Robert M.

Wegner

Opowieści z meekhańskiego pogranicza

Północ – Południe

powergraph

Opowieści z meekhańskiego pogranicza.
Północ – Południe

PÓŁNOC. Topór i skała

Honor górala

Wszyscy jesteśmy Meekhańczykami

Szkarłat na płaszczu

Krew naszych ojców

POŁUDNIE. Miecz i żar

Ponieważ kocham cię nad życie

Gdybym miała brata

Pocałunek skropiona

Zabij moje wspomnienia

PÓŁNOC. Topór i skała

Honor górala

Świeżo uformowana Szósta Kompania Szóstego Pułku Straży Górskiej dostaje zadanie wytropienia i zniszczenia Shadoree – zbuntowanego klanu górali, który dopuścił się zabójstwa trzech cesarskich komorników oraz aktów kanibalizmu i tortur na jeńcach. W trakcie śledztwa okazuje się, że plemię zostało najpewniej opanowane przez szalonego maga, który nie kontroluje swej mocy. Dowódca Szóstek, niedawno awansowany Kenneth-lyw-Darawyt, organizuje zasadzkę na kilku członków klanu. Reszta Shadoree umknęła niebezpiecznym szlakiem przez lodowiec, poza ziemie kontrolowane przez Imperium Meekhańskie, zamieszkane przez humanoidalną rasę wrogo nastawionych stworzeń – Ag'heri. Do oddziału Kennetha dołącza cywilny mag Amendellarth, mający wspierać oddział czarami. Mag sugeruje, że niezależnie od wyniku ich misji, Szóstki będą kozłami ofiarnymi. Nieznalezienie klanu będzie porażką, a wybicie go uczyni z żołnierzy morderców kobiet i dzieci. W trakcie przejścia przez lodowiec, pod jedną z dziesiątek pęka lód. Strażników, którzy zsuwają się do szczeliny, ratuje mag, poświęcając własne życie. Po drugiej stronie lodowca oddział napotyka Rzeźnika Boreheda – potężnego szamana Ag'heri. Oszalały klan morduje również jego lud, więc Borehed zawiera z Kennethem pakt, którego celem jest zniszczenie Shadoree. Organizują wspólną

zasadzkę. Podczas ataku okazuje się, że jednym z uciekinierów jest Amandellarth. Zainscenizował swoją śmierć na lodowcu, by ubiec strażników w dotarciu do Shadoree. Mag, wściekły z powodu niepowodzenia swojego planu, wyjawia, że jego gildia w sposób kontrolowany hodowała wsobnie Shadoree, aby zwiększyć prawdopodobieństwo występowania w ich populacji zdolności magicznych. Kanibalizm i okrucieństwo klanu było dla czarowników niczym więcej, jak drobnymi skutkami ubocznymi. Po krótkiej walce z Kennethem, mag zawisa na krawędzi przepaści. Błaga go o litość, przypominając, że uratował część jego oddziału. Porucznik stwierdza, że właśnie dlatego pozwala mu na łatwą śmierć, po czym Amandellarth spada w przepaść.

Wszyscy jesteśmy Meekhańczykami

Wracając z rutynowego patrolu, część Szóstek zatrzymuje szpiega przebranego za muzyka. W drodze do Belenden, stanicy Szóstego Pułku, jeden z żołnierzy prosi o zgodę na znalezienie kamienia, by spełnić miejscową tradycję. Urodził mu się syn. Pragnie zostawić kamień na jednym ze stosów przy zejściu z góry Łysicy, upamiętniając tym samym ewakuację Wessyrczyków sprzed ćwierćwiecza. Prawa ręka Kennetha, dziesiętnik Varhenn Velergorf, brał udział w tej bitwie z koczowniczymi plemionami Se-kohlandczyków. W trakcie marszobiegu zaczyna snuć opowieść. Kilkadziesiąt tysięcy uchodźców, głównie Wessyrczyków zostało zapędzonych pod Łysicę przez koczowników, których od trzech lat nie zdołała pokonać imperialna piechota. Cywile tłoczyli się więc w ciasnej dolinie Weres. Jedyne wejście do doliny prowadziło przez skalną bramę szeroką na około pięćdziesiąt jardów, jedynym zaś wyjściem, jedyną drogą umożliwiającą przedostanie się na drugą stronę gór, była trasa wykuta w skalnej ścianie wysokiej prawie na milę, której pokonanie zajmowało cały dzień. Oddziały Górskiej Straży pod dowództwem kapitana Kawera Monela, zwanego Czarnym Kapitanem, zajęły się usprawnianiem ewakuacji. Po południu pojawiły się cztery kompanie Siedemnastego Pułku Piechoty, dowodzone przez pułkownika Darwena-lav-Glasderna. Częściowo rozgromieni przez koczowników, dostali rozkazy, aby nie bacząc na cywili, ewakuować się jak najszybciej na drugą stronę gór, se-kohlandzkie oddziały miały się bowiem pojawić w ciągu kilku godzin. Po krótkiej, ale ostrej wymianie zdań pułkownik zdecydował, że piechota będzie bronić uciekających cywilów przed koczownikami. Dzięki heroicznej całodziennej obronie, ośmiuset żołnierzy Siedemnastego Pułku powstrzymało ataki kilkudziesięciu tysięcy Se-kohlandczyków i umożliwiło ucieczkę Wessyrczyków. Aby ułatwić liczenie uchodźców, każdy wchodzący na górę miał zostawić na stosie kamień. W ten właśnie sposób narodziła się tradycja trwająca aż do dziś. Aby upamiętnić poświęcenie żołnierzy Siedemnastego Pułku Piechoty, Wessyrczycy z okolicznych wiosek i miast zaczęli znosić kamienie za każde nowonarodzone dziecko i układać je na stosach liczebnych przy zejściu z Łysicy. Po dotarciu do Belenden, Kenneth odstawia pojmanego szpiega Szczurom – jak sami nazywają się agenci wywiadu wewnętrznego Imperium. Szpieg okazuje się członkiem wywiadu zewnętrznego, Ogarem. Prosi o użycie szpiegowskich wpływów Szczurów, by przenieść Szóstki poza prowincję, da mu to bowiem możliwość dokończenia zadania i zdobycia zaufania henwerskiego wywiadu. Henwerczycy, tak jak Szczury, poszukują młodej, niebieskookiej i czarnowłosej dziewczyny.

Szkarłat na płaszczu

Kenneth otrzymuje rozkaz eskortowania pary ważnych dyplomatów. Mają oni prowadzić rozmowy w kraju Wynde'kann, gdzie sytuacja handlowa z Meekhanem jest dość skomplikowana. Wynde'kann jest górzystą krainą, zamieszkaną przez wiele klanów górali, rządzonych przez tahga Aeryssa Klawyssa. Tahg ma problemy z siostrzeńcem, Nawerem Ta'Klawem, który za namową swojej ambitnej matki podważa autorytet wuja i pragnie odebrać mu władzę. Jak dowiadują się Kenneth i Velergorf, Nawer Ta'Klawen, wspierany przez agresywny, nieuznający meekhańskiej doktryny religijnej odłam kultu Setrena Byka, regularnie łupi cesarskie osady przy granicy, grożąc, że wydrze te ziemie Imperium. Wracając do oddziału, strażnicy natykają się na wyrostków maltretujących upośledzonego chłopca. Velergorf ratuje chłopaka i oddaje mu swój biały płaszcz Strażnika. Po dotarciu do zamku tahga, okazuje się, że nie tylko posłowie, ale i oficerowie zostali zaproszeni na ucztę. Aeryss Klawyss serdecznie wita gości, choć pozostali Wyndekańczycy są wrogo nastawieni. W trakcie uczty dochodzi do kilku przepychanek słownych między tahgiem a Nawerem i jego prawą ręką, kapłanem Setrena. Napięcie powstałe na sali stara się załagodzić meekhańska hrabina Isawa-kan-Lawerr, która okazuje się głównym dyplomatą, Głosem Imperium. Isawa, dzięki talentom dyplomatycznym i własnemu urokowi, zmienia układ sił na sali. Plan uknuty przez siostrę tagha i jej syna może się nie powieść. Nagle na salę zostaje wprowadzony jeniec ubrany w płaszcz Górskiej Straży. Nawer mówi, że to szpieg złapany pod murami zamku. Okazuje się nim upośledzony chłopiec, który uciekł z domu i śledził Szóstą Kompanię aż pod mury zamku tahga. Jednocześnie, ku zaskoczeniu wszystkich, do sali biesiadnej zostają wprowadzeni pozostali żołnierze Szóstej Kompanii. Nawer Ta'Klaw stara się przekonać chłopaka, aby opluł płaszcz i nasikał na niego, gdyż w ten sposób dowiedzie, że nie jest szpiegiem. Chce w ten sposób sprowokować żołnierzy, gdyż wie, że za pozwolenie na bezkarne zbrukanie płaszcza Górskiej Straży cała kompania zostanie dotkliwie ukarana, a próba obrony chłopca przez strażników skończy się zerwaniem pertraktacji i śmiercią członków delegacji. Chłopiec uważa się jednak za żołnierza i nie wykonuje poleceń Nawera. Ten wścieka się, katuje dziecko i w końcu zabija, wywołując zniesmaczenie wśród pobratymców. Za wyjęcie broni w obecności tahga Aeryss skazuje Nawera na roczne wygnanie pod karą śmierci. Kenneth, upewniwszy się, że dyplomaci są bezpieczni u tahga, postanawia dokonać zemsty na Ta'Klawenie. Szóstki szykują na przełęczy pułapkę na oddział Nawera. Korzystają z trombit i o świcie zrzucają na bandytów lawinę, po czym dobijają resztę. W nagrodę otrzymują od pułkownika Akaresa Gwanra zgodę na własny symbol: dwie szóstki wyszyte czerwoną nicią na płaszczach.

Krew naszych ojców

W rybackiej wiosce Byrt, znajdującej się nad jeziorem w pobliżu lodowca, dochodzi do serii zabójstw. Zostają tam wysłane Czerwone Szóstki, by zbadać okoliczności śmierci mieszkańców. Kenneth rozmawia ze starszym wioski, który zaprzecza, by doszło do mordów. Twierdzi, że kupiec, który poinformował władzę o incydentach, padł ofiarą żartu dwóch chłopców. Nietypowa gościnność starszego wioski, brak dzieci i niepokój psów wzbudzają w poruczniku nieufność i ostrożność. Byrt jest również obserwowane przez drużynę Szczurów – kilku zabójców i dwóch magów. Interesują się oni wioską w związku z zawirowaniami w aspektach magicznych oraz pojawieniem się u okolicznych handlarzy artefaktów przepełnionych zakazaną w Imperium magią. Szczury zastawiły pułapkę na zabójcę, ukrywając się i przed mieszkańcami, i przed Szóstkami. Dodatkowo na tę stronę granicy duchy plemienne przyprowadzają

Boreheda. Szaman szybko orientuje się, że w wiosce od dłuższego czasu giną ludzie. W nocy dochodzi do kolejnego zabójstwa. Czerwone Szóstki o świcie badają jego okoliczności i odkrywają, że zabójca morduje gołymi rękoma i porusza się na dwóch i czterech nogach, sadząc kilkumetrowe susy, co wydaje się wykluczać zwykłego człowieka. W pobliskiej chacie strażnicy znajdują dziwaczną biżuterię i magiczne przedmioty. Po kolejnym przesłuchaniu mieszkańców okazuje się, że miejscowi znaleźli inne źródło utrzymania niż łowienie ryb. Lodowiec po drugiej stronie jeziora w czasie Wojen Bogów był polem bitwy między Setrenem Bykiem a Niechcianymi i uwięził tysiące ludzi, Ag'heri oraz innych istot. Od jakiegoś czasu „oddaje" ich ciała, które następnie są wyrzucane na brzeg. Mieszkańcy wioski znajdują trupy, ściągają z nich artefakty i sprzedają je na czarnym rynku. Szóstki, pomimo początkowych kłamstw i oszustw miejscowych górali, postanawiają wykonać rozkaz i ochronić ich. Po zmroku potwór pojawia się kolejny raz. Jest to mały chłopiec, który niesie na barana młodszą siostrę. Okazuje się, że mieszkańcy testowali magiczne przedmioty na sierotach, a rękawice, które dostał chłopiec, były potężnym artefaktem zmieniającym go w machinę do walki. Szóstej Kompanii udaje się nawiązać kontakt z dziećmi, lecz w trakcie rozmowy wszyscy zostają zaatakowani przez Szczury. Kilku rani i zabija chłopiec, część obezwładniają Szóstki. Jeden z magów uwalnia demona, przez co musi interweniować Borehed. Nie chce, żeby dzieci oraz rękawice wpadły w łapy agentów. Szaman pokonuje demona, Szczury zostają pojmane przez strażników, a dzieci odchodzą. Z powodu starcia ze Szczurami, pułkownik Gewanr jest zmuszony wysłać Szóstą Kompanię jako wsparcie na wschodnią granicę, by nie narażać jej na zemstę potężnego Wywiadu Wewnętrznego.

POŁUDNIE. Miecz i żar

Ponieważ kocham cię nad życie

Młody wojownik Yatech d'Kllean z plemienia Issaram zostaje zatrudniony jako osobisty strażnik meekhańskiego kupca Aerina-ker-Noel. Issarowie uchodzą za tyleż uzdolnionych, co niebezpiecznych wojowników. Wyznają surową religię, której jednym z filarów jest zasada, że nikt spoza plemienia nie może zobaczyć ich twarzy. Jeśli by doszło do takiej sytuacji, człowiek, który ujrzał oblicze issarskiego wojownika, lub on sam, musi umrzeć przed najbliższym wschodem słońca. Jeśli to się nie stanie, według wierzeń Issaram zostanie utracony fragment wspólnej duszy plemienia. Dlatego Issaram zawsze noszą na twarzy zasłonę zwaną ekhaarem. Na początku służby Yatech ratuje rodzinę kupca, kiedy w trakcie napadu w spektakularny sposób zabija kilku bandytów i dowodzącego nimi maga. Dzięki temu przekonuje do siebie żonę kupca Ellandę, która nie zgadzała się na zatrudnienie Issara. Gdy była dzieckiem, zamaskowani wojownicy zabili na jej oczach całą rodzinę. Yatech pracuje dla Aerina przez trzy lata, a jego obecność wielokrotnie poprawiała status pracodawcy i ułatwiała interesy. Yatech nawiązuje romans z córką Aerina, zakochują się i pewnej nocy Isanell ściąga opaskę, którą dla bezpieczeństwa zasłaniała oczy podczas schadzek. Dziewczyna uznała, że to jedyny sposób, by zmusić Yatecha do zabrania jej ze sobą w góry i pobrania się. Matka Yatecha też była Meekhanką, którą do rodzinnej osady przyprowadził jego ojciec. Jednak prawo Harudiego, według którego żyją plemiona Issaram, zezwala na ślub z kimś spoza plemienia jedynie wtedy, gdy przejdzie on przez rytuał kończący się oślepieniem. Yatech, stojąc przed druzgocącym wyborem, podejmuje decyzję, by nie zdradzić praw swego ludu, ale jednocześnie nie chce

skazać ukochanej na oślepienie. Musi ją zabić, gdyż na jedyną formę samobójstwa, na jaką pozwala jego religia, nie ma już czasu. Po zabójstwie zrozpaczony Yatech, niezauważony, ucieka z domu Aerina.

Gdybym miała brata

Jakiś czas później do afraagry przybywa Aerin-ker-Noel, który chce się zemścić na Yatechu za śmierć Isanell, jednak wszyscy mu mówią, że nikt taki nigdy tam nie mieszkał. W trakcie trudnej, pełnej wrogości i uszczypliwości rozmowy z siostrą Yatecha – Deaną, kupiec poznaje dalsze losy zabójcy swojej córki. Po powrocie i zdaniu relacji starszyźnie z wydarzeń, jakie miały miejsce w domu Aerina, Yatech zostaje bezwarunkowo przyjęty z powrotem – nie złamał prawa Harudiego. Jednak podczas jego nieobecności w afraagrze doszło do znaczących zmian, do plemienia dołączyła Lengana h'Lenns – kobieta nienawidząca Meekhańczyków, którzy w czasie przygranicznej wojny wymordowali prawie całą jej rodzinę. Napędzana obsesyjną nienawiścią, sprawiła, że żaden mężczyzna nie oświadczył się siostrze Yatecha, Deanie, mimo iż wcześniej dziewczyna liczyła na dobre zamążpójście. Yatech doprowadza do konfrontacji z Lenganą, jednak niczego nie zyskuje, kobietę przepełnia żądzą zemsty na każdym, kto ma w sobie meekhańską krew. Po tym spotkaniu Yatech z Deaną udają się na plac ćwiczeń, aby potrenować. Pojawiają się trzej synowie Lengany. Dochodzi do kłótni i utarczek słownych, które kończą się walką na śmierć i życie między przybyłymi a Yatechem. Chłopak zabija dwóch synów Lengany i tylko interwencja Deany powstrzymuje go od zabicia trzeciego. Rozgoryczony chłodnym przyjęciem w plemieniu i przepełniony poczuciem winy za zabicie Isanell, Yatech wyrzuca siostrze, że z powodu mieszanego pochodzenia nigdy nie będzie ani Issaram, ani Meekhańczykiem. Pod koniec rozmowy z Deaną, Aerin-ker-Noel dowiaduje się, że Yatech po zabiciu synów Lengany, starł swoje imię z rodowej księgi i połamał miecze, co symbolizowało oddanie duszy plemieniu i wyrzeczenie się bycia Issaram. Następnie odszedł na pustynię z jednym bukłakiem wody – jest to jedyna akceptowalna przez prawo Harudiego forma samobójstwa.

Pocałunek skorpiona

Yatech wędruje przez pustynię ku legendarnemu Skorpioniemu Młynowi – miejscu, gdzie według legend pustynne skorpiony przychodzą, by umrzeć. Po kilku dniach wędrówki młody Issar z odwodnienia jest już na skraju sił. Potyka się i spada z wydmy. Zauważa obok siebie jaszczurkę, trzymającą w pysku walczącego skorpiona. Wiedziony dziwnym impulsem, wyciąga jeszcze żywego skorpiona z pyska jaszczurki i wkłada sobie do ust. Skorpion żądli Yatecha w twarz, a ten traci przytomność. Od tej chwili Yatech w serii wspomnień i retrospekcji przeżywa ponownie najważniejsze wydarzenia ze swojego życia: od dzieciństwa aż po lata służby u meekhańskiego kupca. W majakach jednak jest coś dziwnego – pojawia się w nich czarnowłosa dziewczyna, której na pewno nie było w czasie wspominanych wydarzeń. Gdy młody wojownik się przebudził, okazało się, że odnaleźli go czterej ludzie piasku K'k'na – zaprzysiężeni wrogowie Issaram. Obcy na zmianę ciągną tracącego co chwila przytomność Issara przez pustynię. Cały czas nawiedza go czarnowłosa, przedstawiająca się jako Mała Kana. Podczas dalszej podróży do obozu ludzi piasków, Kana bada umysł i motywację Yatecha. Szczególnie interesuje ją jego wola przetrwania. Kiedy docierają do celu, okazuje się, że stary czarownik, do którego wracali napastnicy, zostały zabity przez Issaram. Ludzie piasku rzucają się na Yatecha, żeby go

zakatować na śmierć. I wtedy Mała Kana ofiarowuje mu yphiry wykonane z materiału, który wygląda jak czarne szkło wulkaniczne. Każe mu walczyć. Chłopak znajduje w sobie siłę, by pokonać ludzi piasku. Ich ciała zmieniają się w kopczyki pustynnego pyłu. Kana mówi Yatechowi, że był to tylko sprawdzian, czy nadaje się na jej obrońcę, czy ma w sobie wystarczającą determinację, by dla niej żyć i zabijać. Dziewczyna proponuje mu pracę na rok. Jeśli Yatech jej nie przyjmie, umrze na pustyni. Wycieńczony i zrezygnowany, Yatech zgadza się, a Kana całuje go w usta, uleczając go tym pocałunkiem.

Zabij moje wspomnienia

Yatech i Kana, po kilku dniach milczącej wędrówki, docierają do Skorpioniego Młyna, który według słów dziewczyny był miejscem śmierci jednej z ras Niechcianych, zwanej venleggowi. W czasie dalszej wędrówki Kana opowiada Yatechowi historię terenów, które przemierzają, sugerując, że znacznie lepiej zna sekrety z czasów Wojen Bogów niż jakikolwiek współczesny uczony. Następnie docierają do fragmentu starego muru. Dziewczyna każe go Yatechowi odkopać, szykując się, jak sama mówi, do spłacenia starego długu. W tym samym czasie na południu Imperium w małym zameczku na moczarach spotykają się Ekkenhard – Wolny Szczur, czyli szpieg wysokiej klasy, Gentrell –Trzeci Szczur Imperium oraz Velgeris – Drugi Ogar Imperium. W czasach pokoju Ogary i Szczury – wywiad zewnętrzny i wewnętrzny – toczą ze sobą wojnę o wpływy. Teraz Drugi Ogar przybył do tajnego więzienia Szczurzej Nory, aby porozmawiać o wydarzeniach sprzed pięciu lat w wiosce Glewwen-On. Ogary dowiedziały się, że zginęły tam dwie kompanie piechoty oraz drużyna bojowych magów Imperium, a takie wydarzenie nie miało miejsca w historii armii od czasu wojen z koczownikami. Na dodatek w miejscu wsi powstało Uroczysko, a Szczurza Nora zrobiła wszystko, by ukryć te wydarzenia przed światem. Ponieważ walka między wywiadami trwa, Drugi Ogar usiłuje szantażem i przekupstwem zmusić Szczury do wyjawienia sekretów. Wreszcie, w zamian za zdekonspirowanie podwójnego agenta Ogarów, Szczury zdradzają mu część swojej wiedzy. W wiosce doszło do starcia imperialnej piechoty z hordą bestii przybyłych z Mroku. Od ostatecznej klęski żołnierzy ocaliło tylko pojawienie się na polu walki kilkorga dzieci, które w nieznany sposób nabyły nieludzkich umiejętności bitewnych. Następnie Trzeci Szczur i Ekkenhard zabierają Ogara do wieży, gdzie przetrzymywane są dzieci, które walczyły w wiosce. Teraz mają już po kilkanaście lat. Velgeris jest sceptyczny wobec pokazywanych mu dowodów, jednak w tym momencie w zamku, przełamując wszelkie magiczne bariery ochronne, pojawia się tajemniczy, odziany w biel zabójca, który zabija Ogara, kilku strażników i ciężko rani obu szpiegów. Równolegle do tych wydarzeń, z serii wspomnień Nealli, jednej z dzieci z wioski, dowiadujemy się, że katalizatorem wydarzeń w wiosce była Mała Kana, która pięć lat wcześniej szukała tam schronienia. I to ona właśnie, w czasie walki między potworami a wojskiem, odmieniła kilku przyjaciół Nealli, przekształcając ich w żywą broń. Sama Nealla otrzymała od Małej Kany umiejętność tworzenia rysunków, otwierających przejścia do różnych miejsc. W chwili gdy biały zabójca atakuje więzienie Szczurów, Mała Kana i Yatech przybywają tam, by spłacając dług zaciągnięty przez czarnowłosą przed laty, ocalić Neallę. Dochodzi do spektakularnego pojedynku pomiędzy młodym Issaram a tajemniczym napastnikiem. Yatech wygrywa tylko dzięki pomocy jednego z ocalonych z wioski dzieci. Zabójca zostaje ranny i rozbrojony, lecz jego tożsamość wpędza Małą Kanę w konfuzję. Po wszystkim czarnowłosa ostrzega Gentrella, by Szczury jej nie ścigały, a jego reakcja sugeruje, że Wywiad Wewnętrzny

wie o jej istnieniu i traktuje ją jako bardzo niebezpieczną istotę. Następnie na prośbę Nealli Mała Kana usuwa jej wspomnienia o ich wspólnej przeszłości, po czym korzystając ostatni raz z talentów dziewczynki, przenosi się z Yatechem oraz schwytanym przez nich skrytobójcą do nadmorskiego miasta.

Robert M.

Wegner

Opowieści z meekhańskiego pogranicza

Wschód – Zachód

powergraph

Opowieści z meekhańskiego pogranicza.
Wschód – Zachód

WSCHÓD. Strzała i wiatr

I będziesz murem

Najlepsze, jakie można kupić

Koło o ośmiu szprychach

Oto nasza zasługa

ZACHÓD. Sztylet i morze

Światło na klindze miecza

Sakiewka pełna węży

Objęcia miasta

Rzeka wspomnień

WSCHÓD. Strzała i wiatr

I będziesz murem

Lithrew, miejscowość położona na granicy Imperium z terenami Se-kohlandczyków, wrze od niepokojących wieści o Jeźdźcach Burzy, zwanych też Błyskawicami. Elitarna se-kohlandzka jazda niebezpiecznie zbliżyła się do granicy Imperium. Zbrojni stacjonujący w Lithrew spotykają się na zebraniu w miejscowym zajeździe. Zgromadzenie przerywa tajemniczy przybysz, przedstawiający się jako Aredon-hea-Cyren, kapłan Laal Szarowłosej w randze Łowczego. Uspokaja zebranych, ogłaszając, że Jeźdźcy Burzy pomagają świątyni Laal w schwytaniu grasujących przy granicy Pomiotników – czarowników korzystających z mrocznej, nieaspektowanej magii. Powołując się na autorytet świątyni, Aredon rozkazuje wolnym czaardanom – kompaniom zbrojnych jeźdźców – by przyłączyli się do polowania na wyklętych magów. Jednym z oddziałów powołanych do służby jest czaardan pod wodzą legendarnego meekhańskiego generała w stanie spoczynku – Genno Laskolnyka. Informacje zebrane przez Łowczego mówią, że Pomiotnicy przebywają na terenie Uroczyska, czyli miejsca, z którego emanuje nieznana, śmiertelnie niebezpieczna magia. Plan bitwy zakłada, że czaardany udają się za Uroczysko, a Błyskawice uderzą na nie i wypędzą stamtąd Pomiotników wprost pod szable wolnych jeźdźców. W czasie oczekiwania na atak kapłan interesuje się Kailean, jedną z dziewczyn z czaardanu Laskolnyka. Dzielą się opowieściami o swoim życiu. Kailean wyznaje, że

po tym jak jej bliscy zostali zabici przez banitów, przygarnęła ją rodzina z ludu Verdanno. Nauczyli ją wszystkiego. O świcie najemnicy dowiadują się, że Lithrew zostało zaatakowane przez Błyskawice, a Aredon znikł. Czaardany rzucają się w niemal samobójczą misję ocalenia miasteczka, cwałując przez Uroczysko pełne potworów. W Lithrew Kailean i jej towarzyszka, Daghena, odkrywają, że Pomiotnicy wyprowadzili w pole zarówno czaardany, jak i Błyskawice. Pierwszych przekonali do opuszczenia miasta, a drugich – do ataku na nie. Kailean odnajduje Aredona, który sam okazuje się Pomiotnikiem, wypaczonym przez mroczną magię. Łowczy Laal wyznaje, że interesował się nią ze względu na jej talent wiązania dusz. Ścierają się w pojedynku. Kailean korzystając ze swojej magicznej umiejętności, przyzywa ducha swojego psa, Berdetha.

Najlepsze, jakie można kupić

Wschodnia granica Imperium robi się niespokojna. Manewry wojsk, jak i ich skala, zwiastują wojnę. Aberlen-gon-Sawe, generał Siódmego Pułku „Zielone Gardła", zaprasza ludzi Genno Laskolnyka na wspólne ćwiczenia, w czasie których czaardan stosując niekonwencjonalne metody, trzykrotnie wyprowadza w pole oddział zawodowej kawalerii Imperium. Kroplą, która przepełnia czarę goryczy, jest wyścig przegrany przez żołnierzy, po którym dotknięty niepowodzeniami gon-Sawe, wyrzuca czaardan ze swojej stanicy. Kailean jest oburzona zachowaniem wojskowych. W drodze do Lithrew, Laskolnyk zarządza postój i wyjaśnia, że sytuacja w stanicy to jedynie przedstawienie, mające zmylić se-kohlandzkich szpiegów. Na granicy jest niespokojnie, bowiem Yawenyr, przywódca koczowniczego imperium, zwany Ojcem Wojny, jest umierający, a jego zastępcy, Synowie Wojny, już zaczęli walkę o władzę. Laskolnyk podejrzewa, że w okolicy ukrywa się kilka oddziałów Jeźdźców Burzy i trzech Źrebiarzy – potężnych se-kohlandzkich szamanów, którzy mają za zadanie zaatakować jednego z nich. Laskolnyk przedstawia swoim ludziom plan, w którym to on ma być przynętą. Ma sprowokować Błyskawice do wyjścia z kryjówki, gdyż pokusa schwytania lub zabicia Genno Laskolnyka, człowieka, który pokonał samego Ojca Wojny, będzie nieodparta. Plan zadziałał i rozpoczyna się morderczy pościg, w którym z jednej strony bierze udział oddział Błyskawic, wspomagany przez czary szamanów, a z drugiej – czaardan dosiadający koni dobranych przez samego Laskolnyka. Po serii starć i rozpaczliwych ucieczek meekhański oddział wciąga ścigających w zasadzkę urządzoną przez Siódmy Pułk Kawalerii. Błyskawice zostają zdziesiątkowane, a Źrebiarze zabici.

Koło o ośmiu szprychach

Kailean odwiedza swoją drugą rodzinę. Należą oni do ludu Verdanno, zwanego również Wozakami, nietypowego koczowniczego narodu, który z przyczyn religijnych nie dosiada koni. Ich taktyka wojenna przez stulecia opierała się na taborach wspieranych przez piechotę i rydwany, lecz z chwilą gdy wszystkie plemiona Wielkich Stepów zostały zjednoczone przez se-kohlandzkiego Ojca Wojny, Verdanno zostali podbici i siłą wcieleni do rodzącego się koczowniczego państwa. Tuż po klęsce Yawenyra w wojnie z Meekhanem podnieśli bunt, lecz ponownie zostali pokonani. Ich niedobitki wyruszyły w stronę Imperium Meekhańskiego, które za namową Genno Laskolnyka przyjęło ich, lecz nakazało osiedlić się na stałe w wybranych miejscach. Wozacy słyną z umiejętności rzemieślniczych, a And'ewers, przybrany wuj Kailean, jest uznanym w całej okolicy kowalem i rymarzem. Kailean jest wśród Wozaków szczęśliwa, jednak czuje napięcie między swoimi bliskimi. Okazuje się, że powodem jest przybycie

najstarszego syna, Der'eko. Pierworodny wrócił z Mandellen, dużej wozackiej osady, gdzie ma własną kuźnię. Nie dogaduje się z ojcem oraz jednym z braci, Eso'barem. Der'eko przejawia wolnościowe sentymenty oraz ma pretensje wobec Imperium, które „zniewoliło" jego lud. Wielu młodych Wozaków podziela jego zdanie. Eso'bar, który ubiera się i zachowuje jak obywatel Meekhanu, uważa to za idealistyczne i niebezpieczne podejście. And'ewersa odwiedza generał Genno Laskolnyk. Der'eko i Kailean postanawiają podsłuchać mężczyzn. Laskolnyk mówi, że Szczury oraz Imperialna Armia mają solidne podstawy sądzić, że Verdanno szykują się do wojny z Se-kohlandczykami i ostrzega And'ewersa, że Imperium na to nie pozwoli. Nie zamierza udzielić pomocy, a w razie potrzeby skonfiskuje Wozakom ich ukochane konie. And'ewers z trudem udaje, że niczego nie wie. Wątpliwości rozwiewa Der'eko, który przerywa rozmowę. Pierworodny And'ewersa okazuje się jednym z dowódców oddziałów w Obozie Mandellen, gdzie wozacka młodzież mobilizuje siły. Po tym jak na pograniczu pojawiły się plotki o umierającym Ojcu Wojny, młodzi Wozacy pragną odzyskać ziemie swoich przodków. Kłótnię przerywa przybycie pięciu zbrojnych w ekwipunku imperialnej kawalerii. Żądają wydania Laskolnyka. Generał stawia opór. Zbrojni strzelają do Der'eka, raniąc go w udo. Wywiązuje się walka, w której wyniku ginie czterech zbrojnych oraz żona And'ewersa, a przybrana ciotka Kailean. Ostatni ze zbrojnych próbuje uciec. Zostaje schwytany przez Der'eko, który łamiąc święty zwyczaj Verdanno, wsiada na konia w pogoni za uciekinierem. And'ewers oraz Laskolnyk torturują więźnia, aby wydobyć z niego zeznania, po czym go zabijają. Kailean, pogrążona w żałobie po śmierci ukochanej ciotki, prosi generała o informacje, kto jest odpowiedzialny za atak. Laskolnyk nie może jednak dziewczynie niczego zdradzić. W zamian przysięga jej – jako Meekhance i wychowance Verdanno – że wspomoże Wozaków w próbie odzyskania ich ojczyzny, Wyżyny Lytherańskiej, znajdując im bezpieczniejszą drogę.

Oto nasza zasługa

Verdanno wyruszają na wojnę prowadzeni przez członków oficjalnie rozwiązanego czaardanu Laskolnyka. W najdłuższą zimową noc na stepach Laskolnyk odprawił obrzęd zwany Otwarciem. To spowiedź przed towarzyszami, w której płomień jest gwarantem prawdomówności. Dzięki temu Kailean odkryła, że nie jest w oddziale jedyną osobą władającą nieaspektowaną mocą. Sam czaardan okazał się zbieraniną ludzi o niezwykłych umiejętnościach: Daghena to plemienna czarownica, Lea ma talent do „słuchania" ziemi i wieszczenia, Janne potrafi przejąć kontrolę nad ptakami, a Kocimiętka jest Dwukształtnym, który zamienia się ciałem z lwem. Na końcu sam Laskolnyk wyjawia swój sekret. Jest Mówcą Koni, umiejącym porozumiewać się z tymi zwierzętami. Przyznaje, że nieaspektowane moce kandydatów były jednym z kryteriów przyjęcia do jego czaardanu, gdyż Wywiad Wewnętrzny – Szczurza Nora napotkała na wielkie problemy z używaniem akceptowanej w Imperium magii w swoich działaniach, poprosiła go więc o zebranie grupy specjalnie uzdolnionych zabijaków, która poradzi sobie tam, gdzie zawodzą meekhańscy czarodzieje. Niestety to, że Genno Laskolnyk jest głęboko zaangażowany w działania imperialnego Wywiadu Wewnętrznego, przyczyniło się do śmierci ukochanej ciotki Kailean, gdyż po śmierci Drugiego Ogara rywalizacja między wywiadami przekształciła się w wojnę. Porywacze, którzy napadli na rodzinę Wozaków w celu uprowadzenia Laskolnyka, zostali wysłani właśnie przez Ogary. Aby ochronić życie i zdrowie swoich ludzi, Genno Laskolnyk decyduje się na oficjalne rozwiązanie czaardanu. Napotyka jednak opór ze strony jego członków, którzy odmawiają podporządkowania się tej decyzji i związują na powrót czaardan,

używając słów improwizowanej przysięgi. Genno Laskolnyk angażuje się w wyprawę wojenną Wozaków, znajdując im bezpośrednią drogę do ojczyzny – przez Olekady, góry oddzielające Wyżynę Lytherańską od Imperium. Na wiosnę kilku członków czaardanu zostaje tam wysłanych, by sprawdzić szlak dla wozów. Kailean wraz z towarzyszami mają dotrzeć w okolice twierdzy Kehloren. Podczas wyprawy natrafiają niespodziewanie na wieżę strażniczą, której załoga znikła, a jedyny ocalały wartownik został okaleczony. Sugeruje to, że w górach dzieją się dziwne i złowrogie rzeczy. Próbując uspokoić miotającego się w szaleństwie rannego mężczyznę, towarzysze zostają otoczeni przez oddział Górskiej Straży, którym dowodzi rudowłosy porucznik. Górska Straż towarzyszy czaardanowi w drodze do zamku, gdyż w okolicach giną patrole. Tam z czaardanem nawiązuje kontakt Szczur Ekkenhard, powołując się na znajomość z Laskolnykiem. Wysyła na misję Daghenę i Kailean, które udając wozacką księżniczkę i jej damę do towarzystwa, mają zbadać sprawę na dworze hrabiego Cywrasa-der-Malega.

ZACHÓD. Sztylet i morze

Światło na klindze miecza

W portowym mieście Ponkee-Laa doszło do kradzieży relikwii – olbrzymiego miecza, którym niegdyś władać miał bóg Reagwyr, Pan Bitew. Artefakt ma cudowny dar uzdrawiania wiernych. Świątynia Reagwyra nie cofnie się przed niczym, by odzyskać zgubę. Zdesperowani kapłani postanawiają zaangażować w poszukiwania, członków lokalnej gildii złodziei, zarządzanej przez przestępczą Ligę Czapki. Jednym z nich jest młody złodziej, Altsin Awendeh. Udaje się on do Świątyni, by zbadać w jaki sposób włamywaczom udało się niepostrzeżenie wynieść ogromnych rozmiarów oręż. Na miejscu spotyka drugiego włamywacza, seehijską dziewczynę z odległej wyspy Amonerii. Seehijka twierdzi, że posiada miecz i odda go. Warunkiem jest pomoc w przedostaniu się do świątynnych lochów. Oboje podsłuchują rozmowę trójki kapłanów przyznających, że skradziona relikwia to kopia, a prawdziwy miecz jest wciąż na swoim miejscu. Złodziej niechętnie przystaje na propozycję dziewczyny. Wie, że sprawa coraz bardziej się komplikuje i zwłoka działa na niekorzyść gildii. Najgłębsze podziemia świątyni skrywają imponujących rozmiarów miecz boga. Altsin, kierowany ciekawością, dotyka klingi. Rani się w dłoń. Okazuje się, że oręż jest narzędziem kaźni, a obecnie ofiarą jest matka towarzyszki Altsina. Miecz pożera dusze katowanych, dzięki czemu relikwia dokonuje cudów. Kobieta prosi o szybką śmierć. Widząc, że Aonel, młodsza z Seehijek, nie jest w stanie zabić matki, Altsin oferuje wziąć to brzemię na swoje barki i otruć starszą z kobiet. Ofiara kapłanów odwdzięcza się radą – by zagoić ranę, Altsin musi dotknąć rękojeści miecza. Po wszystkim Altsin i Aonel zastawiają na kapłanów pułapkę, mszcząc się za śmierć matki dziewczyny.

Sakiewka pełna węży

Sanwes, przyjaciel Altsina, prosi go o przysługę. Ma nią być dostarczenie pewnych kompromitujących dokumentów do dzielnicy zamieszkanej przez arystokratów. Gdy docierają na miejsce, będące posiadłością hrabiego Terleacha, włamywacze wpadają w pułapkę. Sanwes ginie z rąk blondwłosego szermierza, a Altsin, raniony rykoszetem zatrutego bełtu, wpada do rzeki. Znaleziony przez ludzi swojego przełożonego, Cetrona, dochodzi do siebie w lokum szefa. Cetron kategorycznie zabrania Altsinowi powrotu do dzielnicy bogaczy, tłumacząc, że obaj

wplątali się w gry możnych, a Sanwes został wrobiony w zamach na hrabiego. Chłopak postanawia jednak pomścić druha. Odwiedza baronową Darwenię Lewender, kochankę Sanwesa. Oboje planują zemstę na zabójcy, baronie Ewennecie-sek-Gresie. Młody szlachcic jest ulubieńcem miejskiej arystokracji, a obecnie zabiega o sympatię potężnego hrabiego Terleacha. Darwenia proponuje więc, by zdyskredytować sek-Gresa na przyjęciu u hrabiego, na którym mają się pojawić najbardziej wpływowi arystokraci Ponkee-Laa. Hrabia Terleach ma otrzymać sakiewkę, będącą dowodem, że to Ewennet-sek-Gres chcąc zaskarbić sobie jego przychylność, ukartował zamach. Altsin udaje się na przyjęcie w przebraniu kapitana statku. Złodziej zwraca na siebie uwagę sek-Gresa. Podczas rozmowy baron zręcznie manipuluje chłopakiem, a następnie oskarża go o świętokradcze słowa o bogu Reagwyrze. Hrabia Terleach, będący gorliwym wyznawcą Pana Bitew, zarządza pojedynek na śmierć i życie. Pojedynek jest ustawiony. Złodziej dostaje stępiony oręż, a sek-Gres jest wyśmienitym szermierzem. Gdy baron ma zadać ostateczny cios, Altsin doznaje wizji. Jest wojownikiem opętanym morderczym szałem, brodzi we krwi i bezlitośnie zabija wrogów w wojennej pożodze. Gdy wizja się kończy, Altsin stoi nad śmiertelnie ranionym baronem. Słyszy zrozpaczony krzyk baronowej Lewender, która, jak się okazało od początku była wspólniczką i kochanką Ewenneta-sek-Gres. Hrabia Terleach pod wpływem szacunku, jaki zaskarbił sobie u niego Altsin, wygrywając ze znakomitym szermierzem, daruje złodziejowi życie. Stawia jednak warunek, że złodziej musi opuścić miasto na zawsze.

Objęcia miasta

Altsin pozostaje na wygnaniu pięć lat. Od czasu pojedynku z baronem doświadcza wizji niemal każdej nocy. Krzyczy przez sen, widząc brutalne sceny pełne krwi, przemocy i wojny. Ludzie biorą go za opętanego, a on sam podejrzewa, że ma w głowie demona. Postanawia wrócić do domu, trzymając się desperackiej nadziei na częściowy powrót do dawnego życia. Ponkee-Laa zmieniło się jednak, hrabia Terleach, wspierany przez Świątynię Reagwyra realizuje swoją własną wizję przyszłości miasta. Na ulicach rządzą strach i terror. Prawi zaprowadzili porządek, patrole młodzieńców o nadludzkich umiejętnościach wyrzucają za bramy miasta każdego, kto nie pasuje do wizji hrabiego. Wpływy potężnej niegdyś Ligii Czapki słabną, a jej przywódca (anwalar), Gryghas nie potrafi zapanować nad sytuacją. Altsin zauważa, że Cetron, na czele innych niezadowolonych złodziejskich grup planuje obalić Gryghasa i przejąć władzę w Lidze. Postanawia pomóc dawnemu przełożonemu. Obecny anwalar Ligi ukrył się w jednym z ufortyfikowanych budynków dawnej Warzelni, gdzie spiskuje z hrabią Terleachem. Towarzyszy mu, oprócz własnych zbirów jeden z Prawych, elitarnych zabijaków nowego władcy Ponkee-Laa. Altsin, mimo że wciąż dręczą go krwawe wizje, umożliwia ludziom Cetrona zlokalizowanie właściwego budynku i atak na niego. Ludzie Cetrona atakują Warzelnię, a Altsin obezwładnia Gryghasa i zabija Prawego. Cetron zostaje nowym anwalarem Ligii Czapki.

Rzeka wspomnień

Altsin budzi się w wynajętym lokum. Od czasu wydarzeń w Warzelni koszmary ustąpiły, jednak nasiliły się inne niepokojące objawy: chwilowe utraty pamięci i świadomości. Złodziej udaje się do Jawenyra, starego, ślepego jasnowidza. Altsin jest zdesperowany, więc wyznaje mu wszystko, co wydarzyło się od pamiętnego pojedynku z baronem. By odkryć co dolega chłopakowi, Jawenyr wrzuca Altsina do Elharan, olbrzymiej rzeki przepływającej przez Ponkee-

Laa. Złodzieja czeka test – jeżeli rzeka uzna go za coś plugawego, zginie. Altsin walczy z silnym nurtem, zanurzając się we wspomnieniach istoty, z którą dzieli ciało. Okazuje się, że był to awenderi jednego z Nieśmiertelnych walczących podczas Wojen Bogów. Awenderi byli Wybrańcami, Bożymi Naczyniami, w których bogowie przechowywali kawałki własnych dusz w czasie, gdy przebywali między swoimi wyznawcami. Cała dusza boga była zbyt potężna na jedno ludzkie ciało, dzielono ją wiec na kilka, czasem nawet kilkanaście Naczyń. Wspomnienia tego awenderi, który dzieli ciało z Altsinem, ukazują ogrom rzezi, bestialstwa i barbarzyństwa, jakie dotknęły świat w czasach wojen z Niechcianymi. Po serii mniej lub bardziej szalonych wizji, złodziej dociera do Jawenyra. Starzec jest zagadkowy. Boi się. Informuje Altsina, że hrabia Terleach wyczuł obecność złodzieja w mieście i zbiera swoje siły, by zniszczyć Ligę Czapki i Cetrona. Niewiele myśląc, Altsin gna na ratunek swoim towarzyszom. Walka odbywa się na dachach jednej z portowych dzielnic i kończy na molo, gdzie kilku Prawych osacza Altsina. Złodziej uzyskuje jednak nieoczekiwaną pomoc od nieznajomego wojownika Issaram. Razem zabijają przeciwników, po czym stają naprzeciw sobie. Czując kolejną próbę przejęcia nad sobą kontroli przez obcą duszę, złodziej skacze do rzeki. Z wody, na pokład łódki wyciąga go Jawenyr. Złodziej widzi, że zza pleców Issara wyłania się czarnowłosa dziewczyna, która z nieznanych powodów chce dorwać Altsina, ale starzec demonstruje swoje magiczne moce i przepędza nieznajomych. Jawenyr zdradza, że sam jest starożytnym awenderi bóstwa, które kiedyś czczono pod postacią Elharan. Mówi, że istota zamieszkująca ciało Altsina to nikt inny jak Bitewna Pięść, jeden z najpotężniejszych awenderi samego Reagwyra. W niedługim czasie pochłonie on złodzieja. Altsin jednak nie ma zamiaru się poddać i postanawia odebrać dług, jaki niegdyś zaciągnęła u niego pewna seehijska wiedźma.

Robert M.

Wegner

Niebo ze stali

Opowieści z meekhańskiego pogranicza

powergraph

Niebo ze stali. Opowieści z meekhańskiego pogranicza

Część I. Smak żelaza

Część II. Smak krwi

Część I. Smak żelaza

W Olekadach bez śladu giną ludzie, co powoduje wzrost napięcia w całej prowincji, podminowanej już przybyciem w góry Wozaków Verdanno, których cesarskie rozkazy zmusiły rzekomo do opuszczenia wschodniej granicy Imperium. Czerwone Szóstki, przeniesione z Belenden na wschód, patrolują okolicę zamku Kehloren. Nowy dowódca Kennetha, Kawer Monel, przydziela mu dodatkowych trzydziestu czterech żołnierzy, tzw. Stajennych. Są to żołnierze z różnych kompanii, którzy popadli w konflikt z miejscowymi oficerami lub są podejrzewani o rozmaite przestępstwa, łącznie z zabójstwem własnego dowódcy.

Kailean i Daghena z polecenia Laskolnyka współpracują ze Szczurami. Przechodzą pospieszne szkolenie szpiegowskie pod okiem pani Besary, która okazuje się Białą Różą Imperium – członkinią szpiegowskiej elity Szczurów. Dziewczęta podając się za wozacką księżniczkę i jej meekhańską damę do towarzystwa, mają zinfiltrować zamek hrabiego, na którego ziemiach znikają ludzie.

Key'la, najmłodsza ośmioletnia córka And'ewersa, kłóci się z rodzeństwem i ucieka z obozowiska. Dziewczynkę i szukającą jej starszą siostrę napada trójka ubranych na szaro mężczyzn. Z pomocą przychodzi im nieznane stworzenie, które brutalnie zabija wszystkich napastników.

Kenneth przyłącza Stajennych do oddziału, a przy okazji pobierania dla nich wyposażenia, demonstruje swój charakter, co kończy się zdemolowaniem magazynu.

Key'la wyrusza do lasu, aby odwdzięczyć się swojemu wybawcy. Zostawia tam gruby pled i jedzenie, podarunek dla nieznajomego wybawcy.

Czarny Kapitan odwiedza obozowisko Czerwonych Szóstek. Przekazuje porucznikowi nowe rozkazy: mają znaleźć dla Verdanno drogę na drugą stronę gór, na Wyżynę Lytherańską, zachowując jednak pozory neutralności Imperium. Szóstki spotykają się ze starszyzną Wozaków i planują podróż przez Olekady.

„Wozacka księżniczka" i jej dama do towarzystwa w eskorcie Górskiej Straży docierają do zamku hrabiego Cywrasa-der-Malega. Poznają rodzinę szlachcica oraz jego drugiego gościa, hrabiankę Laiwę-son-Baren, narzeczoną syna hrabiego. Hrabia Cywras jest bardzo zaniepokojony obecnością Wozaków na jego ziemiach i próbuje przekupić dziewczynę, aby udzieliła mu więcej informacji o planach Verdanno. Nie udaje mu się to.

Usłyszawszy historię o rzekomo nawiedzonej zamkowej wieży, Kailean wspina się na jej szczyt i korzystając z chwili samotności, łączy się z Berdethem. Zaskakuje ją tam Laiwa, która także używa wieży jako azylu. Ich rozmowę przerywa służąca szlachcianki, która sprowadza hrabinę na dół. Po ich odejściu Kailean odkrywa, że wieża rzeczywiście jest nawiedzona – duchy dwóch

strażników wracają na miejsce śmierci. Obaj zginęli od potężnych czarów i znali osobę, która ich zamordowała.

Key'la, której udało się odnaleźć swojego wybawcę, ukrywa go w jednym z wozów rodziny. Dziwny chłopak, noszący na lewej dłoni drucianą konstrukcję zwieńczoną stalowymi pazurami, nie rozmawia z nią ani nie wyraża w żaden sposób emocji. Mimo to dziewczynka leczy go z gorączki, przynosi jedzenie i wodę, traktując to jako spłatę długu za uratowanie życia.

Wozacy sprawnie przeprawiają się przez góry. Są świetnie przygotowani: budują mosty i poszerzają skalne szczeliny. Po drodze, w zamian za bezpieczny przejazd, okupują się także tubylcom. Szósta Kompania zaskarbia sobie ich szacunek i stopniowo staje się częścią karawany. Ludzie Kennetha znajdują w górach ciało człowieka, członka Górskiej Straży. Wygląd trupa oraz reakcja wozackiego czarownika badającego zwłoki wskazują na użycie magii. Zanim zmarł, żołnierz m.in. pił zasiarczoną wodę, całymi dniami nie oglądał słońca i walczył z nieznanymi wrogami.

Dziewczynom, mimo przedłużonej wizyty u hrabiego, nie udaje się odkryć żadnego śladu, łączącego szlachcica z zaginięciami. Przeciwnie – nikt na zamku nawet nie porusza tematu znikających ludzi. Wertując wykradzione Cywrasowi księgi rachunkowe, odkrywają, że mimo skrupulatnego zapisywania każdego zgonu wśród poddanych, w tym zarazy sprzed sześciu lat, hrabia nigdzie nie zanotował śmierci załogi wieży, którą znalazły z resztą czaardanu, ani nie zapisał żadnych informacji na temat tajemniczych mordów w Olekadach. Daghena i Kailean dochodzą do wniosku, że szlachcic i jego rodzina nie są świadomi tego, co dzieje się na ich ziemiach. Wygląda na to, że ktoś czarami wpływa na ich pamięć. Stara służąca Laiwy-son-Baren nakrywa dziewczyny na spiskowaniu. W obronie swojej „panienki" ujawnia czarodziejskie moce i chce walczyć z Dagheną i Kailean. Przerywa jej atak tajemniczych napastników, którzy uderzają na zamek hrabiego, mordując wszystkich po kolei. Dziewczyny odpierają pierwszych zabójców, walcząc ramię w ramię ze służącą Laiwy, po czym ta prosi je, by odprowadziły jej podopieczną w znane tylko „hrabiance" bezpieczne miejsce, a sama poświęca się, by osłonić ich ucieczkę. Kailean i Dag decydują się spełnić prośbę służącej, kierowane zarówno ciekawością jak i poczuciem honoru.

Pierwsi Wozacy przy pomocy Szóstek docierają na Wyżynę. Nad ranem obóz Verdanno zostaje zaatakowany, ale dzięki Strażnikom, którzy skupiają na sobie większość napastników, Se-kohlandczycy zostają odparci. Karawana obsypuje oddział Kennetha prezentami. Do porucznika docierają także nowe rozkazy – ma zamknąć obławę na Kailean i Daghenę, które zgodnie z wiedzą Szczurów uprowadziły z zamku hrabiankę Laiwę-son-Baren.

Część II. Smak krwi

Kailean i Daghena uciekają z zamku. Zgodnie z umową mają podążać za wskazówkami Laiwy przez cztery dni – jeśli do tego czasu nie dotrą w bezpieczne miejsce, mogą oddać hrabiankę Szczurom. Laiwa jest jednak bardzo osłabiona i prawie nie ma z nią kontaktu.

Key'la obserwuje przygotowania swoich rodaków do bitwy. Pod rampą Verdanno zakładają olbrzymi warowny obóz, zwany Rogatym Grodem, nocny atak koczowników ujawnił bowiem, że Se-kohlandczycy wiedzą już o ich przeprawie. Stracono zatem element zaskoczenia, który

miał dać Wozakom przewagę. Znając kierunek, z którego nadciąga wróg, decydują się wysłać na południe potężny oddział i rozbić koczowników z zaskoczenia. W tym czasie niemy przyjaciel dziewczynki dochodzi do zdrowia.

Kocimiętka i jego towarzysze z czaardanu służą Verdanno jako zwiadowcy i posłańcy w trakcie ataku na nadciągające oddziały Syna Wojny. Stary kawalerzysta podziwia odwagę Wozaków, którzy pierwsi atakują wroga przy pomocy rydwanów i ciężkiej piechoty. Verdanno napotykają obozowisko Se-kohlandczyków i szykują się do ataku, gdy Lea odkrywa, że cały obóz jest pułapką. Dzięki obecności członków czaardanu udaje się ostrzec większość sił Wozaków i zapobiec masakrze. Drugą potyczkę wygrywają Verdanno.

Uciekinierki podążają do „bezpiecznego miejsca". Laiwie wraca przytomność. Zaczyna opowiadać o swojej tajemniczej matce, którą przedstawia w raczej okrutny sposób. Gdy Kailean porusza temat zamordowanych ludzi, szlachcianka znów traci kontakt z rzeczywistością.

Szóstki próbują przeciąć drogę Kailean i Daghenie. Kenneth i Velergorf dochodzą do wniosku, że w sprawę zaangażowane są Szczury, a ślady, które żołnierze znajdują, zadają kłam teorii o porwaniu szlachcianki. Odkrywają też, że nie tylko oni śledzą „porywaczki". Nieznana grupa trzyma się blisko dziewcząt, ale ich nie atakuje. Szóstki doganiają Kailean i jej towarzyszki tuż przed tym, jak ubrani w szare płaszcze napastnicy rozpoczynają swój atak. Kompania przychodzi dziewczętom z pomocą. Mężczyźni w szarych strojach przenoszą wszystkich do dziwnego miejsca, w którym ziemia jest czarna, a niebo ma barwę polerowanej stali. Tam walka kończy się zwycięstwem Szóstek. Kailean, Daghena i Kenneth decydują się na współpracę.

Kenneth naradza się z dziewczynami i zarządza marsz w stronę najbliższych wzgórz, majaczących się na horyzoncie. Szósta Kompania wędruje przez nieznaną krainę pozbawioną słońca. Kenneth zauważa, że na butach strażników pojawia się siarczany nalot. Strażnicy dochodzą do wniosku, że trafili tam, gdzie przed śmiercią przebywał żołnierz, którego znaleźli, podróżując z karawaną. To daje oddziałowi nadzieję – gdzieś tu musi być woda, której kompanii zaczyna brakować, oraz istnieje szansa na powrót do domu.

Dziewczyny z czaardanu Laskolnyka podziwiają zorganizowanie Górskiej Straży. Za pomocą swoich specjalnych zdolności badają świat, w którym się znajdują – jest całkowicie martwy, bez żadnego śladu duchów czy zwykłej Mocy.

Fałszywy obóz, który zaatakowały rydwany i piechota, okazuje się fortelem, który miał na celu odciągnięcie rydwanów od głównego wozackiego obozowiska. Kyh Danu Kredo, Syn Wojny, który zastawił tę pułapkę, podążył inną drogą i niespodziewanie obległ Rogaty Gród, uniemożliwiając Verdanno ruszenie spod Olekadów. And'ewers planuje wyrwanie się z oblężenia. Chce wyprowadzić z obozu Pancernego Węża potężną bojową karawanę i kontratakować, aby rozbić pierwszego z wodzów Se-kohlandczyków, zanim reszta przyjdzie mu z pomocą.

Trwa oblężenie. Key'la pomaga, roznosząc wodę i jedzenie, gdyż na wojnie, według wozackich tradycji nawet dzieci muszą być pomocne. W czasie pierwszego poważnego szturmu koczownicy błyskawicznym atakiem zdobywają zewnętrzną linię wozów. Key'la ostrzega

żołnierzy o przerwaniu linii obrony, dzięki czemu zostaje zatkany wyłom, ale sama zostaje porwana przez uciekających wrogów. W tym samym momencie wracają rydwany wysłane na południe i niespodziewanie atakują oblegających. Koczownicy zostają rozbici, lecz nie pokonani. Rozproszeni, uciekają na wschód, zabierając ze sobą Key'lę.

Verdanno znów zmieniają plany bitewne i spod Olekadów wyrusza, nie czekając na resztę, obóz New'harr, największa w historii wojenna karawana Wozaków, pod dowództwem And'ewersa, który mimo żalu po stracie najmłodszej córki nie uchyla się od obowiązku dowodzenia taborem.

Uprowadzona Key'la jest bita i poniewierana w obozie Se-kohlandczyków. Walczy i prowokuje grupkę wyrostków do linczu, lecz przed śmiercią ratuje ją kilku wojowników Sahrendey, ludu szczególnie znienawidzonego przez Wozaków.

Kompania znajduje wodę w zawalonym tunelu, zbudowanym ludzką ręką. Laiwa ponownie majaczy, a Daghena podając się za matkę fałszywej szlachcianki, zadaje jej kilka pytań. Z rozmowy wynika, że tajemnicze zgony w czasie zarazy sprzed sześciu lat to efekt przejścia Laiwy i jej pobratymców do świata ludzi. Przy przejściu musi zostać zachowana równowaga – życie za życie. Natomiast ostatnie zabójstwa w Olekadach to efekt polowania na uciekinierów z nieznanego świata.

Jeden z wojowników Sahrendey nakazuje swojej niewolnicy zająć się ranami Key'li. Wyjawia dziewczynce, że nie ratował jej z litości. Chciał znieważyć Se-kohlandczyków, ponieważ jego plemię jest związane z nimi koalicją z przymusu i nie darzy ich sympatią. Niewolnica zajmuje się ranną, opowiada jej historię ludu Sahrendey i Wilków, ich elitarnych oddziałów, formowanych z młodego pokolenia mężczyzn i kobiet różnych plemion. Key'la dowiaduje się też, że Ojciec Wojny jest niedaleko ze swoimi oddziałami, a pozostali Synowie Wojny mają dołączyć niedługo, więc nadciągająca wojenna karawana będzie musiała stawić czoła całej potędze koczowników.

Szóstki znajdują drugi relikt jakiejś cywilizacji – ułożoną z kwadratowych płyt drogę. Urywa się ona na równinie, ale wiedzie daleko między wzgórzami. Została zniszczona potężną mocą, która stopiła nawet skały. Kompania zaczyna marsz wzdłuż kamiennego traktu. W czasie dalszej wędrówki odkrywają zmumifikowane ciało czwororękiej bestii walczącej niegdyś z szarymi zabójcami, co potwierdza ich przypuszczenia, że ten świat wcale nie był kiedyś martwy jak dziś. Zdesperowani żołnierze postanawiają użyć Laiwy jako przynęty na szarych zabójców, by ich pojmać i zmusić do otworzenia przejścia – powrotu do domu.

Wybawcą Key'li okazuje się dowódca elitarnych oddziałów Sahrendey – Widmowych Wilków – Amureh Womreys. Wojownik nie chce wydać jeńca Se-kohlandczykom i ukrywa dziewczynkę w swoim obozie. Po jakimś czasie przywozi do namiotu schwytanego w potyczce jeńca, jednego z Verdanno. Od niego właśnie Key'la dowiaduje się, czym plemiona Sahrendey zawiniły wobec Wozaków.

Przed wieloma laty oba ludy były zaprzyjaźnione ze sobą tak bardzo, że gdy Yawenyr – Ojciec Wojny koczowników zażądał od Verdanno zakładników spośród dzieci, jako gwarancję ich posłuszeństwa, ci poprosili, by oddano je właśnie Sahrendey pod opiekę. W czasie wojny z

Imperium oba ludy zawarły sekretny sojusz w celu wzniecenia powstania i zrzucenia jarzma koczowników, lecz gdy Yawenyr dowiedział się o tym, nakazał Sahrendey zabicie zakładników. Mieli tym samym udowodnić swoją wierność. Sahrendey wymordowali osiem tysięcy wozackich dzieci.

Key'la próbuje ucieczki, aby ostrzec karawanę przed czyhającą pułapką, ale zostaje pojmana przez Se-kohlandczyków. Mała Wozaczka, uwieszona na hakach na granicy obozów, z widokiem na przyszłe pole bitwy, jest torturowana.

Wozacy przebijają się na wschód, odpierając ataki lotnych oddziałów koczowników. Muszą się dostać do rzeki, gdyż wiosna jest wyjątkowo sucha, a ich zapasy wody kurczą się w zastraszającym tempie. Jednak w jej pobliżu obozują Se-kohlandczycy. Do wygranej potrzebują wsparcia konnicy, którą obiecał im Laskolnyk. And'ewers wysyła Kocimiętkę na poszukiwania Szarego Wilka.

Key'la cierpi uwieszona na hakach. Obserwuje przybycie gwardii Ojca Wojny i pojawienie się rydwanów Verdanno. Widzi karawanę idącą prosto w zastawioną przez Yawenyra pułapkę.

Karawana zostaje zaatakowana przez Kyha Danu Kredo, który z polecenia Ojca Wojny ma nie dopuścić Wozaków do rzeki. Rydwany radzą sobie z lekką jazdą, ale koczownicy korzystają z przewagi liczebnej. Se-kohlandczycy nie atakują wozów bojowych, skupiają się na rydwanach, które chronią wędrowny obóz. Bitwa jest zacięta i obie strony ponoszą ciężkie straty. W końcu Yawenyr zmusza karawanę do zmiany kierunku i spycha ją na wzgórze. Wozacy, orientując się wreszcie, że sam Ojciec Wojny jest na polu bitwy, i że nie uda im się dotrzeć do rzeki, decydują się na przyjęcie szyku ostatniej, desperackiej obrony – formują obóz w Martwy Kwiat.

Key'la jest dzielna. Mimo ogromnego cierpienia i bólu nie płacze, hardo patrzy na swoich oprawców. Sahrendey oferują jej łaskę śmierci, wbrew rozkazom Se-kohlandczyków. Dziewczynka odmawia, chce oglądać, jak wrogowie jej ludu giną. W nocy do Key'li dociera jej niemy przyjaciel, jednak po chwili odchodzi, nie pomagając jej.

Szósta Kompania ponownie spotyka kilku „szarych", gdy ci próbują porwać Laiwę. Niespodziewanie z pomocą dziewczynie przychodzi chłopak, którym opiekowała się Key'la, co sugeruje, że potrafi on przechodzić między tą dziwną krainą a prawdziwym światem. Po czym znika. Plan schwytania któregoś z „szarych" nie powodzi się, gdyż schwytany popełnia samobójstwo. Za to okazuje się, że Fenlo Nur, jeden z nowych dziesiętników kompanii, ma dar zatrzymywania dusz zmarłych w ich ciałach. Dzięki temu żołnierze odkrywają, że „szarzy" nie mają własnych dusz. Tajemniczy chłopak po chwili wraca i rozpoznając w Kailean osobę bliską Key'li, zaczyna prowadzić kompanię za sobą.

Przy rzece trwa oblężenie obozu. Yawenyr chce pokonać pierwszą karawanę, nim następne przyjdą jej z pomocą. Ojciec Wojny rzuca też do walki znienawidzonych przez Wozaków Sahrendey. Po wielogodzinnej walce część mniejszych obozów zostaje zdobyta, a ich załogi wyrżnięte. Nikt nie prosi o litość i nikt jej nie okazuje.

Wokół nadchodzącej śmierci Key'li zbierają się duchy poległych oraz rodowe duchy Sahrendey, które od lat towarzyszą tym plemionom. Dokonuje się coś niebywałego – duchy zwabione cierpieniem dziewczynki i urzeczone jej dzielnością wobec śmierci próbują się z nią połączyć.

Do wiszącego na hakach dziecka przychodzi także Saonra Womreys, żona wodza Wilków, wściekła, bo straciła kontakt z rodowymi duchami, gotowa jest skrócić cierpienie Key'li. Jednak chłopiec, którego Key'la uratowała, rozbraja kobietę i zmusza do kontaktu z kłębiącymi się wokół duchami. W ten sposób obie, mała Wozaczka i żona przywódcy elity Sahrendey, poznają prawdę o zawiłej przeszłości i krzywdzie sprzed lat. W następnej chwili na polu bitwy pojawia się też Szósta Kompania, która ratuje obie przed atakiem oddziału Błyskawic.

Saonra Womreys przedziera się z Key'lą do obozu i przekazuje Wozakom historię, którą otrzymała od duchów. Ojciec Wojny szukając łatwego zwycięstwa, które podreperuje jego upadający po klęsce w Meekhanie autorytet, rozkazał plemionom Sahrendey zabić zakładników, by sprowokować Wozaków do buntu. Jednocześnie rozpuścił pogłoski, że Verdanno zbuntowali się, bo nie chcieli oddać mu swoich koni. Sahrendey, ryzykując zemstę Se-kohlandczyków, oszukali ich, pozorując tylko wykonanie rozkazów. Dzieci-zakładnicy, przekonane, że rodzice skazali je na śmierć, by ratować konie, wyrzekły się swego dziedzictwa, przyjęły nowe imiona i stały się elitą plemion Sahrendey znaną jako Widmowe Wilki. W ten sposób po latach dochodzi do bratobójczej walki.

Duchy dalej skupiają się wokół Key'li. Są przy niej, gdy ojciec odnosi ją do domowego wozu. Dziewczynka ma wizje pola bitwy. Duchy zmuszają ją do oglądania rzezi. Wozacy, wstrząśnięci usłyszaną opowieścią, porzucają osłonę wozów i ruszają na Ojca Wojny, aby się zemścić. Dochodzi do krwawego starcia. W tym czasie And'ewers z Saonrą wjeżdża do obozu Sahrendey. Prosi o wybaczenie. Amanewe Czerwony, dowódca Sahrendey zmienia stronę. Wilki atakują Błyskawice, a lekkozbrojni uderzają na obozowisko Se-kohlandczyków. Wzięci w kleszcze koczownicy idą w rozsypkę, a Ojciec Wojny ucieka z pola bitwy.

Key'la przeżywa kolejne tortury, tym razem przez obrazy, jakie zsyłają jej duchy. Przypadkiem potrąca lampę, która rozbija się i podpala wóz. Jej rodzina znajduje tylko popioły.

Laskolnyk przybywa na pole bitwy następnego dnia. Odmawia Wozakom pościgu za rozbitym Yawenyrem. Przekazuje cesarskie rozkazy, nakazujące Verdanno umocnić się na Wyżynie Lytherańskiej. Kenneth zdaje raport generałowi. Ten informuje porucznika, że miejscem, które odwiedził jego odział, był Mrok. W zamian za dyspozycyjność oferuje Czerwonym Szóstkom opiekę Szczurów przed ciekawskimi. Laiwa zostaje przekazana Szczurom. Ponownie zebrany czaardan Laskolnyka szykuje się do wyprawy na Małe Stepy i dalej na południe.

Robert M.

Wegner

Pamięć wszystkich słów

Opowieści z meekhańskiego pogranicza

powergraph

Pamięć wszystkich słów. Opowieści z meekhańskiego pogranicza

Część I. Stukot kości

Część II. Uśmiech głupca

Część I. Stukot kości

Kanayoness, zdesperowana nieudanymi poszukiwaniami Altsina, który stał się nowym Naczyniem dla duszy Bitewnej Pięści, gra w kości z Labayą z Biuk, jedną ze służek Pani Losu, Eyfry, o szansę na spotkanie z nim. Kana nagina zasady i wygrywa, lecz Eyfra, rozzłoszczona podstępem dziewczyny, narzuca jej własny sposób wywiązania się z umowy i zmusza do przysługi. Kanayoness niechętnie przystaje na ten warunek.

W międzyczasie Mała Kana zbiera rysunki różnych miast, krain, ulic, zaułków i tym podobnych widoków. Jednym z jej talentów jest możliwość podróżowania dzięki takim rysunkom do miejsc na nich przedstawionych. Rok wcześniej Kana złożyła zamówienie na księgę z takimi malunkami u trupy teatralnej, ale w momencie gdy ma nastąpić sfinalizowanie umowy, trupa, skuszona nagrodą ofiarowaną przez Szczurzą Norę, atakuje dziewczynę. Iavva, tajemnicza zabójczyni, którą Mała Kana schwytała w zamku Szczurów, i którą zmusiła do służby, oraz Yatech zabijają wszystkich, choć wojownik Issaram ma opory przed zamordowaniem dzieci. Szybko dostaje nauczkę od Kany, która wytyka hipokryzję ludzkiej moralności i depcze sens wiary Issarów. Yatech z trudem przyjmuje tę lekcję, po czym wszyscy, zgodnie z umową zawartą z Panią Losu, udają się na Dalekie Południe, do domeny boga ognia – Agara.

Konflikt w afraagrze Deany narasta. Po śmierci swoich synów Lengana h'Lens oszalała z nienawiści i ściągnęła do osady jedną ze swoich krewniaczek – mistrzynię szabli. Kobieta ta, prowokując i szukając zaczepki, zabiła kilku przedstawicieli rodu d'Kllean. Deana pokonała ją w zawziętej walce, lecz by zapobiec eskalacji rodowej waśni, starszyzna osady zwołuje sąd i podejmuje kontrowersyjną decyzję. Deana ma poślubić ostatniego syna Lengany i urodzić rodowi h'Lens dwójkę dzieci, aby spłacić dług krwi. Dziewczyna nie ma zamiaru podporządkować się tej decyzji, zgłasza więc ochotę odbycia pielgrzymki do świętego miejsca Issaram, Kan'nolet. Wie, że już nigdy z niej nie powróci.

Altsin przebywa na Amonerii jako nowicjusz w miejscowym zakonie Wielkiej Matki. Poszukując Aonel, wiedźmy, która była z nim w chwili, gdy został awenderi, bezskutecznie stara się okiełznać w sobie Bitewną Pięść. Podczas wykonywania obowiązków mnicha, wraz z towarzyszami znajdują nieprzytomną, poturbowaną młodą seehijską dziewczynę, Ynao. Seehijczycy słyną z rodowych zemst, więc braciszkowie oddają Ynao pod opiekę przeora, by uniknąć plotek i ich niebezpiecznych konsekwencji.

W Białym Konoweryn, w tajemniczej komnacie Agara rozpoczyna się gra. Udział w niej biorą druga ze służek Pani Losu, Kitchi od Uśmiechu, tajemnicza kobieta w welonie oraz mężczyzna w masce demona – E'menkos. Gospodarz, Pan Ognia, ma pozostać neutralny.

Karawana, z którą miała zamiar podróżować Deana, wyrusza do Kan'nolet. Po drodze okazuje się jednak, że ktoś pieczętuje źródła wody, co stanowi naruszenie najświętszych praw pustyni. Wszystko wskazuje jednak na to, że sabotaż wymierzony jest nie w nich, lecz w poprzedzającą

ich dużą karawanę z Białego Konoweryn, bogatego miasta-państwa na Dalekim Południu. Niestety, mimo powziętych środków ostrożności, karawana Deany zostaje zaatakowana i rozbita, a ona sama porwana przez bandytów. Zostaje uwięziona wraz z małym chłopcem, przedstawiającym się jako książę Konoweryn oraz niewidomym mężczyzną będącym jego tłumaczem. Bandyci udają się na Palec Trupa, zabójcze miejsce na pustyni. Liczą na ogromny okup za księcia. Schwytani spiskują, chcą się uwolnić z łap bandziorów. Gdy część porywaczy wyrusza na poszukiwanie skrytek z zapasami, Deana zabija strażników i wraz z dwoma towarzyszami ucieka w mrok pustyni.

Altsin nie ustaje w poszukiwaniach dawnej znajomej. Aby zdobyć jakiekolwiek informacje, odwiedza miejscowego przedstawiciela Ligii Czapki. Przy okazji słucha plotek z Ponkee-Laa, gdzie mimo nieudanego ataku na Ligę Czapki, hrabia Terleach i świątynia Reagwyra nadal rosną w siłę. Hrabia przejmuje biedotę z rąk Ligi, oferując opiekę za niewielką cenę wytatuowania sobie symbolu miecza, Durwona – znaku przynależności do świątyni Reagwyra. Niestety, informacje o Aonel są jeszcze gorsze. Dziewczyna została Czarną Wiedźmą. W niedostępnej dla nikogo Dolinie Dhawii służy bóstwu Seehijczyków, Oumowi. Z pomocą przychodzi przeor klasztoru Wielkiej Matki. Wysyła Altsina z misją w głąb wyspy. Ma on zwrócić Ynao rodzinie. Dzięki znajomościom przeora, może liczyć na przychylność tubylców. Szanse na odnalezienie Aonel wzrastają.

Deana, tłumacz i książę ukrywają się w skałach. Wojowniczka i niewidomy mężczyzna zbliżają się do siebie i nawiązują romans. Kiedy Deana opuszcza towarzyszy, aby poszukać czegoś do jedzenia i picia, zostaje schwytana przez resztę bandytów, którzy ich tropili. Grożą śmiercią i odsłaniają jej twarz.

To, co dzieje się na pustyni, obserwują gracze w tajemniczej komnacie Agara. Wszystko wskazuje na to, że los księcia i jego towarzyszy ma wielkie znaczenie w grze między bogami oraz innymi siłami, które ingerują w świat śmiertelników. Gdy Deanie grozi śmierć i utrata duszy, do akcji wkracza Yatech. Kana zgadza się na jego ingerencję za cenę przedłużenia jego służby na czas nieokreślony. Młody Issaram ratuje siostrę, lecz spotkanie rodzeństwa dalekie jest od radości i utwierdza Deanę w przekonaniu, że straciła brata na zawsze. Ranna i roztrzęsiona, wraca do księcia i jego tłumacza. W Komnacie Agara E'menkos zarzuca Kitchi i Kanie oszustwo, jednak jego roszczenia nie zostają uznane, bo Kanayoness użyła sprytnej luki w zasadach rządzących tym spotkaniem i nie naruszyła ich.

Deana i jej towarzysze zostają znalezieni przez oddziały wysłane z Białego Konoweryn na poszukiwanie porwanego księcia. Osłabioną Issarką opiekuje się książęcy truciciel, Suchi. Dowiaduje się, że młody władca pragnie, aby pojechała z karawaną do Konoweryn pod pretekstem, że jest zbyt osłabiona, by bezpiecznie odesłać ją na ziemie Issaram. W czasie podróży Deana odkrywa, że Laweneresem, prawdziwym księciem Białego Konoweryn, jest ślepy „tłumacz", a młody chłopiec imieniem Samiy to tylko jego kornak. Jest oburzona i wściekła, nie mając jednak wyboru, godzi się kontynuować podróż. Informacje docierające z Białego Konoweryn mówią o śmierci starszego brata księcia i narastającym chaosie w księstwie. Karawana zmierza jak najszybciej na Południe.

Gdy docierają do miasta, Świątynia Agara, gdzie płonie jego Oko, przysyła żądanie, aby Laweneres poddał się Próbie Ognia. Jest to rytuał, w którym pretendent wkracza w Oko Agara – poświęconą przez Pana Ognia ziemię – by Agar mógł ocenić, czy płynie w nim wystarczająco dużo krwi awenderi z ciał, z których Agar korzystał w czasie Wojen Bogów. Całe Dalekie Południe jest owładnięte manią czystości krwi potomków awenderi, na podstawie której ustala się hierarchię między szlachtą, arystokracją a nawet książęcymi dynastiami. Tylko osoby z najczystszą krwią mogą wejść w Oko Agara. Jeśli spróbuje to zrobić ktoś inny – spłonie żywcem. Laweneres przechodzi próbę, potwierdzając swoje prawa do tronu Białego Konoweryn. Sytuacja komplikuje się, pojawia się bowiem inny pretendent do tronu, niejaki Obrar Płomienny, książę sąsiedniego państwa. Utrzymuje, że on także ma czystą krew awenderi i żąda poddania się Próbie. Wspierają go kapłani, część arystokracji, a nawet armii – wszyscy ci, którym nie podobały się reformy zamordowanego brata Laweneresa oraz to, że młody władca najwyraźniej zamierza je kontynuować. Najwięcej kontrowersji i niechęci wzbudzają plany ulżenia doli niewolników, którzy są główną siłą roboczą na Dalekim Południu. Pracują na plantacjach, w kopalniach, hutach i warsztatach. Sytuacja na Dalekim Południu jest napięta, wszyscy bowiem czują, że może wybuchnąć rebelia niewolnych.

Yatech, Kana i Iavva udają się do Ponkee-Laa. Kana wchodzi do komnaty z mieczem Reagwyra i zauważa, że miecz jest już ana'bogiem, protobóstwem. Po pochłonięciu tysięcy dusz, którymi karmili go kapłani Reagwyra, powoli zyskuje samoświadomość i budzi się do życia. Dzięki Durwonom – znakom miecza Reagwyra, które hrabia Terleach każe tatuować miejskiej biedocie – istnieje szansa, że rodzący się bóg będzie mógł dokonać Objęcia i posiądzie własną armię. Pewnej nocy Kana dostaje ataku, majaczy, ma wysoką gorączkę. Okazuje się, że ma to związek z wielką bitwą na Wyżynie Lytherańskiej. Gdy dochodzi do siebie, na cmentarzu w Ponkee-Laa spotyka się z Ogewrą – Panią Nieszczęść i trzecią służką Eyfry. Kana chce informacji na temat bitwy i tego, co prawie obudziło się podczas walk, jednak kobieta oraz sama Pani Losu nie chcą, lub nie potrafią, udzielić jej odpowiedzi.

Po przywiezieniu Ynao do jej plemienia Altsin dostaje zaproszenie na ucztę powitalną, na której pojawiają się Czarne Wiedźmy Ouma. Wybucha kłótnia, a starsza z wiedźm mówi o jakimś bardzo poważnym zaburzeniu magii świata. To właśnie wtedy odbywa się bitwa na Wyżynie Lytherańskiej. W wyniku zaburzeń w Mocy, które ta bitwa spowodowała, Altsin traci przytomność. Gdy ją odzyskuje, przychodzi do niego starsza z wiedźm i mówi, że Oum zażyczył sobie go widzieć, dlatego uda się z nią do Doliny Dhawii.

Część II. Uśmiech głupca

W Pałacu w Konoweryn Deana stara się znaleźć dla siebie miejsce w gąszczu intryg i dworskich machinacji. Zaprzyjaźnia się z Samiyem, kornakiem, którego także uratowała na pustyni. Pewnej nocy Oko Agara wybucha ogniem, reagując w ten sposób na bitwę na Wyżynie Lytherańskiej. Laweneres udaje się do Oka, a po wszystkim odwiedza Deanę i po raz pierwszy jest wobec niej szczery. Mówi jej, że nigdy nie chciał być księciem, wolałby być znowu z nią na pustyni. Ponownie się kochają. Po tej nocy odwiedza ją Suchi i ostrzega, że jeśli będzie chciała związać ze sobą księcia, zostanie przez truciciela zabita bez ostrzeżenia. Dla dobra księstwa i utrzymania dynastii ważne jest, aby Laweneres spłodził dziedzica z potomkinią awenderi Agara, a nie marnował czas i energię na jakąś dzikuskę, gdyż sytuacja w kraju robi się coraz

bardziej napięta. Do miasta przybywa Pierwsza Nałożnica poprzedniego władcy, Varala, i przyprowadza ze sobą dziewice, których przeznaczeniem jest zostać matkami dzieci Laweneresa. Deana jest wściekła.

Altsin wraz ze starą wiedźmą, Gualarą, wędruje do Doliny Dhawii. Wiedźma wyjaśnia mu skomplikowane stosunki na wyspie, po czym zdradza, że seehijski bóg, Oum, jest umierający. A tylko on trzyma w ryzach plemiona, które po jego śmierci pogrążą się w bratobójczej wojnie. W Dolinie Dhawii Altsin widzi Vanuhii, gigantyczne szkarłatne drzewa. Wokół jednego z nich wybudowano olbrzymią rotundę. Złodziej wchodzi do środka. W sercu rotundy widzi przed sobą tron z siedzącym nań wpółżywym starcem. Dzięki obecności cząstki duszy Reagwyra, Altsin wie, że Oum to tak naprawdę żywe drzewo, w którego wnętrzu się znajduje. Bitewna Pięść mówi rzeczy, o których zwykły zakonnik nie ma prawa wiedzieć, a przerażony Oum rzuca na niego czar i go atakuje. Altsin i jego gość reagują oporem i tracą przytomność.

Kana i Yatech ponownie przenoszą się do komnaty z mieczem. Spotykają tam hrabiego Terleacha, który najwyraźniej nie ma pojęcia, że służy ana'bogowi ukrytemu w mieczu, a nie samemu Reagwyrowi. Kana oszukuje hrabiego, że Pan Bitew jest zadowolony z jego służby i chciałby go na swojego nowego awenderi. Hrabia jest zachwycony. Następnie Kanayoness i Yatech udają się na Amonerię, do komnaty Ouma, gdzie Kana wdaje się w dyskusję na temat nieprzytomnego Altsina, więzionego przez drzewnego bożka. Okazuje się, że Kana zna Ouma, a z ich dyskusji wynika, że bóg Seehijczyków ma u niej dług sięgający czasów Wojen Bogów. Aby go spłacić, żąda, by Oum uzdrowił zmęczone ciało Altsina i odesłał go z wyspy, gdyż to ona chce uzdrowić jego duszę. Oum, który rozważał zgładzenie młodego złodzieja, zgadza się na to.

Gdy Altsin odzyskuje zmysły, jest przy nim Aonel, wiedźma, której tak rozpaczliwie szukał. Jest zmieniona, postarzona, gdyż Oum czerpie Moc za pośrednictwem jej ciała. Oum, przekonany, że zna prawdziwą naturę „gościa" Altsina, mówi złodziejowi, że mimo jego oporu, dusze jego i boga powoli się mieszają, jednak Pan Bitew wcale tego nie chce. Bogowie bowiem wolą gorliwych, wytatuowanych wyznawców, gdyż tatuaże dają ochronę przed Przemieszaniem – procesem, w którym dusza awenderi i fragment duszy boga łączą się ze sobą, tworząc nową osobowość, często niezdolną do ponownego połączenia się z resztą duszy Nieśmiertelnego. W czasie rozmowy chłopak orientuje się, że seehijski bóg nie wie, że to nie prawdziwy Reagwyr, a jedynie wygnana niegdyś szalona cząstka jego duszy – Bitewna Pięść – gości w głowie Altsina. Po wyznaniu prawdy, bożek opowiada historię Amonerii. Okazuje się, że Seehijczycy to potomkowie ludzi Ouma i Bitewnej Pięści właśnie. Bóg rozkazuje Aonel, by zabrała złodzieja do Cstadar, ruin obozu wojskowego z czasów Wojen Bogów.

Jedna z ważniejszych osób na scenie politycznej Konoweryn, Królowa Niewolników, Demenaya, zaprasza Deanę do swojej lektyki. Kobiety rozmawiają o sytuacji niewolników w Konoweryn. Większość jest z pochodzenia Meekhańczykami i wyznawcami Wielkiej Matki. Deana dowiaduje się wielu rzeczy o sytuacji niewolników i rosnącej wśród nich nienawiści do panów. Demenaya ostrzega Deanę, że szykuje się bunt, który może wymknąć się spod kontroli, gdyż nigdy jeszcze na Dalekim Południu niewolnicy nie byli tak liczni ani tak zdesperowani. Kobiety odwiedzają plantację pod miastem, a tam Deana dostrzega oznaki szykowanego przez niewolników powstania. Demenaya prosi ją, aby przekazała Laweneresowi ostrzeżenie – nadchodząca rebelia może zniszczyć całe Dalekie Południe. Issarka waha się, ale ostatecznie

decyduje się na przekazanie zdobytych informacji. Jednak gdy odnajduje księcia, okazuje się, że ten spędził noc w sypialni Pierwszej Nałożnicy. Deana czuje się zdradzona i upokorzona, więc ucieka z pałacu, nie przekazując ostrzeżenia od Królowej Niewolników.

Kana, Yatech i Yavva wracają do wrzącego religijnymi sporami Ponkee-Laa. Zwolennicy Wielkiej Matki oraz stronnictwo Reagwyra zbroją się i szykują do konfrontacji. Kana rozważa podobieństwo sytuacji w Ponkee-Laa i Konoweryn. Yatech zauważa, że w obu miastach wrze od tej nocy, w której Kana majaczyła, czyli od chwili gdy doszło do wielkiego starcia na Wyżynie Lytherańskiej. Wojownik zwraca jej uwagę na machinacje Eyfry, która rękami innych próbuje doprowadzić do rzezi zwolenników Wielkiej Matki w obu wielkich miastach, przy okazji odwracając uwagę Nieśmiertelnych od Wyżyny. Udają się znowu do Komnaty Agara, gdzie Kana wyjaśnia wszystko bogowi ognia. Jest zaniepokojona tym, że cierpienie Key'li mogło doprowadzić do narodzin ana'boga. Agar mówi, że narodziny zostały przerwane i dziewczynka zniknęła. Prosi Kanę, aby ta po nią poszła. Kana zgadza się na to, po czym przekonuje gospodarza Oka Agara, aby zagrał przeciwko Eyfrze. Yatech zostaje w komnacie Agara, a Kana wraca do Ponkee-Laa.

Altsin i Aonel odwiedzają Cstadar. To miejsce było niegdyś obozem dla kobiet, których zadaniem było rodzić kolejnych żołnierzy dla pogrążonego w szaleństwie Bitewnej Pięści. Altsina interesuje rozmowa z Aonel, w czasie której poznaje plany, jakie Czarne Wiedźmy snują na wypadek śmierci swego boga. Altsin jest coraz bardziej zdesperowany i zły, w końcu mając dość nieustannej walki z bitewną Pięścią, grozi, że jeżeli nie uzyska pomocy, pozwoli mu się Objąć. Aonel ulega jego groźbom, a Oum realizując umowę z Kanayoness, mówi, że sposobem na pozbycie się Bitewnej Pięści jest stoczenie z nim walki przy mieczu w podziemiach świątyni w Ponkee-Laa.

Deana opuszcza pałac i ukrywa się w mieście, a w końcu udaje się poza mury do małej wioski rybackiej. Spędza tam prawie miesiąc, intensywnie ćwicząc, medytując i rozmyślając. Tymczasem na Dalekim Południu wybucha powstanie niewolników. Dochodzi do buntów, podpaleń i mordów na panach. Jednak Laweneres ociąga się ze zbrojnym stłumieniem rebelii, a plotki głoszą, że pogrążył się w pijaństwie i rozpuście, co podważa jego autorytet. W końcu dwa z trzech Rodów Wojny – głównej siły zbrojnej księstwa – Ród Bawołu i Ród Trzcin wypowiadają księciu posłuszeństwo, popierając Obrara Płomiennego, który nadal domaga się próby w Oku. Jedynie Słowiki pozostają wierne Laweneresowi. Deana ćwiczy na plaży, gdy nagle widzi swojego przyjaciela Samiyego, którego ścigają aktorzy z teatru. Deana broni chłopca, ale ten jest na nią wściekły. Zarzuca jej, że porzuciła Laweneresa, gdy ten jej najbardziej potrzebował. Samiy opowiada, że Obrar Płomienny pomyślnie przeszedł Próbę Ognia i wyzwał Laweneresa na pojedynek w Oku, by otwarcie przejąć władzę. Pałac opustoszał, a przy Laweneresie zostało tylko kilka najwierniejszych osób. Samiy wyznaje Deanie, że Varala – Pierwsza Nałożnica, nie jest kochanką Laweneresa, lecz jego matką, która łamiąc odwieczne obyczaje, pod zmienionym nazwiskiem wkradła się do pałacu, by opiekować się synem. Deana wraca do pałacu. Rozmawia z Suchim, bo truciciel jest jedną z nielicznych osób, które dochowały Laweneresowi wierności. Około północy Deanę odwiedza sam książę. Piją wino, wspominają, żegnają się. Książę prosi Deanę, aby uciekła, jednak dziewczyna odmawia. Laweneres twierdzi, że to ona byłaby lepszą władczynią na takie trudne czasy. Wychodzi.

W podróży do miasta Altsinowi towarzyszy Aonel. Przypływają do Ponkee-Laa jako dwójka zakonników w służbie Wielkiej Matki. Szaleństwo hrabiego Terleacha ogarnęło całe miasto. Wyznawcy Wielkiej Matki są prześladowani i nieustannie prowokowani przez wyznawców Pana Bitew. Altsin wdaje się w jedną z takich potyczek, stając w obronie chłopca katowanego przez młodzieńców z tatuażami miecza. Używa Mocy, wypalając im Durwony z ciał, co staje się iskrą, która podpala miasto. Aonel robi awanturę Altsinowi – przez zamieszki nie będą się mogli dostać do miecza. Układają więc plan, w którym Aonel ma „zdradzić" Altsina Terleachowi, przychodząc z nim do świątyni w zamian za transport złota i broni na jej wyspę. Przed wyruszeniem Aonel daje Altsinowi do zjedzenia ziarno Ouma, które ma wspierać chłopaka w jego starciu z boskim bytem. Gdy docierają do świątyni, hrabia rozkazuje strażom pojmać złodzieja. Altsin zostaje pobity do nieprzytomności. Budzi się przykuty do Miecza, z trudem przypominając sobie, co właściwie zaszło. Odwiedza go Terleach i oświadcza, że Miecz wyssie z chłopaka życie, by Pan Bitew mógł uczynić swym nowym awenderi samego hrabiego. Nagle pojawia się jedna ze służek Pani Losu, a arystokrata ze strachu upada, uderzając głową o posadzkę. Kapłani wynoszą z lochów nieprzytomnego Terleacha.

Następnego dnia po wizycie księcia Deanę budzi krzyk. Jest bardzo późno i Deana dochodzi do wniosku, że w winie był środek nasenny, podany jej celowo przez Laweneresa, aby nie zdążyła na jego pojedynek. W pałacu panuje chaos – pojawiają się mordercy, którzy polują i zabijają Święte Dziewice, a robią to tak, by wina spadła na Ród Słowika, ostatni, który pozostał wierny Laweneresowi. Deana zabija kilku z nich, po czym udaje się do Świątyni Ognia, otoczonej przez wielotysięczny tłum. Widzi, jak w Oku Agara dokonuje się parodia pojedynku – Obrar z Kambehii bez trudu pokonuje ślepego księcia Konoweryn, po czym ciężko rannego wywleka na zewnątrz i każe porzucić na schodach, by ostatni władca miasta skonał tam na oczach wszystkich. Z tłumu wypada Varala, Suchi i kilku wiernych ludzi Laweneresa – jako jedyni dołączają do konającego. Deana mija tę grupkę, nakazując im zszyć rany księcia, po czym, udaje się w stronę Oka. W widowiskowym pojedynku pokonuje zagradzającego jej drogę mistrza szermierki Trzcin, po czym wchodzi w Oko i zabija Obrara z Kambehii. Natychmiast zostaje uznana za Płomień Agara, osobę namaszczoną przez samego Pana Ognia do zmazania grzechów księstwa, w chwili gdy będzie się dokonywać szczególnie wielka niesprawiedliwość. Rozhisteryzowany tłum masakruje gwardię Obrara z Kambehii i dziesiątkuje zdradzieckie Rody Wojny. Jedynie Słowiki, dotychczas neutralne, unikają rzezi, błyskawicznie przechodząc na stronę Deany. Dziewczyna rozkazuje zabrać księcia do pałacu i należycie się nim zająć.

W tym samym czasie Yatech obserwuje grę toczącą się w Komnacie Agara. E'mnekos i Kitchi są wściekli. Uważają, że Agar złamał zasady, spowodował cud. Gospodarz Komnaty, którym okazuje się Samiy, mały kornak, stwierdza, że Agar nie złamał zasad. Deana nosi dziecko księcia i to powoduje, że ma w sobie wystarczająco dużo krwi awenderi, by przeżyć w Oku. Dodaje też, że doskonale wie o tym, że Eyfra próbuje odwrócić uwagę od Wyżyny Lytherańskiej. E'menkos atakuje Samiy'ego, jednak broni go ostatnia z graczy, zgromadzonych w komnacie. Okazuje się nią Demenaya, Królowa Niewolników, która rozbija pancerz E'mnekosa. Spod niego wychyla się ktoś, kogo Królowa nazywa Venleggo – jest to przedstawiciel jednej z ras Niechcianych z czasów Wojen Bogów. Samiy, mimo że próbowano go zabić, pozwala zamachowcowi odejść. Wypowiada mu jednak wojnę.

Altsin wspomina wydarzenia z Ponkee-Laa. Przerywa mu ciemnowłosa dziewczyna, którą złodziej pamięta z molo. Kana mówi, że szukała go wiele długich lat, aż zawarła pakt z Panią Losu, aby go spotkać. Ponownie pojawia się służka Pani Losu – Ogewra, ta sama, której pojawienie się pozbawiło hrabiego przytomności. Dochodzi do konfrontacji między Małą Kaną a służką Pani Losu, zakończonej groźbą zabicia Altsina. Kanayoness jednak nie dba o to, świadoma, że w pobliżu znajduje się hrabia Terleach, którego ciało jest już pokryte tatuażami i gotowe na przyjęcie duszy Bitewnej Pięści. Altsin nie zamierza jednak dać się zabić. Mimo że jest przykuty do miecza, miota się w ten sposób, że Ogewra rani się o ostrze miecza. Kopie też na oślep i trafia Kanayoness tak, że ta traci przytomność.

Rana na ciele Ogewry prowokuje ana'boga tkwiącego w mieczu do ataku na służkę Pani Losu, a pośrednio na samą boginię, w próbie pochłonięcia jej mocy. W tym momencie Altsin słyszy głos Ouma. Drzewny Bożek zdradza mu jedną z największych tajemnic świata – Wielka Matka, której potęga zakończyła Wojny Bogów, czczona przez miliony wyznawców na całym świecie, nie istnieje współcześnie jako żywe bóstwo. Najpewniej dokonała kiedyś paradoksu czasowego, przeniosła się w przeszłość, by skończyć rzeź sprzed tysiącleci i zaszczepić w ludzkich umysłach ideę swojego pojawienia się. Jej Moc była tak wielka, że przez tysiąclecia trzymała bogów i inne byty w szachu. Jednak wydarzenia na Wyżynie Lytherańskiej oraz towarzyszące im znaki zdają się wskazywać, że wreszcie zaczęły się prawdziwe narodziny ana'boga, który stanie się rdzeniem dla Wielkiej Matki. A konkretnie zaczęła się nim stawać Key'la Kalevenh. Niestety ktoś przerwał ten proces i dziewczynka zniknęła. Seehijski bóg prosi zarówno Altsina, jak i Bitewną Pięść, by pomogli mu ochronić przyszłą Wielką Matkę, gdyż jeśli naprawdę to jej narodziny przerwano, światu grozi katastrofa. Altsin, wściekły na bogów, którzy traktują ludzkość jak pionki w swoich gierkach, po raz pierwszy rzuca otwarte wyzwanie Bitewnej Pięści. Nie chce być dłużej pionkiem w rękach Nieśmiertelnych. Bitewna Pięść, zrozumiawszy do jakich ludzkich tragedii doprowadziło jego szaleństwo w czasie Wojen, godzi się, by to człowiek Objął jego. Po raz pierwszy w historii świata dochodzi do takiego zdarzenia i następuje Przemieszanie duszy boga i człowieka. Złodziej opuszcza podziemia Świątyni Reagwyra jako zupełnie inna osoba.

Chłopak mając teraz do dyspozycji potężną Moc, uwalnia się z łańcuchów przytwierdzających go do Miecza i niszczy sam Miecz, zabijając przy okazji tkwiącego w nim ana'boga. Kończy w ten sposób religijne zamieszki w Ponkee-Laa. Kanayoness odzyskuje przytomność i zwraca się do Bitewnej Pięści. Wyznaje, że próbowała go uwolnić i przeprasza za niepowodzenie. Zostaje nazwana przez niego córką, choć złodziej nie wie dlaczego. Potem dziewczyna, owładnięta najwyraźniej obsesją zabicia Wielkiej Matki, ostrzega, że jeśli Altsin stanie na jej drodze, będą walczyć. Mężczyzna wychodzi z lochów. Spotyka tam Aonel i przyjmuje od niej ponowne zaproszenie od Ouma. Wspólnie udają się w podróż na Amonerię.

W epilogu pojawiają się postaci, które pozostawiliśmy w Niebie ze stali. Kenneth wraz z Szóstą Kompanią Szóstego Pułku zostali odesłani na północ Imperium i obserwują drogę przez Wielki Grzbiet, potężny masyw górski. Tkwią tam od wielu dni, dopóki nie dociera do nich drużyna Szczurów z nowymi rozkazami. Lecz na przeszkodzie w ich wykonaniu staje obecność wielkiej hordy aherów, która zgromadziła się po drugiej stronie przełęczy.

Laskolnyk wraz ze swoim czaardanem znajduje się na kodze, która płynie w stronę Białego Konoweryn. Zostają tam wysłani na polecenie Szczurzej Nory, by zbadać jakie siły stoją za wydarzeniami na Dalekim Południu. Nawiązują kontakt z agentem Wywiadu Zewnętrznego i szykują się do misji.

Pobierz streszczenia 4 tomów Meekhanu

Streszczenia czterech tomów *Opowieści z meekhańskiego pogranicza* Roberta M. Wegnera dostępne do pobrania na stronie wydawnictwa Powergraph.