Robert M. Wegner

Opowieści z meekhańskiego pogranicza. Każde martwe marzenie

(Streszczenie)

Część I. Napięta cięciwa

Altsin zgodnie z umową zawartą z Oumem, bożkiem Seehijczyków, wędruje po Dalekiej Północy, która doświadcza anomalii pogodowych – zima nie chce się skończyć. Wioski, handlujące tym, co daje morze, nadal są skute lodem. W jednej z nich Altsin spotyka nesbordzkich piratów. Dzięki swoim mocom uzyskanym od Bitewnej Pięści dowiaduje się, że piraci zabili i zjedli aherów wysłanych przez ich plemię po pomoc. Wściekły Altsin wymierza im sprawiedliwość i używa jednego z ciał, aby otworzyć portal.

W samym sercu Meekhanu cesarz Kregan-ber-Arlens spotyka się na naradzie z Trzecim Szczurem Nory, Wywiadu Wewnętrznego, Gentrellem-kan-Owarem i przywódczynią Wywiadu Zewnętrznego, Psiarni, hrabiną Eusewenią „Suką" Wamlesh. Imperium również dotykają anomalie pogodowe – pomimo wczesnej wiosny panuje upał. Cesarz daje do zrozumienia, że nie będzie tolerował wojenki między Norą a Psiarnią i nakazuje ją zakończyć, gdyż z jej powodu cierpi bezpieczeństwo Imperium. Omawiają wydarzenia w Ponkee-Laa, które mogły stanowić zagrożenie dla imperialnego handlu. Cesarz rozkazuje również zintensyfikowanie poszukiwań Małej Kany, która zniknęła z oczu obu wywiadom.

Szczurza Nora wysłała do Wozaków swojego posłańca, Ekkenharda, który miał za zadanie wybadać, czy na nowego dowódcę i – w przyszłości – króla Wozaków nadaje się ojciec Key'li And'ewers Kalevenh. Został on jednak złamany śmiercią swojej najmłodszej córki Key'li, która spłonęła w pożarze wozu, i nie nadaje się do żadnych pertraktacji. Cesarz wraz z Trzecim Szczurem i Suką omawiają skomplikowaną sytuację na Wschodzie, gdzie Imperium zagrażają Se-kohlandczycy, a sojusz między Wozakami i ich cudem odnalezionymi dziećmi Sahrendey nadal jest świeży i niepewny. Suka utrzymuje, że Yawenyr umiera, gdyż zniknęła tajemnicza kobieta posługująca się magią, która utrzymywała go przy życiu. Cesarz i jego doradcy omawiają też tajemnicze siły, które działają na kontynencie i zdają się stać za rozruchami i religijnymi niepokojami w miastach oraz wydarzeniami na dalekim Wschodzie.

Laskolnyk wraz z częścią swojego czaardanu znajduje się na Dalekim Południu. Bada pole bitwy, którą niewolnicy wydali najemnikom z miasta Pomwe, pokonując Pomwejczyków dzięki doświadczeniu i taktyce meekhańskiej piechoty. Laskolnyk jest pod wrażeniem skuteczności buntowników.

Cesarz jest wściekły na Norę, że bez konsulatcji z nim wysłała jego najważniejszego dowódcę w tak niebezpieczne i niestabilne miejsce. Nora tłumaczy, że pokój z Białym Konoweryn jest konieczny, gdyż stan wojsk i niepokoje na wschodniej granicy nie pozwalają na otwartą wojnę, a jednocześnie dyplomacja Imperium nie może całkowicie zignorować rzezi meekhańskich niewolników w innym kraju. Laskolnyk, najbardziej znany z generałów i zaufany człowiek cesarza, ma posłużyć jako poseł do nowej władczyni Białego Konoweryn – Deany d'Kllean.

Cesarz oznajmia, że na jego rozkaz Drugi Szczur, Ande Salurin, zorganizował grupę do badania fenomenu Uroczysk, mimo że do tej pory zakazywał tego Wielki Kodeks. Moce oficjalnych magów Imperium szaleją w zetknięciu z magią Uroczysk, stąd potrzebni są ludzie, którzy posługują się magią nieaspektowaną, jak czaardan Laskolnyka. Poleca też wydać rozkaz Szczurowi Ekkenhardowi, aby czuwał nad tamtejszym Uroczyskiem oraz zbadał sprawę zaginięcia Key'li, Cesarz nie wierzy bowiem w jej śmierć, a dziewczynka, żywa, jest bezcennym pionkiem na politycznej planszy.

Laskolnyk nie udaje się wprost do Białego Konoweryn, lecz najpierw próbuje nawiązać kontakt z meekhańskimi niewolnikami. Pod Pomwe członkowie czaardanu spotykają jeden z ich oddziałów, którym dowodzi stary podwładny Laskolnyka, Luka-wer-Klytus. Poznają także Koło, około piętnastoletnią dziewczynę, byłą niewolnicę, która pracowała w kopalni. Pomimo początkowej nieufności, buntownicy godzą się zabrać generała i jego ludzi do swojego obozu.

Key'la została uratowana z płonącego wozu przez – nazwanego przez nią Kocykiem – niemego chłopca z dziwną rękawicą na dłoni, który mimo młodego wieku ma imponujące umiejętności walki. Zabrał ją w Mrok, gdzie napotkali grupę Vaihirów, czterorękich olbrzymów. Key'la bardzo chorowała po zdjęciu z sekohlandzkich haków, jednak Vaihirowie zaopiekowali się nią. Dostała też nowe imię „Słaba Jedna" – Sauri-noi.

Na Północy Altsin odkrywa jedno z niewielu miejsc, które pozostały z czasów Wojen Bogów, trafiając do tzw. Jaskini Śpiących pod Drzewem. Pod misternie wykutym w lodzie

drzewem znajduje dwadzieścia zmumifikowanych ciał. Zaczyna rozumieć, że oficjalna historia świata i pradawnych konfliktów została zafałszowana.

Na zebraniu z Cesarzem zjawia się Pierwszy Szczur Nory – Luwo-asw-Nodares. Wraz z jego pojawieniem się i informacjami, które dostarcza, zostaje rozpracowana siatka zależności pomiędzy zabójstwami w Olekadach, tajemniczą „hrabianką", zwaną Onelią Umbrą (obecnie w posiadaniu Nory), pochodzącą najpewniej zza Mroku i przypominającą z wyglądu siostrę bliźniaczkę kobiety zajmującej się Yawenyrem – chłopcem, który według podejrzeń Cesarza uratował Key'lę z ognia – oraz drużyną Szóstek, która wędrowała przez Mrok, po czym wróciła z niego wprost na pole bitwy i ściągnęła dziewczynkę z haków. Luwo podkreśla, że schwytanie Key'li jest kluczowe nie tylko dla pozyskania lojalności Wozaków, ale także ze względu na spore prawdopodobieństwo, że dziewczynka jest obdarzona Mocą, a przez cierpienie, które zadali jej Se-kohlandczycy, prawdopodobnie stała się prawie ana'bogiem, niepełnym bóstwem. Musi się dostać w ręce Imperium, a skoro najpewniej przebywa w Mroku, Nora postanowiła wysłać tam Czerwone Szóstki wraz ze wsparciem drużyny Szczurzej Nory i Onelią Umbrą, która jako jedyna zna przejście do tego miejsca.

Szóstki są za Wielkim Grzbietem, na Północy Imperium, gdzie z niepokojem obserwują największe w historii zgomadzenie aherskich plemion. Dostają cesarski rozkaz, aby przerwać zadanie i przenieść się w Olekady. Jednak przez opieszałość Nory do Kennetha dociera najpierw aherski szaman – Borehed. Jego misją jest dowiedzieć się, co rozwścieczyło Panią Lodu, że trzyma ocean skuty zmarzliną. Jest to sprawa tak nagląca, że tysiące jego pobratymców kona z głodu – brakuje im zwierzyny łownej. Sytuacja ta sprawia, że niebawem plemiona aherów z północy będą zmuszone przejść na południową stronę Wielkiego Grzbietu, co może spowodować konflikt z żyjącymi tam ludźmi. Zarówno Górska Straż, jak i Borehed chcą tego za wszelką cenę uniknąć. Na prośbę szamana Szóstki wraz z drużyną Nory i Onelią Umbrą udają się saniami w głąb skutego lodem oceanu, aby odszukać źródło gniewu Pani Lodu.

Deana po przejęciu władzy w Białym Konoweryn czuje się zagubiona. Jest zmuszona przyjmować dowody uwielbienia od swoich poddanych, którzy uważają ją za Płomień Agara – Pana Ognia. Zdaje sobie sprawę, jak krucha jest to pozycja. Jednocześnie opiekuje się złożonym śpiączką Lawerenesem, rzeczywistym władcą księstwa. Dokucza jej też ciąża oraz dziwne poczucie związania z Okiem, które odczuwa jako nieustanne pulsowanie mocy gdzieś na granicy swojej świadomości.

Cesarz i przedstawiciele wywiadów omawiają zaangażowanie bogów w ruchawki w Ponkee-La i Białym Konoweryn. Dochodzą do wniosku, że ktoś próbował sprowokować wojnę między wyznawcami Agara i Reagwyra z matriarchistami. Zgodnie z opinią Cesarza i wywiadów, obaj bogowie nie dali się jednak wciągnąć w ten konflikt, szybko go wygasili albo przewrotnie odwrócili, jak uczynił to Agar, swoim Płomieniem czyniąc wyznawczynię Wielkiej Matki. Nadal tajemnicą pozostaje jednak, czyja to była sprawka.

Czerwone Szóstki w trakcie inspekcji tego, co mogło tak rozwścieczyć Panią Lodu, natrafiają na ogromny obiekt sunący przez lód. Gdy pływająca góra rusza w ich stronę, nie mają szans na ucieczkę, więc Kenneth podejmuje szaloną decyzję, by wjechać na nią psimi zaprzęgami. Ginie kilku ludzi, lecz reszta trafia – jak się okazuje – na pokład olbrzymiego statku, zbudowanego z czarnego drewna. Tracą kontakt z Borehedem, a Kenneth z drużyną Szczurów i Onelią Umbrą próbują wybadać, na czym się znaleźli.

Przez wiele dni Key'la wraz z Kocykiem i kilkoma Vaihirami wędrują przez Mrok. Key'la źle znosi brak rytmu dobowego, słyszy też w trakcie snu dziwny płacz wydobywający się z ziemi. Docierają w końcu do siedziby plemienia Vaihirów. Key'la poznaje tam przywódczynię plemienia, która nazywa się Usta Ziemi. Odbywa się sąd nad dziewczynką i Kocykiem. Zapada wyrok, że Key'la może żyć, ale Kocyk musi umrzeć. Usta Ziemi tłumaczy Key'li, że Kocyk to *kanaloo* – żywa broń, urodzona i szkolona do walki przez Dobrych Panów, którzy są odwiecznymi wrogami Vaihirów. *Kanaloo* służy tylko temu, z kim został związany tuż po narodzinach, nie jest więc lojalny wobec niej. Zrobi wszystko, aby wrócić do swojego właściciela. Vaihirowie nie uznają go za istotę w pełni żywą, gdyż jego dusza tkwi w skomplikowanej, oddzielonej od ciała rękawicy, którą chłopiec ma na sobie. Zgodnie z wierzeniami czterorękich, Kocyk jest więc martwym ciałem, które nie zna moralności, empatii ani współczucia – wykona każdy rozkaz swojego pana bez wahania i wyrzutów sumiena. Żyje, oddycha i rośnie, ale przez brak kontaktu z duszą jest niekompletną i bardzo niebezpieczną osobą.

Usta Ziemi opowiada też, skąd wzięli się Vaihirowie – również zostali stworzeni przez istoty spokrewnione z ludźmi, lecz znacznie od nich potężniejsze. Byli biologiczną bronią, przez stulecia używaną w wojnach. Gdy jednak osiągnęli zdolność posługiwania się mową i pojawiły się u nich dusze podobne do ludzkich, stali się niebezpieczni dla swoich twórców, gdyż przestali być posłusznymi narzędziami, a na dodatek potrafili powołać do istnienia własnego boga.

Wybuchła wojna między nimi a ich twórcami, którą Vaihirowie wygrali, lecz od tamtego czasu są wyrzutkami. Usta Ziemi zdradza też, że bariera oddzielająca świat ludzi od reszty wszechrzeczy jest coraz cieńsza.

Altsin wędruje przez Północ, odnajdując relikty po Wojnach Bogów, pobojowiska, kurhany, miejsca pochówku. Lodowe pustkowia to jedne z nielicznych miejsc na świecie, gdzie takie rzeczy ocalały. Złodziej jest coraz bardziej przekonany, że w przeszłości doszło do powszechnego niszczenia i wymazywania śladów niewygodnych dla panteonu i ludzi historii. Postanawia ruszyć na spotkanie z fenomenem, który wywołał furię Pani Lodu, mimo że zaczął się on przemieszczać.

Kailean rozmawia z Luką o wyzwoleniu kopalń, w których znaleziono Koło. Dziewczyna jest na wpół szalona, gdyż trzy lata pracowała w kopalni w warunkach, w których życie ludzkie było mniej warte niż szczypta złota.

Czaardan zostaje doprowadzony do głównego obozu armii niewolników. Jest w nim około stu pięćdziesięciu tysięcy ludzi, lecz mimo to panują tu dyscyplina i porządek. Laskolnyk spotyka się ze stojącym na czele buntu Kahelem-saw-Kirhu oraz jego najważniejszymi dowódcami. Przybycie czaardanu nie spotyka się z entuzjazmem. Kahele ma dużo żalu i pretensji do Meekhanu, że od wielu lat porwani i sprzedani w niewolę Meekhańczycy są ciemiężeni na Dalekim Południu, Imperium nic z tym nie zrobiło, a na dodatek nadal handluje z tutejszymi księstwami. Laskolnyk sugeruje jednak, że Meekhan nie mogąc angażować się w wojnę w tak odległym rejonie świata, podjął jednak kolejne działania, w tym takie jak skrytobójstwa, łapówki i wspieranie księcia dążącego do zniesienia niewolnictwa, by im pomóc. Rzuca też kilka luźnych uwag, jakoby stał za tym sam cesarz. Kahele nadal ma swoje plany, lecz oświadcza, że wyśle czaardan w drogę do Deany d'Kllean, w celu rozpoczęcia negocjacji.

Czerwone Szóstki ostrożnie badają miejsce, w którym się znalazły. Statek jest olbrzymi, długi na pół mili, jednak wydaje się całkowicie opustoszały. Nosi ślady zaciętych walk, ma połamane maszty, spalone zabudowania, barykady. W końcu odnajdują szamana Boreheda, który wpadł do dziury po wskoczeniu na statek, połamał się i kilka dni szukał wyjścia. Mówi, że w snach przyszły do niego pewne odpowiedzi, nazywa to miejsce „statkiem Nieśmiertelnej Floty".

Czując zaciekawienie Kocykiem i wiedząc, jak jest ważny dla Key'li, Usta Ziemi godzi się na intrygę, by go uratować. Na zgromadzeniu Vaihirów udowadnia, że Kocyk jest dla

dziewczynki drugą parą rąk, równie potrzebną jak te, które należą do czterorękich. Gdy Vaihirowie podnoszą kwestię przynależności Kocyka do Dobrych Panów, Key'la rozkazuje mu, by ją zaatakował, aby udowodnić, że to ona jest teraz jego panią. Kocyk zamiast tego próbuje zabić siebie, co doprowadza Key'lę do ostateczności. Przerażona wizją utraty przyjaciela, wali pięścią w wielką kamienną płytę, która rozpada się w drobny pył. Key'la traci przytomność, ale Kocyk zostaje uratowany. Usta Ziemi jest zainteresowana pokazem mocy Key'li.

Altsin podchodzi do wielkiego obozowiska aherów, gdzie widzi, jak wielką cenę tubylcze plemiona płacą za gniew Pani Lodu – setki trupów dzieci leżą w jednym miejscu, bez pochówku. Altsin jest wściekły na boginię, która przez swoje histerie skazała aherów na takie cierpienie. Widzi niedźwiedzia polarnego i zabija go, po czym spotkawszy aherskiego szamana, wymienia martwe zwierzę na łódź, aby zbadać północne morze.

Kailean wędrując po obozie niewolników, trafia na warsztat Kor'bena Olhewara, wozackiego weterana i jednego z dowódców buntowniczej armii. Zna on jej przybranego ojca Andewersa i darzy go olbrzymim szacunkiem. Wymieniają historie, ona opowiada mu o bitwie nad Lassą, a on odwdzięcza się historią swojej niewoli przy jarzmie w kopalni, gdzie nawiązał niespodziewaną – jak na Wozaka – przyjaźń z jednym z se-kohlandzkich Błyskawic. W czasie rozmowy Kor'ben zdradza też, że armia niewolnych ma własne problemy – tkwi w miejscu, bo ich sojusznicy, wojownicy z plemienia olbrzymów, zwani Uawari Nahs, pragną wrócić na zachód, zabierając ze sobą innych czarnych niewolników, grozi im więc rozłam. Martwi go też pora deszczowa, która przerwie wszelkie działania wojenne, a na ludzi może sprowadzić choroby. Ich rozmowę przerywa nagły atak na obóz.

Do pałacu cesarskiego docierają wieści, że na Północy zaginęły zarówno Czerwone Szóstki, jak i wysłana po nich drużyna Szczurzej Nory. Cesarz wpada w gniew, wraz z nimi znikła bowiem Onelia Umbra – jedyna osoba, która zdawała się znać sekrety Mroku. Oskarża Wywiad Wewnętrzny o niekompetencję.

Na czarnym statku Kenneth rozmawia z poranionym Borehedem. Ten, korzystając ze wspomnień, które otrzymał od dusz prastarych aherskich szamanów, wyjawia, że miejsce, na którym się znaleźli, jest jednym ze statków Nieśmiertelnej Floty, która tysiące lat temu brała udział w Wojnach Bogów, czasem handlując, a kiedy indziej walcząc przeciw panteonowi. To obecność tego okrętu wzbudziła furię Pani Lodu. Szaman dodaje też, że pojawienie się tego okrętu prawdopodobnie związane jest z falą mocy, która przetoczyła się przez świat przed trzema

miesiacąmi. Kenneth łączy to z bitwą na Wyżynie Lytherańskiej. Szóstki postanawiają badać dalej okręt i znaleźć jego sternika.

Cesarz dowiaduje się od Suki, że z Laskolnykiem nie ma kontaktu. Jest to kropla, która po zniknięciu Szóstek i Oneli Umbry przelała czarę goryczy Imperatora. Pierwszy Szczur trafia do aresztu domowego, a jego obowiązki przejmuje Trzeci.

Dowiadujemy się też, że Suka jest kochanką Cesarza i mają wspólne dzieci.

CZĘŚĆ II. Pęknięty mur

Podczas ataku na obóz niewolników Kailean dowodzi małym oddziałem jeźdźców. Nocna walka w dżungli jest chaotyczna i krwawa, jednak napastnicy, którymi okazują się Geghijczycy, pod dowództwem Hantara Sehrawina, ponoszą klęskę. Mimo dysponowania magami bojowymi i lepszym uzbrojeniem nie udaje im się zasiać paniki i zmiażdżyć zbuntowanych niewolników. Zostają rozbici i odparci. Niedobitki uciekają pod Pomwe i to w końcu daje impuls niewolniczej armii – chcą wrócić pod miasto, zdobyć je i zyskać w ten sposób zapasy żywności oraz bazę na czas pory deszczowej. Laskolnyk nadal ma za zadanie pojechać z poselstwem do Deany.

Deana po przejęciu władzy nadal próbuje odnaleźć się w gąszczu obowiązków, jakie na nią spadły. Mianuje nowych dowódców, nakłada podatki, planuje ruchy wojsk. Niestety Ród Trzcin, który odpowiadał za wywiad, opowiedział się za jej przeciwnikiem, Obrarem z Kambehii, przez co został zniszczony. Deana wykorzystuje więc Wielką Bibliotekę, która ma wiele filii i zbiera informacje z zakątków kraju i z zagranicy. I wtedy właśnie dochodzą ją wieści o nocnej bitwie między niewolnymi a Geghijczykami oraz o oblężeniu Pomwe.

Altsin podąża łodzią za zaburzeniem mocy, przemieszczającym się po oceanie, i dzięki spotkaniu z Oumen domyśla się, że najpewniej jego celem jest jeden z okrętów Nieśmiertelnej Floty.

Key'la wraz z Kocykiem trenują walkę, a po pewnym czasie dziewczynka dowiaduje się, że jej trening podyktowany jest tym, że plemię Ust Ziemi udaje się na wojnę. Zamierzają uwolnić Thowetha, swojego boga, który przed wieloma laty został podstępem uwięziony w miejscu, zwanym Doliną Żalu. Key'la boi się wojny, więc Usta Ziemi, ujawniając dziewczynce jedną z największych tajemnic Vaihirów oraz powód ich desperacji, prowadzi dziewczynkę do jaskini, w

której znajdują się tysiące dziecięcych szkieletów. Wyjawia Key'li, że z powodu klątwy, rzuconej na nich przez ich twórców, większość dzieci Vaihirów rodzi się bez duszy. Stanowią przez to śmiertelne zagrożenie dla społeczności, gdyż dorastają jako pozbawione inteligencji i hamulców machiny do walki. Potrafią tylko mordować, a vaihirskie matki zmuszone są zabijać czworo z pięciorga nowo narodzonych dzieci. Przez tysiąclecia tylko dotyk ich boga pozwalał nowo narodzonemu otrzymać duszę, jednak skończyło się to, gdy Thoweth został uwięziony. Dlatego plemiona czterorękich postanowiły podjąć ostatnią, rozpaczliwą próbę uwolnienia go.

Deana z ciężkim sercem podejmuje decyzję o wysłaniu przeciw niewolnikom wojska. Chciała tego uniknąć, ale oblężenie Pomwe nie pozostawiło jej wyboru. Musi odpowiedzieć na nie siłą.

Oblężenie Pomwe przeciąga się, ale powstańcy są dobrej myśli, meekhańska taktyka wojskowa i dyscyplina daje im nadzieję na zwycięstwo, tym bardziej że Geghijczycy nie zostali wpuszczeni do miasta i nie mogą wesprzeć obrońców. Luka-wer-Klytus w trakcie walk został ranny w głowę i bark. Bardzo źle się czuje. Koło też została ranna, nosi blizny na twarzy i została oślepiona na jedno oko. Jej szaleństwo zdaje się pogłębiać.

Altsin płynąc po morzu, słyszy modlitwę do Reagwyra. Namierzając jej źródło, odkrywa, że dwóch już prawie martwych żołnierzy Górskiej Straży dryfuje na krze. Ratuje ich i podąża na wschód.

Szóstki próbują się dostać na rufę, gdzie spodziewają się znaleźć kogoś, kto steruje statkiem. Kasztel rufowy jest oddzielony od reszty pokładu gładką ścianą, więc żołnierze wykorzystują umiejętności wspinaczki, by się na niego dostać. Podczas tej próby ekipa Szóstek zostaje zaatakowana przez grupę dziwnych stworów, nieprzypominających budową ani zachowaniem zwykłych zwierząt, która obezwładnia i wciąga pod pokład czterech ludzi. Borehed traci przytomność.

Deana maszeruje wraz z trzydziestopięciotysięczną armią w stronę Pomwe. Stacjonujący za miastem Geghijczycy proszą o pozwolenie na wejście do miasta, na co Deana zgadza się, a nocą niedobitki geghijskiej armii przekradają się za mury, potężnie wzmacniając obrońców.

Oblężenie Pomwe przeciąga się. Luka-wer-Klytus bierze udział w atakach, ale z dnia na dzień czuje się coraz gorzej, ma zaniki pamięci, rany bolą go coraz mocniej. Tym razem to raczej Koło się nim opiekuje niż on nią, mimo że stan dziewczyny zdaje się pogarszać. Do niewolników

dochodzą wieści o konowerskiej armii maszerującej na odsiecz Pomwe, więc zamierzają przypuścić decydujący szturm na miasto.

Altsin płynie z odnalezionymi na morzu strażnikami. Gdy jeden z nich odzyskuje przytomność, złodziej raczy go bajeczką o tym, że jest magiem z dużego nadmorskiego miasta, który chciał sprawdzić, dlaczego morze nadal nie odmarzło. Gdy strażnicy opowiadają mu swoją historię o tym, że polegli w starciu z wielką pływającą górą, Altsin jest już pewien, że płynie za jakimś pobratymcą Ouma.

Czaardan natyka się na podjazd konowerskiej armii, a Laskolnyk i jego oddział trafiają przed oblicze Deany. Podczas uroczystej kolacji dochodzi do kilku zgrzytów, generał oskarża Białe Konoweryn o okrucieństwo wobec niewolników, issarska dziewczyna ripostuje, wskazując na hipokryzję Imperium i jego obojętność wobec własnych obywateli. Oboje próbują zgłębić ukryte motywy adwersarza, zdradzając wreszcie, że zarówno Imperium, jak i Wybrana Pana Ognia wiedzą, że w grę wchodzą dodatkowe, działające zza kulis siły, którymi sam Agar wydaje się zaniepokojony. Na koniec Deana przekazuje Laskolnykowi list od samego Imperatora, nakazujący mu natychmiastowy powrót. Powrót będzie jednak musiał zaczekać, gdyż wędrówka małym oddziałem po spustoszonych powstaniem prowincjach może być niebezpieczna. Nie chcąc ryzykować utraty tak cennego gościa, Deana nakazuje generałowi, by tymczasem jej towarzyszył.

Plemię Vaihirów wraz z Key'lą i Kocykiem wyrusza w stronę Doliny Żalu. Usta Ziemi jest zrezygnowana, uważa, że czekali za długo, aby uwolnić swojego boga, który od trzystu lat tkwi w pułapce. Na dodatek nie wszystkie plemiona Vaihirów zdecydowały się dołączyć do wyprawy i Usta Ziemi obawia się, że jest ich za mało, aby obudzić ich boga. Niemniej wyruszają. Opowiada też Key'li starą legendę o tym, że Thoweth opuścił swój lud, ponieważ w towarzystwie tajemniczego mężczyzny o potężnej mocy udał się, by spłacić jakiś stary dług. Wtedy też wpadł w pułapkę.

Na Wenderlandzkim Bagnie pojawia się ogromny wij wraz z walczącym z nim czterorękim olbrzymem. Ande Salurin, Drugi Szczur Nory, wie, że musi wezwać Cesarza, aby na własne oczy zobaczył, co się dzieje.

Atak na Pomwe nie powiódł się. Niewolnicy, zaskoczeni obecnością Geghijczyków w mieście, zostali odparci i ponieśli duże straty. W czasie narady po szturmie dowództwo buntowników postanawia zmienić strategię – pragnie wydać nadciągającej konowerskiej armii

bitwę na meekhańskich zasadach, okopując się w terenie, który utrudni użycie kawalerii i słoni, po czym wykrwawić ją w ciężkim boju i zniszczyć lub odrzucić z powrotem na wschód. Pod Pomwe ma zostać tylko niewielki kontyngent dla podtrzymania oblężenia, najlepsze pułki niewolników wyruszą zaś na spotkanie wojsk Wybranej. Lecz armia Kahele została osłabiona, bo większość czarnych wojowników zdecydowała się odejść na ojczyste ziemie.

Altsin wraz z żołnierzami Jodłą i Gessenem doganiają statek. Zostają wciągnięci na pokład w chwili, gdy szósta Kompania szykuje się do zejścia pod pokład, aby odbić swoich ludzi z łap potworów. Altsin podaje fałszywą tożsamość, przedstawia się jako mag. We wspomnieniach Bitewnej Pięści odkrywa prawdziwe imię tego statku – Nocna Perła. Altsinowi nie podoba się ani stan, w jakim znajduje się okręt, ani pomysł zejścia pod pokład, ale zgadza się pomóc Górskiej Straży.

Cesarz po raporcie Drugiego Szczura wybiera się na Wenderlandzkie Bagno. Zanim jednak do tego dojdzie, wraz z Suką, Luwo i Gentrellem analizują rysunki Nealli – dziewczynki, która kiedyś zetknęła się z Małą Kaną, oraz raport Szóstek z Mroku. Wszystkie informacje mówią o czterorękich olbrzymach, którzy posługują się bronią, dokładnie tak, jak zobaczył to Drugi Szczur na Uroczysku. I pasują do legend z czasów Wojen Bogów. Stare baśnie ożywają na ich oczach.

Deana omawia nadchodzącą bitwę z dowódcami swojej armii. Wiedzą już, że armia Kahele okopała się w przesmyku między rzeką a dżunglą. Daena, znająca – jako Pieśniarka Pamięci swojego plemienia – taktykę meekhańskiej piechoty, zakazuje szturmu na wały. Zamiast tego chce zmusić buntowników do wyjścia z okopów i starcia się na przedpolu, w którym jej ciężka piechota i kawaleria będą miały przewagę (oczywiście Wybrana ma też jeszcze jednego asa w rękawie).

Pierwszy Szczur, Luwo, cierpi na coś w rodzaju autyzmu. Musi nieustannie zażywać mikstury alchemiczne, by nie przytłoczyły go obrazy i dźwięki, z którymi sobie nie radzi. Ma jednak pamięć absolutną, potrafi liczyć w głowie ogromne liczby i znakomicie łączy ze sobą fakty. Przez swój areszt domowy ma więcej czasu na skupienie się nad zadaniem – znalezieniem wspólnych cech dla wydarzeń rozgrywających się w różnych częściach świata. Chaos i rozruchy w Ponkee-Laa, starcie Wozaków z Se-kohlandczykami, rebelia niewolników na Dalekim Południu zdają się mieć wspólny, ukryty cel, który do tej pory umykał wszystkim agentom próbującym go znaleźć. Zarówno w portowej metropolii, jak i na Wyżynie Lytherańskiej ktoś

(lub coś) spróbował, poprzez przemoc, krew i cierpienie, stworzyć ana-boga, istotę tak potężną, że jej narodziny wstrząsnęłyby światem niematerialnym. Ale po co? Nagle Luwo przeżywa objawienie – Uroczyska! Pod Ponkee-Laa i na skraju ojczyzny Wozaków znajdowały się dwa z trzech największych Uroczysk znanych imperialnym badaczom i kapłanom. Wniosek mógł być jeden, ktoś próbuje stworzyć nowego boga w pobliżu Uroczyska.

Luwo jest przekonany, że i na Dalekim Południu Uroczysko ma odegrać kluczową rolę w nadchodzącej bitwie. Wie, że musi natychmiast wyciągnąć stamtąd Laskolnyka. Jest przerażony, gdyż Imperator wyruszył właśnie do największego Uroczyska w Meekhanie, co może sprowadzić na niego niebezpieczeństwo.

Altsin wraz z częścią kompanii schodzi pod pokład w misji odbicia porwanych żołnierzy. Znowu napływają do niego wspomnienia Bitewnej Pięści, który przypomina sobie, że wnętrze statku było kiedyś kolorowe i pięknie przystrojone drewnem i gobelinami.

Dochodzi do bitwy między niewolnikami a armią Białego Konoweryn. Starcie jest krwawe i przynosi buntownikom ciężkie straty. Zgodnie z poleceniem Deany, armia Białego Konoweryn stoi w miejscu, nie dając się, mimo zaciekłych ataków, wyciągnąć z pozycji i zmusić do ataku na szańce niewolników. Koło z Luką pomagają rannym.

Vaihirowie wchodzą do Doliny Żalu, odpierając ataki wypaczonych stworzeń, które ją zamieszkują. Usta Ziemi tłumaczy Key'li, że bestie powstały, gdy próbowano zniszczyć Księgę Życia, starożytny artefakt zawierający metafizyczny zapis całej cywilizacji. Uszkodzona Księga zaczęła wypluwać z siebie, zamiast doskonałych istot, kalekie bestie, hybrydy i mieszańce, zarówno zwierząt, jak i ludzi. Usta Ziemi wyjaśnia też, że tysiąc lat temu Thoweth zaoferował ludzkim bogom, że będzie strzegł Doliny Żalu wraz ze swoimi Vaihirami. Jednak gdy trzysta lat temu został uwięziony, Dobrzy Panowie złamali umowę i zaczęli zabijać czwororękich, a Dolina Żalu coraz bardziej się rozrastała. Po kilkunastu atakach docierają w końcu do miejsca, gdzie widać uwięzionego boga. Wygląda jak szkarłatny kolos spętany łańcuchami. Usta Ziemi mówi, że aby go uwolnić, potrzebne jest zniszczenie choć jednego z tych łańcuchów.

Deana wraz ze słoniem Maahirem i kornakiem Samyim stoi na szczycie wzgórza i dowodzi. Pole bitwy zmienia się dynamicznie. Niewolnicy atakują, stosując tabor bojowy i używają zasłony dymnej, pod której osłoną przerzucają rzeką część oddziałów na tyły konowerskiej armii.

Czaardan wykorzystując swoje zdolności, obserwuje bitwę z powietrza i przez ducha Berdetha. Rwą się do akcji, ale Laskolnyk ich powstrzymuje.

Pod pokładem Strażnicy i Altsin odkrywają, że w środku okrętu stwory zrobiły sobie coś w rodzaju leża i że porwani żołnierze już nie żyją, gdyż ich skóry zostały wykorzystane do zrobienia kokonów dla bestii. Kenneth jest zdruzgotany tą stratą. Po powrocie na pokład Altsin bada Boreheda i mówi, że jeden z duchów szamana jest uwięziony w kasztelu, gdzie powinien też znajdować się sternik. Postanawiają dostać się tam za wszelką cenę.

Deana otrzymuje raport o atakujących od tyłu żołnierzach Kahele, którzy podpalają wszystko na swojej drodze. Rozkazuje przerzucić w to miejsce rezerwy i wszystkich zdolnych do walki. A potem za pozycjami niewolników w niebo wzbijają się setki strzał ciągnących za sobą kolorowe wstążki, to sygnał, że reszta geghijskiej armii, która nie brała udziału we wcześniejszych walkach, przybywa, by dołączyć do bitwy. Zgodnie z umową, którą zawarła z nią Deana. Starcie zamienia się w prawdziwą masakrę dla armii buntowników. Konnica dźga i tnie uciekających, słonie tratują ich bezlitośnie. Laskolnyk wraz z czaardanem próbuje się w zamieszaniu wymknąć.

Koło traci resztki rozumu. Mówi do Luki, który próbuje ją zmusić do ucieczki, że ma dość uciekania i prosi go, aby przyprowadził do niej wszystkich płaczących.

Coś wybucha pośrodku wzgórza. Moc szaleje, a ludzie wrażliwi i niewrażliwi na nią czują, jakby zapadał się świat. Deana prawie traci przytomność, ale podtrzymuje ją Samyi. Laskolnyk zawraca, aby na własne oczy zobaczyć, co się wydarzyło.

Gdy Vaihirowie podchodzą bardzo blisko do swego boga, wszystkie możliwe stwory są rzucone do walki z nimi. Wtedy Usta Ziemi wyjawia Key'li, że oczekuje od niej popisu podobnej siły, jak wtedy gdy Kocyk próbował się zabić. Ma w sobie moc wielu dusz, które niosą odłamki magii i tą mocą ma zniszczyć kolumnę do której przytwierdzony jest Thoweth. Key'la nie dowierza temu, co słyszy, uważa się za zwykłą małą dziewczynkę i nie chce tego robić. Usta Ziemi, aby ją zmusić, przybija Kocyka do kolumny mieczem, a poczucie zdrady i wściekłość, jakie odczuwa Key'la, wyzwala w niej moc. Niszczy kolumnę, uwalniając Kocyka i Thowetha. Bóg sięga po dusze Vaihirów, zmieniając ich w bezmyślne maszyny do zabijania, a Key'la pada nieprzytomna.

Koło – dziewczyna obdarzona talentem do kontaktu z duszami, która cierpiała latami najpierw w kopalni, a później w trakcie bezlitosnej wojny o wyzwolenie niewolników – traci

resztki człowieczeństwa i staje się rdzeniem ana-boga. Otwiera się i przyzywa dusze wszystkich niewolników, pomordowanych, zagłodzonych, zakatowanych harówką na plantacjach i w kopalniach oraz tych, którzy właśnie giną na polu bitwy. Luka nie wie, co się dzieje, a Koło wyjaśnia mu, że od zawsze miała zdolność widzenia duchów, jednak nie zdradzała się z tym, gdyż niewolnicze dzieci obdarzone Mocą były zabijane. Ale teraz wymierzy sprawiedliwość i nie pozwoli już nikomu płakać. Okazuje się też, że Luka od wielu dni nie żyje, zginął podczas nocnego ataku Geghijczyków, ale jego duch został przy Kole, bo ona go o to poprosiła. Koło wchłania w siebie ogromną liczbę dusz, a Moc eksplodująca w trakcie narodzin ana-boga uderza najpierw w zwierzęta. Bojowe konie wpadają w panikę i uciekają, słonie klękają i nie mogą się ruszyć. Bitewna machina Konowerczyków i Geghijczyków dławi się i staje, a niewolnicy zamieniają się w demony zemsty. Armia Deany nie potrafi ich powstrzymać. Magowie zostali odcięci od aspektów. Żołnierze, stojący przed obliczem ludzi oszalałych z nienawiści i niebaczących na ciosy przeciwników, łamią linię i padają jeden po drugim. Deana próbuje zmusić swojego kornaka – Samyiego do ucieczki, ale ten zdradza, że jest Okiem Agara, sługą Pana Ognia. I aby uratować Deanę i jej dziecko, stanie do walki z ana'bogiem, który objawił się na wzgórzu. Deana czuje moc, która przechodzi przez dziesięciolatka i która zamienia go w falę światła i ognia, po czym sama pada nieprzytomna.

Metafizyczny wstrząs, który towarzyszy narodzinom ana-boga, przetacza się przez świat. Odczuwa go nawet Altsin, mimo że znajduje się tysiące mil od Białego Konoweryn. Złodziej traci na chwilę przytomność, a gdy ją odzyskuje, podchodzi do kasztelu i przemawia w języku Nieśmiertelnej Floty, przywołując też imię Ouma Płonącego Ptaka. Statek wpuszcza go i żołnierzy Górskiej Straży do środka. Wewnątrz znajduje około dwustu zmumifikowanych ciał kobiet, dzieci i mężczyzn. Oraz płaskorzeźby na ścianach, potwierdzające to, co Altsin od dawna podejrzewał – prawda o Wojnach Bogów została zakłamana przez panteon i tych, którzy je przeżyli. A Niechciani, rzekomo demoniczne istoty zza Mroku, okazali się potomkami różnych ludzkich kultur i cywilizacji, które powstawały w przyszłości, często na skutek katastrof o apokaliptycznych rozmiarach, co sprawiło, że niektórzy z nich niemal nie przypominali ludzi. Wszyscy jednak mieli wspólne korzenie, a ich ścieżki cywilizacyjne, często o alternatywnym charakterze, tworzyły strukturę, zwaną Drzewem Światów – wielowymiarowy, rozgałęziony twór, zawierający rozpisaną na tysiąclecia historię ludzkości.

Jednak jakaś nieokreślona katastrofa zniszczyła ludzkie Drzewo Światów. Niektóre cywilizacje z odległej przyszłości podjęły gigantyczny wysiłek, by cofnąć się w czasie i znaleźć przyczynę katastrofy. Wędrując wstecz, napotykały niekiedy swoich krewnych z alternatywnych linii historii, aż wreszcie większość z nich z szokiem odkryła, że pień Drzewa Światów został zniszczony, lecz zdążył wypuścić pojedynczy odrost. Odrost, w którym żyją nieznane w ich historii ludy i istnieją obcy im bogowie. Niektórzy z przybyszów zaczęli oskarżać ludzi z tej linii czasowej o spowodowanie katastrofy i uzurpację i nie trzeba było wiele, by rozpętała się trwająca ponad sto lat rzeź, zwana Wojnami Bogów.

Altsin zdecydował się opowiedzieć o Drzewie Światów żołnierzom z Górskiej Straży, bo ktoś lub coś wybiło dziurę w Mroku, umożliwiając tym samym Niechcianym powrót. Chce, aby Szóstki poniosły dalej tę zakazaną wiedzę. Dodaje, że Nocna Perła wysadzi ich na najbliższym brzegu, a on wraz z Borehedem, który już czuje się lepiej, popłyną z powrotem na zachód. Jednak Kenneth i Szóstki niedługo potem zostają zatrzymani przez inną drużynę Górskiej Straży pod zarzutem zdrady, ponieważ nie stawili się pod rozkazy w Olekadach. W tym samym czasie ze Wschodu nadciągają nad ziemie wessyrskich górali dziwne chmury.

Deanę z pola walki wyciągnął czaardan. Budzi się oszołomiona i zagubiona, lecz cała. Niestety jej pożegnanie z kornakiem, tuż przed tym, nim ten zmienił się w falę ognia i oderzył na nowo powstałą ana-boginię, widziało zbyt wielu ludzi i teraz wśród cudem ocalałej armii rodzi się jej kult.

Kult Wybranej Pana Ognia.

Altsin dopływa do obozu głodujących aherów i przedstawia im swoją propozycję – da im boginię, która pozwoli im przetrwać, a oni będą żyć na jej ciele i ją czcić. To prztyczek w nos zarówno dla Pani Lodu, jak i Ouma, ale i jedyna szansa dla aherskich plemion.

Key'la budzi się, przywiązana i pokrwawiona. Spotyka kobietę przedstawiającą się jako Matka Dobrych Panów, przywódczynię uchodźców – Niechcianych, którzy zamieszkują poza Mrokiem. Dziękuje Key'li za uwolnienie Thowetha, bo to ostatecznie rozdarło barierę. Key'la zostaje zdruzgotana tym, że według tej obcej kobiety Kocyk nigdy nie był jej wierny – należał zawsze do Matki Dobrych Panów i wszystko, co robił, miało na celu dotarcie z powrotem do niej. Key'la czuje się ponownie zdradzona, przez Kocyka i przez Vaihirów.

W epilogu Matka Dobrych Panów odsłania plan, który uknuła, aby przedrzeć się przez barierę Mroku, od tysiącleci oddzielającego Niechcianych od reszty ludzkości. Każde Uroczysko

na świecie jest połączone w taki czy inny sposób z Doliną Żalu. Zainspirowana ucieczką swojej córki Kanayoness / Małej Kany z więzienia w Dolinie Żalu, co spowodowało kilkugodzinną przerwę w barierze, zdecydowała się sprowokować podobne zdarzenia w prawdziwym świecie – liczyła na to, że wielka bitwa w pobliżu jakiegoś Uroczyska, wystarczająco potężna i krwawa, by doprowadzić do narodzin ana-boga, spowoduje tak gigantyczne zawirowanie Mocy, że bariera między światem ludzi a Niechcianymi zostanie przerwana na stałe. Bitwa na Wyżynie Lytherańskiej odbyła się jednak za daleko od Uroczyska, choć siła, z jaką Key'la otwrzyła się na świat duchów i prawie stała się ana-bogiem, zaskoczyła wszystkich. W Ponkee-La również się nie udało. Dopiero bitwa w Białym Konoweryn, narodziny Krwawnicy połączone z reakcją Agara od Ognia oraz niespodziewane uwolnienie Thowetha sprawiły, że Mrok pękł. Dolina Żalu stała się dla Niechcianych wrotami do Uroczysk rozrzuconych po świecie ludzi.

Yatech z Małą Kaną i Iavvą nadal przebywają w Ponkee-Laa. Kana upija się do nieprzytomności, odkąd wróciła ze Świątyni Reagwyra. Gdy wybuchają Szkarłatne Wzgórza – Uroczysko graniczące z miastem, mieszkańcy wpadają w panikę. Yatech zabiera nieprzytomną Kanę i odchodzi.