosąc egzotyczny, nieznany Cymeryjczykowi zapach. Kręte schody opuszczały się w dół, ginąc w mroku. Conan miał dziwne wrażenie, że jest jedyną żywą istotą w wieży zamieszkałej przez duchy i widma.

3.

Lekko pchnięte podwoje uchyliły się bezszelestnie i barbarzyńca stanął na błyszczącym progu, przyczajony jak wilk i jak ten drapieżnik gotowy natychmiast podjąć walkę lub uciec wobec przewagi przeciwnika. Przed nim rozpościerała się rozległa komnata o kopulastym, złoconym sklepieniu. Ściany wyłożono zielonym nefrytem, a podłogę ze słoniowej kości pokrywały grube dywany. Dym i woń egzotycznego kadzidła unosiły się z zawieszanej na złotym trójnogu kadzielnicy, a za nią na marmurowym postumencie spoczywał przedziwny bożek. Conan spoglądał ze zdumieniem - ciało stwora, chociaż miało zieloną barwę, przypominało ciało mężczyzny, ale jego szkaradna głowa wyglądała jak wzięta z koszmarnego snu - nieproporcjonalnie duża i zupełnie pozbawiona cech ludzkich. Cymeryjczyk zobaczył szeroko rozpostarte uszy i wygiętą trąbę, po obu stronach której sterczały białe kły, zakończone okrągłymi, złotymi kulami. Postać miała zamknięte oczy jak we śnie.

Więc dlatego siedzibę Yary nazywano Wieżą Słonia! Istotnie głowa bożka bardzo przypominała opisaną przez wędrownego Shemitę zwierzę. Oto bóg Yary; gdzie więc może być klejnot zwany Sercem Słonia, jeśli nie ukryty w tym posągu? Conan ruszył naprzód wpatrzony w posąg. Nagle stwór otworzył oczy!

Cymeryjczyk zamarł w pół kroku. To nie posąg, to żywa istota! To pułapka! - przemknęło mu przez głowę.

O tym, jak bardzo się przeraził, świadczy fakt, że przez chwilę nie był zdolny do żadnego działania i nie wpadł w morderczy szal. Cywilizowany człowiek na jego miejscu z pewnością zwątpiłby w swoje zdrowe zmysły, ale Conan nie uważał się za szaleńca. Wiedział, że stoi oko w oko z demonem Starego Świata i to przeświadczenie sparaliżowało go na chwilę.

Trąba potwora uniosła się badawczo i zamglone oczy spojrzały pustym spojrzeniem. Barbarzyńca pojął, że stwór jest ślepy i ta myśl przywróciła mu zdolność działania. Zaczął cicho cofać się do drzwi. Jednak stwór usłyszał go, uniosł trąbę i przemówił niepewnym, dziwnie monotonnym głosem. Zmrożony Cymeryjczyk zrozumiał, że gardło tej istoty nie zostało stworzone do ludzkiej mowy.

- Kto tu? Znowu przyszedłeś mnie męczyć, Yaro? Czy to się nigdy nie skończy? Och, na Yagkosha, czy nie ma kresu tym mękom?

Z oczu niewidomego popłynęły łzy i Conan uważniej przyjrzał się ciału, spoczywającemu na marmurowym łożu. Dostrzegł ślady tortur i choć szorstki z natury, ulitował się nad tymi wynędzniałymi członkami, które kiedyś musiały być równie sprawne jak jego własne. Nie miał pojęcia, kim jest niewidomy stwór, lecz widok jego cierpienia przejął Conana szczerym współczuciem i dziwnym żalem. Czuł, że patrzy na ofiarę straszliwej tragedii i wstydził się, jakby spoczywały na nim winy całej ludzkości.

- To nie Yara - powiedział. - Jestem tylko złodziejem. Nie zrobię ci krzywdy.

- Podejdź bliżej... chcę cię dotknąć - wyjąkało stworzenie i młodzieniec podszedł bez obawy, trzymając w opuszczonej dłoni zapomniany miecz. Trąba wyciągnęła się i delikatnie dotknęła jego twarzy i ramion, tak jak ślepiec bada nieznaną przedmiot, a jej dotyk był lekki niczym dłoń dziecka.

- Ty nie należysz do tej diabelskiej rasy - westchnęło stworzenie. — Twoja twarz ma czyste rysy synów pustkowia. Znam twój lud od bardzo, bardzo dawna, kiedy nosił jeszcze inne imię, a pod niebo wznosiły się strzeliste wieże nie istniejącej już cywilizacji. Masz krew na rękach.

- Pająk w komnacie powyżej i lew w ogrodzie - mruknął Conan.

- Tej nocy zabiłeś również człowieka - ciągnął stwór - i na szczycie wieży... też... czuję śmierć, tak!

- Masz rację - wymamrotał Cymeryjczyk. - Księżę złodziei leży tam martwy, zabity przez poczwagę.

- Tak! Tak! - drżący, monotony głos brzmiał jak dziwny przyśpiew. - Krew w tawernie i krew na dachu, wiem, czuję to! Trzecia ofiara uczyni czar, o jakim nie śniło się Yarze! Och tak - na zielonych bogów Yag - czar uwolnienia!

Łzy ponownie popłynęły z niewidzących oczu, a udręczone ciało zadygotało, targane gwałtownymi emocjami. Conan patrzył oszołomiony. Niewidomy uspokoił się i rzekł do Cymeryjczyka:

- Słuchaj, człowiecze - powiedział. - Wydaję ci się potwornie brzydki, nieprawdaż? Nie, nie odpowiadaj - wiem. Lecz gdybym cię mógł widzieć, pomyślałbym to samo o tobie. Prócz tej Ziemi istnieje wiele innych światów i życie przybiera różne formy. Nie jestem ani bogiem, ani demonem, tylko istotą z ciała i krwi jak ty, chociaż moje ciało różni się nieco od twojego i jest inaczej ukształtowane. Jestem bardzo stary, o synu pustkowi! Dawno, dawno temu przybyłem na Ziemię z zielonej planety Yag, która krąży przez wieczność na obrzeżu tej galaktyki. Przemknęliśmy przez przestrzeń na potężnych skrzydłach, które przeniosły nas przez kosmos szybciej niż światło, albowiem wojowaliśmy z władcami Yag, przegraliśmy i zostaliśmy wygnani. Nigdy nie zdołaliśmy powrócić, bo na Ziemi skrzydła odpadły z naszych ramion. Osiedliśmy tutaj, daleko od ojczystej planety. Walczyliśmy z dziwnymi, straszliwymi formami życia, jakie wtedy kwitły na Ziemi, tak że zaczęto się nas lękać i wkrótce nikt nie niepokoił nas w mrocznych dżunglach wschodu, gdzie zamieszkaliśmy. Widzieliśmy, jak człowiek powstaje z małpy i wznosi wspaniałe miasta Waluzji, Kamelii, Komorii. Widzieliśmy, jak te królestwa chwieją się pod naporem Atlantydów, Piktów i Lemuryjczyków. Byliśmy tu wtedy, gdy ocean podniósł się i zatopił ich państwa, kładąc kres starej cywilizacji. Ocaleli Piktowie i Atlantydzi zbudowali sobie imperium epoki kamiennej, które rozpadło się w krwawych wojnach. Później Piktowie pograżyli się w otchłań dzikości, a Atlantydzi stoczyli się z powrotem do poziomu małp. Z zimnej krainy lodu nowe rasy napłynęły na południe i stworzyły nową

cywilizację, królestwa takie jak Koth, Nemedi, Akwilonia. Wszystko to widzieliśmy. Patrzyliśmy, jak twój lud jednoczy się pod nowym imieniem na ziemiach, które kiedyś należały do Atlantydy, jak potomkowie tych Lemuryjczyków, którzy przeżyli kataklizm tworzą na zachodzie swoje państwo - Hyrkanię. Widzieliśmy też, jak ta przeklęta rasa potomków starożytnej, istniejącej już przed Atlantydą cywilizacji jeszcze raz rośnie w potęgę i buduje królestwo Zamory. Obserwowaliśmy ludzkość przez wieki, nie pomagając i nie przeszkadzając niewzruszonemu prawu kosmosu i umieraliśmy jeden po drugim; bowiem my z Yag nie jesteśmy nieśmiertelni, choć nasze życie trwa tak długo jak gwiazdy i konstelacje. W końcu pozostałem sam pośród zrujnowanych świątyń zagubionego w dżunglach Khitaju, śniąc o dawnych czasach, czczony jako bóg przez prastarą rasę żółtoskórych. Wtedy przybył Yara, wprawiony w magicznej sztuce, przekazywanej z pokolenia na pokolenie od dni barbarzyństwa przed zatopieniem Atlantydy. Z początku siedział u mych stóp i pobierał nauki. Jednak czysta wiedza, jaką mu przekazywałem, nie zadowalała go, bowiem pragnął poznać ponure tajemnice czarnej magii, by stać się potężniejszym od królów i zaspokoić rozpierającą go pychę. Nie zdradziłem mu żadnego z sekretów mrocznej wiedzy, jakie przez wieki mimowolnie poznałem. Lecz jego żądza władzy była silniejsza, niż sądziłem. Podstępem wyuczonym w kryptach Stygii wy dobył ze mnie tajemnicę, jakiej nic zamierzałem wyjawic i uwięził mnie, wykorzystując swoją władzę. Ach, na bogów Yag, jakże gorzko popłynęły odtąd moje dni! Zabrał mnie z dżungli, gdzie szare małpy tańczyły przy piszczalkach żółtoskórych kapłanów, a ofiary z wina i owoców stertami składano na mych zrujnowanych ołtarzach. Już nie byłem bogiem miłego mi ludu, zostałem niewolnikiem demona w ludzkim ciele.

Z oślepych oczu ponownie popłynęły łzy.

- Uwięził mnie w tej wieży, którą na jego rozkaz zbudowałem przez jedną noc. Złamał moją wolę ogniem i żelazem oraz straszliwymi torturami ducha, których byś nie zrozumiał. W męce już dawno odebrałbym sobie

życie, gdybym mógł. Trzymał mnie tu udęconego, oślepionego, załamane go bym spełniał jego życzenia. I przez trzysta lat spełniałem je, siedząc na tym marmurowym łożu, plamiąc mą duszę zbrodniami i kalając mą wiedzę złem, bo nie miałem innego wyboru. Mimo to nie wydarł mi wszystkich tajemnic, a teraz nauczę go Magii Krwi i Klejnotu. Czuję, że mój czas dobiega końca. Ty jesteś ręką Losu. Proszę, weź klejnot, który znajdziesz na tamtym ołtarzu.

Conan odwrócił się i poszedł do wskazanego mu ołtarza ze złota i kości słoniowej. Wziął w ręce wielki, owalny kamień i patrząc na ten przejrzysty, purpurowy kryształ, zrozumiał, że to jest właśnie Serce Słonia.

- Już czas na wielki czar, taki, jakiego Ziemia nie widziała i nie ujrzy po raz drugi przez miliony lat. Na mą krew zaklinam, na ciało zrodzone na zielonej piersi Yag, krążącej sennie przez rozległy kosmos, daleko stąd... Weź swój miecz, człowieku i wytnij me serce. Później ściśnij je tak, by krew spłynęła na czerwony kamień. Zejdź po schodach i wejdź do hebanowej komnaty, w której siedzi Yara, pogrążony w ponurych snach wywołanych oparami lotosu. Wymów jego imię, a zbudzi się. Wtedy połóż ten klejnot przed nim i powiedz:

„Yag-kosha przesyła ci ostatni dar i ostatni czar. Później szybko opuść wieżę. Nie obawiaj się, droga będzie wolna. Yag żyje i umiera inaczej niż ludzie. Pozwól mi wyzwolić się z klatki zniszczonego, ślepego ciała, a znów stanę się Yogahem z Yag, ze wspaniałymi skrzydłami do lotu i nogami do tańca, z oczami zdolnymi widzieć i rękami mogącymi miażdżyć!

Conan podszedł z wahaniem i Yag-kosha, czy też Yogah, czując jego niepewność pokazał mu gdzie uderzyć. Cymeryjczyk zacisnął zęby i głęboko wbił miecz. Krew trysnęła na ostrze i rękę młodzieńca, stwór drgnął gwałtownie i legł nieruchomo. Upewniwszy się, że życie uszło z ciała, Conan przystąpił do ponurego dzieła i szybko wydobył coś, co musiało być sercem dziwnej istoty, chociaż zupełnie nie przypominało ludzkiego. Jeszcze biło, gdy barbarzyńca ścisnął je obiema rękami, trzymając

nad jarzącym się klejnotem. Deszcz krwi spadł na kamień. Ku zdziwieniu młodzieńca krew nie spłynęła, lecz wsiąkła w kryształ jak w gąbkę.

Troskliwie trzymając klejnot, Conan odwrócił się i ruszył do wyjścia. Nie oglądał się za siebie, miał tylko wrażenie, że ciało na marmurowym łożu uległo jakiejś niezwyklej przemianie, nie przeznaczonej dla ludzkich oczu. Zamknął za sobą wysadzane krwawnikami drzwi i nie zwlekając zszedł po srebrnych schodach. Nawet nie przyszło mu do głowy, by zlekceważyć prośby Yogaha. Wkrótce stanął przed furtą z mahoni, na której wyrzeźbiono szczerzącą się w upiornym uśmiechu trupa czaszkę. Uchylił drzwi ostrożnie i zajrzał do środka. W komnacie o hebanowych ścianach, na czarnym, pokrytym jedwabiem posłaniu spoczywała wychudła postać, otoczona żółtymi oparami lotosu. Miał przed sobą Yare - kapłana i czarownika. Mag leżał, wpatrując się otwartymi oczami w dal, w jakieś bezdenne otchłanie niedostępne ludzkiej wiedzy.

- Yaro! - rzekł Conan jak sędzia wydający wyrok śmierci. - Zbudź się!

Natychmiast oczy leżącego nabrały wyrazu, stały się zimne i okrutne niczym ślepie sępa. Wysoki, odziany w jedwabne szaty kapłan podniósł się, górując o głowę nad Cymeryjczykiem.

- Psie! - syknął jak rozzłoszczona żmija. - Co tu robisz?

Conan złożył klejnot na wielkim, hebanowym stole.

- Ten, kto przysłał ten kamień, kazał mi rzec: „Yag-kosha przesyła ci ostatni dar i ostatni czar”.

Yara cofnął się, a jego twarz przybrała barwę popiołu. Klejnot stracił swą przejrzystość - teraz jego mroczne głębie pulsowały drżącym światłem a po powierzchni przepływały dziwne, mętne tacie zmiennych kolorów. Jakby przyciągany magnetyczną siłą Yara pochylił się nad stołem i ścisnął kamień w dłoniach, wpatrując się weń hipnotycznym spojrzeniem.

Przyglądający się temu Conan pomyślał, że wzrok płata mu figle. Kiedy Yara wstał, wydawał się olbrzymem, teraz zaś głową ledwie sięgał do ramienia młodzieńca. Conan zamrugnął oczami i po raz pierwszy tej nocy

zwątpił w swoje zdrowe zmysły. Nagle uświadomił sobie, że czarownik kurczy się w oczach, z każdą chwilą staje się coraz mniejszy.

Cymeryjczyk przyglądał się widowisku, nic wierząc własnym oczom; nie był już pewny niczego, wiedział tylko, że jest świadkiem działania nadnaturalnych sił bezgranicznego kosmosu, przekraczających jego zdolność pojmowania.

Yara był już nic większy od dziecka. Leżał na stole jak niemowlę, wciąż ściskając klejnot. Wreszcie mag zrozumiał, co go czeka i zerwał się na nogi, puszczając kamień. Mimo to wciąż mała i już po chwili tylko miniaturowa, wymachująca rękami figurka miotła się wściekle po hebanowym stole, wrzeszcząc głosem, który brzmiał jak brzęczenie owada. Skurczył się tak, że Serce Słonia wznosiło się nad nim niczym wzgórze. Conan zobaczył, że kapłan zasłania sobie oczy dłońmi, jakby chciał osłonić je przed blaskiem i zatacza się jak pijany. Zdawało się, że niewidzialna siła przyciąga Yarę do klejnotu. Trzykrotnie próbował wyrwać się z jego mocy i uciec po stole, ale zdołał tylko obieć go coraz węższym kręgiem, po czym z ledwie dosłyszalnym wrzaskiem przerażenia wyrzucił ręce w górę i pobiegł wprost do kryształowej kuli.

Pochylając się nisko, Conan ujrzał Yarę z trudem gramolącego się po gładkiej powierzchni, jak człowiek wspinający się na szklaną górę. W końcu mag stanął na wierzchołku i wyciągnął ręce, wzywając sobie tylko znane, tajemnicze moce. Wtem, jak wciągnięty przez wodne odmęty, zapadł się do wnętrza klejnotu i pochłonęły go fale zmiennych barw. Kamień znów stał się kryształowo przejrzysty i Conan zobaczył czarownika w samym sercu purpurowej kuli. Patrząc na to Cymeryjczyk miał uczucie, że obserwuje wydarzenie dziejące się gdzieś daleko, w innym wymiarze.

We wnętrzu kryształu pojawiła się zielona postać z głową słonia i wspaniałymi skrzydłami u ramion. Yara uciekał jak szalony, a mściciel deptał mu po piętach. Nagle wielki klejnot rozprysnął się jak mydlana bańka na tysiąc tęczyowych iskier. Błat hebanowego stołu pozostał nagi i pusty tak

samo - pomyślał Conan - jak marmurowe łoże, na którym spoczywało przedtem ciało dziwnej, kosmicznej istoty zwanej Yag-kosha lub Yogah.

Cymeryjczyk odwrócił się, wypadł z komnaty i zbiegł po schodach. Wstrząśniętemu barbarzyńcy nawet nie przyszło na myśl, by uciekać drogą, którą tu przybył. Kręte, srebrne stopnie doprowadziły go do obszernej komnaty na dole wieży. Zatrzymał się na moment - znajdował się w wartowni. Płomienie pochodni odbijały się w polerowanych pancierzach żołnierzy, lśniły na inkrustowanych rękojeściach ich mieczy. Jedni siedzieli za biesiadnym stołem, opuściwszy na piersi okryte grzebieniastymi hełmami głowy, inni leżeli bezładnie na posadzce z lapis-lazuli wśród półmisków i przewróconych bukłaków z winem. Wiedział, że wszyscy są martwi. Yogah obiecał i dotrzymał słowa strażę posnęły na zawsze, muśnięte cieniem wielkich, zielonych skrzydeł. Conan nie zastanawiał się, jakie czary utorowały mu drogę ucieczki - srebrzyste drzwi stały otworem, ukazując szary świt.

Cymeryjczyk zagłębił się w gąszcz ogrodu, a gdy poranny wiatr przyniósł mu rześki zapach świeżej ziemi, ruszył żwawo jak człowiek zbudzony ze snu. Odwrócił się, by raz jeszcze spojrzeć na strzelistą wieżę. Czy naprawdę była zaczarowana? Czy też może wszystko to mu się przyśniło? Nagle zobaczył, że lśniąca budowla chwieje się na tle purpurowego, porannego nieba, a jej wysadzany klejnotami wierzchołek drży migotliwie we wstającym słońcu. Z przeraźliwym trzaskiem Wieża Słonia rozsypała się w proch.

ROBERT E. HOWARD,
L. SPRAGUE DE CAMP

KOMNATA ŚMIERCI

Mając powyżej uszu miasta Złodziei (z wzajemnością) Conan podąża na Zachód do stolicy Zamory - Shadizaru, zwanego Miastem Łajdaków, gdzie ma nadzieje znaleźć obfite łupy. Przez jakiś czas istotnie uprawia swoją profesję z większym powodzeniem niż w Arenjunie, ale tamtejsze piękności szybko uwalniają go od nadmiaru pieniędzy, w zamian wprowadzając w arkana sztuki miłosnej. Nęcony pogłoskami o skarbach ukrytych w pobliskich ruinach starożytnego miasta Larshy udaje się tam, ścigana przez oddział żołnierzy wystanych, by go pojmać.

W wąwozie zapadł mrok, chociaż wolno znikające za horyzontem słońce znaczyło jeszcze niebo szkarłatem przechodzącym w żółć i róż. Na tle tego pastelowego pasma bystre oko mogło dojrzeć w oddali czarne kontury kopuł i wież Shadizaru - Miasta Łajdaków, stolicy Zamory słynnej pięknnością swych ciemnowłosych kobiet i tajemniczymi wieżami, zamieszkałymi przez olbrzymie pająki.

Z nadejściem zmroku na nieboskłonie pojawiły się pierwsze gwiazdy. Jakby w odpowiedzi na ich nieme wołanie, w oknach odległego Shadizaru rozbłysły światła. Gwiazdy lśniły zimno i blado, patrząc z wysoka na oświetlone miękkim światłem ludzkie siedziby, kryjące bezmiar występku i zbrodni.

Tylko cykanie nocnych owadów zakłócało ciszę panującą w wąwozie. Nagle naruszył ją miarowy odgłos kroków. To zbliżał się oddział zamorańskiej gwardii - pięciu żołnierzy w zwykłych, stalowych hełmach i skórzanych kaftanach nabijanych mosiężnymi guzami, prowadzonych przez

oficera w polerowanym, spizowym pancerzu i hełmie ozdobionym grzebieniem z końskiego włosia. Ich nogi w mosiężnych nagolennikach szeleściły w wysokiej, bujnej trawie porastającej dno wąwozu. Szli z chrzęstem, szczękając i dzwoniąc orężem. Trzech miało łuki, dwaj pozostali piki. U boków wisały im krótkie miecze, a na plecach przytroczyli sobie okrągłe puklerze. Oficer był uzbrojony w długi miecz i sztylet.

- Co zrobią z Conanem, gdy go schwytamy? - mruknął jeden z żołnierzy.

- Wyślą go do Yezud i rzucają na pożarcie bogu-pająkowi, więcej niż pewne - odpowiedział drugi. - Pytanie tylko, czy zostaniemy przy życiu, by podjąć nagrodę, którą nam obiecali?

- Chyba się go nie boisz? - spytał trzeci.

- Ja? - sarknął drugi z rozmówców. - Nie obawiam się nikogo i niczego, nawet śmierci. Pytanie tylko - jakiej śmierci? Ten złodziej nie jest cywilizowanym człowiekiem, lecz dzikim barbarzyńcą, a siły ma za dziesięciu. Dlatego poszedłem do sędziego i spisałem testament...

- Dobrze wiedzieć, że przynajmniej rodzina dostanie nagrodę - powiedział drugi. - Szkoda, że o tym nie pomyślałem.

- Ee - mruknął pierwszy z rozmówców. - Zawsze znajdą jakiś pretekst, aby pozbawić nas zapłaty, nawet jeśli złapiemy łobuza.

- Przecież sam prefekt obiecał - wtrącił się inny żołnierz.

- Bogaci kupcy i magnaci, których grabił Conan, ufundowali nagrodę za jego głowę. Widziałem te pieniądze - worek złota tak ciężki, że jeden człowiek ledwie może go unieść. Nadali sprawie tyle rozgłosu, że teraz nie ośmielą się złamać obietnicy.

- Lecz jeśli go nie schwytamy - mówił drugi żołnierz - to zdaje się, napomykali, że zapłacimy za to własnymi głowami... - Podniósł głos.

- Kapitanie Nestor! Czy nie mówili, że...

- Przestańcie mleć jęzorami! - uciął oficer. - Słyszać was aż w Arenjunie. Conan usłyszy was na milę. Koniec rozmów! I spróbujcie maszerować bez

hałas!

Nestor był mężczyzną średniego wzrostu, o szerokich barach. W blasku dnia można było zobaczyć, że miał szare oczy i jasnobrązowe, przetykane siwizną włosy. Był Gunderem, mieszkańcem najdalej na północ wysuniętej prowincji Akwilonii, oddalonej o tysiąc pięćset mil na zachód. Zadanie, jakie mu wyznaczono sprowadzić Conana żywego lub martwego - wcale go nie cieszyło. Prefekt ostrzegał, że jeśli mu się nie powiedzie, zostanie surowo ukarany - może pójść nawet pod katowski topór. Sam król wydał rozkaz pojmania przestępcy, a król Zamory szybko rozprawiał się ze sługami, którzy go zawiedli. Informatorzy z przestępczego podziemia donieśli, że wczesnym rankiem widziano Conana zdążającego w kierunku wąwozu, toteż zwierzchnik Nestora niezwłocznie wysłał go w pościg na czele niewielkiego oddziału, jaki zdołał zebrać w koszarach. Nestor nie darzył zaufaniem idących za nim żołnierzy. Uważał, że to stado baranów ucieknie w obliczu niebezpieczeństwa i zostawi go sam na sam z barbarzyńcą. A chociaż Gunder był odważnym człowiekiem, nie łudził się co do swoich szans w pojedynku z tym zawziętym, młodym dzikusiem. Pancerni zapewni mu tylko niewielką przewagę.

Łuna na zachodzie przygasła, aż ciemności pogłębiły się; ściany wąwozu jakby się zwały, stały się wyższe i bardziej strome. Żołnierze za plecami Nestora znów zaczęli szeptać.

- Nie podoba mi się to. Ta droga wiedzie do ruin Larshy. Przeklętej Larshy, wokół której krążą duchy starożytnych mieszkańców, zwodzące przechodniów. Mówią też, że w mieście znajduje się komnata...

- Cisza! - warknął Nestor odwracając głowę. - Jeśli...

W tejże chwili potknął się o rzemień przeciągnięty wzdłuż ścieżki i runął jak długi na ziemię. Rozległ się trzask łamanego drewna. Rzemień zwiotczał.

Z potwornym hukiem lawina kamieni i pyłu stoczyła się z lewej ściany wąwozu. Nestor usiłował stanąć na nogi, lecz kamień wielkości ludzkiej

głowy uderzył go w napierśnik i obalił na ziemię. Inny głaz strącił mu hełm, mniejsze sypały się jak grad na ręce i nogi. Z tyłu rozległ się chóralny ryk przerażenia i grzechot kamiaków bębniących o metal. Potem zapadła cisza.

Nestor podniósł się chwiejnie. Wykaszłał pył z płuc i spojrzął za siebie. Kilka kroków dalej rumowisko głazów tarasowało wąwóz na całej szerokości. Podszedł bliżej. Ujrzał czyjąś rękę i nogę wystającą spod kamieni. Zawołał, lecz nie otrzymał odpowiedzi. Dotknął wystających kończyn, ale nie znalazł w nich śladu życia. Lawina wyzwolona szarpnięciem rzemienia dosłownie starła z powierzchni ziemi jego niewielki oddział.

Nestor obmacał się ostrożnie, sprawdzając, czy kości ma całe. Okazało się, że choć pancerz miał mocno pogięty i porysowany, nie poniósł większego szwanku. Płonąc słusznym gniewem, podniósł hełm, po czym ruszył śladem Cymeryjczyka. Nie mógł na wiele liczyć, wracając bez Conana, lecz straciwszy ludzi i nie wykonawszy rozkazu był pewien, że oczekuje go powolna i bolesna śmierć. Miał tylko jedno wyjście: pojmać Cymeryjczyka lub zabić go.

Z mieczem w dłoni, utykając, szedł krętym wąwozem. Błada poświata na niebie mówiła o zbliżającej się pełni. Nestor wyteżył wzrok, spodziewając się, że lada chwila barbarzyńca wyskoczy nań zza skał. Wąwóz stopniowo stawał się płytszy, a zbocza łagodniejsze. Na prawo i lewo odchodziły liczne odgałęzienia, dno stało się kamieniste i nierówne, zmuszające Nestora do gramolenia się przez głazy i niskie poszycie. Wreszcie wąwóz skończył się. Wszedłszy na niewysoki stok, Gunder znalazł się na rozległym płaskowyżu otoczonym przez odległe łańcuchy gór. Przed nim, o strzał z łuku wznosiły się mury Larshy. Światło księżyca nadawało im kolor kości słoniowej. Naprzeciw wylotu parowu znajdowała się potężna brama. Czas skruszył zębate blanki murów, za którymi widniały zapadające się dachy i zrujnowane wieże.

Nestor przystanął. Mówiono, że Larsha to niezwykle stare miasto.

Legenda głosiła, że stało tu od czasów Katakliizmu, gdy przodkowie Zamoran Zhemrowie utworzyli pierwszą wysepkę cywilizacji na morzu szerzącego się barbarzyństwa. Wśród mieszkańców Shadizaru szerzyły się wieści o śmierci, czającej się w ruinach miasta i Nestor wiedział, że nikt z tych, którzy na przestrzeni wieków wyruszyli na poszukiwanie ukrytych tam skarbów, nie wrócił. Nikt nie wiedział, jaki los spotkał zuchwalców, ponieważ nie przeżył nikt, kto mógłby coś o tym powiedzieć.

Dziesięć lat temu król Tiridates wysłał do miasta zastępy swych najdzielniejszych żołnierzy. Wkroczyli tam w biały dzień, podczas gdy król ze swą żoną pozostał przed bramą. Za murem rozległy się dzikie wrzaski i szczęk oręża, później zapadła głucha cisza. Czekający na zewnątrz dworacy umknęli, a Tiridates siłą rzeczy wraz z nimi. Od tej pory nikt nie próbował naruszać spokoju Larshy.

Chociaż Nestor, jak prawie każdy najemnik, pałał chęcią szybkiego wzbogacenia się, nie postępował popędliwie. Lata wojaczki w królestwach między Zamorą a krajem ojczystym nauczyły go rozwagi. Stał, ważąc szansę i ryzyko, gdy ujrzał coś, co spowodowało, że zeszywniał i mocniej ścisnął miecz w dłoni. Zobaczył przemykającą pod murem postać. Mimo że postać była zbyt daleko, by przy blasku księżyca rozpoznać jej twarz, koci chód zdradzał tożsamość mężczyzny. Conan!

Ogarnięty nagłą wściekłością Nestor ruszył naprzód. Szedł żwawo, przytrzymując pochwę miecza, żeby nie obijała się o nogi. Lecz wyostrzony słuch barbarzyńcy ostrzegł go o bliskości przeciwnika. Cymeryjczyk okręcił się na pięcie i wydobywany z pochwy miecz błysnął w bladym świetle gwiazd. Widząc przed sobą tylko jednego wroga, Conan znieruchomiał, szykując się do walki.

Nestor podszedł bliżej. Teraz mógł lepiej przyjrzeć się ściganemu. Barbarzyńca mierzył prawie 190 centymetrów, wytarta tunika nie zakrywała grubych węzłów mięśni na jego ramionach. U boku miał zawieszoną skórzaną sakwę; pustą. W młodej, okolonej czarną grzywą prosto

przyciętych włosów twarzy błyszcząły niebieskie oczy.

Nie padło ani jedno słowo. Nestor stanął, by chwycić oddech i zdjąć płaszcz, lecz nie zdążył, bo barbarzyńca runął nań jak burza.

W blasku księżyca zimno błyskały dwa ostrza, brzęk i świst rozdarły ciszę pustkowia. Nestor był bardziej doświadczonym szermierzem, ale młody Cymeryjczyk nadrabiał ten brak oszałamiającą szybkością i siłą. Jego atak miał gwałtowność huraganu. Zręcznie parując ciosy. Nestor musiał się cofać krok za krokiem. Zwężonymi oczyma obserwował przeciwnika, czekając, aż ten osłabnie i zwolni tempo. Daremnie. Cymeryjczyk zdawał się nie wiedzieć, co to zmęczenie.

Zamachowym ciosem zmienacka Nestor przeciął Conanowi tunikę na piersi, lecz ostrze nie sięgnęło ciała. Barbarzyńca odpowiedział błyskawicznym pchnięciem, które ześliznęło się po napierśniku Ciundera, ryjąc głęboką rysę w spiżu. Nestor cofnął się przed następnym ciosem i noga omsknęła mu się na kamieniu. Conan zadał przeciwnikowi straszliwy cios w kark. Gdyby miecz spadł tam, gdzie barbarzyńca mierzył, głowa oficera potoczyłaby się po kamieniach, jednak cios dosięgnął go w chwili, gdy stracił równowagę. Z przenikliwym brzękiem ostrze trafiło w grzebieniasty hełm, przecięło stal i rzuciło Nestora na ziemię.

Ciężko dysząc, Conan podszedł do powalonego i wznosił miecz do ciosu. Przeciwnik leżał bez ruchu, spod okapu jego hełmu sączył się strumyk krwi. Młodzieńczo dufny w siłę swego ramienia Conan był przekonany, że zabił prześladowcę. Wsunął miecz do pochwy, odwrócił się i ruszył w stronę miasta.

Po chwili dotarł do bramy. Potężne wierzeje z grubych na stopę bali okutych spiżem były dwukrotnie wyższe niż stojący przed nimi człowiek. Cymeryjczyk zaparł się nogami w ziemię i z całej siły pchnął podwoje. Bez skutku. Sięgnął po miecz i uderzył rękojeścią w metal. Ostry dźwięk zdradził, że drewno pod spodem spróchniało, ale spiż był zbyt gruby, aby zdołał go przerąbać, nie łamiąc przy tym cennej klingi. A zresztą po co,

skoro istniały znacznie prostsze sposoby.

Kilkanaście kroków dalej mur skruszył się tak bardzo, że w najniższym punkcie wznosił się najwyżej na sześć metrów, zaś leżąca tam sterta gruzu miała dwa metry wysokości. Conan dotarł do tego miejsca, cofnął się o kilka kroków, by nabrać rozpędu, po czym wbiegł na kupę gruzu i skoczył. Chwytał krawędź muru palcami, podciągnął się i sapiąc wygramolił się na górę. Nie zwracając uwagi na zadrapania spojrzął na miasto.

U podnóża muru rozciągał się pas nie zabudowanej przestrzeni, gdzie trawa toczyła odwieczną wojnę z brukiem. Kamienne płyty były popękane i powykrzywiane. W każdą szczelinę wdarły się trawy, chwasty oraz kilka karłowatych drzewek. Dalej leżały pozostałości jednej z uboższych dzielnic. Dawne nędzne lepianki rozpadły się, tworząc smętne kopczyki pyłu. Za nimi Conan dostrzegł białe, lepiej zachowane budowle z kamienia: świątynie, pałace szlachty i domy zamożnych mieszczan. Nad wszystkim roztaczała się nieuchwytna aura zła, tak często spotykana w ruinach starożytnych miast.

Wyteżając wzrok rozejrzał się na boki. Nic. Żadnego ruchu. Jedynym dźwiękiem było lękliwe cykanie świerszczy.

On także słyszał opowieści o zgubie czekającej wszystkich, którzy ośmielą się zapuścić w ruiny Larshy. Chociaż sprawy nadprzyrodzone budziły w duszy barbarzyńcy głęboki, atawistyczny lęk, pocieszał się myślą, że gdy istoty nadprzyrodzone przybierają materialną postać, można je zranić lub zabić zimnym żelazem jak każdego śmiertelnika. Cymeryjczyk nie przyszedł po to, by teraz z obawy przed człowiekiem, zwierzęciem czy demonem zrezygnować ze skarbu.

Zgodnie z powszechnym przekonaniem legendarny skarb Larshy znajdował się gdzieś w pałacu królewskim. Ściskając miecz w lewej dłoni, barbarzyńca opuścił się po spękany murze i już po chwili rażno podążył krętymi uliczkami w kierunku centrum miasta. Chociaż się spieszył, nie robił więcej hałasu niż cień. Ze wszystkich stron rozciągały się ruiny. Tu i

tam frontowe ściany zawaliły się i leżące na ulicach gruzy zmuszały do szukania obejść lub wdrapywania się na sterty potrzaskanych cegieł i marmuru. Niemal idealnie okrągły księżyc stał już wysoko na niebie, oblewając wszystko niesamowitym, srebrzystym blaskiem. Z prawej strony Cymeryjczyk spostrzegł częściowo zawaloną świątynię, z której pozostał tylko portyk, podtrzymywany przez cztery potężne, marmurowe kolumny. Wysoko w górze szczyrzył się rząd marmurowych gargulców, wyobrażających dawnych bogów - półdemony, półbestie.

Conan próbował przypomnieć sobie strzępki rozmów zasłyszanych w winiarniach Maul, wyjaśniających okoliczności opuszczenia Larshy przez mieszkańców. Mówiono coś o klątwie rzuconej przed wiekami przez rozgniewanego boga jako kara za występki tak straszne, że zbrodnie przestępców Shadizaru zdawały się przy nich cnotami.

Barbarzyńca powoli zbliżał się do centrum, gdy nagle zauważył dziwną rzecz. Podeszwy jego sandałów zaczęły się lepić do potrzaskanego bruku, jakby pokrywała go rozgrzana smoła. Przy każdym kroku słyszał ciche cmoknięcie. Schylił się i dotknął chodnika. Ujrzał cienką warstwę bezbarwnej, lepkiej substancji, już prawie suchej.

Trzymając dłoń na rękojeści miecza, Cymeryjczyk rozejrzał się wokół. Nikogo nie dostrzegł i żaden dźwięk nie doleciał jego uszu. Wznowił marsz. Jego sandały znowu zaczęły cicho cmokać. Conan zatrzymał się nagle i spojrzał za siebie. Mógłby przysiąc, że w oddali rozlegały się podobne dźwięki. Z początku myślał, że to echo jego własnych kroków, ale teraz już prawie minął zrujnowaną świątynię i w pobliżu nie było żadnych ścian.

Przeszedł jeszcze kilka kroków i znów stanął. Tym razem usłyszał coś... tylko że teraz odgłos ten nie ucichł, kiedy barbarzyńca zamarł bez ruchu. Nawet przybrał na sile. Nastawiwszy ucho Conan stwierdził, że źródło dźwięku znajduje się gdzieś z przodu. Ponieważ na ulicy jak okiem sięgnąć nie było nikogo, tajemniczy obiekt musiał znajdować się na bocznej uliczce

lub w jednym z rozwalających się domów.

Szmer zbliżał się, szybko przechodząc w ohydny, bulgoczący syk. Mimo stalowych nerwów Conan w napięciu oczekiwał na pojawienie się przybysza.

W końcu zza pobliskiego rogu wyłoniła się ogromna, oślizła masa, szkaradnie lśniąca w świetle księżyca. Stwór wytoczył się na ulicę i żwawo ruszył ku barbarzyńcy, w ciszy zakłócanej jedynie odgłosem mlaskania, wywoływanym przez szczególny sposób poruszania się. Z przodu miał dwie pary narośli podobnych do rogów: jedną o długości przynajmniej trzech metrów, a pod nią drugą, krótszą. Dłuższe wyrostki wyginały się na wszystkie strony i Conan domyślił się, że na ich końcach znajdują się oczy. Stwór ten był ślimakiem podobnym do zwykłego winniczka, który znaczy śluzem szlak nocnych wędrówek w ogrodzie. Jednak ten ślimak miał piętnastometrowy kadłub wznoszący się wyżej niż głowa Cymeryjczykowi. Fala ohydny smrodu poprzedzała potwora, poruszającego się szybciej niż biegnący człowiek. Oniemiały ze zdziwienia Conan stanął jak wryty, spoglądając na pełznącą masę gumowatego cielska. Nagle ślimak wydał dźwięk przypominający splunięcie, tylko wielokrotnie głośniejszy. Otrząsnąwszy się ze zdumienia, barbarzyńca uskoczył w bok. Strumień cieczy przeciął powietrze w miejscu, gdzie przed chwilą stał. Mała kropla spadła mu na ramię, paląc jak rozżarzony węgiel.

Conan odwrócił się i pognał z powrotem co sił w nogach. Znów musiał pokonywać sterty potrzaskanych kamieni. Słuch podpowiadał mu, że potwór jest tuż, tuż. Może nawet już go dopadał. Nie odważył się spojrzeć przez ramię, bo wiedział, że jeśli się potknie i upadnie, prześladowca w mgnieniu oka będzie przy nim.

Ponownie usłyszał donośne kaszlnięcie. Gwałtownie rzucił się w bok i znów struga cieczy przeleciała obok. Zrozumiał, że nawet jeśli ślimak nie zdoła go dopaść zanim dotrze do murów miasta, to w końcu trafi go kolejną porcją żrącego płynu.

Skoczył za róg najbliższego budynku, znikając potworowi z oczu. Przebiegł wąską, krętą uliczkę i skręcił za następny róg. Wiedział, że na pewno zabłądzi w labiryncie ulic, lecz przede wszystkim musiał wciąż zmieniać kierunek ucieczki, tak by nie dawać ślimakowi sposobności do ataku.

Mlaskanie i smród świadczyły o tym, że stwór nadal go ściga. Raz, przystanąwszy by nabrać tchu, Conan obejrzał się i zobaczył szarawe cielsko wyłaniające się zza rogu.

Uciekał dalej i dalej, klucząc tu i tam w labiryncie starożytnego miasta. Pomyślał, że jeśli nawet nie uda mu się zgubić prześladowcy, to może zdoła go zmęczyć. Człowiek jak wiedział - na dłuższą metę jest wytrzymalszy od większości zwierząt. Jednak ślimak zdawał się posiadać niewyczerpany zapas sił.

W pewnej chwili jeden z mijanych budynków wydał się Conanowi dziwnie znajomy. Uświadomił sobie, że dotarł do zrujnowanej świątyni, którą widział wcześniej, tuż przed tym, zanim napotkał ślimaka. Krótki rzut oka pozwolił mu stwierdzić, że zręczny wspinacz może się wdrapać na górę. Nie tracąc czasu, wszedł na stertę gruzu, a z niej na potrzaskany mur. Skacząc z kamienia na kamień, dotarł szybko do ocalałego frontu. Po chwili był na górze, za rzędem marmurowych gargulców. Podeszedł do nich, stąpając tak lekko, jak potrafił w obawie, że resztki dachu runą pod jego ciężarem. Musiał też omijać dziury w poszyciu.

Z dołu nadleciała fala smrodu i odgłosy mlaskania. Stwór musiał zgubić ślad ofiary i nie wiedząc, gdzie jej szukać, zatrzymał się przed świątynią. Zachowując ostrożność - bowiem był przekonany, że potwór może go dostrzec nawet przy tak nikłym świetle - Conan zerknął zza kamiennego posągu. W blasku księżyca ujrzał wielkie, szarawe cielsko. Ślimak kołysał długimi czułkami, wypatrując ofiary. Pod nimi krótsze wyrostki chwiały się tuż nad ziemią, jakby węsząc.

Cymeryjczyk był pewien, że stwór trafi w końcu na jego trop. Nie

wątpił, że ślimak może się wdrapać na dach budynku równie szybko jak on. Oparł się rękami o gargulca – koszmarnie brzydki posąg przedstawiający człowieka o skrzydłach nietoperza i głowic gada - i pchnął. Posąg zakołysał się z cichym chrupnięciem.

Na ten dźwięk rogi ślimaka śmignęły w górę, w stronę ukrytego na dachu Conana. Ślimak przegiął łeb, zginając cielsko w ostrym skrucie, po czym zaczął piąć się w górę po jednym z ogromnych filarów. Conan uśmiechnął się złowrogo.

- Miecz - pomyślał - nie na wiele się przyda w walce z takim stworzeniem.

Jak wszystkie niżej zorganizowane formy życia ślimak mógł znieść rany, które w jednej chwili położyłyby trupem każde stworzenie stojące na wyższym szczeblu rozwoju. Sunął po kolumnie, kołysząc na boki łbem i dwiema parami czulek. Wszystko wskazywało na to, że głowa potwora dosięgnie skraju dachu, gdy większa część Jego cielska będzie jeszcze na ulicy.

Conan wiedział, co powinien zrobić. Oparł się o posąg i potężnym pchnięciem rzucił go na dół. Zamiast łoskotu. Jaki powinna spowodować masa marmuru uderzająca o bruk, usłyszał mokre pacnięcie i głuchy łomot, gdy przednia część ciała ślimaka spadła na ziemię.

Teraz odważył się wyrzucić z krawędzi dachu. Pocisk prawie całkowicie pogrzył się w cielsku potwora. Ohydna, szarawa masa wiła się i skręcała jak robak na haczyku. Cały fronton świątyni zatrząsł się od uderzeń potężnego ogona, gdzieś posypała się lawina kamieni. Conan obawiał się, że cały budynek może się nagle rozsypać, grzebiąc go pod gruzami.

- Sam tego chciałeś! - warknął pod adresem byłego prześladowcy.

Ruszył wzdłuż rzędu gargulców, aż znalazł następny posąg, który dał się poruszyć i stał dokładnie nad skręcającym się ślimakiem. Statua runęła w dół, powodując następne mokre pacnięcie. Trzeci pocisk chybił i roztrzaskał się o bruk. Czwarty, mniejszy od poprzednich, Cymeryjczyk uniósł w

rękach, napinając mięśnie niemal do granic wytrzymałości i cisnął prosto w niekształtny łeb.

Ciałem ślimaka wstrząsnął dreszcz agonii, ale Conan na wszelki wypadek zepchnął jeszcze dwa posągi. Kiedy przeciwnik w końcu przestał się ruszać, barbarzyńca zszedł na dół. Ostrożnie, z gotowym do ciosu mieczem, podszedł do wielkiego, cuchnącego cielska. Zebrawszy całą swoją odwagę, ciął gumowaty kadłub. Chlusnęła czarna maź i po mokrej, szarej skórze przebiegł gwałtowny dreszcz. Jeśli nawet niektóre części ciała ślimaka wciąż dawały oznaki życia, to stwór jako całość był martwy.

Conan jeszcze raz podniósł miecz do ciosu i... odwrócił się błyskawicznie na dźwięk ludzkiego głosu.

- Tym razem dostanę cię!

To Nestor, z głową owiniętą zakrwawionym bandażem, zbliżał się do Cymeryjczyka z obnażonym mieczem w dłoni.

- Na Mitrę! Co to takiego?

- To strażnik Larshy - odparł Conan po zamorańsku z barbarzyńskim akcentem. - Ścigał mnie przez pół miasta, zanim udało mi się go zabić.

Nestor z niedowierzaniem spoglądał na potworne cielsko, a barbarzyńca ciągnął dalej.

- Co tu robisz? Ile razy mam cię jeszcze zabijać?

- Zaraz się o tym przekonasz - zgrzytnął zębami Nestor, szykując się do ataku.

- A gdzie twoi żołnierze? - dopytywał się Conan.

- Leżą pod głazami, nieżywi - co i ciebie za chwilę czeka.

- Słuchaj, głupcze - rzekł Cymeryjczyk. - Po co tracić czas na swary, skoro - jeśli tylko legendy mówią prawdę - jest tu więcej złota niż obaj zdołamy unieść? Dobrze władasz mieczem. Czy nie moglibyśmy razem poszukać skarbu Larshy?

- Muszę wykonać rozkaz i pomścić moich ludzi! Broń się, barbarzyński psie!

- Na Kroma, skoro chcesz, możemy walczyć! - zagrział Conan, podnosząc miecz do ciosu - ale pomyśl, człowieku! Jeżeli wrócisz do Shadizaru, to ukrzyżują cię za stratę oddziału - nawet jeśli przyniesiesz im w prezencie moją głowę, a wątpię, by ci się to udało. Tymczasem, jeżeli chociaż dziesiąta część tego, co głoszą legendy, jest prawdą, to twój udział byłby większy niż stuletni żołd kapitana gwardii.

Nestor opuścił broń i cofnął się. Przez chwilę stał w milczeniu, rozważając propozycję. Conan dodał:

- Co więcej, nigdy nie zrobisz prawdziwych żołnierzy z tych tchórzliwych Zamorian!

Gunder westchnął i schował miecz do pochwy.

- Masz rację, niech cię diabli. Aż do końca tej awantury będziemy walczyć ramię w ramię i równo dzielić łupy, dobrze? - rzekł, wyciągając rękę.

- Rzekłeś! - powiedział Cymeryjczyk, chowając swój oręż i ściskając podaną dłoń. - Gdybyśmy musieli uciekać i rozdzielić się, czekaj na mnie przy fontannie Minusa.

Pałac władców Larshy znajdował się w centrum miasta, pośrodku rozległego placu. Była to jedyna budowla, która oparła się niszczącemu działaniu czasu. Stało się tak z prostej przyczyny, że wykuto ją w litej skale, wznoszącej się niegdyś na płaskowyżu, na którym wybudowano miasto. Mury pałacu wykończono tak pieczołowicie, że dopiero bliższe oględziny ujawniały pewien niezwykle szczegół: wyłobienia w czarnym bazalcie imitowały tylko szczeliny stykających się ze sobą bloków kamienia.

Conan z Nestorem cicho podeszli do bramy pałacu i zajrzeli do mrocznego wnętrza.

- Będzie nam potrzebne światło - rzekł Nestor. - Nie chciałbym natknąć się po ciemku na drugiego takiego ślimaka.

- Nie czuję tu tego odoru - rzekł barbarzyńca - lecz skarb może mieć innych strażników.

Odwrócił się i uciął sosenkę wyrastającą ze szczeliny w bruku. Ociosał ją z gałęzi, a pień pociął na krótsze kawałki. Zgarnął gałązki na kupkę, za pomocą krzemienia i stali rozniecił małe ognisko. Rozszczepił końce polan i podpalił je. Żywiczne drewno zapłonęło jasnym ogniem. Podał jedną pochodnię Nestorowi, po czym obaj wepchnęli sobie po kilka zapasowych szczap za pas. Dobyli mieczy i ruszyli do pałacu.

W łukowato sklepionym korytarzu migotliwe, żółte płomienie pochodni rzucały długie cienie na ściany z polerowanego, czarnego kamienia. Wszędzie zalegała kilkucalowa warstwa kurzu. Stado nietoperzy zwisających z rzeźbionego gzymsu odleciało w ciemność z łopotem i piskami oburzenia. Dwaj awanturnicy przeszli wzdłuż rzędu odrażających posągów, stojących w niszach korytarza. Po obu stronach ziały czernią puste, łukowate drzwi. Teraz weszli do sali tronowej. Tron, wykuty z tego samego czarnego bazaltu co cały pałac, stał jeszcze, lecz inne krzesła i ławy z drewna rozpadły się w proch, zostawiając na podłodze kupki ćwieków, metalowych okuć i półszlachetnych kamieni.

- Chyba od tysięcy lat nie było tu nikogo - szepnął Nestor. Minęli kilka komnat, które mogły być niegdyś prywatnymi apartamentami króla, lecz wobec braku sprzętów nie można było tego stwierdzić na pewno. Wreszcie stanęli przed jakimiś drzwiami. Conan podniósł pochodnię i spojrzał uważnie.

W szerokiej, kamiennej framudze osadzono odrzwia z grubych bali gęsto nabijanych mosiężnymi ćwiekami, pokrytymi teraz cienką, zieloną warstwą śniedzi. Conan dźgnął mieczem. Ostrze weszło w drewno jak w masło i posypał się deszcz małych, świecących w blasku pochodni kawałków.

- Spróchniałe - mruknął Nestor, kopiąc w drzwi. Noga weszła w drewno równie łatwo jak miecz Cymeryjczyka. Mosiężny ćwiek z głuchym szczękiem upadł na podłogę.

Wzniecając kłęby pyłu, rozbili spróchniałe bale i wetknęli pochodnie w wybity otwór. Blask ognia powrócił zwielokrotniony tysięcznymi refleksami

przez sterty srebra, złota i klejnotów. Nestor wsadził do środka głowę i cofnął ją tak gwałtownie, że zderzył się z towarzyszem.

- Tam są ludzie! - syknął.

- Zobaczymy! - Conan wepchnął głowę w otwór i zerknął do komnaty. - To trupy! Chodźmy!

Zatrzymali się u progu. Patrzyli tak długo, aż pochodnie spaliły się prawie do końca i musieli zapalić nowe. Pod ścianami komnaty siedziało siedmiu olbrzymich wojowników. Każdy z nich mierzył co najmniej dwa metry wzrostu. Siedzieli z głowami odchylonymi na oparcia foteli i szeroko otwartymi ustami. Mieli na sobie stroje z minionej epoki i spiżowe, zwieńczone piórami hełmy, a mosiężne łuski ich kolczug pozieleniały ze starości. Zmierzwiene brody sięgały im aż do pasa, a skóra rąk i twarzy miała woskowo-brązowy odcień, jak to u mumii. Obok leżały na posadzce lub stały oparte o ściany piki i berdysze o spiżowych ostrzach.

Na środku komnaty wznosił się ołtarz z czarnego bazaltu. Przed nim stało kilka kufków, których drewno dawno już spróchniało, pozwalając strumieniom złota i klejnotów wypłynąć na posadzkę.

Conan podszedł do Jednego z nieruchomych wojowników i dotknął go końcem miecza. Olbrzym leżał bez ruchu.

- Musieli ich zmumifikować - mruknął Conan. - Słyszałem, że tak robią ze swymi zmarłymi stygijscy kapłani.

Nestor zerknął niespokojnie na siedmiu martwych olbrzymów. Drżące płomienie pochodni zdawały się gasnąć pod naporem ciemności, czającej się pod niskimi ścianami i łukowatym sklepieniem komnaty.

Conan podszedł do ołtarza. Na jego płaskiej, wypolerowanej powierzchni dostrzegł inkrustację z cienkich pasm kości słoniowej, tworzącą diagram złożony z przenikających się kół i trójkątów. Całość tworzyła siedmioramienną gwiazdę. Przestrzeń ograniczoną liniami wypełniały znaki jakiegoś pisma, zupełnie nieznanego Cymeryjczykowi. Wprawdzie umiał czytać po zamorańsku, a nawet potrafił coś w tym języku

napisać, liznął też trochę hyrkańskiego i koryntiańskiego, ale te tajemnicze znaki nic mu nie mówiły.

W każdym razie znacznie bardziej interesowały go przedmioty leżące na ołtarzu. Na każdym ramieniu gwiazdy, błyszcząc w żółtym, migotliwym świetle pochodni, leżał wielki, zielony kamień wielkości kurzego jaja. Na środku diagramu stał zielony posążek węża z uniesionym łbem i wyszczerzonymi kłami, zapewne wyrzeźbiony z nefrytu.

Conan przysunął pochodnię do siedmiu płonących kamieni.

- Te będą moje - mruknął. - Możesz wziąć sobie resztę...

- Nie! - przerwał mu Nestor. - Te klejnoty są warte więcej niż cała reszta. Ja je wezmę!

Zapadła cisza pełna napięcia i obaj awanturnicy odruchowo sięgnęli po miecze. Przez chwilę stali, patrząc na siebie w milczeniu. W końcu Nestor rzekł:

- A więc podzielmy je tak, jak się umówiliśmy.

- Nie można podzielić siedmiu klejnotów między dwóch ludzi - powiedział Cymeryjczyk. - Rzućmy o nie monetę. Zwycięzca zabierze tych siedem klejnotów, a przegrany resztę. Zgadzasz się?

Nestor skinął głową i Conan wybrał monetę z jednego ze stosów piętrzących się w miejscach, gdzie niegdyś stały drewniane kufry. Mimo że uprawiając swą złodziejską profesję, nabrał niemałej wprawy w rozróżnianiu monet, ta była mu kompletnie nieznana. Na jednej jej stronie widniał jakiś wizerunek, ale Cymeryjczyk nie potrafił powiedzieć, czy był to człowiek, demon czy sowa. Rewers pokrywały znaki podobne do tych na ołtarzu.

Conan pokazał monetę Nestorowi, po czym podrzucił ją w powietrze, złapał i z trzaskiem położył na lewym przedramieniu. Nie odsłaniając jej, przysunął rękę do Nestora.

- Głowy - rzekł Gunder.

Barbarzyńca cofnął dłoń. Nestor spojrzał i mruknął:

- A niech to Ishtar! Wygrałeś. Potrzyj przez chwilę moją pochodnię.

Conan wziął od niego łuczywo, przygotowany do odparcia zdradzieckiego ataku, ale Nestor tylko zdjął z ramion płaszcz i rozłożywszy go na zakurzonej posadzce począł nagarniać złoto i klejnoty ze stosów leżących przed ołtarzem.

- Nie bierz za dużo - poradził mu Conan. - Może trzeba będzie uciekać, a do Shadizaru daleka droga.

- Poradzę sobie - rzekł Nestor. Zebrał w garść rogi płaszcz, zarzucił ten prowizoryczny worek na plecy i wyciągnął rękę po pochodnię. Conan podał mu ją i podszedł do ołtarza. Jeden po drugim pozbierał wielkie, zielone kamienie i wrzucił je do zawieszanej na plecach, skórzanej sakwy. Kiedy już zebrał wszystkie, stanął, patrząc na nefrytową figurkę żmii.

- To też jest sporo warte - rzekł. Zabrał figurkę i wrzucił ją do worka.

- Czemu nie weźmiesz trochę złota i klejnotów? - spytał Gunderman. - Ja już więcej nie zdołam udźwignąć.

- Zabrałeś najlepsze rzeczy - odparł Conan. - Poza tym, nie potrzeba mi więcej niż mam. Człowieku, za te kamienie można kupić królestwo! No... w każdym razie księstwo i tyle wina, ile zdołam wypić, i tyle kobiet ile zdołam...

Ciche skrzypienie sprawiło, że obaj rabusie odwrócili się i wytrzeszczyli oczy ze zdumienia.

Siedmiu martwych wojowników budziło się ze snu.

Unieśli głowy, zamknęli usta i nabrali tchu w wychudłe piersi. Ich stawy skrzypiały jak zardzewiałe zawiasy, gdy wstając z foteli podnosili swe piki i berdysze.

- Szybko! - krzyknął Nestor ciskając pochodnię w najbliższego giganta i wyciągając miecz.

Pochodnia uderzyła olbrzyma w pierś, upadła na podłogę i zgasła. Conan, który nie niósł worka, wy dobył miecz, nie wypuszczając pochodni. Jej światło migotało drżąc na pozieleniałych pancerzach starożytnych wojowników, otaczających parę rabusiów. Cymeryjczyk uchylił się przed

ciosem berdysza i odbił pchnięcie piką. Za jego plecami Nestor zajął walką wojownika, który usiłował odciąć mu drogę. Gunder odparował cios i wymierzył potężne, zamaszyste cięcie w udo wroga. Ostrze wbiło się płytko, jakby trafiło na drewnianą belkę. Olbrzym zatoczył się i Nestor zwarł się z innym przeciwnikiem. Grot piki ześliznął się po jego pogiętym pancerzu.

Gigantyczni strażnicy skarbu poruszali się wolno, inaczej obaj poszukiwacze przygód padliby przy pierwszym starciu. Odskakując, robiąc uniki i raz po raz odbijając ciosy, Conan unikał straszliwych uderzeń, z których każde mogło go bez czucia rozciągnąć na podłodze. Raz po raz ostrze jego miecza wbijało się w suche jak drewno ciała przeciwników. Pradawni wojownicy tylko chwiali się pod uderzeniami, które przecięłyby na pół każdego śmiertelnika. Cymeryjczyk rąbnął z całych sił i udało mu się odciąć rękę dzierżącą pikę. Uchylił się przed pchnięciem wymierzonym przez innego wroga i zadał niskie zamaszyste cięcie w kostkę trzeciego przeciwnika. Cios sięgnął celu i olbrzym runął z łoskotem.

- Na zewnątrz! - ryknął Cymeryjczyk, przeskakując przez leżącego.

Wybiegli z Nestorem ze skarbcza i pognali przez sale pałacu. Przez chwilę Conan bał się, że zabłądzą, ale zaraz dostrzegł w oddali słabe światło. Przez główny portal wypadli na plac. Z tyłu dobiegał tupot nóg biegnących strażników i szczęk oręża. Niebo poszarzało i gwiazdy zaczęły przygasać - nadchodził świt.

- Do muru - wysapał Nestor. - Chyba nas nie dogonią. Przebiegli przez rozległy plac i Conan obejrzał się.

- Spójrz! - krzyknął.

Jeden z drugim giganci wynurzali się z przejścia. I jeden po drugim, napotkawszy światło budzącego się dnia, padali na bruk i rozsypywali się w proch. Zostały po nich tylko bezładnie porozrzucane na ziemi mosiężne hełmy zwieńczone piórami, łuskowate kolczugi i spizowy oręż.

- No, udało się - odetchnął Nestor. - Tylko czy zdołamy wrócić do

Shadizaru, unikając przy tym aresztowania? Zanim tam dojdziemy, będzie jasny dzień.

Conan uśmiechnął się.

- My, złodzieje, mamy swój sposób, aby dostać się do miasta. Przy północno-wschodnim narożniku muru rośnie kępa drzew. Jeśli rozchylisz krzaki, znajdziesz zasłonięty przez nie otwór kanału - zdaje się, że to zwykły rynsztok. Kiedyś zamykała go żelazna krata, ale już dawno przerdzewiała. Każdy, poza grubasem, zdoła się tamtędy precisnąć. Wyjście znajduje się na gruzowisku pozostałym po zburzonych domach.

- Dobrze - powiedział Nestor. - W razie... Przerwał mu głuchy łoskot. Ziemia zatrzęsała się i zakołysała. Gunder upadł, Conan zatoczył się.

- Uważaj! - wrzasnął.

Nestor z trudem podniósł się z ziemi. Barbarzyńca chwycił go za ramię i pociągnął z powrotem na plac. W tejże chwili ściana pobliskiego budynku runęła z trzaskiem, zasypując miejsce, gdzie przed sekundą stali, lecz ten rumor zginął w grzmiącym huku trzęsienia ziemi.

- Uciekajmy! - krzyknął Nestor.

Pobiegli zygzakiem ulicą, kierując się nisko wiszącym na zachodzie księżycem.

Naokoło chwiały się ściany domów, z ogłuszającym łoskotem waliły się i rozsypywały marmurowe kolumny. Chmury pyłu wzbiły się w powietrze, kurz dławił zbiegów.

Conan zatrzymał się nagle i odskoczył w tył, unikając zmiżdżenia przez fronton walącej się świątyni. Kolejne wstrząsy rozkołysały ziemię. Barbarzyńca zatoczył się, tracąc równowagę. Wdrapał się na stertę świeżych i starych gruzów, ale natychmiast musiał stamtąd uciekać, zagrożony resztkami walącej się kolumny. Kawałki kamieni i marmuru śmignęły w powietrzu. Jeden rozciął mu policzek, inny trafił w łydkę, wywołując litanię przekleństw, pozbieranych przez Conana we wszystkich krajach, jakie odwiedził.

W końcu dotarł do murów miejskich i stwierdził, że z wysokiej ściany pozostał tylko niski wał potrzaskanych głazów.

Kaszląc i dysząc, Cymeryjczyk wgramolił się na resztki umocnień. Spojrzał do tyłu. Nigdzie nie dostrzegł Nestora. Pomyślał, że musiała go przywalić któraś z rozsypujących się ścian. Nadstawił ucha, lecz nie dosłyszał żadnego wołania o pomoc. Głuchy pomruk trzęsącej się ziemi i łoskot walących się budynków ucichł wreszcie. Ostatnie promienie księżyca oświetlały olbrzymią chmurę pyłu spowijającą miasto. Nadleciał poranny wietrzyk i z wolna rozwiął kurz.

Siedząc na kupie popękanych głazów, Conan spoglądał na Larshę. Teraz gród wyglądał zupełnie inaczej. Nie ocalał ani jeden budynek. Nawet lita bryła bazaltowego pałacu, gdzie znaleźli skarb, zamieniła się w stertę potrzaskanych kamieni. Cymeryjczyk porzucił wszelką myśl o powrocie w celu wydobycia reszty skarbu. Armia ludzi nie wystarczyłaby, żeby odwalić te gruzy.

Larsha stała się kupą kamieni. Nadchodził świt, daremnie jednak szukać by tutaj jakichś oznak ruchu czy śladów życia. Tylko szmer osuwających się tu i tam kamyków sporadycznie zakłócał ciszę tego morza ruin.

Conan pomacał sakwę, upewniając się, że nie postradał łupu i zwrócił swe kroki na zachód, w kierunku Shadizaru. Wschodzące słońce ciskało mu w plecy pierwsze strzały promieni.

Następnej nocy Cymeryjczyk wszedł do swojej ulubionej tawerny w Maul - „U Abuletesa”. W sali o niskim, zakopconym suficie śmierzdziało potem i skwaśniałym winem. Przy zastawionych stołach zasiedli złodzieje i bandyci, pijąc, śpiewając, kłócąc się, grając w kości i wrzeszcząc. Uważano tu, że wieczór był nudny, jeżeli przynajmniej jednego klienta nie zadźgano w bójce.

Na drugim końcu sali Conan dostrzegł swą obecną wybrankę, pijącą samotnie przy stoliku. Ciemnowłosa, pulchna Semiramis była od niego o kilka lat starsza.

- Hej, Semiramis! - ryknął, przepychając się przez tłum gości. - Mam coś dla ciebie! Abuletes! Dzban najlepszego kyriańskiego! Dziś nie mogłem się uskarżać na brak szczęścia.

Gdyby Cymeryjczyk był starszy, rozwaga powstrzymałaby go przed głośnym chępieniem się zdobyczą, nie mówiąc już o pokazywaniu jej. Jednak młody i nieostrożny barbarzyńca podszedł do stolika Semiramis, chwycił skórzaną sakwę i wysypał na blat całą zawartość. Siedem wielkich, zielonych kamieni potoczyło się po mokrym od wina stole - by zaraz rozsypać się w drobny, zielony pył, błyszczący w świetle świec.

Conan upuścił sakwę i rozdziawił usta, a najbliższy siedzący goście wybuchnęli gromkim śmiechem.

- Krom i Mannanan! - wykrztusił w końcu Cymeryjczyk. - Zdaje się, że tym razem przechytryłem...

Jednak zaraz przypomniał sobie o nefrytowej żmii nadal ukrytej w sakwie.

- No, mam jeszcze coś, co wystarczy, aby się dobrze zabawić.

Powodowana ciekawością Semiramis podniosła sakwę i natychmiast wypuściła ją z krzykiem.

- To...to jest żywe! - zawołała.

- Co u... - zaczął barbarzyńca, lecz przerwał mu krzyk od drzwi.

- Tam jest! Brać go!

Do tawerny wkroczył opasły urzędnik, a za nim oddział nocnej straży uzbrojonej w halabardy. Goście umilkli gwałtownie, spoglądając po sobie pustym wzrokiem, jakby zupełnie nieświadomi rozgrywających się przed nimi wydarzeń. Urzędnik przecisnął się do stołu Cymeryjczyk. Ten wyrwał z pochwy miecz i oparł się plecami o ścianę. W jego niebieskich oczach pojawił się niebezpieczny błysk. W świetle świec błysnęły białe zęby.

- Spróbujcie mnie wziąć, psy! - warknął. - Nie naruszyłem waszych głupich praw!

Kątem ust mruknął do Semiramis:

- Łap sakwę i uciekaj! Jeśli mnie złapią, będzie twoja.

- Boję się! - jęknęła dziewczyna.

- Ha! - zaśmiał się stróż prawa. - Nic nie zrobiłeś, co? Nic prócz ograbienia połowy naszych najznamienitszych obywateli! Mamy dosyć dowodów, żeby sto razy uciąć ci głowę! Pozabijałeś żołnierzy Nestora i namówiłeś go, aby ci towarzyszył w wyprawie do Larshy! Znalezliśmy go dziś rano, pijanego jak bela i przechwalającego się swoim sukcesem. Ten łotr uszedł nam. Ale tobie się to nie udało!

Półokrąg strażników otoczył Conana, mierząc w jego pierś grotami halabard. Sadownik zauważył leżącą na stole sakwę.

- Co to, twój ostatni łup? Zobaczymy...

Wepchnął tłustą łapę do worka i gmerał w nim przez chwilę. Nagle wybałuszył oczy, otworzył usta i wrzasnął przeraźliwie. Gwałtownie wyrwał rękę z sakwy. Oplatający jego przegub zielony wąż, żywy i wijący się, zatopił mu zęby w ramieniu.

Rozległy się okrzyki zdumienia i zgrozy. Jeden ze strażników odskoczył w panice i runął na stół, tłukąc dzbany i rozlewając trunki. Inny podbiegł, chcąc złapać urzędnika, który zachwiał się i upadł na podłogę. Trzeci upuścił halabardę, po czym z histerycznym wrzaskiem rzucił się do drzwi.

Wśród gości wybuchła panika. Kilku tłoczyło się w drzwiach, usiłując jak najszybciej opuścić gospodę. Inni zaczęli wymachiwać nożami. Jeden ze strażników szamotał się na podłodze ze złodziejem, który go zaatakował. Wywrócone świece zgasły, pogrążając pomieszczenie w mroku rozświetlonym jedynie pełgającym płomykiem stojącego na kontuarze kaganka.

Cymeryjczyk chwycił Semiramis za ramię. Jednym szarpnięciem postawił ją na nogi. Ciągnąc ją za sobą, przedarł się przez ciżbę, płazując na prawo i lewo swoim długim mieczem.

W wydostawszy się na chłodne, nocne powietrze pobiegli ile sił w nogach, kilkakrotnie zmieniając kierunek ucieczki, aby zmylić ewentualny

pościg. Wreszcie przystanąli. Trzeba było odsapnąć.

- W tym przeklętym mieście zrobiło się dla mnie zbyt gorąco - rzekł. - Muszę odejść. Żegnaj, Semiramis.

- Nie chcesz spędzić ze mną ostatniej nocy?

- Nie w tym rzecz. Muszę złapać Nestora. Gdyby ten głupiec nie trząsał ozorem, prawo nie wpadłoby na mój trop. Zostałem bez grosza przy duszy, a on ma tyle złota, że ledwie może unieść. Może namówię go, żeby się ze mną podzielił. Bo jeśli nie...

Conan w zadumie dotknął rękojeści miecza.

- Cóż - westchnęła Semiramis - dopóki żyję, zawsze masz w Shadizarze dach nad głową. Pocałuj mnie na pożegnanie.

Conan przygarnął ją do piersi, po czym zniknął w mroku nocy jak cień.

Przy Drodze Korynckiej, wiodącej z Shadizaru na zachód, o trzy strzelania z łuku od bram miasta stoi fontanna Minusa. Legenda głosi, że Minus był bogatym kupcem chorym na nieuleczalną chorobę. Bóg objawił mu się we śnie i obiecał, że wyzdrowieje, jeśli postawi fontannę przy zachodniej drodze do Shadizaru, tak by utrudzeni podróżni mogli obmyć się i ugasić pragnienie przed wejściem do miasta. Minus wybudował fontannę, lecz czy wyzdrowiał, legenda nie wspomina ani słowem.

Pół godziny po rozstaniu z Semiramis, Conan dotarł do fontanny i znalazł siedzącego na jej obrzeżu Nestora.

- Jak ci poszło z klejnotami? - spytał Gunder. Conan opowiedział mu, co się stało z jego łupem.

- Teraz - rzekł - ponieważ przez twój długi język muszę opuścić Shadizar bez grosza przy duszy, chyba powinieneś podzielić się ze mną swoją częścią zdobyczy.

Nestor uśmiechnął się krzywo.

- Moją częścią? Bracie, oto połowa tego co mi zostało... - rzekł, wyjmując zza pasa dwie sztuki złota i rzucając jedną Conanowi. - Jestem ci to winien za wyciągnięcie mnie spod tej walącej się ściany.

- Co z resztą?

- Kiedy strażnicy otoczyli mnie w szynku, udało mi się wywrócić stół i obalić kilku. Zgarnąłem co lepsze do płaszcza, zarzuciłem na plecy i wzięłem nogi za pas. Zwaliłem jednego strażnika, który próbował mnie zatrzymać, ale drugi uderzył mnie w tył głowy. Całe złoto i klejnoty wysypały się z rozciętego tobołka na podłogę i wszyscy - strażnicy, sadownik i goście - zaczęli je zbierać. Pokazał Cymeryjczykowi płaszcz. Tkanina była przecięta na długości blisko pół metra.

- Pomyślałem, że gdy moją głowę zatkną na palu przy zachodniej bramie, żaden skarb mi nie pomoże, toteż uciekłem. Za miastem przeszukałem węzełek, ale znalazłem tylko dwie monety, zaplątane w fałdach płaszcza. Chętnie dam ci jedną.

Conan stał przez chwilę ze zmarszczonymi brwiami. Nagle dziwny grymas wykrzywił mu wargi. Zabułgotał, odchylił głowę do tyłu i ryknął gromkim śmiechem.

- Niezła z nas para poszukiwaczy skarbów! Na Kroma, ale zadrwili z nas bogowie! Co za kawał!

Nestor uśmiechnął się kwaśno.

- Cieszę się, że dostrzegasz zabawną stronę tej historii. Myślę jednak, że teraz w Shadizarze nie będzie dla nas zbyt bezpiecznie.

- Dokąd zmierzasz? - spytał Cymeryjczyk.

- Na wschód, zaciągnąć się do armii w Turanie. Mówią, że król Yildiz szuka najemników, którzy zrobiliby prawdziwe wojsko z tej jego hołoty. Czemu nie pójdziesz ze mną? Jesteś stworzony na żołnierza.

Conan potrząsnął głową.

- To nie dla mnie. Maszerować tam i z powrotem po placu ćwiczeń i słuchać wrzasków jakiegoś tępaka: „Naprzód!”. „Prezentuj broń!”. Spróbuję szczęścia na zachodzie. Słyszałem, że tam można się szybko wzbogacić.

- Niechaj bogowie będą z tobą, barbarzyńco - rzekł Nestor. - Jeśli

zmienisz zdanie, to pytaj o mnie w koszarach Aghrapuru. Żegnaj!

- Żegnaj! - odparł Cymeryjczyk.

Nie tracąc czasu, ruszył na zachód i niebawem zniknął z oczu.

ROBERT E. HOWARD

BÓG W PUCHEARZE

Przygody, jakich zaznał Wieży Słonia i w ruinach Larshy napęłniły Conana głęboką niechęcią do tajemnic Wschodu. Przez Koryntię udaje się do Nemedii, drugiego co do znaczenia po Akwilonii państwa hyboryjskiego. W stolicy Nemedii - Namalii znów zaczyna uprawiać swoją złodziejską profesję

Strażnik Arus drżącymi rękami ścisnął kusze i poczuł, że po plecach spływa mu strużka lepkiego potu, gdy ujrzał skurczone ciało rozciągnięte na gładkiej posadzce. Natknięcie się na trupa w pustym gmachu o północy nie należy do przyjemności.

Strażnik stał w długim korytarzu, oświetlonym blaskiem wielkich świec ustawionych w regularnie rozmieszczonych niszach. Ściany między niszami były udrapowane czarnym aksamitem i obwieszane różną bronią i bojowymi tarczami o dziwnych kształtach. Tu i tam stały posągi bogów; figury z kamienia lub cennego drewna albo odlane z żelaza, brązu czy srebra słabo odbijały się w błyszczącej, czarnej posadzce.

Arus zadrżał. Był tu strażnikiem już od paru miesięcy, że jeszcze się nie przyzwyczał do tego ogromnego budynku zabytku, instytucji i muzeum zarazem - który ludzie zwali Świątynią Kalliana Publico. Zgromadzono w nim rzadkie przedmioty z całego świata, a teraz samotny wśród nocy Arus stał w wielkim, cichym holu, spoglądając na skurczone zwłoki tego, który był ich właścicielem.

Nawet niezbyt rozgarnięty strażnik zauważył, że zabity wyglądał teraz jakoś inaczej niż wtedy, gdy w swoim poślacanym rydwaniu przejeżdżał Palijską Drogą, dumnie i wzgardliwie spoglądając czarnymi oczyma,

błyszczącymi magnetyczną siłą witalną. Ludzie nienawidzący Kalliana Publico z trudem rozpoznaliby go teraz, gdy tak leżał niczym poćć sadła w rozdartym płaszczu i tunice w nieładzie. Twarz miał zsiniałą, oczy wybałuszone, a z rozchylonych ust wystawał spuchnięty język. Tłuste ręce były szeroko rozrzucone w dziwnie zabawnym geście. Na grubych paluchach błyszczały ciężkie pierścienie.

- Dlaczego nie zabrali mu pierścieni? - mruknął do siebie strażnik.

Nagle drgnął, wytrzeszczył oczy i włosy na głowie stanęły mu dęba. Zza czarnej, jedwabnej kotary maskującej wejście do jednego z licznych, bocznych korytarzy wyszedł jakiś człowiek.

Arus ujrzał wysokiego, potężnie zbudowanego młodzieńca, odzianego tylko w przepaskę biodrową i wysoko sznurowane, rzemienne sandały. Skóra nieznajomego była spalona na brąz przez słońce pustyni i strażnik wzdrygnął się nerwowo na widok grających pod nią węzłów mięśni. Jeden rzut oka na posępną twarz o wysokim czole pozwolił mu stwierdzić, że obcy nie był Nemedianinem. Pod gęstą grzywą rozwichrzonych, czarnych włosów jarzyła się para niezwykle niebieskich oczu. U pasa przybysza wisiał długi, prosty miecz w skórzanej pochwie.

Dreszcz przebiegł Arusowi po plecach. Mocniej ścisnął w rękach kuszę, bliski tego, by bez ostrzeżenia przeszyć nieznajomego strzałą, powstrzymywany jedynie obawą przed tym, co może się stać, jeżeli nie zdoła go zabić od razu.

Intruz spojrział na leżące na podłodze ciało raczej z ciekawością niż ze zdziwieniem.

- Dlaczego go zabiłeś? - spytał nerwowo Arus. Tamten potrząsnął głową.

- Nie zabiłem go - odparł po nemedyjsku z barbarzyńskim akcentem. - Kto to jest?

- To Kallian Publico - odparł Arus, cofając się nieznacznie.

W posępnych, błękitnych oczach obcego pojawił się błysk zainteresowania.

- Właściciel domu?

- Tak.

Arus cofnął się pod ścianę i chwyciwszy za wiszący tam, gruby sznur spleciony z jedwabiu, szarpnął gwałtownie. Na zewnątrz rozległo się gwałtowne bicie dzwonu, jaki wisiał przed każdym sklepem czy ważniejszym budynkiem i którym w razie potrzeby wzywano straż.

Obcy drgnął.

- Czemu to zrobiłeś? - spytał. - Ściągniesz tu strażników.

- Ja jestem strażnikiem, łobuzie! - odparł Arus, zebrawszy się na odwagę.

- Zostań tam, gdzie stoisz. Nic ruszaj się albo przeszyję cię strzałą!

Jego palec spoczywał na spuście kuszy; krótki bełt mierzył prosto w szeroką pierś nieznajomego. Ten zmarszczył brwi, mierząc Arusa groźnym spojrzeniem. Nie okazywał strachu, lecz zdawał się raczej namyślać, czy usłuchać rozkazu, czy zaryzykować niespodziewany atak. Arus oblizał wargi i krew zastygła mu w żyłach, gdy spostrzegł, jak w chmurnych oczach nieznajomego rozwaga walczy z żądzą mordy.

Nagle usłyszał trzask otwieranych drzwi i ludzkie głosy. Odetchnął głęboko z ulgą i zdumieniem. Obcy sprężył się do skoku i powiódł wokół wzrokiem jak zaniepokojony drapieżca, gdy do sali wpadło kilku mężczyzn. Oprócz jednego, wszyscy nosili szkarłatne tuniki numalijskiej policji. Ieli uzbrojeniem były krótkie miecze i halabardy; pół piki i pół topory na długich drzewcach.

- Co tu się dzieje? - wykrzyknął kroczący na czele mężczyzna, którego chłodne, szare oczy i orle rysy twarzy, jak również cywilna odzież wyróżniały spośród gromady przysadzistych strażników.

- Na Mitrę, Demetrio! - krzyknął Arus. - Widać szczęście dziś mi sprzyja! Nie miałem nadziei, że straż przybędzie tak szybko na wezwanie, a tym bardziej, że i pan się pojawi!

- Obchodziłem posterunki z Dionusem - odparł Demetrio. - Właśnie przechodziliśmy koło świątyni, kiedy uderzył dzwon. Kto to? Na Isztar! To

sam właściciel Świątyni!

- Nikt inny - odparł Arus - i okrutnie zamordowany. Do moich obowiązków należy pilnowanie budynku w nocy, bowiem jak wiecie, zgromadzono tu nieprzebrane skarby. Kallian Publice miał bogatych patronów - uczonych, księżęta i bogatych zbieraczy. Zaledwie kilka minut temu sprawdziłem drzwi prowadzące na dziedziniec i stwierdziłem, że są tylko zaryglowane, a nie zamknięte. Te drzwi są zaopatrzone w rygiel, który można otworzyć z obu stron, a także wielki zamek, który otwiera się tylko z zewnątrz. Jedyne Kallian Publico miał do nich klucz, ten sam klucz, który nadal wisi u jego pasa. Wiedziałem, że coś jest nie tak, bo Kallian wychodząc ze świątyni zawsze zamykał drzwi na wielki zamek, a widziałem go po południu, jak odjeżdżał do swojej willi na przedmieściu. Miał klucz, który otwiera rygle; wszedłem i znalazłem ciało leżące tak, jak je teraz wadzicie. Nie dotykałem go.

- A więc tak - Demetrio obrzucił bystrym spojrzeniem posępnego intruza. - A to kto?

- Morderca, niewątpliwie! - krzyknął Arus. - Wyszedł z tamtych drzwi. To barbarzyńca z północy; Hyperborejczyk lub Bossończyk.

- Kim jesteś? - spytał Demetrio.

- Jestem Conan, Cymeryjczyk - odparł barbarzyńca.

- Zabiłeś tego człowieka?

Cymeryjczyk potrząsnął głową.

- Odpowiadaj! - warknął pytający.

W posępnych oczach pojawił się groźny błysk.

- Nie jestem psem, żebyś na mnie warczał!

- O, jaki zuchwały! - zaszydził towarzysz Demetria, wysoki mężczyzna noszący insygnia prefekta policji. - Nędzny kundel! Szybko wybiję z niego tę beczelność. Hej, ty! Gadaj! Czy zamordowałeś...

- Zaczekaj, Dionusie - przerwał mu Demetrio. - Słuchaj, człowieku, jestem głównym inkwizytorem Komisji Śledczej w Numalii. Lepiej

powiedz mi, jak się tu znalazłeś, a jeżeli nie jesteś mordercą, dowiedz tego.

Cymeryjczyk zawahał się. Jego zachowanie nie zdradzało lęku, jedynie lekkie niedowierzenie, jakie może czuć barbarzyńca zetknięwszy się ze skomplikowanymi sprawami cywilizowanych ludzi, których poczynania są dlań zdumiewające i tajemnicze.

- Kiedy on będzie się namyślał - rzekł Demetrio, odwracając się do Arusa
- powiedz mi: czy widziałeś dziś, jak Kallian Publico zamykał Świątynię?

- Nie, mój panie, ale zazwyczaj nie ma go już, kiedy zaczynam obchód. Jednak wielkie drzwi były zamknięte i zaryglowane.

- Czy mógłby wrócić do budynku tak, żebyś go nie zauważył?

- No, to możliwe, chociaż mało prawdopodobne. Gdyby wrócił ze swojej willi, to z pewnością przyjechałby rydwanem, bo to dość daleko - a kto słyszał, żeby Kallian Publice chodził piechotą? A turkot kół rydwanu usłyszałbym, nawet gdybym chodził po drugiej stronie budynku. Niczego takiego nic słyszałem.

- I wcześniej drzwi były zamknięte?

- Przysięgam, że tak. W ciągu nocy kilkakrotnie sprawdzam każde drzwi. Te były zamknięte z zewnątrz jeszcze pół godziny temu - wtedy sprawdzałem je po raz ostatni.

- Nie słyszałeś żadnych krzyków czy odgłosów walki?

- Nie, panie. To mnie jednak nie dziwi, bo ściany świątyni są tak grube, że nie przedostanie się przez nie żaden dźwięk.

- Po co zadawać sobie tyle trudu? - sprzeciwił się przysadzisty prefekt. - Bez wątpienia mamy już zabójcę. Zabierzemy go do magistratu, a wyciągnę z niego zeznania, nawet gdybym miał mu połamać wszystkie kości.

Demetrio spojrzał na barbarzyńcę.

- Słyszałeś? - zapytał. - Co masz do powiedzenia?

- Każdy, kto mnie dotknie, szybko spotka się ze swymi przodkami w Piekło - wycedził Cymeryjczyk przez zaciśnięte zęby, a w jego oczach pojawił się morderczy błysk.

- Po co tu przyszedłeś, jeżeli nie po to, żeby zabić - pytał Demetrio.
- Przyszedłem tu coś ukraść - odparł ponuro pytany.
- Co ukraść?

Conan zawahał się.

- Coś do jedzenia.

- Kłamiesz! - rzekł Demetrio. - Dobrze wiesz, że nie ma tu nic do jedzenia. Powiedz prawdę albo...

Cymeryjczyk położył dłoń na rękojeści miecza gestem, który był równie groźny w swej wymowie co błysk tygrysiich kłów.

- Zostaw te pogrożki dla tchórzki, którzy się was boją - warknął. - Ja nie jestem nemedyjskim mieszczuchem, żeby trząść się ze strachu przed twoimi psami. Zabijałem lepszych od ciebie za mniejsze rzeczy.

Dionus, który otworzył usta, by ryknąć gniewnie, zamknął je bez słowa. Strażnicy niepewnie unieśli halabardy i spojrzeli na Demetria oczekując rozkazów. Słyszając, jak barbarzyńca traktuje przedstawiciela wszechpotężnej policji, spodziewali się rozkazu, by go pojmać. Jednak Demetrio nie wydał go. Arus patrzył na obu rozmówców, zastanawiając się, co zamierza sprytny Demetrio. Może inkwizytor obawiał się wybuchu wściekłości Cymeryjczyka, a może naprawdę szczerze wątpił w jego winę.

- Jeszcze nie oskarżyłem cię o zabójstwo Kalliana - uciął. - Jednak musisz przyznać, że pozory przemawiają przeciw tobie. W jaki sposób dostałeś się do świątyni?

- Ukryłem się w cieniu na zapleczu składu towarów - odparł pojednawczo Conan. - Kiedy ten pies - wskazał palcem Arusa - przeszedł obok i zniknął za rogiem, podbiegłem do ściany i wspiąłem się na dach...

- Kłamiesz! - przerwał mu Arus. - Żaden człowiek nie wdrapie się po tym murze!

- Nigdy nie widziałeś Cymeryjczyka wspinającego się po skale? - spytał Demetrio. - To ja prowadzę śledztwo. Dalej, Conanie.

- Róg budynku zdobią rzeźby - powiedział Cymeryjczyk. - Łatwo było

się po nich wspiąć. Wszedłem na dach, zanim ten pies okrążył budynek. Znalazłem klapę zamkniętą żelazną sztabą zasuniętą od środka. Przeciąłem mieczem rygiel...

Przypomniawszy sobie grubość zasuw, Arus wydał zduszony okrzyk i odsunął się od barbarzyńcy, który zmarszczył brwi i mówił dalej:

- Wszedłem przez klapę i znalazłem się w jakiejś komnacie. Nie zwlekając wyszedłem na korytarz i schodami...

- Skąd wiedziałeś, gdzie są schody? Tylko słudzy Kalliana i bogaci patroni Świątyni mieli prawo wstępu na górę.

Conan milczał.

- I co zrobiłeś, gdy znalazłeś schody? - dopytywał się Demetrio.

- Przyszedłem prosto tutaj - mruknął Cymeryjczyk.

- Kiedy schodziłem na dół, usłyszałem, jak gdzieś otwierają się drzwi. Wyrząłem zza zasłony i zobaczyłem tego psa stojącego nad zwłokami.

- A dlaczego wyszedłeś z ukrycia?

- Ponieważ uznałem go za złodzieja, próbującego ukraść to... - barbarzyńca urwał nagle.

- To, co ty chciałeś stąd ukraść! - dokończył Demetrio.

- Nie zatrzymałeś się w komnatach na górze, gdzie znajdują się najcenniejsze przedmioty. Przysłał cię tu ktoś, kto dobrze zna Świątynię, żebyś ukradł jedną, wskazaną rzecz!

- I zabił Kalliana Publico! - wykrzyknął Dionus. - Na Mitrę, mamy go! Brać go! Do rana wszystko wyśpiewa!

Conan odskoczył z niezrozumiałym przekleństwem, błyskawicznie dobywając miecza.

- Cofnijcie się, jeśli wam życie miłe! - warknął. - Myślicie, że skoro macie odwagę torturować sklepikarzy i chłostać ulicznice, to możecie wyciągać swe łapy po górala? Tylko podnieś swoją kuszę, strażniku, a wypruję ci flaki!

Czekajcie! - rzekł Demetrio. - Odwołaj swoje psy, Dionusie. Wciąż nie

jestem pewny, czy to on jest mordercą.

Demetrio nachylił się do Dionusa i szepnął coś, czego Arus nie dosłyszał, ale podejrzewał, że inkwizytor ma jakiś plan zmierzający do zaskoczenia zmuszenia barbarzyńcy i zmuszenia go do złożenia broni.

- Dobrze - mruknął Dionus. - Odstąpcie, ale miejcie go na oku.

- Oddaj mi swój miecz - rzekł Demetrio do Conana.

- Weź go, jeśli potrafisz!

Inkwizytor wzruszył ramionami.

- Dobrze. Jednak nie próbuj uciekać. Na zewnątrz stoją strażę uzbrojone w kusze.

Cymeryjczyk opuścił miecz, ale nie przestał czujnie obserwować strażników. Demetrio ponownie spojrzał na trupa.

- Uduszony - powiedział do siebie. - Po co dusić, skoro cios miecza byłby szybszy i pewniejszy? Ci Cymeryjczycy rodzą się z mieczem w garści; nigdy nie słyszałem, żeby zabijali w ten sposób.

- Może chciał odwrócić od siebie podejrzenia - rzekł Dionus.

- Być może - Demetrio wprawnie obmacał ciało. - Martwy co najmniej od godziny, jeżeli Cymeryjczyk mówi prawdę, to nie mógł go zabić przed przybyciem Arusa. Co prawda może kłamać mógł się włamać do świątyni wcześniej.

- Wspiąłem się na dach, kiedy Arus po raz ostatni okrążył budynek.

- To ty tak twierdzisz - rzekł Demetrio, nachylając się i spoglądając na szyję zabitego, która przybrała sinofioletową barwę. Głowa Kalliana była odchylona pod dziwnym kątem od tułowia. Demetrio z powątpiewaniem mruczał pod nosem:

- Dlaczego morderca miałby używać sznura grubszego niż ludzkie ramię? I po co z tak potworną siłą miażdżył mu kark?

Wstał i podszedł do wylotu najbliższego korytarza.

- Tuż przy wejściu leży popiersie strącone z piedestału - zauważył - a podłoga jest tam porysowana i draperie zerwane ze ściany. Kalliana Publico

zaatakowano tutaj. Może wyrwał się napastnikowi albo powłókł go za sobą uciekając. W każdym razie wydostał się na korytarz, a morderca dopadł go tu i wykończył.

- Jeżeli ten poganin nie jest mordercą, to kto nim jest? - pytał prefekt.

- Jeszcze nie uwolniłem Cymeryjczyka od podejrzeń - powiedział inkwizytor. - Jednak przeszukamy tę komnatę...

Urwał i odwrócił się na pięcie, nadstawiając ucha. Z ulicy dobiegł turkot kół nadjeżdżającego rydwanu. Odgłos urwał się nagle.

- Dionusie! - rzeki inkwizytor. - Wyślij dwóch ludzi, niech znajdą ten rydwan. Przyprawadźcie tu woźnicę.

- Sądząc po dźwięku - powiedział Arus, który dobrze znał teren - pojazd zatrzymał się przed domem Promera; to po drugiej stronie przy składzie jedwabiu.

- Kim jest ten Promero? - spytał Demetrio.

- To rządca Kailliana Publico.

- Sprowadźcie tu jego i woźnicę - rozkazał inkwizytor. Dwaj strażnicy odmaszerowali wykonać rozkaz, a Demetrio dalej badał zwłoki; Dionus, Arus i pozostali strażnicy pilnowali Cymeryjczyka, który stał z mieczem w ręku, niczym posąg z brązu uosabiający niemą groźbę. W końcu dał się słyszeć odgłos kroków obutych w sandały stóp i weszli dwaj strażnicy, prowadząc silnie zbudowanego, ciemnoskórego mężczyznę w skórzanym hełmie i długiej tunice woźnicy, dzierżącego w dłoni długi bat, oraz małego, niepozornego przedstawiciela tego gatunku ludzi, którzy - wywodząc się z ubogiego mieszczaństwa - są świetnymi sługami bogatych kupców i szlachty. Na widok leżących na podłodze zwłok człowieczek cofnął się z okrzykiem zgrozy.

- Och, wiedziałem, że z tego wyniknie coś złego! - jęknął.

- Przypuszczam, że to ty jesteś Promero, rządca - rzekł Demetrio. - A ty?

- Enaro, woźnica Kalliana Publice - odparł zapytany.

- Nie wydaje mi się, żeby widok zwłok cię poruszył - zauważył

Demetrio.

Czarne oczy woźnicy błysnęły drwiąco.

- A czemu miałyby mnie poruszyć? Ktoś po prostu zrobił to, co sam bym zrobił, gdybym miał odwagę.

- Ach tak! - mruknął inkwizytor. - Jesteś wolnym człowiekiem?

Enaro w odpowiedzi podwinął rękaw tuniki, ukazując piętno niewolnika za długi.

- Wiedziałeś, że twój pan będzie tu dzisiaj?

- Nie. Przyjechałem po niego wieczorem, jak zwykle. Wsiadł do rydwanu i pojechaliśmy do jego willi, jednak zanim znaleźliśmy się na Drodze Palijskiej, kazał mi zawrócić i jechać z powrotem. Wydawał się bardzo podniecony.

- I zawiozłeś go z powrotem do Świątyni?

- Nie. Poleciał mi stanąć przed domem Promera. Tam wy siadł i kazał mi wrócić zaraz po północy.

- Kiedy to było?

- Niedługo po zachodzie słońca. Ulice były prawie puste.

- I co wtedy zrobiłeś?

- Wróciłem do swojej kwatery, gdzie pozostałem aż do północy. Później pojechałem prosto pod dom Promera.

- Jak myślisz, po co Kallian poszedł do Promera?

- On nie rozmawiał o swoich sprawach z niewolnikami, Demetrio odwrócił się do Promera.

- Co o tym wiesz?

- Nic - odrzekł rządca szczękając zębami.

- Czy Kallian Publice był u ciebie w domu, tak jak mówi woźnica?

- Tak, panie.

- Jak długo zabawiał?

- Krótką chwilę. Zaraz wyszedł.

- Poszedł do świątyni?

- Nie wiem! - pisnął Promero.
- Po co przyszedł do twego domu?
- Po... porozmawiać o interesach.
- Kłamiesz - rzekł inkwizytor. - Po co przyszedł do twego domu?
- Nie wiem! Nic nie wiem! - Promero był bliski hysterii. - Nie miałem z tym nic wspólnego.
- Rozwiąż mi język, Dionusie - warknął Demetrio. Dionus kiwnął głową i skinął na jednego ze swoich ludzi, który z szyderczym uśmiechem podszedł do rządcy.
- Wiesz kim jestem? - warknął, patrząc spode łba na przerażoną ofiarę.
- Jesteś Posthumo - wykrztusił rządcą. - Wyłupiłeś oko dziewczynie, która nie chciała wydać swego kochanka.
- Wydobędę zeznania z każdego! - ryknął Posthumo. Żyły nabrzmiały mu na karku i twarz spurpurowiała. Chwycił rządcę za kołnierz i ścisnął mocno za gardło. - Mów, szcurze! - syknął. - Odpowiadaj, jak pytają!
- Och Mitro, litości! - wrzasnął Promero. - Przysięgam...
Posthumo brutalnie uderzył go w twarz, raz z jednej i raz z drugiej strony, po czym rzucił na podłogę i zaczął zawzięcie kopać.
- Litości! - jęczał nieszczęśnik. - Powiem! Wszystko powiem.
- Wstawaj, kundlu! - ryknął Posthumo. - Nie leż jak szmata!
Dionus obrzucił Conana szybkim spojrzeniem, sprawdzając, czy zrobiło to na nim należyte wrażenie.
- Widzisz co czeka tych, którzy nie chcą gadać - rzeki.
Conan splunął z pogardą.
- To głupiec i mięczak - mruknął. - Niech tylko któryś spróbuje ze mną, to zobaczy swoje flaki pod nogami.
- Powiesz wreszcie? - pytał ze znużeniem Demetrio.
- Wiem tylko tyle - załkał rządcą, podnosząc się z podłogi jak obity pies - że Kallian przyszedł do mnie zaraz po tym, jak opuścił świątynię - bo wyszedłem tuż przed nim i odesłał swój rydwan. Zagroził, że mnie zwolni,

jeśli o tym pisnę. Jestem biedny, moi panowie, bez urodzenia i pieniędzy. Jeżeli utracę prace, będę głodował.

- Co mnie to obchodzi? - rzekł Demetrio. - Jak długo pozostał w twoim domu?

- Chyba do wpół do dwunastej. Wtedy wyszedł, mówiąc, że idzie do Świątyni i wróci, kiedy zrobi to, co miał zrobić.

- A co miał zrobić?

Promero zawahał się, lecz widząc, jak Posthumo z wilczym uśmiechem zaciska pięści zadrżał i zaczął mówić:

- W Świątyni było coś, co chciał obejrzeć.

- A dlaczego robił to sam i w takiej tajemnicy?

- Ponieważ Ten przedmiot nie był jego własnością. O świcie przywiozła go karawana z południa. Kupcy, którzy to przywieźli, nie wiedzieli nic prócz tego, że przekazała im go karawana zdążająca ze Stygii i że był przeznaczony dla Caranthesa z Hanumar, kapłana Ibisa. Szefowi karawany zapłacono za dostarczenie go do rąk samego Caranthesa, ale łobuz zamierzał udać się do Akwilonii i Hanumar nie było mu po drodze. Tak więc zapytał, czy może zostawić przesyłkę w Świątyni, dopóki Caranthes jej nie odbierze. Kallian zgodził się i powiedział, że wyśle do Caranthesa sługę z wiadomością. Jednak kiedy karawana ruszyła dalej i przypomniałem o posłańcu, Kallian zabronił mi go wysłać. Siedział nad tym, co zostawili i zastanawiał się.

- A co zostawili?

- Rodzaj urny, takiej, jaką można znaleźć w prastarych stygijskich grobowcach. Ta jednak była okrągła jak metalowa garnek z pokrywką. Metal przypominał miedź, ale był twardszy i pokryty dziwnymi hieroglifami, takimi, jak te na starożytnych menhirach w południowej Stygli.

- Co w niej było?

- Tego kupcy nie wiedzieli. Powiedzieli tylko, że ci, którzy im ją dali, powiedzieli, że to bezcenny relikwiot znaleziony w grobowcu głęboko pod piramidami i wysłany Caranthesowi „jako wyraz miłości, jaką wysyłający

żywią do kapłana Ibisa”. Kallian Publice uważał, że urna zawiera królewski diadem gigantycznego ludu, który zamieszkiwał tamte ziemie, zanim pojawili się na nich przodkowie Stygijczyków. Pokazał mi znak wyryty na pokrywie, przysięgając, że to diadem jaki według legend nosili dawni królowie. Postanowił otworzyć urnę i zobaczyć co zawiera. Zupełnie oszalał na samą myśl o legendarnym diademie, wysadzonym znanymi tylko starożytnym, dziwnymi klejnotami, z których każdy wart jest więcej niż wszystkie skarby naszego świata. Ostrzegalem go, ale tuż przed północą poszedł do świątyni. Ukrywszy się w cieniu poczekał, aż strażnik przejdzie na drugą stronę budynku, po czym otworzył drzwi kluczem, który nosił u pasa i wszedł do środka. Ukrywszy się w cieniu składu z jedwabiem patrzyłem, jak to robi, po czym wróciłem do domu. Jeżeli w urnie był diadem lub coś równie cennego, Kallian zamierzał ukryć to w Świątyni i wyjść niepostrzeżenie. Później, rano wszcząłby alarm i biadania, mówiąc, że nieznani sprawcy włamali się do Świątyni i ukradli własność Caranthesa. Nikt nie wiedział, jak było naprawdę oprócz woźnicy i mnie, a żaden z nas nie pisałby słowa.

- A strażnik? - oponował Demetrio.

- Kallian zamierzał zrobić to niepostrzeżenie; później mógłby mu zarzucić współudział w przestępstwie - odparł Promero.

Arus wydał nieartykułowany okrzyk i zbladł zrozumiałwszy co mu groziło.

- Gdzie jest ta urna? - spytał Demetrio, a gdy rządca wskazał ręką, mruknął pod nosem: - Ach tak! To ta sama komnata, w której zaatakowano Kalliana Publice.

Promero załamał chude ramiona.

- Dlaczego jakiś Stygijczyk miałby przysyłać Caranthesowi dary? Karawany z południa nie raz przywoziły posągi dawnych bóstw i prastare mumie, ale któż tak bardzo kocha kapłana Ibisa w Stygii, gdzie wciąż oddaje się cześć straszliwemu Setowi, wijącemu się w ciemnościach grobowców?

U zarania dziejów Ibis walczył z Setem, a Caranthes przez całe życie zwalczał jego kapłanów. Jest w tym coś dziwnego i tajemniczego...

- Pokaż nam tę urnę - rozkazał Demetrio i Promero po krótkim namyśle poprowadził ich do sąsiedniej komnaty. Wszyscy poszli za nim, łącznie z Conanem, który zdawał się być szczerze zaciekawiony i nie zwracał uwagi na strażników, którzy nie spuszczaali go z oka. Przeszli za rozdartą kotarę i znaleźli się w komnacie mroczniejszej niż korytarz. Po obu stronach w ścianach widniały drzwi wiodące do innych komnat i ciągnęły się szeregi fantastycznych posągów wyobrażających bogów dalekich krain i nieznanych ludów. Promero wydał okrzyk zdumienia.

- Spójrzcie! Urna jest otwarta! I pusta!

Na środku komnaty stał dziwny, czarny cylinder, wysoki na prawie metr i o średnicy niecałego metra w najszerszym miejscu, które przypadało w połowie drogi między pokrywą a dnem. Ciężkie, rzeźbione wieko leżało na podłodze, a obok niego dłuto i miot. Demetrio zajrzał do środka, przez chwilę ze zdumieniem spoglądał na tajemnicze hieroglify i odwrócił się do Conana.

- Czy to chciałeś stąd ukraść? Barbarzyńca potrząsnął głową.

- Sam nie dałbym rady tego wynieść.

- Metalową opaskę przecięto tym dłutem - zastanawiał się inkwizytor - i to w pośpiechu. Widać ślady chybionych uderzeń, które wgniotły metal. Możemy przyjąć, że to Kallian otworzył urnę. Ktoś jednak ukrył się w pobliżu - może za kotarą w przejściu - i kiedy Kallian otworzył naczynie, rzucił się na niego... lub też najpierw zabił Kalliana, a potem sam otworzył urnę.

- To okropna rzecz - zadrżał rządcą. - Zbyt stara, aby była przedmiotem jakiegoś kultu. Kto z was widział kiedy taki metal? Wydaje się twardszy od akwilońskiej stali, a spójrzcie, jaki jest zżarty przez rdzę. I popatrzcie tu... na pokrywę!

Promero wskazał trzęsącym się palcem wyryty tam znak.

- Co o tym powiecie?

Demetrio nachylił się i spojrzał uważnie.

- Powiedziałbym, że to znak przedstawiający jakąś koronę - mruknął.

- Nie! - krzyknął Promero. - Ostrzegałem Kalliana, ale nie chciał mi wierzyć. To żmija trzymająca swój ogon! To znak Seta, Starej Żmii! To naczynie jest zbyt stare, to relikw z czasów, gdy Set w ludzkiej postaci stąpał po ziemi Stygii. Może Jego potomkowie w taki właśnie sposób grzebali swych królów?

- I myślisz, że te spróchniałe kości powstały, udusiły Kalliana Publice i poszły sobie w świat?

- To nie człowiek spoczywał w tej urnie - szepnął zarządca, wodząc wokół wystraszonym spojrzeniem. - Jakież człowiek mógłby się tu zmieścić?

Demetrio zaklął.

- Jeżeli to nie Conan jest mordercą, to zabójca nadal ukrywa się w budynku. Dionusie i Arusie, zostańcie ze mną i trzech podejrzani także. Reszta przeszuka gmach. Gdyby morderca uciekł, zanim Arus znalazł zwłoki, to mógł tu zrobić tylko tą drogą, którą dostał się tu Conan, a wtedy barbarzyńca musiałby go zauważyć... jeśli mówi prawdę.

- Nie widziałem nikogo oprócz tego psa - mruknął Cymeryjczyk wskazując na Arusa.

- Pewnie, że nie, bo to ty jesteś mordercą - rzekł Dionus. - Tracimy czas, ale przeszukajmy budynek. Znasz prawo, czarnowłosa dzikusie: za zabicie wieśniaka idziesz do kopalń; kupca na szubienicę; szlachcica - na stos.

Conan w odpowiedzi wyszczerzył zęby.

Strażnicy wyruszyli na poszukiwania. Pozostali słyszeli odgłos ich kroków na schodach, rumor przesuwanego sprzętu, trzaskanie drzwiami i głośne nawoływania.

- Cymeryjczyku - rzekł Demetrio - czy wiesz, co będzie oznaczać, jeśli nikogo nie znajdą?

- Ja go nie zabiłem - warknął Conan. - Gdyby chciał mnie zatrzymać,

rozplątałbym mu czaszkę, ale kiedy go zobaczyłem, był już martwy.

- Jednak ktoś cię tu wysłał, żebyś coś ukradł - rzekł inkwizytor - a przez swoje milczenie stajesz się także zamieszany w morderstwo, już sama twoja obecność tutaj wystarcza, aby cię wysłać do kopalni, czy jesteś winien czy nie. Jeżeli jednak wszystko wyznasz, będziesz mógł odejść wolno.

- No - odparł zgodliwie barbarzyńca - przyszedłem tu ukraść zamorański diademowy puchar. Pewien człowiek dał mi plan Świątyni i powiedział gdzie mam go szukać. Puchar jest w tej komnacie - powiedział Conan wskazując palcem - w skrytce w podłodze, pod mosiężnym shemickim bożkiem.

- Mówi prawdę - rzekł Promero. - Sądziłem, że nawet pół tuzina ludzi nie zna tego sekretu.

- I gdybyś go znalazł - szydził Dionus - to naprawdę oddałbyś go człowiekowi, który cię wysłał?

W niebieskich oczach barbarzyńcy znów pojawił się wzgardliwy błysk.

- Nie jestem psem - mruknął. - Dotrzymuję słowa.

- Kto cię tu przysłał - zapytał Demetrio, lecz barbarzyńca trwał w ponurym milczeniu.

Strażnicy wrócili zakończywszy poszukiwania.

- W całym budynku nie ma nikogo - powiedzieli.

- Szukaliśmy wszędzie. Znaleźliśmy klapę w dachu, przez którą wszedł barbarzyńca, i przecięty rygiel. Gdyby ktoś tamtędy uciekł, zobaczyliby go nasi ludzie - chyba, że uczynił to przed naszym przybyciem. Ponadto musiałby ułożyć piramidę z mebli, żeby dosięgnąć otworu, a tego nie uczynił. Czemu jednak nie miałby wyjść frontowymi drzwiami tuż przed tym, zanim Arus obszedł budynek?

- Ponieważ - odparł Demetrio - drzwi byty zamknięte od zewnątrz, a klucze do nich miał tylko Arus i zabity Kallian. Inny strażnik rzekł:

- Chyba widziałem sznur, którym posłużył się morderca.

- Gdzie on jest, głupcze? - krzyknął Dionus.

- W komnacie przylegającej do tej - odparł strażnik.

- To gruba, czarna lina owinięta wokół marmurowej kolumny. Nie mogłem jej dosięgnąć.

Zaprowadził ich do pomieszczenia pełnego marmurowych posągów i wskazał na wysoką kolumnę. W tej samej chwili wybałuszył oczy.

- Nie ma jej! - krzyknął.

- Bo nigdy nie było - prychnął Dionus.

- Na Mitrę, była! Owinięta wokół filara, tuż nad tymi rzeźbionymi liśćmi. Było zbyt ciemno, żeby dostrzec coś więcej, ale na pewno tu była.

- Jesteś pijany - powiedział Demetrio, obracając się na pięcie. - To za wysoko, żeby człowiek, mógł sięgnąć; a nikt nie zdołałby się wspiąć na taką gładką, kolumnę.

- Cymeryjczyk mógłby to zrobić - mruknął jeden ze strażników.

- Być może. Powiedzmy, że to Cymeryjczyk udusił Kalliana, owiązał kolumnę liną, przeszedł korytarzem i ukrył się w komnacie przy schodach. Jak wobec tego zdołał zabrać linę po tym, jak ją znalazłeś? Od kiedy Arus natknął się na zwłoki, Conan jest z nami cały czas. Nie, mówię wam, że Cymeryjczyk nie popełnił tego morderstwa. Sądzę, że prawdziwy zabójca ukrywa się w jakimś zakamarku Świątyni, jeżeli nie zdołamy go znaleźć, będziemy musieli oskarżyć barbarzyńcę, aby udowodnić prawo, ale... Gdzie jest Promero?

Wrócili do nieruchomego ciała leżącego na korytarzu. Dionus głośno zawołał rządcę, który wyłonił się z komnaty, w której znajdował się pusty pojemnik. Trząśł się cały i zbladł jak prześcieradło.

- Co znowu, człowieku? — krzyknął zirytowany Demetrio.

- Znalazłem znak na dnie urny! - bełkotał Promero. - To nie starożytny hieroglif, lecz niedawno wryty symbol! To znak Thoth-Amona, stygijskiego czarnoksiężnika, śmiertelnego wroga Caranthesal. Musiał znaleźć to naczynie w jakiś okropnych czeluściach pod piramidami! Dawni bogowie nie umierali jak ludzie tylko zapadali w długi sen, a ich wyznawcy

zamykali ich sarkofagi tak, by żaden intruz nie zakłócił ich snu! Thoth-Amon wysłał Caranthesowi śmierć... chciwość Kalliana wyzwoliła ten koszmar... który teraz czai się gdzieś w pobliżu... może już się do nas skrada...

- Ty durniu! - wrzasnął Dionus, mocno uderzając go w twarz. - No, Demetrio - rzekł, odwracając się do inkwizytora - nie mamy innego wyjścia, jak aresztować barbarzyńcę i...

Cymeryjczyk z okrzykiem zdumienia spojrział w głąb przyległej komnaty.

- Spójrzcie! - zakrzyknął. - Widziałem, że tam się coś poruszyło! Widziałem przez szparę w kotarze. Coś śmignęło przez pokój jak czarny cień.

- Phi! - prychnął Posthumo. - Przeszukaliśmy tę komnatę i...

- On coś widział! - wrzasnął Promero piskliwie załamującym się głosem. - To przekłete miejsce! Coś wyszło z sarkofagu i zabiło Kalliana Publico, a teraz kryje się gdzieś, gdzie nie zdoła wejść żaden człowiek... czai się w tej komnacie! Mitro, chroń nas przed siłami ciemności! Kurczowo złapał Dionusa za rękaw.

- Panie! Przeszukajmy jeszcze raz tę komnatę! Prefekt strząsnął rękę rządcy, a Posthumo rzekł:

- Sam ją przeszukasz!

I złapawszy Promera za kołnierz i pas, pchnął wrzeszczącego nieszczęśnika do drzwi, gdzie zatrzymał się i wrzucił go do środka z taką siłą, że rządcą potoczył się po podłodze i legł bez ruchu.

- Dość tego! - warknął Dionus, zerkając na Cymeryjczyka.

Podniósł dłoń i już, już miał wydać rozkaz, gdy do komnaty wszedł strażnik ciągnący za sobą szczupłego, bogato odzianego, opierającego się człowieka.

- Zauważyłem go, jak przemykał się z tyłu świątyni - oznajmił strażnik, oczekując pochwały. Zamiast tego usłyszał stek wyzwisk.

- Puść tego szlachcica, skończony durniu! - krzyknął prefekt. - Nie poznajesz Azatriasza Petaniusa, bratanka gubernatora?

Zgromiony strażnik cofnął się, a wyelegantowany młodzieniec demonstracyjnie otrzepał rękaw swej haftowanej tuniki.

- Daj spokój przeprosinom, dobry Dionusie - wycedził. - Wiem, że to twój obowiązek. Wracalem z późnej hulanki i szedłem spacerkiem, żeby otrzeźwieć. Co my tu mamy? Na Mitrę, czy to morderstwo?

- Tak, to morderstwo, szlachetny panie - odparł prefekt - jednak mamy już podejrzanego i chociaż Demetrio zdaje się mieć jakieś wątpliwości, na pewno pójdzie za to na stos.

- Niebezpiecznie wyglądający osobnik - - mruknął młody arystokrata. - Jak można wątpić w jego winę? Nigdy jeszcze nie widziałem tak zbrodniczej twarzy.

- Och, tak, widziałeś! Ty wyperfumowany kundlu! - warknął Conan. - Widziałeś mnie, gdy mi płaciłeś, żebym ukradł ten zamorański puchar. Hulanka, co? Phi! Czekaleś przy Świątyni, aż wrócę z łupem. Nic zdradziłbym twojego imienia, gdybyś rzekł o mnie dobre słowo. Teraz powiedz, że widziałeś, jak wspiałem się na dach, kiedy strażnik robił ostatni obchód, i że nic miałem czasu zabić tego wieprza przed nadejściem Arusa.

Demetrio obrzucił szybkim spojrzeniem Azatriasza, który nawet się nie zaczerwienił.

- Jeżeli to co on mówi jest prawdą - rzekł inkwizytor - to oczyszcza go z zarzutu morderstwa, a próbę kradzieży możemy z łatwością zatuszować. Cymeryjczyk dostanie dziesięć lat ciężkich robót za włamanie, ale jeśli powiesz słowo, zaaranżujemy jego ucieczkę i nikt się o tym nie dowie. Rozumiem wszystko; nic jesteś pierwszym młodym szlachcicem, który musi się uciekać do takich sposobów, aby spłacić długi karciane czy inne możesz liczyć na naszą dyskrecję.

Conan spojrzał wyczekująco na młodego pana, lecz Azatriasz tylko wzruszył wąskimi ramionami i delikatną dłonią zamaskował ziewnięcie.

- Nie znam go - powiedział. - Chyba oszalał, jeżeli twierdzi, że to ja go wynająłem. Niech otrzyma to, na co zasłużył. Jest silny i praca w kopalni dobrze mu robi.

Conan drgnął jak dźgnięty sztyłem i obrzucił go wściekłym spojrzeniem. Strażnicy mocniej ujęli halabardy, ale zaraz je opuścili, widząc, że barbarzyńca z rezygnacją pochylił głowę. Arus nie wiedział, czy Cymeryjczyk obserwuje ich spode krzaczastych brwi czy też patrzy w ziemię.

Barbarzyńca uderzył bez najmniejszego ostrzeżenia, jak atakująca kobra; jego miecz błysnął w blasku świec. Azatriasz wydał przeraźliwy okrzyk, który urwał się, gdy głowa w deszczu krwi spadła mu z ramion i potoczyła się po podłodze. Demetrio chwycił sztylet i zrobiwszy krok, pchnął gwałtownie. Conan obrócił się jak wielki kot i dźgnął mieczem, mierząc w pachwinę urzędnika. Demetrio instynktownie w ostatniej chwili odbił sztych; ostrze wbiło mu się w udo, ześlizgnęło po kości i przeszło na wylot. Inkwizytor z bolesnym jękiem osunął się na posadzkę.

Conan nie tracił czasu. Zastawiwszy się halabardą, Dionus uniknął ciosu, który niechybnie rozplątałby mu czaszkę. Świszczące ostrze odbiło się od drzewca i ześliznąwszy się po nim, odcięło prefektowi ucho. Oszalamiająca szybkość barbarzyńcy sparaliżowała strażników. Połowa z nich padłaby trupem, gdyby krępemu Posthumo, bardziej dzięki szczęściu niż zręczności, nie udało się chwycić Conana wpół i unieruchomić mu prawe ramię. Cymeryjczyk błyskawicznie uderzył go lewą ręką w twarz i Posthumo upadł z wrzaskiem, trzymając się za okrwawiony oczodół.

Conan odskoczył, uchylając się przed spadającymi ostrzami. Wyrwał się z pierścienia wrogów i dopadł Arusa, który nachylał się napinając kuszę. Wściekły kopniak w brzuch powalił go na podłogę, krztuszącego się i zsiniałego. W następnej chwili obuta w sandał stopa barbarzyńcy gwałtownie zetknęła się ze szczęką strażnika. Nieszczęśnik ryknął z bólu, ukazując połamane zęby i krew pociekła mu z rozbitych warg.

Nagle wszyscy zamarli, słysząc przeraźliwy krzyk dobiegający z komnaty, do której przed chwilą Posthumo wepchnął Promera. Rządca chwycił wyszedł zza kotary i stał wstrząsany bezgłośnym szlochem. Łzy toczyły mu się po pobladłej twarzy, a z szeroko rozchylnych ust dobywał się nieartykułowany bełkot.

Wszyscy spojrzeli nań ze zgrozą: Conan ze zboczonym krwią mieczem w dłoni; strażnicy z uniesionymi halabardami.

Demetrio klęczący na posadzce i próbujący zatamować strumień krwi tryskającej z szeroko rozciętego uda; Dionus przyciskający dłonią kikut obciętego ucha; Arus bulgoczący i wypluwający resztki wybitych zębów... nawet Posthumo przestał wyć i zamrugał pozostałym okiem.

Promero wytoczył się na korytarz i runął jak długi, zanosząc się piskliwym, szaleńczym śmiechem.

- Bogowie mają długie ręce, ha-ha-ha! Och, piekielnie długie ręce...

Zadrgał konwulsyjnie, wyprężył się i legł nieruchomo, szczerząc zęby w okropnym uśmiechu.

- Nie żyje! - szepnął zdjęty zgrozą Dionus, zapominając o swojej ranie i stojącym obok barbarzyńcy. Pochylił się nad ciałem i wybałuszył świńskie oczka. - Nie widzę żadnej rany. Na Mitrę, co jest w tej komnacie?

Ogarnięci nagłym przerażeniem, wszyscy z krzykiem rzucili się do wyjścia. Upuściwszy swoje halabardy strażnicy stłoczyli się bezładnie przy drzwiach, usiłując jednocześnie opuścić budynek. W ich ślady poszedł zarówno Arus, jak i na pół ślepy Posthumo, który pobiegł za nimi, kwicząc jak zarzynana świnia i błagając, żeby go nie zostawiali. Wpadł między uciekających, którzy wywrócili go i stratowali, wrzeszcząc ze strachu. Powłókł się za nimi na czworakach, wyprzedzony przez kuśtykającego Demetria, którzy ścisnął zakrwawione udo. Strażnicy, woźnica i urzędnik, ranni i nietknięci, wszyscy wypadli z krzykiem na ulicę, gdzie pilnujące budynku strażę przyłączyły się do panicznej ucieczki, nie pytając o jej przyczynę.

W wielkim korytarzu został tylko Conan, jeżeli nie liczyć trzech ciał leżących na posadzce. Barbarzyńca mocniej ujął miecz i wszedł do komnaty. Jej ściany były obwieszane grubymi, jedwabnymi draperiami. Wokół poustawiano tu i tam miękkie otomany i kanapy, a dalej stał ciężki, złożony parawan, zza którego spojrzała na Cymeryjczyka twarz.

Conan z zachwytem patrzył na zimne, klasyczne piękno tego oblicza, które nie miało sobie równych na ziemi. Te rysy nie zdradzały śladu słabości, litości, okrucieństwa czy dobroci, ani żadnych innych ludzkich uczuć. Mogła to być marmurowa maska bogini wyrzeźbiona ręką mistrza, gdyby nie ożywiało jej nieuchwytnie tchnienie życia - życia obcego i dziwnego, z jakim Cymeryjczyk nigdy się nie zetknął i jakiego nie zdołałby zrozumieć. Pomyślał przelotnie o marmurowej doskonałości skrytego za parawanem ciała; musiało być piękne, pomyślał, przy tak doskonałym obliczu.

Jednak widział tylko ładnie ukształtowaną głowę, lekko kołyszącą się na boki. Pełne wargi rozchyliły się i wypowiedziały tylko jedno słowo; dźwięcznie i wyraźnie niczym złoty dzwon bijący w zaginionych pośród dżungli świątyniach Khitaju. Ten język, zapomniany na długo przed prapoczątkami ludzkiej cywilizacji, był nieznany Conanowi, ale barbarzyńca wiedział, że oznaczało to „Chodź!”

Cymeryjczyk usłuchał; skoczył jak żbik i błyskawicznie ciął mieczem. Piękna głowa poleciała w powietrze, uderzyła o podłogę przed parawanem i potoczywszy się kilka kroków, znieruchomiła.

Dreszcz przebiegł Conanowi po plecach, gdy parawan zatrząsł się i zachwiał, miotany konwulsyjnymi skurczami. Barbarzyńca nie raz widział umierających tuzinami ludzi, lecz nigdy jeszcze nie słyszał, by ludzka istota wydawała takie dźwięki. Słyszał łomot i dziwne klaskanie. Parawan zatrząsł się, zadrżał, podskoczył, pochylił i z metalicznym trzaskiem runął pod nogi Cymeryjczykowi. Conan spojrzał i cofnął się zdjęty zgrozą.

Wybiegł ze świątyni i nie zwolnił kroku, dopóki kopuły Numalii nie

zniknęły w oddali w promieniach jutrzeńki. Dręczyła go myśl o Secie i jego dzieciach, które niegdyś władały światem, a teraz spały w swych mrocznych jaskiniach pod piramidami.

Za tym połączanym parawanem nie znalazł ludzkiego ciała - tylko błyszczące, bezgłowe zwoje gigantycznej żmii.

ROBERT E. HOWARD

DOM PEŁEN ŁOTRÓW

Nieco rozczarowany co do możliwości uniknięcia nadnaturalnych przeszkód stających na drodze jego powołaniu i czując, że w Nemedii robi mu się o wiele za gorąco, Conan podąża na południe z powrotem do Koryntii, gdzie w jednym z małych miast-państw składających się na ten kraj nadal zajmuje się bezprawnym zagarnianiem cudzej własności. W tym czasie ma około dziewiętnastu lat, jest bardziej zahartowany i doświadczony, chociaż nie bardziej ostrożny niż wtedy, gdy po raz pierwszy pojawił się w południowych królestwach.

„Jeden uciekł, jeden zmarł, jeden w złotym łożu spał”
- STARA RYMOWANKA

1.

Podczas dworskiego festynu Nabonidus, Czerwony Kapłan, który był rzeczywistym władcą miasta, uprzejmie dotknął ramienia młodego arystokraty - Murila. Ten odwrócił się i napotkawszy nieprzeniknione spojrzenie kapłana począł się zastanawiać, o co chodzi. Nie padło ani jedno słowo: Nabonidus skłonił się tylko i podał Murilowi złote puzderko. Młody szlachcic, wiedząc, iż Nabonidus niczego nie robi bez powodu, przy pierwszej sprzyjającej okazji wymknął się i spieszenie wrócił do swojej komnaty. Tam otworzył puzdro i znalazł w nim ludzkie ucho, które rozpoznał dzięki charakterystycznej bliźnie. Zrozumiawszy, co oznaczało zagadkowe spojrzenie Czerwonego Kapłana, cały oblał się zimnym potem.

Jednak Murilo, mimo swych perfumowanych loków i wyglądu dandysa, nie był słabeuszem bez walki dającym kark pod nóż. Nie wiedział, czy Nabonidus tylko bawi się z nim, czy też daje mu szansę udania się na dobrowolne wygnanie; fakt, że jeszcze żył i cieszył się wolnością, dowodził, że dano mu co najmniej kilka godzin - zapewne na rozmyślania. Jednakże nie potrzebował czasu, aby podjąć decyzję - potrzebował narzędzia. I los dostarczył mu tego narzędzia, buszującego wśród mordowni i burdeli dzielnicy nędzy, podczas gdy młody szlachcic trząsał się i pocił w swojej rezydencji, stojącej w tej części stolicy, którą zajmowały pałace arystokracji, zbudowane z purpurowego marmuru i kości słoniowej.

Był sobie pewien kapłan Anu, którego świątynia wznosząca się na skraju dzielnicy nędzy stanowiła coś więcej niż tylko dom modlitwy. Kapłan ten, tłusty i dobrze odżywiony, był paserem i jednocześnie donosicielem. W obu zawodach miał znakomite osiągnięcia, ponieważ dzielnicą, z którą sąsiadowała świątynia, był Labirynt gmatwanina błotnistych, krętych uliczek i plugawych spelunek, odwiedzanych przez najzuchwalszych złodziei w

królestwie. Za najśmielszych pośród nich uważano Gundera, który zdezerterował z najemnej armii i pewnego barbarzyńcę - Cymeryjczyka. Za sprawą owego kapłana Anu pierwszego z nich schwytano i powieszono na rynku. Jednak Cymeryjczyk umknął, a dowiedziawszy się jakimś sposobem o zdradzie kapłana, wtargnął nocą do świątyni i skrócił go o głowę. W mieście zawrzało, lecz wszelkie poszukiwania zabójcy okazały się bezskuteczne, dopóki pewna kobieta nie wydała go u ręce władz prowadząc kapitana straży i jego drużynę do tajemnej komnaty, gdzie leżał pijany barbarzyńca.

Kiedy próbowali go pojmać, ocknął się, rozpruł brzuch kapitanowi, przedarł się przez pozostałych napastników i byłby uciekł, gdyby nie trunek, który wciąż zaćmiewał mu umysł. Oszołomiony, ledwie widząc na oczy, pędząc ku wolności, nie trafił w otwarte drzwi i wyrznął łbem w kamienną ścianę tak mocno, że stracił przytomność. Kiedy ją odzyskał, znajdował się w najgłębszym lochu, jaki był w mieście, przykuty łańcuchami, którym nawet jego potężne mięśnie nie mogły dać rady.

Do tej właśnie celi przyszedł zamaskowany i owinięty szerokim, czarnym płaszczem Murilo. Cymeryjczyk przyglądał mu się z zainteresowaniem, sądząc, iż ma do czynienia z katem, przysłanym, by się z nim zabawił. Murilo wyprowadził go z błędu, spoglądając nań z nie mniejszą ciekawością. Nawet w piwnicznym półmroku i skuty łańcuchami Cymeryjczyk tryskał pierwotną energią. Potężne, muskularne ciało zdawało się łączyć siłę niedźwiedzia i szybkość pantery. Spod zmierzwionej, czarnej grzywy spoglądały niebieskie, nie znające lęku oczy.

- Chciałbyś żyć? - zapytał Murilo.

Barbarzyńca potwierdził mrukliwie, a w jego oczach pojawił się błysk zainteresowania.

- Czy zrobisz coś dla mnie, jeśli umożliwię ci ucieczkę? - pytał młody arystokrata.

Cymeryjczyk nie odpowiedział, lecz jego uważne spojrzenie mówiło

samo za siebie.

- Chcę, żebyś zabił dla mnie człowieka.

- Kogo?

Murilo zniżył głos do szeptu.

- Nabonidusa, królewskiego kapłana.

Cymeryjczyk nie okazał śladu zdziwienia czy zmieszania. W przeciwieństwie do cywilizowanych ludzi nie żywił lęku ani szacunku dla wielkich tego świata. Król czy żebrak, nie widział żadnej różnicy. Nie pytał też, dlaczego Murilo przyszedł właśnie do niego, podczas gdy w mieście roiło się od chodzących na wolności rzezimieszków.

- Kiedy ucieknę? - zapytał.

- Przed upływem godziny. W nocy, tej części więzienia pilnuje tylko jeden strażnik. Można go przekupić; już został przekupiony. Spójrz - to klucze do twoich kajdan. Zdejmę ci je, a godzinę po moim wyjściu strażnik Athicus otworzy drzwi twojej celi. Zwiążesz go pasami, na jakie podrzesz swoją tunikę; w ten sposób, kiedy go znajdą, pomyślą, że pomógł ci uciec ktoś z zewnątrz i nikt nie będzie go podejrzewał. Udaj się od razu do domu Czerwonego Kapłana i zabij go. Potem idź do Szczurzej Nory, gdzie spotkasz pewnego człowieka, który da ci sakiewkę złota oraz konia. To pozwoli ci wydostać się z miasta i uciec z kraju.

- Zdejm od razu te przeklęte łańcuchy! - zażądał Cymeryjczyk. - I każ strażnikowi, żeby przyniósł mi jedzenie. Na Kroma! Cały dzień przeżyłem o chlebie i wodzie i niemalże umieram z głodu!

- Tak się stanie, ale pamiętaj: nie wolno ci uciec, zanim zdążę wrócić do domu.

Uwolniony z łańcuchów barbarzyńca wstał i przeciągnął się; w półmroku lochu wyglądał na olbrzyma. Murilo ponownie poczuł, że jeśli ktokolwiek na świecie mógłby dokonać zadania, jakie przed nim stało, to właśnie ten Cymeryjczyk. Kilkakrotnie powtórzywszy wcześniejsze polecenia opuścił więzienie, nakazawszy uprzednio Athicusowi, by zaniósł

więźniowi michę mięsiwa i kufel piwa. Wiedział, że może ufać strażnikowi; nie tylko z powodu sowitej zapłaty, lecz także z powodu pewnych informacji, jakie posiadał o tym człowieku.

Wróciwszy do swojej komnaty, Murilo całkowicie opanował swój strach. Nabonidus uderzy posługując się królem - tego był pewien. A ponieważ gwardia królewska jeszcze nie dobijała się do jego drzwi, nie ulegało wątpliwości, że kapłan nic nie powiedział królowi - na razie. Jutro niechybnie to zrobi - o ile dożyje do jutra.

Murilo wierzył, że Cymeryjczyk dotrzyma umowy. Okaze się tylko, czy zdoła dokonać dzieła. Różni ludzie próbowali już zabić Czerwonego Kapłana i wszyscy umarli okropną i tajemniczą śmiercią. Jednak tamci byli wychowani w miastach, pozbawieni wilczych instynktów barbarzyńcy. Murilo znalazł rozwiązanie swych problemów w chwili, gdy obracając w rękach złote puzderko zawierające odcięte ucho, dowiedział się swoimi sekretnymi kanałami o pojmaniu Cymeryjczyka.

Znalazłszy się z powrotem w swojej komnacie, wznosił toast za człowieka imieniem Conan i za powodzenie jego misji. Właśnie pił wino, gdy jeden z jego szpiegów przyniósł mu wiadomość, że Athicus został aresztowany i wtrącony do więzienia. Cymeryjczyk nie uciekł.

Murilo ponownie poczuł, że krew lodowacieje mu w żyłach. W tym kaprysie losu widział diabelską dłoń Nabonidusa. W duszy szlachcica zaczęło kiełkować obsesyjne przekonanie, że Czerwony Kapłan dysponuje nadludzkimi zdolnościami, że jest czarownikiem czytającym w myślach swoich ofiar i pociągającym za sznurki, na których tańczą jak marionetki.

Rozpacz zrodziła determinację. Ściskając ukryty pod czarnym płaszczem miecz, opuścił dom sekretnym przejściem i pospieszył opustoszałymi ulicami. Zbliżyła się północ, gdy dotarł do siedziby Nabonidusa, mającej w ogrodzie otoczonym murem oddzielającym ją od sąsiednich posesji.

Mur był wysoki, lecz można go było pokonać. Nabonidus nie wierzył zaporom ze zwykłego kamienia. To, czego naprawdę należało się obawiać,

znajdowało się za tym murem. Co by to mogło być, Murilo nie miał pojęcia. Wiedział, że po ogrodzie biega olbrzymi, krwiożerczy pies, który kiedyś rozszarpał na strzępy pewnego intruza, jak ogar rozdzierający królika. Młodzieniec nawet nie próbował zgadywać, co jeszcze mogło się kryć za tym ogrodzeniem. Ludzie, którym w ważnych sprawach pozwolono wejść na krótko do domu Nabonidusa, opowiadali, że kapłan otoczył się przepychem, lecz utrzymuje zadziwiająco nieliczną służbę. W istocie widziano tylko jednego sługę - wysokiego, małomównego człowieka imieniem Joka. Słyszano też, jak po ogromnym domu porusza się jeszcze ktoś - zapewne niewolnik - ale osoby tej nikt nigdy nie widział. Największą zagadkę tego tajemniczego domostwa stanowił sam Nabonidus, który dzięki rozlicznym intrygom i biegłości w polityce międzynarodowej stał się najpotężniejszym człowiekiem w państwie. Lud, kanclerz i król tańczyli jak marionetki pociągane przez niego za sznurki.

Murilo wdrapał się na mur i zeskoczył do ogrodu będącego bezmiarem cienia, miejscami zagęszczonego przez kępy krzewów i falujących liści. Żadne światło nie paliło się w oknach domu, odcinającego się czarną bryłą na tle nocnego nieba. Młody szlachcic przemykał cicho, lecz szybko przez chaszczę. W każdej chwili spodziewał się usłyszeć groźny pomruk i ujrzeć w mroku cielsko wielkiego psa. Wątpił, czy miecz przyda mu się na coś w walce z taką bestią, ale nie wahał się. Równie dobrze mógł umrzeć w kłach bestii jak pod katowskim toporem.

Potknął się o coś masywnego i miękkiego. Nachyliwszy się, aby lepiej widzieć w nikłym świetle gwiazd, ujrzał bezwładne cielsko. Był to pies strzegący ogrodu. Miał skręcony kark, a na ciele ślady wyglądające jak ukąszenia wielkich kłów. Murilo był pewien, że nie dokonała tego żadna ludzka istota. Bestia napotkała potwora silniejszego od siebie. Młodzieniec nerwowo zerknął na tajemniczą gęstwinę krzewów i zarośli; później, wzruszywszy ramionami, ruszył w kierunku pogrążonego w ciszy domu.

Pierwsze drzwi, jakie napotkał, okazały się otwarte. Wszedł do środka z

mieczem w rękę i znalazł się w długim, mrocznym korytarzu, słabo oświetlonym promykami światła sączącego się zza kotary zasłaniającej odległe wyjście. W całym domu panowała grobowa cisza. Murilo prześlizgnął się korytarzem i stanął, by zerknąć przez szparę w zasłonie. Ujrzał oświetlony pokój o oknach tak szczelnie zasłoniętych aksamitnymi storami, że nie mógł się przez nie przedostać żaden promień światła, W pomieszczeniu nic było nikogo a przynajmniej nikogo żywego, ponieważ komnata miała jednak lokatora. Wśród połamanych mebli i podartych draperii, świadczących o zacieklej walce, leżały zwłoki mężczyzny. Trup leżał na brzuchu, lecz głowę miał wykręconą w tak nienaturalny sposób, że broda spoczywała niemal na plecach. Twarz zastygła w okropnym grymasie zdawała się szydzić z przerażonego szlachcica.

Po raz pierwszy tej nocy Murilo poczuł, że jego determinacja słabnie. Spojrzał niepewnie w kierunku drzwi, lecz myśl o katowskim pniu i toporze dodała mu ostróg; przeszedł przez pokój, omijając szerokim łukiem ciało rozciągnięte na podłodze. Choć nigdy przedtem nie widział tego człowieka, wiedział z opisów, iż był to Joka, posępny sługa Nabonidusa.

Przez zasłonięte kotarą drzwi szlachcic zajrzał do rozległej, owalnej komnaty, otoczonej galerią biegnącą w połowie wysokości między błyszczącą posadzką a wyniosłym sklepieniem. Pomieszczenie urządzone z przepychem godnym króla. Na środku stał bogato rzeźbiony, mahoniowy stół, zastawiony dzbanami z winem i pełnymi półmiskami. Nagle Murilo skamieniał z wrażenia. Na wielkim fotelu stojącym oparciem ku niemu ujrzał znajomą postać. Dostrzegł rękę w czerwonym rękawie spoczywającą na oparciu fotela; głowa, okryta szkarłatnym kapturem togi, była pochylona jakby w zadumie. Takim właśnie Murilo wielokrotnie widywał Nabonidusa na królewskim dworze.

Przeklinając nazbyt głośne bicie własnego serca, młody szlachcic zaczął się skradać do kapłana z mieczem gotowym do pchnięcia, całym ciałem szykował się do zadania ciosu. Ofiara nie poruszyła się i zdawała się nie

słyszeć cichych kroków zabójcy. Czy Czerwony Kapłan zasnął, czy też w wielkim fotelu spoczywały jego zwłoki? Zaledwie jeden krok dzielił Murila od wroga, gdy nagle siedzący w fotelu mężczyzna wstał i odwrócił się.

Nagle wszystka krew odpłynęła z twarzy Murila. Miecz wypadł mu z palców i z brzękiem uderzył o błyszczącą posadzkę. Z posiniałych ust szlachcica wydobył się przeraźliwy krzyk, któremu zawtórował łomot padającego ciała. Później w domu Czerwonego Kapłana znów zapadła cisza.

2.

Wkrótce po tym, jak Murilo opuścił loch, w którym osadzono Conana z Cymerii, Athicus przyniósł więźniowi tacę z posiłkiem składającym się, między innymi, z olbrzymiego kawałka mięsiwa i kwarty piwa. Conan zaczął się żarłocznie posilać, a Athicus ruszył na ostatni obchód cel; zadbać, by wszystko poszło zgodnie z planem i aby nikt nie stał się mimowolnym świadkiem ucieczki więźnia. Jeszcze nie dokończył obchodu, gdy do więzienia wkroczył oddział gwardii i aresztował go. Murilo mylił się, sądząc, iż aresztowanie świadczyło o odkryciu planowanej ucieczki Conana. Chodziło o coś innego: Athicus stał się nieostrożny w swoich kontaktach ze światem przestępczym i właśnie ponosił tego skutki.

Jego miejsce zajął inny strażnik - tępe, służbiste indywiduum, którego żadna łapówka nie byłaby w stanie skłonić do zaniedbania regulaminowych obowiązków. Był pozbawiony wyobraźni, co nadrabiał nazbyt wielkim przeświadczeniem o ważności sprawowanej przez siebie funkcji.

Kiedy zabrano Athicusa, aby postawić go przed obliczem sędziego, nowy strażnik rozpoczął rutynowy obchód korytarzy. Gdy mijał celę Conana, jego głęboko zakorzenione poczucie dyscypliny doznało solidnego wstrząsu, gdy z najwyższym oburzeniem zobaczył uwolnionego z łańcuchów więźnia, kończącego właśnie ogryzać resztki mięsiwa z potężnego, wołowego udźca. Strażnik był tak wzburzony, że popełnił błąd i wszedł do celi sam, nie wezwawszy dozorców z innych budynków. Była to jego pierwsza i ostatnia pomyłka zawodowa. Conan zgruchotał mu czaszkę wołowym gnatem, zabrał mu sztylet i klucze, po czym spokojnie opuścił więzienie. Zgodnie ze słowami Murila, tej nocy w budynku był tylko jeden strażnik. Korzystając z kluczy, Cymeryjczyk szybko wy dostał się za mury, tak, jakby plan Murila się powiódł.

Conan przystanął w cieniu więziennych murów i zastanowił się, co ma dalej robić. Przyszło mu do głowy, że skoro uciekł dzięki własnym staraniom, niczego nie zawdzięczał Murilowi.

A jednak to ów młody szlachcic uwolnił go od kajdan i kazał mu dać jeść, bez czego ucieczka nigdy by się nie powiodła. Conan doszedł do wniosku, że jednak jest coś winien Murilowi, a ponieważ był człowiekiem, który zawsze dotrzymuje słowa, postanowił spełnić obietnicę, jaką mu złożył. Jednak najpierw musiał załatwić pewną własną sprawę.

Pozbył się swojej podartej tuniki i szedł przez noc odziany jedynie w przepaskę biodrową. Idąc, badał palcami ostrość zdobycznego sztyletu - morderczej broni o szerokiej, obusiecznej klindze długości dziewiętnastu cali. Skradał się długimi alejami i ciemnymi płacami, aż dotarł do dzielnicy będącej celem jego marszu do Labiryntu. Tam kroczył już z pewnością siebie płynącą z dobrej znajomości terenu. Była to istna gmatwanina ciemnych uliczek, ślepych zaułków i ciasnych przejść, pełna nagłych szmerów i odorów. Ulice nie miały chodników; błoto i śmieci zalegały na nich grubą warstwą. Nie było też ścieków - nieczystości wylewano wprost na ulice, gdzie tworzyły śmierdzące przyzmy i kałuże. Jeśli człowiek nie zachowywał odpowiedniej ostrożności, łatwo mógł stracić grunt pod nogami i wpaść po pas w cuchnącą maź. Nierzadko też zdarzało się natknąć na trupa leżącego w błocie z poderżniętym gardłem lub rozbitą głową. Uczciwi ludzie mieli powody, aby omijać Labirynt z daleka.

Conan niezauważony dotarł do celu w chwili, gdy osoba, którą tak bardzo pragnął spotkać, właśnie miała się oddalić. Gdy Cymeryjczyk wślizgnął się na dziedziniec, dziewczyna, która sprzedała go straży miejskiej, akurat odprawiała nowego kochanka w komnacie na piętrze. Gdy drzwi za jego plecami zamknęły się, młody rzezimieszek zaczął po omacku schodzić skrzypiącymi schodami, pogrążony w rozmyślaniach związanych, jak u większości mieszkańców Labiryntu, z bezprawnym zagarnianiem cudzego mienia. W połowie schodów zatrzymał się nagle i włosy na głowie stanęły

mu dęba. W mrocznej sieni ujrzał ogromny, przyczajony kształt i parę oczu gorejących jak ślepiea polującej bestii. Zwierzęce warknięcie było ostatnim dźwiękiem, jaki usłyszał w życiu, gdyż potwór skoczył nań i rozpruł mu brzuch ostrą klingą. Łotr zdążył tylko wydać jeden stłumiony okrzyk i bezwładnie osunął się na schody.

Barbarzyńca stał nad nim przez chwilę; podobny do upiora, z pałającymi w ciemnościach oczami. Wiedział, że ktoś musiał usłyszeć krzyk ofiary, lecz mieszkańcy Labiryntu przezornie pilnowali własnych interesów. Przedśmiertny krzyk na ciemnych schodach nie był tu niczym niezwykłym. Później, po odpowiednio długim czasie, ktoś przyjdzie sprawdzić, co się stało.

Conan wszedł po schodach i stanął przed dobrze znanymi mu drzwiami. Były zamknięte od środka, lecz udało mu się podnieść rygiel ostrzem sztyletu wsuniętego w szparę między drzwiami a futryną. Wszedł do środka i zamknąwszy drzwi, stanął twarzą w twarz z dziewczyną, która wydała go straży.

Dziewka siedziała w samej koszuli na skotłowanym łóżku. Zbladła; patrzyła na niego jak na ducha. Słyszała krzyk na schodach i widziała czerwone plamy na sztylcie, który trzymał w dłoni. Jednak zbyt obawiała się o swoją głowę, by tracić czas na lamente nad oczywistym losem kochanka. Zaczęła błagać o życie, bełkocząc z przerażenia. Conan nic nie odpowiedział; stał tylko, mierząc ją palącym spojrzeniem i zrogowaciałym kciukiem badał ostrze sztyletu.

W końcu ruszył ku niej; dziewczyna przywarła plecami do ściany i szlochając prosiła o litość. Barbarzyńca bezceremonialnie chwycił ją za jasne włosy i ściągnął z barłogu. Wepchnąwszy broń z powrotem do pochwy, złapał wijącą się brankę pod lewą pachę i podszedł do okna. Jak w wielu tego typu budynkach, tak i tu każde piętro okalał gzyms, powstały z przedłużenia parapetów. Conan kopniakiem otworzył okno i wyszedł na ten wąski występ. Gdyby ktoś nie spał i był w pobliżu, ujrzałby niezwykle

widok: człowieka idącego ostrożnie po gzymsie i niosącego pod pachą wierzgającą, półnągą dziewczkę. Ów ktoś z pewnością nie byłby bardziej zdziwiony niż dziewczyna.

Dotarwszy do upatrzonego miejsca Conan stanął, wolną ręką przytrzymując się ściany. Wewnątrz budynku rozległ się nagły zgiełk, świadczący o tym, iż w końcu ktoś odkrył zwłoki. Branka skomliła i wiła się, wznawiając błagania. Conan spojrział w dół, na błoto i nieczystości zalegające ulicę; przez moment wsłuchiwał się w odgłosy dochodzące z domu, po czym pewnym ruchem wrzucił dziewczkę w szambo. Przez parę sekund sycił oczy widokiem szamoczącej się i pławiącej w gnoju ofiary, z lubością słuchając potoku płynących z jej ust przekleństw; nawet roześmiał się w głos, co rzadko mu się zdarzało. Później uniósł głowę i słysząc tumult narastający wewnątrz budynku, doszedł do wniosku, że czas już zabić Nabonidusa.

3.

Wibrujący szcęk metalu zbudził Murila. Młodzieniec jęknął i usiadł z trudem. Otaczała go cisza i ciemność i przez chwilę poczuł mdlący lęk, sądząc, że oślepl. Później przypomniał sobie, co się stało i dreszcz przebiegł mu po plecach. Dotykem stwierdził, że siedzi na podłodze z dopasowanych do siebie kamiennych bloków. Macając dalej, odkrył ścianę z tego samego budulca. Wstał i oparł się o nią plecami, daremnie próbując zorientować się, gdzie się znajduje. Nie ulegało wątpliwości, iż jest uwięziony, lecz nic był w stanie zgadnąć od jak dawna i gdzie. Mgliście przypomniał sobie metaliczny szcęk i zastanawiał się, czy był to odgłos zamykanych, żelazny cli drzwi celi czy też świadczył o przybyciu kata.

Na myśl o tym zadrżał i zaczął iść wzdłuż ściany, sunąc po niej dłonią. W każdej chwili spodziewał się natrafić na ścianę więzienia, lecz po chwili doszedł do wniosku, że porusza się biegnącym w dół korytarzem. Bojąc się zapadni czy innych pułapek, trzymał się muru; od pewnego też czasu zdawał sobie sprawę, że *coś* jest w pobliżu. Wprawdzie nic nie widział, lecz może słuchem wychwytił jakieś dźwięki lub też jakiś szósty zmysł ostrzegwał go przed niebezpieczeństwem. Staął i włos zjeżył mu się na głowie; miał już pewność, że w mroku przed nim czai się jakieś żywe stworzenie.

Myślał, że serce pęknie mu ze strachu, gdy tuz nad uchem usłyszał głos mówiący z barbarzyńskim akcentem:

- Murilo! Czy to ty?

- Conan!

Osłabły z wrażenia młody szlachcic wyciągnął rękę w ciemność i dotknął wielkiego, nagiego ramienia.

- Dobrze, że cię poznałem - mruknął barbarzyńca. - Już miałem cię zarznąć jak utuczoną świnię.

- Na Mitrę, gdzie my jesteśmy?
- W lochach pod domem Czerwonego Kapłana, ale dlaczego...
- Która godzina?
- Niedługo po północy.

Murilo potrząsnął głową, próbując zebrać rozbiegane myśli.

- Co ty tu robisz? - dopytywał się Cymeryjczyk.

- Przyszedłem zabić Nabonidusa. Dowiedziałem się, że zmienili strażnika w twoim więzieniu i...

- Zmienili - warknął Conan. - Rozwaliłem łeb nowemu i wyszedłem. Byłbym tu już parę godzin wcześniej, ale miałem pewną prywatną sprawę do załatwienia. No i co, zapolujemy na Nabonidusa?

Murilo zadrżał.

- Conanie, jesteśmy w domu arcyszatana! Przybyłem tu, szukając wroga, a znalazłem diabła z piekła rodem!

Conan chrząknął niepewnie; choć w walce z wrogiem nieustraszony jak ranny tygrys, w obliczu zjawisk nadprzyrodzonych zdradzał jednak zabobonną obawę właściwą jego prymitywnemu ludowi.

- Udało mi się dostać do domu - szeptał Murilo, jakby mrok wokół był pełen nasłuchujących uszu. - W otaczających go ogrodach znalazłem psa Nabonidusa - zagryzionego na śmierć. W środku natknąłem się na służącego, Jokę. Miał skręcony kark. Później ujrzałem samego Nabonidusa, siedzącego w fotelu, odzianego w rytualne szaty. Z początku myślałem, że i on nie żyje. Skradałem się, żeby go dźgnąć, a on wstał i spojrzał na mnie. O Boże!

Na wspomnienie tej okropnej chwili na moment odebrało mu mowę.

- Conanie - szepnął. - To nie *człowiek* stał tam przede mną! Ciałem i posturą przypominał mężczyznę, lecz spod szkarłatnego kaptura kapłana szczyrzyła się do mnie twarz jak wzięta z koszmarnego snu! Była pokryta czarnym włosiem, wśród którego lyskały czerwone, świńskie oczka; nos miała płaski, o wielkich, szerokich nozdrzach, a obwisłe wargi odsłaniały

wielkie, żółte zębiska jak psie kły. Wystające ze szkarłatnych rękawów dłonie były niekształtne i również porośnięte czarnymi włosami. Wszystko to dostrzegłem jednym rzutem oka, a potem ogarnęło mnie przerażenie; zmysły mnie opuściły i straciłem przytomność.

- A co dalej? - mruknął niespokojnie Cymeryjczyk.

- Odzyskałem ją dopiero przed chwilą; potwór musiał wrzucić mnie do tych lochów. Conanie, ja podejrzewałem, że Nabonidus jest czymś więcej niż tylko człowiekiem! To demon - wilkołak! W dzień krąży wśród ludzi w przebraniu człowieka, a nocą przybiera właściwą postać.

- To oczywiste - odparł Conan. - Każdy wie, że są ludzie, którzy mogą zamieniać się w wilki. Tylko dlaczego zabił swoje sługi?

- Któż zdoła zgłębić umysł demona? - odrzekł Murilo. - Teraz musimy się jak najprędzej stąd wydostać. Ludzka broń nie ima się wilkołaka. Jak się tu dostałeś?

- Przez kanał ściekowy. Spodziewałem się, że ogród jest strzeżony. Ściek łączy się z korytarzem wiodącym do tych lochów. Chciałem znaleźć jakieś nie zamknięte drzwi.

- Więc uciekajmy drogą, którą przyszedłeś! - wykrzyknął Murilo. - Niech go diabli! Kiedy wydostaniemy się z tego gniazda zmij, zaryzykujemy spotkanie z królewską gwardią i ucieczkę z miasta. Prowadź!

- Nic z tego :- mruknął Cymeryjczyk. - Droga przez ściek jest zamknięta. Gdy wszedłem do tunelu, z sufitu opadła żelazna krata. Gdybym nie uskoczył szybciej niż błyskawica, jej pręty przyszpiliłyby mnie do ziemi jak robaka. Próbowałem ją podnieść - ani drgnęła. Nawet słoń by jej nie poruszył. Nic, co jest większe od królika, nie przecisnie się przez tę kratę.

Murilo zaklął paskudnie, czując, jak lodowate palce strachu przesuwają mu się po krzyżu. Mógł przewidzieć, że Nabonidus nie pozostawi żadnego wejścia do swego domu bez zabezpieczeń. Gdyby Conan nie miał refleksu i stalowych mięśni dzikusa, spadająca krata przecięłaby go na dwoje. Niewątpliwie, idąc tunelem, uruchomił jakiś ukryty mechanizm

opuszczający kratę z sufitu. W ten sposób obaj byli uwięzieni.

A więc możemy zrobić tylko jedno - rzekł Murilo, pocąc się obficie. - Musimy poszukać jakiegoś innego wyjścia. Z pewnością wszędzie są pułapki, ale nie mamy innego wyboru.

Barbarzyńca mruknięciem wyraził zgodę i dwaj towarzysze zaczęli po omacku iść korytarzem. Wtem Murilo przypomniał sobie o czymś.

- Jak rozpoznałeś mnie w tych ciemnościach? - spytał.

- Kiedy przyszedłeś do mojej celi, wyczułem perfumy, którymi skropiłeś włosy - odparł Conan. - Zwęszyłem je znowu przed chwilą, gdy czałem się w ciemności, zamierzając wypruć ci wnętrzności.

Murilo przytknął do nosa pukiel swoich czarnych włosów, mimo to, przytępionym węchem mieszczucha ledwie wyczuwał zapach pachnidła. Zrozumiał, jak wyostrzone muszą być zmysły barbarzyńca .

Gdy po omacku ruszyli dalej, jego ręka odruchowo opadła ku pochwie miecza i szlachcic zaklął, znalazłszy ją pustą. W tejże chwili dostrzegli przed sobą nikłą poświatę; doszli do ostrego zakrętu, zza którego sączyło się szarawe światło. Razem wychylili się zza węgła. Oparty na towarzyszu Murilo poczuł, jak tężeją Jego potężne mięśnie. Młodzian też to zobaczył półnagie ciało mężczyzny, leżące tuż za zakrętem korytarza i lekko oświetlone promieniami, które zdawały się emanować z szerokiej, srebrnej tarczy na przeciwległej ścianie. Leżąca bezwładnie postać zdała się młodemu arystokracie dziwnie znajoma i obudziła w nim okropne, a zarazem niewytłumaczalne podejrzenie. Gestem pokazując Cymeryjczykowi, aby za nim podążył, Murilo ruszył naprzód i pochylił się nad trupem. Przewyciężając odrazę, chwycił leżącego za ramiona i odwrócił go na plecy. Z ust szlachcica wyrwał się mimowolny okrzyk. Cymeryjczyk również stęknął ze zdumienia.

- Nabonidus! Czerwony Kapłan! - wykrzyknął Murilo i tysiąc myśli na raz zawirowało mu w głowie. - Ale kto..? Co..?

Leżący jęknął i poruszył się. Conan doskoczył do niego zwinnie jak kot,

mierzając sztyletem w serce. Murilo złapał go za rękę.

- Zaczekaj! Jeszcze go nie zabijaj!

- Dlaczego nie? - dopytywał się Cymeryjczyk. - Przybrał ludzką postać i śpi. Chcesz go obudzić, żeby rozszarpał nas na strzępy?

- Nie, poczekaj! - nalegał Murilo, próbując zebrać myśli. - Spójrz! On nie śpi - widzisz ten wielki siniak na jego wygolonej skroni? Ktoś go ogłuszył. Może leży tu od wielu godzin.

- Zdawało mi się, że przysięgałeś, iż widziałeś go w domu pod postacią bestii.

- Tak, widziałem! A może... On się budzi! Zabierz swój sztylet, Conanie; jest w tym tajemnica jeszcze mroczniejsza, niż sądziłem. Muszę porozmawiać z kapłanem, zanim go zabijemy.

Nabonidus podniósł drżącą rękę do obolałej skroni, zamruczał coś i otworzył oczy. Przez chwilę patrzył pustym, tępym wzrokiem, lecz zaraz doszedł do siebie i usiadł, spoglądając na dwóch towarzyszy. Mimo iż straszliwe uderzenie na jakiś czas pozbawiło go przytomności, jego bystry umysł znów zaczął pracować ze zwykłą szybkością. Rozejrzał się wokół, po czym utkwiał spojrzenie w twarzy Murila.

- Cóż za zaszczyt dla moich skromnych progów, młody panie - zaśmiał się chłodno, zerkając na potężną postać mającą za plecami szlachcica. - Widzę, że przyprowadziłeś ze sobą jakiegoś zbira. Czyż twój miecz nie wystarczy, aby odebrać mi moje nędzne życie?

- Dość tego - odparł niecierpliwie Murilo. - Jak długo tu leżysz?

- To trudne pytanie dla człowieka, który dopiero co odzyskał przytomność - odparł kapłan. - Nie wiem, która jest teraz godzina. Jednak kiedy mnie powalono, brakowało około godziny do północy.

- Któż więc przebrany, w twoją togę przebywa w twoim domu?

- To z pewnością Thak - odrzekł Nabonidus, ostrożnie dotykając słuchania. - Tak, to na pewno on. W mojej todze? A to pies!

Conan, który niewiele pojmował z tej rozmowy, poruszył się

niespokojnie i warknął coś w swoim ojczystym języku. Nabonidus obrzucił go niespokojnym spojrzeniem.

- Nóż twego siłacza tęskni do mego serca, Murilo - rzekł. - Sądziłem, że będziesz na tyle mądry, by skorzystać z ostrzeżenia i opuścić miasto.

- Skąd miałem wiedzieć, że będę mógł to zrobić? - zareplikował szlachcic. - Poza tym, trzymają mnie tu interesy.

- Stanowicie dobraną parę z tym obwiesiem - mruknął kapłan. - Od dawna cię podejrzewałem. Dlatego zniknął ten blady szambelan. Zanim umarł, powiedział mi wiele rzeczy, a między innymi nazwisko młodego szlachcica, który przekupił go, aby poznać tajemnice państwowe, które później sprzedał obcym państwowom. Czy ci nie wstyd, Murilo, ty złodzieju o delikatnych rękach?

- Nie mam więcej powodów, by się wstydzić, niż ty, sknero o sercu sępa - odparował natychmiast Murilo. - Dla zaspokojenia swojej chciwości wyzyskujesz całe królestwo i pozując na zblazowanego męża stanu, oszukujesz króla, rujnujesz bogatych, uciskasz biednych i poświęcasz przyszłość całego narodu dla swoich wygórowanych ambicji. Nie jesteś niczym innym jak tłustym wieprzem z ryjem zanurzonym w korycie. Jesteś większym złodziejem ode mnie. Ten Cymeryjczyk jest najuczciwszym człowiekiem z nas trzech, ponieważ kradnie i morduje otwarcie.

- A więc wszyscy trzej jesteśmy łotrami - zgodził się Nabonidus. - I co dalej? Chcecie odebrać mi życie?

- Kiedy zobaczyłem ucho szambelana, który zniknął, wiedziałem, że jestem zgubiony - powiedział gwałtownie Murilo. - Sądziłem, że posłużysz się autorytetem króla. Miałem rację?

- Całkowitą - odparł kapłan. - Pozbycie się szambelana to rzecz prosta, lecz ty jesteś zbyt znaną osobą. Zamierzałem rano opowiedzieć królowi pewien żarcik o tobie,

- Żarcik, który kosztowałby mnie głowę - rzekł szlachcic. - Zatem król nic nie wie o moich zagranicznych przedsięwzięciach?

- Jak dotychczas - westchnął Nabonidus. - A ponieważ widzę, że twój kompan ma nóż, obawiam się, że ten żarcik nigdy nie zostanie opowiedziany.

- Ty zapewne wiesz, jak wydostać się z tej szcurzej nory - powiedział młodzieniec. - Załóżmy, że daruję ci życie. Czy pomożesz nam stąd wyjść i przysięgniesz zachować dla siebie tajemnicę mojej kradzieży?

- Od kiedy to kapłani dotrzymują przysięg? - wtrącił się Conan, zrozumiałwszy jaki obrót przyjmuje rozmowa. - Pozwól mi poderżnąć mu gardło; chcę sprawdzić jaki kolor ma jego krew. W Labiryncie powiadają, że on ma czarne serce, więc musi też mieć czarną krew.

- Cicho - szepnął Murilo. - Jeśli nie wskaże nam wyjścia z tych lochów, możemy tu obaj zginąć. No, Nabonidusie, co ty na to?

- A co może powiedzieć wilk z łapą w potrzasku? - roześmiał się kapłan. - Jestem w waszych rękach i jeśli mamy się stąd wydostać, musimy sobie pomagać. Przysięgam, że jeśli przeżyjemy tę przygodę, to zapomnę o wszystkich twoich podejrzanych interesach. Przysięgam na duszę Mitry!

- To mi wystarczy - zamruczał Murilo. - Nawet Czerwony Kapłan nie złamałby tej przysięgi. Teraz chodźmy stąd. Mój przyjaciel dostał się tu przez tunel, ale spadająca krata odcięła mu odwrót. Czy możesz sprawić, by się podniosła?

- Nie z tego lochu - odparł kapłan. - Dźwignia podnosząca kratę znajduje się w komnacie nad tunelem. Jest tylko jeszcze jedna droga, którą można wyjść z tych podziemi i zaraz wam ją pokażę. Jednak najpierw powiedz mi, jak ty się tu dostałeś?

Murilo opowiedział mu to w paru słowach, a kapłan pokiwał głową i z trudem podniósł się z podłogi. Pokuśtykał korytarzem, który rozszerzał się w tym miejscu, tworząc rodzaj długiej sali, po czym podszedł do srebrnej tarczy na przeciwległej ścianie. W miarę jak się zbliżali, rzucane przez nią światło stawało się silniejsze, chociaż nadal nie było niczym więcej niż nikłą poświatą. Obok tarczy ujrzeli wąskie schody wiodące w górę.

- Oto to drugie wyjście - rzekł Nabonidus. - I mocno wątpię, czy drzwi na końcu tych schodów są zaryglowane. Wydaje mi się jednak, że ten, kto pierwszy przez nie przejdzie, lepiej zrobiłby podrzynając sobie najpierw gardło. Spójrzcie w tarczę.

To, co wyglądało na srebrną płytę, było w rzeczywistości wielkim lustrem osadzonym w ścianie. Z muru ponad nim wystawał skomplikowany układ miedzianych rur, zgiętych pod kątem prostym i schodzących do lustra. Zerkając w te rury, Murilo ujrzał niewiarygodną ilość małych lusterek. Później skupił uwagę na wielkim zwierciadle osadzonym w ścianie i wydał okrzyk zdumienia. Zagląający mu przez ramię Cymeryczyk mruknął coś pod nosem.

Mieli wrażenie, że zagląдают przez spore okno do jasno oświetlonej komnaty. Na jej ścianach wisiały wielkie zwierciadła, a między nimi aksamitne draperie; były tam obite jedwabiem sofy, fotele z hebanu i kości słoniowej oraz zasłonięte kotarami drzwi wiodące do innych pomieszczeń. Zaś przed jedynymi drzwiami, które nie były osłonięte kotarą, siedział ogromny, czarny stwór, groteskowo kontrastujący z przepychem komnaty.

Spojrząwszy na potwora, który zdawał się patrzeć mu prosto w oczy, Murilo znów poczuł, że krew zastyga mu w żyłach. Mimowolnie odskoczył od lustra; natomiast Conan gwałtownie przysunął się bliżej, tak że czołem niemal dotykał powierzchni i mruczał jakieś przekleństwa czy groźby w swym barbarzyńskim języku.

- W imię Mitry, Nabonidusie! - wykrztusił wstrząśnięty Murilo. - Co to takiego?

- To Thak - odparł kapłan, masując sobie skroń. - Niektórzy nazywają go małpą, lecz on różni się od małpy w takim samym stopniu, w jakim różni się od człowieka. Jego lud żyje daleko na wschodzie, w górach okalających wschodnie granice Zamory. Niewielu ich pozostało, lecz sądzę, że jeśli nie zostaną wytrzebieni, to za jakieś sto tysięcy lat zupełnie się ucłowieczą. Obecnie są w stadium przejściowym: nie są ani małpami, jak ich

praprzodkowie, ani ludźmi - którymi mogą się stać ich dalecy potomkowie. Zamieszkują wśród wysokich turni niemal niedostępnych szczytów, nie wiedząc co to ogień, odzież, nie wznosząc domów i nie używając broni. Jednak mają już swój język, złożony głównie z pomruków i cmoknięć,

Przygarnąłem Thaka, gdy był jeszcze szczeniakiem, a on uczył się wszystkiego szybciej i dokładniej niż jakiegokolwiek zwykle zwierzę. Był moim przybocznym strażnikiem i służącym. Zapomniałem jednak, że będąc po części człowiekiem, nie da się zepchnąć do roli mojego wiernego cienia jak zwyczajne zwierzę. Najwidoczniej jego mały mózdek był pełen nienawiści, złości i jakiejś własnej, zwierzęcej ambicji.

W każdym razie, uderzył, kiedy najmniej się tego spodziewałem. Tej nocy wydawało się, iż nagle zwariował. Jego zachowanie miało wszelkie znamiona ataku szału, lecz wiem, że musiało to być rezultatem starannie i od dawna obmyślonego planu.

Usłyszałem odgłosy walki w ogrodzie i gdy szedłem sprawdzić, co się dzieje - bo sądziłem, że mój pies rozszarpuje ciebie, Murilo - nagle z zarośli wyłonił się ociekający krwią Thak. Zanim zorientowałem się, o co mu chodzi, ze straszliwym wrzaskiem skoczył na mnie. i ogłuszył uderzeniem w skroń. Nic więcej nie pamiętam, jednak domyślałem się, że powodowany jakimś kaprysem niby-ludzkiego umysłu zdjął ze mnie togę i żywego rzucił do tego lochu tylko bogowie wiedzą dlaczego. Zapewne zabił psa tuż przed tym, zanim spotkał mnie w ogrodzie, a kiedy mnie ogłuszył, zabił Jokę, skoro widzieliście jego zwłoki leżące w domu. Joka pomógłby mi, zwłaszcza przeciwko Thakowi, którego zawsze nienawidził.

Murilo spojrział w lustro na stworzenie siedzące cierpliwie przed zamkniętymi drzwiami. Zadrżał, widząc wielkie, czarne dłonie, porośnięte gęstym włosiem, prawie przypominającym futro. Cielsko stworza było wielkie, szerokie i zgarbione. Niesamowicie szerokie ramiona okrywała szkarłatna szata, spod której wyzierały równie gęste, czarne włosy. Twarz wyzierająca spod szkarłatnego kaptura była zdecydowanie zwierzęca, lecz

Murilo uświadomił sobie, że Nabonidus mówił prawdę, gdy twierdził, iż Thak był czymś więcej niż tylko zwierzęciem. W czerwonych, mętnych oczach, w niezgrabnej postawie, w całym wyglądzie stwora było coś, co odróżniało go od bestii. W tym monstrualnym ciele krył się mózg i dusza, które jednak dopiero zaczęły się formować, tworząc coś, co słabo przypominało człowieka. Murilo stał ogarnięty zgrozą, rozpoznając słabe i odrażające pokrewieństwo między swoim własnym gatunkiem, a tym przykucniętym tam stworem; zemdliło go na myśl o otchłaniach prymitywnej zwierzęcości, z jakich z trudem wyźwignęła się ludzkość.

- Przecież musi nas widzieć - mamrotał Conan. - Dlaczego nie atakuje? Z łatwością mógłby wybić to okno.

Murilo zrozumiał, że Conan uważa lustro za okno, przez które spoglądają z lochu.

- On nas nie widzi - odparł kapłan. - Zaglądamy do komnaty leżącej nad nami. Drzwi, których pilnuje Thak, to te na szczycie schodów. To tylko prosty system luster. Widzicie te zwierciadła na ścianach? Przekazują odbicie pokoju do tych rur, w których inne lustra przesyłają obraz dalej, aby wreszcie ukazać go w powiększeniu w tym wielkim zwierciadle.

Murilo uświadomił sobie, że kapłan, który wymyślił coś takiego, musi wiedzą wyprzedzać swoją epokę o całe stulecia; lecz Conan złożył to na karb czarów i nie zaprzętał sobie tym głowy.

- Zbudowałem te podziemia jako schronienie, a zarazem jako więzienie - mówił kapłan. - Bywało, że ukrywałem się tu i przez te lustra przyglądałem się zgubie tych, którzy szukali mnie w złych zamiarach.

- Lecz czemu Thak pilnuje tych drzwi? - dopytywał się Murilo.

- Musiał słyszeć, że krata w tunelu opadła. Jest połączona z dzwonkami w komnatach na górze. Wie, że ktoś jest w podziemiach i czeka, aż przyjdzie tymi schodami. Dobrze przyswoił sobie lekcje, których mu udzielałem. Widział, co działo się z ludźmi, którzy wchodzili przez te drzwi, kiedy pociągałem za linę wiszącą na tej tam ścianie; teraz czeka, by zrobić to samo.

- Cóż więc mamy robić? - pytał Murilo.

- Możemy go tylko obserwować. Dopóki jest w tej komnacie, nie ośmielimy się wejść po tych schodach. Thak jest silny jak goryl i z łatwością mógłby rozerwać nas na strzępy. Jednak nie musi się fatygować; jeżeli otworzymy te drzwi, wystarczy, że pociągnie za linę, a przeniesiemy się do wieczności.

- W jaki sposób?

- Zgodziłem się dopomóc wam stąd wyjść - odparł kapłan. - Nie obiecywałem, że zdradzę wam moje sekrety.

Murilo chciał coś powiedzieć, lecz nagle urwał. Czyjaś dłoń ostrożnie rozchyliła kotarę zasłaniającą jedne drzwi. Pojawiła się w nich smągła twarz o błyszczących oczach, groźnie spoglądających na siedzącą w fotelu postać w szkarłatnej todze.

- Petreus! - syknął kapłan. - Na Mitrę, co za zlot sępów odbywa się dziś w moim domu!

Twarz pozostała w obramowaniu zasłon. Za nią pojawiły się następne twarze - ciemne i wąskie, wyrażające żądę mordy.

- Co oni tu robią? - wymamrotał Murilo, mimowolnie ścisząc głos, chociaż wiedział, że nie mogą go usłyszeć.

- Hmm, a co może robić Petreus ze swymi oddanymi, młodymi nacjonalistami w domu Czerwonego Kapłana? - roześmiał się Nabonidus. - Spójrzcie, jak nienawistnie spoglądają na postać, którą uważają za swego arcywroga. Popełniają ten sam błąd, co ty. Zabawne będzie ujrzeć ich miny, gdy przekonają się o swojej pomyłce.

Murilo nie odpowiedział. Cała ta historia zdawała się być nierzeczywista. Czuł się tak, jakby siedział w teatrze lalek lub jako bezcielesny duch obserwował żywych ludzi, nieświadomych i nic nie wiedzących o jego obecności.

Zobaczył, że Petreus ostrzegawczo przyłożył palec do ust i skinął głową do współspiskowców. Młody szlachcic nie wiedział, czy Thak zdawał sobie

sprawę z obecności intruzów. Małpolud nie poruszył się, siedząc plecami do drzwi, za którymi czaili się zabójcy.

- Wpadli na taki sam pomysł jak ty - mruknął mu do ucha Nabonidus. - Tyle tylko, że robią to z powodów patriotycznych, a nie egoistycznych. Teraz, kiedy pies nie żyje, Jakże łatwo dostać się do mego domu. Och, jaką miałbym teraz okazję, żeby pozbyć się ich - raz na zawsze! Gdybym to ja siedział w fotelu zamiast Thaka! Jeden skok... Pociągnięcie za linę...

Petreus ostrożnie przeniósł stopę ponad progiem komnaty; pozostali spiskowcy deptali mu po piętach, a ich sztylety błyskały w mroku korytarza. Nagle Thak zerwał się z fotela i skoczył ku nim. Ci, spodziewając się ujrzeć znieawidzoną, lecz znajomą twarz Nabonidusa, zostali zupełnie zaskoczeni tym okropnym widokiem i wytrąceni z równowagi, tak samo jak wcześniej Murilo, Wydawszy przeraźliwy okrzyk Petreus cofnął się, wpadając na idących z tyłu towarzyszy. Zderzali się i potykali w ciasnym korytarzu, a w tejże chwili Thak jednym długim, groteskowym susem dopadł grubej, aksamitnej liny, wiszącej obok drzwi, chwycił ją i mocno szarpnął.

Natychmiast kotary po obu stronach przejścia rozsunęły się, odsłaniając wejście, w którym coś błysnęło srebrzyście.

- On pamiętał! - radował się Nabonidus. Ta bestia jest już prawie człowiekiem! Był kiedyś świadkiem podobnego zdarzenia i zapamiętał je! Teraz patrzcie! Uważajcie!

Murilo dostrzegł, że drzwi przegrodziła gruba, szklana płyta. Za nią widział pobladłe twarze spiskowców. Petreus, wyciągnąwszy przed siebie ręce jakby chciał odeprzeć atak Thaka, napotkał przezroczystą przegrodę i sądząc po mimice twarzy, powiedział coś do swoich kompanów. Teraz, gdy kotara była odsunięta, trzech mężczyźni w lochu widzieli dokładnie wszystko, co działo się w tej części korytarza, w której byli zamknięci nacjonaści. Ogarnięci przerażeniem, pędem pobiegli w kierunku drzwi, którymi weszli, lecz zaraz stanęli gwałtownie, jakby napotkali niewidzialną ścianę.

- Szarpnięcie za linę zamknęło korytarz - zaśmiał się Nabonidus. - To proste; szklane tafle opadają w prowadnicach znajdujących się w futrynie. Pociągnięcie za linę zwalnia sprężynę, która je przytrzymuje. Zsuwają się i zatrząskują tak, że można je otworzyć jedynie z zewnątrz. Szkło jest odporne na uderzenia - nawet człowiek z młotem kowalskim nie zdołałby go rozbić. O!

Schwytanych w pułapkę ludzi ogarnęła panika; miotali się z jednego końca korytarza w drugi, daremnie łomocząc w kryształowe ściany i wygrażając pięściami niewzruszonej, czarnej postaci przykucniętej na zewnątrz. Wtem jeden z nich odchylił głowę, spojrział w górę i - sądząc po ruchu warg - zaczął wrzeszczeć, wskazując ręką na sufit.

- Opadnięcie tafli wyzwala opar śmierci - rzekł Czerwony Kapłan, zanosząc się śmiechem. - To pył szarego lotosu, z Bagien Nieboszczyków, hen, za granicami Khitaju.

Ze stropu korytarza powoli opuszczała się kiść złotych pąków; rozchylały się jak płatki wielkiej, przekwitłej róży i spływała z nich szara mgiełka, która szybko wypełniła komorę. Natychmiast histeria uwięzionych ustąpiła miejsca szaleństwu i grozie. Zaczęli się zataczać; słaniali się na nogach. Toczyli pianę z ust wykrzywionych straszliwym uśmiechem. Z wściekłością atakowali się nawzajem dźgając sztyletami, gryząc, tnąc, szarpiąc i mordując się w przyływie szaleństwa. Murilowi zrobiło się niedobrze na ten widok i rad był, że nie słyszy wrzasków i jęków, jakimi rozbrzmiewał ten korytarz śmierci. Oglądane sceny były bezgłośnie niczym teatr cieni.

Stojący przed tą komnatą okropności Thak podskakiwał ze zwierzęcej uciechy, wyrzucając wysoko w górę włochate ramiona. Za plecami Murila Nabonidus chichotał jak hiena.

- Świetne pchnięcie, Petreusie! Prawie go wypatroszyłeś! Teraz coś dla ciebie, mój przyjacielu! Nareszcie! Wszyscy padli, a ci, którzy jeszcze żyją, szarpią zębami ciała martwych i toczą z ust ślinę.

Murilo zadrzał. Stojący z tyłu Cymeryjczyk zaklął cicho w swym

chropawym języku. Nad wypełnionym szarą mgiełką korytarzem władzę objęła śmierć; poszarpane, pocięte i okaleczone ciała spiskowców tworzyły w nim krwawy stos, a wolno opadająca chmura szarego pyłu odsłaniała rozdziawione usta i niewidzące oczy trupów.

Thak, zgarbiony niczym wielki gnom, podszedł do zwisającej przy ścianie liny i pociągnął ją w szczególny sposób.

- Otwiera zewnętrzne drzwi - powiedział Nabonidus. - Na Mitrę, jest w nim więcej z człowieka, niż mogłem przypuszczać! Spójrzcie, mgiełka wypływa z korytarza i rozwiewa się, a on przezornie czeka. Teraz podnosi drugą taflę. Jest ostrożny - zna moc szarego lotosu, sprowadzającego szaleństwo i śmierć. Na Mitrę!

Murilo drgnął, słysząc zmieniony głos kapłana.

- To nasza jedyna szansa! - wykrzyknął Nabonidus.

- Jeśli opuści komnatę na kilka minut, zaryzykujemy wejście po schodach.

W napięciu przyglądali się, jak potwór znika w drzwiach. Gdy szklane tafle podniosły się, kotary opadły z powrotem, zasłaniając komorę śmierci.

- Musimy zaryzykować! - szepnął Nabonidus i Murilo ujrzał krople potu na jego twarzy. - Zapewne zechce się teraz pozbyć ciała, tak jak ja zrobiłem to kiedyś. Szybko! Za mną, na górę!

Rzucił się ku schodom i wbiegł na nie z szybkością, która zadziwiła Murila. Młody szlachcic z barbarzyńcą deptali mu po piętach i gdy otworzył drzwi na końcu schodów, usłyszeli, jak odetchnął z ulgą. Znaleźli się w obszernej komnacie, którą obserwowali w lustrze. Thaka w niej nie było.

- Jest w korytarzu z ciałami! - zakrzyknął Murilo.

- Czemu nie schwytamy go w pułapkę, tak jak on schwycił Petreusa i jego ludzi?

- Nie, nie! - przeraził się Nabonidus i pobladł jak chusta.

- Nie wiemy, czy on naprawdę tam jest. Zresztą mógłby wyskoczyć, zanim dopadniemy liny! Chodźcie za mną do mojej komnaty: muszę wziąć

broń, która go zabije. Ten korytarz jest jedynym spośród wiodących do tej sali, w którym nie ma żadnych pułapek. Szybko poszli za nim korytarzem, którego wejście znajdowało się naprzeciw drzwi do komory śmierci, prowadzącym do szeregu innych komnat. W rosnącym pośpiechu Nabonidus próbował otworzyć którekolwiek drzwi. Wszystkie były zamknięte, tak samo jak te na końcu korytarza.

- Mój Boże! - Czerwony Kapłan oparł się plecami o ścianę, a jego skóra przybrała barwę popiołu. - Drzwi są zamknięte, a Thak zabrał mi klucze. Jednak wpadliśmy w pułapkę.

Murilo spojrział z obrzydzeniem na roztrzęsionego kapłana i Nabonidus z trudem wziął się w garść.

- Ta bestia mnie przeraża - rzekł. - Gdybyście widzieli, jak rozrywa ludzi na strzępy... No, dopomóż nam. Mitro, ale musimy z nim walczyć tym, co bogowie nam dali. Chodźcie!

Poprowadził ich z powrotem do zasłoniętego kotarą wejścia i zajrzał do wielkiej sali w tej samej chwili, gdy Thak wyłonił się z drzwi po przeciwnej stronie. Widać było, że bestia coś podejrzewa. Strzygła czujnie małymi, przylegającymi do czaszki uszkami; gniewnie rozglądała się wokół i, podszedłszy do najbliższych drzwi, zerwała zasłaniającą je kotarę, żeby za nią zajrzeć.

Nabonidus cofnął się, dygocząc jak liść. Chwycił Conana za ramię.

- Człowieku, czy odważysz się stanąć ze swym nożem przeciwko jego kłom?

Błysk oczu Cymeryjczyka wystarczył za odpowiedź.

- Szybko! - szepnął Czerwony Kapłan, wpychając go za kotarę, tuż przy ścianie. - Kiedy za chwilę odkryje naszą obecność, ściągniemy jego uwagę na siebie. Gdy będzie cię mijał, wbijesz mu nóż w plecy, jeśli zdołasz. Ty, Murilo, pokażesz mu się, a potem pobiegiesz korytarzem. Na Mitrę, nie mamy żadnych szans, by pokonać go w walce wręcz, ale i tak jesteśmy zgubieni.

Murilo czuł, że krew zastyga mu w żyłach, lecz opanował lęk i wyszedł z korytarza do sali. W tej samej chwili znajdujący się po przeciwnej stronie komnaty Thak obrócił się gwałtownie, zmierzył go wściekłym spojrzeniem i z głośnym rykiem skoczył na młodzieńca. Szkarłatny kaptur opadł mu na plecy, ukazując czarną, niekształtną czaszkę; na czarnych łapskach i szkarłacie togi widać było jaśniejsze, czerwone plamy. Pędząc z wyszczerzonymi kłami przez salę, wyglądał jak purpurowo-czarny demon, a jego ogromne cielsko z zadziwiającą szybkością poruszało się na krzywych nogach.

Murilo odwrócił się i z powrotem wbiegł do korytarza, a choć strach dodał mu skrzydeł, włochaty potwór był prawie tuż za nim. Gdy stwór przebiegał obok zasłon, jakaś postać wyskoczyła zza kotary i spadła na kark małpoluda, jednocześnie wbijając mu sztylet w plecy. Thak wrzasnął okropnie, gdy nieoczekiwany atak zwałił go z nóg i obaj przeciwnicy potoczyli się po podłodze, tworząc wirujący kłęb rąk i nóg, w zaciętych zmaganiach przewalający się po komnacie.

Murilo ujrzał, że barbarzyńca ścisnął nogami tors bestii i starając się utrzymać na jej plecach, raz po raz zadawał ciosy sztyletem. W tym czasie Thak usiłował zrzucić uwieszonego jego pleców wroga, aby znalazł się w zasięgu olbrzymich kłów, którymi mógłby go rozedrzeć na strzępy. Wirujący kłęb kończyn i purpurowych strzępów przetoczył się korytarzem tak szybko, że Murilo, obawiając się, że może trafić Conana, nie odważył się użyć krzesła, które pochwycił. Widział, że mimo przewagi zaskoczenia i obszernej togi, która omotywała małpoluda, krępując mu swobodę ruchów, potworna siła Thaka zaczynała brać górę. Wolno, lecz nieubłaganie ściągał Conana z pleców. Małpolud otrzymał już tyle ciosów, że wystarczyłyby, aby zabić tuzin ludzi. Sztylet Conana raz po raz wbijał się w tors, ramiona i byczy kark obficie krwawiącej bestii, jednak jeśli jego ostrze nie sięgnie szybko jakiegoś żywotnego organu, nadludzka żywotność Thaka pozwoli mu rozprawić się z Cymeryjczykiem, a potem z jego towarzyszami.

Cymeryjczyk też walczył jak dzikie zwierzę, w milczeniu przerywanym jedynie chrapliwym posapywaniem. Czarne pazury potwora darły ciało barbarzyńcy, a stalowy uścisk niekształtnych łap przyciągał jego gardło w kierunku wyszczerzonej paszczęki. Wtem Murilo dostrzegł odpowiedni moment, doskoczył i zamachnąwszy się potężnie, uderzył bestię krzesłem z siłą wystarczającą, by rozwalić czaszkę każdej ludzkiej istoty. Krzesło odbiło się od czarnej czaszki Thaka, lecz ogłuszony potwór na moment rozluźnił swój straszliwy uścisk, a wtedy zdyszany i ociekający krwią Conan wychylił się do przodu i wbił sztylet po rękojeść w serce małpoluda.

Ciałem bestii targnął konwulsyjny dreszcz; wybałuszyła ślepia, po czym bezwładnie rozciągnęła się na posadzce. Gorejące oczy znieruchomiały i zgasły, a mocarne członki zadrżały i opadły bezwładnie.

Conan chwiejnie podniósł się na nogi, ocierając twarz z potu i posoki. Krew kapłała z jego palców i sztyletu, a z ud, ramion i torsu ściekała cienkimi strużkami. Murilo próbował go podtrzymać, ale barbarzyńca odpędził go niecierpliwym gestem.

- Kiedy nie zdołam ustać o własnych siłach, czas mi będzie umierać - wymamrotał opuchłymi wargami. - Jednak przydałby mi się puchar wina.

Nabonidus wytrzeszczał oczy na leżącego sztywno potwora, jakby nie mógł uwierzyć własnym oczom. Leżąc tak, czarny, włochaty, odrażający potwór wyglądał nieco groteskowo w szkarłatnej todze; lecz mimo to bardziej przypominał człowieka niż zwierzę i obraz ten miał w sobie jakiś dziwny i straszny patos.

Nawet Cymeryjczyk wyczuł to, bo wysapał:

- Zabiłem dziś człowieka – zwierzę. Zaliczę go do najdzielniejszych wodzów, których dusze wysłałem w krainę mroku, a moje kobiety będą śpiewać o nim pieśni.

Nabonidus schylił się i podniósł pęk kluczy na złotym łańcuchu, które wypadły małpoludowi z pasa w czasie walki. Skinąwszy na swych towarzyszy, by szli za nim, poprowadził ich do drzwi komnaty, otworzył ją i

wprowadził ich do środka. Pomieszczenie było rzęsiście oświetlone, podobnie jak inne. Czerwony Kapłan wziął ze stołu karafkę z winem i napełnił kryształowe puchary. Gdy jego kompani pili łąpczywie, mruknął:

- Co za noc! Już prawie świta. I co z wami, przyjaciele?

- Jeżeli dasz mi bandażę i tym podobne rzeczy, opatrzę Conanowi rany - rzekł Murilo i Nabonidus kiwnął głową, po czym ruszył w stronę drzwi prowadzących do korytarza. Jakaś nieuchwytna zmiana w głosie lub wyrazie twarzy kapłana sprawiła, że Murilo przyglądał mu się bacznie. Znalazłszy się przy drzwiach Czerwony Kapłan odwrócił się nagle. Twarz mu się zmieniła: w oczach błyszczał dawny ogień, a usta wykrzywiał bezgłośny śmiech.

- Umowa łotrów! - mówiącego pobrzmiwał drwiąco, jak zawsze. - Ale nie umowa głupców. Jesteś głupcem, Murilo!

- Co chcesz powiedzieć? - młody szlachcic zrobił krok w jego kierunku.

- Stój! - głos Nabonidusa ciał jak bicz. - jeszcze krok, a zniszczę was!

Krew zastygła Murilowi w żyłach, gdy ujrzał, że Czerwony Kapłan ścisnął w ręce koniec grubej, aksamitnej liny, która zwisała pośród draperii, tuż przy drzwiach.

- Co to za zdrada? - krzyknął Murilo. — Przecież przysięgłeś...

- Przysięgałem, że nie opowiem królowi żarciku o tobie! Nie przysięgałem, że nie wezmę spraw w swoje ręce, gdy nadarzy się okazja. Myślicie, że mógłbym przepuścić taką okazję? W normalnych okolicznościach nie odważyłbym się zabić cię bez pozwolenia króla, ale teraz nikt się o tym nie dowie. Traficie do kadzi pełnych kwasu razem z Thakiem i nacjonalistycznymi głupcami i nikt o tym nie będzie wiedział. Cóż to była dla mnie za noc! Chociaż straciłem cenne sługi, to jednak pozbyłem się niebezpiecznych wrogów. Stójcie! Jestem w proggu i nim zdołacie mnie dopaść, pociągnę za ten sznur i wyślę was do piekła. Tym razem nie przy pomocy szarego lotosu, lecz czegoś równie skutecznego. Prawie każda komnata w moim domu to pułapka. Tak więc, Murilo, ty

głupcze...

Zbyt szybko, by pochwycić to wzrokiem, Conan złapał stołek i cisnął nim w kapłana. Nabonidus krzyknął instynktownie wyciągnął rękę ku linie, lecz nie zdążył. Pocisk wyrznął go w głowę i Czerwony Kapłan zachwiał się, a potem runął na podłogę, na której szybko zaczęła się rozlewać ciemnopurpurowa kałuża.

- A jednak miał czerwoną krew - mruknął Conan. Murilo drżąca, rozcapierzoną dłonią przejechał po mokrych od potu włosach i oparł się o stół, żeby nie upaść, gdyż kolana uginały się pod nim z ulgi.

- Już świta - powiedział. - Wynośmy się stąd, zanim spadnie na nas jakieś nowe nieszczęście. Jeśli uda nam się przejść przez mur posesji tak, aby nas nie zauważono, to nikt nie będzie nas łączył z wydarzeniami tej nocy. Niech straż sama pisze wyjaśnienia.

Zerknął na pławiące się we krwi zwłoki Czerwonego Kapłana i wzruszył ramionami.

- Pomimo wszystko był głupcem: gdyby nie tracił czasu na szyderstwa, z łatwością schwytałby nas w pułapkę.

- No tak - rzekł spokojnie Cymeryjczyk. - Spotkał go taki koniec, jaki pisany jest każdemu łotrowi. Chętnie splądrowałbym ten dom, ale chyba lepiej będzie nie zwlekać.

Gdy wymknęli się już z mrocznego ogrodu wybielonego świtem, Murilo powiedział:

- Czerwony Kapłan odszedł w ciemność, tak więc moja przyszłość w mieście wygląda różowo i nie mam czego się bać. Ale co z tobą? Nadal wisi nad tobą ta sprawa kapłana z Labiryntu i...

- I tak mam już dość tego miasta - wyszczerzył zęby Cymeryjczyk. - Wspominałeś coś o koniu czekającym w Szczurzej Norze. Ciekaw jestem, jak szybko ten koń zdoła mnie zanieść do innego królestwa. Jeszcze wiele gościńców chciałbym przejść, zanim pójdę drogą, którą tej nocy podążył Nabonidus.

ROBERT E. HOWARD,
LIN CARTER

REKA NERGAŁA

Bawiąc w Koryntii, Conan zasmakował hyboryjskich intryg. Stwierdził, że nie ma zasadniczej różnicy między motywami, jakimi kierują się ludzie z wyższych sfer, a tymi, jakimi rządzą się mieszkańcy Szczurzej Nory. Tyle, że wśród bogatych można się lepiej obłowić.

Zaopatrzony w konia i sownie wynagrodzony przez zapobiegliwego Murila, Cymeryjczyk postanawia rozejrzeć się po cywilizowanym świecie w nadziei, że okaże się to przyjemnym i zyskownym zajęciem. Wiodąca przez, hyboryjskie królestwa Droga Królów doprowadza go do Turanu, gdzie zaciągnął się do armii króla Yildiza. Nazbyt porywczy i samowolny barbarzyńca z trudem poddaje się surowej dyscyplinie, toteż początkowo nie znajduje przyjemności w służbie wojskowej. Ponadto, jako niewprawny łucznik i kiepski jeździec, Conan otrzymuje niski żołd w armii, której główną siłą są konni łucznicy. Szybko jednak nadarza mu się okazja, by udowodnić swą prawdziwą wartość.

1. CZARNE CIEMIE

Na Kroma! - z zaciśniętych warg młodego wojownika wyrwało się siarczyste przekleństwo. Potrząsając czarną grzywą zmierzwionych włosów, wznosił ku niebu rozszerzone ze zdumienia, niebieskie oczy. Jego roslym, muskularnym ciałem, opalonym na brąz przez słońca odległych krain wstrząsnął dreszcz przerażenia. Młodzieniec był nagi, jeśli nie liczyć przepaski na biodrach i wysoko sznurowanych sandałów. Jako żołnierz z oddziału nieregularnej konnicy przystąpił do bitwy siedząc w siodle. Ale jego wierzchowiec, dar szlachetnego Murila z Koryntii, już przy pierwszym starciu padł przeszyty strzałami wroga i młodzian musiał walczyć pieszo. Dawno odrzucił potrzaskaną ciosami tarczę, zostawiając sobie tylko miecz.

Z nieba, rozognionego łuną gasnącego słońca, na jałowy, smagany wiatrem turański step, gdzie dwie armie starły się w zacieklej bitwie, spadła skrzydlata śmierć.

Pole było skapane w czerwieni zachodu i ludzkiej krwi. Oddziały potężnego króla Turanu - Yildiza, w którego armii młody wojownik służył jako najemnik, od przeszło pięciu godzin walczyły z zakutymi w żelazo legionami Munthassem Chana, zbuntowanego satrapy Marchii Zamorańskiej z północy kraju. Szala zwycięstwa przechylała się raz na jedną, raz na drugą stronę, lecz teraz z purpurowego nieba opuszczały się koszmarnie stwory, niepodobne do żadnego ze znanych barbarzyńcy zwierząt. Niekształtne, mgliste zjawy jak ogromne nietoperze unosiły się na błoniastych, łukowato żebrowanych skrzydłach.

Oba wojska walczyły, nie widząc ich jeszcze. Tylko Conan - młody wojownik - stojąc na niskim pagórku, dostrzegł je na ciemniejącym niebie. Oparł się na zboczonym mieczu i, dając chwilę odpocząć swym żylastym

ramionom, spoglądał w stronę, skąd nadlatywały. Zdawały się należeć do świata cieni, nie materii; zwiewne ciała przypominały pasma czarnego oparu lub mgliste zarysy gigantycznych nietoperzy-wampirów. Zwężone, zielone oczy potworów płonęły złym blaskiem. Patrzącemu na nie barbarzyńcy zimny dreszcz lęku przebiegł po skórze, gdy niesamowite stwory opadły bezgłośnie na pole bitwy, siejąc śmierć i zniszczenie.

W szeregach turańskiej armii podniosły się wrzaski bólu i trwogi. Gdziekolwiek śmignął któryś ze skrzydlatych potworów, tam na ziemi zostawały okrwawione zwłoki. Nietoperze nadlatywały setkami, atakując wojowników króla Yildiza, wkrótce więc znużeni żołnierze wzięli nogi za pas, porzucając w panice broń.

- Walczcie, psy! Stańcie i walczcie! - grzmiał z wysokości siodła potężny rycerz. Mimo że głos jego zwykł budzić posłuszeństwo, tym razem daremnie usiłował powstrzymać dezertersów. Conan dojrzał kosztowny błękitny płaszcz, posrebrzaną kolczugę i brodatą twarz o orlim profilu pod okapem spiczastego hełmu, w którym gorejące słońce odbijało się jak w lustrze. Poznał Bakrę Akifa generała króla Yildiza. Miotając straszliwe przekleństwa, dumny dowódca dobył szabli i zaczął płazować uciekających. Może udałoby mu się ponownie sformować szeregi, gdyby jeden ze skrzydlatych potworów nie zaatakował go z tyłu. Zwiewne, błoniaste skrzydła objęły go upiornym uściskiem i głos generała ucichł nagle. Conan widział pobladłą twarz i oczy zmrużone obłądnym przerażeniem, prawie niedostrzegalne za czarnym welonem otaczających je skrzydeł. Przestraszony koń pomknął na oślep przed siebie, a zjawa porwała dowódcę z siodła. Przez chwilę unosiła się w powietrzu, wolno poruszając skrzydłami, by w końcu wypuścić ze szponów okrwawione, poszarpane ciało. Tak dokonał się żywot Bakry Akifa.

Tak też zakończyła się bitwa.

Pozbawiona dowódcy armia turańska rzuciła się do ucieczki. Conan widział, że nawet doświadczeni żołnierze, weterani tuzina kampanii,

umykają z wrzaskiem z pola bitwy. Dumni arystokraci zmykali jak stado tchórzliwych zajęcy. Na ich karkach jechała kawaleria zbuntowanego satrapy, nic niepokojona przez latające stwory, z okrzykiem zwycięstwa na ustach. Wykorzystując przewagę zdobytą dzięki czarnej magii. Bitwa była przegrana chyba że znajdzie się jeden odważny i powstrzyma swym przykładem uciekających...

Nagle przed pierwszymi szeregami umykających bezładnie żołnierzy wyrosła postać o tak ponurym i dzikim wyglądzie, że zatrzymali się na moment.

- Stać, wy bękarty, kundle albo - na Kroma! - znajdziecie stopę stali w swych tłustych kałdunach!

Smagła twarz Cymeryjczyka miała kamienny, zimny wyraz, Pod czarnymi, groźnie zmarszczonymi brwiami jego oczy płonęły szaleńczą wściekłością. Nagi, zbryzgany od stóp do głów dymiącą posoką olbrzym w pokrytej bliznami dłoni dzierzył potężny, prosty miecz. Jego głos dudnił jak pomruk odległego grzmotu.

- Z powrotem, jeśli choć trochę cenicie wasze nędzne życie, tchórzliwe psy! Z powrotem - albo powypruwani wam flaki! Tylko podnieś na mnie ten topór, ty hyrkańska świnko, a wydrę ci serce gołymi rękami i każę ci je zjeść przed śmiercią! Co to?! Jesteście babami, które boją się cieni? Jeszcze przed chwilą byliście mężczyznami - walecznymi żołnierzami Turanu! Stawiliście czoło wrogom uzbrojonym w zimną stal i walczyliście godnie. A teraz odwracacie się i uciekacie jak przestraszone dzieci. Tfu! Widząc, jak wychowani w mieście słabeusze zmykają przed stadem nietoperzy, dumny jestem z tego, że pozostałem barbarzyńcą!

Udało mu się ich zatrzymać - lecz na krótko. Z góry spłynęła czarnoskrzydła zjawa, a wtedy nawet nieustraszony Cymeryjczyk cofnął się przed ponurym blaskiem zielonych ślepi i smrodem odrażającego cielska. Żołnierze uciekali, zostawiwszy go samemu sobie. Młodzieniec przyjął bojową postawę. Mocno zapierając się nogami, ciął swym wielkim

mieczem, wkładając w cios całą siłę potężnych barów i ramion. Stalowy brzeszczot ze świstem przeciął powietrze. Jak podejrzewał, stwór był bezcielesny i miecz nie napotkał żadnego oporu. Cymeryjczyk stracił równowagę i upadł na kamienie. Mglista zjawa unosiła się nad nim, mimo że stalowe ostrze rozcięło ją na dwoje. Niczym przerwane ludzką ręką pasmo dymu, zwiewny kształt uformował się ponownie. Sypiąc skrami z jarzących się ślepi, spoglądał na leżącego człowieka z niehumanitarną uciechą.

- O, Kromie! - zaklął Conan, co zabrzmiało prawdę jak modlitwa. Usiłował ponownie unieść miecz do ciosu, lecz broń wypadła mu z pozbawionej czucia dłoni. Przeciąwszy czarny cień, ostrze stało się zimne i ciężkie, mroząc do szpiku kości, jakby skuł je zęb międzygwiazdnych otchłani, ziejących pustką na krańcach kosmosu.

Wolno bijąc skrzydłami, upiorny nietoperz unosił się nad powaloną ofiarą, zdając się sycić jej przerażeniem. Cymeryjczyk gmerał u pasa zdrętwiałymi palcami, usiłując dobyć sztyletu, który wisiał tam razem z sakiewką. Macająca gorączkowo ręka, zamiast na rękojeści, zacisnęła się na skórzanym woreczku, dotykając czegoś gładkiego i ciepłego. Conan gwałtownie cofnął dłoń, gdy piekący dreszcz poraził mu nerwy. Niechcący potarł ten dziwny amulet, który znalazł dzień wcześniej, kiedy rozłożyli obóz w Bahari. Dotknięcie gładkiego kamienia wyzwoliło tajemniczą siłę,

Zjawa nagle znikła. Jeszcze przed chwilą była tak blisko, że emanujący z niej, nieziemski chłód lodowatym tchnieniem porażał ciało młodego wojownika. Teraz oddalała się pospiesznie, rozpaczliwie łopocząc skrzydłami. Conan z trudem podniósł się na klęczki, walcząc z ogarniającą go słabością. Najpierw niesamowicie zimno promieniujące od koszmarnego stwora; później mrowiące ciepło, płynące z tajemniczego amuletu. Te dziwne doznania odebrały mu wszystkie siły. Świat kołysał mu się przed oczami, był bliski omdlenia. Gniewnie potrząsnął głową, by odgonić falę znużenia i spojrzał wokół.

- Mitro! Kromie i Mitro! Czy cały świat oszalał?

Straszliwa latająca armia spędziła żołnierzy generała Bakry z pola bitwy, zabijając tych, którzy zmykali nic dość szybko. Szeregi uśmiechniętych wojsk Munthassem Chana pozostały nietknięte - koszmarne zjawy nie atakowały ich w ogóle, jakby łączyło je z nimi jakieś ponure, magiczne przymierze. Jednak teraz wojownicy z Yaralet również uciekali przed piekielnymi stworami. Obie armie rozbite i w rozsypce - czyżby świat rzeczywiście oszalał, pytał Conan rozświetlonego zachodzącym słońcem nieba. Nagle siły i przytomność opuściły młodzieńca. Runął głęboko w czarne wody nieświadomości.

2. KRWAWE POŁE

Hen, na horyzoncie, słońce płonęło jak purpurowy węgiel. jak czerwone oko jarzące się w niekształtnej czaszce cyklopa, z wściekłością spoglądało na krwawe pobojuwisko. W jego czerwonych promieniach zasłane szczątkami ludzi i zwierząt pole rozciągało się jak królestwo śmierci - posępne i groźne. Tu i tam, wśród leżących nieruchomo ciał szkarłatne kałuże posoki przypominały tafle jeziora, w którym przeglądało się oblane purpurą niebo. W wysokich trawach skradały się czarne sylwetki, węsząc i skomląc pożądliwie. Niskie zady i brzydkie psie pyski zdradzały, że są to hieny stepowe. Noc przyniosła im zaproszenie na ucztę. Z gorejącego nieba opuszczały się długoszyje sępy, spiesząc do biesiadnego stołu. Z łopotem piór straszliwi grabarze opadali na posiekane ciała. Prócz tych padlinożerców nic nie poruszało się na pobojuwisku. Upiornej ciszy nie przerwał ani turkot rydwanu, ani triumfalny ryk spizowych trąb. Cisza śmierci zastąpiła bitewny zgiełk. Jak niesamowite wysłanniczki Losu, powoli, falistą linią przemknęły po niebie czaple. Kierowały się ku porośniętym trzciną rozlewiskom Nezvayi, której leniwe wody lśniły matowo w ostatnich promieniach dnia. Na drugim brzegu rzeki, czarne kontury murów i wież Yaralet wznosiły się w półmroku jak hebanowe wzgórza.

Po zasłanym trupami polu z trudem poruszała się jakaś postać. Był to młody barbarzyńca o czarnej grzywie niesfornych włosów i nieustraszonemu wejrzeniu. Czarne skrzydła musnęły go tylko i choć pod uderzeniem nieziemskiego chłodu stracił przytomność, zachował życie. Teraz krążył po pobojuwisku, utykając lekko, bowiem w ogniu bitwy otrzymał głęboką ranę w udo, która zauważył i z grubsza opatrzył dopiero, gdy odzyskał zmysły i

zaczął się podnosić. Ostrożnie kroczył wśród porozrzucanych zwłok, tłumiając niecierpliwość. Ślady zaschniętej krwi pokrywały go od stóp do głowy, a wielki miecz, który niósł niedbale w prawej ręce, był zbuczony aż po rękojeść. Śmiertelnie zmęczony Conan miał gardło suche jak pustynia. Oprócz rozciętego uda krwawił jeszcze z pół tuzina lżejszych ran, ale nade wszystko tęsknił za bukłakiem wina i misą stawy. Kręcąc się wśród trupów, powarkiwał jak głodny wilk, klnąc wściekle pod nosem. Wyruszył na turańską wojnę jako najemny żołnierz, nie posiadał nic prócz konia i ostrego miecza w garści. Teraz koń został zabity, bitwa przegrana, wojna skończona, a on został sam jeden na obcej ziemi wśród wrogów. Miał nadzieję, że przynajmniej ograbi poległych z co cenniejszych przedmiotów. Wysadzany szlachetnymi kamieniami sztylet, złoty naramiennik lub srebrny napierśnik mógłby przekupić kogo trzeba i wydostać się z ziem Munthassem Chana, a może nawet wróciłby do Zamory bogatszy niż wprzód. Lecz inni już go uprzedzili: albo złodzieje z pobliskiego miasta, albo kilku ocalałych żołnierzy. Ciała poległych ograbiono; nic zostało nic prócz połamanych mieczy, potrzaskanych oszczepów, pogiętych hełmów i tarcz. Conan spoglądał na usianą szczątkami równinę, klnąc siarczyście. Zbyt długo leżał w omdleniu. Teraz nawet grabieżcy odeszli. Jak wilk, który zbyt późno decyduje się rzucić na ofiarę i szakale sprzątają mu łup sprzed nosa, tak młodego barbarzyńcę wyprzedzili inni łupieżcy. Conan zaprzestał bezowocnych poszukiwań z charakterystycznym dla siebie poczuciem fatalizmu. Musiał ułożyć jakiś plan działania. Ściągnąwszy groźnie brwi spoglądał na pogrążającą się w mroku równinę. Przysadziste sylwetki wież Yaralet stały czarne i nieruchome na tle dogasającego blasku dnia. Tam z pewnością nie znajdzie schronienia, on, który walczył pod sztandarem króla Yildiza! Jednak w promieniu wielu mil nie było innego miasta, a stolica Turanu - Aghrapur leżała o setki staj na południe...

Zatopiony w myślach Cymeryjczyk nie zauważył zbliżającego się czarnego kształtu, dopóki do jego uszu nie doszło słabe rzenie. Odwrócił się

błyskawicznie z mieczem gotowym do ciosu i opuścił go ze śmiechem.

- Na Kroma! Przestraszyłeś mnie. Więc nie tylko ja jeden pozostałem przy życiu, co? - zaśmiał się,

Wielka, czarna klacz stała, patrząc wystraszonymi oczami na półnagięgo olbrzyma. Należała do generała Bakry. leżącego teraz w kałuży krwi na pobojuwisku. Klacz parsknęła na dźwięk przyjaznego, ludzkiego głosu. Chociaż Conan nie znalazł się na koniach, widział, że zwierzę jest w nie najlepszym stanie. Długie nogi klaczy trzęsły się z wyczerpania i ciężko robiła pokrytymi pianą bokami. Latające widma przeraziły nie tylko ludzi - pomyślał. Przemawiając łagodnie podchodził coraz bliżej do drżącego wierzchowca, aż w końcu stanął przy nim i poklepując delikatnie po szyi sprawił, że koń odzyskał spokój.

W jego odległej, północnej ojczyźnie konie należały do rzadkości. Tylko najbogatsi wodzowie cymeryjskich klanów i najdzielniejsi wojownicy posiadali wierzchowce zazwyczaj zdobyte w bitwie, jednak mimo nieznajomości rzeczy Conanowi udało się uspokoić karą klacz. Wskoczył na siodło i niezręcznie posługując się wozami, skierował konia na południe. Jadąc stępą przez pole, przez aksamitny mrok nocy, czuł jak powraca mu animusz. w jukach znalazł trochę żywności, a z rączym wierzchowcem pod sobą miał znacznie większe szansę pokonania nagich połaci stepu, ciągnących się aż do granic Zamory.

3. BILDICO

W gęstym mroku rozległ się cichy jęk bólu. Conan ściągnął wodze i rozejrzał się podejrzliwie. Niesamowity dźwięk sprawił, że ciarki przebiegły mu po grzbiecie. W następnej chwili opanował lęk; wzruszył ramionami i zaklął przez zaciśnięte zęby. To nie był głos nocnej zjawy czy upiora, lecz jęk bólu oznajmiający, że jeszcze ktoś przeżył bitwę i leży w pobliżu. Conan wciąż miał nadzieję wrócić do Zamory choćby z niewielkim łupem. Głos dobiegał z lewej strony; tylko tu, na samym skraju poboju jakaś ranna mógł umknąć bystrym oczom grabieżców. Barbarzyńca zeskoczył z konia, uwiązał go do koła połamanego rydwanu i pokuśtykał ku miejscu, skąd dochodziły jęki. Rozchylił wysokie trzciny, które gęstymi kępami porastały brzegi rzeki i zobaczył u stóp niewyraźny kształt.

Na nadbrzeżnym piasku leżała półnaga dziewczyna. Jej białe ciało było podrapane i posiniaczone, a długie falujące włosy zlepiała rubinową kłamrą krew. Ciemne, błyszczące oczy patrzyły nieprzytomnie, z rozchylających się warg dobywał się jęk bólu.

Cymeryczyk stał przez chwilę, spoglądając na leżącą, mimowolnie podziwiając piękno jej gibkiego ciała i bujnych, młodych piersi. Był zdziwiony - co taka dziewczyna, dziecko prawie, robiła na polu bitwy? Nie miała charakterystycznego wyglądu obozowej dziewczki. Delikatne i wdzięczne rysy twarzy świadczyły o tym, że była dobrze urodzoną - może nawet szlachcianką. Zdumiony barbarzyńca potrząsnął głową. Nagle dziewczyna poruszyła się.

- Serce... serce... Tammuza... o panie! - jęczała cicho, mamrocząc jak w gorączce i rzucając z boku na bok swą czarną głowę.

Conan wzruszył ramionami, a jego oczy nabrały posępnego i zimnego

wyrazu, co u nienawykłego do zdradzania swych uczuć barbarzyńcy oznaczało żal. Śmiertelnie ranna pomyślał i wzniósł miecz, by skrócić jej cierpienia. W momencie, gdy stalowe ostrze miało opaść na śnieżnobiałą szyję, nieprzytomna dziewczyna załkała cichutko jak skrzywdzone dziecko. Wielki miecz zawisł w powietrzu. Cymeryjczyk stał przez chwilę nieruchomo niczym spizowy posąg. Później podjął decyzję: wepchnął broń z powrotem do pochwy, pochylił się i bez wysiłku wziął dziewczynę na ręce. Tuląc ją w ramionach, pokuśtykał pod osłonę trzciny i delikatnie ułożył ranną na pościeli z suchych łądyg. Nabierając pełne dłonie wody, Conan umył twarz nieznajomej i przemył jej zadrapania tak troskliwie jak matka dziecko.

Obrażenia okazały się powierzchowne z wyjątkiem rozcięcia na czole, ale nawet ta rana, choć mocno krwawiła, nie zagrażała życiu. Conan odetchnął z ulgą. Nabrał czystej, zimnej wody i niezdarnie unosząc głowę rannej, wlał kilka kropel między jej rozchyłone wargi. Westchnęła, zakrzuszyła się i oprzytomniawszy spojrzała na pochyloną nad nią twarz oczami podobnymi do czarnych diamentów, pełnymi lęku i niedowierzania.

- Kto?... Co się...? Nietoperze!

- Już ich nie ma, dziewczyno - powiedział ochryple Conan. - Nie ma się czego bać. Przybyłaś tu z Yaralet?

- Tak... tak... ale kim ty jesteś?

- Conan, Cymeryjczyk. Co ktoś taki, jak ty, robi na pobojuwisku? - dopytywał się barbarzyńca.

Jednak ona zdała się nie słyszeć. Zmarszczywszy czoło, szeptem powtarzała jego imię.

- Conan... Conan... Tak, to właśnie to imię! — ze zdumieniem podniosła oczy ku jego brązowej od słońca i poznaczonej bliznami twarzy. - To ciebie miałam odszukać. Jakie to dziwne, że właśnie ty mnie znalazłeś!

- A kto ci kazał mnie szukać, dziewczyno? - burknął podejrzliwie Conan.

- Jestem Hildico, Brythunka, niewolnica z domu Atalisa, jasnowidza,

który mieszka w Yaralet. Wysłał mnie w tajemnicy, bym udała się między żołnierzy króla Yildiza, odszukała najemnika z Cymerii zwanego Conanem i przywiodła go sekretnym przejściem do domu mojego pana, do miasta. Ty jesteś tym, którego szukam!

- Taak? A czego chce ode mnie twój pan?

- Tego nie wiem! Powiedział tylko, byś nie żywił obaw i że możesz otrzymać wiele złota, jeżeli przyjdiesz.

- Złota, mówisz? - zamyślił się Cymeryjczyk.

W zadumie postawił dziewczynę na nogi, a gdy zachwiała się z osłabienia, objął muskularnym ramieniem jej smukłą, gibką kibić.

- Tak powiedział. Jednak przybyłam tu zbyt późno i nie odnalazłam cię przed bitwą, więc ukryłam się w trzcinach na brzegu rzeki, a potem... te nietoperze! Nagle pojawiły się wszędzie, spadały z nieba, zabijały! Jeden jeździec uciekał przed nimi w trzciny i stratował mnie, nawet nie wiedząc...

- A co się z nim stało?

- Zginął - wzruszyła ramionami. - Nietoperz porwał go z siodła i wrzucił do rzeki. Koń mnie potrącił, chyba zemdlałam.

Podniosła drobną dłoń do rozciętego czoła.

- Miałaś szczęście, że cię nie zabito - mruknął Conan. - No, dziewczyno, odwiedźmy teraz twojego pana i dowiemy się, czego chce od Conana... i skąd zna moje imię!

- Pójdiesz? - zapytała Hildico bez tchu. Roześmiał się, po czym, wskoczywszy na czarną klacz, potężnym ramieniem podniósł dziewczynę i posadził przed sobą.

- Pójdę! Zostałem sam wśród wrogów, na obcej ziemi. Mój kontrakt wygasł z chwilą, gdy armia Bakry została rozbita. Czemu miałbym nie spotkać się z człowiekiem, który wybrał mnie spośród dziesięciu tysięcy innych i oferuje mi złoto?

Przez bród i pogrążoną w mroku równinę ruszyli w kierunku Yaralet, warowni Munthassem Chana. Serce Conana radowało się - jak zawsze, gdy

jechał na spotkanie nowych przygód i niebezpieczeństw.

4. W DOMU ATALISA

W małej, oświetlonej wątłym płomieniem świecy komnacie miała miejsce dziwna narada. Atalis, którego jedni nazywali filozofem, inni jasnowidzem, a jeszcze inni łotrem, był szczupłym mężczyzną średniego wzrostu. Jego twarz o wysokim czole i ascetycznych rysach uczonego miała jednak coś z fizjonomii sprytnego kupca, może sprawiała to para bystrych, niespokojnych oczu. Jasnowidz miał na sobie prostą tunikę z grubego płótna, a jego ogolona czaszka świadczyła, że oddał się nauce i sztuce. Ze swym gościem rozmawiał cicho, a ewentualny świadek rozmowy mógł zobaczyć pewien niepokojący szczegół: Atalis gestykulował tylko jedną, lewą ręką. Prawe, zgięte pod nienaturalnym kątem ramię trzymał przyciśnięte do ciała. Od czasu do czasu nagły paroksyzm bólu zniekształcał jego spokojną, mądrą twarz, a jednocześnie ukryta pod długą tuniką prawa noga skręcała się konwulsyjnie. Wszyscy mieszkańcy Yaralet znali i wielbili jego towarzysza. Był nim książę Than, potomek starego, arystokratycznego rodu. Wysoki, gibki młodzieniec, bezsprzecznie przystojny, nosił płaszcz wyszywany klejnotami i misternie trefione, czarne loki, lecz żołnierska postawa i chłodny wyraz stalowoczarnych oczu dowodziły, że nie był tylko dworskim fircykiem.

Tuż obok Atalisa siedzącego na fotelu z czarnego drewna, rzeźbionego w zawile wzory, stał hebanowy stoliczek, inkrustowany żółtą kością słoniową. Z drewnianego oparcia fotela uśmiechnięte pyski gargulców lypały chytrze na olbrzymi kawał zielonego kryształu na stoliku. Kamień był wielkości ludzkiej głowy i jasnowidz od czasu do czasu przerywał rozmowę, by spojrzeć w jego rozjarzoną wewnętrzną poświatą głębię.

- Znalazła go? Przyjdzie? - pytał niecierpliwie książę.

- Przyjdzie.

- Niebezpieczeństwo rośnie z każdą chwilą! Munthassem Chan może nas obserwować - nawet teraz. To bardzo ryzykowne, że jesteśmy razem.

- Munthassem Chan leży pogrążony w narkotycznym śnie, gdyż Cienie Nergala przybyły z daleka o zachodzie słońca - rzekł filozof. - Musimy ryzykować, jeżeli chcemy uwolnić się od tego krwawego upiora!

Jego rysy wykrzywił grymas nieznośnego bólu. Po chwili twarz Atalisa wygładziła się i rzekł ponuro:

- Wiesz, książę, jak niewiele czasu nam zostało. Rozpaczliwie mało dla zrozpaczonych ludzi!

Z kolei przystojne rysy księcia wykrzywiło przerażenie i przez moment patrzył na Atalisa martwymi oczami - jak marmurowy posąg. Równie szybko życie pojawiło się w nich znowu. Poblądły arystokrata opadł bezwładnie na fotel z czołem pokrytym zimnym potem.

- Bardzo... mało... czasu! -wykrztusił.

Gdzieś w głębi domu łagodnie zadźwięczał gong. Filozof uniósł lewą rękę, uspokajając księcia. Jedna z aksamitnych draperii odsunęła się, ukazując ukryte drzwi, w których jak krwawa zjawa stanął gigantyczny Cymeryjczyk podtrzymujący na wpół omdlałą dziewczynę.

Filozof ze stłumionym okrzykiem skoczył na nogi i podbiegł do przybyłych.

- Witaj i po trzykroć witaj, Conanie! Wejdz, proszę. Tu jest wino, mięso...

Wskazał na niski stolik pod ścianą i wziął słabnącą dziewczynę z rąk barbarzyńcy, którego nozdrza rozdęły się, łowiąc zapach jada. Lecz najpierw czujny jak wilk Cymeryjczyk zmierzył podejrzliwym spojrzeniem uśmiechniętego filozofa, bladego księcia i każdy kąt niewielkiej komnaty.

- Zajmijcie się dziewczyną. Koń ją stratował, ale przekazała mi twoje posłanie - mruknął, po czym przeszedłszy przez pokój, bezceremonialnie napełnił sobie puchar czerwonym winem, osuszył go duszkiem, następnie

porwał kawał pieczonego mięsiwa z półmiska i zjadł go chciwie. Atalis pociągnął za jedwabny sznur i przekazał Hildico pod opiekę milczącego niewolnika, który jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki wyłonił się zza kotary.

- Teraz mów, o co chodzi! - zażądał Conan, sadowiąc się na ławie i skrzywił się z bólu, gdyż uraził się w zranione udo. - Kim jesteście? Skąd znacie moje imię? Czego ode mnie chcecie?

- Będziemy mieli dość czasu na rozmowę, ale później - odparł Atalis. — Teraz zjedz, napij się i odpocznij. Jesteś ranny...

- Na Kroma! Żadne później! Porozmawiajmy teraz.

- Bardzo dobrze, lecz pozwól, że w trakcie rozmowy opatrzę twoją nogę!

Cymeryjczyk niecierpliwie wzruszył ramionami, lecz poddał się zabiegom zręcznych palców filozofa. Podczas gdy Atalis przecierał ranę gąbką, smarował wonną maścią i przewiązywał kawałkami czystej tkaniny, Conan zaspokoił głód, pochłaniając zimne mięsiwa i zapijając je tego czerwonym winem.

- Znam cię, chociaż nigdy się nie spotkaliśmy - zaczął Atalis cichym łagodnym głosem - dzięki memu kryształowi, stojącemu tam, na stole. Dzięki niemu mogę widzieć i słyszeć wszystko, co dzieje się w promieniu stu staj.

- Czary? - spytał kwaśno Conan, żywiący prawdziwie żołnierską odrazę do wszystkich magicznych sztuczek.

- Jeśli chcesz to tak nazwać... - jasnowidz uśmiechnął się przepaszająco.

- Lecz nie jestem czarodziejem - zaledwie poszukiwaczem wiedzy. Niektórzy nazywają mnie filozofem...

Jego uśmiech zamienił się w bolesny grymas i barbarzyńca widząc, jak jasnowidz z trudem utrzymuje się na nogach, a jego prawa stopa wykręca się dziwnie w kostce, poczuł, że włosy stają mu dęba.

- Na Kroma! Jesteś chory, człowieku?

Sycząc z bólu, Atalis opadł na swój fotel.

- Nie jestem chory... Ten potwór, który rządzi nami dzięki berłu piekielnej magii, rzucił na mnie klątwę! - Atalis kiwnął głową ze znużeniem.

- To, że nie jestem czarodziejem uratowało mi życie - jak do tej pory. Satrapa zabił wszystkich magów w Yaralet; mnie, jako nieszkodliwemu filozofowi, pozwolił żyć. Jednak zaczął podejrzewać, że wiem coś o czarnej magii i zesłał na mnie to straszliwe cierpienie. Skręca moje ciało i dręczy umysł, a niebawem odbierze mi życie! Wskazał na nienaturalnie zgiętą, bezwładną prawą rękę.

Książę Than spojrział na Conana oszalałym wyrokiem.

- Mnie również przeklął ten piekielny łotr, bo niemal dorównuję mu pozycją i sądzi, że pożądam jego tronu. Mnie torturuje w inny sposób. Zesłał na mnie chorobę umysłu i powracające napady ślepoty, bym w końcu postradał zmysły i został bezrozumny, godnym litości ślepcem.

- Na Kroma! - zaklął cicho Conan.

Filozof skinął ręką. - Jesteś naszą jedyną nadzieją. Tylko ty możesz wybawić nasze miasto od tego piekielnego demona, który dręczy nas niezliczonymi plagami.

Conan popatrzył na niego zdumiony.

- Ja? Człowieku, przecież nie jestem czarodziejem! Do mnie należy to, co można zdziałać zimną stalą, ale jak mam walczyć z czarnoksięską sztuką tego potwora?

- Słuchaj, Conanie. Usłyszysz dziwną i straszną historię.

5. RĘKA NERWAŁA

W Yaraler - mówił Atalis - gdy noc zapada, ludzie barykadują okna i drzwi, a potem dygoczą ze strachu, modlą się i palą świece przed domowymi ołtarzykami, dopóki jasne, czyste światło dnia nie obleje swym blaskiem przysadzistych wież miasta. W nocy łucznicy nie strzegą bram, straże nie patrolują pustych uliczek. w mrocznych zaułkach nie ujrzysz skradającego się złodzieja ani wymalowanej ladacznicy, wabiącej sztucznym uśmiechem; żebracy, łotrzykowie, mordercy i sprzedajne dziewczki szukają szczęścia w tłocznych tawernach i cuchnących spelunkach. Od zmroku do świtu Yaralet jest miastem ciszy, a jego ciemne ulice są wymarłe.

Nie zawsze tak było. Niegdyś miasto tętniło gwarem. Pełne sklepów i bazarów, zamieszkałe przez ludzi szczęśliwych pod rządami mądrego i łagodnego władcy - Munthassem Chana. Nie obciążał ich zbyt podatkami, rządził mądrze i sprawiedliwie, zajęty swoją kolekcją dzieł sztuki oraz badaniem starożytnych przedmiotów, które interesowały jego żywy umysł. Karawany wielbłądów, przybywające do Wrót Pustyni, zawsze przywoziły jego wysłanników, wracających z owocami poszukiwań - rzadkimi i dziwnymi trofeami - ku wzbogaceniu prywatnego muzeum władcy.

Później Munthassem Chan przeżył dziwną przemianę. Straszliwy cień padł na Yaralet. jakiś zły czar owładnął satrapą. Dawniej miły, szczodry i sprawiedliwy, stał się okrutnym tyranem, podejrzliwym i chciwym. Dzień w dzień jego straże chwytaly poddanych: arystokratów, bogatych kupców, magów i kapłanów. Wtrącano ich do przepastnych lochów pod pałacem, gdzie na zawsze znikali z ludzkich oczu.

Ludzie szeptali, że karawana z dalekiego południa, z nawiedzanej przez

demony Stygii, przywiozła władcy jakiś okropny talizman. Ktoś, kto go widział, opowiadał, że przedmiot ten pokrywały dziwne hieroglify, takie same jak na prastarych stygijskich grobowcach. Ten tajemniczy amulet rzucił zły czar na Munthassem Chana i obdarzył go zdumiewającą, magiczną siłą. Złe moce chroniły tyrana przed atakami zdesperowanych obywateli Yaralet usiłujących go zabić. Dziwne, purpurowe ognie płonęły nocami w oknach pałacowej wieży, którą zamienił w ponury przybytek jakiegoś mrocznego, krwawego kultu.

Odtąd po zachodzie słońca ulice miasta stały się królestwem przerażenia i śmierci. Ludzie nie wiedzieli nawet, czego się boją, lecz, to nie przed sennymi majakami poczęli barykadować okna i drzwi. Napomykano o śmigających bezgłośnie widmowych kształtach dostrzeżonych przez szpary okiennic, o latających stworach, jakich przedtem nie widziało ludzkie oko. Rozchodziły się pogłoski o nocnych napaściach, przeraźliwych wrzaskach, przeszywających ciemne uliczki... Z trwogą opowiadano o pustoszejących w nocy domach i ich mieszkańcach, którzy zniknęli na zawsze...

Ze Stygli przywieziono Rękę Nergala.

- Talizman - mówił cicho Atalis - wygląda jak szponiasta dłoń, wyrzeźbiona w starej kości słoniowej, Cały pokryty jest dziwnymi rytami zapomnianego pisma. Ręka zaciska się na owalnym, matowym kryształ. Wiem, że satrapa ma Rękę Nergala. Widziałem to - wskazał dłonią - w moim kryształ. Chociaż nic jestem czarnoksiężnikiem, poznałem trochę czarnej magii.

Conan poruszył się niespokojnie.

- I znasz ten talizman?

Atalis uśmiechnął się lekko.

- Tak, znam! Stare księgi mówią o nim wiele i wiele ponurych legend wiąże się z jego krwawą historią. Ślepy jasnowidz, który ułożył Księgę Skelos, wiedział o nim dużo... Z drzeniem wymawiano tę nazwę. Mówiono, że spadła z gwiazd przy Wyspach Zachodzącego Słońca, leżących

daleko na krańcach świata, a było to setki lat przedtem, zanim zaczęła się era Kulla Atlantydy. Wiele wieków minęło, nim brodaty piktyjski rybak wyłowił ją z głębin i spojrzął ze zdumieniem na tajemnicze runy. Sprzedał ją chciwym kupcom z Atlantydy, a oni powieźli talizman dalej na wschód. Pomarszczeni, siwobrodzi magowie Thule i starego Grondaru zgłębili sekrety talizmanu w swych wieżach ze srebra i nefrytu. Później w mroczne głębie kryształu zagłądali waluzyjscy kapłani Żmii. Przy pomocy Ręki Nergala Kom-Yazoth podbił Trzydzieści Królestw, lecz w końcu talizman zwrócił się przeciw niemu i zabił go. Albowiem Księga Skelos mówi, że Ręka Nergala daje posiadaczowi dwa dary: najpierw bezgraniczną władzę, później niewypowiedziane okrutną śmierć.

W komnacie rozbrzmiewał tylko spokojny głos filozofa, lecz Conanowi wydawało się, że jak przez sen słyszy słabe dudnienie rydwanów, brzęk stali i krzyki umierających, ginące w trzasku walących się królestw...

- Cały stary świat został zniszczony przez Kataklyzm i zielone morze zamknęło swe niespokojne głębin nad zdruzgotanymi wieżami Atlantydy, a narody jeden po drugim stoczyły się w otchłań barbarzyństwa. Ręka zniknęła gdzieś i spoczywała w spokoju przez trzy tysiące lat, lecz powstały nowe cywilizacje i znów ją odnaleziono. Królowie-czarnoksiężnicy z ponurego Acheronu zgłębili jej tajemnice, a nim krzepcy Hyboryjczycy starli w proch to krwawe imperium zła, talizman przekazano stygijskim kapłanom. Ci używali go do swych straszliwych obrzędów, o których nie ośmielę się mówić. Po śmierci kolejnego właściciela Rękę Nergala złożono razem z nim do grobu, gdzie spoczywała przez wieki... Lecz teraz złodzieje wydobyli ją znowu z grobowca i dostała się w ręce Munthassem Chana. Jak tysiące innych i jego skusiła bezgraniczna władza, którą daje talizman. Obawiam się, Cymeryjczyku, że teraz, gdy Ręka Demona, a wraz z nią wszystkie ciemne moce obudziły się z letargu...

Atalis umilkł nagle i Conan potrząsnął głową.

- A co ja mam z tym wspólnego, człowieku? - burknął.

- Tylko ty możesz przeciwstawić się magicznej sile talizmanu i pokonać satrapę!

Barbarzyńca otworzył szeroko oczy ze zdumienia.

- W jaki sposób?

- Tylko ty masz czarodziejski amulet...

- Ja? Chyba oszalałeś! Nie handluję amuletami ani innymi magicznymi rupieciami!

Atalis uciszył go gestem uniesionej dłoni.

- Czy nie znalazłeś przed bitwą dziwnego, złocistego przedmiotu? - zapytał łagodnie.

Cymeryjczyk drgnął gwałtownie.

- Tak, w Bahari, kiedy rozłożyliśmy wczoraj obóz - włożył rękę do sakiewki i wydobyl gładki, lśniący kamień. Filozof i księżę patrzyli na to z zapartym tchem.

- Serce Tammuz! Tak, to naprawdę czarodziejski amulet!

Klejnot miał kształt serca i wielkość dziecinnej piąstki. Złocisty bursztyn czy też może jeszcze rzadszy żółty nefryt leżał na dłoni Conan, lśniąc łagodnym blaskiem. Z dreszczem lęku Cymeryjczyk przypomniał sobie chwilę, gdy kojące ciepło płynące z tego dziwnego kamienia wyгнаło z jego ciała ziąb, wywołany dotknięciem skrzydlatego upiora.

- Chodź, Conanie! Pójdziemy z tobą. Z tej komnaty wiedzie do pałacu satrapy ukryte przejście - podziemny tunel taki jak ten, którym Hildico przyprowadziła cię do mnie. Ty, chroniony magiczną mocą amuletu zabijesz Munthassem Chana lub zniszczysz Rękę Nergala. Nic nam nie grozi, bo czarnoksiężnik leży teraz pogrążony w narkotycznym transie, w jaki wpada zawsze po przywołaniu Cieni Nergala. Dziś musiał to zrobić, by zwyciężyć armię króla Yildiza. Chodźmy!

Conan podszedł do stołu i wysączył resztę wina. Później wrzucił ramionami i zakławszy pod nosem, poszedł za utykającym jasnowidzem i szczupłym księciem. Po chwili zniknęli w ciemnym korytarzu. Komnata

została pusta i cicha, tylko zielony, nieoszlifowany kryształ na stoliku migotał swą seledynową poświatą. w jego głębi można było dojrzeć maleńką postać Munthassem Chana, śpiącego w swej pałacowej wieży.

6. SERCE TAMMUZA

Wokół panowały nieprzeniknione ciemności. Ze sklepienia wykutego w skale tunelu kapąła woda. Tu i ówdzie na przechodzących spoglądały z podłogi czerwone ślepia szczurów, po czym gasły, gdy małe gryzonie z piskiem wściekłości czmychały przed krokami intruzów idących w głąb owych podziemnych włości. Atalis szedł pierwszy, wodząc zdrową ręką po wilgotnej, chropowatej ścianie korytarza.

- Nie powierzyłbym ci tego zadania, młody przyjacielu - szepnął cicho - ale to właśnie w twoje ręce dostało się Serce Tammuzą i czuję, że w tym wyborze jest jakiś cel. Między tymi dwiema przeciwstawnymi siłami - Ciemną Siłą, jaką uosabia dla nas Nergal, a Mocą Dobrą, którą nazywamy Tammuzem, jest pewne podobieństwo. Ponieważ Ręka przebudziła się, by spełniać swe straszliwe przeznaczenie - Serce zbudziło się również i w jakiś sposób sprawiło, że ty je odnalazłeś. Wydaje się zatem, że Siły wybrały ciebie - ale sza! Jesteśmy już pod pałacem!

Jasnowidz wysunął się naprzód i nacisnął ukrytą dźwignię. Skalny blok odsunął się bezszelestnie na bok, a przez otwór wpadła smuga światła. Weszli do rozległej, mrocznej sali, której wyniosłe, łukowate sklepienie ginęło w ciemnościach. Komnata była pusta; jedynie pod ścianami stały rzędy potężnych filarów podpierających sufit, zaś w samym środku, na wielkim podium znajdował się masywny tron z czarnego marmuru. Na nim spoczywał Munthassem Chan wysoki, chudy mężczyzna w średnim wieku o przeraźliwie wysuszonym ciele. Jego skóra miała blady, niezdrowy kolor, wyschnięta czaszka przypominała czerep trupa. Leżąc bezwładnie w fotelu, przyciskał do piersi niczym berło kościaną różdżkę. Jeden z końców różdżki uformowany był w szponiastą dłoń, trzymającą matowy, pulsujący mętym

blaskiem kryształu. Wokół tronu unosiły się opary narkotycznego kadzidła - dym lotosu, dający mu władzę nad skrzydlatymi demonami Norgala. Atalis chwycił Conana za ramię.

- Spójrz! Jeszcze śpi! Idź, Serce Tammuza cię obroni! Zabierz mu talizman, a moc opuści go!

Conan mruknął coś niechętnie i ruszył ku czarnoksiężnikowi, trzymając dłoń na rękojeści miecza. Nic podobało mu się to wszystko. Zadanie wydawało się zbyt proste...

- Witam. Spodziewałem się was.

Zamarli ze zdumienia, a Munthassem Chan uśmiechnął się do nich z wysokości tronu. Mówił spokojnie, lecz w oczach migotały mu błyski wściekłości, Uniósł dłoń i skinął kościaną różdżką...

Światła pochodni zamigotały i przygasły. Jasnowiedz wrzasnął przeraźliwie i upadł na marmurowe płyty posadzki, wijąc się w niewysłowionych męczarniach.

- Na Kroma!

Księżę Than chwycił za szpadę, lecz na skinienie magicznej różdżki zmarł w pół ruchu, jego oczy stały się puste i szkliste, na czole pojawiły się krople zimnego potu. Z krzykiem osunął się na posadzkę, ściskając głowę rękami, podczas gdy jego mózg ściskały kleszcze straszliwego bólu.

- Teraz twoja kolej, młody barbarzyńco!

Conan skoczył szybciej od atakującej pantery. Nim czarnoksiężnik zdołał podnieść rękę, Cymeryjczyk był już na podium. Miecz błysnął - i wypadł z bezsilnej dłoni. Fala okrutnego zimna zmroziła członki wojownika. Z matowego kryształu zaciśniętego w szponiastej dłoni emanował śmiertelny chłód. Barbarzyńca z trudem łapał oddech. Munthassem Chan wbił w niego palące spojrzenie, chichocząc z upiornej radości.

- Serce Tammuza chroni, to prawda - lecz jedynie tych, którzy wiedzą, jak wy korzystać jego siłę!

Satrapa napawał się klęską wrogów, z szyderczym uśmiechem patrząc na

wysiłki Cymeryjczyka. Conan zacisnął zęby i z najwyższym trudem usiłował przezwyciężyć fale zmęczenia i senności, napływające od matowego kryształu. Siły opuszczały go szybko, myśli plątały się; padł na kolana - stoczył się do stóp podium, czuł, że spada w bezsenną, czarną otchłań; ostatnia iskra świadomości trzepotała w nim jak płomyk gasnącej świecy. Jednak posłuszny barbarzyńskiej naturze nie poddawał się...

7. SERCE I RĘKA

Nagle usłyszeli kobiecy krzyk. Zaskoczony Munthassem Chan drgnął. Zza kolumny wybiegła naga dziewczyna, przemknęła po posadzce i w jednej chwili znalazła się u boku bezsilnego Cymeryjczyka. Conan spojrział ze zdziwieniem. Przez zasnuwającą oczy mgłę dostrzegł Hildico.

Klęknęła przy nim, szybka jak myśl. Zanurzyła białą dłoń w sakiewce i wydobyła Serce Tammuza, po czyni wyprostowała się i cisnęła amuletem w Munthassem Chana. Z głośnym trzaskiem klejnot uderzył go między oczy. Czarnoksiężnik opadł bezwładnie na czarny tron, wypuszczając Rękę Nergala z pozbawionych czucia palców. Talizman upadł na marmurowe podium.

W tej samej chwili zakłęcie wiążące Atalisia i Thana straciło moc. Wstrząśnięci i wyczerpani, byli jednak żywi, Conan poczuł, że wracają mu siły. Klnąc dźwignął się na nogi. Jedną ręką chwycił krągłe ramię Hildico i odsunął ją dalej od tronu, drugą podniósł miecz z posadzki. Ruszył naprzód, szukując się do ciosu. Zatrzymał się jednak.

Każdy talizman leżał po innej stronie tronu. Na oczach patrzących z obu wydobywały się niesamowite siły. Z Ręki Nergala trysnęły strumienie upiornej poświaty - posępne i mętne, jak odbłask polerowanego hebanu. Niosły ze sobą fetor otchłani i mrozący do szpiku kości ziąb międzygwiazdnych przestrzeni. Światło pochodni przygasło pod ich zimnym tchnieniem. Poświata rozchodziła się, wyciągając we wszystkie strony czarne macki. Lecz wokół Serca Tammuza rosła złota aureola, tworząc chmurę pomarańczowego światła. Płynęło od niej ciepło tysiąca życiodajnych strumieni, niweczając przejmujący chłód. Włócznie grubych, złocistych promieni przebiły atramentową czerń poświaty Nergala. Dwie

kosmiczne siły starły się w walce.

Na ten widok Conan cofnął się niechętnie, dołączając do wstrząśniętych towarzyszy. Stał przy nich, patrząc z podziwem na niesamowite widowisko. Drżąca, naga Hildico wtuliła się w jego ramiona.

- Skąd się tu wzięłaś, dziewczyno? - zapytał. Uśmiechnęła się blado, w oczach miała lęk.

- Ocknęłam się z omdlenia i zjrzałam do komnaty mego pana. Nie było was, lecz w głębi kryształu zobaczyłam, jak wchodzicie do pałacu satrapy. Widziałam, jak się obudził i przemówił do was. Ja... ja pobiegłam za wami i kiedy okazało się, że jesteście na jego łasce, postawiłam wszystko na jedną kartę...

- Na szczęście dla nas wszystkich odniosłaś sukces - mruknął pośepnie Conan.

Atalis chwycił go za ramię.

- Patrz!

Złocisty obłok otaczający Tammuza zamienił się w olbrzymi kształt, przypominając, ludzką postać, wielkością dorównujący kolosom, wyciosanym przed wiekami przez nieznaną rękę w urwistych skalach brzegów Shemu. Czarna chmura otaczająca Rękę Nergala również urosła, tworząc toporną i nieforemną istotę o szmaragdowych ślepiach, ziejących nienawiścią.

Dwie moce starły się z wstrząsającym rykiem jak dwa zderzające się światy. Mury pałacu zadygotały, powietrze przepełnił ostry zapach ozonu. Długie płomyki wyładowań z trzaskiem przeskakiwały między walczącymi mocami.

Conan, Hildico, Atalis i Than spoglądali na to ze zgrozą.

Ze splecionych w walce istot strzelały wokół oślepiające promienie, rozdzierając spowijające salę ciemności. Przez moment wydawało się, że czarna chmura wchłonie złociste strumienie, lecz nagle z ogłuszającym rykiem upiorny stwór rozwiął się w uścisku jasno świecących ramion i

zniknął. Świetlista poświata pulsowała przez chwilę triumfalnie, po czym także uniknęła.

W rozległej komnacie Munthassem Chana zapadła cisza. Oba talizmany zniknęły i nikt nie mógł powiedzieć, czy furia kosmicznych żywiołów rozbiła je na atomy, czy przeniesione w jakieś odległe miejsca miały oczekiwać następnego przebudzenia istot, które uosabiały. Podium stało puste z ciała czarnoksiężnika nie zostało nic prócz garści popiołu.

- Serce jest zawsze silniejsze niż ręka - szepnął Atalis, przerywając dzwoniącą w uszach ciszę.

Niewprawną, lecz pewną dłonią ściągnął wodze. Wielki, czarny rumak drżał z niecierpliwości, dzwoniąc podkowami po bruku. Cymeryjczyk uśmiechnął się na myśl o nowych przygodach, ku jakim poniesie go ta wspaniała klacz. Z szerokich ramion barbarzyńcy spływał płaszcz z purpurowego jedwabiu, a posrebrzana żelazna kolczuga odbijała słoneczne światło poranka.

- Jednak zdecydowałeś się nas opuścić, Conanie? - spytał książę Than, roztaczając wokół siebie splendor nowego satrapy Yaralet.

- Tak! Dowodzenie gwardią pałacową to zbyt spokojne zajęcie, a ja z niecierpliwością wyglądam tej nowej wojny, którą król Yildiz zamierza wytoczyć górskim szczepom. Po tygodniu bezczynności mam powyżej uszu pokoju! Żegnajcie, Thanie i Atalisie!

Zdecydowanie okręcił konia i krótkim galopem przemknął przez dziedziniec domu jasnowidza, odprowadzany życzliwymi spojrzeniami obu mężczyzn.

- To dziwne, że wziął mniej niż mu dawaliśmy - skomentował nowy satrapa. - Chciałem go obdarować skrzyniami złota - wystarczyłoby mu do końca życia. On jednak wziął tylko małą sakiewkę i strój, wybrał sobie broń i konia - tego, którego znalazł na pobojuwisku. „Zbyt wiele złota, powiedział, to tylko obciążenie.”

Atalis wzruszył ramionami, a później uśmiechnął się, wskazując na

odległy koniec dziedzińca. W przejściu pojawiła się drobna Brythunka z długą grzywą czarnych loków. Podbiegła do Conana, który - wstrzymał konia i pochylił się nad dziewczyną. Zamienili kilka słów, po czym Cymeryjczyk objął jej smukłą kibić i uniósłszy w powietrze, posadził przed sobą w siodle.

Conan pomachał ręką, wysłał im pożegnalny uśmiech i odjechał w dal z przytuloną do niego dziewczyną.

Atalis zachichotał.

- Niektórzy walczą o coś innego niż złoto!

L. SPRAGUE DE CAMP,
LIN CARTER

MIASTO CZASZEK

Conan pozostaje w turańskiej służbie przez prawie dwa lata, stając się doskonałym jeźdźcem i łuczniakiem oraz podróżując przez bezkresne pustynie, góry i dżungle Hyrkanii, aż po granice Khitaju. Jedną z tych wypraw doprowadza go do legendarnego królestwa Meru, stosunkowo nieznaną krainę graniczącą od południa z Vendhya, od północy i zachodu Hyrkanią, a na wschodzie z Khitajem.

1. CZERWONO ŚNIEG

Wyjając jak wilki, horda przysadzistych, brązowoskórych wojowników runęła na turański oddział ze zboczy Gór Talakma, w miejscu, gdzie pagórki przechodziły w szeroki, pusty step Hyrkanii. Atak nastąpił pod wieczór. Szkarłatne proporce przysłoniły zachodni horyzont, zaś na południu gasnące słońce zabarwiło na czerwono śniegi wyższych szczytów.

Przez piętnaście dni turański oddział przemierzał równinę, by, przekroczywszy zimne wody rzeki Zaporoski, zagłębiać się coraz dalej i dalej w bezkresne przestrzenie Wschodu. Później, bez ostrzeżenia, nadszedł atak.

Conan pochwycił Hormaza, gdy ten osuwał się z konia; w gardle porucznika tkwiła drgająca jeszcze, czarna strzała. Młody Cymeryjczyk położył ciało na ziemi, po czym z głośnym przekleństwem wyrwał z pochwy szablę o szerokiej klindze i ruszył wraz z towarzyszami na spotkanie szarżujących jeźdźców. Już od ponad miesiąca przemierzał pyliste równiny Hyrkanii jako członek eskorty. Monotonia tego zajęcia już dawno zaczęła go nużyć, a dusza barbarzyńcy tęskniła za jakimiś gwałtownymi wydarzeniami, które odpędziłyby nudę,

Jego ostrze spadło na złocony bułat pierwszego jeźdźcy z taką siłą, że klinga tamtego pękła przy samej rękojeści. Szczercząc zęby w wilczym uśmiechu, Conan ciął na odlew przez brzuch krzywonogiego wojownika. Wyjając jak potępiona dusza na rozpalonym do czerwoności dnie Piekieł, jego przeciwnik runął w zbroczony krwią śnieg.

Conan obrócił się w siodle, by osłonić się tarczą przed ciosem innego wroga. Odbił spadające ostrze w bok i pchnął szablą w skośnooką, wyszczerzoną w złowrogim grymasie żółtą twarz, która natychmiast

zmieniła się w krwawą maskę.

W następnej chwili napastnicy wpadli na nich z całym impetem. Tuziny małych, ciemnoskórych wojowników w wymyślnych, bogato zdobionych kubrakach z lakierowanej skóry, wysadzanych złotem i błyszczącymi kamieniami, zaatakowało ich z demoniczną wściekłością. Brzęczały cięciwy, trzaskały lance, a miecze błyskały i uderzały ze szczękiem.

Przez pierścień otaczających go napastników Conan dojrzał swojego towarzysza, Jumę - gigantycznego czarnego wojownika z Kush, walczącego pieszo; jego koń padł od strzały na początku starcia. Kuszyta utracił swoją futrzaną czapkę i złoty kolczyk z jego uchu błyskał w gasnącym blasku dnia; lecz nie wypuścił włóczni. Za jej pomocą przebił kolejno trzech napastników, wysadzając ich z siodeł, jednego po drugim.

Za Jurną, na czele kolumny doborowych wojowników króla Yildiza, dowódca eskorty, siedzący na wielkim ogierze książe Ardashir gromko wykrzykiwał rozkazy. Zataczał koniem tam i z powrotem, starając się osłonić przed wrogiem eskortowany skarb. Była nim córka Yildiza, Zosara. Oddział konwojował księżniczkę udającą się na ślub z Kujulą, Wielkim Chanem kuigarskich nomadów.

Nagle Conan zobaczył, jak książe Ardashir gwałtownie chwyta się za okrytą futrem pierś. Jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki z jego wysadzanego klejnotami napierśnika wyrosła długa, czarna strzała. Książe spojrzał na nią z osłupieniem, po czym, sztywny niczym posąg, runął z konia, a jego inkrustowany, spiczasty hełm potoczył się po zbroczonym krwią śniegu.

Później Conan był zbyt zajęty, by widzieć cokolwiek prócz nacierających na niego z wyciem wrogów. Chociaż Cymeryjczyk był zaledwie młodzieńcem, miał niemal dwa metry wzrostu. W porównaniu z tym muskularnym olbrzymem śniadoskórzy napastnicy wyglądali jak karzełki. Otaczając go wirującym, warczącym i wrzeszczącym pierścieniem, wyglądali jak stado psów usiłujących rozszarpać królewskiego tygrysa.

Bitwa przetoczyła się po uboczu w górę i w dół, jak suche liście niesione podmuchem jesiennego wichru. Konie wierzgały, kwiczały i stawały dęba, wojownicy rąbali, przeklinali i wyli. Tu i ówdzie para zmęczonych przeciwników kontynuowała walkę. Ciała mężczyzn i wierzchowców leżały w stratowanym błocie i śniegu.

Conan, z oczyma zasnutymi czerwoną mgłą bitewnego szaleństwa, jak szalony wywijał szablą. Wolałby jeden z tych ciężkich, obosiecznych mieczy używanych na Zachodzie, do jakich był bardziej przyzwyczajony. Mimo to, w czasie pierwszych kilku chwil potyczki jego szabla dokonała krwawego dzieła zniszczenia. Błyszczące stalowe ostrze w jego ręku utworzyło wokół lśniący krąg śmierci. Nie mniej niż dziewięciu żółtoliczych wojowników w lakierowanych kubrakach skoczyło na barbarzyńcę, aby bez głów lub z rozprutymi brzuchami spaść ze swych koników. Walcząc, krzepki Cymeryjczyk ryczał bojową pieśń swego prymitywnego ludu; jednak niebawem stwierdził, że brakuje mu tchu, bowiem walka stawała się coraz bardziej zacięta.

Zaledwie siedem miesięcy wcześniej, Conan był jedynym wojownikiem, który wyszedł cało z nieszczęsnej ekspedycji karnej, jaką król Yildiz wysłał przeciw buntowniczemu satrapie północnego Turanu - Munthassem Chanowi. Za pomocą czarów satrapa zniszczył wysłane przeciw niemu wojska. Doszczętnie zniszczył - jak sądził - całą nieprzyjacielską armię, od jej szlachetnie urodzonego generała, Bakry z Akiru, do ostatniego szeregowego najemnika. Tylko Conan wyszedł cało. Przeżył, po czym dostał się do miasta Yaralet, udręczonego rządami oszalałego satrapy i zgotował straszną śmierć Munthassem Chanowi.

Powróciwszy zwycięsko do wspaniałej stolicy Turanu - Aghrapuru, Conan został w nagrodę przydzielony do gwardii. Z początku musiał znosić przytyki towarzyszy wytykających mu nieumiejętność konnej jazdy i kiepskie posługiwanie się łukiem. Jednak kpiny szybko ustały, gdy inni gwardziści nauczyli się respektu dla potężnych pięści Cymeryjczyka, a ciągle

ćwiczenia udoskonaliły jego umiejętności jeździeckie i łucznicze.

Teraz Conan zaczął się zastanawiać, czy udział w tej wyprawie można było rzeczywiście nazwać nagrodą. Lekka, skórzana tarcza na jego lewym ramieniu była posiekana na strzępy; odrzucił ją od siebie. Strzała wbiła się w zad jego konia. Kwicząc, zwierzę pochyliło łeb i wierzgnęło tylnymi nogami. Conan wyleciał z siodła; wierzchowiec pomknął przed siebie i zniknął mu z oczu.

Oszołomiony i potłuczony Cymeryjczyk podniósł się z ziemi i walczył dalej. Szable wrogów zerwały z niego płaszcz i poprzecinały ogniwa kolczugi. Rozcięły też skórzaną koszulę i barbarzyńca broczył krwią z tuzina powierzchownych ran.

Jednak walczył nadal, szczerząc zęby w pozbawionym wesołości uśmiechu i ręcząc wokół bezlitosnym spojrzeniem niebieskich oczu, błyszczących w twarzy okolonej grzywą czarnych, prosto przyciętych włosów. Jeden po drugim jego towarzysze padali, aż w końcu tylko on i czarnoskóry olbrzym, Juma, pozostali na nogach, oparci plecami o siebie. Kuszyta z nieartykułowanym rykiem wywijał trzonkiem włóczni jak maczugą.

Nagle ogarniętemu bitewnym szałem Conanowi wydało się, że potężny młot walnął go w czaszkę ciężka maczuga z trzaskiem uderzyła w bok jego hełmu, wgniatając i rozbijając metal na skroni. Kolana ugięły się pod nim i Cymeryjczyk upadł. Ostatnią rzeczą, jaką usłyszał, był przenikliwy, rozpaczliwy krzyk księżniczki, gdy krępi, roześmiani wojownicy wyciągali ją z palankinu na czerwony śnieg pokrywający zbocze. Później uderzył twarzą o ziemię i nie czuł już nic.

2. PUCHEK BOGÓW

Tysiąc czerwonych diabłów waliło rozżarzonymi do czerwoności młotami w czaszkę Conana i przy każdym ruchu dźwięczało mu w głowie jakby była kowadłem. Powoli odzyskawszy przytomność, Cymeryjczyk stwierdził, że podtrzymuje go czarnoskóry olbrzym - Juma, który uśmiechnął się, ujrawszy, iż towarzysz wrócił do życia i pomógł mu stanąć na nogi. Pomimo potwornego bólu głowy Conan stwierdził, że może stać o własnych siłach. Zdumiony, rozejrzał się wokół.

Tylko on. Juma i księżniczka Zosara zostali przy życiu. Reszta orszaku - włącznie ze służącą Zosary, trafioną strzałą stali się żerem dla wygłodniałych, szarych wilków hyrkańskiego stepu. Znajdowali się na północnych stokach Talakmy kilka mil na południe od miejsca bitwy. Otaczali ich krępi, śniadzi wojownicy w lakierowanych kubrakach; wielu z nich nosiło bandażę. Conan stwierdził, że ręce ma skute potężnymi kajdanami, połączonymi ze sobą grubym łańcuchem. Księżniczka, ubrana w jedwabny kaftan i spodnie, również była skuta; jednak jej kajdany były znacznie lżejsze i zdawały się być z czystego srebra.

Juma był także spętany i na niego kierowała się cała uwaga zwycięzców. Tłoczyli się wokół Kuszyty, dotykając jego skóry, a potem spoglądając na swoje palce i sprawdzając, czy schodzi z niego farba. Jeden nawet zwilżył kawałek szmaty w śniegu, a potem potarł nią o wierzch dłoni czarnego. Juma uśmiechnął się szeroko i zachichotał.

- Chyba nigdy nie widzieli takiego człowieka jak ja - powiedział do Conana.

Dowodzący oficer wydał rozkaz. Jego ludzie wskoczyli na koń. Księżniczkę zapakowano z powrotem do palankinu. W łamanym

hyrkańskim języku oficer powiedział do Jumy i Conana:

- Wy dwaj iść!

I poszli, poganiani częstymi ukłuciami włóczy przez Azwerów, jak nazywali siebie ich zwycięzcy. Palankin księżniczki kołysał się, zawieszony między dwoma koniami na przedzie kolumny. Conan zaważył, że dowódca azwerskiego oddziału traktował Zosarę z szacunkiem; wyglądało na to, iż nie wyrządzono jej żadnej fizycznej krzywdy. Wódz zdawał się nie żywić wcale urazy do Conana i Jumy za rzeź, jakiej dokonali wśród jego ludzi, za śmierć i rany, jakie zadali.

- W diabelnie dobrzy wojownicy! - powiedział szczerząc zęby.

Z drugiej strony, nie pozostawił jeńcom żadnej szansy ucieczki ani nie pozwolił, aby zwolnili tempo marszu oddziału. Musieli maszerować w szybkim tempie od świtu do zmroku, a każda próba pozostania w tyle spotykała się z dźgnięciem włócznią. Conan zacisnął zęby i postanowił się na razie podporządkować temu.

Przez dwa dni podążali krętym szlakiem przez górskie bezdroża. Przechodzili przełęcz, gdzie musieli brnąć po pas w śniegu nie stopniałym po minionej zimie. Z trudem łapali oddech na zawrotnych wysokościach, a gwałtowne wichry targały ich poszarpanym odzieniem i smagały twarze kłującymi drobinami deszczu i śniegu. Juma szcząkał zębami. Czarnoskóry znosił zimno o wiele gorzej od Conana, który wychował się w północnym klimacie.

W końcu dotarli do południowych zboczy Talakmy i ujrzeli wspaniały widok - rozległą, zieloną dolinę rozpościerającą się u ich stóp. Wyglądało to tak, jakby stanęli na krawędzi oszłamiająco wielkiego naczynia. W dole kłęby chmur przepływały nad całymi siejami gęstej, zielonej dżungli. Pośrodku tej dżungli ogromne jezioro czy też śródlądowe morze odbijało lazur czystego, bezchmurnego nieba.

Za tą wodą dywan zieleni ścielił się w dal, aż nikał w purpurowej mgiele. Zaś nad tą mgłą, poszarpane i białe, wyraźnie widoczne na tle

nieba, wznosiły się szczyty potężnych Gór Himelijskich, leżących setki mil na południe. Te góry tworzyły przeciwległą krawędź wielkiej niecki, którą od północy otaczał półokrąg Talakmy, a od południa Góry Himelijskich.

Conan zapytał oficera:

- Co to za dolina?

- Meru - odparł wódz. - Ludzie nazywają ją Pucharem Bogów.

- Zejdziemy tam?

- Tak. Wy iść do wielkiego miasta - Shamballah.

- A co potem?

- To zależy, co *rimpoche*, król-bóg zdecyduje.

- Kto to taki?

- Jalung Thongpa, Postrach Ludzi i Cień Niebios. A teraz ruszaj się, białoskóry psie! Nie ma czasu na gadanie!

Conan warknął głucho, gdy ostrze włóczni ukuło go w plecy, popędzając do marszu i w duchu poprzysiągł, że pewnego dnia nauczy tego króla-boga, co oznacza słowo stracił. Zastanawiał się, czy boskość przyda się władcy na coś, gdy wepchnie mu w brzuch stopę stali... Jednak ta radosna chwila pozostawała na razie pieśnią przyszłości.

Zaczęli schodzić zapierającą dech w piersi stromizną. Powietrze stało się cieplejsze, a roślinność bujniejsza. Poci koniec dnia przedzierali się przez parną bagnistą dżunglę, która zwieszała się nad ścieżką gęstym baldachimem ciemnej zieleni, przetykanej barwnym kwieciami kwitnących drzew. Jaskrawo ubarwione ptaki śpiewały i ćwierkały. W koronach drzew jazgotały małpy. Owady bzyczały i gryzły. Węże i jaszczurki umykały przed idącymi.

Conan po raz pierwszy zetknął się z dżunglą i nie spodobała mu się. Owady dokuczały mu i pot lał się zeń strumieniami.

Juma wprost przeciwnie - z uśmiechem przeciągnął się i nabrał tchu w piersi.

- Zupełnie jak w domu - powiedział.

Fantastyczny krajobraz zielonej dżungli i parnych bagnisk odebrał

Conanowi mowę. Był niemal gotów uwierzyć, że ta rozległa dolina Meru istotnie była ojczyzną bogów, w której zamieszkiwali od zarania dziejów. Jeszcze nigdy nie widział tak ogromnych drzew jak te kolosalne sagowce i sekwoje, których wierzchołki ginęły w chmurach. Zastanawiał się, jak taka tropikalna dżungla może istnieć pośród szczytów okrytych wiecznym śniegiem.

Raz na ścieżce przed nimi pojawił się bezszelestnie nieprawdopodobnie wielki tygrys - potwór długi na trzy metry, o kłach jak sztylety. Księżniczka Zosara zauważywszy go ze swego palankinu, krzyknęła przeraźliwie. Azwerowie szybko zwarli szeregi i z grzechotem nastawili włócznie. Tygrys, najwidoczniej uznawszy, że oddział jest dlań zbyt silny, wśliznął się w dżunglę równie cicho. Jak przyszedł.

Później ziemia zadrżała pod ciężkimi krokami. Z głośnym chrząknięciem z gąszczu rododendronów wyłoniło się ogromne zwierzę i przebiegło im drogę. Szare i okrągłe jak górski gład przypominało nieco wielką świnie o pofałdowanej, grubej skórze. Nad jego pyskiem sterczał spory, zakrzywiony róg długości trzydziestu centymetrów. Stwór stanął, spoglądając głupawo na kawalkadę mętными, świńskimi oczkami; później ponownie chrząknął i z trzaskiem wpadł między krzewy.

- Nosoróg - rzekł Juma. - Mamy takie w Kush. Dżungla stopniowo ustąpiła miejsca wybrzeżu wielkiego, błękitnego jeziora czy też śródlądowego morza, które Conan widział z góry. Przez pewien czas podążali wzdłuż brzegu tej nieznannej wody, którą Azwerowie nazywali *Sumeru Tso*. W końcu, po drugiej stronie zatoki dojrzeli mury, kopuły i wieże miasta z czerwonego kamienia, wznoszącego się wśród pól i drózek biegnących między dżunglą a morzem.

- Shamballah! - wykrzyknął dowódca Azwerów.

Jak jeden mąż, jego ludzie zsiadli z koni, uklękli i dotknęli czołami wilgotnej ziemi, podczas gdy Juma i Conan wymieniali zdumione spojrzenia.

- Tam mieszkają bogowie! - powiedział wódz. - Teraz wy maszerować, szybko. Jeśli przez was się spóźnimy, obedną was żywcem ze skóry. Pospieszcie się!

3. MIASTO CZASZEK

Wrota miasta były odlane z brązu, zaśnieżonego ze starości i uformowanego na podobieństwo gigantycznej ludzkiej czaszki zwieńczonej rogami. Kwadratowe, okratowane okna nad portalem stanowiły jej oczy, podczas gdy zębata krata bramy szczyrzyła się do przybywających jak zęby pozbawionej ciała paszczęki. Dowódca małych wojowników zadał w kręcony, mosiężny róg i krata podniosła się. Wkroczyli do nieznanego grodu.

Wszystko tam było wykute i wyrzeźbione z różowoczerwonego kamienia. Architektura była bogata, obfitująca w płaskorzeźby i freski rojące się od demonów, potworów i wielorękich bóstw. Gigantyczne twarze z czerwonego kamienia spoglądały ze ścian wież, które pięły się piętro za piętro ku stożkowatym kopułom.

Wszędzie gdzie spojrzał, Conan widział rzeźby w kształcie ludzkich czaszek. Były osadzone w nadprożach domostw. Zwieszały się na złotych łańcuchach z żółtobrazowych karków Meruwian, których jedynym odzieniem, zarówno mężczyzn jak i kobiet, była krótka spódniczka. Widniały na puklerzach strażników przy bramie i zdobiły przody ich hełmów z brązu.

Oddział podążał swoją drogą szerokimi, dobrze zaprojektowanymi alejami tego fantastycznego miasta. Półnaczy Meruwianie schodzili im z drogi, rzucając przelotne, pozbawione ciekawości spojrzenia na dwóch więźniów i palankin z księżniczką. Wśród tłumów półnagich mieszkańców poruszali się, jak szkarłatne cienie, kapłani o wygolonych głowach, odziani od stóp po szyję w obszerne szaty z jakiegoś cienkiego, czerwonego materiału.

Pośród kępy drzew obsypanych szkarłatnym, niebieskim i złotym kwieciem wznosił się pałac króla-boga. Składał się z jednego gigantycznego stożka czy kopuły, wznoszącej się z niskiej, okrągłej podstawy. Zrobione w całości z czerwonego kamienia, owalne ściany wieży wznosiły się spiralnie ku górze, jak niektóre dziwne, stożkowate morskie muszle. Na każdym kamieniu spiralnej budowli był wyrzeźbiony wizerunek ludzkiej czaszki. Pałac wyglądał jak ogromna piramida usypana z trupich czaszek, Zosara na ten widok ledwie zdołała opanować drzenie i nawet Conan ponuro zacisnął zęby.

Przez następną bramę-czaszkę weszli do środka, a tam, przez wielkie komnaty o kamiennych ścianach dotarli do sali tronowej króla-boga. Azwerowie, brudni i utrudzeni drogą, pozostali w tyle, podczas gdy uzbrojeni w halabardy strażnicy pochwycili trojkę więźniów i poprowadzili ich do tronu.

Tron, stojący na postumencie z czarnego marmuru, był wykuty z jednego olbrzymiego bloku nefrytu i ozdobiony rzeźbami przedstawiającymi łańcuchy i sznury czaszek, wymyślnie poplątane i splecione ze sobą. Na tym zielonkawo białym fotelu zasiadał półboski monarcha, za sprawą którego sprowadzono więźniów do tego nieznanego świata.

Mimo powagi położenia Conan nie zdołał powstrzymać uśmiechu. Jak na *rimpoche* Jalung Thongpa był bardzo niski i tłusty, o chudych i krzywych nóżkach, które ledwie sięgały do podłogi; Ogromny brzuch miał opięty nabijaną klejnotami szarfą ze złotogłowiu. Nagie, tłuste ramiona opinał tuzin złotych naramienników, a na grubych paluchach lśniły i migotały wielkie pierścienie.

Łysa głowa tkwiąca na tym niekształtnym ciele była niesłychanie brzydka - o obwisłym podgardlu, opuszczonej dolnej wardze i krzywych, poczerniałych zębach. Głowę wieńczył stożkowaty hełm czy też korona z litego złota, skrząca się od rubinów. Jej ciężar zdawał się przytłaczać

noszącego,

Gdy Conan przyjrzał się uważniej Jalung Thongpie, zauważył, że król-bóg był dziwnie zniekształcony. Jedna strona jego twarzy nie pasowała do drugiej. Ciało po jednej stronie luźno trzymało się kości, a oko miało puste, zamglone spojrzenie. podczas gdy w drugim oku błyszczała złośliwa inteligencja.

Dobre oko monarchy spoczęło teraz na Zosarze, ignorując dwóch towarzyszących jej gigantycznych wojowników. Obok tronu stał wysoki, chudy człowiek w szkarłatnych szatach meruwiańskiego kapłana. W gładko wygolonej głowic tkwiła para lodowatych, zielonych oczu spoglądających na otoczenie z zimną wzgardą. Król-bóg obrócił się do niego i powiedział coś wysokim, piskliwym głosem. Nauczywszy się kilku meruwiańskich słów od pilnujących ich Azwerów, Conan zrozumiał, że wysoki kapłan był głównym czarodziejem króla - Wielkim Szamanem imieniem Tanzong Tengri.

Z fragmentów podchwyconej rozmowy Conan odgadł również, iż szaman dzięki swym czarom przewidział zbliżanie się oddziału eskortującego księżniczkę Zosarę do jej kuigarskiego narzeczonego i ukazał tę wizję królowi-bogowi. Owładnięty zwykłym, ludzkim pożądaniem gibkiej turańskiej dziewczyny, Jalung Thongpa wysłał oddział azwerskich jeźdźców, aby ją pochwycili i sprowadzili do jego seraju.

Tyle tylko Conan chciał wiedzieć. Przez kilka dni, od chwili gdy został schwytany, popychano go, szturchano i przeklinano. Niemal schodził sobie nogi i był bliski wybuchu.

Towarzyszący mu dwaj strażnicy stali zwrócenii twarzami do tronu i ze spuszczoneymi z szacunkiem oczami, całą uwagę kierując na władcę, który w każdej chwili mógł wydać jakiś rozkaz. Conan nieznacznie złożył na pół łańcuch spinający okowy na jego nadgarstkach. Żelaza były zbyt mocne, aby je zerwać; próbował tego pierwszego dnia niewoli i nie udało mu się.

Cicho złożył dłonie razem, tak że łańcuch zwisał z nich luźno, tworząc pętlę długości pół metra, po czym gwałtownie okręcił się na pięcie, z

rozmachem przenosząc ramiona nad głową stojącego po lewej strażnika. Luźny łańcuch smagnął strażnika w twarz jak bat i odrzucił go w tył, z krwią tryskającą ze złamanego nosa.

Przy pierwszym gwałtownym ruchu Conana drugi gwardzista obrócił się z nastawioną halabardą. W tejże chwili Conan chwycił ostrze halabardy w pętlę łańcucha i wyrwał drzewce z rąk strażnika.

Kolejny cios i następny strażnik odleciał w bok, trzymając się za zakrwawione usta i plując wybitymi zębami. Łańcuch pętający nogi Cymeryjczyka był zbyt krótki, by pozwolić mu na szybki bieg. Jednak barbarzyńca odbił się z obu nóg jak żaba i wskoczył na postument. Dwoma niezgrabnymi susami dopadł tronu i zacisnął dłonie na tłustym karku śliniącego się ze strachu króla-boga, siedzącego na swojej stercie czaszek. Zdrowe oko monarchy wybałuszyło się ze strachu, a jego twarz posiniała, gdy Cymeryjczyk mocno ścisnął go za gardło.

Strażnicy i notable biegali wokół piszcząc z przerażenia lub stali zdjęci zgrozą i niedowierzaniem, spoglądając na tego cudzoziemskiego olbrzyma, który ośmielił się podnieść rękę na ich bóstwo.

- Jeden ruch, a wyduszę życie z tej tłustej ropuchy! - warknął Conan.

Wielki Szaman jako jedyny z obecnych w komnacie Meruwian nie wpadł w panikę i nie okazał zdziwienia, gdy obszarpany młodzieniec nieoczekiwanie zaatakował władcę. Doskonałą hyrkańszczyzną kapłan zapytał:

- Czego chcesz, barbarzyńco?

- Uwolnijcie dziewczynę i czarnego! Dajcie nam konie, a na zawsze znikniemy z waszej przeklętej doliny. Jeśli odmówicie lub spróbujecie nas oszukać, zgniotę waszego króla na miazgę!

Szaman kiwnął swoją trupią czaszką. Jego zielone oczy były zimne jak lód, a twarz o napiętej, jedwabiście gładkiej skórze była nieruchoma jak maska. Rozkazującym gestem uniósł rzeźbioną, hebanową laskę.

- Uwolnić księżniczkę Zosarę i czarnoskórego więźnia - nakazał

spokojnie. Słudzy o pobladłych twarzach i wystraszonych spojrzeniach pospieszyli spełnić polecenie. Juma chrząknął, rozcierając przeguby. Obok niego stała drżąca księżniczka. Popychając przed sobą zdrętwiałego ze strachu króla, Conan zszedł z podium.

- Conanie! - ryknął Juma. - Uważaj!

Cymeryjczyk odwrócił się, lecz było już za późno. Kiedy znalazł się przy skraju podium. Wielki Szaman zaatakował. Z błyskawiczną szybkością, jak uderzająca kobra, wyciągnął rękę z hebanową laską i lekko dotknął nią ramienia Conana, w miejscu gdzie nagie ciało wyzierało przez rozdarte odzienie. Cymeryjczyk nie dokończył skoku. Jego ciało ogarnęła dziwna niemoc, niczym jad po ukąszeniu gada. Umysł zasnuła mgła; głowa - zbyt ciężka, aby ją unieść - opadła mu na pierś. Powoli osunął się na posadzkę. Na wpół uduszony mały król wyrwał się z jego uścisku.

Ostatnim dźwiękiem, jaki usłyszał Conan, był ogłuszający ryk czarnoskórego, który runął przygnieciony ciżbą tłoczących się wrogów.

4. KRWAWY STATEK

Nade wszystko było gorąco i śmierdziało. Nieruchome, zepsute powietrze lochu cuchnęło. Było przesycone smrodem stłoczonych, spoconych ciał. Tuzin nagich mężczyzn wciśnięto do jednej ciasnej celi, otoczonej ze wszystkich stron ogromnymi blokami kamienia ważącymi wiele ton. Większość z uwięzionych była Meruwianami; ci leżeli nieruchomo, otępiali i apatyczni. Było tam też kilku przysadzistych, skośnookich Azwerów - wojowników strzegących świętej doliny. Dwaj więźniowie o orlich nosach należeli do Hyrkańczyków. I był tam też Cymeryjczyk - Conan ze swym ogromnym, czarnym towarzyszem - Jumą. Gdy laska Wielkiego Szamana pozbawiła go przytomności, a wojownicy dzięki przewadze liczebnej pokonali Jumą, z rozkazu rozwścieczonego monarchy mieli ponieść najcięższą karę za swą zbrodnię.

Jednak w Shamballah najcięższą karą nie była śmierć, która według Meruwian po prostu uwalniała duszę, umożliwiając jej kolejne wcielenie. Za najstraszliwszą karę uważali oni uczynienie człowieka niewolnikiem, ponieważ pozbawiało go to człowieczeństwa i indywidualności. Tak więc obaj zostali ukarani w ten sposób.

Rozmyślając o tym, Conan warknął wściekle, a w czarnych oczach, zerkających spod rozwichrzonej strzechy gęstych, skołtunionych włosów, zapalił mu się złowróżbny błysk. Przykuty obok niego Juma, wyczuwając udrękę towarzysza, zachichotał. Conan rzucił mu groźne spojrzenie; czasami niezmiennie dobre samopoczucie Jумы irytowało go. Dla nawykłego do wolności Cymeryjczyka niewola była rzeczywiście najcięższą karą.

Jednak dla Kuszyty nie była ona niczym nowym. Łowcy niewolników

wyrwali go z ramion matki, gdy był jeszcze dzieckiem i powlekli go z parnych dżungli Kush na targowisko niewolników w Shemie. Przez jakiś czas pracował tam na plantacji, po czym, gdy mięśnie zaczęły mu pęcznieć, został sprzedany jako kandydata na gladiatora do Argos.

Za zwycięstwo odniesione w igrzyskach wydanych na cześć zwycięstwa króla Argos, Milo, nad królem Zingary, Ferdrugiem, Jumię darowano wolność. Przez jakiś czas żył w różnych hyboryjskich krajach, utrzymując się z kradzieży i dorywczych zajęć. Później zawędrował na wschód, do Turami, gdzie potężne mięśnie i zręczność w walce zdobyły mu miejsce w szeregach najemników króla Yildiza.

W ten sposób poznał młodego Conana. Polubili się od pierwszego spotkania. Byli dwoma najwyższymi ludźmi wśród wszystkich najemników i obaj przybyli z odległych, obcych krain; obaj byli też jedynymi przedstawicielami swoich ras wśród Turańczyków. Przyjaźń zaprowadziła ich teraz do lochów Shamballah, a niebawem miała doprowadzić do krańcowego upodlenia, jakim jest targowisko niewolników, Tam będą musieli stać nago w palącym słońcu, obmacywani i poszturchiwani przez ewentualnych nabywców, podczas gdy licytator będzie wrzaskliwie zachwalał ich siłę.

Dni wolno mijały, jak okaleczone węże z trudem wlokące się po piasku. Conan, Juma i pozostali więźniowie zasypiali i budzili się, by zjeść z drewnianych talerzy racje ryżu, skąpo wydzielanego przez dozorców. Spędzali dni drzemiąc lub wzajemnie się kłócąc.

Conan chciał dowiedzieć się więcej o Meruwianach, bo jeszcze nigdy w trakcie swoich wędrówek nie spotkał ludzi o takim kolorze skóry. Zamieszkiwali tu, w tej dziwnej dolinie, tak jak od zarania dziejów czynili ich przodkowie. Nie mieli żadnych kontaktów ze światem zewnętrznym i nie chcieli ich mieć.

Conan zaprzyjaźnił się z Meruwianinem imieniem Tashudang, od

którego nauczył się nieco ich śpiewnego języka. Kiedy zapytał, dlaczego nazywają swego króla - bogiem, Tashudang odparł, że ten król liczy sobie dziesięć tysięcy lat, a po każdym bytowaniu w jednym ciele jego duch odradza się w innym. Conan sceptycznie zapatrywał się na tę teorię, bo słyszał już podobne kłamstwa rozpowszechniane przez władców innych krajów. Jednak rozsądnie zatrzymał swoją opinię dla siebie. Kiedy Tashudang nieśmiało i z rezygnacją skarżył się na uciskającego ich króla i jego szamanów, Conan zapytał:

- Dlaczego ty i twoi rodacy nie zbierzecie się razem, nie wrzucicie ich wszystkich do Semeru Tso i nie obejmiecie rządów? Tak zrobilibyśmy w moim kraju, gdyby ktoś próbował nas tyranizować.

Tashudang wyglądał na zaszokowanego.

- Nie wiesz, co mówisz, cudzoziemcze! Wiele wieków temu, jak mówią kapłani, ta ziemia znajdowała się znacznie wyżej niż teraz. Rozciągała się od szczytów Gór Himelijskich po masyw Talakmy jedna wielka, wyżynna równina, pokryta śniegiem i smagana lodowatymi wichrami. Nazywano ją Dachem Świata. Wtedy Yama, król demonów, postanowił stworzyć tę dolinę dla nas - swego wybranego ludu. Jego potężne zaklęcie sprawiło, że łąd zapadł się. Z hukiem potężniejszym od tysięcy piorunów ziemia drżała, stopiona skała wylewała się ze szczelin, góry waliły się, a lasy szły z dymem. Kiedy się to skończyło, kraina między górami była taka, jaką jest teraz. Ponieważ stała się niziną, klimat uległ ociepleniu i pojawiły się w niej rośliny i zwierzęta z innych, cieplejszych krajów. Wtedy Yama stworzył pierwszych Meruwian i umieścił ich w dolinie, aby mieszkali w niej po wsze czasy. I wyznaczył szamanów przywódcami i nauczycielami ludu. Czasami szamani zapominają o swoich obowiązkach i uciskają nas, jakby byli zwykłymi, chciwymi ludźmi. Jednak nakaz Yamy, abyśmy słuchali szamanów, nadal nas obowiązuje. Jeśli go naruszymy, wielkie zaklęcie Yamy straci swą moc, a ta kraina podniesie się z powrotem na wysokość górskich szczytów i stanie zimną pustynią. Tak więc, obojętnie jak bardzo uciskają

nas szamani, nie odważymy się przeciw nim zbuntować.

- No - powiedział Conan - jeśli ta paskudna mała ropucha jest według was bogiem...

- Och nie! - rzekł Tashudang, a białka jego oczu błysnęły lękliwie w mroku. - Nic nie mów! On jest jedynym synem wielkiego boga - samego Yamy. A gdy wzywa swego ojca, bóg *przybywa!*

Tashudang ukrył twarz w dłoniach i tego dnia Conan nie zdołał z niego wydobyć nic więcej.

Meruwianie byli dziwną rasą. Wykazywali przedziwną ociężałość ducha - ospały fatalizm, każący im traktować wszystko, co ich spotykało, jako nieuniknioną wolę okrutnych, nieodgadnionych bogów. Wierzyli, iż każda próba przeciwstawienia się losowi zostanie ukarana - jeżeli nie natychmiast, to w następnym wcieleniu.

Nie było łatwo wydobyć z nich jakieś informacje, ale młody Cymeryjczyk nie ustawał w wysiłkach. Z jednej strony pomagało mu to zabijać czas. Z drugiej, nie zamierzał długo pozostać niewolnikiem i każdy strzęp informacji, jaki mógł zebrać o tym ukrytym królestwie i jego szczególnym ludzie, mógł się przydać, gdy razem z Jumą spróbują się wyrwać na wolność. A ponadto dobrze wiedział, jak istotna w czasie podróży przez obce kraje jest choćby powierzchowna znajomość miejscowego języka. Chociaż z natury zupełnie pozbawiony chęci zdobywania wiedzy, Conan z łatwością uczył się języków. Opanował już kilka, a w niektórych umiał nawet trochę czytać i pisać.

W końcu nadszedł zapowiadany dzień, gdy dozorczy w czarnych, skórzanych strojach weszli między niewolników, trzaskając ciężkimi batami i wyganiając swoich podopiecznych z celi.

- Teraz zobaczymy - sztychł jeden z nich - jaką cenę zapłacą książęta Świętej Ziemi za twoje bezwartościowe ścierwo, cudzoziemski wieprzu!

I jego bat zostawił długi ślad na plecach Conana. Gorące słońce paliło plecy Conana jak ogień. Po tak długim pobycie w ciemnościach światło dnia

oślepiło go. Po licytacji wprowadzili go po trapie na pokład wielkiej galery, która stała zacumowana przy długim, kamiennym nadbrzeżu Shambałah. Zmrużył oczy i zaklął pod nosem. A więc na taki los go skazali - miał do śmierci mozolić się przy wiosłach.

- Właźcie do ładowni, psy! - bluznął przekleństwami nadzorca galerników, na odlew uderzając Conana w szczękę.

Tylko dzieci Yamy mogą chodzić po pokładzie!

Nie zastanawiając się młody Cymeryjczyk odpowiedział mu ciosem. Wpakował zaciśniętą pięść w obwisłe brzuszysko nadzorcy. Gdy z płuc uderzonego z sykiem uszło powietrze, Conan wymierzył mu potężny cios w szczękę, po którym grubas rozciągnął się na pokładzie, Juma zawył z uciechy i przecisnął się przez innych niewolników, by stanąć obok Conana.

Dowódca straży wydał krótki rozkaz. W mgnieniu oka tuzin włóczy trzymanych przez żylastych meruwiańskich marynarzy mierzył w pierś Cymeryjczyka. Barbarzyńca stał otoczony kręgiem grotów i na usta cisnął mu się groźny okrzyk. Jednak rozważnie powściągnął wściekłość, wiedząc, że najmniejszy ruch oznaczałby natychmiastową śmierć.

Nadzorca ocknął się dopiero po wylaniu mu na głowę wiadra wody. Z trudem podniósł się na nogi, sapiąc jak mors, a strugi wody spływały mu po posiniaczonej twarzy na rzadką, czarną brodę. Spoglądał na Conana oczyma wyrażającymi szaloną wściekłość, a później lodowatą nienawiść.

Oficer zaczął wydawać rozkaz marynarzom:

- Zabijcie tego...

Jednak nadzorca przerwał mu:

- Nie, nie zabijajcie go! Śmierć byłaby dla niego zbyt łagodną karą. Ja sprawię, że będzie skamlał o śmierć, zanim z nim skończę.

- No więc, Gorthangpo? - spytał oficer.

Nadzorca spojrział na ławki galerników, napotykał spojrzenia ponad stu nagich, brązowoskórych mężczyzn. Byli chudzi i wygłodzeni, o zgarbionych plecach pokrytych śladami niezliczonych uderzeń bata. Statek

miał długi rząd wiosła na obu burtach. Do niektórych wiosła byli przykuci dwaj wiosłarze, do innych trzech, zależnie od ich wielkości i siły niewolników. Nadzorca wskazał wiosło przy śródokręciu i przykutych tam trzech siwowłosych, chudych jak szkielety starców.

- Przykujcie go tam! Te żywe trupy są już do niczego - nie ma z nich żadnego pożytku. Uwolnijcie ich od wiosła. Ten obcy musi trochę rozprostować ramiona; pozwolimy mu na to. A jeśli nie utrzyma tempa, zedrę mu ciało z pleców aż do krzyża;

Na oczach obserwującego to Conana żeglarze uwolnili trzech wiosłarzy od łańcuchów łączących ich przeguby z rękojeścią wiosła. Starcy wrzeszczeli z przerażenia, gdy krzepkie ramiona wyrzucały ich za burtę. Z donośnym pluskiem uderzyli o wodę i utonęli bez śladu - jedynie kilka banieczek powietrza wypłynęło na powierzchnię morza i pękło.

Conan został przykuty do wiosła zamiast nich. Miał pracować za trzech. Gdy sadzano go na lepkiej od nieczystości ławce, nadzorca zmierzył go ponurym spojrzeniem.

- Zobaczmy, jak ci pójdzie z wiosłom, chłopcze. Będziesz ciągnął i ciągnął, aż zaczniesz ci pękać grzbiet a potem będziesz ciągnął jeszcze mocniej. A za każdym razem, gdy pociągniesz słabiej albo wypadniesz z rytmu, przypomnę ci, gdzie twoje miejsce - o tak!

Zamachnął się; bat śmignął w powietrzu i ze świstem spadł na ramiona Conana. Ból był taki, jakby przyłożone mu do ciała rozpalone do białości żelazo. Jednak Conan nic krzyknął ani nawet nic drgnął. Wydawało się, że wcale nie poczuł ciosu, tak wielka była siła jego woli.

Nadzorca mruknął coś pod nosem i bat śmignął ponownie. Tym razem Cymeryjczyk skrzywił się samym kącikiem ust, lecz siedział nieruchomo z wzrokiem skierowanym przed siebie. Trzecie uderzenie i czwarte. Pot wystąpił na czoło Cymeryjczyka i zalał mu oczy, piekąc i oślepiając, a po plecach spływała mu krew. Jednak nie okazał, jak cierpi.

Z tyłu usłyszał szept Jumy:

- Odwagi!

Wtedy nadszedł rozkaz z mostka; kapitan życzył sobie wypłynąć. Nadzorca z niechęcią porzucił miłe zajęcie siekania pleców Cymeryjczyka na miazgę.

Żeglarze zrzucili cumy mocujące statek do nadbrzeża i odepchnęli się bosakami. Na dziobie, przed ławkami galerników, lecz na tym samym pokładzie co oni, w cieniu pomostu biegnącego przez całą długość statku nad ich głowami, usiadł nagi Meruwianin z ogromnym bębniem. Kiedy statek wypłynął z portu, sternik poniósł drewniany młot i zaczął bić w bęben. Za każdym uderzeniem niewolnicy pochylali się nad wiosłami, wyężając nogi i ramiona, aż ciężar ciała pozwolił im opaść z powrotem na ławkę; wtedy znów odpychali wiosła i opuszczali je i wszystko zaczynało się od nowa. Conan szybko złapał rytm, tak samo jak Juma przykuty do wiosła za nim.

Cymeryjczyk jeszcze nigdy nie był na statku. Mozoląc się nad swoim wiosłem, obrzucił bystrym spojrzeniem ogłupiałych, tępo spoglądających niewolników o grzbietach poznaczonych uderzeniami bata, trudzących się na brudnych ławkach w smrodzie własnych nieczystości. Okręt głęboko siedział w wodzie; na śródkręciu reling był zaledwie metr nad jej powierzchnią. Dziób, gdzie sypiali żeglarze, znajdował się wyżej, tak samo jak rzeźbiona i złocona sterówka, w której kwaterowali oficerowie. Na śródkręciu wznosił się jeden maszt. Wzdłuż pomostu nad ławkami galerników leżała reja zwiniętego trójkątnego żagla i sam grotżagiel.

Kiedy statek opuścił port, żeglarze rozwiązali liny mocujące żagiel i reję do pomostu, po czym postawili go, ciągnąc za fał i pomrukując piosenkę. Reja powoli poszła w górę, kilkucalowymi skokami. Kiedy już ją wciągnięto, złoto-purpurowy, pasiasty żagiel rozwinął się i napełnił z kłaśnięciem. Ponieważ wiatr był sprzyjający, wioślarze mogli odpocząć.

Conan zauważył, że cała galera była zrobiona z jakiegoś drzewa, które z natury lub w wyniku barwienia miało czerwony kolor. Gdy rozglądał się

wokół, mrużąc oczy przed blaskiem, statek wyglądał, jakby był skąpany we krwi. Nagle rozległ się świst bicia i nadzorca, stojący na pomoście nad barbarzyńcą, krzyknął do niego:

- Przyłóż się, ty leniwy wieprzu!

Uderzenie pozostawiło nowy ślad na plecach Conana. To naprawdę krwawy statek, pomyślał - skąpany we krwi niewolników.

5. KSIĘZYC ŁOTRÓW

Przez siedem dni Conan i Jurna pocili się przy ogromnych wiosłach czerwonej galery, która podążała wzdłuż wybrzeża Sumeru Tso, zatrzymując się na noc w każdym z siedmiu świętych miast Meru: Shondakorze, Thogarze, Auzakii, Issedonie, Palianie i Throanie, a potem - okrążywszy morze - z powrotem w Shamballah. Mimo iż byli silnymi mężczyznami, nieustanny wysiłek niebawem doprowadził ich na skraj wyczerpania, gdy obolałe mięśnie zdawały się niezdolne do dalszej pracy. Jednak niezmondowany bęben i trzask bata zmuszały ich do dalszej harówki.

Raz dziennie marynarze zaczerpywali zza burty kilka wiader zimnej, słonawej wody i oblewali nią wyczerpanych niewolników. Raz na dzień, gdy słońce stało w zenicie, podawano im miskę ryżu i dużą chochlę wody. W nocy spali przy swoich wiosłach. Katorżnicza praca osłabiała wolę i przytępiała umysł, zmieniając wiosłarzy w bezduszne automaty.

Takie warunki złamałyby ducha w każdym człowieku - prócz kogoś takiego jak Conan. Młody Cymeryjczyk nie poddał się wyrokowi losu, jak apatyczni Meruwianie. Nie kończąca się praca przy wiosłach, brutalne traktowanie, ohyda brudnych ławek, zamiast osłabić jego wolę, tylko ją wzmocniły.

Kiedy statek wrócił do Shamballah i rzucił kotwicę na redzie, cierpliwość Conana zaczynała się już kończyć. Było ciemno i cicho; sierp księżycy - jak wąska, srebrna szabla - wisiał nisko na zachodnim niebie, rzucając słaby, złudny blask. Niebawem miał zejść. Taką noc wśród narodów Zachodu nazywano „księżycem łotrów”, gdyż takie ciemne noce wybierali zbójcy, złodzieje i mordercy na uprawianie swojego rzemiosła. Pochyleni nad

wiosłami, udając sen, Conan i Juma omawiali plan ucieczki z meruwiańskich galer.

Nogi niewolników na galerze nie były skute. Jednak każdy nosił parę kajdan połączonych łańcuchem, który był przewleczony przez żelazny pierścień założony na wiosło. Chociaż pierścień ten przesuwiał się swobodnie po rękojeści, z jednej strony jego ruch ograniczała dulka, a z drugiej kołnierz lub nasadka z ołowiu. Taki kołnierz, mocno przymocowany do rękojeści żelaznym ćwiekiem, działał jako przeciwwaga pióra wiosła. Conan ze sto razy sprawdzał wytrzymałość łańcucha, kajdan i pierścienia; jednak nawet jego straszliwa siła, spotęgowana siedmioma dniami wiosłowania, nie była w stanie ich pokonać. Mimo to cichym, pospiesznym szeptem namawiał innych niewolników do buntu.

- Gdybyśmy zdołali ściągnąć Gorthangpo z pomostu - mówił - moglibyśmy go rozszarpać na strzępy zębami i pazurami. A on nosi klucze do wszystkich kajdan. Kiedy będziemy zdejmować okowy, marynarze zabiją kilku z nas; lecz kiedy się uwolnimy, będziemy mieli nad nimi pięcio- czy sześciokrotną przewagę liczebną i...

- Nie mów tak! - syknął najbliższy Meruwianin. - Nawet o tym nie myśl!

- Czy to was nie interesuje? - zdumiał się Cymeryjczyk.

- Nie! Nawet od rozmowy o tym moje kości zamieniają się w wodę.

- Moje też - rzekł inny. - Cierpienia, jakie tu znosimy, zostały na nas zesłane przez bogów i są sprawiedliwą karą za nasze przewiny w poprzednim wcieleniu. Sprzeciwiać się temu byłoby nie tylko rzeczą bezcelową, ale i bluźnierstwem. Błagam cię, barbarzyńco, zaniechaj tej mowy i z pokorą poddaj się swemu losowi.

Takie postępowanie nie leżało w naturze Conana, a i Juma nie był człowiekiem, który bez walki czeka na nadchodzącą śmierć. Jednak Meruwianie nie słuchali ich argumentów. Nawet Tashudang, zazwyczaj elokwentny i przyjazny jak na Meruwianina, błagał Conana, by nie robił

niczego, co mogłoby rozwścieczyć Gorthangpo, nadzorcę lub ściągnąć na nich jeszcze gorszą karę niż ta, jaką bogowie w swej łaskawości na nich zesłali.

Argumentację Conana przerwał ostry świst bata. Zbudzony głosami rozmawiających, Gorthangpo po cichu wygramolił się ze swej koi na dziobie. Z kilku podsłuchanych słów zrozumiał, że szykuje się bunt. Teraz jego bat śmignął i z trzaskiem spadł na ramiona Cymeryjczyka.

Conan miał dosyć. W jednej chwili zerwał się na równe nogi, złapał za koniec bata i wyrwał go z rąk Gorthangpo. Nadzorca krzykiem zaczął wzywać marynarzy.

Conan nie był w stanie zerwać żelaznego pierścienia z wałka wiosła. W przyptywie rozpacz przyszedł mu do głowy nowy pomysł. Konstrukcja dulki ograniczała ruch wiosła do wysokości mniej niż półtora metra nad pokładem, na którym teraz stał. Conan popchnął rękojeść wiosła najwyżej jak mógł, wgramolił się na ławkę i skuliwszy się, podparł je ramionami. Później jednym potężnym pchnięciem długich, muskularnych nóg wyprostował się. Z donośnym trzaskiem wiosło złamało się w dulce. Conan szybko zdjął pierścień ze złamanego końca. Teraz miał poręczną broń: maczugę, a raczej pałkę długości trzech metrów, zakończoną z jednej strony pięciokilogramowym kawałem ołowiu.

Pierwszy, straszliwy cios trafił nadzorcę w skroń. Czaszka Gorthangpo pękła jak dojrzały melon, spryskując pokład krwawym deszczem. Później Conan wskoczył na pomost i ruszył na spotkanie atakujących marynarzy. W dole chudzi, brązowoskórzy Meruwianie kulili się na swoich ławkach, skamląc modlitwy do swoich demonicznych bogów. Tylko Juma poszedł w ślady Conana, łamiąc swoje wiosło i uwalniając się od niego.

Sami marynarze również byli Meruwianami, leniwymi, rozlazłymi fatalistami. Nigdy nie musieli opanowywać buntu niewolników; nie wierzyli, że coś takiego jest w ogóle możliwe. A już najmniej ze wszystkiego, spodziewali się starcia z krzepkim, młodym olbrzymem,

uzbrojonym w trzymetrową maczugę. Mimo to, sprawili się dość dzielnie, chociaż wąski pomost pozwalał atakować Conana tylko dwóm napastnikom na raz.

Cymeryjczyk ruszył na nich bez namysłu, wywijając złamanym wiosłem. Pierwszy cios strącił jednego marynarza z pomostu, z przetrąconym ramieniem spadł między ławki. Drugi roztrzaskał czaszkę następnemu. Śmignęła pika, mierząc w nagą pierś Conana; ten wytrącił ją z ręki marynarza i kolejnym ciosem strącił dwóch ludzi na raz; jednego z połamanymi żebrami, a drugiego pociągnął padający towarzysz.

Wtedy Juma wgramolił się na pomost. W nikłym blasku księżycy nagi tors Kuszyty lśnił jak natłuszczony heban, a jego wiosło podcinało nadbiegających Meruwian jak kosa. Marynarze, nie przygotowani na spotkanie dwóch takich potworów, stracili ducha i umknęli w bezpieczne schronienie sterówki, gdzie ich oficer, dopiero co obudzony ze snu, wykrzykiwał sprzeczne rozkazy.

Conan nachylił się nad trupem Gorthangpo i obszukał go w poszukiwaniu pęku kluczy. Szybko odnalazł klucz do wszystkich kajdan i pozbył się swoich, po czym zrobił to samo dla Jумы.

Brzęknęła cięciwa i strzała świsnęła tuż nad głową Conana, wbijając się w maszt. Dwaj niedawni niewolnicy nie czekali na dalszy rozwój wypadków. Zeskoczywszy błyskawicznie z pomostu, przepchnęli się przez skulonych wioślarzy do burty, przeskoczyli przez nią i zniknęli w czarnych wodach portu Shamballah. Pomknęło za nimi kilka strzał, lecz w kiepskim świetle zachodzącego księżycy łucznicy mogli strzelać tylko na oślep.

6. ŁOCNY ŚMIERCI

Dwaj nadzy mężczyźni wyszli ociekając wodą z morza i rozejrzeli się wokół siebie. Wydawało im się, że płynęli kilka godzin, szukając sposobu, jak niepostrzeżenie dostać się do Shamballah. W końcu znaleźli ujście jednego z kanałów burzowych starożytnego, kamiennego miasta. Juma wciąż trzymał kawałek złamanego wiosła, którym walczył z marynarzami; Conan pozostawił swoje na statku. Od czasu do czasu, przez kraty studzienek ściekowych osadzonych w rynsztokach ulicy nad nimi do kanału wpadał błysk światła, lecz było ono byt słabe - bowiem księżyc już zaszedł - i nie zdołało rozproszyć panującego w dole mroku. Tak więc, w niemal kompletnych ciemnościach dwójka zbiegów brnęła po pas w brudnej wodzie, szukając wyjścia z tunelu.

Ogromne szczury umykały z piskiem, gdy podążali kamiennymi korytarzami pod miastem. W ciemności widzieli ich błyszczące ślepia. Jeden z większych gryzoni chwycił Conana za łydkę, lecz Cymeryjczyk złapał go i zgniótlszy w rękę cisnął nim w ostrożniejsze zwierzęta. Te natychmiast rozpoczęły pełną pisków i szamotaniny bitwę o zdobycz, a Conan i Juma pospieszyli dalej wiodącymi w górę tunelami.

To Juma znalazł sekretne przejście. Wodząc ręką po wilgotnej ścianie, przypadkowo zwolnił zasuwę i sapnął ze zdumienia, gdy fragment kamiennego muru ustąpił pod badawczym dotknięciem jego palców. Chociaż ani on, ani Cymeryjczyk nie wiedzieli, dokąd prowadzi to przejście, poszli nim, ponieważ wyglądało na to, że stopniowo wznosi się do poziomu ulicy.

W końcu po długim marszu dotarli do następnych drzwi. Macali w kompletnych ciemnościach, aż Conan znalazł zasuwę i odsunął ją. Drzwi

otworzyły się z przeraźliwym skrzypnięciem nie naoliwionych nawiasów, a dwaj zbiegowie przeszli przez nie i stanęli jak wryci.

Znajdowali się w ogromnej, ośmiokątnej świątyni, na bogato zdobionym balkonie pełnym posągów bogów czy też demonów. Ściany ośmiokątnej sali wznosiły się w górę, nad balkon, by tam wygiąć się do wewnątrz i spotkać ze sobą jako ośmioboczna kopuła. Conan przypominał sobie, że widział taką kopułę górującą nad mniejszymi budowlami miasta, ale nigdy nie dociekał, co się pod nią mieści.

Niżej, na jednym końcu ośmiokątnej posadzki, na postumencie z czarnego marmuru stał kolosalny posąg, zwrócony twarzą dokładnie ku środkowi komnaty. W porównaniu z tą rzeźbą wszystko inne w tej sali zdawało się maleńkie. Przedstawiała ona gigantyczne bóstwo z zielonego kamienia, który wyglądał jak nefryt, chociaż żaden człowiek nigdy nie widział tak ogromnej bryły czystego nefrytu. Biodra mierzącego dziesięć metrów bożka znajdowały się na wysokości balkonu, na którym stali Conan z Jumą. Posąg miał sześć rąk i oczy z wielkich rubinów osadzonych w groźnie skrzywionej twarzy.

Naprzeciw rzeźby, po drugiej stronie ołtarza, stał tron z czaszek podobny do tego, jaki Conan widział w sali tronowe, pałacu w dniu swego przybycia do Shamballah, tylko mniejszy. Na fotelu tym siedział mały, podobny do ropuchy król-bóg Meru. Conan przesunął spojrzenie z głowy bożka na twarz władcy i wydało mu się, iż dostrzegł między nimi jakieś odrażające podobieństwo. Wzdrygnął się i dreszcz przebiegł mu po plecach, wyczuwając w tym jakąś okropną, kosmiczną tajemnicę.

Monarcha był zajęty jakimś dziwnym obrzędem. Wokół tronu i ołtarza klęczeli szamani w szkarłatnych szatach, nucąc stare pieśni i wznosząc modły. Dalej, pod ścianami sali, na marmurowej posadzce siedzieli ze skrzyżowanymi nogami, w kilku rzędach, Meruwianie. Sądząc po wspaniałych ozdobach i pysznych, chociaż skąpych szatach, musieli być wysokimi urzędnikami i szlachcicami. Nad ich głowami paliła się setka

pochodni osadzonych w żelaznych uchwytach, migocząc i dymiąc. Na posadzce komnaty, tworząc czworobok wokół głównego ołtarza, stały cztery znicze; na każdym palił się jasny, złoty płomień oliwnej lampy. Cztery płomyki tańczyły i falowały.

Na ołtarzu między tronem a kolosalną rzeźbą leżała naga, biała, szamocząca się postać - młoda dziewczyna przykuta do ołtarza cienkimi, złotymi łańcuchami. Była to Zosara.

W gardle Conana wzbierał głuchy pomruk. Spojrzał na króla Jalung Thongpę oraz jego Wielkiego Szamana i w niebieskich oczach barbarzyńcy zapalił się lodowaty błysk.

- Damy radę, Conanie? - spytał Juma.

Białe zęby czarnoskórego błysnęły w półmroku. Conan skinął głową.

Meruwianie obchodzili właśnie święto nowiu, a król-bóg miał zaślubić na tym ołtarzu córkę króla Turanu w obliczu wielorękiego posągu Wielkiego Psa Śmierci i Strachu, Króla Demonów Yamy. Uroczystość przebiegała zgodnie ze starożytnym ceremoniałem opisanym w świętej Księdze Boga Śmierci. Z lubością oczekując momentu publicznej konsumpcji małżeństwa z tą gibką, długonogą Turanką, boski monarcha Meru kołysał się na swym tronie z czaszek, a odziani w szkarłat szamani recytowali starożytne modły.

Nagle ceremonia została przerwana. Nieoczekiwanie na środku świątyni pojawili się dwaj nadzy giganci - jeden zbrązowiały od słońca, a drugi o skórze czarnej jak heban. Szamani zamilkli w pół słowa, gdy te dwa wyjące diabły wpadły w sam środek zgromadzonego tłumu.

Conan złapał jedną lampę i cisnął ją w szamanów. Rozpierzchli się, wrzeszcząc z bólu i przerażenia, gdy od płonącego oleju zajęły się ich cienkie szaty, zmieniając ich w żywe pochodnie. Następne trzy lampy poleciały w ślad za pierwszą, siejąc śmierć i zamieszanie w komnacie.

Juma skoczył do podium, gdzie siedział król, ze zdumieniem i strachem patrzący na to swym zdrowym okiem. Na marmurowych stopniach Chudy

Wielki Szaman zastąpił Jumię drogę, wznosząc swoją magiczną różdżkę do ciosu. Jednak czarny olbrzym nadal miał swój kawałek wiosła i machnął nim ze straszliwą siłą. Hebanowa różdżka rozleciała się na sto kawałków. Drugi cios dosięgnął samego kapłana-czarownika i cisnął nim, śmiertelnie ranionym, w ciżbę biegających, wrzeszczących i płonących szamanów.

Król Jalung Thongpa był następny. Szczercząc zęby w uśmiechu. Juma popędził schodami ku skulonemu ze strachu królowi. Jednak monarchy nie było już na tronie. Zamiast tego z uniesionymi ramionami klęczał przed posągiem, wznosząc modły.

W tejże chwili Conan dopadł ołtarza i pochylił się nad nagą, wijącą się i wystraszoną dziewczyną. Cienkie złote łańcuchy wystarczały, aby ją spętać, ale nie były dość silne, aby sprostać mięśniom Cymeryjczyka. Z cichym sapnięciem zaparł się nogą o ołtarz i szarpnął; ogniwo z miękkiego metalu rozciągnęło się, pękło i puściło ze szczękiem. To samo stało się z pozostałymi trzema łańcuchami i Conan porwał w ramiona szlochającą księżniczkę. Odwrócił się... i w tym momencie zamajaczył nad nim jakiś cień.

Zaskoczony, spojrział w górę i przypomniał sobie to, co powiedział mu Tashudang: „Kiedy on wzywa swego ojca, bóg *przybywa!*”

Teraz w pełni uświadomił sobie grozę kryjącą się w tych słowach. Bowiem ramiona wznoszącego się nad nim wielkiego bożka z zielonego kamienia zaczęły się poruszać. Szkarłatne rubiny służące mu jako oczy spoglądały na barbarzyńcę, pełne złowrogiej inteligencji.

7.

PRZEBUDZENIE ZIEŁONEGO BOGA

Conanowi włosy na głowie stanęły dęba i miał wrażenie, że krew zastygła mu w żyłach. Skamląca Zosara wtuliła mu twarz w pierś i objęła go za szyję. Na czarnym podium, na którym stał tron z czaszek, Juma również zastygł, wybałuszając oczy, a ich białka zdradzały przesądny lęk będący dziedzictwem tego mieszkańca dżungli. Posąg ożył.

Gdy tak patrzyli, skamieniali ze zgrozy, rzeźba z zielonego kamienia powoli i z chrzęstem podniosła jedną nogę. Znajdująca się dziesięć metrów wyżej, ogromna twarz spojrzała na nich, krzywiąc się w szyderyczym grymasie. Jej sześć ramion poruszyło się niepewnie, przebierając jak odnóża wielkiego pająka. Potwór zachwiał się, przenosząc ciężar ciała z nogi na nogę. Jedna ogromna stopa opadła z trzaskiem na ołtarz, na którym przed chwilą leżała Zosara. Kamienna płyta pękła i rozsypała się pod ciężarem wielu ton zielonego kamienia.

- Na Kroma! - wykrztusił Conan. - W tym zwariowanym mieście nawet kamienie żyją i chodzą! Chodź, dziewczyno...

Wziął Zosarę w ramiona i zeskoczył z podium na posadzkę świątyni. Za nim rozległ się złowrogi dźwięk kamienia uderzającego o kamień. Posąg ruszał się.

- Juma! - wrzasnął barbarzyńca, gorączkowo rozglądając się za Kuszytą. Czarnoskóry wciąż kulił się obok tronu. Mały król-bóg wskazał swą tłustą i upierścienioną ręką na Conana i na dziewczynę.

- Zabij, Yamo! Zabij! Zabij! Zabij! - wrzeszczał. Wieloramienna istota przystanęła i rozejrzała się wokół rubinowymi oczyma, aż dostrzegła Conana. Wychowany wśród przesądnego, prymitywnego ludu Cymeryjczyk był bliski szaleństwa. Jednak, jak to często bywa u barbarzyńców, ów strach

pchał go do walki z tym, czego się lękał. Wypuścił dziewczynę z objęć i złapał marmurową ławę. Wytężając wszystkie siły, ruszył w kierunku nadchodzącego kolosa.

- Conanie, nie! - zawołał Jurna. - Uciekaj! On cię widzi!

Lecz Conan znalazł się już przy jednej z monstrualnych stóp bożka. Kamienne nogi wznosiły się nad nim jak filary jakiejś gigantycznej świątyni. Z twarzą posiniałą z wysiłku Conan podniósł ciężką ławę nad głowę i cisnął nią w jedną z tych nóg. Pocisk ze straszliwą siłą uderzył w rzeźbioną kostkę kolosa. Marmur ławy pokrył się gęstą siecią pęknięć, ciągnących się od końca do końca. Cymeryjczyk podszedł jeszcze bliżej, ponownie podniósł ławę i jeszcze raz rzucił ją w kostkę. Tym razem marmur rozleciał się na tuzin kawałków, lecz noga bożka, choć nieco zarysowana, nie doznała żadnego uszczerbku. Conan zatoczył się w tył, gdy posąg zrobił następny krok w jego kierunku.

- Conanie! Uważaj!

Okrzyk Juma sprawił, że barbarzyńca spojrzał w górę. Zielony gigant pochylał się. Rubinowe oczy spoglądały na Cymeryjczyka. Dziwne, popatrzeć w żywe oczy boga! Były bezdenne kryły cieniste głębie, w których spojrzenie Conana mimowolnie zapadło na nieskończenie długie eony czasu... I w głębi tych krystalicznych otchłani wiła się zimna, nieludzka złośliwość. Spojrzenie boga spotkało się ze spojrzeniem barbarzyńcy i młody Cymeryjczyk poczuł, że całe jego ciało drętwieje... Nie mógł ani poruszyć się, ani myśleć.

Rycząc ze strachu i wściekłości. Juma skoczył mu na pomoc. Widział, jak kamienne ramiona wyciągają się ku towarzyszowi, który stał nieruchomo, jakby wpadł w trans. Yامية wystarczy jeszcze jeden krok i Conan znajdzie się w zasięgu jego rąk.

Czarnoskóry był zbyt daleko, by temu przeszkodzić, lecz musiał jakoś dać upust wściekłości. Nie zastanawiając się nad tym, co robi, złapał daremnie szamoczącego się i piszczącego boga-króla, po czym rzucił nim w

kierunku jego straszliwego ojca.

Jalung Thongpa przeleciał w powietrzu i grzmotnął o mozaikową posadzkę tuż pod nogi krocącego bożka. Oszołomiony upadkiem mały monarcha potoczył wokół spojrzeniem jedyne oko i wydał ohydny, wrzask, gdy przygniotła go jedna z ogromnych stóp.

W nagłej ciszy chrzęst pękających kości odbił się głośnym echem. Stopa posągu opadła na marmur, zostawiając szeroki, krwawy ślad na kafelkach. Skrzypiąc, stwór zgiął się wpół i wyciągnął rękę po Conana,, po czym znieruchomiał.

Rozwarte dłonie z zielonego kamienia i rozcapierzone palce zatrzymały się w pół drogi. Jasnoszkarłatny blask rubinowych oczu zgasł. Ogromne ciało o wielu rękach i głowie demona, które jeszcze przed chwilą ruszało się i żyło własnym życiem, ponownie skamieniało.

Być może śmierć króla, który przyzywał tego straszliwego demona z mrocznych otchłani niezgłębionych wymiarów, zerwała czar wiążący Yamę z posągiem. A może jego śmierć uwolniła demona spod władzy ziemskiego krewniaka. Jakakolwiek była tego przyczyna, w tejże samej chwili, gdy Jalung Thongpa został zgnieciony na krwawą miazgę, posąg zamienił się na powrót w martwy, nieruchomy kamień.

Czar pętający umysł Conana również prysnął. Młodzian niepewnie potrząsnął głową i rozejrzał się wokół. Najpierw uświadomił sobie, że księżniczka Zosara rzuciła mu się na szyję i łka histerycznie. Gdy zacisnął brązowe ramiona na jej miękkim ciele i poczuł delikatne muśnięcie czarnych, jedwabistych włosów na swej szyi, jego oczy znów nabrały życia i Cymeryjczyk wybuchnął szczerym śmiechem.

Jumia podbiegł do niego wołając:

- Conanie! Wszyscy uciekli lub nie żyją! Za świątynią powinny być konie. Teraz mamy szansę wydostać się z tego przeklętego kraju!

- O tak! Na Kroma, z przyjemnością strąsnę z podeszew pył tej diabelskiej krainy! - warknął barbarzyńca, zdzierając togę z ciała Wielkiego

Szamana i okrywając nią nagą księżniczkę. Wziął dziewczynę na ręce i poniół, czując ciepło i miękkość jej gibkiego, młodego ciała przy swoim ciele.

Godzinę później, znalazłszy się już dobrze poza zasięgiem pościgu, ściągnęli wodze wierzchowcom i zatrzymali się przed rozwidleniem dróg. Conan spojrział na gwiazdy, zastanowił się chwilę i rzekł:

- Tędy!

Jurna zmarszczył brwi,

- Na północ?

- Tak, do Hyrkanii - zaśmiał się Conan. - Czyżbyś zapomniał, że musimy jeszcze dostarczyć tę dziewczynę jej oblubieńcowi?

Na twarzy Juma pojawiło się jeszcze większe zdumienie, gdyż widział, jak drobne, białe ramiona Zosary obejmują kark Cymeryjczyka, a jej główka spoczywa na jego potężnym ramieniu. Do oblubieńca? Potrząsnął głową. Nigdy nie zrozumie tych Cymeryjczyków. Jednak popędził konia i podążył za Conanem w kierunku wielkich Gór Talakma, które wznosiły się, jak mur odgradzający upiorną ziemię Meru od smaganych wiatrem stepów Hyrkanii.

Miesiąc później dojechali do obozowiska Kujuli, Wielkiego Chana kuigarskich nomadów. Wyglądali teraz zupełnie inaczej niż wtedy, gdy uciekli z Shamballah. W wioskach na południowych stokach Talakmy zamienili ogniwa złotego łańcucha, które wciąż zwisały z kostek i przegubów Zosary, na odzież odpowiednią do podróży przez ośnieżone przełęcze i wietrzne równiny. Nosili futrzane czapki, baranie kożuchy, bufiaste spodnie z szorstkiej wełny i mocne buty.

Gdy przedstawili Zosarę jej czarnobrodemu oblubieńcowi, chan wychwalił ich pod niebiosa, ugościł i obdarował. Po kilkudniowej biesiadzie odesłał ich do Turanu obładowanych złotem.

Kiedy odjechali już dość daleko od obozu Chana Kujuli, Juma powiedział do przyjaciela:

- To była dobra dziewczyna. Zastanawiam się, czemu jej sobie nie zatrzymałeś. Ona też cię lubiła.

Conan wyszczerzył zęby.

- O tak, lubiła, jednak jeszcze nie jestem gotowy się wiązać. A Zosara będzie szczęśliwsza mając klejnoty Kujuli i miękkie poduszki, niż byłaby zostając ze mną, aby znosić skwar, mróz i być ściganą przez wilki lub wrogich wojowników.

Zachichotał.

- Ponadto, choć Wielki Chan jeszcze o tym nie wie, jego dziedzic jest już w drodze.

- Skąd wiesz?

- Powiedziała mi to tuż przed rozstaniem. Juma wydał kilka niezrozumiałych dźwięków w swym ojczystym języku.

No niech mnie! Naprawdę cię nie doceniałem!

PIERWSZE WYDANIE KOMPLETNE

Conan



Richard E. Howard

Lita Carter

L. Sprague de Camp