

2
SEPTIMUS HEAP

Tuli



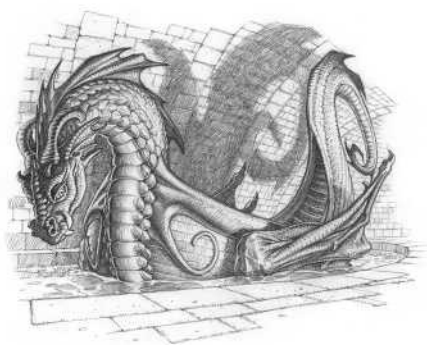
ANGIE SAGE

WSOY

—VII—

SEPTIMUS
HEAP

Tuli



ANGIE SAGE

SUOMENTANUT KAISA KATTELUS

KUVITTANUT MARK ZUG

WERNER SÖDERSTRÖM OSAKEYHTIO
HELSINKI

Englanninkielinen alkuteos
FYRE

Text copyright © 2013 by Angie Sage

Kuvitus © Mark Zug 2013

Suomenkielinen laitos © Kaisa Kattelus ja Werner Söderström Osakeyhtiö 2014

Published by arrangement with HarperCollins *Children's Books*,
a division of HarperCollins Publishers

ISBN 978-951-0-39052-8

Painettu EU:ssa

Isälle ja äidille,
kiitos

✦ SISÄLLYS ✦

Prologi: Enteitä	11
1 ♦ Alla-olevainen	21
2 ♦ Häät	30
3 ♦ Lätäköitä	38
4 ♦ Muutto	46
5 ♦ Suuri alkemian kammio	56
6 ♦ Kuulolla	66
7 ♦ Väärille jäljille	74
8 ♦ Turvaajan tupa	85
9 ♦ Kolmosia	95
10 ♦ Pilvipullo	103
11 ♦ Lohikäärmetuli	110
12 ♦ Sydämen kammio	120
13 ♦ Tervetuloa takaisin	129
14 ♦ Lumouksenpurku	135
15 ♦ Viimeinen päivä	145
16 ♦ Kateissa	156
17 ♦ Putoaminen	162
18 ♦ Siirtymisiä	168
19 ♦ Mitä jos?	176
20 ♦ Noituutta	186
21 ♦ Tuleva	195
22 ♦ Sukulaisia	205
23 ♦ Alkemiasavupiippu	211
24 ♦ Ei mikään hyvä huomen	222
25 ♦ Muukalaiskammio	228
26 ♦ Huono hetki	234

27	♦	Mysteerinäytös	243
28	♦	Syötti	253
29	♦	Ovensuussa	260
30	♦	Satamakaupungin palatsi	269
31	♦	Jennan matka	278
32	♦	Heapit vastaan Heapit	286
33	♦	Skorpioni	293
34	♦	Salakuljettajien syöksy	303
35	♦	Kireänä	311
36	♦	Linnaan	322
37	♦	Uloskäyntejä	329
38	♦	Lohikäärmeen kyytiin	339
39	♦	Tunkeilijoita	351
40	♦	Turvaajia	356
41	♦	Syvyydessä	363
42	♦	Foryx	370
43	♦	Kovia aikoja	381
44	♦	Jossain	389
45	♦	Tulva	401
46	♦	Yhteenotto	411
47	♦	Tuli	401
48	♦	Kuningatar	432
49	♦	Parasvelho	442
		Loppuja	449
		Kiitokset	459





PELTOMAAT

P
L
I
E

PAHAMAHAN
JA
RAJAVUORILLE

SALAKULIETTAJEN SYÖSY

JOKI

ROISTON
RÄUHA

OSMAN OJA

RUOHORÄME

LOHISAARI

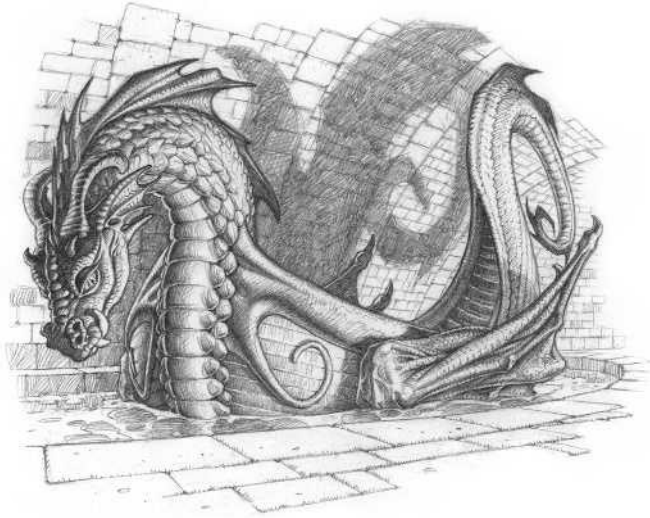
HULLU-JACKIN
HÖKKELI

SATAMA-
KAUPUNKI

SATAMA-
KAUPUNGIN
PALATSI

HIEKKASÄRKÄT

Prologi: ENTEITÄ



On keskiyö, ja pimeässä palaa liekki. Saarella keskellä villiä Ruohorämettä seisoo nuori nainen lyhty kädessään. Hänen tummat hiuksensa hulmuavat lämpimässä suolaisessa merituulessa, ja lyhdyn valo heijastuu kultaisestä otsarivasta ja kultareunuksista, jotka koristavat pitkää punaista pukua – Linnan kuningattaren pukua.

Kuningatar ei ole yksin. Hänen vieressään seisoo vanha mies, jolla on aaltoilevat valkoiset hiukset ja niiden ympärillä parhaanvelhon nauha. Hän näyttää loisteliaalta purppurakaavussaan, joka on yltäkyläisesti kirjottu **maagisin** symbolein – hän on ihka ensimmäinen parasvelho, Hotep-Ra.

Saari, jolla he seisovat, on ikivanha **kuuntelupaikka**, ja Hotep-Ra **kuuntelee** tarkkaavaisesti. Kun hän seisoo siinä liikkumatto-

mana kuin patsas, uppoutuneena johonkin kaukaiseen, hänen otsansa painuu yhä syvempiin ryppyihin. »Niin kuin pelkäsinkin», hän sanoo. »Ne ovat viimein löytäneet minut.»

Kuningatar ei ymmärrä **magiaa**, mutta hän kunnioittaa sitä, koska se on kerran pelastanut hänen tyttärensä hengen. Hän nyökkää surullisesti. Hän tietää menettävänsä Hotep-Ran ikuisiksi ajoiksi.

On kulunut puoli tuntia keskiyöstä, ja pimeässä palaa liekki. Kuningatar ja Hotep-Ra ovat maan alla, ja lyhty valaisee sileää valkoista seinää, jossa on monta riviä kirjavia hieroglyfejä. Kuningatar etsii tiettyä symbolia. Pian hän löytää sen: sini-kultaisen ympyrän, jonka keskellä on lohikäärme. Hän painaa kätensä ympyrään, ja he jäävät odottamaan. Kuningatar näkee Hotep-Ran pyörittävän oikeassa etusormessaan sormusta: siroa kultaista lohikäärmettä, jolla on pyrstö suussa ja silminä kirkkaanvihreät smaragdit. Sormus on kaunista tekoa, mutta ihaninta siinä on lempeä kultainen valo, joka säteilee syvältä sen ytimestä ja hehkuu Hotep-Ran käden varjoissa.

Nyt hieroglyfiseinä päästää syvän, verkkaisen kuminan ja alkaa liukua syrjään, ja sen takaa paljastuu pimeä, avara tila. Kuningatar hymyilee Hotep-Ralle. Hotep-Ra hymyilee takaisin, ja he astuvat yhdessä eteenpäin.

Kuningatar nostaa lyhtyä, ja se valaisee kahta hohtavanvalkoista marmoripylvästä, jotka kohoavat pimeyteen. He astuvat pylväiden välistä ja etenevät hitaasti yli mosaiikkilattian, joka leiskuu punaisen, keltaisen, valkoisen ja vihreän eri sävyissä. Ja siinä se on. Kuningatar antaa lyhdyn Hotep-Ralle, ja velho nostaa sen korkealle, niin että valo lankeaa maailman kauneimman olennon ylle: hänen uskollisen lohikäärmeläivänsä.

Lohikäärmeläivän runko on iso ja luja, merikelpoiseksi rakennettu, ja Hotep-Ra on vastikään kullannut sen. Se – ja masto sinisine purjeineen – on laivan eloton osa. Muu osa on elävää lohikäärmettä. Rungon kyljessä lepäävät kauniisti laskostettuina lo-

hikäärmeen vihreät, kimaltavat siivet. Sen pää ja kaula ovat laivan keulaa, pyrstö sen perää. Laivan ja lohikäärmeen yhdistelmä nukui äsken sikeästi maanalaisen temppelin yksinäisessä pimeydessä, mutta se on herännyt seinän avautumiseen. Se kohottaa uneliaasti päätään, kaartaa kaulaansa kuin joutsen. Kuningatar lähestyy lohikäärmettä hiljaa, varoen säikäyttämästä sitä. Lohikäärme avaa silmänsä ja painaa päänsä, ja kuningatar kietoo kätensä sen kaulaan.

Hotep-Ra pysyttelee taempana. Hän katsoo lohikäärme-laivaansa, joka lepää mosaiikkilattialla kuin odottaisi, että vesi kohoaa ja kantaa sen kaukaisiin maihin. Se onkin ollut Hotep-Ran suunnitelma – hän on aina ajatellut, että laiva vie hänet vanhuuden viimeiselle matkalle. Mutta nyt kun vihollinen on löytänyt hänet, hän tietää, että hänen on jätettävä lohikäärme-laivansa turvalliseen piilopaikkaan maan alle, josta sen salaisuus ei paljastu. Hän huokaisee. Lohikäärme-laivan on jäätävä odottamaan hetkeä, jolloin uusi lohikäärmeisäntä tarvitsee sitä. Hotep-Ra ei tiedä, kuka tuo isäntä on, mutta hän tietää, että he tapaavat toisensa vielä joskus.

Kuningatar lupaa palata lohikäärme-laivan luo tasan vuoden kulluttua, mutta Hotep-Ra ei anna mitään lupauksia. Hän taputtaa lohikäärmeen kuonoa, kääntyy ja kävelee nopeasti pois temppelistä. Kuningatar juoksee hänen peräänsä, ja yhdessä he katsovat, kun hieroglyfiseinä kumisee jälleen paikoilleen.

He kävelevät hitaasti pitkin hiekkaisista käytävää, joka johtaa salaiselle uloskäynnille saaren reunaan. Käytävän päässä Hotep-Ra vetää lohikäärmesormuksen sormestaan. Kuningattaren ällistykseksi hän pudottaa sormuksen hiekkalattialle kuin merkityksettömän roskan. Se jää lojumaan lattialle, ja sen valo hiipuu vähitellen.

»Mutta tuohan on sinun sormuksesi», kuningatar kuiskaa järkyttyneenä.

Hotep-Ra hymyilee väsyneesti. »Ei enää», hän sanoo.

Kuningatar ja parasvelho palaavat Linnaan, mutta Hotep-Ra ei lähde matkaan heti. Hän tietää kyllä, että jos hän viivyttelisi, viholliset saattavat löytää hänet ja kaiken, mikä on hänelle rakkainta, mutta

toisaalta hän haluaa suorittaa tietyt tehtävät, jotta Linna ja sen kuningatar olisivat turvassa.

Hotep-Ra luo suojattuja reittejä, jotta kuningatar voi vieraillla turvallisesti lohikäärmeilaivan luona ja muissa tärkeissä paikoissa. Hän täyttää Velhotornin kaikella **maagisella** voimalla, mikä häneltä liikenee, ja kehittää **vaellusjärjestelmän** kaikkein terävimmille ja parhaille parhaanvelhon oppilaille. Sen avulla hän uskoo saavansa edelleen uutisia Linnasta ja voitansa antaa tarpeen tullen neuvoja. Hän pyytää kuningatarta vierailemaan rakkaan lohikäärmeilaivan luona joka juhannuspäivä, ja syvälle Linnan muurin uumeeniin hän rakentaa lohikäärmevajan, jossa lohikäärmeilaiva voi asua sitten, kun sen on turvallista saapua Linnaan.

Mutta Hotep-Ra on viipynyt liian pitkään.

On kulunut neljäkymmentäyhdeksän tuntia siitä, kun Hotep-Ra **kuunteli** vihollisten lähestymistä, ja nyt hän seisoo palatsin laiturilla hyvästelemässä kuningatarta. On synkkä, ukkostava päivä, ja kurjat sadekuurot kuvastavat kuningattaren mielen harmautta Hotep-Ran lähtiessä.

Kuningattaren pursi on valmiina viemään Hotep-Ran Satamakaupunkiin, missä toinen laiva odottaa. Juuri kun Hotep-Ra on astumassa purteen, ukkonen jyrähtää ja kuningatar kirkaisee. Mutta ei hän ukkosta säiky vaan kahta **pimeiden** taitojen mestaria, kahta velhosoturia, jotka sukeltavat esiin mustasta pilvestä: Shamandrigger Saarnia ja Dramindonnor Naarnia. Velhot viilettävät taivaalta pimeyden hulmutessa heidän viitoistaan, jotka leviävät taakse kuin korpinsiivet paljastaen sinivihreänä hohtavan haarniskan. He ovat iskeneet viiltävän vihreät silmänsä saaliiseen ja pudottautuvat kohti kuin kaksi suunnatonta petolintua.

Viholliset ovat löytäneet Hotep-Ran.

Viime kerralla Hotep-Ra pelastui lohikäärmeilaivan avulla, mutta nyt hän tietää olevansa yksin. Kuningatar on toista mieltä. Hän ottaa vyöstään pienen varsijousen ja lataa sen. Ja juuri kun Shamandrigger Saarn ja Dramindonnor Naarn kaartavat suorittamaan surmatyötään, kuningatar ampuu nuolen.

Se osuu Dramindonnoria neljännen kylkiluun alle vasemmal-
le puolelle. Hän rysähtää maahan, ja laituri tutisee törmäyksen
voimasta. Mutta pimeän velho vain sävähtää vähän, ja veren ryö-
pytessä haavasta hän **sinetöi** sydämensä. Sillä aikaa kuningatar on
ladannut varsijousen uudelleen ja valmistautuu ampumaan toisen
nuolen. Hotep-Ra hätääntyy, sillä hän tietää, ettei kuningatar kä-
sitä vastustajiensa voimaa. Hotep-Ra langettaa **suojakilven** kunin-
gattaren ympärille – mikä ärsyttää tätä suunnattomasti – mutta
kuningatar ehtii vielä ampua Shamandriggeriä sydämeen. Soturi-
velho suistuu alas, mutta hänkin **sinetöi** haavan ajoissa.

Velhot nousevat seisomaan, ja kuningatar kauhistuu nähdes-
sään, että he ovat valtavia – kolme metriä pitkiä – ja että heillä
on käsissään pahamaineiset **salakavalat sauvat**, joista Hotep-Ra
on kertonut hänelle. He lähestyvät **suojakilpeä** askeltaen samas-
sa tahdissa aivan kuin koneet: *yksi-kaksi, yksi-kaksi*. He puhuvat
vuorotellen.

»Tästä hyvästä.»

»Me tapamme.»

»Sinut ja.»

»Jälkeläisesi.»

»Me emme.»

»Koskaan.»

»Unohda.»

Salakavalien sauvojen hyökkäys tutisuttaa kuningattaren **suo-
jakilpeä**. Hotep-Ra puristaa **lentoloitsua** ja singahtaa ilmaan, sillä
hän tietää velhojen tulevan perässä.

Ja niin he tulevatkin.

Nämä ovat niitä muinaisia aikoja, jolloin **lentämisen** taito ei ole
kokonaan unohtunut. Silti kolme väkevää velhoa taivaalla on niin
harvinainen näky, että se saa koko Linnan pysähtymään – varsin-
kin kun velhot taistelevat keskenään. Mutta kun **ukonnuolet** alka-
vat sataa ja rakennusten perustukset vavahdella, katsojat säntäävät
suojaan. Linnan asukkaat huolestuvat. Vaikka monet vielä muis-
tavat ajan, jolloin kaupungissa ei ollut Velhotornia eikä parasta-

velhoa, he ovat alkaneet pitää Hotep-Rasta. Hän on hyvä mies, ja hän on aina ollut valmis ratkomaan pienimpiäkin pulmia **magiansa** avulla. Kurkistellessaan hermostuneina ikkunoistaan linnalaiset pelästyvät kunnolla. Kaksi velhoa yhtä vastaan ei ole reilua peliä. Ja vaikuttaa siltä, että Hotep-Ra saa vielä tuta sen nahoissaan.

Hotep-Ra on ehkä vanha eikä enää vahvakaan, mutta hän on nokkela. Hän viekoittelee **pimeän** velhot kultaiselle pyramidille Velhotornin huipulle ja seisoo tasapainotellen aivan pyramidin kärjellä – pienellä hopeaneliöllä – keskittäen kaikki **maagiset** voimansa tähän viimeiseen mahdollisuuteen.

Pimeän velhojen silmissä Hotep-Ra on kuin haavoittunut saaliseläin. He vaistoavat voitonhetkensä koittaneen ja aloittavat lempituhotyönsä. He lentävät pyramidin huipun ympäri, ympäröivät Hotep-Ran korventavalla **tulikehällä**. Se itse asiassa sopii Hotep-Ran suunnitelmiin mainiosti. Hän alkaa lausua pitkää ja monimutkaista **harhaloitsua**, jonka äänen tulen kohina kätevästi peittää.

Mutta **tulikehä** lähestyy, ja **pimeän** velhot leijuvat yläpuolella odottaen hetkeä, jolloin se umpeutuu ja **noituu** Hotep-Ran. Sitten he aikovat pitää hauskaa vihollisensa kustannuksella – jokuksen hämähäkin avustuksella.

Hotep-Ra on saamassa **loitsunsa** päätökseen. **Tuli** korventaa häntä, palava villa käryää jo, eikä hän voi enää odottaa. **Pimeän** velhojen yllätykseksi Hotep-Ra ampaisee ulos **tulikehästä** liekkien loimottaessa hänen vanavedessään. Hän kajauttaa **harhaloitsun** viimeiset sanat ja muuttuu **näkymättömäksi**.

Harha onnistuu täydellisesti. Shamandrigger Saarn ja Dramindonnor Naarn tuijottavat toisiaan kauhuissaan – ystävänsä sijaan kumpikin näkee nyt Hotep-Ran, ja molemmat tekevät sen johtopäätöksen, että Hotep-Ra on tappanut toisen heistä. **Näkymättömyyden** suojasta Hotep-Ra tarkkailee, kun raivon ja surun hurjittamat **pimeän** velhot jahtaavat toisiaan kattojen poikki ja suuntaavat pois päin Linnasta.

Hotep-Ra jättäisi heidät mieluusti kohtalonsa armoille, mut-

ta hänen on varmistettava, etteivät he palaa. Lentäessään velhojen perään hän kuulee valtaisan rysäyksen. Hän katsoo alas ja näkee, että kultaisen pyramidin huippu on hautautunut kärki edellä Velhotornin pihamaalle – tulikehä on katkaissut sen kuin vajjeri voin.

Hotep-Ra seuraa soturivelhoja Vainovirrälle, missä hän tarkkailee heidän kamppailuaan yhden päivän ja yön – he ovat niin tasaväkisiä, ettei kumpikaan pääse voitolle. Lopussa he kiertävät toisiaan vimmoissaan yhä nopeammin, vettä liiraten, kunnes ovat saaneet aikaan syvän tumman pyörteen aivan virran suulle. Pyörteen voima on niin suuri, että se imaisee raivosta kirkuvat velhot sisäänsä.

Hotep-Ra menee perässä. Hän turvautuu vedenalaisen vaimeenemisen **pimeään** taitoon (Hotep-Ra hallitsee monia **pimeän** taitoja, vaikkei yleensä niitä käytäkään) ja sukeltaa pyörteeseen tehdäkseen velhoista lopun. Mutta pyörteen pohjalla hän näkee, että kurimus on murtanut joenpohjan ja työntynyt **pimeän saleihin**, jotka ovat muinainen lymypaikka kaikelle mahdolliselle pahalle. Hotep-Ra kiskoo velhot pois **pimeän salien** sisäänkäynniltä. Epätoivo valaa häneen voimaa, vaikka velhot panevat vimmaisesti vastaan. Viimeisillä voimanrippeillään Hotep-Ra raahaa velhot pintaan ja purskahtaa esiin syvyyksistä kuin korkki pullonsuulta kiskoen **pimeän** velhoja mukanaan.

Kuningattaren pursi odottaa häntä. Kuningatar on seurannut häntä Vainovirrälle, ja nyt soutajat soutavat ympyrää kuningattaren seistessä keulassa ja tähyillessä pyörrettä huolestuneena, sillä hän tietää, että Hotep-Ra on veden alla. Mutta kun Hotep-Ra nousee pintaan, kuningatar kauhistuu – hän näkee vain **pimeän** velhot.

Hotep-Ra on niin uupunut, ettei kykene enää ylläpitämään **magiaa**. Ensin hänen **harhansa** ja sitten hänen **näkymättömyytensä** lipeävät pois. Shamandrigger Saarn ja Dramindonnor Naarn näkevät toisensa ensimmäisen kerran vuorokauteen – ja sitten he näkevät Hotep-Ran räpiköimässä vieressään. Muutaman pitkän sekunnin ajan velhot tuijottavat tyrmistyneinä toisiaan. Hotep-Ra

puristaa lentoloitsua ja kohoa vedestä. Saarn ja Naarn tarraavat hänen kaapuunsa, ja koko velhosolmu tömähtää kuningattaren purteen.

Kuningatar tietää, etteivät Hotep-Ran voimat riitä taistelun voittamiseen. Hän riisuu **maagisen** kultasormuksen, jonka Hotep-Ra on antanut hänelle suojaksi vihollisia vastaan – sormuksen, jonka ainoastaan puhdas alkemistinen **tuli** voi tuhota. »**Passita** heidät» kuningatar sanoo ja ojentaa sormuksen Hotep-Ralle. »Pian!»

»Se on sinun sormuksesi», Hotep-Ra kuiskaa ja antaa sen takaisin. »Sinun täytyy lausua **passitus**. Muistatko sen?»

Kuningatar nyökkää – tietysti hän muistaa. Miten hän voisi unohtaa sellaista, mikä on tehty varta vasten hänelle? (Itse asiassa se on ainoa **magia** minkä kuningatar taitaa.)

Kuningatar alkaa lausua **passitusta**. Sanat vyöryvät soturivelhojen yli kuin pimennyksen varjo: he pyristelevät vastaan, mutta heidän voimansa eivät riitä. Hotep-Ra kuuntelee levottomana jokaista sanaa, mutta huoleen ei ole syytä – kun kuningatar haluaa muistaa jotain, hän kyllä muistaa. Viimein kuningatar pääsee **avainsanaan**: »Hathor.» Silloin välähtää sokaiseva purppuravallo, ja kuningatar heittää sormuksen suoraan siihen. Tulee pimeää. Kuningatar lausuu **loitsun** viimeiset sanat, ja kun vihoviimeinen sana: »**Passitu**», kajahtaa ilmoille, itse aikakin pysähtyy. Seitsemän pitkän sekunnin ajaksi koko maailma seisahtuu.

Mustuudesta kiirii kaksi tuskankarjahdusta kuin haavoittuneiden petojen huuto. Purren ylle lankeaa ulvova pyörremyrsky, ujeltava tuuli, joka peittää alleen sormusvelhojen kirkaisut ja paiskaa kuningattaren ja Hotep-Ran kannelle. Tuuli kiertää heidät kolmasti, ja kun se on poissa, kuningattaren pursi on säleinä, soutajat kauhusta kankeina ja kaikkialla vallitsee luonnoton hiljaisuus, jonka särkee yksi heleä kilahdus. Kannelle tipahtaa kultasormus, johon on vangittu kaksi vihreää naamaa, ja sitten se kierii likaiseen lammikkoon.

Kun Hotep-Ra palaa Velhotorniin, hänen vanha oppilaansa, Talmar Ray Bell, kertoo että pyramidin pudonnut huippu on kutistunut. Hän ei tiedä miksi.

Mutta Hotep-Ra tietää. Hän tietää välttäneensä nipin napin kaikkein pelätymmän **pimeän noituuden**. Noituuden joka ei tapa vastustajaa saman tien vaan kutistaa hänet niin, että hänestä tulee kaikkein pelottavimpien olentojen saalis: hyönteisten. On muinainen **pimeän** huvitusmuoto panna **noituuden** uhri hämähäkinverkkoon ja seurata **suurennuslasin** läpi, mitä tapahtuu. Hotep-Rata puistattaa. Hän pelkää hämähäkkejä.

Kultapyramidin pikkuinen huippu lojuu ison, pyramidinmuotoisen kraatterin pohjalla: yhä vain kutistuva kullan kimallus Linnan punaisessa mullassa. Sitä vartioi huolestunut velhojoukko. (Velhotornin maine on kiirinyt, ja nyt siellä asuu kolmetoista perusvelhoa.) Talmar Ray Bell kapuaa alas kraatteriin, poimii kultapyramidin pienoismallin ja ojentaa sen Hotep-Ralle.

Hotep-Ra langettaa **noituuteen pysäytyksen**. Pieni pyramidi lepää hänen kämmenellään painavana, loistavan kultaisena, aurin-gossa kimaltavana. Hotep-Ra hymyilee. »Sinusta tulee **avain**», hän sanoo pyramidille.

Jälleen kerran Hotep-Ra on palatsin laiturilla heittämissä hyvästelijä kuningattarelle. Tällä kertaa hän ei ole lähdössä yksin. Talmar Ray Bell on vaatinut päästä mukaan – taistelu **pimeän** velhoja vastaan on heikentänyt Hotep-Rata niin, että Talmar pelkää yksinäisen matkan olevan hänelle liikaa.

Hotep-Ra antaa kuningattarelle läksiäislahjan. Se on pieni kirja nimeltään Kuningatarsäännöt. Se on sidottu pehmeisiin punaisiin nahkakansiin, joissa on kultaiset kulmat, monimutkainen lukko ja lohikäärmeiläivää esittävä kohokuvio. Ei ole Hotep-Ran vika, että tuhatkunta vuotta myöhemmin kannet irtoavat, lehdet putoavat ja **passitus** katoaa. Yksikään kirjansitoja, **maaginenkaan**, ei pysty tekemään kirjaa, joka kestäisi ikuisesti. Mutta muistot kestävät, jos niitä siirretään sukupolvelta toiselle.

Hotep-Ra matkustaa kuningattaren purrella Satamakaupunkiin. Siellä odottaa laiva, joka suuntaa merelle. Meri on tyyni ja aurinko paistaa. Hotep-Ra oleskelee enimmäkseen kannella ja varastoi muistoja ulkoilmasta ja merituulista, jotta ne auttaisivat häntä selviämään pitkistä vuosista viimeisen lepopaikan seinien sisällä – Foryxien talossa.

Tulee yö, ja laiva lähestyy **lumottuja** – ja suuresti pelättyjä – Seireenin saaria. Hotep-Ra näkee **valojen** palavan neljästä kissanmuotoisesta majakasta, jotka ympäröivät saaria. Hän odottaa, kunnes laiva on lipunut turvallisesti ohii ja kaikki muut ovat menneet kannen alle nukkumaan. Sitten, täysikuun valossa, Hotep-Ra heittää kaksinaamaisen sormuksen valtameren. Kun se kieppuu veden halki, kuunvalo välkähtää kullasta ja ruma losserokala nappaa sen suuhunsa.

Ja siitä alkaa kaksinaamaisen sormuksen pitkä taival takaisin Velhotorniin. Missä se nyt lepää. Ja odottaa.

ALLA-OLEVAINEN

Elävä kartta alla-olevaisesta oli levitetty Manuscriptorion holvin isolle pöydälle. Pöydän yläpuolella riippui kirkas lyhty, ja suuri ja hauras kartta, joka oli painettu häilyvälle maagiselle paperille, lepäsi sen valossa sinisellä huovalla pehmustettujen lyijypainojen alla. Elävässä kartassa näkyivät kaikki Linnan alla levittäytyvät jäätunnelit lukuun ottamatta niitä, jotka jatkuivat aina Seireenin saarille asti. Niin kuin nimikin jo sanoi, Elävä kartta oli enemmän kuin tavallinen kartta. Se näytti magian avulla, mitä jäätunneleissa paraikaa tapahtui.

Kartan ympärille olivat kerääntyneet salaoppien ylikirjuri O. Beetle Beetle, tarkastajakirjuri Romilly Badger ja uusi karttakirjuri Partridge. Jos joku olisi sattunut sillä hetkellä saapastelemaan holveihin, hänelle ei välttämättä olisi ensisilmäykseltä ollut selvää, kuka kolmikosta oli salaoppien ylikirjuri. Beetlen pitkä sini-kultainen virkakaapu riippui naulasta, koska sen kultareunuksiset hihat raapivat haurasta Elävää karttaa, ja hänellä oli nyt vain mukava amiraalintakkini-



sa, joka suojasi häntä holvien kylmyydeltä. Beetlen tummat hiukset olivat valahtaneet silmille, ja hän oli selvästi kuin kotonaan nojautuessaan Elävän kartan ylle ankaran keskittyneenä.

Yhtäkkiä Romilly – hento tyttö, jolla oli vaaleanruskeat hiukset ja Partridge mielestä söpö, hupsu hymy – vingahhti innosta. Leveässä tunnelissa palatsin alapuolella liikkui hohtava läiskä.

»Hyvin huomattu», Beetle sanoi. »Jääkeijuja ei ole helppo nähdä. Tuo on varmaan Uliseva Hilda.»

»Tuolla on toinen!» Romilly oli vauhdissa. »Oho...katsokaa, mikä tuo on?» Hän tökkäsi sormensa pieneen varjoon lähellä suurta alkemian ja fysiologian kammiota.

Partridge oli täynnä ihailua. Romillyn sormenpään kohdalla näkyi pikkiriikkinen välähdys. »Onko tuokin jääkeiju?» Partridge kysyi.

Beetle katsoi tarkemmin. »Ei, se on liian tummanpuhuva. Ja hidas. Katsokaa – Ulisevaan Hildaan verrattuna se on melkein liikumatonta, Hildahan on jo pitkällä. Ja se on liian selväräjäinen – näkee että sillä on jokin hahmo.»

Romilly oli ymmällään. »Siis niin kuin ihminen vai?»

»Niin», Beetle sanoi. »Ihan niin kuin – voihan nenä!»

»Se on poissa», Romilly sanoi surullisesti. »Harmi. Ei se sitten voinutkaan olla ihminen. Ei kukaan voi noin vain kadota. Se oli varmaan haamu.»

Beetle pudisti päätään, sillä hahmo oli ollut liian kiinteä haamuksi. Mutta Elävästä kartasta näki, että kaikki jäätunnelien luukut oli **sinetöity**, eikä ihmisellä siis voinut olla paikkaa mihin mennä. Ainoastaan haamu saattoi kadota noin vain keskeltä jäätunnelia.

»Outoa», Beetle sanoi. »Olin ihan varma, että se oli ihminen.»

Ihminen se olikin – ihminen nimeltä Marcellus Pye.

Marcellus Pye, joka oli vastikään nimitetty uudelleen Linnan alkemistiksi, oli juuri pudottanut alas luukusta sellaisen karttaan merkittömän kuilun pohjalla, joka oli niin lähellä jää-

»TULI ON USKOMATON.
SEN RINNALLA HIMMENEET
KAIKKI, JOPA VELHOTORNI.»

Linnan alkemistiksi palanneen Marcellus Pyen on määrä sytyttää kaupungin onkaloita lämmittävä tuli ja purkaa pimeän magian viimeisiä voimia edustavan kaksinaamaisen sormuksen taika. Heapin velhoperheen isä Silas joutuu liemeen, kun kaksi hänen veljistään ovat mitä ilmeisimmin varastaneet sormuksen. Riivattu esine on houkuteltava takaisin – onko vaakalaudalla myös Septimuksen tulevaisuus uutena parhaanavelhona?

Angie Sagen vauhdikkaan nokkelan fantasiasarjan päätösosa punoo aiempien osien langanpäät taitavasti yhteen.

N84.2

www.wsoy.fi

ISBN 978-951-0-39052-8



9 789510 390528