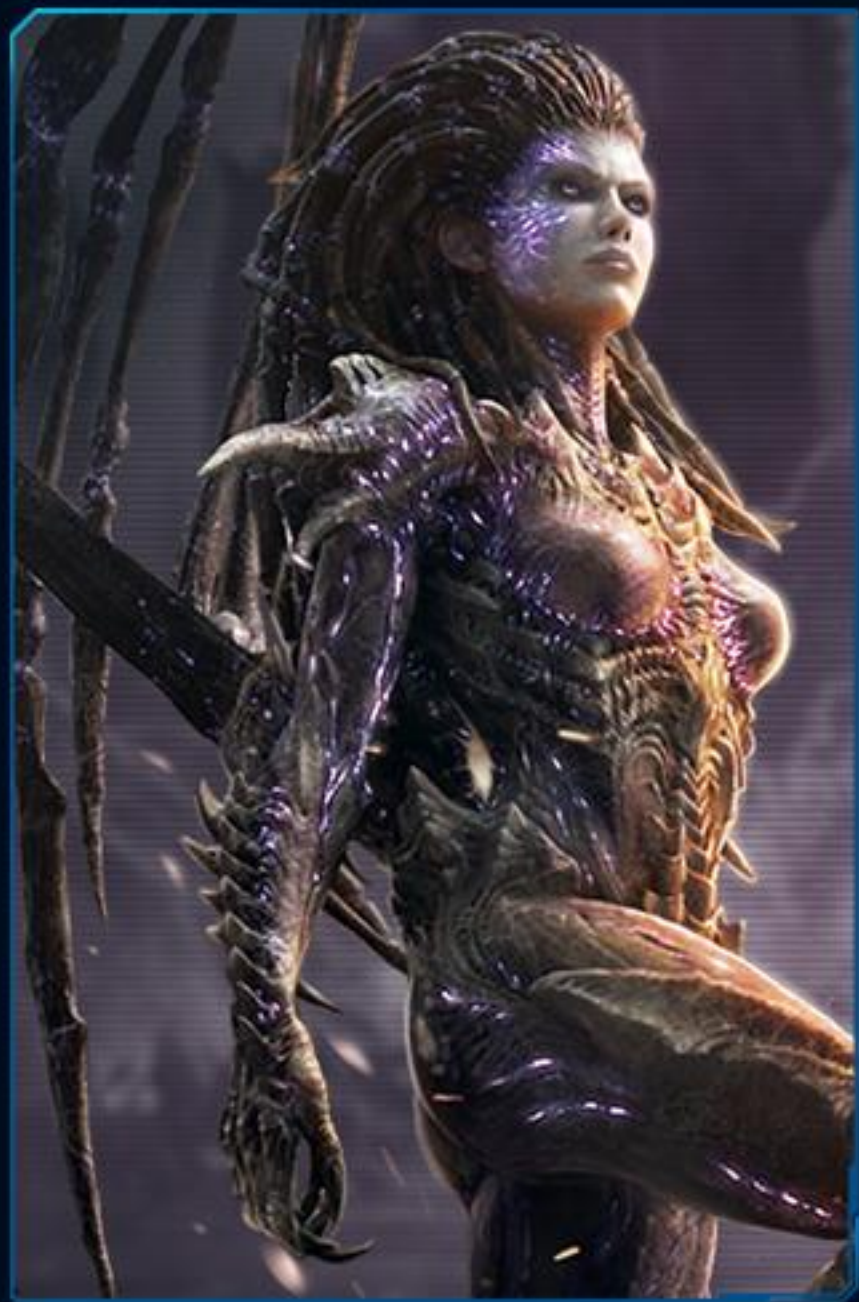


STAR CRAFT III



BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Operacja „Ślepy Diabeł”

Cassandra Clarke

KomID 309132

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

DO NATYCHMIASTOWEGO ROZPOWSZECHNIENIA

Trwa agresja zergów na Angdrze, półkula południowa. Liczebność roju wynosi 200 000, stan na godzinę 17:00. Kaukovaara i Port Neville zamknięte na rozkaz generała Dudki. Nowe Helsinki, Keilerton i przeważająca większość kontynentu Anrako również przygotowane do zamknięcia.

Szacuje się, że zginęło 15 000 terran, stan na godzinę 17:00.

—Koniec transmisji—

###

UTAJNIONE

KomID 309209

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

Zabezpieczona transmisja wideo od Takashiego Kurkku do Carla Periwaga

Nareszcie mam dobre wieści o tym zamieszaniu na Angdrze. Jeden z moich chłopców zabezpieczył obiekt do operacji „Ślepy Diabeł”. Wisisz mi parę kolejek.

Kogo chcesz wysłać do kierowania laboratorium? Wiesz, że ja jestem za Phillipą.

Odpowiedz na tym kanale jak najszybciej. Kurkku bez odbioru.

—Koniec transmisji—

###

UTAJNIONE

KomID 309213

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

Zabezpieczona transmisja wideo od Carla Periwaga do Takashiego Kurkku

PERIWAG: Takashi? Wybacz, przegapiłem twoją wiadomość. Nie spodziewałem się, że tak szybko się odezwiesz.

KURKKU: (śmiech) Człowieku małej wiary.

PERIWAG: Ciągłe jesteś na powierzchni?

KURKKU: Co ty! Mamy to, po co przyszliśmy. Chcesz zobaczyć?

PERIWAG: Zobaczyć? Trzymasz go w swojej kwaterze?

KURKKU: Nie, to bardziej w stylu Cullena.

(śmiech)

KURKKU: Ale teraz na serio – niedługo się widzimy. Ładunek jest zabezpieczony. Wybrałeś już zespół laboratoryjny?

PERIWAG: Pracuję nad tym.

KURKKU: Nad czym tu pracować? Broadhurst nadaje się idealnie. Ma doświadczenie w takiej robocie.

PERIWAG: Doktor Broadhurst potrafi być trochę...

KURKKU: Byłeś kiedyś w jej placówce?

PERIWAG: Nie.

KURKKU: (śmiech) No tak, to szmat drogi. Ale, słuchaj, ja byłem. To nie jej pierwsze rodeo.

Wiesz, o czym mówię. Jej technicy laboratoryjni są wyszkoleni. *Ona* też.

PERIWAG: Bywa nieprzewidywalna. Myślałem, że lepiej nada się ktoś taki jak doktor Finch...

KURKKU: Finch nie ma potrzebnego nam doświadczenia. Wiesz, że dyrektor się ze mną zgadza.

KURKKU: Carl, jesteś tam jeszcze?

PERIWAG: Dyrektor jeszcze z nią nie pracował. Ale ja tak. Na [UTAJNIONE].

KURKKU: Więc wiesz dokładnie, o czym mówię.

PERIWAG: Tak, ale jeśli kojarzysz [UTAJNIONE], to powinieneś wiedzieć też, o co mi chodzi.

KURKKU: Słuchaj, Carl. Trwa wojna. Kurkku bez odbioru.

—Koniec transmisji—

###

UTAJNIONE

KomID 309232

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

Do: Dr Phillipa Broadhurst

Od: [UTAJNIONE]

ZAWIADOMIENIE O ODDELEGOWANIU

PHILLIPA BROADHURST – prosimy zgłosić się natychmiast do stacji nr 980 po odbiór rozkazów i wytycznych dla swojego zadania w OPERACJI „ŚLEPY DIABEŁ”, kod 2908DX9.

Po pomyślnym zakończeniu operacji pani kartoteka CBPD zostanie wymazana. WYMAGANA JEST NATYCHMIASTOWA ODPOWIEDŹ.

#

Porusza się ostrożnie, pazury stukają o lśniąca podłogę. Powierzchnia jest zimna, gładka. Dziwna. Nie wydaje się żywa. Nie jest ani gąbczasta, ani ciepła jak tkanka lewiatana.

Chodzi w kółko, słuchając stukania. Jeśli stąpa wystarczająco szybko, stuknięcia wydają się mnożyć, jakby był tam, gdzie powinien – z Królową Ostrzy, w ośrodku nerwowym jej lewiatana. Czy jego kroki wydają takie same odgłosy jak jej? Zerg wie, że Królowa żyje. Czuje ją tam, gdzie powinien – słyszy ciągle jej szept głęboko w swoim umyśle, jak nieustanne zapewnienie, że nie jest sam, nawet gdy jest sam.

Inne zerglingi prześlizgują się za nim po ścianach tego dziwnego, okrągłego pomieszczenia, kręcąc się w kółko.

Zerg chodzi. *Stuk, stuk, stuk*. Ale poza jego krokami jest tylko pustka. Dziwna i martwa przestrzeń.

Inne zerglingi nadal podążają za nim i zerg czuje wściekłość, że został uwięziony tutaj z nimi, więc obraca się, warczy i szarżuje. Ale nie trafia w nie! Uderza w ścianę, która, tak jak podłoga, jest gładka i błyszcząca. Potrząsa łbem. Znowu warczy. Zergling ze ściany robi to samo, a zerg myśli, że chyba zranił tamtego, bo jednemu z jego rogów brakuje szpica.

Zerg skrobie pazurami o podłogę. Ten drugi, na ścianie, też.

Zerg przykuca. Podobnie robi zergling naprzeciwko.

Zbliża się do ściany. Czuje, że coś mu klika w głowie. Tak jak wtedy, gdy Królowa Ostrzy wydaje rozkaz, a zerg zaczyna działać – wie, co robić i dokąd się skierować. Coś go nachodzi.

Zrozumienie.

Coś zrozumiał.

Ten zergling na ścianie – to on sam.

Nigdy wcześniej się nie widział. Cieszy się, że wygląda tak podobnie do reszty swojego

szczepu. Stanowi część całości, choć tej całości nie ma w tym miejscu. Tutaj jest sam.

Macha skrzydłami i obserwuje, jak poruszają się w odbiciu na ścianie. Zastanawia się, czy tak właśnie czuje się Królowa Ostrzy, gdy wzywa do siebie zerga, a następnie posyła je do różnych działań. Czy porusza się w harmonii z nimi? Oddzielnie, ale wciąż razem?

Złamany Róg, myśli zergling, patrząc na siebie na ścianie. Tak go nazywała.

Wznawia kroki. *Stuk, stuk, stuk*. Nie podoba mu się, że jest sam. Wciąż czuje wspomnienie ostatniego rozkazu Królowej Ostrzy. Ale gdyby teraz wezwała go do działania, co by się stało? Nie mógłby dla niej walczyć. Został uwięziony w tym dziwnym, pustym miejscu.

Słyszy coś – miękkie, odległe łomotnięcie. Zergling szykuje się do ataku, ale pokój nagle zalewa białe światło, i zerg widzi tylko tę płonąca, przesywającą biel. Ból paraliżuje mu nogi. Zerg pada, uderza łbem o zimną, gładką podłogę, a potem szamocze się bezradnie na boku. Próbuje wierzgnąć nogami i wstać, ale to tylko rozpala płomień jaśniej. Zerg wrzeszczy i wyje, gdy oszałamiające światło gaśnie.

Wtem wyczuwa delikatny, mięsisty zapach zwierzyny. Wywołuje u zerga gorącą potrzebę: atak! Ale może tylko leżeć nieruchomo, jego ciało stanowi ciężar dla siebie samego.

Do pomieszczenia wchodzi dwa stworzenia. Zerg syczy i warczy, gdy wyczuwa gorącą krew w ich ciałach. Ale stworzy się nie boją, mimo że nie noszą metalowych karapaksów, które zwykł widzieć u takich jak one. Owinęły się tylko w błyszczące niby-skrzydła, osłaniające torsy, kończyny i twarze, i nienadające się nawet do latania.

Istoty wydają do siebie odgłosy. Zergling warczy głęboko i gardłowo, ale nawet to zaczyna sprawiać mu ból. Dwa kolejne stworzenia zbliżają się po opuszczeniu sześcienu wypełnionego jeszcze silniejszym światłem. Trzymają metalową płytę, którą kładą obok zerglinga.

Ogarnia go panika. Zaczyna drapać i wierzgać, ale nic się nie dzieje. Nie może się ruszyć.

A potem dotykają go tymi dziwnymi łapami bez pazurów. Zerg uświadamia sobie z wściekłością, że stworów jest nawet więcej, niż myślał, a wszystkie ustawiły się wokół niego, szczebiocząc i klekocząc.

Zaczyna skamlać przeciągle i nisko, gdy stworzenia podnoszą go z podłogi i rzucają na płytę.

Następnie zostaje wytoczony w kierunku lśniącego sześcianu. Zergling woła Królową Ostrzy, ale wie, że ta jest bardzo daleko, dalej niż gwiazdy.

Oblewa go światło. Jest tak samo jasne, ostre i czyste jak to, które go poraziło, i wywołuje mrowienie w ciężkich, beżużytecznych nogach. Zergling odwraca wzrok, starając się przyjrzeć otoczeniu, mimo że nie może poruszyć głową. Nie ma nic poza światłem i mrowieniem.

Stworzenia przesunęły go tak, że leży obok płataniny metalowych prętów i wijących się przewodów.

Następuje głośnie zgrzytnięcie, płyta podnosi się nierównym ruchem.

Zaczyna się. Okropnie wilgotne łapy macają zerga, ciągną za żuwaczki i skrzydła. Padają na niego fioletowe światła, a postacie wydają z siebie więcej odgłosów i nie przejmują się, kiedy zergling stara się warczeć i kłapać.

Nie wyczuwa żadnego odoru strachu.

Łapy przestają go dotykać. Fioletowe światła mrugają. Czy to wszystko? Czy to koniec? Czy będzie w stanie atakować, niszczyć, gryźć i...

Ból wybucha w boku jego głowy i znowu oślepia go okrutne, zimne światło. Zerg próbuje zawyć, ale okazuje się, że nie może – jego paszcza, jego szczeka jest usztywniona. Ból wwierca się głębiej pod jego czaszkę, aż dociera do centrum i eksploduje agonią.

Zerg słyszy odgłosy zwierzyny.

Mechaniczny warkot.

Dzięki błyszczącym ścianom pomieszczenia zergling wie już, jak wygląda, i wyobraża sobie, że zrywa się na równe nogi i wymachuje sierpowatymi kończynami, rani pazurami i zębami, rozpryskując gorącą, gęstą krew na białych powierzchniach.

Ale nie może się poruszyć.

Ból w środku głowy promieniuje na zewnątrz, posuwając się w dół kręgosłupa. Każda część ciała pali zerglinga, a on nie może tego powstrzymać. Nie może nawet drgnąć.

Potem warkot się urywa. Ból pulsuje ostrymi falami, wstrząsającymi zergiem.

W oddali słyhać zgrzyt metalu o metal, a potem rozlega się pytający głos, wysoki i dźwięczny, który przypomina, nagle i strasznie, o Królowej Ostrzy. Nad zergiem jaśnieją fioletowe światła. Błyszczą w jego oczach, a fala bólu narasta.

Więcej odgłosów zwierzyny. Ta, która przywodzi na myśl Królową Ostrzy, wydaje się zadowolona, przebija się to w tonie jej głosu.

A potem zergling znów się przemieszcza, przetacza się przez białe światło i wraca do lśniącego pomieszczenia. Szykuje się na kolejne dotknięcia łapami, ale zamiast tego płyta przechyla się i zrzuca go na podłogę. Ból przy upadku jest ogromny.

Wszystko staje się ciemne, a potem znowu białe. Potem szare. Zimna, niekończąca się szarość.

Pomieszczenie jest puste. Zwierzyna zniknęła. Biały sześcian też. Złamany Róg nadal nie może się poruszyć.

Patrzy na ścianę przed sobą. Zergling w odbiciu leży bezwładnie, pokonany i bezużyteczny. Krew sączy się z dziury w jego głowie i kapie na podłogę.

Zamyka oczy. Przynajmniej tyle może jeszcze zrobić. I sięga myślami...

Coś jest nie tak.

Panika wraca z rykiem, ale wszystko, co może zrobić zerg, to jedynie warknąć. Złamany Róg

wbija wytrzeszczone z popłochu oczy w swoje odbicie i szczyry kły.

Nie ma jej. Nie ma Królowej Ostrzy.

Zniknęła.

Złamany Róg dryfuje na fali ciemności, przesywającej, gorącej i zupełnie cichej. Królowa nie szepcze mu swoich rozkazów. Jest pozbawiony kierunku, pozbawiony celu.

Został sam, uwięziony w straszliwej pustce, zagubiony w nieuporządkowanym chaosie wszechświata.

#

Znalazła Warfielda leżącego na gruzach, z metalową belką wystającą z klatki piersiowej. Najpierw wysłała do niego zerglinga, tego ze złamanym rogiem, który zawsze stoi u jej boku. Ale przywołuje go zaraz potem, żeby zerg nie rozerwał starca na strzępy.

– Kerrigan... – Głos generała brzmi szorstko, przepełniony obrzydzeniem.

Kerrigan słucha. Niech ten stary człowiek mówi, co chce powiedzieć. Warfield umiera, belka przebiła jego pancerz i zanurzyła się w bezwartościowym ciele pod spodem.

Za kilka minut zergi opanują całą planetę.

Kerrigan słucha prośb Warfielda, jego wątych argumentów. *Ranni ludzie, człowieczeństwo.* Nic z tego nie ma dla niej znaczenia. Starzec jest zbyt słaby, aby ją zrozumieć.

Królowa wyczuwa zerglinga na granicy swego umysłu. Wystarczy jeden impuls myślowy, jedna komenda, a zerg rozerwie pancerz terranina i wybebeszy go na krwawą miazgę.

Ale Kerrigan nie wydaje rozkazu. Pozwala Warfieldowi mówić. Jej gniew nie jest skierowany przeciwko niemu.

Wtedy starzec wypowiada słowo. Imię.

– Co by pomyślał Raynor, gdyby cię teraz zobaczył? – Słowa generała rozpalają w Kerrigan

ogień wściekłości. Belka wsuwa się głębiej w jego klatkę piersiową, mężczyzna rzezi, osuwa się i umiera.

Kerrigan spogląda na zerglinga, który stoi nieruchomo obok niej i wbija ślepią w ciało starca. Królowa głaszcze stwora po głowie. Już wycofuje swoje zergi. Pozwoliła uciec rannym terranom. Warfield miał rację. Nie stanowią dla niej zagrożenia.

Królowa Ostrzy odwraca się na pięcie i przedziera przez gruzy, a zergling idzie spokojnie za nią.

#

Ciężko mu się poruszać. Próbuje chodzić, ale pomieszczenie wiruje wokół niego, a kiedy zerg podnosi jedną nogę, jego pazury wbijają się w ciało drugiego odnóża. Nie może odróżnić kierunków – czy idzie do przodu, czy do tyłu?

Kiedy te stworzenia zabrały Królową Ostrzy, było to tak, jakby odcięły mu część ciała. Zergling czuje brak wewnętrznej równowagi. Rozchwianie.

Ale zmusza się, aby iść, mimo zawrotów głowy. Nienawidzi straszliwej pustki w swoim umyśle i wie, że tylko w jeden sposób może zaznać ukojenia – musi opuścić to miejsce, musi odnaleźć Królową Ostrzy.

Ślizga się po gładkiej podłodze, gdy znów pojawia się światło, neonowa agonia, która przeszywa go na wskroś. Zerg próbuje ryknąć wściekle, gdy pada bez ruchu na podłogę, a wrzask więźnie mu w gardle, zamieniając się w ciche skomlenie jak u konającego zwierza.

Kiedy światło znowu blednie, przychodzą słabe stworzenia. Rzucają go do tego samego jasnego pomieszczenia z pustym zapachem. Zergling jest uwięziony na platformie, a własne ciało go zdradza.

Tym razem stworzeń jest mniej, choć wszystkie wyglądają identycznie jak poprzednie.

Nadal owinięte są w lśniące niby-skrzydła. Nie wydają też wiele odgłosów, ale poruszają się w rytmie, który wprawia ciało zerglinga w dziwny dyskomfort – kiedyś też się tak poruszał, wspólnie z innymi zergami. Znał taniec roju.

Patrzy, jak stworzenia krzątają się tam i z powrotem. Nie może poruszyć głową, więc obserwuje je tylko wtedy, gdy znajdują się w polu jego widzenia. Kiedy są gdzie indziej, zergling widzi przeciwległą ścianę, pustą biel, na której tle wyróżnia się pojedyncza srebrna skrzynka z migającym czerwono światłem.

Za sobą słyszy wibrujący dźwięk. Szczęk metalu. W powietrzu unosi się dziwny zapach, obcy i nieprzyjemny, zapach metalowego lewiatana tych istot. Wokół niesie się chrobotanie zwierzyny.

Zergling patrzy na światło, które robi się coraz większe i większe, aż zalewa czerwienią cały świat.

Nagle czerwień zmienia się w jasną, bolesną zieleń. Coś syczy, potem stuka, a następnie w pomieszczeniu znów zapada cisza, którą zakłóca szczebiotanie istot.

Światło znów zapala się na czerwono.

Jakieś stworzenie wchodzi w pole widzenia zerga.

Jest odziane jak reszta, ale porusza się inaczej – pierś ma wypiętą, zadziera wysoko podbródek.

Kiwa głową i znów zaczyna się taniec jak w roju, a wokół zerga tłoczą się istoty.

Wibrujący dźwięk wraca.

A wraz z nim – ból. Żywy, przemożny ból, który ogarnia całe ciało. Zergling próbuje ryknąć, ale nie może.

Zwierzyna wydaje odgłosy, ale jakby z oddali, stłumione przez wszechobecną, przesywającą agonię.

Fioletowa ciecz rozpryskuje się na ścianie.

Jakaś istota wchodzi w jego pole widzenia. Na początku zerg dostrzega tylko jej tors i dziwny, miękki egzozszkielet, który okala wszystkie te obce stworzenia. Ale potem istota kuca.

Złamany Róg rozpoznaje ją po ostrości spojrzenia. To przywódczyni, która kieruje tym rojem. To właśnie jej głos tak bardzo przypominał zerglingowi Królową Ostrzy.

Dzieli ich tak mała odległość, że łatwo byłoby rzucić się do przodu i zmiażdżyć szczękami głowę tej obcej istoty. Ale zerg nie może się ruszyć. Nie może nawet obnażyć zębów.

Przywódczyni zdejmuje maskę, odsłania swoją twarz. Wygina usta w dziwny, nieobecny sposób, tak jak czasami robi to Królowa Ostrzy, i mierzy zerga uważnym spojrzeniem.

Coś mówi. Kładzie łapę na jego boku, a dotyk wywołuje nową falę bólu. Zergling skamle gardłowo, wydając z siebie żałośnie cichy, daremny odgłos, jego gruby jęzor to jedyna część ciała, którą może poruszać.

Przywódczyni podnosi wzrok i wydaje kolejne dźwięki. Zaraz potem ból znów narasta, a warkot robi się głośniejszy. Obca nadal kuca, obserwuje zerga z przechyloną głową, gdy ból ogarnia falami jego ciało. Przywódczyni obserwuje wszystko, także inne stworzenia. Ta Nie-Królowa.

Zabij ją, myśli. Jej ton jest rozkazujący jak u Królowej Ostrzy, ale to nie jest głos Królowej Ostrzy. Zabij ją, a zabijesz całą resztę.

A potem błyska ból, zbyt oślepiający, by go znieść.

#

Kerrigan wkracza w kłęb wilgotnej, wijącej się pary w komorze ewolucji. Na twarzy kobiety skrapla się woda. W powietrzu czuć słodki, zgniły odór transformacji.

Abatur unosi swój bulwiasty łeb i patrzy na Królową Ostrzy. Stwór stoi kilka metrów dalej, obok jamy ewolucji, która pulsuje i tętni nowym życiem.

– Gotowe. – Gestykuje w kierunku jamy jednym ze szponów. – Próba. Pomoże rozwinąć Zagarę.

Kerrigan kiwa głową. Matce szczepu przyda się zrozumienie natury strategii, jakiej uczy się terran. Kerrigan postawiła przed Abaturem trudne zadanie i teraz cieszy się, że tak szybko posunął się naprzód z ustaleniami: najpierw próba na niższej istocie, najpewniej na zerglingu, żeby upewnić się, że metody działają tak, jak powinny.

Tafla jamy staje się bardziej burzliwa, płyn przelewa się przez krawędzie.

– Wkrótce – odzywa się Abatur. – Obserwuj. Czekaj.

Opuszcza łapę w kierunku dołu. Pod powierzchnią porusza się cień i jakiś szpon niemalże przebija się przez maź.

– Trzeba było mnie wezwać, jak już zostanie powity – mówi Kerrigan, ale nie rusza się ze swojego miejsca przy jamie. Jest coś pięknego w sposobie, w jaki stworzenie stara się wydostać, aby wypełnić ważniejsze zadanie niż te powierzane zwykłym zerglingom.

Transformacja, którą Abatur zapoczątkował, *dobiega końca*.

Kerrigan splata ramiona na piersi. Niedługo zergling przebije się na powierzchnię...

Nagle słychać chrząknięcie. Abatur zatapia swoje chwytny odnóża w jamie. Gwałtownie i szybko wyciąga zerglinga, a lepki płyn transmograficzny rozpryskuje się i kilka kropel spada o centymetry od stóp Kerrigan. Jaskrawozielone smugi brudzą podłoże.

A w centrum tego zamieszania pojawia się pojedyncze, znajome stworzenie.

Podnosi się i rozwija kłębek pazurów, kłów i przezroczystych skrzydeł. Stworzenie wciąga powietrze, a jego ślepia pałają żółtym blaskiem. Nawet po ewolucji jeden z jego rogów pozostaje wciąż złamany.

– Wybrałeś tego. – Kerrigan marszczy brwi.

– Tak. Dobry wybór. Rozpoznawalny.

Zergling otrząsa się, zrzucając z siebie pajęczyny zastygłego płynu transmogryfikacyjnego. Ocieżale rusza przed siebie, ciemne łuski połyskują fosforescencyjnym światłem.

– Skąd będziemy wiedzieć, że to zadziałało? – pyta Kerrigan.

Zergling podnosi łeb i patrzy na nią. Jego oczy są jaśniejsze niż poprzednio. Ale lśni w nich nie tylko światło, lecz także coś więcej. Bystrość.

– Trzeba obserwować. Uważnie. – Abatur patrzy na zerglinga, stukając swoimi długimi szponami. – Jeśli zmiany będą akceptowalne, zaimplementujemy je u Zagary.

Zergling obraca się leniwie, taksując otoczenie. Zatrzymuje się, gdy dostrzeżga Kerrigan, i wbija w nią ślepia.

– Sprawdźmy, czym teraz jesteś – szepcze Królowa Ostrzy.

#

UTAJNIONE

KomID 312099

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

Zabezpieczona nagrana transmisja od Phillipy Broadhurst do [UTAJNIONE]

Tu doktor Phillipa Broadhurst, nagrywam z mojego gabinetu w laboratorium na [UTAJNIONE], zgodnie z protokołem operacyjnym.

Z przyjemnością informuję, że pierwsza faza operacji „Ślepy Diabeł” zakończyła się powodzeniem. Zespół i ja byliśmy w stanie odtworzyć naszą pracę z [UTAJNIONE] bez żadnych komplikacji i w porównaniu z naszym wcześniejszym doświadczeniem, proces ten faktycznie przebiegł dość płynnie.

Wykorzystując pionierskie techniki chirurgii termicznej opracowane przez doktora Arthura

Barclaya, wyodrębniliśmy obiekt ze świadomości zbiorowej roju zergów. Wykazywał oznaki dezorientacji i utraty funkcji motorycznych, ale poza tym nadawał się do kontynuowania badań.

Oczywiście natura nie znosi próżni, choć w tym przypadku nie znosi jej laboratorium. (śmiech)
Wybacz, [UTAJNIONE], to był długi dzień.

Gdy obiekt został całkowicie odcięty od roju, przeszliśmy do kolejnego etapu, polegającego na usunięciu ośrodkowego układu nerwowego i zastąpieniu go prototypem urządzenia kontrolno-kręgosłupowego. Implantacja okazała się skuteczna, choć oczywiście konieczny będzie dalszy nadzór nad okazem. Gdy tylko uzyskamy pewność, że organizm nie odrzucił urządzenia, przejdziemy do drugiej fazy: programowania sztucznego kręgosłupa. Z niecierpliwością czekam, aż będę mogła zdać kolejne pozytywne sprawozdanie dotyczące naszych odkryć z tego etapu.

Na tym kończę mój uproszczony raport laboratoryjny dla [UTAJNIONE], zapisany i wysłany zgodnie z zasadami bezpieczeństwa zaszyfrowanym kanałem 0982D, 20983E lub 39082N.

Broadhurst bez odbioru.

#

Kerrigan wysyła rozkazy do swoich matek szczepów i opuszcza układ nerwowy lewiatana, a wtedy z jednej z bocznych komór na korytarz wyłazi zergling. Zatrzymuje się tuż przed nią.

– Ty. – Jego widok ją dziwi. Wcześniej kazała mu wrócić do komory zerglingów po drugiej stronie lewiatana, jak to często zwykła robić. W wijącej się sieci mikrokomór i wąskich korytarzy zergling nie ma czego szukać.

– Wydałam ci rozkaz. – Kerrigan klęka, zdając sobie sprawę, że krew burzy się w jej ciele. –
Czy ty...?

Zergling pomrukuje i trzepocze skrzydłami.

To na pewno przypadek, pomyłka.

– Dołącz do reszty – powtarza rozkaz Królowa Ostrzy, po czym kieruje się do swojej osobistej komory.

Zerg idzie za nią.

Kerrigan się zatrzymuje, a zergling razem z nią. Królowa bierze głęboki oddech, aby opanować wrzenie wściekłości. Abatur miał za zadanie stworzyć zerglinga, który potrafiłby zrozumieć naturę wizji, a nie takiego, który potrafi sprzeciwić się Kerrigan.

– Dołącz do reszty – mówi po raz ostatni, narzucając swoją wolę z większą siłą niż to potrzebne w przypadku zerglinga. Nawet takiego jak ten.

W końcu zerg odchodzi. Kerrigan odprowadza go wzrokiem, a potem rusza do komory ewolucyjnej.

Znajduje Abaturę wśród pary i wilgoci.

– Co zrobiłeś? – syczy Królowa Ostrzy. – Sprzeciwił mi się.

Zerg odwraca się do Kerrigan.

– Rozwinięty umysł. Do myślenia. Silniejsze polecenia.

Nie podoba jej się ten pomysł – zergling, który wymaga *silniejszych poleceń*. Pomimo jego użyteczności, Kerrigan wciąż nie może w pełni zaufać Abaturowi. Oczy jej błyszczą, gdy zadaje ból mistrzowi ewolucji.

– Próba. Daje rezultat – wyjaśnia z trudem mistrz. – Można zacząć pracę nad Zagarą.

Kerrigan puszcza go i odwraca się trochę uspokojona. Jakkolwiek Abatur ją rozsierdził, nie można zaprzeczyć, że osiągnął wymagany rezultat. Umysł Zagary rozwinie się tak samo jak zerglinga.

Chyba dlatego, gdy okazuje się, że zergling czeka pod komorą ewolucji, Kerrigan pozwala mu zostać.

Lepiej zergling – myśli sobie – niż matka szczepu.

Nie może opędzić się od stworzenia. Podąża za nią wszędzie – od jej komory do układu nerwowego. Leży zwinięty w kłębek w rogu, gdy Kerrigan obmyśla strategię i plany. Drepcze za jej plecami, gdy Królowa kroczy korytarzami, z komory do komory, doglądając swojego roju.

Ale można zauważyć różnice.

Kiedy Kerrigan odwiedza komory zerglingów, stworzenie wydaje dziwny, skamlący odgłos, jakiego wcześniej nie słyszano, i nie chce się zbliżyć do wejścia. Siedzi w oddaleniu, gdy Królowa Ostrzy dogląda zerglingów, kłębiących się w wielkiej, lśniącej masie.

Kerrigan postanawia sprawdzić, czy zergling nadal będzie posłuszny, czy też Abatur zrobił coś, czego nie powinien.

– Przyłącz się do nich – nakazuje mu, zmęczona jego obecnością. – No dalej.

Stworzenie wpatruje się w nią nieruchomo. Coś w tych oczach zawsze ją niepokoi. Są zbyt bystre. Zbyt...

Inteligentne?

– Idź – mówi Królowa, naciskając mocniej. Ale zergling podchodzi bliżej i patrzy prosto na nią.

Abatur, myśli chłodno Kerrigan.

Ale dlaczego to stworzenie w ogóle odmawia wykonania rozkazów? Przecież Kerrigan nie posyła go na śmierć.

Wtedy spływa na nią zrozumienie.

– Chcesz zostać ze mną – mówi Królowa.

Zergling wydaje cichy pomruk, podskakuje do niej i szturcha głową o nogę Kerrigan.

To zachowanie mrozi jej krew w żyłach. Czy ten zergling okazuje przywiązanie? Wcześniej zawsze zmuszała go, żeby z nią został – jego obecność była uspokajająca, zawsze miała przy sobie małą cząstkę roju. Ale teraz stworzenie towarzyszyło Kerrigan z własnej woli.

Niewielka różnica, ale implikacje przyprawiają ją o zawrót głowy.

Co zrobił Abatur? Królowa podchodzi do zerglinga, zostawiając jego szczep, by klębił się w komorze. Wyciąga rękę ku głowie zerga, tak jak zawsze, i sięga przez gęstą kotłowaną zbiorowość roju do tego jednego stworzenia.

Zergling wbija w nią jasne ślepie.

Kerrigan wyczuwa dziwny puls w rytmie roju. Drgającą nieprawidłowość. Wtedy zergling podnosi głowę i z czułością, której nie powinien nawet odczuwać, ociera się o jej rękę.

Kerrigan natychmiast cofa dłoń.

Zergling napręża się, jakby ku niej sięgał. Królowa Ostrzy ostrożnie gładzi go wzdłuż głowy i obejmuje palcami lewą zuwaczkę. Stworzenie wydaje miękki trel, jakiego Królowa nigdy wcześniej nie słyszała.

Przerywa głaskanie, ale przyciska rękę do łba zerga. Nie jest pewna, czy dobrze usłyszała. Zergling jednak robi to ponownie. Nie da się zaprzeczyć, nawet jeśli jest to niewiarygodne, że ten odgłos stanowi oznakę zadowolenia.

W Kerrigan narasta niepewność. Królowa wie, że musi trzymać tego zerglinga blisko. Musi zrozumieć, w co zmienił go Abatur.

– Chodź – szepcze.

Od tamtej pory nigdy nie spuszcza zerglinga z oczu. Zamiast zmuszać go, aby biegał za nią po korytarzu, Kerrigan pozwala mu chodzić u jej boku. Zdarza się, że kładzie rękę na jego łbie w geście... nie jest pewna. Dominacji? Opiekuńczości?

Ale sama również odnajduje w tym spokój. Może zawsze spojrzeć w jasne oczy zerglinga i wie, że napotka jego wzrok. Bez względu na to, co Kerrigan robi – czy planuje kolejny atak, czy nadzoruje rozwój nowego szczepu zergów – zergling stoi u jej boku i obserwuje czujnie każdy jej ruch. Kiedy Kerrigan się skoncentruje i sięgnie ku niemu umysłem, wyczuwa zawsze tę dziwną, arytmiczną nieprawidłowość, która oznacza, że stworzenie się uczy.

Pewnej nocy Abatur przychodzi do niej, gdy Kerrigan jest sama ze swoim zerglingiem.

– Działa? – Mistrz ewolucji zbliża się i jednym z pazurów wskazuje zerglinga zwiniętego w kłębek u jej stóp.

– W pewnym sensie. – Kerrigan uważnie obserwuje Abaturę. – Ale jest nieposłuszny. Muszę silniej narzucać mu swoją wolę, aby wykonywał moje polecenia.

Abatur klekocze, a potem macha szponem.

– Tego trzeba, tak? – Oczy mu błyszczą. – Zerg myślący samodzielnie.

Kerrigan się jeży. Zergling u jej stóp porusza się i wbija ślepią w Abaturę.

– Zagara ma nadal być posłuszna. – W głosie Królowej Ostrzy brzmią nuty rozdrażnienia. – Inaczej będą musiały ją zniszczyć. Jest silniejsza niż zergling i bardziej cenna dla roju.

Kiedy Abatur nie odpowiada od razu, Kerrigan wybucha gniewem.

Zergling atakuje.

Nie kazała mu. Królowa potrafi sobie poradzić z Abaturem lepiej niż jakiś zergling. Ale stworzenie, łopocząc skrzydłami, rzuca się z wrzaskiem na mistrza ewolucji i tnie go pazurem. Abatur ryczy, robi zamach szponem...

Kerrigan powstrzymuje go, zanim ten zrani zerglinga, a dopiero potem przyciąga pupila znowu do siebie. Niepokoi ją, ile wysiłku potrzeba, aby zmusić go do powrotu – więcej nawet, niż aby utrzymać w miejscu Abaturę, z którego ślepi bije wściekłość.

– Zostaw nas – nakazuje mu, a mistrz ewolucji odchodzi nieco chwiejnie, pozostawiając za sobą ślad krwi ciągnący się po korytarzu.

Kerrigan wpatruje się nieruchomo w miejsce, gdzie jeszcze przed chwilą stał Abatur. Wtedy zergling szturcha ją w nogę.

– Zrobiłeś to bez mojego rozkazu – stwierdza Królowa beznamiętnie, jednak wciąż nie wie, co myśleć o tym zajściu. Czy powinna obawiać się, że zergling, najniższe stworzenie roju, postąpił samowolnie? Czy raczej powinna czuć zadowolenie, że z własnej woli ryzykował dla niej życiem?

Kerrigan kuca, kładzie rękę na głowie zerga i koncentruje się na jego obecności w roju. Nietrudno znaleźć tego zerglinga, zawsze się wyróżnia. Jest jak rozbłysk czerwieni na białym tle.

Królowa Ostrzy patrzy na siebie jego oczami i wie, że stworzenie pragnie być blisko niej. Kobieta odnosi wrażenie, że zergling czuje się... *Wybrany* – z braku lepszego określenia – ponieważ może siedzieć razem z nią w komorze.

Kerrigan cofa dłoń. Zerg wpatruje się, jego ciekawość jest niemal namacalna. Gdyby mógł mówić, zapewne zapytałaby, co jest nie tak.

Na szczęście, zdaje sobie sprawę Królowa Ostrzy, Abatur przetestował proces na tym zerglingu. Na tym, którego zmusiła do pozostania przy niej tak długo, że na swój własny sposób zaczął się o Kerrigan troszczyć.

Królowa nie lubi myśleć nim jak o „zerglingu”.

– A może nadam ci imię? – mówi z namysłem. Wydaje się, że stworzenie nie rozumie.

Kerrigan kładzie rękę na jego głowie.

– Imię – mówi jeszcze raz. – Złamany Róg. To ty. – Wskazuje na zerga. – Złamany Róg.

Zergling wydaje z siebie cztery pomruki, które naśladują rytm wymowy jego nowego imienia.

– Tak – potwierdza Kerrigan. – Złamany Róg.

Zergling powtarza pomruki w dziwnym i zarazem przerażającym trelu zadowolenia.

Kerrigan uśmiecha się, choć serce jej twardnieje.

#

Złamany Róg idzie, powłócząc nogami, wzdłuż ścian swojego niewielkiego, zimnego pomieszczenia. Boli go każda część ciała, ale jeśli skupi się na wykonywaniu tych powolnych, stałych kroków, ból cofa się w zakamarki jego umysłu.

Nagle do pomieszczenia wdzierają się światła, a zergling trzęsie się ze strachu. Jednak to nie wcześniejsze, zamrażające światło, jest łagodniejsze i słabsze.

Znowu ukazują się otwory w ścianie.

Złamany Róg przystaje i próbuje przykucnąć na swoich sztywnych kończynach. W otworze pojawia się widziana wcześniej postać.

Stworzenie wchodzi do pokoju. Otwór znika, zastąpiony przez błyszczącą ścianę.

Złamany Róg wyczuwa zapach strachu, słodki i piżmowy. Wydaje ryk i rzuca się do przodu z wyciągniętymi pazurami, gotów zanurzyć je w miękkiej piersi ofiary.

Nagły ból rozsadza jego ciało.

Złamany Róg wrzeszczy i uderza o podłogę. Czy znowu został zamrożony? Nie, może się ruszać, może wstać. Kiedy jednak próbuje skoczyć na ofiarę, znowu przeszywa go ból, płonący i nie do zniesienia. Tym razem zergling upada na grzbiet, miażdżąc swoje sierpowate wyrostki. Czuje *chrupnięcie* i falę zawrotów głowy.

A potem słyszy Królową Ostrzy, tyle że nie w swojej głowie, lecz gdzieś poza... Słyszy ją inaczej.

Złamany Róg przewraca się, jego sierpowaty wyrostek zwisa krzywo, a krew rozlewa się

po podłodze. Ale Królowej Ostrzy tu nie ma.

To Nie-Królowa, a odgłosy, które wydaje, nie brzmią słodko, lecz przecinają powietrze niczym ostre kły.

Obca krzyczy coś – pojawia się otwór w ścianie – i opuszcza pokój, a Złamany Róg zostaje sam. Krew kapie z jego grzbietu, gdy zergling czeka, przyczajony, ale nic więcej się nie dzieje. Zamrażające światło nie błyska, otwór nie pojawia się ponownie.

W końcu, kuśtykając, zerg podchodzi do ściany i uderza o nią grzbietem, aby pozbyć się złamanego wyrostka. Spazm wstrząsa zerglingiem – nowy ból i stary ból jednocześnie.

Nie wie, ile czasu mija, gdy ściana znowu się otwiera. Złamany Róg podnosi ostrożnie głowę, ale żadna istota nie pojawia się, żeby go sprowokować. Widać tylko tę szczelinę.

Zerg wstaje i ostrożnie podsuwa się do przodu. Otwór nie prowadzi do miejsca, gdzie tną, ale na wąski korytarz.

Ucieczka?

Spogląda na złamany wyrostek sierpowy, leżący w kałuży zakrzepłej krwi.

Zergling jest pewien, że te obce istoty znowu go skrzywdzą.

Siada, wpatrując się w otwarcie. Chęć, by wyjść, wzmagą się – zerg czuje silną i gwałtowną potrzebę *biegu*. Gdzieś tam rój *biegnie*. Rój *ucieka*. Złamany Róg powinien zrobić to samo...

Ale coś jest nie tak!

Zerg wstaje, zaczyna się przemieszczać jak na siatce roju. Nie porusza się tylko dla siebie, porusza się dla innych...

Ale nie ma innych!

Złamany Róg ryczy i zapiera się, drapiąc pazurami o podłogę. Ból ogarnia jego grzbiet i kończyny. Łeb mu pęka.

Otwór w ścianie spowija miękkie, chłodne i zachęcające światło.

Wolność.

Nie! To jest złe!

Złamany Róg idzie przed siebie, powłócząc nogami, i ryczy, a przy tym szaleńczo bije skrzydłami, aby się zatrzymać. Punkty światła migają, pochłaniane przez kropki ciemności. Zergling w jakiś sposób rozumie, że gdyby się poddał, gdyby ruszył do przodu, ból ustąpiłby, a on byłby wolny.

Tego właśnie chce Nie-Królowa.

Zergling znów ryczy, jego gniew odbija się echem od ścian pomieszczenia. Mięśnie napinają się tak mocno, jakby zaraz miały się rozerwać.

A potem pokój zalewa zimne światło.

Złamany Róg upada. Ból znika. Zergling rozumie, że znowu został zamrożony.

W drzwiach pojawia się kolejny otwór i do pomieszczenia wkracza obca istota. Jej miękkie, bezwartościowe łapy zwinięte są w ciasne kule. Dopiero gdy kuca obok, Złamany Róg rozpoznaje Nie-Królową. Jej oczy płoną w zasłoniętej do połowy twarzy, a zerga ogarnia uczucie podobne do tego, jakim darzy Królową Ostrzy, tylko bardziej ostre i palące.

Nie-Królowa wyszczekuje serię rozkazów, a jej rój wciska się do pomieszczenia. Ramiona stworów pobłyskują srebrzyście. Nie-Królowa podnosi jedno ze srebrnych pudełek i macha nim nad Złamanym Rogiem, niebieskie światło odbija się w jego ślepiach. Potem obca istota przewraca go na bok, chwyta jaskrawy, srebrny pazur i wbija go w bok głowy zerglinga.

Bolesny skowyt jest zduszony i słaby. Ciemna krew rozpryskuje się na ciele Nie-Królowej, gdy obca pazurem przebija pancerz zerga. Podczas pracy dręczycielka z determinacją marszczy brwi. Jedno ze stworzeń wyszczekuje coś do niej z wyraźnym przestachem. W odpowiedzi Nie-

Królowej słysząc wściekłość.

Złamany Róg widzi tylko, że tors obcej robi się ciemny od jego krwi. Kiedy Nie-Królowa wydaje rozkazy, brzmią one jakby była daleko, mimo że wciąż znajduje się tuż obok, grzebiąc Złamanemu Rogowi w głowie.

W końcu chwyta za srebrne pudełko i na oczy zerga pada znów niebieskie światło. Nie-Królowa prychnęła sfrustrowana i gniewnie opuszcza pomieszczenie.

Pozostałe stworzenia zbierają swoje rzeczy i także wychodzą, a potem ściany znów się zamykają i nie ma już otworów, przez które Złamany Róg mógłby uciec. Nie został jeszcze odmrożony, ale nawet gdyby odzyskał zdolność ruchu, nie zdołałby pokonać intensywnie pulsującego bólu.

Dlatego wciąż leży nieruchomo na boku. Patrzy na siebie odbijającego się w ścianie. Na krew, która sączy się na podłogę.

I ogarnia go wściekłość. Jego myśli palą niczym kwas. Złamany Róg jest pewien, że Królowa Ostrzy czuła wcześniej ten sam żrący gniew, który teraz dławi go boleśnie jak ciasny kokon. Zostali zaatakowani przez te stworzenia, które przebiły się przez lewiatana i pozabijały zergi. Kiedy Królowa znalazła obce stwory, powyrywała im kończyny, a Złamany Róg obserwował to i rozumiał jej nienawiść, jej determinację. Nie zatrzymała się, dopóki wrogowie nie zamienili się w rozwleczone wokoło kawałki mięsa.

Zergling myśli o miejscu, gdzie tną. O Nie-Królowej i jej roju.

Złamany Róg musi odnaleźć w sobie tę determinację. Musi rozerwać ich na strzępy.

#

UTAJNIONE

KomID 312290

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

Zabezpieczona transmisja od [UTAJNIONE] do Phillipy Broadhurst

Co tam się wyrabia? Gdzie raport sytuacyjny? Dobrze wiesz, że Lenski jest moim łącznikiem i nie powinienem się z tobą kontaktować nawet na zabezpieczonej linii. Narażasz na niebezpieczeństwo całą operację, Phillipa. Przysięgam, jak powtórzy się sytuacja z [UTAJNIONE], to zrobię z ciebie przynętę na zergi.

[UTAJNIONE] bez odbioru.

###

UTAJNIONE

KomID 312293

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

Zabezpieczona transmisja od Phillipy Broadhurst do [UTAJNIONE]

Nigdy nie przekazywałam przez pana Lenskiego prośby do Ciebie o kontakt bezpośredni. Doskonale znam obowiązujące protokoły bezpieczeństwa i przestrzegam ich *co do joty*, co można sprawdzić w każdym komunikacie, który wysłałam do CBPD. Nathan próbuje podważyć wyniki mojej pracy. Nadal dotrzymuję terminów, mimo drobnych utrudnień.

Broadhurst bez odbioru.

###

UTAJNIONE

KomID 312301

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

Zabezpieczona transmisja od Nathana Lenskiego do Phillipy Broadhurst

Phillipo, nie złożyłaś jeszcze swojego raportu. Potrzebowałem go trzy dni temu i muszę

wiedzieć, co znaczą „drobne utrudnienia”. Obwinianie mnie za swoje błędy nie wystarczy.

Lenski bez odbioru.

###

UTAJNIONE

KomID 312310

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

Zabezpieczona transmisja od Phillipy Broadhurst do Nathana Lenskiego

Ostatnie opóźnienie spowodowane było koniecznością przeprowadzenia dodatkowych, nieoczekiwanych testów. Po ich zakończeniu potwierdziło się to, co podejrzewałam już na początku: dostarczono mi wadliwy obiekt.

Moja praca, zarówno nad operacją „Ślepy Diabeł”, jak i nad [UTAJNIONE], opiera się na wcześniejszych badaniach przeprowadzonych przez Dominium. Wykorzystałam je do zrozumienia struktury mózgowej zerglingów. Moje urządzenie kontrolno-kręgosłupowe jest zaprojektowane całkowicie w oparciu o tamte odkrycia.

Jednakże charakterystyka obiektu badanego w operacji „Ślepy Diabeł” *nie* odpowiada żadnym wcześniejszym analizom przeprowadzonym na zerglingach. Budowa i procesy myślowe u tego obiektu znacznie się różnią w porównaniu do poprzednich okazów. To nie pomyłka – własnoręcznie przeskanowałam tkankę mózgową obiektu.

Wysłałam ci obraz skanów, które zrobiłam – powtórzę jeszcze raz – *własnoręcznie*. Widzisz aktywność wewnątrz? Te niebieskie smugi? Teraz spójrz na skan struktury mózgu typowego zerga. Widzisz, jak mało jest aktywności?

Aby pomyślnie ukończyć zadanie, będę potrzebowała albo innego obiektu, albo więcej czasu. Wybieraj.

Broadhurst bez odbioru.

###

UTAJNIONE

KomID 312311

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

Zabezpieczona transmisja od Nathana Lenskiego do Phillipy Broadhurst

Czy wiesz, jak trudno jest złapać żywy i nietknięty okaz?

Możemy dać ci jeszcze dwa tygodnie. Dowiedz się, z jakim cholerstwem masz do czynienia, i znajdź rozwiązanie. Zależy nam na uzyskaniu kontroli nad całym rojem, nie tylko nad zerglingami, więc możliwość adaptacji urządzenia do różnych stworzeń może okazać się korzystna dla naszych celów.

Lenski bez odbioru.

#

Złamany Róg wynurza się z ciemności i unosi w kierunku światła, które staje się coraz większe. Królowa Ostrzy spogląda na niego łagodnie.

I zaraz znika. Znika też ciemność. A Złamany Róg uświadamia sobie, że znajduje się w miejscu, gdzie tną.

Leży na płycie i jest zamrożony. Jednak nie czuje bólu, a to wzbudza w nim jeszcze większą czujność.

Nagle płyta przechyla się z drzeniem, ale zergling się nie zsuwa. Dopiero teraz zdaje sobie sprawę, że jest do niej przymocowany. Sufit znika powoli z pola jego widzenia i pojawia się Nie-Królowa z odsłoniętą twarzą. Nosi na głowie coś płaskiego i białego, z mrugającymi światłami po bokach.

– Obiekt się obudził – mówi.

Złamany Rogiem wstrząsa dezorientacja. Obca istota wydaje dźwięki jak Królowa Ostrzy... Zergling jest z nią związany, może czuć jej myśli. Ale Królowa Ostrzy zapewnia spokój i cel. Umysł Nie-Królowej jest niespokojny, energia przepływa w niej nierówno i wywołuje u zerglinga dreszcze.

– Aha – mówi cicho Nie-Królowa, a potem kontynuuje trochę głośniejsze. – Zauważcie, że nastąpił gwałtowny wzrost aktywności mózgu na dźwięk mojego głosu.

Złamany Róg warczy, najlepiej jak potrafi. Nie-Królowa marszczy się i spogląda na niego.

– To nie jest konieczne. – Patrzy na srebrne pudełko, które trzyma na kolanach. – Kolejny gwałtowny wzrost aktywności mózgu. Interesujące.

Złamany Róg wyczuwa wzrok Nie-Królowej, a jego umysł ogarnia burza wściekłości. Jak ta obca śmie stawiać się na miejscu Królowej Ostrzy? Jak śmie wkładać swój głos, swoje żądania, do jego głowy?

– Porozmawiajmy – mówi obca.

Zerg warczy.

– Nie możesz mówić ani mnie zrozumieć, nie do końca. – Nie-Królowa przechyla głowę i świdruje go spojrzeniem. – Ale rozumiesz, co się dzieje, prawda? Wiesz, że podłączyłam się do twojego układu nerwowego, nawet jeśli nie masz na to słów. – Pociera palcami o biały czepek. – Co dowodzi, że problemem nie jest moja technologia. Mam nadzieję, że to odnotujesz, *Nathan*.

Złamany Róg napina unieruchomione ciało, chociaż to bez sensu. Zmuszony jest słuchać tego dziwnego szczebiotania, które w jego umyśle zamienia się w komendy.

Nie-Królowa wstaje i podchodzi bliżej, trzymając srebrne pudełko przyciśnięte do biodra. Pochyla się, a zergling niemal wyczuwa słony smak jej krwi pod dziwnym, sterylnym zapachem.

– Tam coś się dzieje. – Nie-Królowa stuka palcem w bok jego głowy. – Rozumiesz moją wolę.
– Patrzy na srebrne pudełko. – Ale się opierasz. – Mruży oczy, wykrzywia usta w uśmiechu.
– Ciekawe, czy byłbyś zdolny do nieposłuszeństwa wobec *niej*? Mam na myśli Kerrigan.

Widok jej ust napęnia go przerażeniem. Za każdym razem, gdy wykrzywiają się w górę, zergling wpada w studnię bólu.

– Następnym etapem w tym procesie jest ustalenie przyczyny różnic strukturalnych. – Nie-Królowa oddala się od zerga. – Tylko wtedy można będzie opracować rozwiązanie. – Patrzy na niego. – Ale dojdziemy do tego później. Zobaczmy najpierw, co siedzi w twojej głowie.

Ryk protestu i wściekłości więźnia Złamanemu Rogowi w gardle.

#

Lewiatan zbliża się do Angdry usianej osadami terran. Kerrigan obserwuje z centrum nerwowego, jak planeta rośnie na czarnym tle galaktyki. Złamany Róg stoi u boku Królowej Ostrzy i też patrzy.

Kerrigan zamyka oczy i nabiera głęboko tchu, a potem wzywa umysłem cały rój, kłębiący się w jedność. Zerglingi będą pierwszą falą, która spustoszy planetę i zabezpieczy drogę do niewielkiego budynku rządowego Dominion na skraju rozległego miasta. W mieście znajduje się komputer wypełniony informacjami, których Kerrigan potrzebuje do zakończenia swojej misji.

Złamany Róg wierci się, szturchając ją w nogi. Lewiatan trzęsie się i ryczy przy wchodzeniu w atmosferę Angdry i przebijaniu się przez chmury oraz ogień, wreszcie jednak ląduje na twardej powierzchni.

Kerrigan otwiera szeroko oczy.

Wypuszcza rój, który wylewa się z lewiatana jak wijący się strumień. Kobieta z uśmiechem rozdziela zergi na trzy osobne linie, z których każda ma za zadanie pochłonąć miasto z innej strony.

Królowa Ostrzy rusza do wyjścia z lewiatana, a Złamany Róg podąża za nią.

– Powinnam odesłać cię na dół jak inne zerglingi – mówi Kerrigan, gdy wychodzą na chłodne powietrze, a z oddali dobiegają odgłosy zniszczenia. – Może niepotrzebnie cię tak rozpieszczam.

Złamany Róg pomrukuje miękko, choć nawet Królowa Ostrzy nie wie, czy w proteście, czy w oczekiwaniu.

Budynek rządowy widać tuż przed nimi, przysadzisty i nijaki. Wygląda na opuszczony, obwodu nie bronią żadni terranie. Kerrigan wysłała rój w przeciwnym kierunku, żeby odciągnąć wojsko od jej celu.

Ale co się stanie, jeśli żołnierze nadal tam są? A jeśli to pułapka, i terranie w jakiś sposób zerwą więź Kerrigan z rojem i sprawią, że zergi się rozproszą?

– Złamany Rogu – odzywa się Kerrigan. – Zrobisz coś dla mnie.

Kładzie mu rękę na głowie i na chwilę dzieli uwagę, gdy wysyła instrukcje bezpośrednio do umysłu zerglinga u swojego boku. Zerg przyjmuje polecenia bez oporu.

Kerrigan spogląda na niego, odrywając się od roju. W tym tkwi różnica. Królowa Ostrzy może go zmusić do działania, kiedy tylko zechce, ale nie jest to konieczne. Złamany Róg jest posłuszny, bo chce ją zadowolić.

Kerrigan marszczy brwi i wraca myślami do roju. Widzi, jak pupil posłany do budynku robi nie to, co mu *kazała*, ale to, o co go *poprosiła*: rozbija okno, aby dostać się do środka, i węszy w jasnych, opuszczonych pomieszczeniach biurowych. Ekrany komputerów wciąż działają, wyświetlając ważne informacje, spanikowani użytkownicy nie pomyśleli nawet, aby prawidłowo je zabezpieczyć.

Kerrigan uśmiecha się lekko. Na to właśnie liczyła.

Równocześnie kieruje rojem w jego balecie zniszczenia i zarazem spogląda oczami pupila, gdy ten przemieszcza od jednego ekranu do drugiego, a w jej umyśle migocze bijące z nich światło.

Złamany Róg przebija się przez ściany i zamknięte drzwi z niewyczerpaną siłą.

I wtedy Kerrigan znajduje to, czego szuka: nazwisko i mapę.

Niedaleko słychać okrzyk. Terrańscy żołnierze przedzierają się pustą drogą w konwoju wojskowym. Zatrzymują się z piskiem opon przed budynkiem.

Złamany Róg jest nadal w środku i wpatruje się w ekran.

Wyjdź! – wrzeszczy na niego Kerrigan, po czym odwraca się, żeby wrócić do lewiatana.

Widzi ruchy zerga, roztrzęsione i zdeorientowane. Pupil rusza tą samą drogą, którą przyszedł.

Królowa Ostrzy oddycha z ulgą.

Wtedy jednak Złamany Róg zawraca i biegnie z powrotem do komputera.

Nie! – Kerrigan nakazuje z większą siłą. *Wróć!*

Zergling kręci się w dziwnym, zagmatwanym labiryncie budynku. Wzrokiem zerga Kerrigan dostrzega jednego z żołnierzy. A potem nie widzi nic.

Wie, że straciła swojego ulubionego zerglinga.

#

UTAJNIONE

KomID 312310

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

Zabezpieczona transmisja od Phillipy Broadhurst do Nathana Lenskiego

Spędziłam ostatnie dwa dni na badaniu systemów mózgowych zerglinga.

Wszystkie obserwacje bezpośrednie i zabiegi chirurgiczne przeprowadziłam sama, nie zabijając obiektu. I dochodzę tylko do jednego wniosku:

Obiekt jest samoświadomy.

Zergi posiadają świadomość zbiorową. Nie działają samodzielnie jak jednostki.

Nasze urządzenie opiera się na tej zasadzie. Dlatego nie działa tak, jak je zaprogramowano, po podłączeniu do układu nerwowego badanego obiektu. Okaz ten potrafi bowiem działać niezależnie i – z tego, co wiem – może *wybierać*, w jakim stopniu ma funkcjonować w obrębie większego roju.

Zalecam kontynuowanie operacji „Ślepy Diabeł” na innym okazie, a obiekt 20983 oddać mi do dalszych badań.

Broadhurst bez odbioru.

###

UTAJNIONE

KomID 312310

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

Zabezpieczona transmisja od Nathana Lenskiego do Phillipy Broadhurst

Phillipo, nie płacimy ci, żebyś bawiła się w doktora Frankensteina. Obiekt 20983 jest własnością Dominium Terran. Twoja praca nad [UTAJNIONE] także stanowi własność Dominium Terran. Operację „Ślepy Diabeł” zakończysz zgodnie z wytycznymi i wykorzystasz przekazany ci obiekt.

Lenski bez odbioru.

###

UTAJNIONE

KomID 312310

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

Zabezpieczona transmisja od Phillipy Broadhurst do [UTAJNIONE]

Nathan, ty skończony głupcze. Nie rozumiesz, co nam się trafiło? Czy wiesz, co badania

nad tym okazem mogą dać Dominium?

Broadhurst bez odbioru.

###

KomID 312310

Centrum Bezpieczeństwa Państwowego Dominium

Zabezpieczona transmisja od Nathana Lenskiego do Phillipy Broadhurst

To nie zależy ode mnie, Phillip. To bezpośredni rozkaz od [UTAJNIONE].

Kontynuuj operację „Ślepy Diabeł” zgodnie z instrukcjami.

Lenski bez odbioru.

#

Złamany Róg przysiada w lśniąym pomieszczeniu, nieczuły na ból swojego połamanego ciała, i zaczyna sobie przypominać.

Pamięta miękką, zakrzywioną przestrzeń w układzie nerwowym lewiatana, gdzie Królowa Ostrzy komunikowała się z doradcami. Słuchał wtedy szumu jej głosu i koncentrował się na ich więzi. I *rozumiał*.

Nadal rozumie.

Rozumie, że tego rodzaju zwierzyne należy przytłoczyć. Właśnie na tym polega siła roju. Złamany Róg rozumie też, że te obce istoty można oszukać, odwrócić ich uwagę i zaskoczyć skoordynowanymi w czasie atakami.

Zergling rozumie również, że tutaj, w tym strasznym miejscu, stworzenia są rojem, a on jest ofiarą. Rozumie, że to stawia go w niekorzystnej sytuacji.

Złamany Róg widzi swoje odbicie na ścianie, głowę i tułów naznaczone wściekle ciemnymi liniami oraz zmiażdżony kikut lewego wyrostka sierpowatego. A jeszcze gorsze jest to, czego *nie*

widać – wewnętrzne blizny, które pozostawiła Nie-Królowa, gdy wycięła kawałki jego umysłu i oddzieliła zerga od Królowej Ostrzy.

Został złamany. Ale dowiedzie swojej wartości. Pokaże, że nadal jest godny Królowej Ostrzy.

Przestał opierać się dziwnej więzi z Nie-Królową, choć napęnia go obrzydzeniem. Opór sprawia tylko, że stworzenia włączają zamrażające światło. Kiedy Złamany Róg jest zamrożony, nie może atakować.

Idzie więc tam, dokąd stwory prowadzą, i wpada w pułapki, które przesywają go iskrami bolesnego światła. Ale Złamany Róg nie atakuje. Pozwala, by ciało zdradzało go wciąż na nowo.

Obcy wreszcie przestają używać zamrażającego światła.

Cierpliwość zerga zostaje nagrodzona. Ściana w jego pomieszczeniu osuwa się i odsłania miejsce, gdzie tną. W głowie zerglinga brzęczy przymus, aby wszedł tam, wczuł się na płytę do cięcia.

Złamany Róg człapie posłusznie naprzód. Terranie z zasłoniętymi do połowy twarzami obserwują go uważnie. Nie-Królowa stoi obok płyty, a na stole leżą długie, srebrne szpony.

Złamany Róg zatrzymuje się obok płyty i podnosi wzrok. Terranka przechyla głowę, mówi coś. Zergling nie może już jej zrozumieć. Zdjęła biały czepek, który sprawiał, że mówiła jak Królowa Ostrzy.

Jednak przymus, żeby wskoczyć na płytę, nie znika. Złamany Róg poddaje się i metal ugina się pod jego łapami. Kilku terran wzdryga się, ale Nie-Królowa patrzy na to niewzruszona.

Zerg rozgląda się po pomieszczeniu. Ten rój jest rozproszony i ma puste ręce, pozbawione szponów. Złamany Róg liczy tylko na to, że zamrażające światło nie zadziała w tym miejscu.

Czuje przymus, aby się położyć. Ignoruje go.

Nie-Królowa coś mówi, jej głos jest ostry. Zergling obraca głowę w jej stronę.

Obca się cofa.

Wtedy Złamany Róg zeskakuje z płyty, walcząc z bólem wywołanym przez złamanie rozkazu. Zerg wbija kły i szpony w najbliższą ofiarę i z łatwością rozrywa lśniący materiał. Tryska krew.

Stworzenia zaczynają krzyczeć.

Zerg instynktownie rzuca się naprzód, dziko i niekontrolowanie. Reaguje atakiem na wszelkie oznaki ruchu, ryczy i wrzeszczy, gdy podąża śladami gorącej krwi. Czuje się inaczej niż wtedy, gdy walczył w roju – teraz jest sam, rozchwiany.

Ślizga się niezdarnie na rozlanej krwi. Wbija szpony w wielki metalowy obiekt, wrywa z niego lśniące wnętrzości.

Natychmiast zapada ciemność, a potem pojawia się czerwona mgiełka i zaczynają wyc syreny. Resztki obcego roju uderzają łapami o ścianę, a Złamany Róg skacze i tnie, sieka, gryzie, dopóki ze stworów nie zostaną tylko połamane kończyny i rozbryzgi krwi na ścianie.

Głos, stłumiony i zniekształcony, odbija się echem w cichym pomieszczeniu.

– Sprawdźmy, czy to zadziała – mówi Nie-Królowa.

Złamany Róg ślizga się we krwi. Szamocze się. Niemożliwe. Jest sam.

– Skanery nie działają... Nie, nie, nie. Do diabła!

Złamany Róg ryczy i uderza o ścianę, przez pomieszczenie przetacza się wstrząs.

I wtedy pojawia się ciemny kwadratowy otwór. Nie-Królowa patrzy na zerglinga, jej twarz spryskała krew, biały czepek na głowie przekrzywił się, jakby zaraz miał spaść.

– Oszukałeś nas – mówi obca. – Udawałeś, że implanty zadziałały!

Marszczy się, a w jej oczach widać wyraźne przerażenie.

– Jak to w ogóle...

Złamany Róg rzuca się na nią wściekle. Jednak jego atak powstrzymuje niewidzialna bariera,

która powala zerga znowu na podłogę.

– To znaczy, że jesteś inteligentny – mówi Nie-Królowa. – Mądrzejszy niż powinieneś. –
Obnaża zęby. – Możemy się komunikować. Możemy dojść do porozumienia.

Złamany Róg znowu na nią skacze i napiera na przeszkodę z całych sił. Tym razem jest
przygotowany na barierę i ląduje z powrotem na nogach. Skacze ponownie. I znowu. Nie-Królowa
mówi, ale jej szczebiotanie zagłuszone zostaje rykiem jego furii.

Bariera pęka.

Złamany Róg i Nie-Królowa patrzą na tę cienką linię dzielącą przeszkodę na pół. Potem obca
przenosi wzrok na zerga.

I znika.

Złamany Róg ryczy i skacze, a bariera rozbija się na tysiące ostrych szponów, które ranią go,
gdy wpada do innego, mniejszego i nieznanego pomieszczenia. Cuchnie tutaj strachem.

Zergling dostrzega otwór. Przechodzi tamtędy na wąski i ciemny korytarz. Przed sobą zauważa
ruch.

Zrywa się do biegu.

Smród Nie-Królowej otacza zerga, gdy bez namysłu zakręca na rogach, a nienawiść unosi się
nad nim w fali gorąca. Wtem...

To Nie-Królowa. Znajduje się tuż przed nim i ogląda za siebie z paniką w oczach.

Zerglinga ogarnia bitewny szal. Złamany Róg rusza naprzód, pchany impulsem energii. Nie-
Królowa uderza w ścianę, wciskając łapę w metal. Pojawia się otwór.

Zerg skacze...

I ląduje na jej plecach. Przewraca obcą na miękką ziemię. Atakuje, gryzie i szarpie pazurami,
rozrywając ją na lśniące, czerwone wstęgi. Musi zniszczyć jej rój. Te stworzenia są inne

– w miejscu, gdzie go cięły, było ich mało i łatwo wszystkie zabił. Jeśli jednak chce raz na zawsze zniszczyć obcy rój, musi pozbyć się Nie-Królowej.

Ostatecznie nie pozostaje już nic do zniszczenia. Złamany Róg odchodzi od szczątków Nie-Królowej, zbryzgany krwią i posoką, zadowolony. Sięga umysłem, próbując nawiązać więź z Królową Ostrzy...

Ale nie wyczuwa nic. Jest tylko pustka. Nawet zwycięstwo nie zaprowadziło go z powrotem do roju.

Złamany Róg siada i po raz pierwszy się rozgląda. Znajduje się na otwartej przestrzeni, na rozległej, skalistej równinie, gdzie sporadycznie widać czarną ziemię. Gwiazdy przesuwają się na górze wstęgami i iskrami, a zergowi ten widok przypomina Królową Ostrzy, blask jej oczu.

Gdzieś tam Królowa płynie z rojem w trzewiach swojego lewiatana.

Złamany Róg siedzi na zimnej ziemi i patrzy w gwiazdy. Na początku jest spokojny, ale potem czuje ucisk w klatce piersiowej, dziwny posmak spalenizny głęboko w paszczy. Popada w dezorientację, a kiedy próbuje się poruszyć, by uciec, wzrok mu się zamazuje, rozlewa w czarne plamy. Ucisk staje się coraz silniejszy. Zergling wbija pazury w skały.

Ciemne plamy rozciągają się, aż nie widać już nic.

#

Kerrigan stoi w układzie nerwowym lewiatana. Angdra w dole płonie, na zieleni planety przeplatają się wstęgi czarnego dymu i czerwone jęzory ognia.

Kerrigan go zostawiła. Zostawiła swojego pupila, którego nazwała Złamany Róg. Wysłała go, żeby zginął zamiast niej.

Nie czuje wyrzutów sumienia, choć sądzi, że powinna. W piersi dławi ją tylko dziwne odrętwienie. Pustka. Czegoś tam brakuje. Może było to coś wyjątkowego. Może nie.

Na powierzchni Angdry setki tysięcy zerglingów poruszają się w jedności, gdy obracają cywilizację terran w gruzy. Tysiące zergów zginą, ale Kerrigan opuści to miejsce z informacjami, po które przybyła. Nie odczuje żalu, ponieważ zergi tworzą rój. Nie są osobnymi stworzeniami, żyjącymi tylko dla siebie.

Nie ma powodu, aby opłakiwać drobny element całości. Nie wtedy, gdy podobnych cząstek są tysiące, a ich szeregi może zasilić jeszcze więcej zergów, by wypełnić lukę.

A jednak Królowa Ostrzy wpatruje się w płonącą powierzchnię Angdry i w myślach powtarza tylko jedno imię – *Złamany Róg*.

* * *

Tekst: Cassandra Clarke

Redakcja: Chloe Fraboni

Producentka: Brianne Messina

Konsultacja merytoryczna: Madi Buckingham, Sean Copeland

Konsultacja artystyczna: Jeff Chamberlain, Kevin Dong, George Krstic, Ryan Quinn, Ryan

Schutter

Przekład: Adrian Wajer

Redakcja przekładu: Małgorzata Koczańska

Konsultacja merytoryczna przekładu: Olga Kubis

Specjalne podziękowania: Thomas Floeter, Martin Frost, Felice Huang, Chungwoon Jung, Jaclyn

Lo, Alexey Pyatikhatka, YuSian Tan