

Rozdział XII — Igrzyska

Na horyzoncie, ponad murami szkoły, zaczęły zbierać się chmury. Były gęste i srebrzyste, jakby niosły ze sobą coś więcej niż deszcz. Arena znajdowała się na południowym krańcu szkoły, otoczona murami z białego kamienia, które pamiętały legendarne walki. Była otwarta, pod gołym niebem, a jej trybuny wznosiły się wysoko, niczym amfiteatr utkany z marmuru i runicznych znaków. Na szczytach stały posągi dawnych bohaterów, a każdy z nich trzymał w dłoniach broń lub artefakt symbolizujący ich żywioł. W świetle księżyca wydawało się, że posągi ożywają, a ich spojrzenia śledzą każdego, kto wchodził na arenę. Tego wieczoru, po raz pierwszy od wielu lat, na trybunach pojawili się Sajens oraz Żukmistrz. Spotkali się po długiej rozłące, a ich obecność była jak znak dla uczniów — że nadchodzą wydarzenia, które zapiszą się w kronikach. Za ich plecami otwierały się portale — wyglądały jak kręgi uszyte z czystej energii w kolorach wszystkich żywiołów. Każdy portal prowadził do innego wymiaru, a ich majestatyczne barwy tworzyły tło dla areny, jakby sama rzeczywistość zginała się pod ciężarem tego, co miało nadejść. Żukmistrz w swojej chitynowej zbroi wyglądał jak strażnik pradawnych sekretów.

Obok niego stał Sajens z oczami pełnymi wiedzy i niepokoju — przypominał kronikarza, który już zna zakończenie tej historii, lecz nie może go zdradzić. Razem tworzyli obraz majestatu i grozy, a portale wokół nich pulsowały jak serca innych światów. Tego dnia niebo nad Alva'Tharem rozświetliło się niezwykłymi zjawiskami. Księżyce zawisły nad horyzontem niczym srebrne strażnice, a przy ich boku błyszczała gwiazda, która rozświetlała drogę wojownikom. Ten dzień był wyjątkowy, gdyż wszystkie ludy Wolmordu miały zebrać się, by być świadkami prób uczniów akademii.

Wraz z pierwszym podmuchem wiatru pojawili się Koroludzie. Przybyli na długich, masywnych korzeniach, które wyrastały wyżej niż największy szczyt wieży Sajensa. Ich sylwetki były ogromne i majestatyczne — przypominały drzewa wyrwane z ziemi, które postanowiły ruszyć w świat. Kora na ich ciałach połyskiwała wieczną rosą zmieszaną z zastygłym bursztynem, a na ich głowach spoczywały korony z cierni. Każdy ich ruch pachniał lasem, deszczem i grzybami. Gdy Koroludzie spoglądali na arenę, można było odnieść wrażenie, że wszystkie drzewa świata obserwują to wydarzenie. Z wiru powietrza na środku areny otworzyły się kolejne bramy. Z ich wnętrza wynurzyły się mało komu znane rasy

żyjące w przestworzach, przypominające hybrydy ptaków połączonych z różnymi stworzeniami. Nieliczni rozpoznali kilku z nich — byli to Harrowie i Birdhumowie. Nie tylko wychodzili z portali, ale pojawili się też na niebie, spadając z wysokości niczym komety. Harrowie byli wyżsi i dumniejsi, a ich widok na ziemi budził szok i fascynację. Natomiast Birdhumowie mieli sylwetki smuklejsze, lecz szybsze i bardziej zwrotne. Razem tworzyli widowisko przypominające deszcz meteorytów, który spadał na arenę, zwiastując początek czegoś niezwykłego.

W tym samym czasie przy wejściach na arenę ziemia pękła, a ze szczelin wyszły golemy. Były jak żywe pomniki, a każdy został zbudowany z innego pierwiastka świata. Pochód prowadziły golemy kamienne, których ciała przypominały góry nie do skruszenia. Obok wędrował Golem Stalowy — lśniący i gładki, odbijający światło księżyca niczym doskonałe lustro. Dalej pojawił się Golem Wodny, przypominający mały cyklon, a każdy jego ruch zostawiał na powierzchni kałuże. Za nim podążał Golem Złoty, który wyglądał, jakby został oblany miodem. Jego ciało było lepkie, ale piękne, a wokół niego tańczyły malutkie Ostroxy w rytmie wiejącego wiatru. Na końcu szedł najpotężniejszy z nich —

Golem z Tijanu. Był unikalny, jedyny w swoim rodzaju. Legendy głoszą, że powstał podczas erupcji wulkanu, który rozlał rzekę lawy na tijanową rudę. Przez całe życie musiał się ukrywać ze względu na swoją wartość, która była niewycenialna.

Na arenę przybył, wiedząc, że obecny tu Żukmistrz jest strażnikiem i obrońcą wszystkich istot, a w szczególności tak wyjątkowych, jak on.

Jego ciało zmieniało barwy w zależności od padających na nie promieni światła — raz mieniło się bladym różem, a kiedy indziej błyszczało jak czarny obsydian, łamiąc przy tym wszystkie prawa natury. Nie wydzielał zapachu, a jego słuch był tak wrażliwy, że stworzenie wypaliło tijan na swych uszach i zalało ich kanały. Golemy zebrały się przed trybunami i stanęły nieruchomo — były jak mur nie do przejścia. Nikt nie odważyłby się zakłócić porządku w ich obecności, a przede wszystkim w obecności Sadu Ronso. Każdy lud przyniósł ze sobą własne stworzenia, które wzbudzały zarówno zachwyt, jak i strach. Z trybun ryczały Grivaxy. W powietrzu tańczyły owady i ptaki, a z jeziora, z którego było widać arenę, wyskakiwały wodne potwory. Tharnarok — wilk runiczny — zawył, gdy księżyc odbił się w jego symbolach. Arena drżała od tej kakofonii dźwięków, a jednocześnie wszystko

układało się w niezwykłą harmonię — jakby żywioły same śpiewały hymn otwarcia. Na środku areny pojawił się Żukmistrz. Uniósł rękę, a jego głos, wzmocniony magią, rozbrzmiał nad całym zgromadzeniem:

— Dziś uczniowie Alva'Tharu pokażą, czego się nauczyli. To nie tylko próba siły, ale próba serca.

Niech żywioły wskażą im drogę.

Jego słowa odbiły się od marmurowych murów, a runy wyryte na trybunach rozbłysły, jakby same przyjęły to wezwanie.

Na arenę wkroczyli uczniowie, każdy ze swoim stworzeniem u boku. Lisandra szła pierwsza. Obok niej sunęła Meduza, a jej wężowe włosy syczały i wiły się, jakby wyczuwały nadchodzącą walkę. Każdy krok dziewczyny był pewny, a spojrzenie zimne i skupione, jakby już знаła wynik przyszłego starcia. Tuż za nią pojawił się Dorian. Nad jego ramieniem rozpostarł skrzydła Sokolus, który wzbił się ponad mury areny, a jego potężne ciało przysłoniło cieniem publiczność siedzącą na trybunach. Oczy ptaka błyszczały, a każdy ruch skrzydeł wzbudzał podmuch wiatru, rozwiewający szaty i włosy stojących najbliżej adeptów. Za nimi szli kolejni uczniowie, każdy z własnym

towarzyszem. Publiczność oszalała. Koroludzie uderzali gałęziami o trybuny, a dźwięk przypominał grzmoty burzy.

Harrowie i Birdhumowie trzepotali skrzydłami, tworząc wichry, które unosiły kurz z areny.

Nawet Tharnarok zawył z trybun, a jego runy pulsowały w rytm okrzyków publiczności. Arena tętniła życiem. Każdy oddech widzów i uczniów splatał się w jedną, wspólną melodię, która narastała jak fala przed uderzeniem o skalny klif. Na środku ringu ponownie stanął Żukmistrz. Jego ceremonialna szata, utkana z gwieздnego pyłu, była otoczona rojem owadzich sprzymierzeńców. Uniósł rękę, a jego głos rozbrzmiał nad koloseum:

— Uczniowie Alva'Tharu! Ludy Wolmordu! Czas rozpocząć igrzyska! Niech żywioły będą z wami!

Pierwszy na pole bitwy wyszedł Eryndor ze swoim Tharnarokiem. Wilk runiczny ryknął, a znaki na jego grzbiecie rozbłysły czerwienią i błękitem, pulsując jak serce gotowe do walki.

Każdy krok bestii wstrząsał ziemią, a jej łapy uderzały o kamienną posadzkę z taką siłą, że kurz unosił się w powietrze.

Naprzeciw stanęła Selene z Lumirą. Ćma rozłożyła skrzydła, a złoty pył rozsypał się nad widownią, wywołując euforyczne okrzyki.

Jej pył nie oślepiał, lecz hipnotyzował, a widzowie mieli wrażenie, że patrzą na fragment nocnego nieba, który nagle ożył i zatańczył przed ich oczami.

Tharnarok uderzył łapą w ziemię, aktywując runę wstrząsu. Nagle ucichły wszystkie dźwięki, po czym z ziemi wyrosły monumentalne skały, ostre jak brzytwa. Jednak ćma zrobiła unik, a skały schowały się w czeluściach podziemi. Lumira odpowiedziała, rozsypując wokół wilka fioletowy pyłek, który miał wzbudzić gniew i wytrącić przeciwnika z równowagi. Wilk zawył, a jego runy rozjarzyły się mocniej, jakby gniew nie osłabił go, lecz dodał mu siły. Publiczność wstrzymała oddech. Tharnarok kontratakował — rozpędził się i skoczył. Jego ciało, ciężkie jak głaz, leciało wprost na Lumirę. Wydawało się, że to koniec, ale Lumira nie walczyła siłą. Zatańczyła w powietrzu, a jej skrzydła rozszczepiły się w dziesiątki iluzorycznych odbić. Nagle nad areną pojawiło się całe stado świetlistych ciem, wirujących w chaotycznym, a zarazem hipnotycznym tańcu. Oszołomiony wilk zatrzymał się w locie, nie wiedząc, którą ćmę zaatakować. Selene wykorzystała tę chwilę. Zdjęła wianek pełen magii z głowy i na moment schwyciła Tharnaroka w niewidzialnym więzieniu



— Lumiro, mam go! Teraz twoja kolej! Wyrzuć go z areny!

Ćma uniosła się ponad nim i poczęstowała go niebiańskim pyłkiem, który sparaliżował wilka.

Następnie rozłożyła skrzydła i z całą mocą zmiotła przeciwnika, który roztrzaskał się o jedną z kolumn areny. Tharnarok padł, tracąc przytomność, a runy na jego ciele przygasły. Lumira opadła lekko na ziemię. Nie wyglądała jak zwyciężczyni, która zniszczyła przeciwnika

— wyglądała jak istota, która przechytrzyła go, pokazując jedynie ułamek swojej prawdziwej potęgi.

Publiczność eksplodowała owacjami. Koroludzie zaintonowali pieśń głębin, której echo niosło się jak fale rozbijające się o klify. Harrowie i Birdhumowie wznieśli się w powietrze, a trzepot ich skrzydeł stworzył potężny wir, który uniósł kurz z areny i rozproszył resztki pyłu Lumiry, sprawiając, że cała przestrzeń rozbłysła niczym rozgwieżdżone niebo.

Żukmistrz uniósł laskę ku górze: