

Jarosław Grzędowicz
Pan Lodowego Ogrodu
tom III

Streszczenie

Uwaga.

Niniejszy tekst jest streszczeniem, czyli – jak to ze streszczeniami bywa – zdradza szczegóły fabuły i zakończenie PLO3. Z konieczności zawiera również wiele uproszczeń i cytatów. Powstał z myślą o tych wszystkich, którzy trzy lata czekali na kontynuację przygód Vuko Nitj'sefni Draikannena i nie za bardzo potrafią po takim czasie swobodnie odnaleźć się na Midgaardzie. Powstał dla tych wszystkich, którzy trafiają na moją stronę z wyszukiwarki Google, szukając streszczenia PLO3. Całkiem was sporo. Skupiłem się szczególnie na tych kwestiach, których znajomość będzie istotna w tomie czwartym i mocno rozbudowałem opis ostatnich rozdziałów. Przyjemnej lektury!

ROZDZIAŁ 1
Gorący lód

Ziemia Ludzi Ognia. Lodowy Okręt, najwyraźniej wysłany przez jednego z Czyniących, zabiera na pokład Vuko i jego midgaardzkich przyjaciół: drużynę wojów Ludzi Ognia z Grunaldim Ostatnie Słowo na czele (pozostali śmiałkowie, którzy odważyli się wejść na pokład, to Spalle, Warfnir oraz Sylfana – siostra styrsmiana Ludzi Ognia, z którą z Vuko zdecydowanie wiąże coś więcej, niż nic sympatii). Okręt płynie w znanym tylko sobie kierunku, nie potrzebując żadnego konwencjonalnego napędu ani sternika. Vuko zwiedza pokład, odkrywając między innymi zapasy jedzenia, słodkiej wody i źródła zasilania (zielone węzopodobne stwory w ścianach). Większość kluczowych elementów okrętu przystosowana jest ewidentnie dla Ziemiianina – nie ma wątpliwości, że twórcą magicznego statku jest jeden z zaginionych naukowców, któremu udało się opanować Pieśni Bogów (odpowiednik magii na Midgaardzie). Drużyna czuje się mocno niekomfortowo, płynąc na statku pełnym magii.

Grunaldi, na prośbę Vuko, opowiada o wyprawie do Lodowego Ogrodu – na dziwną wyspę, która powstała podczas wybuchu wulkanu, na której Pieśniarz z Ziemi stworzył fantastyczny, zapierający dech w piersiach zamek. Grunaldi trafił tam na pokładzie statku, jako jeden z najemników, których zadaniem było odnaleźć i odbić zaginioną/porwaną córkę zleceniodawcy wyprawy. Klucząc i błędząc wśród tysięcy wysepek dopłynęli w końcu do wyspy. Droga do zamku Czyniącego wiodła przez tajemniczą, zasnutą mgłą, pełną dziwnych, lodowych drzew i kwiatów dolinę. Kiedy woje w nią weszli, wyszło słońce i rzeźby ożyły. A potem działy się rzeczy, których Grunaldi nie potrafił logicznie wytłumaczyć: część jego towarzyszy najwyraźniej oszalała. Z zamku wyszło wojsko, dowódca, najpewniej król, przywitał przybyszy i... zaproponował im gościnę w zamku. Grunaldi obserwował, jak część drużyny porzuca broń i, pogrążona w dziwnym transie, zamierza skorzystać z propozycji. Ci, których mgła całkowicie nie opętała, próbowali powstrzymać zahipnotyzowanych kolegów i rozpętało się piekło. Woje, jeszcze przed chwilą przyjaciele, rzucili się sobie do gardeł i rozpoczęła się rzeź. Grunaldi, ogluszony w czasie tej bratobójczej walki, ocknął się ciągnięty przez jednego z rannych towarzyszy. Razem dotarli nad brzeg morza, wsiedli do niewielkiej łodzi i odpłynęli. Grunaldi dopłynął do jakiejś wyspy (towarzysz w czasie wiosłowania wyzionął ducha), gdzie odnaleźli go przypadkowi rybacy.

Z pomocą Cyfral Vuko odkrywa magiczny napęd statku i usiłuje czynić: udaje mu się pozyskać niewielkie ilości magicznego czynnika od statku i okazuje się, że wykorzystując część magicznej energii może próbować sterować lodowym okrętem.

Mijają kolejne dni, statek płynie w znanym tylko sobie kierunku, Nitjsefni bezustannie szkoli swoją drużynę i próbuje uczyć się czynić. Tymczasem okręt dopływa do Żmijowego Gardła – portu położonego tuż przy ujściu rzeki, którą płyną, do morza. Vuko odnajduje wkomponowany w statek, dobrze ukryty lodowy tron, woła Cyfral i, pełen obaw, siada na nim.

ROZDZIAŁ 2 **Ludzie Niedźwiedzie**

Erg Krańca Świata. Filar (syn Oszczepnika. Terkej Tendzaruk – Władca Tygrysięgo Tronu, Płomienisty Sztandar, Pan Świata i Pierwszy Jeździec. Cesarz), wraz z trójką swoich towarzyszy (Snop, syn Cieśli. Benkej Hebzagał, N'Dele Aligende), dobrowolnie oddaje się w niewolę. To jedyny sposób, aby dostać się do „kraju za górąmi”. Ludzie-niedźwiedzie, którzy przyszli po dostarczony pustynną karawaną towar, po krótkiej naradzie, decydują się zabrać związaną czwórkę ludzi razem z towarem. Rozcięto im więzy, potwory na migi pokazały, że mają ładować towar na wozy, potem te wozy pchać i ciągnąć. Filar został niewolnym. Wozy wyruszyły w długą drogę przez góry, prosto do wojskowej twierdzy ukrytej wśród lasów. Filar z towarzyszami zostali zamknięci w celi, po kilku dniach pracy naznaczeni piętnem niewolnika, potem łamanym amitrajskim wytłumaczono im, że zostaną sprzedani na targu niewolnych. Więźniowie ustalają, że jeśli zostaną rozłączeni i sprzedani osobno, pewnego dnia uciekną i spotkają się u ujścia rzeki, która przepływa przez kraje północy. N'Dale, zgodnie z życzeniem Walhardiego - ich obecnego właściciela - bierze udział w widowiskowej walce z Czarnym Ulfą. Zwycięża. Odtąd będzie niewolnikiem-wojownikiem Njorvina: jego nowy pan będzie zarabiał na zakładach i wystawiał kebiryjczyka do pojedynków. Benkej i Filar zostają kupieni przez Smildrun Lśniącą Rosą – potężną, grubą i rudowłosą, bezwzględną kobietę. Ich opiekunem zostaje Udułaj Hyrkadał – Amitraj, również niewolnik Smildrun. Snop zostaje w warowni, a obaj sprzedani nowej pani wojownicy wyruszają w długą drogę do jej siedziby, w głąb kraju Północy.

ROZDZIAŁ 3 **Szkarłat**

Żmijowe Gardło, Wybrzeże Żagli. Vuko zamarza na tronie – okazuje się, że w tym stanie może kierować lodowym okrętem. Drakkar cumuje w przystani, półprzytomny ze zmęczenia Nitjsefni schodzi z tronu i informuje załogę, że w Żmijowym Gardle muszą spotkać się z Wędzonym Ullem – człowiekiem, któremu podczas poprzedniej wizyty zlecił zdobycie informacji o potężnych Czyniących. Drużyna schodzi na ląd, Vuko „znika” statek i generuje sztuczną mgłę. Zgodnie z planem rozdziela się na mniejsze grupki, Nitjsefni z Grunaldim docierają do kantoru Wędzonego Ulla. W środku domostwa wita ich tajemniczy, ledwo widoczny w ciemności i mdlących oparach chudy człowieczek, informując, że Ulle jest śmiertelnie chory – powalił go mroźny dur. Twierdzi, że nazywa się Szkarłat, pochodzi z Jarmakandy i jest lekarzem Ulla. Chwilę później w izbie wybucha zamieszanie – Szkarłat wrzuca coś do ognia, do pomieszczenia wpadają ledwo widoczne w duszących oparach sylwetki. Grunaldi i Vuko nie mają szans – walczą w ciemnościach, zatruci oparami trucizny, na ślepo. W końcu spada na nich sieć i zostają zaciągnięci, związani i zamknięci w piwnicy. Z trucizną i więzami radzi sobie Cyfral i reszta zebranej wcześniej magii – nieprzytomny Vuko wraca do świata żywych. Grunaldi, spętany i nieprzytomny, nie ma tyle szczęścia – leży jak kłoda i bełkocze. Nitjsefni uwalnia go, zostawia w piwnicy, obiecując, że wróci i odnajduje wyjście, które prowadzi przez szereg połączonych piwnic. Wygrzebuje się w śniegu gdzieś nad rzeką. Próbuje odnaleźć pozostałych członków drużyny – bezskutecznie. Wraca do domostwa Ulla, eliminuje strażnika na podwórzu, wślizguje się do domu. W jednym z pomieszczeń odnajduje Ulla z rodziną – wysuszonych, ledwo żywych, w oparach jakiegoś hipnotyzującego

dymu. Uwalnia ich, wynosi i wywleka na dziedziniec. Potem wraca do piwnic, usiłując odnaleźć i uwolnić Grunaldiego. Eliminuje spotkanych strażników, wślizguje się do kolejnego pomieszczenia i natyka się na Spalle'go. Zakneblowanego, trzymanego przez Szkarłata, który przykłada mu do gardła szklany szytlet wypełniony jadem żagiewnicy. Nitj'sefni posłusznie cofa się - zgodnie z rozkazem Szkarłata, który w międzyczasie zdradza, że jest agentem „prorokini”. Wychodzą na dziedziniec, gdzie powoli dochodzi do siebie rodzina Ulla oraz Grunaldi, który najwyraźniej sam wydostał się z piwnic. Na widok Szkarłata wszyscy, którzy są w stanie, sięgają po broń. Szkarłat „karze” jednego z domowników, który sam odcina sobie toporem kciuk. Korzystając z chwili nieuwagi, Wędzony Ulle rzuca się na Szkarłata. W zamieszaniu Szkarłatowi udaje się uciec – okazuje się, że jest niezwykle zwinny, świetnie wyszkolony, do tego posługuje się dziwnymi, wybuchającymi kulkami i żrącym proszkiem. Ulle, trafiony szklanym ostrzem z trucizną, umiera na dziedzińcu własnego domu. Vuko spełnia jego ostatnią prośbę: dobija kupca, oszczędzając mu niewyobrażalnych cierpień. Spalle zostaje uwolniony – kiedy Nitj'sefni ściąga mu knebel, okazuje się, że Sylfana została porwana. Na ciałach zabitych strażników Vuko odnajduje ślady tatuaży. To Ludzie-Węże. Spalle i Vuko natychmiast wyruszają na poszukiwania Sylfany. Dzięki paciorkom naszyjnika rozsypywanym przez dziewczynę wpadają na jej trop. Docierają do spalonych resztek dworu, który kiedyś należał do Skifanara Drewnianego Płaszcz. To uroczysko, spalone przez wędrownego Pieśniarza, któremu Skifanar odmówił noclegu. Vuko zostawia Spalle'go w bezpiecznej odległości, sam wchodzi na pełen Pieśni Bogów teren i aktywuje Cyfral. Praktycznie natychmiast atakują go dwa przerażające stwory - Grendele. Bez trybu bojowego trudno je pokonać – poraniony Vuko ledwo stoi na nogach, kiedy Węże wstrzymują potwory i żądają, aby Nitj'sefni rzucił broń. Na podwórku leży związany Warfnir, ostatni z zaginionych członków komanda Vuko. Jest też Sylfana. Pobita, ociekająca krwią, związana, w towarzystwie dwóch Ludzi Węży. Vuko obiecuje, że podda się, kiedy obaj jeńcy zostaną wypuszczeni. Węże przystają na taki układ, Warfnir i Sylfana opuszczają uroczysko i dołączają do stojącego na uboczu Spalle. Wtedy Vuko z pomocą Cyfral wysysa magię z uroczyska, Węże rzucają się na niego, oba Grendele padają martwe, Cyfral „zatrzymuje” czas... Nitj'sefni zmienia tor lotu wystrzelonych strzał, przestawia kilka przedmiotów. Kiedy Cyfral wyłącza przyspieszenie, na podwórku spalonego dworu rozpętuje się widowiskowe piekło. Ludzie-Węże giną.

Drużyna Vuko, poobijana i ledwo żywa, ale w komplecie, wraca na statek, który odpływa w kierunku Lodowego Ogrodu.

ROZDZIAŁ 4 Kajdany i Lśniaca Rosa

Warownia Smildrun Lśniacej Rosa. Filar i Benkej pod czujnym okiem Udułaja Hyrkadała, z nowo wypalonym piętrem niewolnika na ramionach, rozpoczynają służbę u nowej, jak się wkrótce okaże, wyjątkowo okrutnej pani. Dwóch niewolników - Snakaldi Serdeczna Dłoń z plemienia Ludzi Koni i Harulf Czytający Ze Śniegu plemienia Ludzi Gryfów, którym udało się uciec, zostaje złapanych i wysmaganych pejczem przez samą Smoczycę Smildrun (której najwyraźniej sprawia to perwersyjną przyjemność). Snakaldi zostaje nadziany na włócznie i umiera zawieszony nad bramą grodu. Harlufa, brutalnie okaleczonego, przez kilka dni zabierano do dworu Smildrun, gdzie najwyraźniej działo się coś okropnego, skoro chłopak nie wytrzymał i po kilku dniach powiesił się na własnych spodniach.

Czas płynął, Filar czujnie obserwował życie w warowni, uczył się języka i szukał słabych punktów, które mógłby wykorzystać podczas ucieczki. Często przed warownią rozbijali obóz przeróżni kupcy, którzy przyjeżdżali handlować ze Smildrun – w czasie jednego z takich postojów Filarowi udaje się porozmawiać z jednym z wojów z plemienia Ludzi Koni, któremu zdradza, w jaki sposób zginął ich brat, Snakaldi Serdeczna Broń. *Ziarno zostaje zasiane.*

Do murów warowni coraz częściej zbliża się dziwna mgła, której Ludzie Niedźwiedzie przeraźliwie się boją. Nic dziwnego – w czasie jednej z takich nocy zginął brat Smildrun,

Smildrulf. Mgła nadeszła w środku ciemnego, pochmurnego dnia i Smildrulf nie zdażył wrócić z polowania. Bramy nie otwarto, a rano znaleziono Smildrufa okropnie zniekształconego, bez śladu życia.

Upiorna „mgła” wypłaszła zwierzęta – w taki sposób do doliny, w której znajdowała się warownia, przybyło stado dzikich koni. Benkej i Filar pomagają je złapać – dzięki fantastycznym umiejętnościom Benkeja udaje się zagonić całe stado do zagrody. Pozycja dwóch niewolników natychmiast się poprawia. Zostają opiekunami i treserami koni. Koni, które niebywale podobają się synowi Smildrun – małemu Smigraldowi. *Było jasne, że dzieciak najbardziej na świecie marzy, aby osiągnąć pięknego ogiera, a Smildrun, dla której był oczkiem w głowie, nigdy mu na to nie pozwoli.* Nie trzeba było specjalnie skomplikowanej intrygi, aby doprowadzić do sytuacji, w której Smigrald został sam na sam z koniem, a drzwi zagrody „przypadkowo” były otwarte... Koń poniósł małego - Filar, Benkej, Ludzie Niedźwiedzie ze Smildrun na czele rzucili się w beznadziejną pogoń. Konia udaje się dogonić naszym dwóm niewolnikom: ratują Smigralda, czym wkradają się w łaski Lśniącej Rosą i odtąd ich życie w warowni staje się całkiem znośne. I otwiera nowe możliwości. Znienawidzony przez Filara i Benkeja Udułaj Hyrkadał przestaje mieć władzę nad dwójką Kirenenów: przy okazji okazuje się, że jest kapłanem Pramatki, a jego prawdziwą rolą w warowni jest nawracanie na jedyną słuszną wiarę Smildrun Lśniącej Rosą. Filar trafia na „lekcję pokory” do Smildrun – jasnym staje się, dlaczego Harluf popełnił samobójstwo. W komnatach Pani odbywają się wymyślne, perwersyjne orgie w oparach harhaszu – zadaniem wyselekcjonowanych niewolników jest dogadzać na wszystkie sposoby rudej, brzydkiej i grubej Lśniącej Rosą. Filarowi wreszcie przydają się lekcje Aiiny ze szczęśliwych czasów panowania ojca...

Pod gród Smoczycy przyjeżdżają kolejni kupcy – tym razem z plemienia Ludzi Gryfów. Filar ponownie wykorzystuje okazję, aby poinformować współplemieńców o śmierci Harulfa. *Kolejne ziarno zostaje zasiane.*

ROZDZIAŁ 5 Lodowy Ogród

Statek. Vuko wraz z towarzyszami zbliżają się do brzegów wyspy, na której powstał Lodowy Ogród. Ich śladem najprawdopodobniej płynie Szkarłat. Tuż przed wpłynięciem do portu drużyna dzieli się na dwie części: Warfnir i Grunaldi odpływają na małej łodzi, Sylfana, Spalle i Nitj'sefni wpływają prosto na stopniowo topniejącym okręcie do Lodowego Ogrodu. Vuko aktywuje Cyfral, siada na tronie i przejmuje sterowanie statkiem. Na brzegu czekają wojska i maszyny bojowe. Na spotkanie ze statkiem wychodzi też szczupły człowiek otulony płaszczem, z wysokim kapturem na głowie i kijem w rękę, biegle władający angielskim. Czyniący. Nitj'sefni nie ma już wątpliwości, że to jeden z zaginionych naukowców. Napiętą sytuację komplikuje okazanie jeńców: strażnicy wprowadzają Warfnira i Grunaldiego - związanych i poturbowanych. Vuko zmienia statek w lodowego skorpiona, w porcie wybucha chaos i krótka bitwa, zakończona przyszpileniem dziwnego Czyniącego do drzwi. Kiedy Vuko zrzuca kaptur z jego głowy, ukazuje mu się *stwór o oczach wypełnionych bladoniebieskim lodem, gołej, gładkiej jak bazalt czaszce porośniętej lasem wyrostków przypominających zamek, z wieżami i blankowanymi murami.* Trudno uwierzyć, że to faktycznie Olaf Fjollssfinn – ziemski naukowiec. Obaj Ziemianie, upewniwszy się, że żaden z nich nie ma zamiaru nikomu wyrządzić krzywdy, rzucają się na pomoc rannym.

Drużyna wraz z Fjollssfinem wędruje przez przepiękne, lodowe miasto, prosto do komnat Czyniącego. Zamek stworzony został na wzór ziemski: w pomieszczeniach są nawet łazienki. Fjollssfinn przydziela przybyszom miejsca do spania i zaprasza na spotkanie. Z zaproszenia korzysta tylko Vuko. Naukowiec opowiada mu, jak doszło do stworzenia Lodowego Ogrodu (w dużym uproszczeniu: magiczne ziarno wrzucone do wulkanu, zawierające wymyślony przez Fjollssfinna program tworzący zamek). Opowiada o rodzajach lodu, jakie udało mu się stworzyć za pomocą Pieśni Bogów, czyli „czynnika M”. Opowiada o pierwszych chwilach naukowców na Midgaardzie: o odnalezieniu przez jednego z nich – Letherhaze – pierwszego

uroczyska i szaleńczych wizjach, pierwszych materializacjach. *Personel badawczy wysyłał w powietrze fireballe, zamieniał ptaki w kamienie, van Dyken codziennie replikował cuda Jezusa, przemieniał wodę w wino, chodził po wodzie...* Naukowcom wydawało się, że odkryli coś, co jest absolutnym Kamieniem Filozoficznym. Kluczem do przyszłości. Odkryciem wszech czasów. Najbardziej cieszyło ich to, że teraz można ziszczyć republikę filozofów. Odkurzyć te wszystkie cudowne, niewykonalne idee społeczne, które rozbiły się o naturę ludzką. Stworzyć nowego, lepszego człowieka i nowy, lepszy świat. Mając magię w rękach, można tworzyć utopie. Kiedy natura ludzka stanie na drodze, można ją ukształtować jak plastelinę. Koniec nietolerancji, przemocy, nierówności, nędzy i chorób. Utopia. Na domiar wszystkiego okazało się, że naukowcy kontaktowali się najwyraźniej z... jak to nazwali... bytem metakreatywnym. Kruczym Cieniem. Dyken, Freihoff i Callo nie zamierzali odpuścić: „magia” zafascynowała ich tak bardzo, że zamierzali natychmiast przystąpić do eksperymentów na miejscowych, a potem znaleźć sposób, by przenieść czynnik „M” na Ziemię. Wybuchła kłótnia. Duval, jeden ze sceptycznych naukowców, chcąc „unieszkodliwić” kolegów, usiłował nadać na orbitę komunikat o przerwaniu misji: *Trzykrotne „Elloi Llamah Sabahtani”*: ogłoszenie reżymu krytycznego i kwarantanny, a potem trzykrotne *„Fire On My Position”*: autodestrukcja. Fjollssfinn usiłował odwrócić ich uwagę, wybuchła awantura, Duval nie wracał, Olaf uciekł ze stacji, tamci dopadli go na nadbrzeżu. Walili w siebie magią, w końcu Van Dyken dopadł Fjollssfinna i sprawił, że jego oczy wybuchły. A potem zepchnęli go z klifu i zamknęli w lodzie. Fjollssfinn opowiadał dalej: *zostałem oślepiiony, a potem wepchnięty do oceanu i zamknięty w lodowej górze. Trwała zima. Byłem krą. Slepą i marzącą o zamku, który by mnie ochronił. Miesiącami trwałem w letargu, w lodowej ciemności, śniąc o podłogach, wieżach i krużgankach. Znałem każdy załom muru i każdą komnatę. Trwało to tak długo, aż wyrósł na mojej głowie. Myślałem też o lodzie. Byłem lodem. Zrozumiałem lód. Mogłem kazać się stawać lodowi. A potem mogłem go kształtować. Tworzyć izotopy o różnych właściwościach. Mogłem sprawić, by przestał topnieć. Mogłem w końcu zrobić sobie z niego oczy i zacząć widzieć. A kiedy po istnych eonach deprywacji sensorycznej tak panowałem nad lodem, że mogłem kazać mu stopnieć i uwolnić mnie, w każdej dłoni trzymałem ziarno. Dryfowałem na krze z ziarnami w ręku, aż przyplłynąłem tutaj.* Vuko zauważa, że z wysłanym sygnałem coś musiało być nie tak, skoro zamiast autodestrukcji na planetę wysłano jego - misję ratunkową. Obaj Ziemiańskie dochodzą do wniosku, że następnym celem van Dykena jest właśnie Lodowy Ogród: szalony naukowiec wie już pewnie, że Fjollssfinn przeżył, że wybudował Lodowy Ogród i że trzyma w nim potężne zasoby „czynnika M”, na którym warto położyć łapę, skoro wiadomo, że „zapasy magiczne” zużywają się podczas „czynienia”. Przed ewakuacją po prostu trzeba unieszkodliwić Van Dykena, aby nie zamienił całego Midgard w więzienie. *On spali Wybrzeże Żagli, Fjollssfinn. Zamiast wesolej przedfeudalnej społeczności luźno powiązanych klanów wojów i wolnych kmięci będziesz sąsiadował z totalitarnym cesarstwem Węży czy czymś w tym rodzaju. Nie będzie wtedy mowy o pięciu tysiącach wojowników na stu okrętach. Jeśli zechce, to cię zarygluje na morzu i zagłodzi. Albo wystawi flotę, jakiej świat nie widział, po czym spali ci ten zamek z morza, spoza zasięgu twoich katapult. Używa broni biologicznej. Usiłuje hodować smoki. I pewnego dnia mu się uda. Pieprzone latające, ziejące ogniem wywerny. Jeśli dasz mu czas, stanie się niepokonany.* Panowie rozmawiają również o Pieśni Ludzi i o martwym śniegu. Koniec kultury. Koniec rozwoju. Całkowity reset. Wszyscy zaczynają od początku, od etapu odpowiadającego mniej więcej naszemu siódmemu wiekowi w Europie. Nie znają swoich bliskich, nie znają nawet miejsc, w których się budzą. Jedyne, co pamiętają, to epos zwany Pieśnią Ludzi. Podstawowa wiedza praktyczna. Dlatego nadal umieją kuć żelazo, budować lodzie i domy, znają język i potrafią uprawiać zboże[...] To nadchodzi, kiedy ten świat zaczyna się nadmiernie zmieniać, kiedy zaczyna się przekształcać i tracić równowagę. [...] w odpowiedzi na postęp pojawia się martwy śnieg. Reaguje na brak równowagi i uruchamiający się zbyt intensywnie rozwój. Na zmianę. A my jesteśmy czynnikiem, który zaburza równowagę. Jesteśmy zmianą.

Vuko opuszcza Fjollssfinna i w towarzystwie magicznego ptaszka, którego naukowiec mu podarował, wędruje w zamyśleniu przez ulice lodowego zamku. W końcu wraca do kwatery.

ROZDZIAŁ 6

Kroczący Z Ogniem

Warownia Smildrun Lśniącej Rosą. Zima. Benkej i Filar opiekują się końmi, młody Kirenen dodatkowo od czasu do czasu odwiedza Smoczycę, aby *odbierać nową porcję bólu i dawać rozkosz*. Filar wyczuwa, że Dom Rosy skrywa jakąś dziwną tajemnicę. Wkrótce miał się przekonać, jaką. Każdego dnia coraz bardziej wkradał się w łaski Smoczycy i w końcu Smildrun uznała, że może ufać tylko jemu. Filar dostaje klucz do wieży, do której nikomu nie wolno się zbliżać i zadanie specjalne: dostarczyć posiłek do pustego pokoju. W środku nie znajduje nikogo, chociaż wieża wygląda na zamieszkałą. Jej mieszkańca Filar spotyka znacznie później, kiedy dostarczanie posiłków do wieży stało się jednym z jego codziennych obowiązków. *Wyschnięty, żółtawy trup wysokiego męża, chudego jak szkielet obciążnięty skórą, ubrany w brudne lachmany, które kiedyś uszyto z kosztownych tkanin i ozdobiono haftami. Trup, który się ruszał.* To mąż Smildrun, prawdziwy styrsman warowni, Kalgard Kroczący Z Ogniem. Przez przypadek Filar dostarczył mu inne jedzenie, niż zwykle i okazało się, że to, które kazała mu codziennie przynosić Smildrun było zatrute. W otepieniu męża za pomocą tajemniczych ziół pomagał Smoczycy Udułaj Hyrkadał. Kalgard wrócił z jednej z wypraw samotnie, wszyscy jego towarzysze zginęli, Smildrun, która już dawno uznała go za martwego, nie mogła pogodzić się z utratą władzy... Najwyraźniej przyczynili się do tego dwaj Amitraje i harhasz. Dwaj – Kalgard opowiada, że Udułaj nie przybył sam. Towarzyszyła mu grupa Amitrajów, dowodzona przez... Szkarłata. Szkarłat opuścił warownię Lśniącej Rosą najwyraźniej znacznie wcześniej, jeszcze przed przybyciem Filara. Tak styrsman wylądował w wieży. *Jeśli domownicy dowiedzą się, że na pewno nie żyję, odbiorą jej władzę. Na razie rządzi w moim imieniu i wmawia im, że jestem za morzami. Kiedy dojdą do wniosku, że już nie wrócę, i zaczną się buntować, wtedy odnajdzie mnie żywego, ale tak schorowanego, że nadal będzie mogła rządzić w moim imieniu.*

Od tej pory Filar do wieży dostarczał tylko „czyste” posiłki, a Kalgard z każdym dniem stawał się coraz silniejszy. Za pomoc i uwolnienie obiecał Filarowi wolność.

Nadeszła wiosna, Filar i Benkej z każdym dniem byli coraz lepiej przygotowani do ucieczki. Opracowali plan, który wydawał się wystarczająco dobry. Wszystko jednak potoczyło się inaczej, niż Kireneni zaplanowali. Na dwa dni przed planowaną w najdrobniejszych szczegółach ucieczką, w nocy, na warownię Lśniącej Rosą spada pierwszy ognisty pocisk. Ziarno, które zasiał Filar, właśnie wykiełkowało: na gród napada plemię Ludzi Gryfów z imieniem Harlufa – niewolnika, który się powiesił - na ustach. Obaj Kireneni uciekają z płonących budynków w stronę wieży, w której ukryty jest Kalgard. Benkej szarpie się z drzwiami, usiłuje w zamieszaniu otworzyć je wytrychem. Smildrun również uznała, że w obliczu przeważających sił napastników najlepsze schronienie jej, jej dziecku i nielicznym wojom zapewni właśnie niezdojta wieża. Wpada do środka, Filarowi udaje się wyrwać Smoczycy klucz, zatrzasnąć drzwi i je zamknąć. Mały Smigrald, osłaniany przez garstkę wojów zostaje na zewnątrz. Obaj Kireneni w kompletnych ciemnościach rzucają się na Smoczycę, wybucha walka, Benkej nieprzytomny wali się na ziemię, Smildrun rusza za Filarem na szczyt wieży. Z góry widać wyraźnie, że bitwa zmierza ku końcowi: na dole trwa dożynanie mieszkańców. Smildrun, widząc, że Filar nie zamierza oddać jej klucza do wieży, wyciąga na górę zakrwawionego, bezwładnego Benkeja. Grozi, że go zabije. Bezradny Filar rzuca jej klucz, Smildrun wypuszcza Benkeja i w tym samym momencie Kalgard Kroczący Z Ogniem odrąbuje jej głowę. Bitwa kończy się, kiedy Kalgard wyrzuca okrwawiony czerep pod nogi Ludzi Gryfów i ogłasza, że jest prawdziwym władcą tego grodu.

Filar i Benkej dostają znak wolności, konie i żywność na drogę. Opuszczają warownię i wyruszają w dalszą podróż na północ.

ROZDZIAŁ 7 Przeszpiegi

Lodowy Ogród. Vuko i Fjollssfinn usiłują zrozumieć, jak działa „czynnik M” i opracować plan obrony przed oczekiwanym atakiem van Dykena. Szkołą się w „czarowaniu”. W tajemnicy przed naukowcem Nitj’sefni i jego ludzie usiłują namierzyć Szkarłata – w to, że dopłynął za nimi do wyspy już nikt nie wątpi. Grunaldi i reszta grupy próbują dowiedzieć się, jak funkcjonuje Lodowy Ogród, co dzieje się w dzielnicach, dlaczego ludzie tutaj przyplływają i zostają, czemu nie chcą wracać do domów, do swoich rodzin. Czemu tak chętnie zostają Braćmi Drzewa? Jaką magię stosuje Fjollssfinn?

I faktycznie okazuje się, że za wszystkim znów stoi „czynnik M” w rękach Czyniącego. Wszystkim przybywającym na wyspę Fjollssfinn przedstawia wizję raj, której nie mogą się oprzeć. Magia pozwala wizualizować ten raj – każdy z Braci Drzewa widział na własne oczy fantastyczny ogród Fjollssfinna i marzy o tym, aby dostać się tam po śmierci. Poza tym Lodowy Ogród to bezpiecznie i przyjazne do życia miejsce. Ludzie nie chcą go opuszczać, bo po prostu żyje im się tam dobrze.

ROZDZIAŁ 8 Nasza Pani Bolesna

Dolina Pani Bolesnej. Benkej i Filar idą na północ przez niegościnną, górzystą krainę. Głodują, ukrywają się w lasach. Któregoś dnia wędrowki schodzą do pozornie nie różniącej się od innych doliny – i nagle, z coraz większą siłą dopada ich zwątpienie, smutek i marazm. Wszystko wydało się pozbawione sensu: wyprawa, życie... Benkej najwyraźniej wyczuł, że coś nie jest tak, jak być powinno, bo – na przekór ogarniającemu ich zwątpieniu zagrał piosenkę i zmusił Filara do tańca. Dziwny trans udało się przerwać. Kiedy krew złowionej przez Kirenenów ryby zmieszała się z wodą jeziora, pojawiło się inne, złowrogie zjawisko: szepty. Chichoty. Szum liści. Dziwne odgłosy wśród krzaków i drzew. Wszędzie dookoła. Nieustające i towarzyszące im w wędrowce. Codziennie, w dzień i w nocy. Podczas jednego z postojów na brzegu jeziora Benkej cudem uniknęła śmierci z rąk tajemniczej, obrzydliwie zmutowanej dziewczynki i tajemniczych kształtów w wodzie. Dopadli ich dopiero na polanie, przy strumieniu. *Było ich wielu i wyglądali strasznie. Żeby to opisać, musiałbym zatrzymać się i opowiadać o każdym z osobna. O nagich ciałach, które pokrywały wzory, kolorowe łuski, kwiaty albo pióra. O łopocących skrzydłach jak u nocnych motyli, tylko wielkich niczym poły pustynnego płaszcza, o zwierzęcych kończynach, pięknych dziewczęcych twarzach z oczami bestii i kłami pod słodkimi wargami.* I wiszące na drzewach nietoperzo-dzieci. Kiedy wszystkie te dziwaczne stwory miały się rzucić na przerażonych Kirenenów, na ścieżce, którą obrali jako drogę ucieczki, pojawił się człowiek-koń, który – grając na fujarce – odstraszył dziwaczne leśne potwory. Nakazał podróżnikom porzucić broń (bo *w Dolinie Naszej Pani Bolesnej [...] Pani przez waszą broń zaczyna śnić koszmar*) i udać się za nim. W ten sposób obaj Kireneni zeszli na dno doliny, do wioski zamieszkaanej przez dziwnych, przypominających zmutowane elfy, nieszczęśliwych i smutnych ludzi. Guillermo – bo tak zwał się ich przewodnik – zaprowadził Filara i Benkeja do chaty, w której zaproponował im gościnę. Przy okazji okazało się, że Dolina rządzi się swoimi prawami: nie wolno krzywdzić i zabijać zwierząt i ich jeść, nie wolno się cieszyć, okazywać emocji, kłócić, bić, nie wolno mieć broni i używać skomplikowanych narzędzi. *Nawet jedna kropla krwi sprowadza amok.[...] Zabroniona jest jakakolwiek gwałtowność: nawet ostre słowa, groźne spojrzenie, gwałtowne myśli. [...] Za górami jest świat, który pożarły uroczyska. Nie możecie w nim żyć. Tam jest tylko pożoga, śmierć i gwałt. Gdybyście nie trafili do Doliny Naszej Pani Bolesnej, już byście na pewno zginęli. Ludzie zmienili się w potwory, upiory uroczysk zmieszały się z nimi. Tam leje się krew i odbywa gwałt. Tylko ta dolina może dać wam schronienie przed wojną bogów. Zanim nadeszła Bolesna Pani i otoczyła nas opieką, bogowie stoczyli bitwę nad naszymi wioskami. Żywy ogień spadał z nieba i palił częstokoły. Kobieta Z Ognia i Mężczyzna Z Mroku walczyli ze sobą i zmiotali każdego, kto stanął im na drodze. Ludzie*

próbowali z nimi walczyć i ginęli jak mrówki w pożarze. Trwało to, aż Bolesna Pani nie mogła dłużej znieść gwałtu i bólu i zaczęła krzyczeć. I faktycznie, wkrótce okaże się, że dziwnej doliny nie da się opuścić. A tajemnicza Czyniąca, Pani Bolesna? Ona teraz śpi. Śpi i płacze nad światem. Otoczyła całą dolinę opieką, ale nie można z niej wyjść. Zło, które tu wchodzi, pada łupem dzikich dzieci. To Pani Bolesna stworzyła je z tych, które zginęły w wojnie bogów. Dała im nowe życie, lecz teraz są głodne i gniewne. Budzą się, kiedy zaczyna śnić koszmary. Musicie zwrócić się pod opiekę Pani lub zginąć. Jeśli Pani wskaże was dzikim dzieciom albo przywołacie jej koszar, nikt nie otworzy wam drzwi. Nie będzie dla was ratunku. Ale Pani jest troskliwa... [...] Czasem zło świata przenika przez góry i wdiera się do snu Bolesnej Pani, a wtedy jej serce zaczyna krwawić, a jej dzikie dzieci ogarnia czerwony amok i jej koszmary stają się ciałem. Jedyne, co może ją wówczas ukoić, to modlitwa. Każdy mieszkaniec Doliny musi nauczyć się dziwnych słów modlitwy, które okazują się być słowami... popularnej hiszpańskiej piosenki „Porque te vas” [<http://www.youtube.com/watch?v=YNKVLc1q61E>].

Po pierwszej spędzonej w chacie nocy Kirenenów ogarnia ten sam smutek i zwątpienie, których doświadczyli tuż po wejściu do doliny. Dni płynęły jeden za drugim, nie bardzo wiedzieli, co się dookoła nich i z nimi dzieje. Spróbowali nawet opuścić dolinę – okazało się, że zawsze wracają w to samo miejsce, że *dolina jest zamknięta*... Pewnego dnia wszystkim mieszkańcom przyśnił się ten sam sen: Ludzie-Węże szukający Doliny Pani Bolesnej i bez pardonu mordujący mieszkańców jakiegoś grodu. To wtedy Filar pierwszy raz zobaczył Panią Bolesną – uspokoić mógł ją tylko chóralny śpiew całego zgromadzenia mieszkańców doliny. *Unosiła się w wielkiej okrągłej sali oddzielonej od nas kratą w kształcie liści i kwiatów, za kryształowymi szybami. Ogromny pień drzewa z płataniną korzeni układającą się niczym wielka, udrapowana spódnica obrastał ją do pasa, korzenie oplatały jej talię i piersi. Pień wyglądał, jak powinien wyglądać pień starego drzewa, ale równocześnie wydawał się miękki, kołysał się i falował na wszystkie strony jak prawdziwa tkanina, skrzypiąc jednak przy tym niczym drewno. Kobieta, wielka, o dziwacznej obcej twarzy poznaczonej cierpieniem, okolonej chmurą zmierzwionych jak runo włosów, kołysała się powoli z rozrzuconymi ramionami, a wokół niej fruwały dzikie dzieci, nie większe od dłoni, trzepocące skrzydłami i wlokące za sobą smugi rozjarzonego pyłu.*

Mijały kolejne beznadziejne i smutne dni, aż któreś nocy Filarowi przyśnił się sen. Sen, w którym tajemniczy mężczyzna nakazał mu obudzić się i spojrzeć w niebo. I rzeczywiście: następnego dnia Filar ocknął się nie tylko ze snu, ale i z dziwnego letargu. Wyszedł wysoko na zbocze góry i zobaczył coś dziwnego. *Najpierw pomyślałem, że to słońce spada, ale świeciło normalnie, przedzierając się przez lekką mgłę. [...] patrzyłem ze ściśniętym gardłem, jak przez niebo sunie oślepiająca mała plamka ognia, ciągnąc za sobą strugę białego dymu. Trochę to wyglądało jak strzała sygnałowa [...]. Obłok w kształcie prostej linii przeciął całe niebo, wskazując dokładnie na północ, a ciągnąca go iskra zmieniła kolor na czerwony i zgasła. Został tylko warkocz jak ogon latawca, który zaczął się strzępić i rozwiewać, a potem gdzieś daleko na północy na niebie wykwitło coś, co przypominało kwiat, ale było tak drobne, że szybko znikło, choć wytrzymałem wzrok, aż oczy zaczęły mnie w końcu piec i zaszyły łzami.* Filar nie mógł oczywiście wiedzieć, że był świadkiem lądowania *rescue teamu* w osobie Vuko Nitj'sefni Draikannena na Midgaardzie. Filar wraca do wioski, udaje mu się za pomocą piosenki wyrwać z transu Benkeja. Razem próbują ponownie opuścić dolinę. *Zrozumiałem, z czym mam do czynienia. W gruncie rzeczy cała dolina była zwyczajnym uroczyskiem. Rządziła nim Czyniąca, która mogła być bardzo niebezpieczna, ale ta Czyniąca nie wiedziała, co robi. Znajdowała się w dziwnym stanie ni to snu, ni to obłądu i bardzo wiele z tego, co tu się działo, było po prostu majakami, które przywróciła do życia. Nie napędzała ich skoncentrowana wola Czyniącej ani potężna, drapieżna siła, taka jak wola zemsty tego, kto umiera na uroczysku. Kierowała nimi senna, szalona myśl, która raz była tu, raz tam.* Wędrowcy docierają do jaskini, przed wejściem której walają się setki kości. Wchodzą do środka. W ciemności czai się ogromny, ślepy wąż. Benkej odwraca jego uwagę pieśnią Pani Bolesnej i wycofuje się do doliny, umożliwiając ucieczkę Filarowi. Po drugiej stronie wzgórza, przy wyjściu z jaskini Filar obiecuje sobie, że wróci po Benkeja i rusza dalej

samotnie na północ, przez Wybrzeże Żagli. Po drodze spotyka tajemniczego, jednookiego karła - Kruczego Cienia, który dzieli się z nim jedzeniem. Następnego dnia na rzece, którą Filar mija, pojawia się łódź. *Hej, chłopcze! – krzyknął mężczyzna. – Płyniemy do ujścia! Nie najłbyś się do wiosła za pół marki miedzią? Lekka robota, płyniemy z biegiem rzeki.[...] I w taki sposób, nareszcie banalnie i bez przygód, dotarłem na brzeg morza, a potem jeszcze dalej, choć to także nie jest cała historia.*

ROZDZIAŁ 9 Śpiąca królewna

Lodowy Ogród, Dolina Pani Bolesnej. Nitj'sefni i jego towarzysze włączają się po zakamarkach zamku Fjollsfinna, po Kawernach, próbują dowiedzieć czegoś o Szkarłacie. Vuko nie opuszcza wrażenie, że umyka mu coś bardzo ważnego, że coś jest nie tak. W Kawernach znaleźli swoje miejsce Odrzuceni Przez Drzewo – *ludzie niegodni, których wizyta w Ogródzie okaleczyła i odrzuciła.* Fjollsfinn obiecał im lekarstwo, ale nie może go odnaleźć. Mutacje są straszne – Odrzuceni zaczynają się niecierpliwic i buntować. Ktoś knuje, podburza ludzi, pojawiają się ludzie opowiadający o amitrajskiej bogini, o królu Ludzi Węży. Atmosfera w dolnych dzielnicach miasta robi się gęsta.

Któregoś dnia, podczas jednej z takich pozornie bezsensownych wypraw, Vuko słyszy melodię, którą zna. Zna z Ziemi. Bez namysłu rzuca się w kierunku źródła dźwięku, pędzi przez ulice Lodowego Ogródu, wraz z nim biegnie reszta drużyny. W ciemnym zaułku natykają się na chłopaka otoczonego przez czterech zmutowanych Odrzuconych Przez Drzewo. To on śpiewa znajomą piosenkę. Śpiewa po hiszpańsku. Vuko bez namysłu aktywuje Cyfral i po chwili jest już po wszystkim. Mutanci giną widowiskowo, Nitj'sefni natychmiast dopada do chłopaka i dowiaduje się, że... nazywa się Filar, syn Oszczepnika. *Tu mówią na mnie Fyalar Kamienny Ogień.* Vuko przeczuwa, że dzieje się coś niesamowitego. Filar też upewnia się, że ma do czynienia z człowiekiem, który przybył z gwiazd. *Zdaje się, że to, co wie ten chłopak, to są najważniejsze na świecie wieści. Idzie z nami i nawet włos nie może mu spaść z głowy, choćby rzucili się na nas wszyscy obląkańcy w Kawernach.*

Filar trafia do siedziby Vuko i jego wojów i długo opowiada swoją historię. *Kończy na tym, jak wsiada na łódź, która miała wysadzić go u ujścia, tymczasem niezbyt brutalnie, ale jednak przemocą powiozła prosto do Lodowego Ogródu. [...] Sytuacja, która moim zdaniem do wczoraj była po prostu skomplikowana, teraz zmieniła się w piekielną chińską łamigłówkę. Teraz to konkurs rock and rolla na polu minowym. Myślę też o tym przedziwnym dzieciaku, który przez niespełna dwa lata zdążył być cesarzem – władcą świata, dowódcą, włóczęgą, niewolnikiem, robotnikiem portowym, kapłanem, szpiegiem, członkiem eskorty karawany i Bóg wie czym jeszcze. Który posługiwał się pięcioma imionami, dziesiątki razy próbowano go zabić na najróżniejsze sposoby, stawał przeciwko potworom, Czyniącym, zabójcom, wojownikom i wciąż żyje. A do tego jest prawowitym następcą tronu cesarskiego, co także może mieć znaczenie.* Następnego dnia Vuko spotyka się z Fjollsfinnem i podsumowuje nowo zdobytą wiedzę: *Freihoff jest w Amitraju [...] Przejęła władzę nad największym imperium na kontynencie i prowadzi tam eksperymenty społeczne na skalę globalną. Mamy przeciw sobie również coś w rodzaju imperium Mongołów albo cesarstwa chińskiego, które stawia świat na głowie, a nie tylko van Dykena. Zlokalizowałem też Passionarię Callo. Jest stosunkowo niedaleko, w górach na południe od Pustkowi Trwogi, tylko że zvariowała. Pograżyła się w czymś w rodzaju magicznej katatonii i kontroluje całą dolinę.[...] W tej sytuacji konfrontacja pomiędzy tymi dwójgiem jest nieunikniona. Dwie pozostałe siły: Callo, która została depresyjną boginią w śpiączce, oraz my w tym twoim bazaltowym Disneylandzie, stanowimy element gry. Czymś, co oboje będą próbowali połknąć. Chodzi o zasoby pieśni bogów. Coś, przy czym wzbogacony uran jest wart tyle, ile owocowe żelki.[...] Według moich źródeł van Dyken namierza dolinę Passionarii i jest na tropie. Musimy ją ewakuować, zanim on ją dopadnie. Zwinąć Panią Bolesną, jak się da, zabrać stamtąd czynnik „M” i przywieźć tutaj. I to natychmiast. [...] Passionaria Callo to obecnie bezpańska bomba, która tkwi w swojej*

dolinie i czeka, aż ktoś ją sobie przywłaszczy. Jeśli zrobi to van Dyken, możemy zacząć się żegnać. Vuko przedstawia Fjollsfinnowi plan działania: zadaniem Fina jest, między innymi, skonstruować pojemniki na „czynnik M”. I sarkofag, w którym będzie można bezpiecznie przetransportować Callo – taki, który w jakiś sposób wytlumi jej magiczną moc. I jeszcze odizolowane magicznie pomieszczenie na zamku, w którym po przewiezieniu będzie ją można bezpiecznie poddać kwarantannie i w jakiś sposób pozbawić „czynnika M”.

Tajna misja wyrusza na pokładzie lodowego okrętu, pod osłoną nocy. Na pokładzie Vuko, trzynastu asasynów Fjollsfinna, komando Nitj'sefaar – czyli ludzie Vuko oraz Filar. Pod pokładem specjalny sarkofag na Passionarię i pojemniki na przechowanie „czynnika M”. Kierunek: Pustkowie Trwogi i Wybrzeże Żagli. Jako że podróż jest długa, Vuko dba o integrację drużyny: organizuje szkolenia, treningi, wspólne popijawy. Dobijają do brzegu i rozpoczyna się szaleńcza przeprawa saniami przez śnieg w kierunku Doliny Pani Bolesnej. Po drodze Vuko pomaga Filarowi zostawić komunikat dla jego zaginionych towarzyszy (N'Dele Aligende i Snopa, syna Cieśli): wypala na nadmorskiej skale napis *W mieście Ludzi Wulkanu, na północnej wyspie* i wyrysowany klanowy znak Filara. Ostatecznie wszyscy trafiają przed wejście do jaskini prowadzącej do Doliny (Cyfral okazuje się niezbędną do odszukania precyzyjnej lokalizacji). Niestety, najwyraźniej byli tutaj też Ludzie-Węże i ich mechaniczne kraby...

Vuko rozkazuje członkom swojej drużyny przebrać się w specjalne stroje i wpleść kwiaty we włosy. Drużyna wchodzi do jaskini. Za pomocą przygotowanych przez Fjollsfinna kryształów Vuko „zbiera” magię od dziwacznych stworów. W drugiej pieczarze czai się dobrze znany Filarowi, ogromny ślepy wąż. Połyka Cyfra, Vuko rzuca się na niego z mieczem. Kiedy martwe cielsko opada na dno jaskini, Vuko rozcina węża i wyciąga nieprzytomną Cyfral. Okazuje się, że sarkofag trzeba zostawić w jaskini – nie uda się go precyzyjnie. Filar i Sylfana odstraszaają dzikie dzieci śpiewem, Vuko zakłada koronę (przebrania są konieczne, aby uspokoić pogrążoną w letargu Passionarię) i wszyscy schodzą na dno doliny. Tam stworzenia otaczają ich. Kiedy wydaje się, że dalsza droga jest niemożliwa, w Dolinie rozlega się dźwięk fletu. To Benkej Hebzagał, przemieniony w fauna, gra „Porque te vas”. Stworzenia odstępują, droga do siedziby Pani Bolesnej jest wolna. W wielkiej sali tronowej jest pusto, na posadzce leżą powykęcane ciała zabitych Węży i ich krabów. Przybyli za późno? Na szczęście nie: na dźwięk głosu Vuko ściana pęka i jego oczom ukazuje się Passionaria Callo *wrośnięta do pasa w suknię z korzeni, z chmurą kędzierzawych włosów pływającą wokół głowy. Ustami pokrytymi Drętwą Wodą całuje Callo. Passionaria otworzyła oczy. Oczy o przekrwionych białkach. Po chwili blade, wodniste tęczęwki wyrwały się i uciekły pod powieki. Drzewo uwolniło ją z trzaskiem i runęła bezwładnie prosto w ramiona Drakkainena.*

I wtedy nastąpił wstrząs. Niczym bezgłośny wybuch, uderzenie infradźwięków.

Poczuł, jak się rozchodzi promieniście wokół drzewa, jak za oknami strąca zeszcłe liście i wzbija pierścieniowatą chmurę śniegu, która pomknęła po dolinie i uderzyła w zamykające ją ze wszystkich stron góry.[...] Uwolniła dolinę. Nie ma już Pani Bolesnej. Nie ma już dzikich dzieci. Koniec bajki.

Vuko rozpoczyna zbieranie magii do kryształów. Cyfral „ożywa”. *Dalej był już tylko pospieszny marsz z obciążeniem. Dwoje noszy, trzy jajowate zasobniki ciężkie od pieśni bogów, zaśnieżony las i jaskinia. I płaczący się po dolinie osłupiali, obdarci i wygłodzeni ludzie, patrzący wokół nieprzytomnym wzrokiem, jak ofiary bombardowania domu wariatów. W jaskini woje przekładają nieprzytomną Passionarię do sarkofagu i przez nikogo nie niepokojeni dochodzą do wylotu jaskini.*

Filar wygramolił się pierwszy, za nim szedł Vuko, później Tasznik i Blekot holujący zasobnik z Panią Bolesną.

Ledwo ustał chrobot żwiru pod podszwami butów Filara, chłopak rzucił się z powrotem do tunelu i przez moment Drakkainen miał przed sobą jego pobladłą, przerażoną twarz.

– Do tyłu! – krzyknął i nagle zniknął. Dosłownie jakby wyssało go w próżnię. Drakkainen rzucił się w otwór, ale Filara nie było.

Na zewnątrz leżały tylko pokrwawione ciała trzech asasynów, którzy odeszli do swojego Ogródu, a dalej na zboczu stało kilkudziesięciu jeźdźców na koniach okrytych luskowanymi

pancerzami, które upodabniały ich do ryb głębinowych, oraz rząd kołyszących się i potrzaskujących ostrzami krabów.

Jeden z jeźdźców wracał właśnie do szeregu, wlokąc za sobą na arkanie bezwładne ciało Filara, syna Oszczepnika, które zostawiało na śniegu krwawy ślad.

– Ulfie! Z tyłu... – krzyknął ktoś. – Wąż się obudził!

Zamknięta w zbiorniku Passionaria Callo otworzyła czerwone oczy.

Koniec tomu 3