

Dwudziestu corby zgromadziło się na szerokim odcinku pomostu, gdzie stał drow. Kolejny tuzin leżał martwy u stóp Drizzta, a ich krew spływała z krawędzi i wpadała do jeziora kwasu z rytmicznymi syknięciami. Belwar nie obawiał się jednak przewagi liczebnej, ponieważ precyzyjnymi ruchami i wykalkulowanymi pchnięciami Drizzt niewątpliwie wygrywał. Jednakże wysoko nad drowem zaczął spadać kolejny samobójczy corby i jego kamień.

Corby zaatakował Drizzta. Wraz z błyskiem seymitarów drowa ramiona napastnika odpadły od barków. Kontynuując ten sam oszałamiająco szybki ruch, Drizzt wsunął zakrwawione seymitary do pochew i rzucił się na krawędź pomostu. Dotarł do skraju i skoczył w stronę Belwara w tej samej chwili, gdy samobójczy, ujeżdżający głaz corby uderzył w przesmyk, zabierając go wraz z dwudziestką swych pobratymców do zbiornika z kwasem.

Belwar cisnął swe pozbawione dzioba trofeum w patrzących na niego corby i padł na kolana, wyciągając ramię z kilofem, by pomóc przyjacielowi. Drizzt chwycił rękę nadzorcy kopaczy oraz krawędź, uderzając twarzą w skałę.

Siła uderzenia rozdarła jednak *piwafwi* drowa i Belwar patrzył bezradnie jak onyksowa figurka wypada i leci w stronę kwasu.

**FORGOTTEN REALMS**

**R.A. SALVATORE**

# **WYGNANIE**

Tłumaczenie:

Piotr Kucharski

Tytuł oryginału:

EXILE

*Dla Diane z całą miłością*

## PRELUDIUM

Potwór błąkał się po cichych korytarzach Podmroku, a jego łapy pokryte łuską szurały o kamień. Nie wzdygał się słysząc te dźwięki, które mogłyby go ujawnić. Nie szukał również schronienia, spodziewając się ataku innego drapieżnika. Było tak, ponieważ nawet w pełnym niebezpieczeństwie Podmroku stworzenie to znało jedynie bezpieczeństwo, było świadome swojej zdolności pokonania każdego przeciwnika. Jego oddech był ciężki od zabójczej trucizny, twarde krawędzie szponów pozostawiały głębokie rysy w litej skale, zaś rzędy podobnych do grotów włóczni zębów okalały paskudną paszczę, która mogłaby przegryźć najgrubszą skórę. Najgorszy był jednak wzrok potwora, wzrok bazyliuszka, który był w stanie zmienić w lity kamień każdą żywą istotę, na której spoczął.

Stworzenie to, wielkie i przerażające, należało do największych ze swego rodzaju. Nie znało strachu.

Łowca obserwował przejście bazyliuszka, podobnie jak robił to wcześniej tego samego dnia. Ośmionogi potwór był tu intruzem, wszedł do domeny łowcy. Widział, jak bazyliuszek zabił kilka z jego rothów - małych, krowopodobnych stworzeń, które wzbogacały jego posiłki - za pomocą swego zatrutego oddechu, zaś reszta stada uciekła na oślep bezkresnymi korytarzami, by zostać tam na zawsze.

Łowca był wściekły.

Spoglądał, jak potwór wtacza się w wąski tunel, przewidział, że właśnie tę drogę wybierze. Wysunął broń z pochew, zyskując pewność siebie. Zawsze tak było, gdy czuł ich doskonałą równowagę. Łowca posiadał je od dzieciństwa, a po niemal trzech dekadach bezustannego użycia zdradzały jedynie najmniejsze ślady zniszczenia. Teraz znów miały być poddane próbie.

Łowca schował broń i czekał na dźwięk, który pobudzi go do działania.

Gardłowy warkot zatrzymał bazyliuszka w miejscu. Potwór spojrzął z ciekawością przed siebie, choć jego słabe oczy nie widziały dalej niż na kilka kroków. Znów zabrzmiał warkot, a bazyliuszek przycałił się, czekając aż napastnik, jego kolejna ofiara, pojawi się i zginie.

Łowca wyszedł ze swej wnęki i rzucił się do bardzo szybkiego biegu ponad drobnymi szczelinami i nierównościami na ścianach korytarza. W swoim magicznym płaszczu, piwafwi, był niewidzialny na tle kamieni, zaś dzięki zręczności i wyćwiczonym ruchom był również niesłyszalny.

Pojawił się niewiarygodnie cicho, niewiarygodnie szybko.

Przed bazyliuszkiem znów rozległ się warkot, nie zbliżał się jednak. Niecierpliwy potwór przesunął się naprzód, pragnąc krwi. Gdy bazyliuszek przeszedł pod niskim hakiem, jego głowę otoczyła nieprzenikniona sfera ciemności. Potwór zatrzymał się nagle i cofnął o krok, co łowca przewidział, bo skoczył ze ściany korytarza, wykonując trzy oddzielne czynności, zanim jeszcze

dotarł do celu. Najpierw rzucił prosty czar, który obramował głowę bazyliuszka blaskiem błękitnych i purpurowych płomieni. Później naciągnął na twarz kaptur, ponieważ w walce nie potrzebował oczu, zaś wzrok bazyliuszka mógł mu tylko przynieść zgubę. Następnie, wyciągając swoje zabójcze sejmitary, wylądował na grzbiecie potwora i po jego łuskach ruszył w stronę głowy.

Bazyliszek gwałtownie zareagował, gdy tańczące płomienie otoczyły mu głowę. Nie paliły, lecz ich obrys czynił potwora łatwym celem. Bazyliszek obrócił się, zanim jednak jego głowa zdołała wykonać pół obrotu, w jednym z jego oczu zatopił się pierwszy sejmitar. Stwór ryknął i zaczął się miotać, starając się dostać łowcę. Zionął swym trującym oddechem i zarzucił głowę.

Łowca był szybszy. Trzymał się za paszczą, z dala od śmierci. Jego drugie ostrze trafiło w następne oko.

Bazyliszek był intruzem, zabił jego rothy! Na opancerzoną głowę potwora spadał jeden brutalny cios za drugim. Ostrza, rozłupując łuski, wnikały w znajdujące się pod nimi ciało.

Bazyliszek rozumiał swoje niepowodzenie, wciąż jednak sądził, że może jeszcze wygrać. Gdyby tylko mógł zionąć swoim zatrutym oddechem na rozwścieczonego łowcę.

Wtedy wypadł na niego drugi nieprzyjaciel, warczący koci przeciwnik, który bez obaw skoczył na otoczoną płomieniami paszczę. Wielki kot nie przejmował się trującymi oparami, ponieważ był magiczną istotą, odporną na takie ataki. Pazury pantery wyryły głębokie rysy na dziąsłach bazyliuszka, dając mu skosztować jego własnej krwi.

Za wielką głowę łowca uderzał raz za razem, sto razy i jeszcze więcej. Zaciekle sejmitary przebijały łuskowy pancerz, trafiając w ciało oraz w czaszkę, pogrążając bazyliuszka w mroku śmierci.

Uderzenia zakrwawionej broni zwolniły tempa dopiero na długo po tym, jak potwór znieruchomiał.

Łowca ściągnął kaptur, po czym spojrzał na sponiewierane ścierwo u swoich stóp oraz ciepłe plamy krwi na ostrzach. Uniósł okrwawione sejmitary w górę i obwieścił swoje zwycięstwo okrzykiem przepelnionym pierwotną radością.

Był łowcą, a to był jego dom!

Wszelako gdy wyrzucił z siebie w tym okrzyku całą wściekłość, łowca spojrzał na swoją towarzyszkę i zawstydził się. Okrągłe oczy pantery oceniały go, nawet jeśli kocica o tym nie wiedziała. Pantera była jedynym ogniwem łączącym łowcę z przeszłością, z cywilizowaną egzystencją, którą kiedyś wiódł.

- Chodź, Guenhwyvar - wyszeptał wsuwając sejmitary z powrotem do pochew. Wzdrygnął się na dźwięk wypowiedzianych przez siebie słów. Był to jedyny głos, jaki słyszał od dziesięciu lat. Za każdym razem gdy mówił, słowa wydawały mu się bardziej obce i przychodziły do niego z trudnością. Czy tę zdolność również utraci, jak stracił inne aspekty swej dawnej egzystencji? Bardzo się tego obawiał, ponieważ bez głosu nie będzie mógł przyzywać pantery.

Wtedy będzie naprawdę sam.

Łowca i kocica szli cichymi korytarzami Podmroku, nie wydając żadnego dźwięku, nie poruszając nawet kamyczka. Razem poznali niebezpieczeństwa tego cichego świata. Razem nauczyli się sztuki przetrwania. Pomimo odniesionego zwycięstwa łowca nie miał jednak dzisiaj na twarzy uśmiechu. Nie obawiał się wrogów, lecz nie był już pewien, czyjego odwaga pochodzi z pewności siebie, czy też z obojętności wobec życia.

Być może sztuka przetrwania nie była najważniejsza.

# CZEŚĆ 1

## ŁOWCA

*Wyraźnie pamiętam dzień, w którym odszedłem z miasta moich narodzin, miasta mojego ludu. Leżał przede mną cały Podmrok, życie pełne przygód i podniecenia, z możliwościami, dzięki którym rośło mi serce. Ważniejsze jednak było to, że opuszczałem Menzoberranzan z uczuciem ulgi, iż teraz będę mógł żyć w zgodzie z własnymi zasadami. Miałem u boku Guenhwyvar, zaś na biodrach sejmitary. Do mnie należało określenie przyszłości.*

*Jednakże drow, miody Drizzt Do 'Urden, który opuścił tego pamiętnego dnia Menzoberranzan, dopiero rozpoczynając czwartą dekadę życia, nie był jeszcze wtedy w stanie zrozumieć prawdy na temat czasu, który wydawał się tak bardzo zwalniać w chwilach, gdy nie dzieliło się go z innymi. W swojej młodszej zapalczywości spoglądałem w przyszłość na kilka stuleci życia.*

*Jak jednak mierzyć stulecia, jeżeli jedna godzina wydaje się dniem, zaś jeden dzień rokiem?*

*Poza miastami Podmroku można znaleźć pożywienie, jeśli wiadomo gdzie go szukać, można też znaleźć bezpieczeństwo, jeśli wiadomo gdzie się ukrywać. Najwięcej jednak jest tam samotności.*

*Gdy stawałem się stworzeniem pustych tuneli, uczyłem się sztuki przetrwania jednocześnie łatwiej i trudniej. Zyskałem fizyczne umiejętności oraz doświadczenie, konieczne by przetrwać. Byłem w stanie pokonać niemal wszystko, co zabłąkało się na wybrany przeze mnie teren, zaś przed tą garstką potworów, których nie mogłbym zwyciężyć, mogłem z pewnością uciec lub się schować. Niewiele jednak minęło czasu, zanim odkryłem tę jedną nemezis, której nie mogłem ani pokonać, ani jej uciec. Podążała za mną wszędzie tam, gdzie poszedłem - tak naprawdę im dalej się*

*udawałem, tym bardziej się do mnie zbliżała. Moją przeciwniczką była samotność, nie kończąca się, nieznośna cisza pustych korytarzy.*

*Wiele lat później, spoglądając wstecz, zdumiewam się i zatrważam myśląc o zmianach, jakich doznałem w czasie takiej egzystencji. Tożsamość każdej rozumnej istoty jest określana przez język, komunikację pomiędzy tą istotą a innymi, które ją otaczają. Bez tej więzi byłem zgubiony. Gdy opuściłem Menzoberranzan, zdecydowałem, że moje życie będzie oparte na zasadach, moja siła będzie pochodzić ze sztywnych przekonań. Wszelako po kilku miesiącach spędzonych w Podmroku, jedynym powodem moim przetrwania było moje przetrwanie. Stałem się stworzeniem instynktów, wyrachowanym i sprytnym, lecz nie myślącym, nie wykorzystującym umysłu do niczego innego, poza nakierowaniem się na następną zdobycz.*

*Uważam, że ocaliła mnie Guenhwyvar. Ta sama towarzyszka, która nie dopuściła do mojej pewnej śmierci w szponach niezliczonych potworów, uratowała mnie przed śmiercią wywołaną pustką - być może mniej dramatyczną, ale równie ostateczną. W chwilach gdy była przy moim boku, czułem, że żyję. Miałem wtedy inne żyjące stworzenie, które mogło słuchać moich coraz bardziej niepewnych słów. Oprócz wszystkich innych zalet Guenhwyvar była również moim zegarem, ponieważ wiedziałem, że kocica może przybywać z Planu Astralnego na pół dnia co drugi dzień.*

*Dopiero gdy skończyła się moja ciężka próba, zdałem sobie sprawę, jak krytyczna była ta czwarta część mojego życia. Bez Guenhwyvar nie zdecydowałbym się go kontynuować. Nigdy nie odnalazłbym w sobie siły, by przetrwać.*

*Nawet gdy Guenhwyvar stała u mego boku, zauważałem, że z coraz większą obojętnością podchodzę do walki. Żywiłem cichą nadzieję, że jakiś mieszkaniec Podmroku okaże się silniejszy niż ja. Czy ból wywołany zębem lub pazurem mógł być silniejszy niż pustka i cisza.*

*Nie sądzę.*

- Drizzt Do'Urden

## 1

### PREZENT Z OKAZJI ROCZNICY

Opiekunka Malice Do'Urden poruszyła się niespokojnie na kamiennym tronie w małym i zaciemnionym przedsionku do wielkiej kaplicy Domu Do'Urden. Dla mrocznych elfów, które mierzą upływ czasu w dekadach, był to zaledwie dzień do zaznaczenia w kronikach domu Malice, dziesiąta rocznica przeciągającego się skrytego konfliktu pomiędzy rodziną Do'Urden a Domem Hun'ett. Opiekunka Malice, nigdy nie przegapiająca uroczystości, przygotowała dla swych nieprzyjaciół specjalny prezent.

Briza Do'Urden, najstarsza córka Malice, wysoka i potężna drowka, przeszła z niepokojeni przez pomieszczenie, jak zwykła to często czynić. - To powinno się już skończyć - mruknęła, kopiąc stołek na trzech nogach. Zakołysał się i przewrócił, w wyniku czego ukruszył się kawałek

siedziska z trzonka grzyba.

- Cierpliwości, moja córko - odparła z lekkim wyrzutem Malice, choć podzielała odczucia Brizy. - Jarlaxle jest ostrożny. - Briza odwróciła się słysząc imię bezczelnego najemnika i podeszła do rzeźbionych drzwi. Malice zrozumiała znaczenie zachowania swojej córki.

- Nie popierasz Jarlaxle i jego oddziału - stwierdziła stanowczo matka opiekunka.

- Są łotrami bez domu - wycedziła w odpowiedzi Briza, wciąż nie odwracając się do matki.

- W Menzoberranzan nie ma miejsca dla łotrów bez domu. Zakłócają naturalny porządek naszego społeczeństwa. I są mężczyznami!

- Dobrze nam służą - przypomniała jej Malice. Briza chciała spierać się o niezwykle wysoki koszt wynajmowania oddziału najemników, lecz roztropnie ugryzła się w język. Ona i Malice spierały się niemal bez przerwy od chwili rozpoczęcia wojny Do'Urden z Hun'ett.

- Bez Bregan D'aerthe nie moglibyśmy podejmować działań przeciwko naszym przeciwnikom - ciągnęła Malice. - Korzystanie z najemników, łotrów bez domu jak ich nazwałaś, pozwala nam toczyć wojnę bez ujawniania naszego domu jako napastnika.

- A więc dlaczego z tym nie skończymy? - spytała Briza, obracając się z powrotem w stronę tronu. - Zabijamy kilku żołnierzy Hun'ett, oni zabijają kilku naszych. Przez cały czas zaś obydwa domy poszukują uzupełnień. To się nie skończy! Jedynymi zwycięzcami w tym konflikcie są najemnicy Bregan D'aerthe oraz oddziału, który wynajęła Opiekunka SiNafay Hun'ett, czerpiący z kufrów obydwu domów!

- Uważaj na swój ton, moja córko - warknęła Malice przypominające. - Zwracasz się do matki opiekunki.

Briza znów się odwróciła. - Powinniśmy natychmiast zaatakować Dom Hun'ett w nocy, kiedy został poświęcony Zaknafein - ośmieliła się powiedzieć.

- Zapominasz, co twój najmłodszy brat zrobił tej nocy - odpowiedziała pewnym głosem Malice.

Matka opiekunka myliła się jednak. Nawet gdyby Briza żyła tysiąc lat dłużej, nigdy nie zapomniaby, co Drizzt zrobił tej nocy, gdy porzucił swoją rodzinę. Wytrenowany przez Zaknafeina, ulubionego kochanka Malice i szanowanego, najlepszego w całym Menzoberranzan fechmistrza, Drizzt osiągnął w walce biegłość wykraczającą poza normy drowów. Jednak Żak dał Drizztowi również kłopotliwe i bluźniercze nastawienie, jakiego nie mogła tolerować Lloth, Pajęcza Królowa, bogini mrocznych elfów. Heretyckie zachowanie Drizzta wywołało w końcu gniew Pajęczej Królowej, która zażądała jego śmierci.

Opiekunka Malice, będąc pod wrażeniem potencjału Drizzta jako wojownika, postąpiła odważnie i jako pokutę za jego grzechy dała Lloth serce Zaknafeina. Przebaczyła Drizztowi w nadziei, że pozbawiony wpływu Zaknafeina porzuci zgubne zwyczaje i zastąpi martwego fechmistrza.



Jednak w zamian za to niewdzięczny Drizzt zdradził ich wszystkich, uciekł do Podmroku - czyn ten nie tylko pozbawił Dom Do'Urden jedyne go potencjalnego fehmistrza, lecz również odarł Opiekunkę Malice i resztę rodziny Do'Urden z łaski Lloth. Jako nieszczęśliwe zwieńczenie wypadków Dom Do'Urden utracił swego głównego fehmistrza, łaskę Lloth oraz spodziewanego fehmistrza. Nie był to dobry dzień.

Na szczęście Dom Hun'ett poniósł tego samego dnia podobne straty, został pozbawiony obydwu swoich czarodziejki, którym nie udało się zabić Drizzta. Gdy obydwa domy stały się osłabione i straciły łaskę Lloth, oczekiwana wojna zmieniła się w wyrachowany szereg tajnych wypraw.

Briza nigdy nie zapomni.

Stuknięcie w drzwi wytrąciło Brizę i jej matkę z prywatnych przemyśleń o tych nieszczęsnych chwilach. Drzwi otworzyły się i wszedł Dinin, starszy chłopiec domu.

- Witaj, Opiekunko Malice - powiedział w odpowiedni sposób i pochylił się w głębokim ukłonie. Dinin chciał, by jego wiadomości były niespodzianką, lecz uśmiech, który pojawił się na jego twarzy, wszystko zdradzał.

- Jarlaxle wrócił! - ucieszyła się Malice. Dinin odwrócił się do otwartych drzwi, a najemnik, czekający cierpliwie w korytarzu, wmaszerował do środka. Briza, wiecznie zdumiona niezwykłymi manierami łotra, potrząsnęła głową, gdy Jarlaxle przechodził obok niej. Niemal każdy mroczny elf w Menzoberranzan ubierał się w sposób konwencjonalny, w szaty ozdobione symbolami Pajęczej Królowej lub prostą zbroję kolczą, ukrytą pod fałdami magicznego i kamuflującego płaszcza piwafwi.

Arogancki i obcesowy Jarlaxle nie stosował się do zbyt wielu zwyczajów mieszkańców Menzoberranzan. Z całą pewnością nie był normą społeczeństwa drowów i otwarcie, nic sobie z tego nie robiąc, nosił się ze swoją odrębnością. Nie miał na sobie płaszcza ani szaty, lecz lśniąca pelerynę, która ukazywała każdy kolor spektrum zarówno w blasku światła, jak i w podczerwieni widocznej dla czułych na światło oczu. Naturę magii peleryny można było tylko zgadywać, jednak ci, którzy byli najbliższymi przywódcami najemników wskazywali, że istotnie była niezwykle wartościowa.

Jarlaxle nosił również kamizelkę, wyciętą tak wysoko, że widać było jego szczupły i umięśniony żołądek. Na jednym oku miał opaskę, choć spozstrzegawczy obserwatorzy wiedzieli, iż jest ona jedynie ozdobą, ponieważ Jarlaxle często przesuwiał ją z jednego oka na drugie.

- Moja droga Brizo - Jarlaxle powiedział przez ramię, zauważając pogardliwe zainteresowanie wysokiej kapłanki jego wyglądem. Obrócił się i ukłonił nisko, wymachując kapeluszem o szerokim rondzie - kolejne dziwactwo powiększone faktem, że było nadmiernie ozdobione ogromnymi piórami diatrymy, wielkiego ptaka z Podmroku - gdy się pochylał.

Briza parsknęła i odwróciła wzrok od obniżającej się głowy najemnika. Elfy drowy uważały

gęstą grzywę białych włosów za oznakę statusu, fryzura każdego była przycięta tak, by zdradzać rangę i przynależność do domu. Łotr Jarlaxle w ogóle nie miał włosów, zaś z punktu, w którym stała Briza, jego gładko ogolona głowa wyglądała jak kula onyksu.

Jarlaxle zaśmiał się cicho, widząc trwającą dezaprobatę ze strony najstarszej córki Do'Urden i odwrócił się do Opiekunki

Malice, przy każdym kroku dzwoniąc swą obfitą biżuterią i stukając błyszczącymi butami. Briza zauważyła również, że owe buty i biżuteria wydawały z siebie dźwięki tylko wtedy, gdy tego chciał najemnik.

- Zrobione? - spytała Opiekunka Malice, zanim najemnik zdołał wypowiedzieć odpowiednie przywitanie.

- Moja droga Opiekunko Malice - odpowiedział Jarlaxle ze zbolałym wyrazem twarzy, wiedząc, że w świetle swoich ważnych wiadomości nie może pozbyć się formalności. - Czy we mnie wątpisz? Jestem dotkliwie zraniony.

Malice zeskoczyła ze swego tronu, zaciskając zwycięsko pięść. - Dipree Hun'ett nie żyje! - obwieściła. - Pierwsza szlachecka ofiara wojny!

- Zapominasz o Masoju Hun'ett - zauważyła Briza - zabitym przez Drizzta dziesięć lat temu. I o Zaknafeinie Do'Urden - musiała dodać Briza, przeciwko własnemu osądowi - zabitego swoją własną ręką.

- Zaknafein nie był szlachcicem z urodzenia - Malice uśmiechnęła się szyderczo do swojej impertynenckiej córki. Mimo to słowa Brizy zraniły Malice. Zdecydowała się poświęcić Zaknafeina zamiast Drizzta wbrew radom Brizy.

Jarlaxle chrząknął, by zlikwidować narastające napięcie. Najemnik wiedział, że musi zakończyć swoje sprawy i opuścić Dom Do'Urden. Wiedział już - choć Do'Urden nie byli tego świadomi - że zbliżała się wyznaczona godzina. - Jest jeszcze kwestia mojej zapłaty - przypomniał Malice.

- Dinin zajmie się tym - odpowiedziała Malice machając ręką i nie spuszczać wzroku ze złośliwych oczu swej córki.

- Będę się zbierał - powiedział Jarlaxle, kiwając głową w stronę starszego chłopca.

Zanim najemnik zdążył wykonać pierwszy krok do drzwi, wpadła do komnaty Yiema, druga córka Malice. Jej twarz, ogrzana widocznym podnieceniem, lśniła jasno w spektrum podczerwieni.

- Niech to - wyszeptał pod nosem Jarlaxle.

- Co się stało? - spytała Opiekunka Malice.

- Dom Hun'ett! - krzyknęła Yierna. - Żołnierze na dziedzińcu! Zostaliśmy zaatakowani!

\* \* \*

Na podwórzu, za kompleksem jaskiniowym, niemal pięciuset żołnierzy Domu Hun'ett - całe sto więcej niż według doniesień - przeszło tuż za błyskawicą przez adamantytowe bramy Domu

Do'Urden. Trzystu pięćdziesięciu żołnierzy domostwa Do'Urden wylało się z za stalagmitów służących za ich koszary, by przyjąć atak.

Postawione wobec przewagi liczebnej, lecz wyszkolone przez Zaknafeina, oddziały ustawiły się w odpowiednich formacjach obronnych, osłaniając swoich czarodziejów i kapłanki, by ci mogli rzucać czary.

Cała kompania żołnierzy Hun'ett zaklętych czarem latania, spłynęła w dół skalnej ściany, która mieściła w sobie królewskie komnaty Domu Do'Urden. Brzęknęły małe kusze i przeredziły szeregi sił powietrznych śmiertelnościami, zatrutymi beltami. Atak z powietrza był jednak zaskoczeniem i oddziały Do'Urden szybko znalazły się w niekorzystnym położeniu.

\* \* \*

- Hun'ett nie dysponują łaską Lloth! - wrzasnęła Malice. - Nie ośmieliliby się na otwarty atak! - Wzdrygnęła się słysząc kolejny odgłos uderzającej błyskawicy, a po nim następny.

- Tak? - wypaliła Briza.

Malice zmierzyła córkę groźnym wzrokiem, nie miała jednak czasu na kontynuowanie kłótni. Zwyczajowa metoda ataku, jaką stosował dom drowów, polegała na szturmie żołnierzy połączonym z mentalną barierą najwyższych rangą kapłanek domu. Malice nie poczuła jednak mentalnego ataku, który powiedziałby jej ponad wszelką wątpliwość, że to rzeczywiście Dom HurTett przybył do jej bram. Kapłanki Hun'ett, nie posiadające łaski Pajęczej Królowej, najwidoczniej nie mogły wykorzystać zsyłanych przez Lloth mocy, by przypuścić mentalny szturm. Gdyby tak było, Malice i jej córki, również stojące poza względami Pajęczej Królowej, nie miałyby szans na skontrowanie go.

- Dlaczego ośmielili się zaatakować? - zastanawiała się głośno Malice.

Briza zrozumiała tok myślenia matki. - Rzeczywiście są śmiali - powiedziała. - Mają nadzieję, że ich żołnierze wyeliminują każdego członka naszego domu. - Każdy w pomieszczeniu, każdy drow w Menzoberranzan znał brutalną i całkowitą karę, jaką wymierzano domowi, któremu nie powiodło się wyeliminowanie innego domu. Nie wysuwano konsekwencji za same ataki, ale robiono to, jeśli przyłapano kogoś na gorącym uczynku.

Do pomieszczenia z ponurą miną wszedł Rissen, obecny opiekun Domu Do'Urden. - Przewyższają nas liczbą i mają lepsze pozycje - rzekł. - Obawiam się, że szybko polegniemy.

Malice nie przyjmowała do wiadomości takich informacji. Wymierzyła w Rissen cios, po którym przeleciał przez pół komnaty, po czym obróciła się do Jarlaxle. - Musisz wezwać swoją grupę! - Malice krzyknęła do najemnika. - Szybko!

- Opiekunko - wyjąkał Jarlaxle, najwyraźniej zbity z tropu. - Bregan D'aerthe są sekretną grupą. Nie angażujemy się w otwartą walkę. Mogłoby to wywołać gniew rady rządzącej!

- Dam ci cokolwiek zechcesz - obiecała zdesperowana matka opiekunka.

- Lecz koszt...

- Cokolwiek zechcesz! - warknęła ponownie Malice.

- Taki czyn... - zaczął Jarlaxle.

Malice znów nie dała mu dokończyć argumentu. - Ocal mój dom, najemniku - zagrzmiała. - Osiągniesz wielkie korzyści, lecz ostrzegam cię, że koszt twojej porażki będzie znacznie większy!

Jarlaxle nie przepadał za groźbami, zwłaszcza w wykonaniu kulawej opiekunki, której cały świat padał właśnie w gruzy. Wszelako w uszach najemnika słowo „korzyści” tysiącrotnie przewyższało zagrożenie. Po dziesięciu latach hojnych wynagrodzeń za konflikt Do'Urden z Hun'ett Jarlaxle nie poddawał w wątpliwość chęci Malice lub jej wypłacalność, nie wątpił również, że ten układ okaże się bardziej lukratywny niż porozumienie, jakie zawarł na początku tygodnia z Opiekunką SiNafay Hun'ett.

- Jak sobie życzysz - powiedział do Opiekunki Malice, wykonując ukłon oraz zamach swym szerokim kapeluszem. - Zobaczę, co mogę zrobić. - Wychodząc z komnaty mrugnął do Dinina, który podążył za nim.

Gdy dotarli na balkon, wychodzący na kompleks Do'Urden ujrzeli, że sytuacja jest jeszcze gorsza, niż opisał to Rikken. Żołnierze Domu Do'Urden - ci wciąż żywi - zostali przyparci do jednego z ogromnych stalagmitów, utrzymujących frontową bramę.

Jeden z latających żołnierzy Hun'ett opadł na taras, widząc szlachcica Do'Urden, lecz Dinin pozbył się intruza pojedynczym, rozmytym cięciem.

- Dobra robota - skomentował Jarlaxle, wyrażając pochwałę skinieniem głowy. Podszedł, by klepnąć starszego chłopca po ramieniu, lecz Dinin odsunął się.

- Mamy co innego do zrobienia - stanowczo przypomniał. - Wezwij swoje oddziały i to szybko, bo obawiam się, że inaczej to Dom Hun'ett zwycięży.

- Spokojnie, mój przyjacielu Dininie - zaśmiał się Jarlaxle. Wyciągnął zza kołnierza mały gwizdek i dmuchnął w niego. Dinin nie usłyszał dźwięku, ponieważ instrument był magicznie dostrojony wyłącznie do uszu członków Bregan D'aerthe.

Starszy chłopiec Do'Urden spoglądał ze zdumieniem, jak Jarlaxle wydmuchuje bezgłośnie określoną melodię, po czym z jeszcze większym zdziwieniem ujrzął, jak ponad setka żołnierzy Domu Hun'ett obraca się przeciwko swoim towarzyszom.

Bregan D'aerthe winni byli lojalność jedynie Bregan D'aerthe.

\* \* \*

- Nie mogli nas zaatakować - twierdziła uparcie Malice, przechadzając się po pomieszczeniu. - Pajęcza Królowa nie pomogłaby im w wyprawie.

- Wygrywają bez pomocy Pajęczej Królowej - przypomniał jej Rikken, roztropnie chowając się w najdalszy kąt komnaty, gdy wypowiadał niepożądane słowa.

- Powiedziałaś, że nigdy nie zaatakują - Briza warknęła na matkę - gdy wyjaśniałaś, dlaczego my nigdy nie ośmielimy się napaść na nich! - Briza wyraźnie przypominała sobie

rozmowę, ponieważ to ona zasugerowała otwarty atak na Dom Hun'ett. Malice złażała ją szorstko i publicznie, a teraz Briza zamierzała odwzajemnić upokorzenie. Każde słowo, które kierowała do matki, ociekało nabrzmiałym złością sarkazmem. - Czy to możliwe, że Opiekunka Malice Do'Urden pomyliła się?

Odpowiedź Malice nadeszła w postaci wzroku, który wyrażał sobą coś pomiędzy wściekłością a przerażeniem. Briza bez wahania odwzajemniła spojrzenie i nagle matka opiekunka Domu Do'Urden nie czuła się już taka niepokonana i pewna swych czynów. Chwilę później, gdy Maya, najmłodsza z córek Do'Urden weszła do pomieszczenia, ruszyła nerwowo przed siebie.

- Dotarli do domu! - krzyknęła Briza, zakładając najgorsze. Chwyliła za swój wężowy bicz.  
- A my nie przygotowaliśmy się jeszcze do obrony!

- Nie! - szybko sprostowała Maya. - Żaden wróg nie przeszedł przez taras. Bitwa odwróciła się przeciwko Domowi Hun'ett!

- Wiedziałam, że tak się stanie - stwierdziła Malice prostując się i mówiąc bezpośrednio do Brizy. - Głupotą jest atak bez łaski Lloth! - Pomimo swojego oświadczenia Malice zgadywała, że na podwórzu w grę wchodziło jednak coś więcej niż tylko osąd Pajęczej Królowej. Jej rozumowanie prowadziło prosto do Jarlaxle i jego niegodnej zaufania bandzie łotrów.

\* \* \*

Jarlaxle zszedł z balkonu, wykorzystując swe wrodzone zdolności lewitacji. Nie widząc potrzeby angażowania się w walkę, która w oczywisty sposób wydawała się być pod kontrolą, Dinin oparł się o barierkę, spoglądając na idącego najemnika i rozważając wszystko, co właśnie się stało. Jarlaxle skierował jedną stronę przeciwko drugiej i kolejny raz prawdziwymi zwycięzcami byli najemnik i jego banda. Bregan D'aerthe byli bez wątpienia pozbawieni skrupułów, lecz, co musiał przyznać Dinin, byli niezwykle skuteczni.

Dinin zauważył, że lubi renegata.

\* \* \*

- Czy oskarżenie zostało w odpowiedni sposób dostarczone Opiekunce Baenre? - Malice spytała Brizę gdy światło Narbondel, magicznie ogrzewanej kolumny skalnej, służącej za zegar Menzoberranzan, zaczęło piąć się w górę, wskazując na początek nowego dnia.

- Dom rządzący oczekuje wizyty - odpowiedziała z uśmiechem Briza. - Całe miasto mówi o ataku i o tym, jak Dom Do'Urden odparł najeźdźców z Domu Hun'ett.

Malice bezowocnie starała się ukryć nikły uśmieszek. Lubiła uwagę, jaką jej poświęcano oraz chwałę, jaka niechybnie spadnie na jej dom.

- Tego dnia zbierze się rada rządząca - ciągnęła Briza. - Bez wątpienia po to, by potępić Opiekunkę SiNafay Hun'ett oraz jej dzieci.

Malice skinęła potwierdzająco głową. Zniszczenie wrogiego domu było powszechnie akceptowaną praktyką wśród drowów z Menzoberranzan. Wszelako niepowodzenie, pozostawienie

choć jednego świadka o szlacheckiej krwi, który mógłby wysunąć oskarżenie, prowadziło do wyroku rady rządzącej, do gniewu, który prowadził za sobą całkowite unicestwienie.

Stuknięcie obróciło je obie w stronę rzeźbionych drzwi.

- Zostałaś wezwana, Opiekunko - powiedział Rikken wchodząc. - Opiekunka Baenre wysłała po ciebie rydwan.

Malice i Briza wymieniły pełne nadziei, lecz zaniepokojone spojrzenia. Gdy na Dom Hun'ett spadnie kara, Dom Do'Urden przesunie się na ósme miejsce w miejskiej hierarchii, na bardziej pożądaną pozycję. Jedyne opiekunki z pierwszych ośmiu domów mogły zasiadać w radzie rządzącej miasta.

- Już? - Briza spytała matkę.

Malice wzruszyła w odpowiedzi ramionami, po czym wyszła za Rikkenem z komnaty i poszła w stronę balkonu. Rikken podał jej pomocną dłoń, lecz stanowczo i uparcie odtrąciła ją. Z dumą widoczną w każdym kroku, Malice przeszła przez balustradę i opadła na dziedziniec, gdzie zebrali się ocalali żołnierze. Tuż za roztrzaskaną adamantytową bramą siedziby Do'Urden unosił się mieniący błękitem dysk, noszący insygnia Domu Baenre.

Malice przeszła dumnie przez zgromadzony tłum, a mroczne elfy padały na siebie, starając się zejść jej z drogi. Uznała, że to jest jej dzień, dzień, w którym uzyska miejsce w radzie rządzącej, pozycję, której tak bardzo pożałowała.

- Matko Opiekunko, będę ci towarzyszył w drodze przez miasto - zaproponował Dinin, stojąc przy bramie.

- Pozostaniesz tutaj z resztą rodziny - zaproponowała Malice. - Tylko ja zostałam wezwana.

- Skąd wiesz? - spytał Dinin, lecz gdy tylko słowa wyszły z jego ust, zdał sobie sprawę, że przekroczył swoją rangę.

W chwili gdy Malice skierowała na niego pełen nagany wzrok, zniknął już w gromadzie żołnierzy.

- Odpowiedni szacunek - mruknęła pod nosem Malice i poleciła najbliższym żołnierzom, by usunęli fragment pogiętej bramy. Rzuciwszy swoim poddanym ostatnie, zwycięskie spojrzenie, Malice weszła na unoszący się w powietrzu dysk.

Nie był to pierwszy raz, gdy Malice przyjmowała takie zaproszenie od Opiekunki Baenre, nie była więc ani trochę zaskoczona, gdy z cieni wyłoniło się kilka jej kapłanek, które otoczyły dysk ochronnym kordonem. Gdy Malice odbywała tę podróż ostatnim razem, była pełna wahania, nie rozumiała do końca powodów, dla których wzywała ją Baenre. Tym razem jednak Malice skrzyżowała władczo ramiona na piersi, by zaciekawieni gapie oglądali ją w całym powabie jej zwycięstwa.

Malice z dumą przyjmowała spojrzenia, czując się wywyższona. Nawet gdy dysk dotarł do osławionego, przypominającego pajęczynę Ogrodzenia Domu Baenre z jego tysiącem

maszerujących strażników oraz wzniosłymi budowlami ze stalagmitów i stalaktytów, duma Malice nie osłabła.

Należała teraz do rady rządzącej, albo też wkrótce będzie należeć. Nigdy nie będzie się już czuć w mieście zastraszana.

A przynajmniej tak sądziła.

- Jesteś proszona o obecność w kaplicy - powiedziała do niej jedna z kapłanek Baenre, gdy dysk dotarł do podstawy szerokich schodów, prowadzących do nakrytego kopułą budynku.

Malice zeszła z dysku i wspięła się po wypolerowanych schodach. Zaraz gdy weszła, zauważyła sylwetkę siedzącą na jednym ze schodów wzniesionego centralnego ołtarza. Siedząca osoba, jedyna widoczna w kaplicy postać, najwidoczniej nie zauważyła wchodzącej Malice. Usiadła wygodnie, spoglądając jak iluzyjny wizerunek pod kopułą zmienia kształt, najpierw wyglądając jak ogromny pająk, następnie jak piękna drowka.

Gdy Malice podeszła bliżej, rozpoznała szaty matki opiekunki, uznała więc, że czeka na nią sama Opiekunka Baenre, najpotężniejsza osoba w całym Menzoberranzan. Malice doszła do schodów ołtarza, za siedzącą drowka. Nie czekając na zaproszenie, śmiało zbliżyła się, by powitać drugą matkę opiekunkę.

Na podwyższeniu kaplicy Baenre Malice Do'Urden nie spotkała jednak starej i wyniszczonej sylwetki Opiekunki Baenre. Siedząca matka opiekunka nie zestarzała się jeszcze powyżej zwyczajowego wieku drowów i nie była wysuszona oraz powykrzywiana jak wyssane z krwi zwłoki. W rzeczy samej drowka nie była starsza niż Malice i całkiem drobniutka. Malice rozpoznała ją bardzo szybko.

- SiNafay! - krzyknęła, niemal przewracając się.

- Malice - odpowiedziała spokojnie druga.

Przez umysł Malice przetoczyły się setki wieszczących kłopoty ewentualności. SiNafay Hun'ett powinna trząść się ze strachu w swoim skazanym na zagładę domu, czekając na unicestwienie swojej rodziny. Mimo to SiNafay siedziała tutaj, wygodnie, w przestronnej kaplicy najważniejszej rodziny w Menzoberranzan!

- Nie powinnaś być w tym miejscu! - zaprotestowała Malice, zaciskając szczupłe dłonie w pięści. Rozważyła skutki, jakie mogłoby przynieść zaatakowanie tutaj i teraz rywalki, zaduszenia SiNafay własnymi rękoma.

- Uspokój się, Malice - stwierdziła niedbale SiNafay. - Jestem tutaj na zaproszenie Opiekunki Baenre, podobnie jak ty.

Napomknięcie o Opiekunce Baenre i wspomnienie, gdzie się znajdują, mocno uspokoiło Malice. Nie można było zachowywać się w nieodpowiedni sposób w kaplicy Domu Baenre! Malice podeszła do przeciwległego krańca okrągłego podwyższenia i usiadła, nie spuszczać ani na chwilę wzroku ze szczupłej, uśmiechniętej twarzy SiNafay Hun'ett.

Po kilku nie kończących się chwilach ciszy Malice uznała, że musi wypowiedzieć swoje myśli. - To Dom Hun'ett zaatakował moją rodzinę podczas ostatniego mroku Narbondel - powiedziała. - Mam wielu świadków tego wydarzenia. Nie można mieć wątpliwości!

- Żadnych - odparła SiNafay, zbijając Malice z tropu.

- Przyznajesz się do tego? - wybełkotała.

- Istotnie - powiedziała SiNafay. - Nigdy temu nie zaprzeczałam.

- Mimo to żyjesz - rzekła szyderczo Malice. - Prawo Menzoberranzan nakazuje wymierzyć sprawiedliwość tobie i twemu domowi.

- Sprawiedliwość? - zaśmiała się z tego absurdalnego pomysłu SiNafay. Sprawiedliwość nigdy nie była niczym więcej, niż tylko fasadą oraz sposobem utrzymania pozorów porządku w chaotycznym Menzoberranzan. - Zachowałam się tak, jak tego zażądała ode mnie Pajęcza Królowa.

- Jeśli Pajęcza Królowa pochwalałaby twoje metody, powinnaś była odnieść zwycięstwo - stwierdziła Malice.

- Nie całkiem - wtrącił się inny głos. Malice i SiNafay odwróciły się, by ujrzeć pojawiającą się magicznie Opiekunkę Baenre, która siedziała wygodnie w fotelu na najdalszym skraju podwyższenia. .

Malice chciała wrzasnąć na wyniszczoną matkę opiekunkę, zarówno za podsłuchiwanie ich rozmowy, jak i za oddalenie jej roszczeń przeciwko SiNafay. Malice zdołała jednak przetrwać przez pięćset lat niebezpieczeństwa Menzoberranzan i знаła skutki płynące z rozgniewania kogoś takiego jak Opiekunka Baenre.

- Roszczę sobie prawo do oskarżenia Domu Hurfett - powiedziała spokojnie.

- Przyjęłam - odpowiedziała Opiekunka Baenre. - Jak powiedziałas, a SiNafay potwierdziła, nie można mieć wątpliwości.

Malice odwróciła się triumfująco do SiNafay, lecz matka opiekunka Domu Hun'ett wciąż siedziała spokojnie i bez obaw.

- Dlaczego więc ona tu jest? - krzyknęła Malice głosem na skraju wybuchu. - SiNafay jest poza prawem. Ona...

- Nie sprzeciwiamy się twoim słowom - przerwała Opiekunka Baenre. - Dom Hun'ett zaatakował i przegrał. Kara za taki czyn jest powszechnie znana i nikt jej nie neguje, zaś tego dnia zbierze się rada rządząca, by dopilnować, aby została wykonana.

- Dlaczego więc SiNafay jest tutaj? - spytała Malice.

- Czy wątpisz w mądrość mojego ataku? - SiNafay zapytała Malice, starając się powstrzymać chichot.

- Zostałaś pokonana - niedbale przypomniała jej Malice. - To powinno ci wystarczyć za odpowiedź.

- Lloth zażądała ataku - powiedziała Opiekunka Baenre.



- Dlaczego więc Dom Hun'ett został pokonany? - spytała uparcie Malice. - Jeśli Pajęcza Królowa...

- Nie powiedziałam, że Pajęcza Królowa nałożyła swoje błogosławieństwo na Dom Hun'ett - przerwała dość opryskliwie Opiekunka Baenre. Malice poruszyła się niespokojnie, przypominając sobie o swojej pozycji i kłopotach.

- Powiedziałam jedynie, że Lloth zażądała ataku - ciągnęła Opiekunka Baenre. - Przez dziesięć lat Menzoberranzan cierpiało z powodu waszej osobistej wojny. Intrygi i podniecenie dawno już minęły, zapewniam was obie. Trzeba było zdecydować.

- I tak się stało - oznajmiła Malice wstając. - Dom Do'Urden okazał się zwycięski i roszczę sobie prawo do wysunięcia oskarżenia przeciwko SiNafay Hun'ett i jej rodzinie!

- Usiądź, Malice - powiedziała SiNafay. - Jest coś więcej niż tylko twoje prawo do oskarżenia.

Malice spojrzała na Opiekunkę Baenre szukając potwierdzenia, choć, rozważywszy aktualną sytuację, nie mogła wątpić w słowa SiNafay.

- Już się stało - rzekła do niej Opiekunka Baenre. - Dom Do'Urden wygrał, a Dom Hun'ett przestanie istnieć.

Malice upadła z powrotem na fotel, uśmiechając się z pewną siebie miną do SiNafay. Opiekunka Domu Hun'ett nie wydawała się jednak ani trochę zatroskana.

- Z wielką przyjemnością będę patrzeć na unicestwienie twego domu - Malice zapewniła swą rywalkę. Odwróciła się do Baenre. - Kiedy zostanie wymierzona kara?

- Już została wymierzona - odpowiedziała tajemniczo Opiekunka Baenre.

- SiNafay żyje! - krzyknęła Malice.

- Nie - sprostowała wyniszczona opiekunka. - Żyje ta, która kiedyś była SiNafay Hun'ett.

Malice zaczynała rozumieć. Dom Baenre zawsze cechował się oportunizmem. Czy mogło być tak, że Opiekunka Baenre wykradła wysokie kapłanki Domu Hun'ett, by dodać je do własnej kolekcji?

- Będziesz ją osłaniać? - ośmieliła się zapytać Malice.

- Nie - odparła pewnym głosem Opiekunka Baenre. - To zadanie przypadnie tobie.

Oczy Malice powiększyły się. Ze wszystkich obowiązków, jakie musiała wykonać służąc jako wysoka kapłanka Lloth, żadne nie było chyba bardziej odstręczające. - Ona jest moim wrogiem! Proszę mnie, bym dała jej osłonę?

- Ona jest twoją córką - odwarknęła Opiekunka Baenre. Następnie jej ton zelżał, a na wąskich wargach zagościł paskudny uśmieszek. - Twoją najstarszą córką, która powróciła z podróży do Ched Nasad lub innego miasta naszych pobratymców.

- Dlaczego to robisz? - spytała Malice. - To jest bezprecedensowe!

- Niezupełnie - odpowiedziała Opiekunka Baenre. Splotła przed sobą palce i zatopiła się w

myślach, przypominając sobie niektóre dziwne konsekwencje nie kończących się walk w mieście drowów.

- Z pozoru twoje obserwacje są słuszne - ciągnęła, kierując wyjaśnienia do Malice. - Z pewnością jesteś jednak na tyle rozsądna, by wiedzieć, że wiele dzieje się za fasadą Menzoberranzan. Dom Hun'ett musi zostać zniszczony - tego nie da się zmienić - zaś cała jego szlachta musi zostać zabita. Jest to w końcu cywilizowany sposób załatwienia sprawy. - Przerwała na chwilę, by upewnić się, że Malice w pełni zrozumie znaczenie ostatniego stwierdzenia. - A przynajmniej musi wyglądać na to, że została zabita.

- A ty to zaaranżujesz? - spytała Malice.

- Już to zrobiłam - zapewniła ją Opiekunka Baenre.

- Ale w jakim celu?

- Gdy Dom Hun'ett rozpoczął na was atak, czy wezwałam Pajęczą Królową, by pomogła wam w zmaganiach? - spytała bezceremonialnie Opiekunka Baenre.

Pytanie zaskoczyło Malice, zaś oczekiwana odpowiedź wytrąciła ją mocno z równowagi.

- A gdy Dom Hun'ett został odparty - ciągnęła chłodno Opiekunka Baenre - czy zaniósłś podziękowania do Pajęczej Królowej? Czy wezwałam sługę Lloth w chwili zwycięstwa, Malice Do'Urden?

- Czy jestem tu na procesie? - krzyknęła Malice. - Znasz odpowiedź Opiekunko Baenre. - Odpowiadając spojrzała niespokojnie na SiNafay, obawiając się, że mogła zdradzić jakieś cenne informacje. - Jesteś świadoma mojej sytuacji, jeśli chodzi o Pajęczą Królową. Nie ośmieliłabym się wezwać yochlola, dopóki nie otrzymałabym jakiegoś znaku, że odzyskałam łaskę Lloth.

- I nie widziałaś żadnego takiego znaku - zauważyła SiNafay.

- A porażka mojej przeciwniczki? - odwarknęła Malice.

- To nie był znak od Pajęczej Królowej - zapewniła je obie Opiekunka Baenre. - Lloth nie ingerowała w wasze zmagania. Zażądała tylko, by się skończyły.

- Czy jest zadowolona z wyniku? - spytała bezceremonialnie Malice.

- Należy to jeszcze określić - odparła Opiekunka Baenre. - Wiele lat temu Lloth wyraźnie przedstawiła swoje pragnienie, iż chce, by Malice Do'Urden zasiadała w radzie rządzącej. Będzie tak, poczynając od następnego światła Narbondel.

Malice uniosła z dumą podbródek.

- Zrozum jednak swój dylemat - zganiła ją Opiekunka Baenre, wstając z fotela. Malice natychmiast zgarbiła się.

- Straciłaś więcej niż połowę swoich żołnierzy - wyjaśniła Baenre. - Nie masz zaś dużej rodziny, która mogłaby cię wesprzeć. Władasz ósmym domem miasta, wszyscy jednak wiedzą, że nie cieszysz się łaską Lloth. Jak długo według ciebie Dom Do'Urden zachowa swą pozycję? Twoje miejsce w radzie rządzącej będzie zagrożone, zanim jeszcze na nim zasiądziesz!

Malice nie mogła nie zgodzić się ze sposobem rozumowania starej opiekunki. Obydwie znały zwyczaje Menzoberranzan. Gdy Dom Do'Urden był w tak widoczny sposób okaleczony, jakiś pomniejszy dom wkrótce wykorzystałby sposobność do poprawienia swojej pozycji. Napaść ze strony Domu Hun'ett nie byłaby ostatnią bitwą, jaka rozegrałaby się na dziedzińcu Do'Urden.

- Daję ci więc SiNafay Hun'ett... Shi'nayne Do'Urden... nową córkę, nową wysoką kapłankę... - powiedziała Opiekunka Baenre. Odwróciła się do SiNafay, by ciągnąć wyjaśnienia, lecz Malice zauważyła nagle, że rozprasza jej się uwaga, a jakiś głos przekazuje jej w myślach telepatyczną wiadomość.

- *Trzymaj ją tylko tak długo, jak będziesz jej potrzebować, Malice Do 'Urden* - rzekł. Malice rozejrzała się, odgadując źródło wypowiedzi. W czasie poprzedniej wizyty w Domu Baenre spotkała łupieżcę umysłu Opiekunki Baenre, telepatyczną bestię. Stworzenia nie było widać w polu wzroku, lecz przecież Opiekunka Baenre również była niewidoczna, gdy Malice weszła do kaplicy. Malice spojrzała na pozostałe puste fotele na podwyższeniu, lecz kamienne meble nie wykazywały żadnego śladu, że ktoś na nich siedzi.

Druga telepatyczna wiadomość pozbawiła ją wątpliwości.

- *Będziesz wiedzieć, kiedy nadejdzie czas.*

- ... oraz pozostałych pięćdziesięciu żołnierzy Hun'ett - mówiła Opiekunka Baenre. - Czy zgadzasz się, Opiekunko Malice?

Malice spojrzała na SiNafay z miną, która mogła być akceptacją gorzkiej ironii. - Owszem - odpowiedziała.

- Idź więc, Shi'nayne Do'Urden - Opiekunka Baenre poleciła SiNafay. - Dołącz do swoich ocalałych żołnierzy na podwórzu. Moi czarodzieje doprowadzą was w tajemnicy do Domu Do'Urden.

SiNafay rzuciła podejrzliwe spojrzenie w stronę Malice, po czym wyszła z kaplicy.

- Rozumiem - Malice powiedziała do swojej gospodyni, gdy SiNafay zniknęła.

- Nic nie rozumiesz! - wrzasnęła na nią Opiekunka Baenre wpadając nagle we wściekłość. - Zrobiłam dla ciebie wszystko, co mogłam, Malice Do'Urden! Życzeniem Lloth było, abyś zasiadła w radzie rządzącej, zaś ja, wielkim osobistym kosztem, zaaranżowałam, aby tak się stało.

Malice wiedziała już, bez cienia wątpliwości, że to Dom Baenre popchnął Dom Hun'ett do działania. Malice zastanawiała się, jak daleko sięgał wpływ Opiekunki Baenre. Być może wyniszczona matka opiekunka przewidziała również, i najprawdopodobniej zaaranżowała, posunięcia Jarlaxle oraz żołnierzy Bregan D'aerthe, czynnika, który zdecydował o rezultacie bitwy. Malice obiecała sobie, że będzie musiała dowiedzieć się więcej na ten temat. Jarlaxle zanurzył swoje chciwe paluchy dość głęboko w jej sakwę.

- To już się skończyło - ciągnęła Opiekunka Baenre. - Teraz zostajesz pozostawiona sama sobie. Musisz odzyskać łaskę Lloth i tylko dzięki temu ty, oraz Dom Do'Urden, możecie przetrwać!

Malice tak mocno ścisnęła dłonią poręcz fotela, iż sądziła, że kamień roztrzaska się pod jej uchwytem. Miała nadzieję, że wraz z pokonaniem Domu Hun'ett pozostawiła za sobą bluźniercze czyny swego najmłodszego syna.

- Wiesz, co należy zrobić - powiedziała Opiekunka Baenre. - Napraw niepowodzenia, Malice. Stałam po twojej stronie.

Nie będę tolerować porażki!

\* \* \*

- Zostały nam wyjaśnione postanowienia, Matko Opiekunko - powiedział Dinin do Malice, gdy wróciła do adamantytowej bramy Domu Do'Urden. Przeszedł za Malice przez dziedziniec, po czym wleciał obok niej na taras wychodzący z komnat szlacheckiej części domu.

- Cała rodzina zebrała się w przedsionku - ciągnął Dinin. - Nawet najnowsza członkini - dodał z mrugnięciem.

Malice nie odpowiedziała na nieśmiałą oznakę humoru swego syna. Szorstko odepchnęła Dinina i pospieszyła głównym korytarzem, jednym słowem mocy nakazując, by otworzyły się drzwi przedsionka. Rodzina usuwała jej się z drogi, gdy szła w stronę tronu po przeciwległej stronie stołu w kształcie pająka.

Oczekiwali długiego spotkania, na którym mogliby poznać swoją nową sytuację oraz wyzwania, jakim muszą stawić czoła. Zamiast tego otrzymali krótki przeblysł wściekłości płonącej we wnętrzu Opiekunki Malice. Zmierzyła każdego z osobna wzrokiem, nie pozostawiając cienia wątpliwości, że nie zaakceptuje niczego mniej niż zażąda. Chrapliwym głosem, jakby jej usta były wypełnione kamykami, warknęła - Znajdźcie Drizzta i przyprowadźcie go do mnie!

Briza zaczęła protestować, lecz Malice skierowała na nią tak lodowate i groźne spojrzenie, że ta straciła mowę. Najstarsza córka, równie uparta jak jej matka i zawsze chętna do kłótni, odwróciła wzrok. Zaś nikt w pomieszczeniu, choć wszyscy podzielali nie wypowiedzianą przez Brizę troskę, nie wykonał najmniejszego ruchu w stronę sporu.

Następnie Malice pozostawiła ich, by uzgodnili, w jaki sposób wykonają zadanie. Nie obchodziły jej szczegóły.

Jedyną rolą, jaką chciała odegrać w tym wszystkim, było wbicie ceremonialnego sztyletu w pierś jej najmłodszego syna.

## 2

### GŁOSY W CIEMNOŚCI

Drizzt strząsnął z siebie znużenie i zmusił się, by wstać. Wysilek związany z walką z bazyliszkiem poprzedniej nocy, całkowite przejście do pierwotnego stanu koniecznego, by przeżyć, wyczerpały go zupełnie. Mimo to Drizzt wiedział, że nie może pozwolić sobie na więcej odpoczynku. Jego stado rothów, pewne źródło pożywienia, rozproszyło się po płataninie tuneli i

należało je zebrać z powrotem.

Drizzt szybko rozejrzał się po małej i nie wyróżniającej się jaskini, która służyła mu za dom, upewniając się, że wszystko jest tak, jak powinno być. Jego oczy spoczęły na onyksowej figurce pantery. Niezwykłe tęsknił za towarzystwem Guenhwyvar. Podczas zasadzki na bazyliuszka Drizzt trzymał panterę u swego boku przez długi okres czasu - niemal całą noc - i Guenhwyvar musiała odpocząć na Planie Astralnym. Musi minąć ponad dzień, zanim Drizzt będzie mógł znów przyzwać wypoczętą Guenhwyvar, zaś próba wcześniejszego użycia figurki, jeśli nie będzie mu grozić niezwykle niebezpieczeństwo, będzie zwykłą głupotą. Wzruszywszy ze zrezygnowaniem ramionami, Drizzt wrzucił statuetkę do kieszeni i bezowocnie starał się otrząsnąć z samotności.

Po szybkim sprawdzeniu kamiennej barykady, blokującej wejście do głównego korytarza, Drizzt przeszedł do mniejszego, nadającego się tylko do czołgania tunelu w tylnej części jaskini. Zauważył na ścianie obok tunelu zadrapania, znaki, które wykonywał, by znaczyć upływ dni. Drizzt z roztargnieniem wrył kolejną kreskę, lecz zdał sobie sprawę, że nie ma to znaczenia. Jak wiele razy zapomniał to zrobić? Jak wiele dni przeszło obok niego nie zauważonych pomiędzy setkami zadrapań na ścianie!?

Jednak, z jakiegoś powodu, nie znaczyło to już zbyt wiele. Dzień i noc były jednością, wszystkie dni były jednością w życiu łowcy. Drizzt wszedł do tunelu i czołgał się przez wiele minut w kierunku przyćmionego źródła światła na drugim końcu. Wprawdzie obecność światła, owoc blasku niezwykłego rodzaju grzybów, nie była zazwyczaj przyjemna dla oczu mrocznych elfów, Drizzt poczuł bezpieczeństwo, wychodząc z wąskiego korytarza do długiej groty.

Jej podłoga była podzielona na dwa poziomy. Niższy był porośnięty mchem płaszczyzną przeciętą małym strumieniem, zaś na wyższym znajdowała się kępa wysokich grzybów. Drizzt skierował się w stronę kępy, choć zazwyczaj nie był tam mile widziany. Wiedział, że mykonidy, grzyboludzie, dziwna krzyżówka pomiędzy humanoidem a muchomore, obserwowały go z niepokojem. Bazyliuszek zawitał tutaj, gdy pojawił się w okolicy i mykonidy odniosły wielkie straty. Bez wątpienia były wystraszone i niebezpieczne, lecz Drizzt podejrzewał, iż wiedziały, kto zabił potwora. Mykonidy nie były głupimi istotami i jeżeli Drizzt będzie trzymać broń w pochwach i nie będzie wykonywał nieoczekiwanych ruchów, grzyboludzie najprawdopodobniej pozwolą mu przejść przez swą zadbaną kępę.

Ściana prowadząca na wyższy poziom miała ponad trzy metry wysokości i była niemal gładka, lecz Drizzt wspiał się po niej z taką łatwością i szybkością, jakby wchodził po szerokich i niskich schodach. Gdy dotarł na szczyt, zgromadziła się wokół niego grupa mykonidów, niektóre miały jedynie połowę wzrostu Drizzta, lecz większość była dwa razy wyższa niż drow. Drizzt skrzyżował ramiona na piersi w uznawanym powszechnie w Podmroku geście pokoju.

Grzyboludzie uważali wygląd Drizzta za równie wstrętny, jak on ich, jednak istotnie wiedzieli, że to drow zniszczył bazyliuszka. Od wielu lat mykonidy żyły obok wygnanego drowa,

chroniąc wspólnie wypełnioną życiem grotę, która służyła im za sanktuarium. Taka oaza, z jadalnymi roślinami, strumieniem pełnym ryb oraz stadem rothów, nie zdarzała się często w niegościnnych i pustych, kamiennych jaskiniach Podmroku, zaś drapieżniki, które wałęsały się zewnętrznymi tunelami, często odnajdywały drogę do niej. W związku z tym do grzyboludzi i Drizzta należała obrona ich domeny.

Najwyższy z mykonidów wyszedł do przodu i stanął przed mrocznym elfem. Drizzt nie poruszył się, rozumiejąc powagę, jaką niosło za sobą ustanowienie porozumienia pomiędzy nim a nowym królem kolonii grzyboludzi. Mimo to Drizzt napiął mięśnie, przygotowując się do odskoczenia w bok, gdyby sprawy nie potoczyły się pomyślnie.

Mykonid zionął chmurą zarodników. Drizzt spojrział na nie przez ułamek sekundy, jaki zabrało im opadnięcie na niego, wiedział bowiem, że mykonidy mogły emitować wiele rodzajów zarodników, niektóre całkiem niebezpieczne. Drizzt rozpoznał jednak ten obłok i przyjął go spokojnie na siebie.

- *Król nie żyje. Ja król* - dobiegły myśli mykonida poprzez telepatyczną więź wywołaną przez chmurę zarodników.

- *Ty jesteś królem* - odpowiedział mentalnie Drizzt. Jakże chciał, by te istoty potrafiły mówić na głos! - *Tak jak było?*

- *Dno dla mrocznego elfa, kępa dla mykonidów* - odparł grzybocząłek.

- *Zgoda.*

- *Kępa dla mykonidów!* - pomyślał ponownie grzybocząłek, tym razem silniej .

Drizzt w ciszy zeskoczył z półki. Zakończył sprawę z mykonidami, zaś ani on, ani nowy król, nie mieli chęci kontynuować spotkania.

Biegając Drizzt przeskoczył półtorametrowy strumień i opadł na gęsty mech. Jaskinia była dłuższa niż szersza i ciągnęła się przez wiele metrów, zakręcając lekko przed większym wyjściem do labiryntu korytarzy Podmroku. Okrążywszy ów załom Drizzt spojrział znów na zniszczenia spowodowane przez bazyliżka. Na ziemi leżało kilka do połowy zjedzonych rothów - Drizzt będzie musiał pozbyć się ich ciał, zanim smród przyciągnie innych niepożądanych gości - zaś pozostałe rothy stały całkowicie nieruchomo, zamienione w kamień przez spojrzenie przerażającego potwora. Bezpośrednio przed wejściem do groty stał poprzedni król mykonidów, sześciometrowy gigant, teraz będący jedynie ozdobną rzeźbą.

Drizzt przystanął, by na niego spojrzeć. Nigdy nie poznał imienia grzybocząłka i nigdy nie dał mu własnego, podejrzewał jednak, że istota ta była przynajmniej jego sprzymierzeńcem, może nawet przyjacielem. Żyli ramię w ramię przez kilka lat i choć rzadko się widywali, obydwoj cieszyli się nieco większym bezpieczeństwem z powodu obecności tego drugiego. Drizzt nie czuł jednak wyrzutów sumienia na widok skamieniałego sprzymierzeńca. W Podmroku przeżywali jedynie najsilniejsi, a tym razem król mykonidów nie okazał się wystarczająco silny.

W dzikim Podmroku porażka nie umożliwiała jeszcze jednej szansy.

Gdy Drizzt znalazł się znów w tunelach, poczuł, jak ponownie narasta w nim wściekłość. Przywitał ją ochoczo. Skupił myśli na pobojuwisku w jego domenie i przyjął gniew jako sprzymierzeńca w dziczy. Przeszedł przez szereg tuneli i skręcił w ten, w którym poprzedniej nocy umieścił czar ciemności, gdzie przyczaiła się Guenhwyvar, gotowa do skoku na bazyliuszka. Czar dawno już się skończył i używając infrawizji, Drizzt był w stanie dostrzec kilka lśniących ciepłym sylwetek przemieszczających się po stygnącej stercie, która, jak wiedział Drizzt, musiała być martwym potworem.

Widok tych istot powiększył tylko wściekłość łowcy.

Instynktownie chwycił za rękojeść jednego z sejmitarów. Jakby poruszając się z własnej woli broń wyłoniła się, gdy Drizzt przechodził obok głowy i uderzyła z nieprzyjemnym odgłosem w odsłonięty mózg. Kilka ślepych szczurów jaskiniowych uciekło słysząc ten dźwięk, zaś Drizzt, znów bez zastanowienia, wykonał pchnięcie drugim ostrzem, przygważdżając jednego do skały. Nie zwalniając tempa ruchu podniósł szczura i wrzucił go do sakwy. Odnalezienie rothów może zająć sporo czasu, a łowca musiał jeść.

Przez pozostałą część dnia oraz połowę następnego łowca oddalał się od swej domeny. Jaskiniowy szczur nie był najwspanialszym posiłkiem, pożywił jednak Drizta, pozwalając mu iść dalej, pozwalając mu przetrwać. Dla łowcy w Podmroku nie liczyło się nic więcej.

Pod koniec drugiego dnia łowca wiedział, że zbliża się do grupy swoich zagubionych zwierząt. Przyzwał Guenhwyvar do swego boku i z pomocą pantery nie miał większych trudności z odnalezieniem rothów. Drizzt żywił nadzieję, że całe stado będzie razem, znalazł jednak w tej okolicy zaledwie pół tuzina. Sześć było jednak czymś lepszym niż nic i Drizzt puścił Guenhwyvar w drogę, by pomogła mu odprowadzić rothy z powrotem do zarośniętej mchem jaskini. Drow narzucił brutalne tempo, wiedział bowiem, że zadanie będzie znacznie łatwiejsze i bezpieczniejsze, gdy Guenhwyvar będzie przy jego boku. Do chwili gdy pantera zmęczyła się i musiała wrócić do ojczystego planu, rothy pasły się już wygodnie przy znajomym strumieniu.

Drow natychmiast wyruszył, tym razem zabierając na drogę dwa szczury. Wezwał Guenhwyvar, gdy tylko mógł to zrobić i odprawił ją, gdy musiał, po czym jeszcze raz, a dni mijały nie ujawniając więcej śladów. Łowca nie rezygnował jednak z poszukiwań. Wystraszone rothy mogły przebyć niewiarygodnie wielkie odległości, zaś zważywszy na płataninę tuneli, w której się znajdował, łowca wiedział, że dużo dni może upłynąć, zanim dotrze do zwierząt.

Drizzt znajdował pożywienie, gdzie tylko mógł, strącając nietoperza idealnie ciśniętym sztyletem - po wyrzuceniu oszukańczej bariery z kamieni - i upuszczając głaz na grzbiet gigantycznego kraba z Podmroku. W końcu Drizzt znużył się poszukiwaniami i zatęsknił za bezpieczeństwem swej małej jaskini. Wątpiąc by rothy, uciekające na ślepo, mogły przetrwać tak długo w tunelach, tak daleko od wody i pożywienia, zaakceptował stratę stada i zdecydował się

wrócić do domu drogą, która miała sprowadzić go w okolice porośniętej mchem grotty z innej strony.

Drizzt uznał, że jedynie wyraźne tropy zaginionego stada mogą go sprowadzić z wytyczonego kursu, gdy jednak dotarł do połowy drogi, jego uwagę przyciągnął dziwny dźwięk.

Drizzt przycisnął dłonie do skały i poczuł delikatne, rytmiczne wibracje. Niedaleko stąd coś uderzało miarowo w ścianę. Wyliczone stuknięcia młotem.

Łowca wyciągnął swoje sejmitary i zaczął się skradać, podążając przez kręte korytarze za miarowymi wibracjami.

Migoczące światło ognia zmusiło go do przyczajenia się, nie uciekł jednak, przyciągany wiedzą, że w pobliżu jest jakaś inteligentna istota. Całkiem możliwe, że obcy może okazać się zagrożeniem, lecz w zaciszu swego umysłu miał nadzieję, że będzie to coś więcej.

Wtedy Drizzt ich zobaczył, dwóch uderzających w skałę kilofami, inny zbierający gruz do tacek, zaś kolejnych dwóch stojących na straży. Łowca wiedział od razu, że w pobliżu jest więcej strażników. Najprawdopodobniej przeniknął przez ich osłony nawet nie widząc ich. Drizzt przyzwał jedną ze zdolności wypływających z jego dziedzictwa i uniósł się powoli w powietrze, sterując kierunkiem lewitacji za pomocą rąk odpychających go od skały. Na szczęście tunel był w tym miejscu wysoki, tak więc łowca mógł względnie bezpiecznie obserwować stworzenia.

Były niższe niż Drizzt i bezwłose, z potężnymi i umięśnionymi torsami, doskonale dostosowanymi do górnictwa - ich życiowego powołania. Drizzt napotkał już wcześniej tę rasę i nauczył się o niej sporo podczas lat spędzonych w Akademii w Menzoberranzan. Były to svirfnebli, głębinowe gnomy, najbardziej znienawidzeni wrogowie wszystkich drowów z Podmroku.

Kiedyś, dawno temu, Drizzt poprowadził patrol drowów do walki z grupą svirfnebli i osobiście pokonał żywiołaka ziemi, którego przywołał przywódca głębinowych gnomów. Drizzt przypomniał sobie teraz tamto wydarzenie, które, jak wszystkie wspomnienia, przeszło go bólem. Został schwytyany przez głębinowe gnomy i silnie związany, po czym trzymano go jako więźnia w sekretnej komnacie. Svirfnebli nie traktowali go źle, choć przypuszczali - i powiedzieli to Drizztowi - że w końcu będą musieli go zabić. Przywódca grupy obiecał Drizztowi tyle litości, na ile pozwoli sytuacja.

Wszelako towarzysze Drizzta, prowadzeni przez Dinina, jego własnego brata, wpadli do środka, w ogóle nie okazując głębinowym gnomom litości. Drizzt zdołał przekonać brata, by oszczędził życie przywódcy svirfnebli, lecz Dinin, okazując typowe dla drowów okrucieństwo, kazał obciąć głębinowemu gnomowi dłonie, zanim pozwolił mu uciec do ojczyzny.

Drizzt otrząsnął się z niespokojnych wspomnień i zmusił swoje myśli do powrotu do aktualnej sytuacji. Przypomniał sobie, że głębinowe gnomy mogły być poważnymi przeciwnikami i z pewnością nie powitają zbyt ciepło drowa kręcącego się obok ich wyrobku. Musiał zachować czujność.



Górnicy najwyraźniej trafili na bogatą żyłę, ponieważ zaczęli rozmawiać podekscytowanymi głosami. Drizzt ucieszył się słysząc brzmienie tych słów, choć nie był w stanie zrozumieć dziwnego gnomiego języka. Po raz pierwszy od lat na wargach Drizzta zagościł uśmiech nie wywołany zwycięstwem, gdy patrzył, jak svirfnebli gromadzą się obok skały, wrzucając spore odłamki na taczki i wołając towarzyszy, by przyłączyli się do ich wesołości. Jak Drizzt podejrzewał, z różnych kierunków nadszedł ponad tuzin niewidocznych wcześniej svirfnebli.

Drizzt odnalazł wysoko na ścianie półkę skalną i mógł obserwować górników na długo po tym, jak zakończył się czar lewitacji. Gdy ostatnie taczki zostały załadowane, głębinowe gnomy uformowały kolumnę i ruszyły. Drizzt zdał sobie sprawę, że rozsądnie byłoby pozwolić im odejść daleko, po czym wrócić do domu.

Wszelako, pomimo logice nakazującej przetrwanie, Drizzt zauważył, że nie jest w stanie tak łatwo porzucić głosów. Zszedł w dół z wysokiej półki i ruszył za karawaną svirfnebli, zastanawiając się, gdzie dojdzie.

Drizzt podążał za głębinowymi gnomami przez wiele dni. Powstrzymywał pragnienie wezwania Guenhwyvar, wiedząc, że pantera może cieszyć się wydłużonym odpoczynkiem i zadowalał się odległym wprawdzie, lecz wciąż obecnym towarzystwem głosów głębinowych gnomów. Każdy zmysł ostrzegał łowcę przed kontynuowaniem wędrówki, lecz po raz pierwszy od bardzo dawna Drizzt przemógł instynkty swego bardziej pierwotnego ja. Czuł większą potrzebę słuchania gnomich głosów, niż przeżycia.

Korytarze wokół Drizzta stały się bardziej wyrównane, mniej naturalne, wiedział, że zbliża się do ojczyzny svirfnebli. Ponownie zamajaczyły przed nim potencjalne niebezpieczeństwa i znów odrzucił je jako nieistotne. Przyspieszył kroku, by zachować karawanę górników w polu widzenia, podejrzewał bowiem, że na drodze svirfnebli mogli zastawić jakieś przemyślnie pułapki.

Głębinowe gnomy szły teraz uważnie, bacząc, by omijać pewne miejsca. Drizzt pieczołowicie naśladował ich ruchy i skinął z uznaniem głową, zauważając tu obluzowane kamienie, tam zaś rozwieszony nisko drut.

Grupa górników dotarła do długich i szerokich schodów, wznoszących się pomiędzy dwoma ścianami z prostej i pozbawionej wszelkich pęknięć skały. Obok schodów znajdował się otwór, szeroki i wysoki akurat na tyle, by zmieściły się w nich taczki. Drizzt spoglądał ze szczerym podziwem, jak głębinowe gnomy przesuwały wózki do otworu i mocują pierwszy z nich do łańcucha. Seria stuknięć w skałę posłała sygnał do niewidocznego operatora i łańcuch zgrzytnął, wciągając taczki do otworu. Wózki zniknęły jeden za drugim, zaś grupa svirfnebli również się zmniejszyła. Gdy gnomy pozbywały się ładunku, zaczynały wchodzić na schody.

Gdy dwa ostatnie gnomy przymocowały swoją taczkę do łańcucha i wystukały sygnał, Drizzt zdecydował się na ryzykowny krok podyktowany desperacją. Poczekał, aż głębinowe gnomy odwrócą się i pospieszył do wózka, chwytając się go, gdy zniknął w niskim tunelu. Drizzt zrozumiał

głębię swojej głupoty, gdy ostatni gnom, wciąż najwyraźniej nieświadomy jego obecności, zakrył dolną część tunelu kamieniem, blokując możliwą drogę ucieczki.

Łańcuch naciągnął się i wózek ruszył w górę pod kątem odpowiadającym biegnącym obok niego schodom. Drizzt nie widział nic przed sobą, ponieważ taczki, zaprojektowane tak, by doskonale pasowały, zajmowały całą szerokość i wysokość tunelu. Drizzt zauważył, że taczki mają również małe kółka po bokach, które ułatwiały im ruch. Tak przyjemnie było znajdować się znów w pobliżu inteligentnych istot, lecz Drizzt nie mógł lekceważyć otaczającego go niebezpieczeństwa. Svirfnebli nie potraktowałyby zbyt dobrze drowa intruza. Najprawdopodobniej zaatakowałyby, nie zadając pytań.

Po kilku minutach korytarz wyprostował się i poszerzył. Znajdował się tam jeden svirfnebli, bez wysiłku kręcąc korbą, która wciągała taczki. Zajęty swoim zadaniem głębinowy gnom nie zauważył ciemnej sylwetki Drizzta, wychylającej się zza wózka i bezgłośnie prześlizgującej się przez boczne drzwi.

Zaraz gdy Drizzt otworzył drzwi, usłyszał głosy. Wciąż szedł naprzód, ponieważ jednak nie miał gdzie iść, padł na brzuch na wąskiej półce skalnej. Pod nim znajdowały się głębinowe gnomy, górnicy i strażnicy, rozmawiające ze sobą na platformie u szczytu szerokich schodów. Stała ich tam teraz przynajmniej dwudziestka, a górnicy przytaczali opowieści o bogatych znaleziskach.

Za tylną częścią platformy, poprzez ogromne, częściowo otwarte, okute metalem kamienne wrota Drizzt ujrzał fragment miasta svirfnebli. Ze swej pozycji na półce skalnej drow widział jedynie fragment tego miejsca, i to niezbyt dobrze, zgadywał jednak, że jaskinia, która znajdowała się za tymi masywnymi drzwiami, nie dorównywała wielkością grocie mieszczącej w sobie Menzoberranzan.

Drizzt chciał tam wejść! Chciał zeskoczyć i przebiec przez te wrota, oddać się głębinowym gnomom oraz sprawiedliwości, jaką uznają za stosowną. Być może zaakceptowałyby go, być może ujrzeliby Drizzta Do'Urdena takim, jakim naprawdę był.

Svirfnebli na podeście, śmiejąc się i gawędząc, kierowały się w stronę miasta.

Drizzt chciał już iść, chciał zeskoczyć i pójść za nimi przez te masywne drzwi.

Wszelako łowca, istota która przetrwała dekadę w dziczy Podmroku, nie mogła się ruszyć z półki. Łowca, istota która pokonała bazyliuszka i inne niezliczone niebezpieczne potwory, nie mogła oddać się w nadziei na cywilizowaną litość. Łowca nie rozumiał takich pojęć.

Masywne, kamienne wrota zamknęły się i wraz z ich dźwięcznym hukiem w sercu Drizzta zgasła paląca się tam migocząca iskierka.

Po długiej i wypełnionej cierpieniem chwili Drizzt Do'Urden stoczył się z półki skalnej i spadł na platformę u szczytu schodów. Gdy szedł w dół, drogą oddalającą go od kwitnącego za wrotami życia, zamgliło mu się nagle pole widzenia i tylko pierwotne instynkty łowcy wyczuły obecność następnych strażników svirfnebli. Łowca wyskoczył ponad zaskoczonymi głębinowymi

gnomami i pospieszył w stronę wolności oferowanej przez otwarte korytarze dzikiego Podmroku.

Gdy Drizzt zostawił miasto svirfnebli daleko za sobą, sięgnął do kieszeni i wyciągnął statuetkę, przyzywającą jego jedyną towarzyszkę. Chwilę później wsunął jednak figurkę z powrotem, nie wołając kocicy, wymierzając sobie karę za chwilę słabości na półce skalnej. Gdyby okazał się tam silniejszy, mógłby położyć kres cierpieniu, w ten czy inny sposób.

Instynkty łowcy walczyły o kontrolę nad Drizztem, gdy szedł korytarzami prowadzącymi do pokrytej mchem grotu. Gdy Podmrok oraz presja niewątpliwego niebezpieczeństwa zaciskały się coraz mocniej wokół niego, te pierwotne, czujne instynkty brały górę, odrzucając rozprasające uwagę myśli o svirfnebli i ich mieście.

Owe pierwotne instynkty były zbawieniem i przekleństwem Drizzta Do'Urdena.

### 3

## WĘŻE I MIECZE

- Ile tygodni już minęło? - Dinin zaszygował do Brizy w języku migowym drowów. - Od jak wielu tygodni ścigamy w tych tunelach naszego zbuntowanego brata?

Gdy Dinin ukazywał swoje myśli, na jego twarzy widniał sarkazm. Briza spojrzała na niego groźnie i nie odpowiedziała. Ów nużący obowiązek jeszcze mniej ją obchodził niż jego. Była wysoką kapłanką Lloth oraz najstarszą córką, co dawało jej wysoki szacunek w rodzinnej hierarchii. Nigdy wcześniej Briza nie została wysłana na takie łowy. Teraz jednak, z jakiegoś niewyjaśnionego powodu, do rodziny dołączyła SiNafay Hun'ett, przesuając Brizę na niższą pozycję.

- Pięć? - ciągnął Dinin, a jego gniew narastał z każdym prostowanym gwałtownie palcem. - Sześć? Od jak dawna, siostrze? - naciskał. - Od jak dawna SiNaf... Shi'nayna... siedzi u boku Opiekunki Malice?

Briza wyciągnęła zza pasa swój wężowy bicz i obróciła się gniewnie w stronę brata. Zdając sobie sprawę, że posunął się za daleko ze swoim sarkazmem, Dinin defensywnie wyciągnął swój miecz i starał się uchylić. Cios Brizy był szybszy, z łatwością przełamał żalosne parowanie Dinina i trzy z sześciu głów trafiły bezpośrednio w starszego chłopca Do'Urden. Po ciele Dinina rozlał się chłodny ból, wywołujący drętwotę mięśni. Opuścił rękę z mieczem i zachwiał się do przodu.

Potężna dłoń Brizy chwyciła go za gardło i podniosła nad ziemię. Następnie, rozejrzawszy się czy któryś z pozostałych pięciu członków grupy nie zamierza ruszyć Dininowi z pomocą, rzuciła go na kamienną ścianę. Pochyliła się nad Dininem, wciąż trzymając go za gardło.

- Rozsądny mężczyzna bardziej uważa na swoje gesty - warknęła głośno Briza, choć została wraz z pozostałymi poinstruowana przez Opiekunkę Malice, by nie komunikowali się w inny sposób niż językiem migowym, gdy tylko znajdą się poza granicami Menzoberranzan.

Sporą chwilę zajęło Dininowi pełne docenienie swojej sytuacji. Gdy odrętwienie zelżało,

zdał sobie sprawę, że nie jest w stanie oddychać, a choć dalej trzymał w ręku miecz, Briza, przewyższająca go ciężarem, przyciskała mu ją silnie do boku. Jeszcze bardziej niepokojący był fakt trzymania przez nią w wolnej dłoni przerażającego bicz. W przeciwieństwie do zwyczajnych biczów ten złowrogi przedmiot nie potrzebował wiele miejsca, by się nim zamachnąć. Ruchome, węzowe głowy mogły się zwijać i uderzać z bliskiego zasięgu jako rozszerzenie woli osoby je dzierżącej.

- Opiekunce Malice nie przeszkadzałyby twoja śmierć - wyszeptała ostro Briza. - Synowie zawsze sprawiali jej kłopoty!

Dinin spojrział ponad ramieniem swej dręczycielki na żołnierzy z patrolu.

- Świadkowie? - zaśmiała się Briza, odgadując jego myśli. - Czy naprawdę sądzisz, że zeznają przeciwko wysokiej kapłance tylko dla dobra zwykłego mężczyzny? - Briza zmrużyła oczy i przysunęła twarz bliżej Dinina. - Zwłok zwykłego mężczyzny? - Znow zarechotała i nagle puściła Dinina, który padł na kolana, starając się złapać oddech.

- Chodźcie - zasygnalizowała Briza reszcie patrolu. - Wyczuwam, że mojego najmłodszego brata nie ma w tej okolicy. Musimy wrócić do miasta i uzupełnić zapasy.

Dinin spoglądał na plecy swojej siostry, robiącej przygotowania do wymarszu. Niczego nie pragnął bardziej, niż możliwości zatopienia miecza między jej łopatkami. Dinin był jednak zbyt sprytny, by spróbować takiego ruchu. Briza była wysoką kapłanką Pajęczej Królowej od ponad trzech stuleci i cieszyła się teraz łaską Lloth, choć nie była nią obdarzona Malice ani reszta Domu Do'Urden. Nawet jednak gdyby nie strzegła jej zła bogini, Briza byłaby groźną przeciwniczką, biegła w rzucaniu czarów i z wiecznie gotowym do użycia biczem u boku.

- Moja siostrze - zawołał do niej Dinin, gdy zaczęła odchodzić. Briza obróciła się, zdumiona, że śmiał odezwać się do niej na głos.

- Przyjmij moje przeprosiny - powiedział Dinin. Pokazał pozostałym żołnierzom, by maszerowali dalej, po czym powrócił do stosowania języka znaków, by nie znali dalszego przebiegu konwersacji pomiędzy nimi.

- Nie jestem zadowolony z dołączenia SiNafay Hun'ett do rodziny - wyjaśnił Dinin.

Wargi Brizy wygięły się w jednym z jej typowych dwuznacznych uśmiechów. Dinin nie był pewien, czy zgadza się z nim, czy też kpi z niego. - Uważasz, że jesteś na tyle mądry, by kwestionować decyzje Opiekunki Malice? - zapytała jej palce.

- Nie! - zasygnalizował dobitnie Dinin. - Opiekunka Malice robi to, co musi, i zawsze dla dobra Domu Do'Urden. Nie ufam jednak zdegradowanej Hun'ett. SiNafay obserwowała, jak jej dom rozpada się w gruzy na mocy postanowienia rady rządzącej. Wszystkie jej drogie dzieci zostały zabite, podobnie jak większość zwykłych poddanych. Czy naprawdę może być lojalna wobec Domu Do'Urden po takiej stracie?

- Głupi mężczyzna - zasygnalizowała w odpowiedzi Briza. - Kapłanki wiedzą, że lojalność

należy się wyłącznie Lloth. Nie ma już domu SiNafay, tak więc nie ma już samej SiNafay. Jest ona teraz Shi'nayne Do'Urden i, na mocy rozkazu Pajęcznej Królowej, zaakceptowała wszelkie obowiązki, jakie niesie za sobą to nazwisko.

- Nie ufam jej - odparł Dinin. - Nie czuję też zadowolenia, widząc jak moje siostry, prawdziwe Do'Urden, przesunęły się w dół w hierarchii, by zrobić dla niej miejsce. Shi'nayna powinna zostać umieszczona za Mayą albo wśród ludu.

Briza zmarszczyła brwi, choć całym sercem się z nim zgadzała. - Ranga Shi'nayne w rodzinie nie powinna cię obchodzić. Dzięki kolejnej wysokiej kapłance Dom Do'Urden jest silniejszy. To wszystko, czym powinien przejmować się mężczyzna!

Dinin przytaknął, akceptując jej sposób rozumowania i roztropnie schował miecz, zanim wstał z klęczek. Briza również wsunęła bicz za pas, wciąż jednak obserwowała kątem oka swego brata.

Dinin będzie teraz zachowywać większą ostrożność wobec Brizy. Wiedział, że kwestia jego przetrwania zależna jest od umiejętności zachowania się przy siostrze, ponieważ na kolejne patrole Malice wciąż będzie wysyłać Brizę wraz z nim. Briza była najsilniejsza z córek Do'Urden i miała największe szansę na odnalezienie i schwytanie Drizzta. Dinin zaś, służąc przez ponad dekadę jako dowódca miejskiego patrolu, był najbardziej z całego domu obznajomiony z tunelami, które rozciągały się za Menzoberranzan.

Dinin wzruszył ramionami, myśląc o swym niewartym pozazdrosczenia szczęściu i ruszył za siostrą tunelem prowadzącym do miasta. Krótka chwila wytchnienia, nie więcej niż dzień, i znów wymaszerują w pogoni za swoim nieuchwytnym i niebezpiecznym bratem, którego Dinin szczerze nie miał zamiaru odnaleźć.

\* \* \*

Guenhwyar obróciła raptownie głowę i zastygła w całkowitym bezruchu, z podniesioną łapą, gotowa do skoku.

- Też to słyszałaś - wyszeptał Drizzt, podchodząc bliżej pantery. - Chodź, moja przyjaciółko. Zobaczmy, jaki to nowy wróg wkroczył do naszej domeny.

Pospieszyli razem, w całkowitej ciszy, tak dobrze im znanymi korytarzami. Drizzt zatrzymał się nagle, podobnie jak Guenhwyvar, słysząc echo żwiru. Drizzt wiedział, że wywołał je but, nie zaś jakiś typów;/ dla Podmroku potwór. Wskazał na stertę kamieni, za którą rozciągała się rozległa i podzielona na wiele poziomów jaskinia. Guenhwyvar poprowadziła go tam, gdzie mogli zająć korzystniejszą pozycję.

Kilka chwil później w polu widzenia pojawił się patrol drowów, grupa złożona z siedmiu, choć byli zbyt daleko, by Drizzt był w stanie kogoś odróżnić. Drizzt był zdumiony, że z taką łatwością ich usłyszał, pamiętał bowiem czasy, gdy zajmował pozycję na przedzie takich patroli. Jakże samotnie czuł się wtedy, gdy prowadził ponad tuzin mrocznych elfów, ponieważ ich

wyćwiczone ruchy nie wywoływały najlżejszego nawet szmeru i trzymali się cieni na ścianach tak dobrze, że nie mogły ich wykryć nawet bystre oczy Drizzta.

Teraz jednak ów łowca, którym stał się Drizzt, to pierwotne, instynktowne ja, z łatwością wykryło grupę.

\* \* \*

Briza zatrzymała się nagle i zamknęła oczy, koncentrując się na czarze wyszukiwania.

- Co się dzieje? - spytały ją palce Dinina, gdy znów skierowała na niego wzrok. Jej poruszona i najwyraźniej podekscytowana mina dużo ujawniała.

- Drizzt? - wydyszał na głos Dinin, ledwo mogąc uwierzyć.

- Cisz! - krzyknęły na niego ręce Brizy. Rozejrzała się po okolicy, po czym zasygnalizowała patrolowi, by podążył za nią w cienie na ścianach ogromnej i odkrytej jaskini.

Następnie Briza kiwnęła Dininowi potwierdzająco głową, przekonana, że ich misja dobiegnie nareszcie końca.

- Jesteś pewna, że to Drizzt? - spytały palce Dinina. W swoim podnieceniu ledwo mógł poruszać palcami w sposób odpowiedni do przekazywania myśli. - Może jakiś drapieznik...

- Wiemy, że nasz brat żyje - pokazała szybko gestami Briza. - Opiekunka Malice nie znajdowałaby się już poza łaską Lloth, gdyby było inaczej. A jeśli Drizzt żyje, możemy przyjąć, że posiada przedmiot!

\* \* \*

Nagle przejście patrolu w ukrycie zaskoczyło Drizzta. Grupa nie była w stanie dostrzec go pod osłoną kamieni, poza tym ufał w bezszelestność swoich butów oraz łap Guenhwyvar. Mimo to Drizzt był pewien, że to przed nim ukrywa się patrol. Coś nie pasowało mu w tym całym spotkaniu. Mrocznych elfów nie widywało się tak daleko od Menzoberranzan. Być może nie było to nic więcej niż tylko paranoja, konieczna do przetrwania w dziczy Podmroku, mówił sobie Drizzt. Podejrzewał jednak, że coś więcej niż tylko przypadek sprowadziło grupę do jego domeny.

- Idź, Guenhwyvar - wyszeptał do kocicy. - Przyjrzyj się naszym gościom i wróć do mnie. - Pantera wbiegła w cienie otaczające wielką grootę. Drizzt schował się za głazami, nasłuchując i oczekując.

Guenhwyvar wróciła do niego zaledwie minutę później, choć okres ten wydawał się Drizztowi wiecznością.

- Znasz ich? - spytał Drizzt. Kocica przejechała łapą po kamieniu.

- Są z naszego starego patrolu? - zastanawiał się głośno Drizzt. - Wojownicy, u boku których maszerowaliśmy?

Guenhwyvar wydawała się niepewna i nie wykonywała żadnych określonych ruchów.

- A więc Hun'ett - powiedział Drizzt, uważając, że rozwiązał łamigłówkę. Dom Hun'ett przybył w końcu po niego, by zapłacił za śmierć Altona i Masoja, dwóch czarodziejów HurTett,

którzy próbowali zabić Drizzta. Możliwe też było, że Hun'ett szukają Guenhwyvar, magicznego przedmiotu, który niegdyś posiadał Masoj.

Gdy Drizzt oderwał się na moment od rozmyślań, by przyjrzeć się reakcji Guenhwyvar, zdał sobie sprawę, że jego przypuszczenia są mylne. Pantera cofnęła się o krok i wydawała się wzburzona jego strumieniem podejrzeń.

- Kto więc? - spytał Drizzt. Guenhwyvar wspięła się na tylnych łapach i oparła się o ramię Drizzta, jedną wielką łapą stukając w zawieszoną na szyi drowa sakiewkę. Nie rozumiejąc Drizzt zdjął przedmiot z szyi i wysypał zawartość na dłoń, ujawniając kilka złotych monet, mały klejnot oraz emblemat swego domu, srebrne insygnia ozdobione znakiem Daermon N'a'shezbaernon, Domu Do'Urden. Drizzt natychmiast zdał sobie sprawę, co sugeruje Guenhwyvar.

- Moja rodzina - wyszeptał chrapliwie. Guenhwyvar znów się od niego cofnęła, ponownie pocierając z podnieceniem łapą o kamień.

W tej chwili Drizzta załapały wspomnienia, lecz wszystkie z nich, zarówno dobre, jak i złe, w nieunikniony sposób prowadziły do jednej możliwości: Opiekunka Malice nie zapomniała, ani nie przebaczyła mu czynów, jakich dokonał tego pamiętnego dnia. Drizzt porzucił ją oraz ścieżkę Pajęczej Królowej, a wiedział wystarczająco wiele o zwyczajach Lloth, by zdawać sobie sprawę, że to, co zrobił, nie pozostawiło jego matki w zbyt dobrej pozycji.

Drizzt spojrzał znów w mrok rozległej jaskini. - Chodź - wydyszał do Guenhwyvar i pobiegł z powrotem do tunelu. Podjęta przez niego decyzja o opuszczeniu Menzoberranzan była bolesna, a teraz Drizzt nie miał zamiaru spotykać swoich krewnych i przypominać sobie wątpliwości oraz obawy.

Biegli wraz z Guenhwyvar przez ponad godzinę, zbaczając w sekretne korytarze i przemykając przez najniebezpieczniejsze fragmenty tuneli. Drizzt doskonale znał okolicę i był pewien, że bez większego wysiłku może pozostawić patrol za sobą.

Kiedy jednak zatrzymał się, by złapać oddech, wyczuł - i wystarczyło, by spojrzał na Guenhwyvar, by potwierdziły się jego przypuszczenia - że patrol znów był na jego tropie, być może nawet bliżej niż był wcześniej.

Drizzt wiedział, że jest śledzony za pomocą magii, nie istniało żadne inne wyjaśnienie. - Ale jak? - spytał panterę. - Mało jest we mnie drowa, którego uważali za brata, w wyglądzie i w myśli. Co mogą wyczuwać takiego, że trzymają się tego ich magiczne zaklęcia? - Drizzt szybko zbadął wzrokiem swoją sylwetkę, a jego oczy z początku padły na broń.

Sejmitary były naprawdę wspaniałe, lecz taka była większość uzbrojenia używanego przez drowy z Menzoberranzan. Te ostrza nie były zaś nawet stworzone w Domu Do'Urden, oprócz tego nie należały do rodzaju szczególnie ulubionego przez rodzinę Drizzta. Może więc płaszcz? Piwafwi było symbolem jego domu, miało na sobie wzory i znaki rodziny.

Było jednak znoszone i podarte w stopniu uniemożliwiającym rozpoznanie i trudno mu było

uwierzyć, że czar wyszukiwania uznałby je za należące do Domu Do'Urden.

- Należące do Domu Do'Urden - wyszeptał na głos Drizzt. Spojrzał na Guenhwyvar i pokiwał w milczeniu głową. Znow zdjęł sakiewkę i wyciągnął insygnia, emblemat Daermon N'a'shezbaernon. Był on stworzony za pomocą magii i zawierał w sobie własną magię, dweomer występujący tylko w jednym domu. Mogli go nosić jedynie szlachcice z Domu Do'Urden.

Drizzt rozmyślał przez chwilę, po czym schował symbol i zawiesił sakiewkę na szyi Guenhwyvar. - Nadszedł czas, by zwierzyna stała się łowcą - wycedził do wielkiej kocicy.

\* \* \*

- On wie, że jest śledzony - ręce Dinina oznajmiły Brizie. Briza nie potwierdziła owego stwierdzenia odpowiedzią. To jasne, że Drizzt wiedział o pościgu, było oczywiste, że stara się umknąć. Briza nie przejmowała się tym. Emblemat Drizzta płonął w jej wzmocnionych magią myślach niczym odległa latarnia morska.

Kiedy jednak oddział dotarł do rozwidlenia korytarza, Briza zatrzymała się. Sygnał dochodził z przodu, lecz z żadnej określonej strony. - W lewo - Briza zasygnalizowała do trzech żołnierzy. - W prawo - pokazała następnie gestami dwóm pozostałym. Przytrzymała swego brata, przekazując znakami, że ona i Dinin zostaną na rozwidleniu, służąc jako rezerwa dla obydwu grup.

Wysoko ponad rozpraszającym się patrolem, dryfując w cieniach utkanego stalaktytami stropu, Drizzt uśmiechnął się, zadowolony ze swej przebiegłości. Oddział mógł dotrzymać mu kroku, lecz nie miał szans doścignąć Guenhwyvar.

Plan został wykonany co do ostatniego szczegółu, ponieważ Drizzt chciał tylko, by patrol wyszedł z jego domeny i zmęczył się bezowocnym poszukiwaniem. Gdy jednak Drizzt się tam unosił, spoglądając na swego brata i najstarszą siostrę, stwierdził, że tęskni za czymś więcej.

Minęło kilka chwil, a Drizzt był pewien, że rozdzieleni żołnierze znajdują się już dość daleko. Wyciągnął swe sejmitary z myślą, że spotkanie z rodzeństwem może nie być w końcu takie złe.

- Oddała się - Briza powiedziała do Dinina, nie obawiając się dźwięku swego głosu, ponieważ była pewna, że jej brat jest daleko stąd. - Z dużą prędkością.

- Drizzt zawsze dobrze znał Podmrok - odparł Dinin, przytakując. - Trudno go będzie złapać.

Briza parsknęła. - Zmęczy się na długo przed tym, jak wygaśnie mój czar. Znajdziemy go wyczerpanego w jakiejś ciemnej dziurze. - Chwilę później jednak szydercza mina Brizy zmieniła się w całkowite zdumienie, ponieważ pomiędzy nią a Dinina opadła ciemna sylwetka.

Dinin również ledwo zdołał to wszystko zobaczyć. Widział Drizzta zaledwie przez ułamek sekundy, po czym zamglili mu się oczy, ponieważ dostał opadającą łukiem rękojeścią sejmitara. Padł ciężko na ziemię, z policzkiem przyciśniętym do gładkiego kamienia, choć tego nie był już świadom.



Jedną ręką rozprawiając się z Dininem, Drizzt skierował czubek drugiego ostrza w stronę gardła Brizy, pragnąc zmusić ją do poddania się. Briza nie była jednak tak zaskoczona jak Dinin, a poza tym zawsze trzymała dłoń w pobliżu bicia. Uchyliła się przed atakiem Drizzta i w powietrze wystrzeliło sześć węzowych głów, wijąc się i szukając przerwy w osłonie.

Drizzt obrócił się, by stanąć z nią twarzą w twarz i wykonując sejmitemami zawiłe ruchy, mające utrzymać kłające gady w bezpiecznej odległości. Przypominał sobie ugryzienie takiego przerażającego bicia, które, jak każdy drow mężczyzna, dobrze poznał w dzieciństwie.

- Bracie Drizzcie - powiedziała głośno Briza, mając nadzieję, że patrol ją usłyszy i zrozumie potrzebę powrotu. - Opuść broń. To nie jest konieczne.

Drizzt został przytłoczony dźwiękiem znajomych słów mowy drowów. Jak dobrze było znów je słyszeć, przypominać sobie, że kiedyś był kimś więcej, niż tylko skupionym na jednym celu łowcą, że jego życie polegało na czymś więcej niż tylko przetrwaniu.

- Opuść broń - powtórzyła Briza bardziej stanowczo.

- Dla... dlaczego tu jesteście? - wyjąkał Drizzt.

- Po ciebie oczywiście, mój bracie - odpowiedziała Briza zbyt miłym głosem. - Wojna z Hun'ett nareszcie dobiegła końca. Nadszedł czas, abyś wrócił do domu.

Część Drizzta chciała jej wierzyć, chciała zapomnieć o tych aspektach życia drowów, które zmusiły go do opuszczenia miasta jego narodzin. Część Drizzta chciała upuścić broń na ziemię i powrócić pod osłonę - i do towarzystwa - poprzedniego życia. Uśmiech Brizy był taki zapraszający.

Briza zauważyła, że jego opór słabnie. - Chodź do domu, drogi Drizzcie - wycedziła, umieszczając w słowach ogniwa drobnego zaklęcia. - Jesteś potrzebny. Jesteś teraz fechmistrem Domu Do'Urden.

Nagła zmiana wyrazu twarzy Drizzta powiedziała Brizie, że się pomyliła. Feczmistrem Domu Do'Urden był Zaknafein, mentor Drizzta i jego największy przyjaciel, a on został złożony w ofierze Pajęcznej Królowej. Drizzt nigdy o tym nie zapomniał.

W tej chwili Drizzt przypominał sobie znacznie więcej niż tylko domowe wygody. Znacznie wyraźniej pamiętał teraz złe uczynki z poprzedniego życia, niegodziwość, której jego zasady nie mogły tolerować.

- Nie powinniście byli tu przychodzić - rzekł Drizzt, a jego głos brzmiał niczym warkot. - Niech wasza noga nigdy więcej tu nie stanie!

- Drogi bracie - odpowiedziała Briza, bardziej by zyskać na czasie, niż by naprawić poprzedni błąd. Stała spokojnie, a jej twarz zastygła w typowym dla niej wieloznacznym uśmiechu.

Drizzt przyjrzał się wargom Brizy, które jak na standardy drowów były szerokie i pełne. Kapłanka nic nie mówiła, lecz Drizzt widział wyraźnie, że za tym przyklejonym uśmiechem jej usta się poruszają.

Czar!

Briza zawsze była dobra w takich sztuczkach. - Wracaj do domu! - krzyknął do niej Drizzt, wykonując atak.

Briza z łatwością uchyliła się przed ciosem, ponieważ nie miał on trafić, a jedynie zakłócić zaklęcie.

- A niech cię, ty przeklęty łotrze - wycedziła, nie udając już przyjaźni. - Natychmiast opuść broń, albo twoja śmierć będzie bolesna! - oznajmiła wyciągając bicz.

Drizzt rozstawił szeroko stopy. W jego lawendowych oczach zapłonęły ognie oznaczające, że łowca zamierza podjąć wyzwanie.

Briza zawahała się, zaskoczona wściekłością przelewającą się w jej bracie. Nią miała wątpliwości, że nie stoi przed nią zwyczajny drow wojownik. Drizzt stał się czymś więcej, czymś, z czym bardziej trzeba się było liczyć.

Briza była jednak wysoką kapłanką Lloth, znajdowała się w pobliżu szczytu hierarchii drowów. Nie wystraszy ją byle mężczyzna.

- Poddaj się! - zażądała. Drizzt nie był w stanie zrozumieć jej słów, ponieważ stojący przed nią łowca nie był już Drizztem Do'Urden. Dziki, pierwotny wojownik, którego powołały do życia wspomnienia o Zaknafeinie, nie dopuszczał do siebie słów i kłamstw.

Ręka Brizy wystrzeliła do przodu i sześć zmijowych głów bicza, wykręcając się niezależnie od siebie, starało się uderzyć w jak najlepsze miejsce.

Odpowiedź sejmitarów łowcy nadeszła w formie nie dającej się przeniknąć wzrokiem mgły. Briza nie była w stanie śledzić wzrokiem szybkich jak błyskawice ruchów, zaś gdy się zakończyły, wiedziała, że nie tylko żadna z węzowych głów nie trafiła w cel, lecz również w biczu pozostało ich jedynie pięć.

Wpadłszy w szal niemal dorównujący przeciwnikowi, Briza natarła, zamachując się swą uszkodzoną bronią. Węże, sejmity oraz szczupłe ręce drowów rozpoczęły taniec śmierci.

Głowa wgryzła się w nogę łowcy, przesyłając przez jego arterie strumień chłodnego bólu. Ostrze rozszczępiło głowę na pół, tuż za kłami.

Następny wąż wbił się w łowcę. Następna głowa upadła na kamienie.

Walczący rozdzielili się, spoglądając na siebie. Po kilku szaleńczych minutach Briza oddychała ciężko, lecz pierś łowcy poruszała się swobodnie i rytmicznie. Briza nie ucierpiała, ale Drizzt został dwukrotnie trafiony.

Łowca już dawno nauczył się ignorować ból, zaś Briza, z której bicza wychodziły już tylko trzy głowy, uparcie na niego nacierała. Zawahała się na ułamek sekundy, gdy ujrzała, że Dinin wciąż jest rozciągnięty na podłodze, lecz najwyraźniej powróciły mu zmysły. Czy brat wstanie i jej pomoże?

Dinin poruszył się niespokojnie i spróbował wstać, lecz nie znalazł w nogach wystarczająco wiele siły, by się podnieść.

- Niech cię! - zagrzmiała Briza, kierując swój jad zarówno do Dinina, jak i do Drizzta.

Przyzywając potęgę swej pajęczej bogini wysoka kapłanka Lloth zamachnęła się z całej siły.

Trzy węzowe głowy upadły na ziemię, zetknąwszy się z ostrzami łowcy.

- Niech cię! - wrzasnęła ponownie Briza, tym razem zdecydowanie do Drizzta. Wyciągnęła zza paska buzdygan i zamachnęła się w głowę swego zbuntowanego brata.

Skrzyżowane sejmitary przechwyciły niezdarny cios na długo przed tym, jak trafił w cel, po czym łowca podniósł nogę i kopnął nią raz, drugi i trzeci w twarz Brizy, zanim postawił ją z powrotem na ziemi.

Briza zatoczyła się do tyłu. Poprzez zamglone ciepło własnej krwi dostrzegła kontur swego brata i przystąpiła do desperackiego, szerokiego zamachu.

Łowca nadstawił jeden z sejmitarów do parowania, obracając go tak, by trzymająca buzdygan dłoń przejechała po jego okrutnym ostrzu. Briza wrzasnęła z bólu i upuściła broń.

Buzdygan upadł na ziemię tuż obok dwóch jej palców.

Wtedy, za plecami Drizzta, wstał Dinin, trzymając w ręku miecz. Briza utkwiała wzrok w Drizzcie, przyciągając jego uwagę. Gdyby mogła go zdezorientować na wystarczająco długą chwilę.

Łowca wyczuł niebezpieczeństwo i obrócił się do Dinina.

Jedynym, co Dinin widział w lawendowych oczach brata, była śmierć. Upuścił miecz na ziemię i skrzyżował ręce na piersi w geście poddania.

Łowca wydał z siebie warkliwe polecenie, niemożliwe do rozpoznania, lecz Dinin zrozumiał jego znaczenie, rzucił się bowiem do ucieczki tak szybko, jak tylko mogły go nieść nogi.

Briza zaczęła się obracać, zamierzając podążyć za Dininem, lecz powstrzymało ją ostrze sejmitara, tkwiące pod jej brodą i zadzierające jej głowę w górę pod takim kątem, że widziała jedynie ciemny strop.

W członkach łowcy zapłonął ból, ból zadany przez nią i jej przesiąknięty złem bicz. Łowca zamierzał położyć teraz kres bólowi i zagrożeniu. To była jego domena!

Czując, jak ostra krawędź sejmitara zaczyna ciąć, Briza wypowiedziała ostatnią modlitwę do Lloth. Nagle jednak widok przesłoniła jej czarna mgła i znów była wolna. Skierowała wzrok w dół i ujrzała, że Drizzt został przygwożdżony do ziemi przez wielką, czarną panterę. Nie tracąc czasu na zadawanie pytań, Briza pospieszyła w głąb tunelu za Dininem.

Łowca wyczołgał się spod Guenhwyvar i wstał. - Guenhwyvar! - krzyknął. - Za nią! Zabij...!

Guenhwyvar odpowiedziała przechodząc do pozycji siedzącej oraz wydając z siebie donośne ziewnięcie. Leniwym ruchem pantera wsunęła łapę pod zawieszoną na szyi sakiewkę i zrzuciła ją na ziemię.

Łowca zapłonął wściekłością. - Co ty robisz? - wrzasnął, chwytając sakwę. Czy

Guenhwyvar obróciła się przeciwko niemu? Drizzt cofnął się o krok, z wahaniem wyciągając sejmity między siebie a panterę. Guenhwyvar nie wykonała żadnego ruchu, po prostu wpatrywała się w Drizzta.

Chwilę później brzęk kuszy uświadomił Drizztowi absurdalność jego sposobu rozumowania. Bełt bez wątpienia trafiłby w niego, lecz Guenhwyvar wyskoczyła nagle i przechwyciła go w locie. Trucizny drowów nie wywierały efektu na magicznego kota.

Z jednej z odnóg wyłoniło się trzech drowów wojowników, zaś z drugiej para następnych. Drizzta opuściły wtedy wszystkie myśli związane z zemstą na Brizie i ruszył za Guenhwyvar do ucieczki krętymi korytarzami. Bez przewodnictwa wysokiej kapłanki oraz jej magii zwyczajni żołnierze nawet nie podjęli próby pościgu.

Długą chwilę później Drizzt i Guenhwyvar skręcili w boczny tunel i zatrzymali się, nasłuchując odgłosów pościgu.

- Chodź - polecił Drizzt i zaczął powoli odchodzić, pewien, że zagrożenie ze strony Dinina i Brizy zostało pomyślnie odparte.

Guenhwyvar znów przeszła do pozycji siedzącej.

Drizzt spojrział z zaciekawieniem na panterę. - Powiedziałem, żebyś szła - warknął. Guenhwyvar utkwiała w nim spojrzenie, które napełniło go poczuciem winy. Wtedy kocica wstała i podeszła powoli do swego pana.

Drizzt skinął twierdząco głową, uważając, że Guenhwyvar zamierza już być posłuszna. Odwrócił się i ponownie zaczął odchodzić, lecz pantera zaczęła go omijać, więc zatrzymał się.

- Co robisz? - zapytał Drizzt.

Guenhwyvar nie zwolniła.

- Nie odprawiłem cię! - wrzasnął Drizzt widząc, jak materialna forma pantery zaczyna się rozpuszczać. Drizzt obrócił się gwałtownie, starając się ją złapać.

- Nie odprawiłem cię! - krzyknął ponownie z brakiem nadziei w głosie.

Guenhwyvar zniknęła.

Powrót Drizzta do jaskini trwał bardzo długo. Na każdym kroku podążał za nim ostatni obraz Guenhwyvar, okrągłych oczu pantery wpatrzonych w jego plecy. Ponad wszelką wątpliwość zdał sobie sprawę, że Guenhwyvar go osądziła. W ślepych szale Drizzt niemal zabił swą siostrę, a z pewnością zrobiłby to, gdyby Guenhwyvar go nie powstrzymała.

W końcu Drizzt wczuł się do małej niszy skalnej, która służyła mu za sypialnię.

Wraz za nim wczuły się tam też rozmyślenia. Dziesięć lat wcześniej Drizzt zabił Masoja Hun'etta i przysiągł wtedy, że nigdy więcej nie zabije drowa. Dla Drizzta słowo było podstawą zasad, tych samych zasad, dla których tak wiele poświęcił.

Gdyby nie Guenhwyvar, Drizzt z pewnością zapomniąłby o swoich słowach. Czy byłby wtedy lepszy od tych mrocznych elfów, których pozostawił za sobą?

Drizzt z łatwością zwyciężył w spotkaniu z rodzeństwem i był przekonany, że jest w stanie ukrywać się przed Brizą - i wszystkimi innymi przeciwnikami, których naśle na niego Opiekunka Malice. Siedząc samotnie w małej jaskini, Drizzt zdał sobie jednak sprawę z czegoś, co go głęboko zaniepokoiło.

Nie mógł się ukryć przed samym sobą.

#### 4

### UCIECZKA OD ŁOWCY

Drizzt nie poświęcił ani chwili na zastanawianie się nad swymi czynami podczas codziennych obowiązków przez następne kilka dni. Wiedział, że przetrwa. Łowca nie miał innego wyjścia. Wzrastająca cena przetrwania poruszyła jednak grubą i nie dostrojoną strunę w sercu Drizzta.

Codziennie czynności nie dopuszczały bólu, jednak pod koniec dnia Drizzt stawał się pozbawiony ochrony. Spotkanie z rodzeństwem prześladowało go, odżywało w myślach tak wyraźnie, jakby działo się od nowa co noc. Za każdym razem Drizzt budził się przerażony i samotny, otoczony potworami ze swoich snów. Zdawał sobie sprawę - a wiedza ta tylko powiększała jego bezradność - że żadna broń ich nie pokona.

Drizzt nie obawiał się, że jego matka będzie ponawiać próby schwytania go i ukarania, choć nie miał wątpliwości, że z pewnością tak właśnie zrobi. Był to jego świat, całkowicie odmienny od krętych alejek Menzoberranzan, rządzący się zwyczajami, których drowy z miasta nie były w stanie zrozumieć. Przebywając w dziczy Drizzt był pewien, że przetrwa, niezależnie od tego, jaką nemezis Opiekunka Malice wyśle jego tropem.

Drizzt zdołał również uwolnić się od wszechogarniającego poczucia winy, związanego z działaniami, jakie podjął przeciwko Brizie. Uznał, że to jego rodzeństwo sprowokowało niebezpieczne spotkanie, a Briza, próbując rzucić czar, zaczęła walkę. Mimo to Drizzt zdawał sobie sprawę, że spędzi wiele dni, szukając odpowiedzi na pytania, jakie jego czyny postawiły w kwestii natury jego charakteru. Czy stał się tym dzikim i bezlitosnym łowcą z powodu trudnych warunków, jakie na niego nałożono? Czy też łowca był wyrazem istoty, którą Drizzt był od zawsze? Nie były to pytania, na które Drizzt mógł łatwo odpowiedzieć, jednak, w tym momencie, nie zajmowały czołowego miejsca w jego myślach.

Rzeczą, o której Drizzt nie mógł zapomnieć w związku ze spotkaniem z rodzeństwem, był dźwięk ich głosów, melodia wymawianych słów, które mógł zrozumieć i odpowiedzieć na nie. We wszystkich wspomnieniach tych kilku chwil, które spędził z Brizą i Dininem, to słowa, nie ciosy, były najwyraźniejsze. Drizzt trzymał się ich z desperacją, przestuchiwał je bez końca w umyśle, przerażony perspektywą dnia, w którym zanikną. Wtedy, choć będzie je pamiętać, już nie będzie mógł słuchać.

Znów będzie sam.

Po raz pierwszy odkąd Guenhwyvar go opuściła, Drizzt wyjął z kieszeni onyksową figurkę. Postawił ją na kamieniu przed sobą i spojrział na zadrapania na ścianie, by określić, ile czasu minęło, odkąd ostatni raz przyzywał panterę. Drizzt natychmiast zdał sobie sprawę z jałowości takiego podejścia. Kiedy ostatni raz drapał ścianę? Zresztą na co mogły się przydać rysy? Skąd Drizzt mógł być pewien słuszności swoich obliczeń, nawet jeśli złościł rysę za każdym razem, gdy obudził się ze snu?

- Czas jest czymś z innego świata. - wymamrotał Drizzt, a w jego głosie brzmiała żalność. Uniósł sztylet do ściany, jakby zaprzeczając własnemu stwierdzeniu.

- Czy to coś znaczy? - spytał retorycznie Drizzt i upuścił sztylet na ziemię. Brzęk, jaki wydał uderzając o kamień, wywołał na grzbiecie Drizzta ciarki, niczym dzwon obwieszczający jego klęskę.

Trudno mu było oddychać. Na jego ciemnej brwi skroplił się pot i nagle zaczęło mu być zimno w ręce. Wszystko dookoła, ściany jego jaskini, skały, które ochraniały go przez lata przed bezustannymi niebezpieczeństwami Podmroku, teraz naciskało na niego. W szczelinach ścian wyobrażał sobie wyszczerzone szyderczo twarze. Kpiły i śmiały się z niego, pomniejszając jego upartą dumę.

Odwrócił się, by uciec, lecz potknął się o kamień i upadł na ziemię. Podrapał sobie kolano i wydarł kolejną dziurę w swym znoszonym piwafwi. Drizzt nie przejmował się jednak kolanem czy płaszczem, bowiem gdy spojrział na zdradliwy kamień, uderzył go kolejny fakt, wprawiając go w całkowite zakłopotanie.

Łowca się przewrócił. Po raz pierwszy od ponad dziesięciu lat łowca się przewrócił.

- Guenhwyvar! - krzyknął z desperacją Drizzt. - Chodź do mnie! Och, proszę, moja Guenhwyvar!

Nie wiedział, czy pantera odpowie. Po ich mniej niż przyjacielskim rozstaniu Drizzt nie mógł być pewien, czy pantera będzie kiedykolwiek znów kroczyć u jego boku. Drizzt przeczołgał się do figurki, a każdy krok wymagał mozolnej walki, pokonania słabości.

Pojawiła się wirująca mgła. Pantera nie opuści swego pana, nie będzie wiecznie oceniać drowa, który był jej przyjacielem.

Drizzt uspokoił się, gdy mgła zaczęła nabierać kształtu. Korzystał z jej widoku, by odepchnąć od siebie przepelnione złem halucynacje skał. Po chwili Guenhwyvar siedziała obok niego, niedbale liżąc łapę. Drizzt spojrział panterze w okrągłe oczy i nie ujrzał w nich osądu. Była tam jedynie Guenhwyvar, jego przyjaciółka i zbawicielka.

Drizzt skulił nogi, wyskoczył w stronę kocicy i objął muskularny kark w ciasnym i desperackim uścisku. Guenhwyvar nie zareagowała na uchwyt, zmieniła pozycję tylko na tyle, by móc dalej liżać łapę. Jeśli kocica, za pomocą swojej nieziemskiej inteligencji, rozumiała znaczenie

tego uścisku, nie dawała jednak tego po sobie poznać.

\* \* \*

Następne dni Drizzta charakteryzowały się brakiem odpoczynku. Wciąż był w ruchu, przemierzał tunele wokół swego sanktuarium. Opiekunka Malice go ścigała, jak wciąż sobie przypominał. Nie mógł sobie pozwolić na żadne luki w osłonie.

Głęboko w sobie, poza obrębem racjonalnego myślenia, Drizzt znał prawdę kryjącą się za tymi ruchami. Mógł sobie zaproponować wymówkę, jaką było patrolowanie, jednak, tak naprawdę, uciekał. Oddalał się od głosów i ścian swej małej jaskini. Oddalał się od Drizzta do'Urden i zbliżał znów do łowcy.

Zaczął zataczać stopniowo coraz szersze łuki, często pozostając przez wiele dni poza jaskinią. W sekrecie Drizzt liczył na spotkanie z potężnym przeciwnikiem. Potrzebował czegoś namacalnego, co przypomniałoby mu o jego pierwotnym istnieniu, pragnął walki z jakimś przerażającym potworem, który ukierunkowałby go na przetrwanie.

Zamiast tego, pewnego dnia Drizzt wyczuł wibrację wywołaną stukaniem w ścianę, rytmiczne, wyliczone uderzenia górniczego kilofa.

Drizzt oparł się o ścianę i zaczął starannie obmyślać następny ruch. Wiedział, gdzie zaprowadzi go dźwięk - był w tych samych tunelach, do których zawędrował w poszukiwaniu zaginionych rothów, w tych samych tunelach, w których kilka tygodni temu napotkał górnica wyprawę svirfnebli. Drizzt nie był w stanie przyznać się przed sobą do tego, lecz nie znalazł się w tej okolicy w wyniku zbiegu okoliczności. Sprowadziła go tutaj podświadomość, pragnąca usłyszeć uderzania młotów svirfnebli, a także, w większym stopniu, śmiech i rozmowy głębinowych gnomów.

W tej chwili Drizzt, opierający się o ścianę, był naprawdę rozdarty. Wiedział, że szpiegowanie górników svirfnebli sprowadzi na niego tylko więcej cierpienia, że słysząc ich głosy stanie się jeszcze bardziej wrażliwy na szpony samotności. Głębinowe gnomy z pewnością wrócą do swego miasta, a Drizzt znów zostanie pusty i samotny.

Drizzt przyszedł tutaj jednak, by usłyszeć stukanie, które wibrowało w skale, przywoływało go zbyt silnie, by mógł je zignorować. Jego rozsądek walczył z pragnieniem, które ciągnęło go w stronę dźwięku, lecz decyzja została podjęta, jeszcze zanim wkroczył w tę okolicę. Złajał się za bezmyślność i potrząsnął przecząco głową. Na przekór świadomemu rozumowaniu jego nogi same się poruszały, niosły go w stronę rytmicznych odgłosów uderzających kilofów.

Czujne instynkty łowcy kłóciły się z przebywaniem w pobliżu górników, nawet gdy Drizzt spoglądał na svirfnebli z wysokiej półki skalnej. Drow nie wycofał się jednak. Przez kilka dni, z tego co był w stanie wyliczyć, przebywał w okolicy głębinowych gnomów, chwytając strzępki ich rozmów, obserwując je przy pracy i przy zabawie.

Gdy nadszedł w końcu ten nieunikniony dzień i górnicy zaczęli pakować swoje wózki,

Drizzt zrozumiał głębię swego szaleństwa. Okazał słabość, przychodząc do głębinowych gnomów, zaprzeczył brutalnej prawdzie egzystencji. Teraz musi wracać do swojej ciemnej i pustej dziury, jeszcze bardziej samotny z powodu wspomnień z ostatnich kilku dni.

Wózki zniknęły z pola widzenia, pchane w stronę miasta svirfnebli. Drizzt wykonał pierwszy krok w kierunku swego sanktuarium, porośniętej mchem jaskini z płynącym wartko strumieniem i pielęgnowanym przez mykonidy zagajnikiem grzybów.

Przez wszystkie stulecia, jakie mu jeszcze pozostały, Drizzt Do'Urden nigdy już nie spojrzynał na to miejsce.

Nie pamiętał, kiedy zmienił kierunek marszu, nie była to świadoma decyzja. Coś go przyciągało - być może tęsknota za wypełnionymi rudą wózkami - i dopiero gdy usłyszał trzask wielkich zewnętrznych wrót Blingdenstone, zdał sobie sprawę, co zamierza zrobić.

- Guenhwyvar - Drizzt wyszeptał do figurki i wzdrygnął się zaniepokojony siłą swojego głosu. Stojący na szerokich schodach strażnicy svirfnebli byli jednak zajęci własną rozmową i Drizzt był dość bezpieczny.

Wokół statuetki zawirowała szara mgła i pantera przybyła na wezwanie swego pana. Guenhwyvar położyła po sobie płasko uszy i zaczęła węszyć, starając się poznać nieznaną tereny.

Drizzt wziął głęboki oddech i zmusił wargi do wypowiedzenia słów. - Chciałem się z tobą pożegnać, moja przyjaciółko - wyszeptał. Guenhwyvar postawiła uszy, zaś źrenice błyszczących, żółtych oczu kocicy rozszerzyły się, po czym znów zwęziły, gdy Guenhwyvar przyglądała się Drizztowi.

- Gdyby... - ciągnął Drizzt. - Nie mogę już tam żyć, Guenhwyvar. Boję się, że tracę wszystko, co nadaje życiu znaczenie. Boję się, że tracę samego siebie. - Zerknął przez ramię na schody wznoszące się do Blingdenstone. - A to jest dla mnie cenniejsze niż życie. Czy rozumiesz, Guenhwyvar? Potrzebuję więcej, więcej niż tylko przetrwanie. Potrzebuję życia określonego czymś więcej niż tylko dzikimi instynktami stworzenia, którym się stałem.

Drizzt padł na kamienną ścianę korytarza. Jego słowa wydawały się tak logiczne i proste, a mimo to wiedział, że każdy stopień do miasta głębinowych gnomów będzie sprawdzianem jego odwagi i przekonań. Przypomniał sobie dzień, w którym stał na półce skalnej za wielkimi wrotami Blingdenstone. Choć niezwykle tego pragnął, nie mógł się zmusić, by wejść za głębinowymi gnomami do środka. Znajdował się w szponach niezwykle rzeczywistego paraliżu, który przytrzymywał go, gdy pomyślał o przejściu przez bramę do miasta głębinowych gnomów.

- Rzadko mnie oceniałaś, moja przyjaciółko - Drizzt rzekł do pantery. - A wtedy zawsze robiłaś to sprawiedliwie. Czy rozumiesz, Guenhwyvar? Za kilka chwil możemy stracić się nawzajem na zawsze. Czy rozumiesz, dlaczego muszę to zrobić?

Guenhwyvar przytuliła się do boku Drizzta i szturchnęła swą wielką kocią głową żebra drowa.



- Moja przyjaciółko - Drizzt wyszeptał kocicy do ucha. - Wróć teraz, zanim stracę swą odwagę. Wróć do swego domu z nadzieją, że znów się spotkamy.

Guenhwyvar posłusznie obróciła się i ruszyła w stronę figurki. Nastąpiła przemiana, która wydała się tym razem Drizztowi zbyt szybka, po czym została jedynie statuetka. Drizzt podniósł ją i zaczął rozmyślać. Jeszcze raz rozważał leżące przed nim niebezpieczeństwo. Następnie, popychany tą samą podświadomą potrzebą, która doprowadziła go aż tak daleko, podszedł do schodów i zaczął się wspinać. Na górze głębinowe gnomy przerwały rozmowę; najwidoczniej strażnicy wyczuli, że ktoś lub coś się zbliża.

Mimo to strażnicy svirfhebli byli niezwykle zaskoczeni, gdy na szczycie schodów wspiął się drow i zaczął iść platformą prowadzącą do wrót ich miasta.

Drizzt skrzyżował ręce na piersi w geście, jaki drowy uważały za oznakę zaufania. Drizzt mógł tylko żywić nadzieję, że svirfhebli byli zaznajomieni z tym ruchem, ponieważ sam jego wygląd zaniepokoił strażników. Wpadali na siebie i miotali się po małej platformie, niektórzy spieszyli do obrony bramy do miasta, inni otaczali Drizzta pierścieniem sztychów broni, pozostali zaś pospieszyli w stronę schodów i zeszli kilka stopni w dół, by sprawdzić, czy mroczny elf nie był awangardą całego oddziału drowów.

Jeden ze svirfhebli, przywódca posterunku straży, skierował w stronę Drizzta szereg stanowczych pytań. Drizzt wzruszył bezradnie ramionami i pół tuzina głębinowych gnomów odskoczyło od niego o krok, widząc jego nieszkodliwy ruch.

Svirfhebli przemówił ponownie, głośniejszym głosem, po czym wymierzył w stronę Drizzta czubek swej żelaznej włóczni. Drizzt nie był w stanie zrozumieć ani odpowiedzieć na obcy język. Bardzo powoli, cały czas na widoku, przesunął jedną dłoń wzdłuż brzucha do klamry pasa. Przywódca głębinowych gnomów chwycił silniej drzewce, obserwując każdy ruch mrocznego elfa.

Obrót nadgarstka zwolnił klamrę i sejmity uderzyły z brzękiem o kamienną podłogę.

Svirfhebli podskoczyli jednocześnie, po czym szybko otrząsnęli się i przypadli do niego. Na jedno słowo przywódcy grupy dwaj strażnicy upuścili swą broń i zaczęli dokładną i niezbyt uprzejmą rewizję intruza. Drizzt wzdrygnął się, gdy znaleźli sztylet, który trzymał w bucie. Uznał się za głupca; jak mógł zapomnieć o broni i nie wyciągnąć jej otwarcie.

Chwilę później, gdy jeden ze svirfhebli sięgnął do najgłębszej kieszeni piwafwi Drizzta i wyciągnął onyksową figurkę, Drizzt wzdrygnął się jeszcze bardziej.

Instynktownie Drizzt sięgnął po panterę z błagalnym wyrazem twarzy.

Za swoje wysiłki dostał tęym końcem włóczni w plecy. Głębinowe gnomy nie były złą rasą, lecz nie przepadały za mrocznymi elfami. Svirfhebli przetrwali w Podmroku niezliczone stulecia, nie dysponując zbyt wieloma sprzymierzeńcami, za to posiadając wielu wrogów, zaś mroczne elfy znajdowały się na szczycie listy tych ostatnich. Od założenia pradawnego miasta Blingdenstone większość z licznych svirfhebli, którzy zginęli w dziczy, padła pod ciosami broni

drowów.

Teraz, nie wiadomo dlaczego, jeden z tych samych mrocznych elfów podchodzi do wrót ich miasta i dobrowolnie oddaje broń.

Głębinowe gnomy związały Drizztowi mocno ręce na plecach, a czterech strażników trzymało tuż przy nim czubki swych broni, gotowi wbić je przy najmniejszym zagrożeniu ze strony Drizzta. Pozostali strażnicy wrócili z poszukiwań na schodach, nie dostrzegłszy żadnych innych drowów w okolicy. Przywódca zachował jednak podejrzliwość i rozmieścił strażę na strategicznych pozycjach, po czym skinął dwóm głębinowym gnomom stojącym przy bramie.

Masywne wrota rozstały się i Drizzt został wprowadzony. W tej chwili pełnej obaw i podniecenia mógł tylko żywić nadzieję, że pozostawił łowcę w dzikim Podmroku.

## 5

### SPRZYMIERZEMIEC

Nie mając ochoty na przyspieszenie chwili spotkania ze swoją rozgniewaną matką, Dinin szedł powoli w stronę przedsionka kaplicy Domu Do'Urden. Wezwała go Opiekunka Malice i nie mógł odmówić. W korytarzu przy ozdobnych drzwiach spotkał Yiernę i Mayę, targane podobnymi uczuciami.

- O co chodzi? - Dinin spytał siostry bezszelestną mową znaków.

- Opiekunka Malice cały dzień siedzi z Brizą i Shi'nayne - odpowiedziała Yierna za pomocą rąk.

- Planują kolejną ekspedycję w poszukiwaniu Drizzta - zauważył bez przekonania Dinin, ponieważ nie miał wątpliwości, że przydzielono mu miejsce w owych planach.

Obydwie kobiety nie przegapiły niechętej miny brata. - Czy było aż tak strasznie? - spytała Maya. - Briza nie powiedziała zbyt wiele.

- Sporo mówią jej odcięte palce i zniszczony bicz - wtrąciła Yierna uśmiechając się paskudnie. Podobnie jak każdy z rodzeństwa Domu Do'Urden, również ona nie przepadała za najstarszą siostrą.

Gdy Dinin przypominał sobie spotkanie z Drizztem, na jego twarzy nie pojawił się uśmiech potwierdzający poglądy Yierny. - Widziałas męstwo naszego brata, gdy żył pośród nas - odparł Dinin gestykując. - Podczas lat spędzonych poza miastem jego umiejętności zwiększyły się dziesięciokrotnie.

- Ale jaki on jest? - spytała Yierna, wyraźnie zaintrygowana zdolnością przetrwania Drizzta. Odkąd patrol powrócił z wiadomością, że Drizzt wciąż żyje, Yierna marzyła w sekrecie, że będzie mogła znów się z nim zobaczyć. Mówiono, że mieli wspólnego ojca, a Yierna czuła do Drizzta więcej sympatii, niż to było wskazane, zważywszy na uczucia, jakie żywiła do niego Malice.

Zauważywszy jej podekscytowaną minę oraz przypomniawszy sobie upokorzenie, jakiego

doznał z rąk Drizzta, Dinin skierował w jej stronę pełen dezaprobaty grymas. - Nie obawiaj się, droga siostrze - powiedział szybko. - Jeśli tym razem Malice wyśle w dzicz ciebie, co jak podejrzewam się stanie, zobaczysz w Drizzcie wszystko to, czego oczekujesz, oraz dużo więcej! - Kończąc to stwierdzenie, Dinin klasnął dłońmi, by podkreślić swój punkt widzenia, po czym przeszedł pomiędzy obydwoma kobietami, wchodząc przez drzwi do przedsionka.

- Wasz brat zapomniał, w jaki sposób się puka - Opiekunka Malice rzekła do Brizy i ShPnayne, które stały po jej bokach.

Kłęczący przed tronem Rikken spojrzął przez ramię na Dinina.

- Nie pozwoliłam ci podnieść wzroku! - Malice wrzasnęła na opiekuna. Uderzyła pięścią w poręcz wielkiego tronu, a wystraszony Rikken padł na brzuch. Kolejne słowa Malice niosły w sobie potęgę czaru.

- Czołgaj się! - rozkazała i Rikken przyczołgał się do jej stóp. Malice wyciągnęła rękę w stronę mężczyzny, przez cały czas spoglądając na Dinina. Starszy chłopiec zauważył, o co chodziło jego matce.

- Całuj - powiedziała do Rikkena, który pospiesznie zaczął składać pocałunki na jej dłoni. - Wstań - Malice wydała trzeci rozkaz.

Rikken podniósł się już do połowy, gdy opiekunka uderzyła go prosto w twarz, wskutek czego znów opadł na kamienną posadzkę.

- Jeśli się poruszysz, zabiję cię - obiecała Malice, a Rikken leżał całkowicie nieruchomo, ani trochę nie wątpiąc w jej słowa.

Dinin wiedział, że to przedstawienie było bardziej przeznaczone dla niego niż dla Rikkena. Nawet nie mrugnawszy, Malice zmierzyła go wzrokiem.

- Zawiodłeś mnie - rzekła w końcu. Dinin przyjął naganę bez słowa, nie śmiać nawet odetchnąć, dopóki Malice nie odwróciła się raptownie do Brizy.

- Ty też! - krzyknęła Malice. - Było przy tobie sześciu wyszkolonych wojowników, a ty, wysoka kapłanka, nie mogłaś sprowadzić Drizzta z powrotem do mnie.

Briza zacisnęła i rozluźniła osłabione palce, które za pomocą magii przywróciła jej Malice.

- Siedmioro przeciwko jednemu - stwierdziła z przekąsem Malice - a wy wracacie tu biegiem, przynosząc opowieści o zagładzie!

- Ja go dostanę, Matko Opiekunko - obiecała Maya, zajmując miejsce obok Shi'nayna. Malice spojrzała na Yiernę, lecz druga córka bardziej się wahała przed wzięciem na siebie takiego zadania.

- Mówisz odważnie - Dinin rzekł do Mayi. Natychmiast spoczął na nim niedowierzający wzrok Malice, przypominając mu, że nie do niego należy głos.

Briza jednak szybko dokończyła myśl Dinina. - Zbyt odważnie - warknęła. Malice skierowała na nią spojrzenie, lecz Briza była wysoką kapłanką cieszącą się łaską Lloth i miała

prawo mówić. - Nic nie wiesz o naszym młodszym bracie - ciągnęła Briza, kierując słowa w równym stopniu do Malice, jak do Mayi.

- On jest tylko mężczyzną - odwarknęła Maya. - Ja bym...

- Byłabyś martwa! - wrzasnęła Briza. - Wstrzymaj swoje głupie słowa i puste obietnice, najmłodsza siostrze. W tunelach poza Menzoberranzan Drizzt zabiłby cię bez większego wysiłku.

Malice słuchała z uwagą. Słyszała już kilkakrotnie sprawozdanie Brizy ze spotkania z Drizztem i na tyle dobrze знаła odwagę i moce swej najstarszej córki, by wiedzieć, że Briza mówi prawdę.

Maya wycofała się z rozmowy, nie zamierzając wszczynać zacieklejszego sporu z Brizą.

- Czy mogłabyś go pokonać? - Malice spytała Brizę. - Teraz, gdy już lepiej rozumiesz, czym się stał?

W odpowiedzi Briza znów rozciągnęła ranną dłoń. Minie kilka tygodni, zanim będzie mogła znów w pełni korzystać z palców.

- A ty? - Malice zapytała Dinina, biorąc gest Brizy za odpowiedź.

Dinin poruszył się niespokojnie, nie wiedząc jak odpowiedzieć swej groźnej matce. Prawda mogła pogorszyć jego sytuację u Malice, lecz gdy skłamię, z pewnością wyląduje znów w tunelach, by szukać brata.

- Bądź ze mną szczery! - ryknęła Malice. - Czy życzysz sobie kolejnego pościgu za Drizztem, abyś mógł odzyskać moją łaskę?

- Ja... - wyjąkał Dinin, po czym opuścił bezradnie oczy. Zdał sobie sprawę, że Malice nałożyła na jego odpowiedź czar wykrycia. Pozna, jeśli będzie chciał ją okłamać. - Nie - rzekł beznamyślnie. - Nawet jeśli będzie mnie to kosztować twą łaskę, Matko Opiekunko, nie chcę znów szukać Drizzta.

Maya i Yierna - a nawet Shi'nayne - spojrzwały na niego zaskoczone szczerością odpowiedzi, wierząc, że nic nie może być gorsze od gniewu matki opiekunki. Briza jednak skinęła twierdząco głową, ponieważ ona również widziała Drizzta. Malice nie przegapiła gestu swej córki.

- Proszę o wybaczenie, Matko Opiekunko - ciągnął Dinin, z desperacją starając się załagodzić wzbudzone przez siebie złe odczucia. - Widziałem Drizzta w walce. Obezwładnił mnie zbyt łatwo, w sposób, który dotąd wydawał mi się niemożliwy. Uczciwie pokonał Brizę, a nigdy nie widziałem jej porażki! Nie chcę znów ścigać mojego brata, ponieważ obawiam się, że w rezultacie sprowadzę jeszcze większy gniew na ciebie oraz Dom Do'Urden.

- Boisz się? - spytała chytrze Malice.

Dinin przytaknął. - Wiem również, że tylko bym cię ponownie rozczarował, Matko Opiekunko. W tunelach, które obrał za swój dom, Drizzt jest poza moimi umiejętnościami. Nie jestem w stanie go pokonać.

- Mogę przyjąć takie tchórzostwo w mężczyźnie - powiedziała chłodno Malice. Dinin nie

odpowiedział, przyjął obrazę ze stoickim spokojem.

- Ale ty jesteś wysoką kapłanką Lloth! - Malice wymyślała Brizie. - Z pewnością zbuntowany mężczyzna nie znajduje się poza zasięgiem mocy, jakie dała ci Pajęcza Królowa!

- Pamiętaj o słowach Dinina, moja opiekunko - odparła Briza.

- Lloth jest z tobą! - krzyknęła Shi'nayne.

- Lecz Drizzt jest poza zasięgiem Pajęczej Królowej - odwarknęła Briza. - Obawiam się, że Dinin mówi prawdę - i dotyczy to nas wszystkich. Nie jesteśmy w stanie schwytać tam Drizzta. Dzicz Podmroku jest jego domeną, a my jesteśmy tam jedynie obcymi.

- Co więc mamy zrobić? - mruknęła Maya.

Malice wyciągnęła się na tronie i chwyciła dłonią swój spiczasty podbródek. Uświadomiła Dininowi powagę zagrożenia, a on mimo to oświadczał, że nie pójdzie dobrowolnie za Drizztem. Briza natomiast, ambitna i potężna Briza, ciesząca się łaską Lloth, wróciła bez swego cennego bicia oraz palców jednej dłoni.

- Jarlaxle i jego banda łotrów? - zaproponowała Yierna, dostrzegając dylematy swej matki. - Bregan D'aerthe przydają nam się od wielu lat.

- Przywódca najemników nie zgodzi się - odpowiedziała Malice, ponieważ przed laty próbowała go przekonać do tego zadania. - Każdy członek Bregan D'aerthe wykonuje polecenia Jarlaxle, a jego nie skusi nawet całe posiadane przez nas bogactwo. Podejrzewam, że Jarlaxle wykonuje rozkazy Opiekunki Baenre. Drizzt jest naszym problemem i nam Pajęcza Królowa nakazała rozwiązać ów problem.

- Jeśli polecisz mi iść, pójdę - odezwał się Dinin. - Obawiam się jednak, że cię rozczaruję, Matko Opiekunko. Nie boję się ostrzy Drizzta, ani też samej śmierci, jeśli ją spotkam służąc tobie. - Dinin czytał mroczny nastrój swej matki na tyle dobrze, by wiedzieć, że nie ma zamiaru wysłać go za Drizztem i uznał za rozsądne zaproponowanie czegoś, co i tak go nic nie kosztowało.

- Dziękuję ci, mój synu - uśmiechnęła się do niego Malice. Dinin musiał powstrzymać własny uśmiešek, widząc spoglądające na niego trzy siostry. - Teraz nas opuść - ciągnęła protekcyjnie Malice, kradnąc Dininowi chwilę szczęścia. - Mamy sprawy, które nie powinny obchodzić mężczyzn.

Dinin uklonił się nisko i ruszył w stronę drzwi. Jego siostry zauważyły, z jaką łatwością Malice zabrała mu powód do dumy.

- Zapamiętam twoje słowa - powiedziała ze skrzywioną miną Malice, rozkoszując się swoją władzą i milczącym aplauzem. Dinin zatrzymał się z dłonią na klamce ozdobnych drzwi. - Pewnego dnia dowiedziesz swej lojalności wobec mnie, nie mam co do tego wątpliwości.

Gdy Dinin wychodził z pomieszczenia, wszystkie pięć wysokich kapłanek śmiało się za jego plecami.

Leżący na podłodze Rikken znalazł się w dość niebezpiecznym dylemacie. Malice odesłała

Dinina, mówiąc wyraźnie, że mężczyźni nie mają prawa pozostać w komnacie. Mimo to Rizzen nie dostał od Malice pozwolenia, by się poruszyć. Oparł stopy i palce o kamień, gotów natychmiast się podnieść.

- Jeszcze tu jesteś? - wrzasnęła na niego Malice. Rizzen rzucił się do drzwi.

- Stój! - krzyknęła Malice, a jej słowa znów były wzmocnione magicznym zaklęciem.

Rizzen zatrzymał się raptownie, nie będąc w stanie oprzeć się czarowi Opiekunki Malice.

- Nie pozwoliłam ci się ruszyć! - krzyknęła za jego plecami Malice.

- Ale... - zaczął oponować Rizzen.

- Zabrać go! - rozkazała Malice swym dwóm najmłodszym córkom, a Yierna i Maya podbiegły i brutalnie chwyciły Rizzena.

- Wtrąćcie go do celi w lochu - poleciła im Malice. - Utrzymajcie go żywym. Przyda się później.

Yierna i Maya wytaszczyły trzęsącego się mężczyznę z przedsionka. Rizzen nie śmiał stawiać jakiegokolwiek oporu.

- Masz plan - powiedziała Shi'nayne do Malice. Jako Si Nafay, matka opiekunka Domu Hun'ett, najnowsza Do'Urden nauczyła się widzieć cel w każdym czynie. Dobrze знаła obowiązki matki opiekunki i rozumiała, że wybuch Malice skierowany na Rizzena, który tak naprawdę nie zrobił nic złego, był bardziej wyrachowanym zamiarem niż wściekłością.

- Zgadzam się z twoim stwierdzeniem - powiedziała Malice do Brizy. - Drizzt wyszedł poza nasz zasięg.

- Jednakże, zgodnie ze słowami samej Opiekunki Baenre, nie możemy zawieść - Briza przypomniała matce. - Twoje miejsce w radzie rządzącej musi zostać za wszelką cenę wzmocnione.

- Nie zawiedziemy - Shi'nayne odezwała się do Brizy, przez cały czas spoglądając na Malice. Gdy Shi'nayne podjęła wątek, na twarzy Malice pojawił się kolejny, pełen przekąsu uśmiešek. - Podczas dziesięciu lat wojny z Domem Do'Urden - rzekła - zrozumiałam metody Opiekunki Malice. Twoja matka znajdzie sposób, by schwytać Drizzta. - Przerwała, dostrzegając poszerzający się uśmiech swej „matki”. - Albo też może już znalazła sposób?

- Zobaczymy - wycedziła Malice, której pewność siebie powiększyło wyznanie szacunku jej dawnej przeciwniczki. - Zobaczymy.

\* \* \*

W wielkiej kaplicy Domu Do'Urden kłębiło się ponad dwustu szeregowych członków rodziny, wymieniających pomiędzy sobą z podekscytowaniem plotki o nadchodzących wydarzeniach. Ludowi rzadko pozwalano wchodzić do tego świętego miejsca, jedynie w czasie najwyższych świąt Lloth lub też podczas wspólnej modlitwy przed walką. Teraz jednak nie spodziewali się żadnej wojny, a w kalendarzu drowów nie przypadała żadna uroczystość.

Przez tłum szedł Dinin Do'Urden, również niespokojny i podekscytowany, usadawiając

mroczne elfy w rzędach siedzeń otaczających kołem centralne podwyższenie. Będąc jedynie mężczyzną, Dinin nie weźmie udziału w ceremonii przy ołtarzu, a Opiekunka Malice nie zdradziła mu nawet części swych planów. Z instrukcji, jakie otrzymał, Dinin wnioskował, że rezultaty dzisiejszych wydarzeń okażą się krytyczne dla przyszłości jego rodziny. Był przywódcą chóru i jego zadaniem będzie bezustanne chodzenie wśród zgromadzonych, kiedy to będzie prowadził lud w wersach odpowiednich dla Pajęczej Królowej.

Dinin często odgrywał już tę rolę, jednak tym razem Opiekunka Malice ostrzegła go, że jeśli rozlegnie się choć jeden nieprawidłowy głos, życie Dinina ulegnie zagładzie. Starszego chłopca Domu Do'Urden niepokoił jednak jeszcze inny fakt. Zazwyczaj w obowiązkach w kaplicy pomagał mu inny szlachcic domu, obecny towarzysz Malice. Rizzena nie widziano od czasu, gdy cała rodzina zebrała się w przedsionku. Dinin podejrzewał, że władza Rizzena jako opiekuna niebawem dobiegnie tragicznego końca. Nie było tajemnicą, że Opiekunka Malice oddawała poprzednich towarzyszy Lloth.

Gdy wszyscy już usiedli, w pomieszczeniu rozblęskło delikatne czerwone światło. Iluminacja zwiększała stopniowo napięcie, pozwalając zgromadzonym mrocznym elfom zmienić sposób widzenia z podczerwieni na zwyczajne światło.

Spod siedzisk zaczęły wypływać mgliste opary, zaścielające posadzkę i unoszące się w skłębionych obłokach. Dinin wprowadził tłum w niski pomruk, przyzywający Opiekunkę Malice.

Malice pojawiła się u szczytu sklepionego stropu. Miała rozłożone ramiona, a fałdy jej ozdobionej pajakami czarnej szaty powiewały w zakłętej bryzie. Opadała powoli, wykonując pełne obroty, by przyjrzeć się zgromadzeniu - i pozwolić mu podziwiać splendor, jakim była otoczona ich matka opiekunka.

Gdy Malice stanęła na centralnym podium, pod sufitem pojawiły się Briza i Shi'nayne, opadające w podobny sposób na dół. Wylądowały i zajęły swe miejsca: Briza przy pokrytej sukniem szafce z boku ofiarnego stołu w kształcie pajaka, zaś Shi'nayne za Opiekunką Malice.

Malice klasnęła dłońmi i pomruk zamarł raptownie. Do życia zbudziło się osiem piecyków otaczających środkowe podwyższenie, a jasność ich płomieni była mniej bolesna dla czułych oczu drowów, gdyż były otoczone oparami czerwonej mgły.

- Wejdźcie moje córki! - krzyknęła Malice i wszystkie głowy obróciły się w stronę głównego wejścia do kaplicy. Weszły przez nie Yiema i Maya, ciągnąc pomiędzy sobą otumanionego, najwyraźniej oszołomionego narkotykami Rizzena, zaś w powietrzu przed nimi unosiła się trumna.

Dinin, podobnie jak inni, uznał to za dość dziwny układ. Podejrzewał, że Rizzen zostanie poświęcony, nigdy jednak nie słyszał o tym, że na ceremonię przynoszono trumnę.

Młodsze córki Do'Urden podeszły do centralnego podwyższenia i szybko przywiązały Rizzena do ofiarnego stołu. Shi'nayne przejęła dryfującą trumnę i poprowadziła ją na miejsce

znajdujące się po przeciwległej stronie względem Brizy.

- Wezwijcie sługę! - krzyknęła Malice i Dinin natychmiast naprowadził zgromadzonych na odpowiednią pieśń. Piece zapłonęły silniej, zaś Malice i pozostałe wysokie kapłanki wspierały tłum magicznie wzmocnionym głosem, wykrzykując kluczowe słowa przyzwania. Wtem pojawił się magiczny wiatr, który porwał mgłę w szalony taniec.

Ognie ośmiu pieców wystrzeliły w wysokie słupy nad Malice i pozostałymi, łącząc się ponad centrum okrągłej platformy. Piecyki połączyły się we wspólnej eksplozji, wyrzucając ostatnie płomienie w przyzwanie, po czym wypaliły się, zaś linie ognia złączyły się w kolumnę ognia.

Tłum westchnął, lecz podjął zaśpiew, gdy kolumna przybierała po kolei wszystkie barwy spektrum, ochładzając się stopniowo pozbawiona już płomieni. Na jej miejscu stało obdarzone mackami stworzenie, wyższe niż elf drow i przypominające stopioną do połowy świecę z wydłużonymi, rozmytymi rysami twarzy. Wszyscy zgromadzeni rozpoznali tę istotę, choć ledwie garstka z nich widziała ją już wcześniej, nie licząc ilustracji w kapłańskich księgach. Znali już powagę tego zgromadzenia, ponieważ żaden drow nie mógł zlekceważyć obecności yochlola, osobistego sługi Lloth.

- Witaj, Sługo - powiedziała głośnie Malice. - Twoja obecność sprowadza błogosławieństwo na Daermon N'a'shezbaernon.

Yochlol obserwował przez długą chwilę zgromadzonych, zaskoczony, że Dom Do'Urden wystosował wezwanie. Opiekunka Malice nie cieszyła się łaską Lloth.

Jedynie wysokie kapłanki poczuły telepatyczne pytanie. - *Dlaczego ośmieliłyście się mnie wezwać?*

- Aby naprawić nasze uczynki! - wykrzyknęła głośnie Malice, wywołując u wszystkich zgromadzonych napięcie. - Aby odzyskać łaskę twojej Pani, łaskę, która jest jedynym celem naszego istnienia! - Malice spojrzała wymownie na Dinina, który zaczął odpowiednią pieśń, pean - najbardziej chwalaący Pajęczą Królową.

- *Jestem uradowany tym, co mi pokazałaś, Opiekunko Malice - dobiegły myśli yochlola, tym razem skierowane wyłącznie do Malice. - Wiesz jednak, że to zgromadzenie nie poprawia twojej niekorzystnej sytuacji!*

- *To zaledwie początek* - odpowiedziała mentalnie Malice, przekonana, że sługa jest w stanie czytać każdą jej myśl. Opiekunka pokrzepiła się tą wiedzą, ponieważ wierzyła, iż jej pragnienie odzyskania łaski Lloth było szczere. - *Mój najmłodszy syn rozgniewał Pajęczą Królową. Musi zapłacić za swoje uczynki.*

Pozostałe wysokie kapłanki, wyłączone z telepatycznej konwersacji, przyłączyły się do pieśni do Lloth.

- *Drizzt Do 'Urden żyje* - yochlol przypomniał Malice. - *I nie znajduje się w twojej niewoli.*



- *To się wkrótce zmieni* - obiecała Malice.

- *Czego ode mnie chcesz?*

- *Zincarla!* - krzyknęła donośnie Malice.

Yochlol zachwiał się do tyłu, oszołomiony przez chwilę śmiałością tej prośby. Malice stała pewnie, przekonana, że jej plan nie zawiedzie. Zgromadzone wokół niej kapłanki wstrzymały oddech, w pełni zdając sobie sprawę, że może je czekać teraz zwycięstwo lub tragedia.

- *To nasz największy dar - dobiegły myśli yochlola - dawany tylko opiekunkom cieszącym się łaską Lloth. Ty zaś, która nie radujesz Lloth, ośmielasz się prosić o Zincarla?*

- *Tak jest słusznie* - odparła Malice. Następnie głośno, potrzebując wsparcia swej rodziny, krzyknęła - Niech mój najmłodszy syn pozna niestosowność swych czynów oraz potęgę przeciwników, jakich sobie stworzył. Niech mój syn doświadczy przerażającej chwały odsłoniętej Lloth, tak aby padł na kolana i błagał o przebaczenie! - Malice powróciła do komunikacji telepatycznej. - *Dopiero wtedy duch - widmo wbije mu miecz w serce!*

Oczy yochlola stały się matowe, gdy stworzenie zagłębiło się w siebie, szukając porady na swym ojcystym planie egzystencji. Wiele minut - bolesnych minut dla Opiekunki Malice i milczącego tłumu - minęło, zanim myśli yochlola powróciły. - *Czy masz ciało?*

Malice skinęła w stronę Mayi i Yierny, które podeszły do trumny i zdjęły kamienne wieko. Dinin zrozumiał, że skrzynia nie została przyniesiona dla Rizzena, była już zajęta. Wyszedł z niej ożywiony trup i chwiejąc się stanął u boku Malice. Znajdował się w stanie głębokiego rozkładu i jego rysy całkowicie już zniknęły, jednakże Dinin i większość zgromadzonych w kaplicy osób rozpoznało go natychmiast: był to Zaknafein Do'Urden, legendarny fechmistrz.

- *Czy Zincarla* - spytał yochlol - *ma polegać na tym, że fechmistrz którego ofiarowałaś Pajęczej Królowej, naprawi przewinienia twego najmłodszego syna?*

- *Tak będzie w porządku* - odparła Malice. Wyczuwała, że yochlol jest zadowolony, tak jak się spodziewała. Zaknafein, nauczyciel Drizzta, pomógł wzbudzić bluźniercze nawyki, które zniszczyły Drizzta. Lloth, królowa chaosu, uwielbiała ironię, tak więc bez wątplenia ucieszy ją fakt, iż ten sam Zaknafein posłuży za kata.

- *Zincarla wymaga wielkiej ofiary* - dobiegło żądanie yochlola. Stworzenie spojrzało na stół w kształcie pająka, gdzie leżał nieświadomy swej sytuacji Rizen. Gdyby yochlol był w stanie to zrobić, z pewnością zmarszczyłby brwi na widok tak żałosnej ofiary. Stworzenie odwróciło się następnie z powrotem do Opiekunki Malice i odczytało jej myśli.

- *Kontynuuj* - polecił yochlol, stając się nagle bardzo zainteresowany.

Malice uniosła rękę, zaczynając kolejną pieśń do Lloth. Skinęła Shi'nayne, która podeszła do szafki i wzięła ceremonialny sztylet, najcenniejszą broń, jaka znajdowała się w posiadaniu Domu Do'Urden. Briza poruszyła się niespokojnie widząc, jak jej najnowsza „siostra” chwyta przedmiot, którego rękojeść była w kształcie pająka, z którego wyrastało osiem ostrzy w kształcie

nóg. Od stuleci do Brizy należało wbijanie ceremonialnego sztyletu w serca darów dla Pajęczej Królowej.

Shi'nayne błysnęła uśmiechem do najstarszej córki i odeszła, wyczuwając wściekłość Brizy. Dołączyła do Malice stojącej przy stole obok Rizzena i umieściła sztylet nad sercem skazanego na zgubę opiekuna.

Malice chwyciła ją za rękę, by ją zatrzymać. - Tym razem ja muszę to zrobić - wyjaśniła, ku niedowierzaniu Shi'nayne. Shi'nayne spojrzała przez ramię i ujrzała Brizę odwzajemniającą uśmiech z dziesięciokrotnie większą siłą.

Malice zaczekała, aż pieśń się skończy, a zgromadzeni ucichną całkowicie, gdy opiekunka rozpocznie odpowiedni zaśpiew. - Takken Bres duis bres - zaczęła, zaciskając obydwie dłonie na rękojeści śmiercionośnego przedmiotu.

Chwilę później Malice niemal zakończyła pieśń i uniosła sztylet w górę. Cały dom zamarł w napięciu, oczekując na moment ekstazy, na ofiarę dla przesiąkniętej złem Pajęczej Królowej.

Sztylet opadł w dół, lecz Malice skrzyła nim raptownie w bok i skierowała w serce Shi'nayne, Opiekunki SiNafay Hun'ett, swej najbardziej znienawidzonej rywalki.

- Nie! - westchnęła SiNafay, lecz było już za późno. Osiem ostrzy - nóg zatopiło się w jej sercu. SiNafay próbowała mówić, rzucić na siebie czar leczenia lub klątwę na Malice, lecz z jej ust wydobyła się jedynie krew. Chwytnąjąc ostatnie łyki powietrza padła na Rizzena.

Cały dom wybuchł wrzaskami zdziwienia i radości, gdy Malice wyrwała z SiNafay Hun'ett sztylet, a wraz z nim serce swej przeciwniczki.

- Podstęp! - wrzasnęła ponad rozgardiaszem Briza, ponieważ nawet ona nie znała planów Malice. Briza znów była najstarszą córką Domu Do'Urden, znów cieszyła się szacunkiem, za którym tak tęskniła.

- *Podstęp!* - powtórzył w myślach Malice yochlol. - *Wiedz, że jesteśmy zadowoleni!*

Obok przerażającej sceny ożywiony trup padł bezwładnie na posadzkę. Malice spojrzała na sługę i zrozumiała. - Połóżcie Zaknafaína na stole! Szybko! - poleciła najmłodszemu córkom. Spiesznie zdjęły Rizzena oraz SiNafay i położyły ciało Zaknafaína.

Malice spojrzała na yochlola. - Zincarła? - spytała głośno.

- *Nie odzyskałaś łaski Lloth!* - dobiegła telepatyczna odpowiedź, tak potężna, że Malice padła na kolana. Chwyciła się za głowę, która niemal pękała z powodu narastającego ciśnienia.

Ból stopniowo osłabł. - *Wszelako zadowolonaś dzisiaj Pajęczą Królową, Malice Do'Urden - wyjaśnił yochlol. - Zostało uznane, że twoje plany względem bluźnierczego syna są słuszne. Zincarła została ci dana, wiedz jednak, że to twoja ostatnia szansa, Opiekuno Malice Do'Urden! W największych koszmarach nie możesz sobie wyobrazić konsekwencji porażki!*

Yochlol zniknął w wybuchu ognia, który zatrzęsł całą kaplicą Domu Do'Urden. Zgromadzeni wpadli w jeszcze większy szal wywołany mocą złej bogini, a Dinin poprowadził ich

w pieśni chwalejącej Lloth.

- *Dziesięć tygodni!* - dobiegł ostatni krzyk sługi, głos tak potężny, że nawet pomniejsze drowy zakryły uszy i padły na posadzkę.

Tak więc przez dziesięć tygodni, przez siedemdziesiąt cykli Narbondel, wszyscy członkowie Domu Do'Urden zbierali się w wielkiej kaplicy. Dinin i Rizen prowadzili tłum w pieśniach ku Pajęczej Królowej, zaś Malice i jej córki pracowały nad zwłokami Zaknafeina za pomocą magicznych maści oraz potężnych czarów.

Ożywienie ciała było prostym czarem, lecz Zincarła wykraczała dalece ponad to. Duch - widmo, jak będzie się nazywać niemartwy rezultat zaklęcia, to będzie zombie nasączony umiejętnościami z poprzedniego życia i kontrolowany przez matkę opiekunkę wskazaną przez Lloth. Był to najcenniejszy z darów Lloth, o który rzadko się prosiło, a jeszcze rzadziej otrzymywało, ponieważ Zincarła - powrót duszy do ciała - była niezwykle ryzykowna. Jedynie za pomocą siły woli rzucającej zaklęcie kapłanki można było oddzielić pożądane umiejętności nie - martwej istoty od niechcianych wspomnień i uczuć. Granica pomiędzy świadomością a kontrolą była niezwykle cienka, nawet zważywszy na umysłową dyscyplinę wymaganą od wysokiej kapłanki. Co więcej, Lloth udzielała Zincarli tylko na potrzeby określonego zadania, a zejście z tej cienkiej ścieżki dyscypliny nieuchronnie prowadziło do porażki.

Lloth nie była litościwa dla tych, którzy ponieśli porażkę.

## 6

### BLINGDENSTONE

Blingdenstone różniło się od wszystkiego, co Drizzt kiedykolwiek widział. Gdy strażnicy svirfnebli przeprowadzili go przez ogromne kamiennie - żelazne wrota, oczekiwał widoku przypominającego Menzoberranzan, choć na mniejszą skalą. Jego wyobrażenia nie mogły być dalsze od prawdy.

Podczas gdy Menzoberranzan rozciągało się w pojedynczej, ogromnej grocie, Blindenstone składało się z szeregu jaskiń połączonych niskimi tunelami. Największa jaskinia kompleksu, tuż poza żelaznymi drzwiami, była pierwszą częścią, do której wszedł Drizzt. Stacjonowały tu straże miejskie, zaś całe pomieszczenie zostało ukształtowane i zaprojektowane wyłącznie dla celów obronnych. Tuzin kondygnacji połączony był ze sobą dwa razy większą liczbą wąskich schodów, tak więc choć napastnik mógł się znajdować zaledwie kilka kroków od obrońcy, musiał zejść kilka poziomów niżej i znów się wdrapać, by móc uderzyć. Ścieżki obramowane były niskimi ściankami ze znakomicie dopasowanych kamieni oraz spletały się z wyższymi, grubszymi ścianami, które mogły przez niezwykle długi okres czasu zatrzymać atakującą armię w odkrytych częściach pomieszczenia.

Dziesiątki svirfnebli rzuciły się ze swoich posterunków, by potwierdzić zasłyszane plotki o

elfie drowie, który został przeprowadzony przez drzwi. Spoglądali na Drizzta z każdego zakątka i nie mógł być pewien, czy ich twarze wyrażały ciekawość, czy też złość. W każdym razie, głębinowe gnomy były z pewnością przygotowane na wszystko, co mógł zrobić - każdy z nich ścisnął ostrza do rzucania lub ciężką kuszę, załadowaną do strzału.

Svirfnebli poprowadzili Drizzta przez jaskinię, w równym stopniu pod górę, jak i w dół, zawsze wytyczonymi ścieżkami oraz w pobliżu innych strażników. Szlak zakręcał i opadał, wznosił się raptownie i zawracał wielokrotnie, a Drizzt mógł utrzymywać wyczucie kierunku jedynie spoglądając na strop, który był widoczny nawet z najniższych części pomieszczenia. Drow rozweselił się, choć nie śmiał pokazać uśmiechu, pomyślał bowiem, że nawet gdyby nie było tu żołnierzy głębinowych gnomów, najeźdźcza armia spędziłaby długie godziny, starając się odnaleźć drogę przez tę jedną grotę.

Doszedłszy do końca niskiego i wąskiego korytarza, gdzie głębinowe gnomy musiały iść gęsiego, zaś Drizzt schylał się przy każdym kroku, grupa weszła do właściwego miasta. Pomieszczenie to było szersze od pierwszej komnaty, lecz ani trochę nie dorównywało mu długością, było ono również podzielone na kilka kondygnacji. Ściany po obydwu stronach były usiane tuzinami wejść do jaskiń, a w kilku miejscach płonął ogień, co było rzadkim widokiem w Podmroku, ponieważ nietatwo było znaleźć drewno. Blingdenstone było jasne i ciepłe jak na standardy Podmroku, lecz to nie pozbawiało je przytulności.

Drizzt uspokoił się trochę, pomimo swojej w oczywisty sposób niekorzystnej sytuacji, gdy ujrzał, jak znajdujący się wokół niego svirfnebli zajmują się swymi zwykłymi sprawami. Padały na niego zaciekawione spojrzenia, lecz nie zostawały na długo, ponieważ głębinowe gnomy z Blingdenstone były zbyt zapracowane, by móc sobie pozwolić na bezczynne obserwowanie.

Drizzt był znów prowadzony wyraźnie wytyczonymi ścieżkami. W samym mieście nie były już one takie kręte i uciążliwe jak w jaskini przy wejściu. Ciągnęły się gładko i prosto, prowadząc najwyraźniej do wielkiego, położonego na środku kamiennego budynku.

Przywódca eskortującej Drizzta grupy wyszedł do przodu, by porozmawiać z dwoma dzierżącymi kilofy strażnikami, stojącymi przy owej budowli. Jeden ze strażników zniknął w środku, zaś drugi przytrzymał żelazne drzwi, gdy wchodził przez nie patrol wraz z więźniem. Po raz pierwszy, odkąd weszli do miasta, svirfnebli poruszali się z pośpiechem, poprowadzili Drizzta poprzez szereg krętych korytarzy, kończących się w okrągłej komnacie o średnicy nie większej niż dwa i pół metra oraz z nieprzyjemnie niskim stropem. Pomieszczenie było puste, nie licząc kamiennego fotela. Drizzt zrozumiał jego naturę, gdy został na nim umieszczony. Wbudowano w nie żelazne kajdany, tak więc Drizzt został do niego dokładnie przymocowany. Svirfnebli nie byli zbyt uprzejmi, lecz gdy Drizzt poruszył się niespokojnie, ponieważ łańcuch wokół jego talii ścisnął go zbyt mocno, jeden z głębinowych gnomów szybko go rozluźnił i znów zablokował.

Zostawili Drizzta samego w ciemnym i pustym pomieszczeniu. Kamienne drzwi zamknęły

się z głuchym, ostatecznym hukiem, a Drizzt nie był w stanie dosłyszeć żadnego dochodzącego z nich dźwięku.

Godziny mijały.

Drizzt napiął mięśnie, szukając słabego ogniwa w ciasnych kajdanach. Dopiero ból wywołany żelazem wbijającym mu się w nadgarstek uświadomił mu, co robi. Znow stawał się łowcą, robił wszystko, by przetrwać, pragnął jedynie ucieczki.

- Nie! - wrzasnął Drizzt. Napiął wszystkie mięśnie i zmusił je do uległości wobec racjonalnego myślenia. Czy łowca już tak wiele zyskał? Drizzt przyszedł tu dobrowolnie, a jak na razie powitanie przebiegało lepiej niż oczekiwał. Nie była to chwila na działania podyktowane desperacją, lecz czy łowca był na tyle silny, by przełamać nawet racjonalne decyzje Drizzta?

Drizzt nie miał czasu, by odpowiedzieć na te pytania, ponieważ sekundę, później kamienne wrota otworzyły się z hukiem i do środka weszła grupa siedmiu starszych svirfhebli - sądząc po niezwyklej liczbie zmarszczek przecinających ich twarze - którzy następnie stanęli wachlarzem wokół kamiennego fotela. Drizzt zauważył, że członkowie tej grupy muszą być ważnymi osobnikami, bowiem strażnicy byli odziani w skórzane kurtki pokryte pierścieniami z mithrilu, zaś ci nosili szaty z doskonałego materiału. Zaczęli przyglądać się bliżej Drizztowi i rozmawiać w swym niezrozumiałym języku.

Jeden ze svirfhebli podniósł insygnia domu Drizzta, które zostały wyciągnięte z sakwy, i spytał - Menzoberranzan?

Drizzt przytaknął w stopniu, na jaki pozwalała mu obręcz na szyi, pragnąc uzyskać jakąś nić porozumienia z przybyszami. Głębinowe gnomy miały jednak inne zamiary. Powróciły do prywatnej - a teraz prowadzonej w jeszcze bardziej podekscytowany sposób - rozmowy.

Trwała ona przez wiele minut i z tonu głosu Drizzt był w stanie wywnioskować, że niektórzy ze svirfhebli nie byli zbyt zadowoleni, mając za więźnia mrocznego elfa z miasta swoich najbliższych i najbardziej znienawidzonych wrogów. Słyszając ich gniewną intonację, Drizzt niemal oczekiwał, aż jeden z nich obróci się w pewnym momencie i poderżnie mu gardło.

Oczywiście nie stało się tak, ponieważ głębinowe gnomy nie były ani popędliwymi, ani okrutnymi stworzeniami. Jeden z nich odwrócił się od pozostałych i spojrzał Drizztowi prosto w twarz. Odezwał się urywanym, lecz niewątpliwie drowim językiem - Na kamienie, mroczny elfie, dlaczego przyszedłeś?

Drizzt nie wiedział, jak odpowiedzieć na to proste pytanie. Jak mógł wyjaśnić swą samotność w Podmroku? Lub też decyzje o porzuceniu swego przesiąkniętego złem ludu i życia zgodnie z własnymi zasadami?

- Przyjaciel - odrzekł, po czym poruszył się niespokojnie, uważając swą odpowiedź za absurdalną i nieodpowiednią.

Svirfhebli najwyraźniej pomyślał jednak inaczej. Podrapał się w bezwłosy podbródek i

głęboko zastanowił się nad odpowiedzią. - Ty... ty przyszedłeś do nas z Menzoberranzan? - spytał, a jego orli nos marszczył się z każdym wypowiedzianym słowem.

- Tak - odparł Drizzt, nabierając pewności siebie. Głębinowy gnom zakolysał głową, czekając aż Drizzt rozwiniemy myśl.

- Opuściłem Menzoberranzan wiele lat temu - próbowałem wyjaśnić Drizzt. Wpatrywał się w przeszłość, przypominając sobie życie, które opuścił. - Nigdy nie było moim domem.

- Ach, ale ty kłamiesz, mroczny elfie! - wrzasnął svirfnebli, trzymając emblemat domu Do'Urden, nie dostrzegłszy osobistego znaczenia słów Drizzta.

- Żyłem przez wiele lat w mieście drowów - odpowiedział drow szybko. - Jestem Drizzt Do'Urden, niegdyś drugi chłopiec Domu Do'Urden. - Spojrzał na trzymany emblemat, ozdobiony insygniami jego rodziny, i próbował wyjaśnić - Daermon N'a'shezbaernon.

Głębinowy gnom odwrócił się do swych towarzyszy, którzy zaczęli mówić jednocześnie. Jeden z nich kiwał z podnieceniem głową, najwyraźniej rozpoznając pradawną nazwę domu drowów, co zdumiało Drizzta.

Głębinowy gnom, który wypytywał Drizzta, zaczął uderzać palcami w pomarszczone wargi, wywołując w ten sposób drażniące dźwięki, rozmyślając jednocześnie nad dalszym kierunkiem przesłuchania. - Według naszych informacji Dom Do'Urden wciąż trwa - zauważył niedbale, obserwując reakcję Drizzta. Gdy ten nie odpowiedział od razu, gnom warknął oskarżająco - Nie jesteś renegatem!

Skąd svirfnebli mógł to wiedzieć? - Jestem renegatem z wyboru... - zaczął wyjaśniać Drizzt.

- Ach, mroczny elfie - odparł głębinowy gnom, wracając do spokojnego tonu. - Jesteś tutaj z wyboru, w to mogę uwierzyć. Jednak renegat? Na kamienie, mroczny elfie - twarz gнома wykrzywiła się nagle w przerażający sposób - jesteś szpiegiem! - Następnie twarz jego znów się uspokoiła.

Drizzt spojrział na niego badawczo. Czy ten svirfnebli był wyszkolony w tak gwałtownych zmianach zachowania, mających więźnia zbijać z tropu? Czy też taka nieprzewidywalność była normalna dla jego rasy? Drizzt walczył przez chwilę z tą myślą, próbując przypomnieć sobie poprzednie spotkanie z głębinowymi gnomami. Wtedy jednak gnom sięgnął do niemożliwie głębokiej kieszeni swej obszernej szaty i wyciągnął znajomą figurkę.

- Powiedz mi, powiedz mi prawdę mroczny elfie, i oszczędź sobie wielkiego cierpienia. Co to jest? - spytał cicho głębinowy gnom.

Drizzt poczuł, jak jego mięśnie znów się napinają. Łowca chciał przyzwać Guenhwyvar, sprowadzić panterę, by mogła rozedrzeć tych starych, pomarszczonych svirfnebli na strzępy. Jeden z nich mógł mieć klucz do łańcuchów Drizzta - wtedy byłby wolny...

Drizzt odrzucił od siebie te myśli i wygnał łowcę z umysłu. Wiedział, w jak trudnej sytuacji się znajduje, zdawał sobie z tego sprawę od chwili, kiedy zdecydował się przyjść do Blingdenstone.

Jeśli svirfnebli naprawdę uważaliby go za szpiega, z pewnością już by się go pozbyli. Nawet gdyby nie byli do końca przekonani o jego zamiarach, czy odważyliby się trzymać go przy życiu?

- Głupotą było tu przychodzić - wyszeptał pod nosem Drizzt, zdając sobie sprawę z dylematu, jaki nałożył na siebie i na głębinowe gnomy. Łowca starał się wrócić do jego myśli. Jedno słowo i pantera się pojawi.

- Nie! - krzyknął drugi raz tego dnia Drizzt, odrzucając swoją mroczniejszą część. Głębinowe gnomy odskoczyły do tyłu, obawiając się, że drow rzuca czar. O pierś Drizzta musnęła strzałka, wyzwalając w momencie uderzenia obłok gazu.

Drizzt omdlał, gdy opary wypełniły mu nozdrza. Słyszał jak svirfnebli krzątają się wokół niego, rozważając nad jego losem w swym dziwnym, obcym języku. Ujrzał jak sylwetka jednego z nich, zaledwie cień, zbliża się do niego i chwyta go za palce, sprawdzając dłonie w poszukiwaniu magicznych komponentów.

Gdy myśli i pole widzenia Drizzta w końcu się rozjaśniły, wszystko było tak jak przedtem. Przed jego oczyma pojawiła się onyksowa figurka. - Co to jest? - spytał go znów ten sam głębinowy gnom, tym razem bardziej stanowczo.

- Przyjaciółka - wyszeptał Drizzt. - Moja jedyna przyjaciółka. - Przez następną chwilę Drizzt rozmyślał nad kolejnymi krokami. Naprawdę nie mógł winić svirfnebli za to, że mogli go zabić, a Guenhwyvar byłaby tylko statuetką ozdabiającą ubiór jakiegoś nieświadomego gнома.

- Nazywa się Guenhwyvar - Drizzt wyjaśnił gnomowi. - Wezwij panterę i ona przybędzie, jako sojuszniczka i przyjaciółka. Pilnuj tej figurki, jest bardzo cenna i potężna.

Svirfnebli spojrzał na statuetkę, a następnie z powrotem na Drizzta, z zaciekawieniem i ostrożnością. Podał figurkę jednemu ze swoich towarzyszy, po czym odprawił go wraz z nią z pomieszczenia, nie ufając drowowi. Jeśli mroczny elf mówił prawdę, a głębinowy gnom w to nie wątpił, Drizzt ujawnił im właśnie sekrety niezwykle cennego magicznego przedmiotu. Jeszcze dziwniejsze było to, że jeśli Drizzt mówił szczerze, odrzucił właśnie jedyną szansę ucieczki. Svirfnebli żył od niemal dwóch stuleci i znał zwyczaje mrocznych elfów tak dobrze, jak własnego ludu. Gdy drow zachowywał się w sposób nieprzewidywalny, jak robił to ten, bardzo niepokoiło to svirfnebli. Mroczne elfy zasłużyły sobie na reputację okrutnych i złych, więc gdy jakiś drow postępował w zgodzie z owym wzorcem, można było potraktować go w sposób skuteczny i bez wyrzutów sumienia. Co jednak miały zrobić głębinowe gnomy z drowem, który okazywał zupełnie nieoczekiwane zasady moralne?

Svirfnebli powrócili do swej prywatnej rozmowy, całkowicie ignorując Drizzta. Następnie wyszli, oprócz tego, który władał mową mrocznych elfów.

- Co zrobicie? - ośmielił się spytać Drizzt.

- Wyrok należy tylko do króla - odpowiedział trzeźwo głębinowy gnom. - Rozstrzygnie twój los najpewniej za kilka dni, w oparciu o spostrzeżenia swego ciała doradczego, grupy którą

poznałeś. - Gnom skłonił się nisko, po czym podnosząc się spojrzął Drizztowi prosto w oczy i rzekł bezceremonialnie - Podejrzewam, mroczny elfie, że zostaniesz stracony.

Drizzt przytaknął, godząc się z rozumowaniem, które doprowadzi do jego śmierci.

- Sądzę jednak, że jesteś inny, mroczny elfie - ciągnął głębinowy gnom. - Podejrzewam również, że zasugeruję łagodność, a przynajmniej litość w egzekucji. - Wzruszywszy szybko swymi szerokimi ramionami, svirfnebli obrócił się i skierował do drzwi.

Ton głosu głębinowego gнома obudził w Drizzcie znajomą nutę. Inny svirfnebli mówił do Drizzta w podobny sposób, uderzająco podobnymi słowami, wiele lat wcześniej.

- Zaczekaj - zawołał Drizzt. Svirfnebli zatrzymał się i obrócił, a Drizzt walczył z myślami, starając się przypomnieć sobie imię głębinowego gнома, którego wtedy ocalił.

- O co chodzi? - spytał svirfnebli, stając się niecierpliwy.

- Głębinowy gnom - wyjąkał Drizzt. - Z twojego miasta, jak przypuszczam. Tak, na pewno.

- Znasz jednego z mojego ludu, mroczny elfie? - naciskał svirfnebli, podszedłszy z powrotem do kamiennego fotela. - Nazwij go.

- Nie wiem - odpowiedział Drizzt. - Wiele lat temu, może dziesięć, byłem członkiem wyprawy łowieckiej. Walczyliśmy z grupą svirfnebli, która zapuściła się na nasz teren. - Wzdrygnął się widząc, jak głębinowy gnom marszczy brwi, lecz ciągnął dalej, wiedząc że jedyny svirfnebli, jaki ocalał z tego spotkania, może być jego ostatnią nadzieją. - Jeden z głębinowych gnomów przeżył, jak przypuszczam, i wrócił do Blingdenstone.

- Jak się nazywał ten ocalały? - spytał ze złością svirfnebli, krzyżując ramiona na piersi i tupiąc ciężkim buciorem w kamienną podłogę.

- Nie pamiętam - przyznał Drizzt.

- Dlaczego mi o tym mówisz? - warknął svirfnebli. - Sądziłem, że jesteś inny niż...

- Stracił dłonie w bitwie - ciągnął uparcie Drizzt. - Proszę, musisz go znać.

- Belwar? - odparł niemal natychmiast svirfnebli. Imię to wywołało w Drizzcie jeszcze więcej wspomnień.

- Belwar Dissengulp - wyrzucił z siebie Drizzt. - A więc on żyje! Może pamięta...

- Nigdy nie zapomni o tym strasznym dniu, mroczny elfie - oznajmił przez zaciśnięte zęby svirfnebli, a jego głos balansował na skraju złości. - Nikt z Blingdenstone nigdy nie zapomni o tym strasznym dniu!

- Przyrowadź go. Przyrowadź Belwara Dissengulpa - błagał Drizzt.

Głębinowy gnom wyszedł z pomieszczenia, potrząsając głową nad kolejnym nietypowym zachowaniem mrocznego elfa.

Kamienne drzwi zamknęły się z hukiem, pozostawiając Drizzta samego, by rozmyślał nad swoją śmiertelnością i odpychał na bok nadzieje, w które nie śmiał wierzyć.



- Myślałeś, że pozwolę ci ode mnie odejść? - Malice mówiła właśnie do Rizzena, gdy Dinin wszedł do przedsionka kaplicy. - To był podstęp mający uspić podejrzenia SiNafay Hun'ett.

- Dziękuję ci, Matko Opiekunko - odpowiedział ze szczerą ulgą Rikken. Pochylając się w ukłonie przy każdym kroku, odszedł od tronu Malice.

Malice rozejrzała się po zgromadzonej rodzinie. - Okres mozołu się zakończył - obwieściła. - Zincarła jest zakończona!

Dinin zacisnął ręce w oczekiwaniu. Jedyne kobiety z rodziny widziały owoc swojej pracy. Na dany przez Malice znak Yierna podeszła do zasłony z boku pomieszczenia i ściągnęła ją. Stał tam Zaknafein, fehmistrz, nie był już jednak gnijącym trupem, okazywał po sobie witalność, jaką posiadał za życia.

Dinin zakołysał się na piętach, gdy fehmistrz wystąpił do przodu, by stanąć przed Malice.

- Jesteś równie przystojny jak zawsze, mój drogi Zaknafeinie - Malice wycedziła do ducha - widma. Niemartwa istota nie odpowiedziała.

- I bardziej posłuszny - dodała Briza, wywołując chichot u wszystkich kobiet.

- To... on... pójdzie za Drizztem? - ośmielił się spytać Dinin, choć doskonale wiedział, że nie miał prawa głosu. Malice i pozostałe kapłanki były jednak zbyt zaabsorbowane widokiem Zaknafeina, by karać starszego chłopca za nieposłuszeństwo.

- Zaknafein wymierzy karę, której twój brat tak bardzo pragnie - obiecała Malice, a oczy rozjaśniły jej się na tę myśl.

- Poczekajcie jednak - odezwała się nieśmiało Malice, przenosząc wzrok z ducha - widma na Rizzena. - Jest zbyt ładny, by wzbudzić strach w moim bezczelnym synu. - Pozostali wymienili zmieszane spojrzenia, zastanawiając się, czy Malice chce jeszcze bardziej przeprosić Rizzena za trudy, przez jakie musiał przejść.

- Chodź, mój mężu - Malice rzekła do Rizzena. - Weź swoje ostrze i oznacz nim twarz twego martwego rywala. Poczujesz się lepiej, a Drizzt odczuje strach, gdy spojrzy na swego starego nauczyciela!

Rikken z początku poruszał się z wahaniem, potem jednak nabrał pewności siebie, zbliżając się do ducha - widma. Zaknafein stał całkowicie nieruchomo, nie oddychając i nie mrugając, wydawał się nieświadomy swego otoczenia. Rikken położył dłoń na mieczu, spoglądając na Malice, by uzyskać ostateczne potwierdzenie.

Malice przytaknęła. Rikken z uśmiechem wyciągnął miecz z pochwy i wymierzył nim w twarz Zaknafeina.

Nie trafił jednak.

Szybciej niż można było nadażyć wzrokiem, duch - widmo rzucił się do działania. Pojawiły się dwa miecze, które z doskonałą precyzją zaczęły opadać i krzyżować się. Z ręki Rizzena wypadła broń i zanim jeszcze zgubiony opiekun Domu Do'Urden zdołał zaprotestować, jeden z

mieczy Zaknafeina przeciął mu gardło, a drugi wbił się w serce.

Rizzen był martwy, zanim upadł na podłogę, lecz duch - widmo nie skończył z nim tak szybko i czysto. Broń Zaknafeina kontynuowała szturm, wbijając się w ciało Rizzena tuzin razy, zanim w końcu Malice, zadowolona z widoku, kazała mu skończyć.

- Znudził mi się - Malice wyjaśniła niedowierzającym spojrzeniom dzieci. - Wybrałam już spośród ludu innego opiekuna.

Jednakże to nie śmierć Rizzena wywołała podziw dzieci Malice - nie dbali o żadnego z mężczyzn, których ich matka wybierała na opiekuna domu, ponieważ było to zawsze tymczasowe stanowisko. Stracili oddech widząc szybkość i umiejętności ducha - widma.

- Równie dobry jak za życia - zauważył Dinin.

- Lepszy! - odparła Malice. - Zaknafein jest tym wszystkim, czym był jako wojownik, a teraz umiejętności walki zajmują każdą jego myśl. Nie dostrzega nic, co mogłoby go sprowadzić z wybranej drogi. Spójrzcie na niego, moje dzieci, to Zincarła, dar Lloth. - Odwróciła się w stronę Dinina i paskudnie się uśmiechnęła.

- Nie zbliżę się do tej istoty - wydyszał Dinin, przypuszczając, że jego makabryczna matka pragnie drugiego przedstawienia.

Malice zaśmiała się z niego. - Nie obawiaj się, starszy chłopcze. Nie mam powodów, by cię skrzywdzić.

Dinin nie rozluźnił się zbyt, słysząc te słowa. Malice nie potrzebowała dowodów, a pocięte ciało Rizzena dobitnie potwierdzało ten fakt.

- Wyprowadzisz ducha - widmo na zewnątrz - powiedziała Malice.

- Na zewnątrz? - powtórzył z wahaniem Dinin.

- W region gdzie napotkaliście swego brata - wyjaśniła Malice.

- Mam zostać przy tej istocie? - wysapał Dinin.

- Wyprowadź go i zostaw - odpowiedziała Malice. - Zaknafein wie, co jest jego zwierzyną.

Został nasączony czarami, które pomogą mu w polowaniu.

Stojąca z boku Briza wyglądała na zatroskaną.

- O co chodzi? - spytała Malice, widząc jej zmarszczone brwi.

- Nie kwestionuj ę potęgi ducha - widma ani magii, jaką w nim umieściłaś - zaczęła z wahaniem Briza, wiedząc, że Malice nie przyjmie do wiadomości niczego, co wiąże się z tą także ważną kwestią.

- Wciąż obawiasz się swego najmłodszego brata? - spytała ją Malice.

Briza nie wiedziała, jak odpowiedzieć.

- Porzuć swoje obawy, nieważne za jak istotne je uważasz - powiedziała spokojnie Malice. - Posłuchajcie wszyscy. Zaknafein jest darem naszej królowej. Nic w Podmroku go nie powstrzyma!  
- Spojrzała na niemartwego potwora. - Nie zawiedziesz mnie, prawda mój fehmistrzu?

Zaknafein stał beznamiętnie, schowawszy zakrwawione miecze do pochew i wyciągnąwszy ręce wzdłuż boków. Rzeźba, jak mogłoby się wydawać, nieżywa.

Każdy jednak, kto uważał Zaknafeina za nie ożywionego, musiał tylko skierować wzrok pod stopy ducha - widma, na rozsiekaną stertę, która kiedyś była opiekunem Domu Do'Urden.

## CZEŚĆ 2

# BELWAR

*Przyjaźń: słowo to ma niezwykle różne znaczenie wśród rozmaitych ras i kultur, zarówno w Podmroku, jak i na powierzchni Krain. W Menzoberranzan przyjaźń rodzi się zazwyczaj w wyniku wspólnych korzyści. Jeśli obydwie strony są za podtrzymywaniem takiego układu, pozostaje on bezpieczny. Lojalność nie jest jednak osią, wokół której obraca się życie drowów, tak więc w chwili, gdy jeden z przyjaciół uznaje, że zdobędzie więcej bez drugiego, wtedy układ - i najczęściej również życie tego drugiego - szybko dobiega końca.*

*Niewielu miałem przyjaciół w życiu i podejrzewam, że nawet gdybym żył tysiąc lat, tak by pozostało. Nie ma się jednak co użalać nad tym faktem, ponieważ ci, którzy nazywali mnie przyjacielem, byli zawsze osobami obdarzonymi wspaniałym charakterem i wzbogacali moje życie, dając mu wartość. Pierwszym był Zaknafein, mój ojciec i nauczyciel, który pokazał mi, że nie jestem sam, że mam rację, trzymając się swoich przekonań. Zaknafein mnie ocalił, zarówno przed ostrzem, jak i przez chaotyczną, złą, fanatyczną religią, która jest przekleństwem mego ludu.*

*Mimo to byłem nie mniej zagubiony, gdy w moje życie wkroczył pozbawiony rąk gnom, svirfnebli którego ocaliłem przed pewną śmiercią, wiele lat wcześniej, która miała nadejść z bezlitosnego ostrza mego brata Dinina. Mój uczynek został w pełni splacony, ponieważ gdy svirfnebli i ja znów się spotkaliśmy, tym razem w otoczeniu jego ludu, zostałbym zabity - a naprawdę wtedy wolałbym śmierć - gdyby nie Belwar Dissengulp.*

*Okres spędzony w Blingdenstone, mieście głębinowych gnomów, był krótki w odniesieniu do moich lat, jednak dobrze pamiętam Belwara i jego lud i zawsze będę o nich pamiętał. Było to*

*pierwsze poznane przeze mnie społeczeństwo, które opierało się na potędze wspólnoty, nie zaś na paranoi samolubnego indywidualizmu. Głębinowe gnomy wspólnie walczą z niebezpieczeństwami nieprzyjawnego Podmroku, pracują w swoim nie kończącym się górniczym wysiłku i bawią się w gry, które trudno oddzielić od wszystkich pozostałych aspektów ich bogatego życia.*

*Zaprawdę większe są przyjemności, które można dzielić.*

- Drizzt Do 'Urden

## 7

### WIELCE SZANOWNY NADZORCA KOPACZY

- Dziękujemy, że przybyłeś, Wielce Szanowany Nadzorco Kopaczy - powiedział jeden z głębokich gnomów zgromadzonych przed małym pomieszczeniem, w którym trzymano więźnia. Cała grupa starszyny svirfnebli skłoniła się nisko, widząc nadchodzącego nadzorcę kopaczy.

Belwar Dissengulp wzdrygnął się, widząc powitanie. Nigdy nie przyzwyczaił się do licznych zaszczytów, jakimi obsypał go jego lud po tym okropnym dniu ponad dziesięć lat temu, kiedy to mroczne elfy odkryły jego górniczą grupę w korytarzach na wschód od Blingdenstone, w pobliżu Menzoberranzan. Straszliwie okaleczony i niemal nieprzytomny z powodu upływu krwi Belwar doczołgał się do Blingdenstone jako jedyny ocalały z ekspedycji.

Zgromadzeni svirfnebli rozstąpili się, dając Belwarowi widok na pomieszczenie i drowa. Dla przymocowanych do fotela więźniów okrągłą komnatą wydawała się jedynie solidnym, nie wyróżniającym się niczym szczególnym kamieniem, z jedynym otworem w postaci ciężkich, okutych żelazem wrót. W pomieszczeniu znajdowało się jednak okno, osłonięte iluzjami widoku i dźwięku, które pozwalało svirfnebli obserwować przez cały czas schwytanego.

Belwar obserwował Drizzta przez kilka chwil. - Jest drowem - prychnął nadzorca kopaczy swym dźwięcznym głosem, wydając się lekko wzburzony. Belwar wciąż nie rozumiał, dlaczego został wezwany. - Wygląda jak każdy inny drow.

- Więzień twierdzi, że spotkał cię w Podmroku - powiedział do Belwara stary svirfnebli. Jego głos był zaledwie szeptem, a skończywszy myśl opuścił wzrok na podłogę. - W dniu wielkiej straty.

Belwar znów się wzdrygnął na wspomnienie tego dnia. Jak wiele razy będzie musiał go jeszcze przeżywać?

- Możliwe - rzekł Belwar wzruszywszy wymijająco ramionami.

- Nie potrafię zbyt dobrze odróżniać drowów, zresztą nie bardzo chcę to robić!

- Racja - powiedział drugi. - Wszyscy są podobni.

Gdy głębinowy gnom mówił, Drizzt obrócił twarz w bok i spojrzał prosto na nich, choć nie mógł dostrzec ani usłyszeć niczego, co znajdowało się za iluzją kamienia.

- Być może pamiętasz jego imię, Nadzorco Kopaczy - zaproponował kolejny svirfnebli.

Mówca przerwał, widząc nagłe zainteresowanie Belwara drowem.

Okragłe pomieszczenie było pozbawione światła, a w takich warunkach oczy stworzeń widzących w podczerwieni jasno się świeciły. Zazwyczaj oczy te wyglądały jak kropki czerwonego światła, lecz nie było tak w przypadku Drizzta Do'Urden. Nawet w podczerwieni oczy drowa błyszczały lawendowe.

Belwar przypomniał sobie te oczy.

- Magga camarra - sapnął Belwar. - Drizzt - wymamrotał w odpowiedzi do drugiego głębinowego gнома.

- Znasz go! - krzyknęło razem kilku svirfnebli.

Belwar podniósł pozbawione dłoni kikuty rąk, jeden z nich zakończony był mithrilowym ostrzem kilofa, drugi zaś młotem. - Ten drow, ten Drizzt - wyjąkał, starając się wyjaśnić - to on jest odpowiedzialny za mój stan!

Niektórzy zaczęli mamrotać modlitwy za drowa, uważając, że nadzorca kopaczy rozgniewał się z powodu wspomnień. - A więc decyzja Króla Schnickticka pozostaje w mocy - powiedział jeden z nich. - Drow zostanie natychmiast stracony.

- Ale on, ten Drizzt, on ocalił mi życie - wtrącił się głośno Belwar. Pozostali spojrzeli na niego z niedowierzaniem.

- Drizzt nigdy nie podjął decyzji o odcięciu mi dłoni - ciągnął nadzorca kopaczy. - To dzięki niemu pozwolono mi wrócić do Blingdenstone. „Jako przykład” powiedział ten Drizzt, jednak już wtedy zrozumiałem, że wypowiedział te słowa tylko po to, by udobruchać swych okrutnych pobratymców. Znałem prawdę kryjącą się za tymi słowami, a prawdą tą była litość!

\* \* \*

Godzinę później do więzienia przyszedł jeden z doradców, ten, który rozmawiał z nim wcześniej. - Król podjął decyzję, że masz zostać stracony - rzekł bezceremonialnie, podchodząc do kamiennego fotela.

- Rozumiem - odpowiedział Drizzt tak spokojnie, jak tylko mógł. - Nie będę stawiać oporu i poddam się waszemu wyrokowi. - Drizzt przyglądał się przez chwilę swym kajdanom. - Choć nie mam większego wyboru.

Svirfnebli zatrzymał się i spojrział badawczo na nieprzewidywalnego więźnia, w pełni wierząc w szczerść Drizzta. Zanim podjął wątek, zamierzając rozwinąć wypadki, które miały miejsce tego dnia, Drizzt dokończył swą myśl.

- Proszę tylko o jedną przysługę - powiedział Drizzt. Svirfnebli pozwolił mu dokończyć, ciekaw sposobu rozumowania zagadkowego drowa.

- Pantera - ciągnął Drizzt. - Odkryjecie, że Guenhwyvar jest cenną towarzyszką i drogą przyjaciółką. Gdy już mnie nie będzie, dopilnuj, by pantera została oddana komuś, kto na to zasługuje - może Belwarowi Dissengulpowi. Obiecuj mi to, dobry gnomie, błagam.

Svirfnebli potrząsnął swą bezwłosą głową, nie po to, by odrzucić prośbę Drizzta, lecz ze zwykłego niedowierzania. - Król miał ogromne wyrzuty sumienia, nie mógł sobie jednak pozwolić na to, by utrzymać cię przy życiu - rzekł spokojnie. Usta głębinowego gнома wygięły się w uśmiechu, gdy szybko dodał - Jednak sytuacja się zmieniła!

Drizzt przekrzywił głowę, ledwo ośmielając się żywić nadzieję.

- Nadzorca kopaczy pamięta cię, mroczny elfie - obwieścił svirfnebli. - Wielce Szanowany Nadzorca Kopaczy Belwar Dissengulp poświadczył za ciebie i weźmie na siebie odpowiedzialność związaną z trzymaniem cię!

- Więc... nie zginę?

- Nie, jeśli sam nie sprowadzisz na siebie śmierci. Drizzt ledwo był w stanie wypowiadać słowa. - I pozwolicie mi mieszkać wśród waszego ludu? W Blingdenstone?

- To zostanie dopiero ustalone - odparł svirfnebli. - Belwar Dissengulp poświadczył za ciebie, a to bardzo wiele. Będziesz mieszkać z nim. Czy tak będzie dalej, czy też twoja sytuacja zostanie zmieniona... - zawiesił w tym momencie wypowiedź, kończąc ją wzruszeniem ramion.

Po uwolnieniu podróż przez jaskinie Blingdenstone była prawdziwym doświadczeniem dla oszołomionego drowa. Drizzt postrzegał każdy element miasta głębinowych gnomów jako kontrast dla Menzoberranzan. Mroczne elfy uczyniły z ogromnej jaskini, w której znajdowało się ich miasto, dzieło sztuki, niewątpliwie piękne. Miasto głębinowych gnomów również było piękne, lecz jego elementy zachowywały naturalne cechy kamieni. Podczas gdy drowy uznały jaskinię za swoją własną, przykrawając ją do swych projektów i gustów, svirfnebli dopasowali się do pierwotnych kształtów kompleksu.

Menzoberranzan mieściło w sobie ogrom budowli, pod stropem znajdującym się poza zasięgiem wzroku, którym Blingdenstone nie było w stanie dorównać. Miasto drowów składało się z szeregu poszczególnych rodzinnych zamków, każdy z nich był zamkniętą fortecą i domem samym w sobie. W mieście głębinowych gnomów istniało ogólne pojęcie domu, jakby cały kompleks za ogromnymi kamiennymi - metalowymi wrotami był jednolitą strukturą, wspólną osłoną przed wiecznie obecnymi niebezpieczeństwami Podmroku.

Odmienne były również kąty w mieście svirfnebli. Podobnie jak rysy niskiej rasy, podpory i kondygnacje Blingdenstone były zaokrąglone, gładkie i zgrabnie zakrzywione. Menzoberranzan natomiast było miejscem pełnym kątów, równie ostrych jak czubek stalaktytu, z mnóstwem alejek i tarasów widokowych. Dla Drizzta te dwa miasta były równie odmienne, jak zamieszkujące je rasy, ostre i delikatne jak rysy - i serca, jak śmiał sobie wyobrazić Drizzt - ich mieszkańców.

Siedziba Belwara mieściła się w odległym kącie jednej z zewnętrznych grot. Była to mała budowla z kamienia, zbudowana wokół wejścia do jeszcze mniejszej jaskini. W przeciwieństwie do otwartych domów svirfnebli, mieszkanie Belwara zaopatrzone było w drzwi.

Jeden z pięciu strażników eskortujących Drizzta stuknął w drzwi drzewcem swego

buzdyganu. - Witaj, Wielce Szanowany Nadzorco Kopaczy! - zawołał. - Zgodnie z rozkazem Króla Schnickticka przyprowadziliśmy drowa.

Drizzt zauważył szacunek w głosie strażnika. Od tego dnia sprzed ponad dekady obawiał się o Belwara i zastanawiał się, czy obcięcie przez Dinina dłoni głębinowemu gnomowi nie było bardziej okrutne niż zwykłe zabicie nieszczęsnego stworzenia. Kalekom nie powodziło się zbyt dobrze w dzikim Podmroku.

Kamienne drzwi stanęły otworem i Belwar powitał swych gości. Jego wzrok natychmiast spotkał się ze wzrokiem Drizzta.

Drizzt ujrzał smutek w oczach nadzorcy kopaczy, lecz jego duma pozostała, choć lekko nadwątlona. Drizzt nie chciał patrzeć na kalestwo svirfnebli, ponieważ zbyt wiele nieprzyjemnych wspomnień wiązało się z tym wydarzeniem sprzed lat. Jednakże wzrok drowa nieuchronnie kierował się w dół, wzdłuż przypominającego baryłkę torsu Belwara, aż do końców jego rąk, które zwisały po bokach.

Pogrążony w obawach Drizzt rozszerzył z podziwu oczy, gdy spojrzał na „dłonie” Belwara. Z prawej strony, cudownie przymocowana do kikuta ręki, znajdowała się głownia młota wykutego z mithrilu i ozdobionego zawiłymi, wspaniałymi runami i rytami przedstawiającymi żywiołaka ziemi oraz inne stworzenia, których Drizzt nie znał.

Lewa kończyzna Belwara robiła nie mniejsze wrażenie. Głębinowy gnom miał tam podwójny kilof, również z mithrilu, pokryty runami i rytami, z których największy przedstawiał smoka lecącego poprzez płaską powierzchnię szerszego końca narzędzia. Drizzt wyczuwał obecność w dłoniach Belwara magię i zdał sobie sprawę, że wielu innych svirfnebli, zarówno rzemieślników jak i adeptów magii, odegrało rolę w doskonaleniu tych przedmiotów.

- Przydatne - zauważył Belwar, pozwalając Drizztowi obserwować przez kilka chwil jego mithrilowe dłonie.

- Piękne - wyszeptał w odpowiedzi Drizzt, a myślał o czymś więcej niż tylko młocie i kilofie. Same dłonie były w istocie wspaniałe, lecz dla Drizzta ważniejsze były implikacje płynące z ich stworzenia. Jeśli mroczny elf, zwłaszcza mężczyzna, do - czołgałby się z powrotem do Menzoberranzan w tak okaleczonym stanie, zostałby odrzucony i wydalony ze swej rodziny, by błąkać się jako pozbawiony domu renegat, zanim jakiś niewolnik lub inny drow położyłby w końcu kres jego nędzy. W kulturze drowów nie było miejsca na widoczne słabości. Tutaj najwyraźniej svirfnebli zaakceptowali Belwara i dbali o niego najlepiej, jak potrafili.

Drizzt uprzejmie skierował wzrok z powrotem na oczy nadzorcy kopaczy. - Pamiętałeś o mnie - powiedział. - Obawiałem się...

- Porozmawiamy później, Drizzcie Do'Urden - przerwał Belwar. Używając języka svirfnebli, którego Drizzt nie rozumiał, nadzorca kopaczy odezwał się do strażników - Jeśli wykonaliście już swoje obowiązki, możecie odejść.



- Jesteśmy na twoje rozkazy, Wielce Szanowany Nadzorco Kopaczy - odparł jeden ze strażników. Drizzt zauważył u Bel - wara lekkie wzruszenie ramion, gdy usłyszał ów tytuł. - Król wysłał nas jako eskortę, abyśmy pozostali u twego boku, dopóki nie zostanie ujawniona prawda o drowie.

- Odejdźcie więc - odpowiedział Belwar, a w jego donośnym głosie zabrzmiał wyraźnie gniew. Kończąc spoglądał prosto na Drizzta - Już znam prawdę o nim. Nie jestem w niebezpieczeństwie.

- Prosimy o wybaczenie, Wielce Szano...

- Wybaczam wam - rzekł raptownie Belwar, widząc, że strażnik zamierza się spierać. - Odejdźcie. Poświadczyłem za niego. Opiekuję się nim i wcale się go nie obawiam.

Strażnicy svirfhebli skłonili się nisko i powoli odeszli. Belwar zaprosił Drizzta do środka, po czym odwrócił go, by z chytrą miną pokazać mu, jak dwóch ze strażników zajmuje pozycje w pobliżu okolicznych budynków. - Za bardzo się o mnie martwią - zauważył sucho w języku drowów.

- Powinieneś być wdzięczny za taką opiekę - odparł Drizzt.

- Nie jestem niewdzięczny! - odwarknął Belwar, a na twarz napłynął mu gniewny rumieniec.

Drizzt odczytał prawdę kryjącą się za tymi słowami. Belwar nie był niewdzięczny, to się zgadzało, lecz nadzorca kopaczy nie sądził, że zasługuje na tyle uwagi. Drizzt zachował swe podejrzenia dla siebie, nie chcąc bardziej zawstydzac dumnego svirfnebli.

Wnętrze domu Belwara było oszczędnie umeblowane kamiennym stołem i jednym taboret, kilkoma półkami z garnkami i słojami oraz kominkiem z żelaznym rusztem. Za z grubsza wykutym wejściem do drugiego pokoju znajdowała się sypialnia głębinowego gнома, pusta, nie licząc hamaka rozciągniętego pomiędzy ścianami. Kolejny hamak, świeżo przyniesiony dla Drizzta, leżał w beładnej stercie na podłodze, zaś na tylnej ścianie wisiała skórzana, naszywana mithrilowymi pierścieniami kurtka, a pod nią piętrzyły się worki i sakiewki.

- Powiesimy go w pokoju wejściowym - powiedział Belwar, pokazując swą dłoń - młotem na drugi hamak. Drizzt ruszył się, by podnieść przedmiot, lecz Belwar chwycił go kilofem i obrócił.

- Później - wyjaśnił svirfnebli. - Najpierw musisz mi powiedzieć, dlaczego tu przyszedłeś. - Spojrzał na znoszone ubrania Drizzta oraz podrapaną i brudną twarz. Było oczywiste, że drow przebywał od jakiegoś czasu w dziczy. - Powiedz mi też, musisz, skąd przyszedłeś.

Drizzt opadł na kamienną podłogę i oparł się o ścianę. - Przyszedłem, ponieważ nie miałem gdzie iść - odpowiedział szczerze.

- Jak długo byłeś poza swoim miastem, Drizzcie Do'Urden? - spytał go spokojnym głosem Belwar. Nawet gdy głębinowy gnom mówił cicho, jego głos dudnił z czystością dobrze dostrojonego dzwonu. Drizzta zdumiał jego ładunek emocjonalny i sposób, w jaki mógł wzbudzać

współczucie lub strach za pomocą subtelnej zmiany napięcia.

Drizzt wzruszył ramionami i odchylił głowę tak, że wpatrywał się w strop. Jego pamięć sięgała w tej chwili w przeszłość.

- Lata... straciłem rachubę czasu. - Skierował wzrok z powrotem na svirfnebli. - Czas nie ma większego znaczenia w korytarzach Podmroku.

Zważywszy na poszarpane odzienie Drizzta, Belwar nie mógł wątpić w prawdziwość jego słów, lecz głębinowy gnom był mimo to zdumiony. Podszedł do stołu na środku pokoju i usiadł na taborecie. Belwar widział Drizzta w walce, widział jak drow pokonuje żywiołaka ziemi - co nie było łatwym zadaniem! Jeśli jednak Drizzt naprawdę mówił prawdę, jeśli przetrwał sam w dziczy Podmroku, to szacunek, jaki nadzorca kopaczy żywił wobec niego, był znacznie większy.

- O swoich przygodach musisz mi opowiedzieć, Drizzcie Do'Urden - nalegał Belwar. - Chcę wiedzieć wszystko o tobie, aby lepiej zrozumieć cel, jaki miałeś przychodząc do miasta nieprzyjaciół swojej rasy.

Drizzt milczał przez długą chwilę, zastanawiając się jak zacząć. Ufał Belwarowi - jaki inny miał wybór? - nie był jednak pewien, czy svirfnebli zdoła zrozumieć dylematy, jakie wypędziły go z zacisza Menzoberranzan. Czy Belwar, żyjąc we wspólnocie tak oczywistej przyjaźni i współpracy, zrozumie tragedię Menzoberranzan? Drizzt wątpił w to, jednak jaki inny miał wybór?

Drizzt cichym głosem opowiedział Belwarowi o ostatniej dekadzie swego życia; o wojnie wiszącej na włosku pomiędzy Domem Do'Urden a Domem Hun'ett; o swoim spotkaniu z Masojem i Altonem, kiedy to zdobył Guenhwyar; o poświęceniu Zaknafeina, nauczyciela Drizzta, ojca i przyjaciela; o wynikającej z tego decyzji porzucenia swych pobratymców i ich złej bogini, Lloth. Belwar zdał sobie sprawę, że Drizzt mówił o mrocznej bogini głębinowych gnomów zwanej Lolth, lecz nie dyskutował o regionalizmach. Jeśli Belwar, nie znając prawdziwych zamiarów Drizzta, tego dnia przed laty, kiedy to się poznali, miał jakieś podejrzenia, teraz nabrał pewności, że jego domysły na temat drowa były słuszne. Nadzorca kopaczy zauważył, że drży słuchając jak Drizzt opowiada mu o życiu w Podmroku, o swoim spotkaniu z bazyliiszkiem oraz o walce z bratem i siostrą.

Zanim Drizzt napomknął w ogóle o powodach, dla którego szukał svirfnebli - bólu wywołanym samotnością i obawie, że straci własną tożsamość na rzecz dzikości koniecznej do przetrwania - Belwar je odgadł. Kiedy Drizzt doszedł do ostatnich dni życia poza Blingdenstone, dobierał starannie słowa. Drizzt nie doszedł jeszcze do ładu ze swoimi odczuciami i obawami na temat tego, kim tak naprawdę był, a nie był jeszcze gotowy, by zagłębiać się we własne myśli, niezależnie od tego, jak mocno ufał swemu nowemu towarzyszowi.

Kiedy drow skończył swą opowieść, nadzorca kopaczy siedział w milczeniu, spoglądając tylko na Drizzta. Belwar rozumiał ból związany ze wspomnianiem. Nie naciskał o więcej informacji ani nie pytał o szczegóły osobistej udręki, którymi Drizzt nie chciał się dzielić.

- *Magga camarra* - wyszeptał spokojnie głębinowy gnom. Drizzt przekrzywił głowę.

- Na kamienie - wyjaśnił Belwar. - *Magga camarra*.

- Istotnie, na kamienie - zgodził się Drizzt. Nastąpiła długa i niezręczna cisza.

- To była dobra opowieść - rzekł cicho Belwar. Klepnął Drizzta w ramię, po czym wszedł do pokoju - jaskini, by wziąć drugi hamak. Zanim Drizzt zdołał w ogóle wstać, by mu pomóc, Belwar zawiesił hamak na hakach wbitych w ścianę.

- Śpij w spokoju, Drizzcie Do'Urden - powiedział Belwar odwracając się. - Żadnych wrogów tu nie masz. Żadne potwory nie czają się za kamieniem moich drzwi.

Następnie Belwar zniknął w swoim pokoju i Drizzt został pozostawiony sam sobie w niezrozumiałym gąszczu swych myśli i uczuć. Pozostawał niespokojny, lecz wracała mu nadzieja.

## 8

### OBCY

Drizzt spoglądał zza otwartych drzwi Belwara na codzienne życie w mieście *svirfhebli*, robił to codziennie przez ostatnich kilka tygodni. Czuł się, jakby przebywał w bezruchu, jakby wszystko wokół niego się zatrzymało. Odkąd przybył do domu Belwara, nie widział *Guenhwyvar* ani nie słyszał o niej, nie oczekiwał również tego, by w najbliższej przyszłości miał odzyskać swój piwafwi i broń. Drizzt przyjął to wszystko ze stoickim spokojem, uznawszy, że jemu i *Guenhwyvar* powodzi się teraz lepiej niż w ciągu ostatnich lat i przekonawszy się, że *svirfhebli* nie zniszczą statuetki ani żadnego z jego przedmiotów. Drow siedział i obserwował, pozwalał wydarzeniom toczyć się swoim rytmem.

Belwar wyszedł tego dnia, była to jedna z rzadkich okazji, kiedy to samotny nadzorca kopaczy opuszczał swój dom. Pomimo faktu, że głębinowy gnom i Drizzt rzadko rozmawiali - Belwar nie należał do osób, które mówią tylko po to, by słyszeć swój głos - Drizzt zauważył, że brakuje mu nadzorca kopaczy. Ich przyjaźń rosła, nawet jeśli nie było tak w przypadku ilości ich rozmów.

Obok przeszła grupa młodych *svirfhebli*, wykrzykując kilka szybkich słów do znajdującego się wewnątrz drowa. Stało się tak już wiele razy wcześniej, zwłaszcza w pierwszych dniach po przybyciu Drizzta do miasta. Przy tych poprzednich okazjach Drizzt zastanawiał się, czy był witany, czy też obrażany.

Tym razem jednak Drizzt zrozumiał zasadnicze, przyjazne znaczenie słów, ponieważ Belwar poświęcił trochę czasu na zapoznanie go z podstawami języka *svirfhebli*.

Nadzorca kopaczy powrócił kilka godzin później i natknął się na Drizzta siedzącego na kamiennym taborecie, przyglądającego się przemijającemu światu.

- Powiedz mi, mroczny elfie - spytał głębinowy gnom swym serdecznym, melodyjnym głosem - co widzisz, gdy na nas patrzysz? Czy jesteśmy dla ciebie bardzo obcy?

- Widzę nadzieję - odpowiedział Drizzt. - I widzę smutek. Belwar zrozumiał. Wiedział, że społeczeństwo svirfnebli było lepiej dopasowane do zasad drowa, jednak spoglądanie na krzątanie Blingdenstone z dala mogło tylko wywoływać bolesne wspomnienia w jego nowym przyjacielu.

- Król Schnicktick i ja spotkaliśmy się tego dnia - rzekł nadzorca kopaczy. - Powiem ci szczerze, że jest tobą bardzo zainteresowany.

- Zaciekawiony wydaje mi się lepszym słowem - odparł Drizzt, lecz uśmiechnął się, a Belwar zastanawiał się, jak wiele bólu kryje się za tym uśmiechem.

Nadzorca kopaczy pochylił się w krótkim, przepaszającym ukłonie, poddając się bezceremonialnej szczerości Drizzta. - Zaciekawiony, jeśli tak sobie życzysz. Musisz wiedzieć, że nie jesteś taki, jakimi nauczyliśmy się postrzegać elfy drowy. Proszę, abyś nie wziął tego za obrazę.

- Ależ nie - odpowiedział szczerze Drizzt. - Ty i twój lud daliście mi znacznie więcej, niż odważyłem się oczekiwać. Gdybym został zgładzony pierwszego dnia, zaakceptowałbym ten los, nie winiąc svirfnebli.

Belwar podążył za wzrokiem Drizzta przez jaskinię na grupę młodzieńców. - Powinieneś iść do nich - zaproponował.

Drizzt spojrział na niego ze zdumieniem. Przez cały okres, jaki spędził w domu Belwara, svirfnebli nigdy nie zasugerował czegoś takiego. Drizzt przyjął, że ma pozostać gościem nadzorcy kopaczy, a na Belwara została nałożona osobista odpowiedzialność za pilnowanie jego ruchów.

Belwar skinął głową w stronę drzwi, w milczeniu ponawiając propozycję. Drizzt znów tam spojrział. Za jaskinią grupa młodych svirfnebli, licząca około tuzina, rozpoczęła rywalizację polegającą na ciskaniu dość dużych głazów na podobiznę bazyliuszka, stworzoną w rzeczywistej skali z kamieni i starych elementów zbroi. Svirfnebli byli wyszkoleni w magicznej sztuce iluzji i jeden z takich iluzjonistów umieścił na podobiznie drobne zakłęcie, by wygładzić nierówności i sprawić, by wyglądała na bardziej podobną do oryginału.

- Mroczny elfie, musisz kiedyś wyjść - stwierdził Belwar. - Na jak długo wystarczą ci ściany mojego domu?

- Tobie wystarczają - odparł Drizzt trochę ostrzej, niż zamierzał.

Belwar przytaknął i odwrócił się powoli, by rozejrzeć się po pokoju. - Istotnie - powiedział cicho, a Drizzt wyraźnie widział jego wielki ból. Gdy Belwar odwrócił się z powrotem do drowa, jego okrągła twarz wyrażała sobą niewątpliwą rezygnację. - Magga camarra, mroczny elfie. Niech to będzie dla ciebie lekcją.

- Dlaczego? - spytał go Drizzt. - Dlaczego Belwar Dissengulp, Wielce Szanowany Nadzorca Kopaczy - Belwar wzdrygnął się słysząc ów tytuł - pozostaje w cieniu swych własnych drzwi?

Belwar zacisnął zęby i zwęził swe ciemne oczy. - Idź na zewnątrz - odezwał się dźwięcznym warkotem. - Młody jesteś, mroczny elfie, a cały świat jest przed tobą. Ja stary jestem. Moje dni dawno przeminęły.

- Nie taki stary - chciał się spierać Drizzt, tym razem zdecydowany naciskać nadzorcę, by ten zdradził, co go tak niepokoi. Belwar jednak tylko odwrócił się i wszedł w milczeniu do pokoju - jaskini, zaciągając za sobą koc służący za drzwi.

Drizzt potrząsnął głową i z frustracji uderzył pięścią w otwartą dłoń. Belwar tak wiele dla niego zrobił, najpierw ratując go przed wyrokiem króla svirfhebli, następnie zaprzyjaźniając się z nim i ucząc języka svirfhebli oraz zwyczajów głębinowych gnomów. Drizzt nie był w stanie odwzajemnić przysług, choć widział wyraźnie, że Belwar dźwiga ogromny ciężar. Drizzt chciał się teraz przedrzeć przez koc, iść do nadzorcy kopaczy i przekonać go, by wypowiedział swe ponure myśli.

Drizzt nie mógł jednak jeszcze postąpić tak śmiało ze swym nowym przyjacielem. Przysiągł sobie, że w odpowiednim czasie odnajdzie klucz do bólu nadzorcy kopaczy, teraz jednak musiał sobie poradzić z własnym dylematem. Belwar udzielił mu pozwolenia na wyjście do Blingdenstone!

Drizzt wrócił wzrokiem do grupy poza jaskinią. Trzej z nich stali całkowicie nieruchomo przed stworem, jakby zamienieni w kamień. Drizzt podszedł do drzwi i, zanim zdał sobie sprawę, co robi, znalazł się na zewnątrz i zaczął zbliżać się do głębinowych gnomów.

Gra zakończyła się, gdy drow podszedł bliżej, ponieważ svirfhebli byli bardziej zainteresowani poznaniem mrocznego elfa, o którym słyszeli plotki od tak wielu tygodni. Pospieżyli do Drizzta i otoczyli go, szepcząc do siebie z przejęciem.

Gdy svirfhebli kręcili się wokół niego, Drizzt poczuł, jak odruchowo napinają mu się mięśnie. Pierwotne instynkty łowcy wyczuły słabość, której nie mogły tolerować. Drizzt walczył, by podporządkować sobie swe alter ego, milcząco lecz stanowczo przypominając sobie, że svirfhebli nie byli jego nieprzyjaciółmi.

- Witaj drowie, przyjacielu Belwara Dissengulpa - odezwał się jeden z młodzieńców. - Jestem Seldig, za trzy lata stanę się górnikiem ekspedycyjnym.

Długą chwilę zajęło Drizztowi zrozumienie szybkiej wymowy gнома. Nie rozumiał znaczenia przyszłego zajęcia Seldiga, jednak z tego, co Belwar powiedział mu o górnikach ekspedycyjnych, ci svirfnebli, którzy wychodzili w Podmrok w poszukiwaniu cennych minerałów oraz klejnotów, znajdowali się na najwyższych szczeblach drabiny społecznej miasta.

- Witaj, Seldigu - odpowiedział w końcu Drizzt. - Jestem Drizzt Do'Urden. - Nie wiedząc, co powinien teraz zrobić, Drizzt skrzyżował ramiona na piersi. U mrocznych elfów był to symbol pokoju, choć Drizzt nie był pewien, czy ten gest był szeroko uznawany w Podmroku.

Svirfnebli spojrzeli na siebie, odwzajemnili gest, po czym uśmiechnęli się wszyscy razem na wydany przez Drizzta odgłos ulgi.

- Byłeś w Podmroku, tak mówią - ciągnął Seldig, pokazując Drizztowi, by poszedł za nim na teren gry.

- Przez wiele lat - odparł Drizzt, podążając za młodym svirfnebli. Ego łowcy było niespokojne, wyczuwając bliskość głębinowych gnomów, lecz Drizzt w pełni kontrolował swą paranoję. Gdy grupa doszła do boku sztucznego bazyliuszka, Seldig usiadł na kamieniu i poprosił Drizzta, by opowiedział jakieś historie o swoich przygodach.

Drizzt zawahał się, wątpiąc czyjego znajomość języka svirfnebli okaże się wystarczająca do takiego zadania, jednak Seldig i pozostali naciskali na niego. W końcu Drizzt kiwnął głową i wstał. Spędził długą chwilę na rozmyśleniach, próbując przypomnieć sobie jakąś opowieść, która zainteresowałaby młodzieńców. Jego wzrok nieświadomie błękał się po jaskini, szukając jakiejś wskazówki. Padł i zatrzymał się na wzmocnionej iluzją podobiznie bazyliuszka.

- Bazyliuszek - wyjaśnił Seldig.

- Wiem - odpowiedział Drizzt. - Spotkałem takie stworzenie. - Odwrócił się niedbale z powrotem w stronę grupy i zdumiał go wygląd gnomów. Seldig i jego towarzysze zakotłysali się do przodu, otwierając usta w mieszaninie sensacji, przerażenia i podziwu.

- Mroczny elfie! Widziałeś bazyliuszka? - spytał z niedowierzaniem jeden z nich. - Prawdziwego, żywego bazyliuszka?

Drizzt uśmiechnął się, odgadnąwszy powód ich zdumienia. Svirfnebli, w przeciwieństwie do mrocznych elfów, chronili młodych członków swej społeczności. Wprawdzie te głębinowe gnomy były najprawdopodobniej w wieku Drizzta, rzadko, jeśli w ogóle, wychodziły z Blingdenstone. Osiągnąwszy ich lata, elfy drowy miały już za sobą lata spędzone na patrolowaniu korytarzy poza Menzoberranzan. Gdyby tak było w przypadku gnomów, napomknięcie o bazyliuszku nie byłoby dla nich tak niewiarygodne, choć te groźne potwory spotykało się rzadko nawet w Podmroku.

- Mówiłeś, że bazyliuszki nie są prawdziwe! - jeden ze svirfnebli krzyknął do drugiego, po czym pchnął go mocno w ramię.

- Wcale nie! - zaprotestował drugi, odwzajemniając cios.

- Mój wujek kiedyś widział jednego - pochwalił się inny.

- Twój wujek to widział tylko zadrapania na skale! - zaśmiał się Seldig. - Według niego były to ślady bazyliuszka.

Uśmiech Drizzta poszerzył się. Bazyliuszki były magicznymi stworzeniami, częściej spotykanymi na innych planach egzystencji. Wprawdzie drowy, zwłaszcza wysokie kapłanki, często otwierały bramy do takich miejsc, jednak takie potwory najwyraźniej znajdowały się poza normami życia svirfnebli. Niewielu głębinowych gnomów kiedykolwiek spojrzało na bazyliuszka. Drizzt chrząknął głośno. Jeszcze mniej, bez cienia wątpliwości, było takich, którzy później wrócili, by opowiedzieć, co zobaczyli!

- Jeśli twój wujek poszedłby za śladem i natknął się na potwora - ciągnął Seldig - siedziałby do dzisiaj w korytarzu jako kupka kamieni! Głazy nie opowiadają takich rzeczy!

Złajany gnom rozejrzał się wokół, szukając wytłumaczenia.

- Drizzt Do'Urden widział jednego! - zaprotestował. - On chyba nie jest kupką kamieni!

Wszystkie spojrzenia padły z powrotem na Drizzta.

- Rzeczywiście go widziałeś, mroczny elfie? - spytał Seldig. - Powiedz, tylko prawdę, proszę cię.

- Widziałem - odparł Drizzt.

- I umknąłeś przed nim, zanim skierował na ciebie swój wzrok? - Seldig zadał pytanie, które on i pozostali svirfnebli uważali za retoryczne.

- Uniknąłem? - Drizzt powtórzył słowo gnomów, nie będąc pewny jego znaczenia.

- Umk... ehem... uciekłeś - wyjaśnił Seldig. Spojrzał na jednego z pozostałych svirfnebli, który natychmiast przybrał minę wyrażającą ogromne przerażenie, po czym potknął się i odbiegł szybko kilka kroków dalej. Reszta głębinowych gnomów nagrodziła występ oklaskami, a Drizzt przyłączył się do ich śmiechu.

- Uciekłeś przed bazyliiszkiem, zanim skierował na ciebie swój wzrok - stwierdził Seldig. Drizzt wzruszył ramionami, lekko zawstydzony, a Seldig odgadł, że coś jest nie tak.

- Nie uciekłeś?

- Nie mogłem... umknąć - wyjaśnił Drizzt. - Bazyliiszek napadł na mój dom i zabił wiele moich rothów. Domy... - przerwał, szukając odpowiedniego słowa svirfnebli. - Sanktuaria - wyjaśnił w końcu - nie zdarzają się często w dzikim Podmroku. Jeśli się takie odnajdzie i zabezpieczy, należy go bronić za wszelką cenę.

- Walczyłeś z nim? - dobiegł anonimowy krzyk z tylnych rzędów grupy svirmebli.

- Za pomocą kamieni rzuconych z daleka? - spytał Seldig.

- To przyjęta metoda.

Drizzt spojrział na stertę głazów, którymi głębinowe gnomy ciskały w podobiznę, po czym zamyślił się nad swoją szczupłą sylwetką. - Moje ramiona nie uniosłyby takiego ciężaru. - Zaśmiał się.

- Więc jak? - spytał Seldig. - Musisz nam powiedzieć.

Drizzt miał już opowieść. Milczał przez kilka chwil, zbierając myśli. Zdał sobie sprawę, że jego ograniczona umiejętność posługiwania się nowym językiem nie pozwoli mu na utkanie szczegółowej opowieści, postanowił więc ilustrować dwa słowa. Znalazł dwa kijki, przedstawił je jako sejmitary, po czym sprawdził konstrukcję modelu, by upewnić się, czy utrzyma jego ciężar.

Młode głębinowe gnomy wierciły się z niepokojem, gdy Drizzt aranżował scenerię, opisując czar ciemności - i umieszczając go w rzeczywistości tuż za głową bazyliiszka - oraz ustawiając Guenhwyar, swą kocią towarzyszkę. Wizerunek wydawał się nabierać w ich myślach życia, stał się przyczajonym potworem, zaś Drizzt, obcy w ich świecie, krył się w ciemnościach tuż za nim.

Przedstawienie toczyło się dalej i nadszedł czas, by Drizzt odegrał swoje posunięcia w

walce. Usłyszał jak svirfnebli westchnęli zgodnie, gdy wskoczył lekko na grzbiet bazyliuszka, pieczołowicie dobierając kroki w stronę głowy istoty. Drizzta ogarnęło ich podniecenie, a to tylko wzmocniło wspomnienia.

Wszystko stało się tak rzeczywiste.

Głębinowe gnomy podeszły bliżej, podziwiając wspaniały pokaz szermierki wykonywany przez niezwykłego drowa, który przyszedł do nich z dzikiego Podmroku.

Wtedy stało się coś strasznego.

W jednej chwili Drizzt był aktorem, zabawiającym swych nowych przyjaciół opowieścią o odwadze i broni. W następnej chwili, gdy drow uniósł jeden z kijków, by uderzyć nim w fałszywego potwora, nie był już Drizztem. Na bazyliuszku stał łowca, zupełnie tak jak w tym dniu z przeszłości, w tunelach w pobliżu porosłej mchem jaskini.

Kijki wbijały się w oczy potwora, to uderzały zaciekle w kamienną głowę.

Svirfnebli cofnęli się, jedni ze strachu, inni zaś ze zwykłej rozwagi. Łowca uderzył, a kamień zaczął pękać. Głaz, który służył potworowi za głowę, odłamał się i spadł, a mroczny elf potoczył się za nim. Łowca zgrabnie przekoziołkował i wstał, po czym wrócił do ataku, uderzając z furją kijkami. Drewniana broń popękała, a ręce Drizzta krwawiły, lecz jemu - łowcy to nie wystarczyło.

Silne dłonie gnomów chwyciły drowa za ramiona, starając się go uspokoić. Łowca obrócił się w stronę nowych przeciwników. Byli od niego silniejsi i trzymali go mocno, lecz kilka zręcznych obrotów pozbawiło ich równowagi. Łowca kopnął ich w kolana i sam padł na klęczki, obracając się i posyłając obydwu svirfnebli twarzami na ziemię.

Łowca wstał natychmiast, szykując sejmitary, kiedy zbliżył się do niego pojedynczy wróg.

Belwar nie okazał strachu, trzymał ramiona rozłożone szeroko. - Drizzcie! - wołał raz za razem. - Drizzcie Do'Urden!

Łowca spojrzał na młot oraz kilof svirfnebli i widok mithrilowych dłoni wywołał kojące wspomnienia. Nagle znów był Drizztem. Oszołomiony i zawstydzony upuścił kijki i popatrzył na własne podrapane dłonie.

Belwar chwycił chwiejącego się drowa, wziął go w ramiona i zaniósł do hamaka.

\* \* \*

Sen Drizzta nawiedzany był przez koszmary, wspomnienia Podmroku i tego drugiego, mroczniejszego ja, przed którym nie mógł uciec.

- Jak mogę wyjaśnić? - spytał Belwara, gdy nadzorca kopaczy znalazł go późno w nocy siedzącego na krawędzi kamiennego taboretu. - W jaki sposób mogę przeprosić?

- Nie musisz - rzekł do niego Belwar.

Drizzt spojrzał na niego z niedowierzaniem. - Nie rozumiesz - zaczął, zastanawiając się, co może uczynić, by nadzorca kopaczy pojął głębię tego, co go spowilo.



- Wiele lat żyłeś w Podmroku - powiedział Belwar. - Przetrwaleś tam, gdzie inni nie mogli.

- Ale czy przetrwałem? - zastanawiał się głośno Drizzt. Belwar stuknął drowa lekko w ramię swą dłonią - młotem, po czym usiadł przy nim na stole. Pozostali tam przez całą noc. Drizzt nie powiedział nic więcej, a Belwar nie naciskał na niego. Nadzorca kopaczy znał rolę, jaka przypadła mu na tę noc: milczącego wsparcia.

Żaden z nich nie wiedział, ile godzin minęło, gdy zza drzwi dobiegł głos Seldiga. - Chodź, Drizzcie Do'Urden - zawołał młody głębinowy gnom. - Chodź i opowiedz nam więcej o Podmroku.

Drizzt spojrział na Belwara z zaciekawieniem, zastanawiając się, czy prośba nie była częścią jakiejś diabelskiej sztuczki albo ironicznego żartu.

Uśmiech Belwara rozproszył te myśli. - Magga camarra, mroczny elfie - zachichotał głębinowy gnom. - Nie dadzą ci się ukryć.

- Odeślij ich - nalegał Drizzt.

- Tak bardzo chcesz się poddać? - spytał Belwar, a w jego zazwyczaj łagodnym głosie pojawiła się ostra nuta. - Ty, który przetrwałeś w dziczy?

- Zbyt niebezpieczne - wyjaśniał zdesperowany Drizzt, szukając słów. - Nie mogę kontrolować... nie mogę pozbyć się...

- Idź z nimi, mroczny elfie - powiedział Belwar. - Tym razem będą ostrożniejsi.

- Ta... bestia... podąża za mną - próbował wyjaśnić Drizzt.

- Może przez chwilę - odpowiedział niedbale nadzorca kopaczy. - Magga camarra, Drizzcie Do'Urden! Pięć tygodni to niedługi czas, nic w porównaniu z niebezpieczeństwami, jakim stawiałeś czoła przez ostatnie dziesięć lat. Uwolnisz się od tej... bestii.

Lawendowe oczy Drizzta odnalazły w ciemnoszarym spojrzeniu Belwara Dissengulpa jedynie pewność.

- Jednak tylko wtedy, jeśli będziesz jej poszukiwał - dokończył nadzorca kopaczy.

- Wyjdź Drizzcie Do'Urden - zawołał ponownie Seldig zza kamiennych drzwi.

Tym razem, i za każdym razem, jaki miał miejsce w następnych dniach, Drizzt odpowiedział na wezwanie.

\* \* \*

Król mykonidów obserwował, jak mroczny elf idzie przez porośnięty mchem dolny poziom jaskini. Grzybocłowiek wiedział, że to nie ten sam drow, który był tu wcześniej, jednak Drizzt, sprzymierzeniec, był jak dotąd jedynym kontaktem króla z mrocznymi elfami. Nie pomyślałszy o niebezpieczeństwie, trzyipółmetrowy gigant zszedł na dół, by stanąć na drodze obcemu.

Duch - widmo Zaknafeina nawet nie próbował uciekać lub kryć się, gdy ożywiony grzybocłowiek zbliżał się do niego. Miecze leżały Zaknafeinowi wygodnie w dłoniach. Król mykonidów wyrzucił z siebie obłok zarodników, szukając telepatycznego porozumienia z nowoprzybyłym.

Niemartwe potwory istniały jednak na dwóch odmiennych planach i ich umysły były odporne na takie próby. Przed mykonidem stało materialne ciało Zaknafeina, lecz umysł ducha - wid - ma był znacznie dalej, połączony ze swą cielesną formą za pomocą woli Opiekunki Malice. Duch - widmo pokonał ostatnie kilka kroków dzielących go od przeciwnika.

Mykonid wyrzucił kolejną chmurę, tym razem zarodników mających pokonać wroga, lecz próba ta była równie bezowocna. Duch - widmo podchodził miarowym krokiem, zaś gigant uniósł swe potężne ramiona, by wymierzyć cios.

Zaknafein zablokował zamachy szybkimi cięciami swych ostrych jak brzytwy mieczy, obcinając mykonidowi dłonie. Ruchami zbyt szybkimi, by dało się za nimi nadążyć wzrokiem, broń ducha - widma rozcięła grzybopodobny tors króla i wyryła głębokie rany, wskutek których mykonid zachwiał się do tyłu i upadł na ziemię.

Z górnego poziomu tuziny starszych i silniejszych mykonidów zeszły pospiesznie w dół, by pomóc swemu rannemu królowi. Duch - widmo zauważył, że się zbliżają, nie wiedział jednak co to strach. Zaknafein zakończył sprawy z gigantem, po czym odwrócił się, by przyjąć na siebie szturm.

Grzyboludzie rzucili się na niego, wydzielając z siebie różnorodne zarodniki. Zaknafein zignorował obłoki, z których żaden nie mógł mu zaszkodzić, i skoncentrował się całkowicie na uderzających ramionach. Mykonidy nacierały na niego ze wszystkich stron.

I ze wszystkich stron ginęły.

Od niezliczonych stuleci zajmowały się swym zagajnikiem, żyjąc w pokoju i zajmując się własnymi sprawami. Kiedy jednak duch - widmo wyczołgał się z niskiego tunelu, który prowadził do opuszczonej małej jaskini, służącej kiedyś Drizztowi za dom, furia Żaka nie tolerowała ani śladu pokoju. Zaknafein wdarł się po ścianie do zagajnika grzybów, niszcząc wszystko, co znalazło się na jego drodze.

Wielkie grzyby padały jak ścięte drzewa. Na dole małe stado rothów, płochliwych z natury, rzuciło się do szalonego galopu i uciekło w tunele otwartego Podmroku. Garstka pozostałych grzyboludzi, doświadczywszy potęgi mrocznego elfa, schodziło z jego drogi. Mykonidy nie były jednak zbyt szybkimi stworzeniami i Zaknafein ścigał je bez chwili wytchnienia.

Ich panowanie w porośniętej mchem jaskini, zagajnik grzybów, którym się od tak dawna zajmowały, dobiegło do gwałtownego i ostatecznego końca.

## 9

### SZEPTY W TUNELACH

Patrol svirfnebli przedzierał się wokół załomów poszarpanego i krętego tunelu, trzymając w pogotowiu młoty i kilofy. Głębinowe gnomy nie były daleko od Blingdenstone - mniej niż dzień drogi - przeszły jednak do wyćwiczonego szyku bitewnego, zarezerwowanego dla głębokiego Podmroku.

Tunel zalatywał śmiercią.

Idący na czele gnom, wiedząc że niedaleko znajduje się pole bitwy, ostrożnie zerknął zza głazu. - Gobliny! - krzyknęły jego zmysły do towarzyszy czystym głosem rasowej empatii svirfnebli. Gdy głębinowe gnomy zbliżały się do niebezpieczeństwa, rzadko odzywały się na głos, przechodząc na wspólną empatyczną więź, która mogła przenosić podstawowe myśli.

Pozostali svirfnebli mocniej ścisnęli broń i z podekscytowanego harmideru mentalnej komunikacji zaczęli odcyfrowywać plan walki. Przywódca, wciąż jako jedyny wyglądający zza głazu, zatrzymał ich gestem. - Martwe gobliny!

Przeszli za nim wokół głazu i ujrzeli ponurą scenę. Przed nimi leżały dziesiątki pociętych i porozrywanych goblinów.

- Drowy - wyszeptał jeden z grupy svirfnebli, zauważywszy precyzję ran i oczywistą łatwość, z jaką ostrza przedarły się przez nieszczęsne stworzenia. Z ras Podmroku jedynie drowy nosiły tak wąską i ostrą broń.

- Za blisko - odparł empatycznie inny głębinowy gnom, stukając mównicę w ramię.

- Są martwe dzień, może dłużej - odezwał się głośno kolejny, nie zważając na ostrożność pozostałych. - Mroczne elfy nie czekałyby w okolicy. To nie należy do ich zwyczajów.

- Do ich zwyczajów nie należy również wyrzynanie bandy goblinów - odpowiedział ten, który nalegał na cichą komunikację. - Nie, jeśli można wziąć jeńców.

- Biorą jeńców tylko wtedy, jeśli zamierzają wrócić bezpośrednio do Menzoberranzan - zauważył pierwszy. Odwrócił się do przywódcy. - Nadzorca Kopaczy Kriegerze, musimy natychmiast wrócić do Blingdenstone i donieść o masakrze!

- Nie będzie to zbyt poważny raport - odparł Krieger. Martwe gobliny w tunelach? To niezbyt dziwny widok

- Nie jest to pierwszy znak działalności drowów w tym regionie - zauważył drugi. Nadzorca kopaczy nie mógł zaprzeczyć ani prawdzie kryjącej się w słowach jego towarzysza, ani mądrości sugestii. Dwa pozostałe patrole wróciły niedawno do Blingdenstone z opowieściami o martwych potworach - najprawdopodobniej zabitych przez drowy - leżących w korytarzach Podmroku.

- Spójrzcie - ciągnął drugi głębinowy gnom, nachylając się, by podnieść sakiewkę jednego z goblinów. Otworzył ją i wysypał garść złotych oraz srebrnych monet. - Który mroczny elf byłby tak niecierpliwy, by pozostawić taki łup?

- Czy możemy być pewni, że to sprawka drowów? - spytał Krieger, choć sam nie wątpił w ten fakt. - Może jakieś inne stworzenie przybyło w nasze okolice. Albo też jakiś mniejszy przeciwnik, goblin albo ork, znalazł broń drowów.

- Drowy! - odezwały się natychmiast zgodne myśli kilku innych.

- Cięcia były szybkie i dokładne - powiedział jeden. - 1 nie widzę u goblinów żadnych innych ran. Kto poza mrocznymi elfami byłby wydajniejszy w zabijaniu?

Nadzorca Kopaczy odszedł kawałek dalej korytarzem, oglądając kamienie w poszukiwaniu jakiegoś wyjaśnienia zagadki. Głębinowe gnomy posiadały więź z kamieniami, przekraczającą zdolności większości istot, jednak ściany tunelu nic nie powiedziały nadzorcy kopaczy. Gobliny zostały zabite przez broń, nie przez pazury potworów, jednak nie złupiono ich ciał. Wszystkie ofiary znajdowały się na małym obszarze, co wskazywało, że nieszczęsne gobliny nie miały nawet czasu na ucieczkę. Dwadzieścia ściętych tak szybko goblinów wskazywało na spory patrol drowów, a nawet gdyby mrocznych elfów była tylko garstka, przynajmniej jeden z nich złupiłby ciała.

- Gdzie powinniśmy iść, Nadzorco Kopaczy? - jeden z głębinowych gnomów zapytał Kriegera. - Czy mamy dalej śledzić odkrytą żyłę minerałów, czy też powrócić do Blingdenstone i złożyć o tym raport?

Krieger był przebiegłym, starym svirfhebli, który sądził, że zna każdą sztuczkę Podmroku. Nie przepadał za zagadkami, jednak przypatrując się tej scenie, drapał się w łusą głowę w poszukiwaniu wskazówki. - Wracamy - przekazał pozostałym, wracając do empatycznej metody komunikacji. Żaden z pobratymców nie spierał się z nim, ponieważ głębinowe gnomy zawsze zważały na to, by unikać drowów, jeśli to tylko było możliwe.

Patrol szybko uformował zwarty szyk obronny i zaczął podróż do domu.

Lewitując z boku, ukryty w cieniach usianego stalaktytami stropu, duch - widmo obserwował ich marsz i zapamiętywał trasę.

\* \* \*

Król Schnicktick pochylił się na swym kamiennym tronie i zastanawiał się nad słowami nadzorcy kopaczy. Siedzący wokół Schnickticka doradcy byli równie zaintrygowani i zaniepokojeni, ponieważ ten raport potwierdzał tylko poprzednie opowieści o działalności drowów we wschodnich tunelach.

- Dlaczego Menzoberranzan miałoby wchodzić w nasze granice? - spytał jeden z doradców gdy Krieger skończył. - Nasi agenci nie wspomnieli nic o planach wojny. Z pewnością otrzymalibyśmy jakieś doniesienia, gdyby rada rządząca Menzoberranzan miała na myśli coś dramatycznego.

- Istotnie - zgodził się Król Schnicktick, by uciszyć nerwowe pogawędki, które rozbrzmiały po ponurych słowach doradcy. - Wszystkim wam przypominam, że nie wiemy, czy sprawcy tych zabójstw byli w ogóle elfami drowami.

- Proszę o wybaczenie, mój Królu - zaczął z wahaniem Krieger.

- Tak, Nadzorco Kopaczy - odparł natychmiast Schnicktick, powoli wymachując krępą dłońią przed swą chropowatą twarzą, by uciszyć dalsze protesty. - Jesteś dość pewien swoich spostrzeżeń. Zaś ja znam cię na tyle dobrze, by zaufać twemu osądowi. Dopóki jednak nie zauważymy tego patrolu drowów, nie możemy nic zakładać.

- A więc możemy się zgodzić tylko co do tego, że coś niebezpiecznego znajduje się w naszym regionie - wtrącił inny z doradców.

- Tak - odpowiedział król svirfnebli. - Musimy odkryć prawdę w tej kwestii. Wschodnie tunele są od tej pory zamknięte dla ekspedycji górniczych. - Schnicktick znów zamachał rękoma, by uspokoić narastające szepty. - Wiem, że doniesiono o kilku obiecujących żyłach rudy - zajmiemy się nimi tak szybko, jak będzie to możliwe. Na razie jednak regiony wschodni, północ - no - wschodni i południowo - wschodni są ustanowione jako teren nadający się tylko dla patroli wojennych. Patrole zostaną podwojone, zarówno w liczbie, jak i w rozmiarze, zaś ich zasięg zostanie rozszerzony, by ogarnąć cały region w obrębie trzech dni marszu od Blingdenstone. Musimy szybko rozwikłać tę zagadkę.

- Co z naszymi agentami w mieście drowów? - spytał doradca. - Powinniśmy nawiązać kontakt?

Schnicktick uniósł dłonie. - Zachowajmy spokój - powiedział. - Będziemy nadstawiać uszu, nie informujemy jednak naszych przeciwników, że obserwujemy ich posunięcia. - Król svirfnebli nie musiał wyrażać swej troski, że nie można było całkowicie polegać na agentach z Menzoberranzan. Informatorzy z chęcią przyjmowali klejnoty svirfnebli w zamian za drobne wiadomości, jeśli jednak władze Menzoberranzan planowały coś drastycznego, co było wymierzone w stronę Blingdenstone, agenci najprawdopodobniej będą działać na obydwie strony.

- Jeśli usłyszymy jakies niezwykle doniesienia z Menzoberranzan - ciągnął król - lub też jeśli odkryjemy, że intruzi istotnie są drowami, wtedy rozszerzymy działalność naszej sieci. Na razie niech patrole dowiedzą się wszystkiego, czego mogą.

Król odprawił następnie radę, wolać pozostać sam w sali tronowej, by móc zastanowić się nad ponurymi wiadomościami. Na początku tygodnia król słyszał o dzikim ataku Drizzta na podobiznę bazyliuszka.

Ostatnio, jak się wydawało, Król Schnicktick z Blingdenstone słyszał zbyt wiele o wyczynach mrocznych elfów.

\* \* \*

Zwiadowcze patrole svirfnebli posuwały się coraz dalej wschodnimi tunelami. Nawet te grupy, które nic nie znalazły, wracały do miasta pełne podejrzeń, ponieważ wyczuwały w Pod - mroku bezruch wykraczający poza zwyczajne normy. Żaden ze svirfnebli nie odniósł jak na razie obrażeń, nikt jednak nie cieszył się z wychodzenia na patrol. Gnomy wiedziały instynktownie, że w tunelach było coś złego, coś, co zabijało bez pytania i bez litości.

Jeden z patroli natknął się na porośłą mchem jaskinię, która niegdyś służyła Drizztowi za sanktuarium. Król Schnicktick zasmucił się słysząc, że miłujące pokój mykonidy i ich zadbany grzybowy zagajnik zostały zniszczone.

Pomimo jednak niezliczonych godzin, jakie svirfnebli spędzili na błąkaniu się tunelami, nie

natknęli się na przeciwnika. Parli dalej z przekonaniem, że w sprawę były zaangażowane tajemnicze i brutalne mroczne elfy.

- A w naszym mieście żyje drow - doradca przypomniał królowi podczas jednej z ich codziennych sesji.

- Czy sprawił jakieś kłopoty? - spytał Schnicktick.

- Drobne - odparł doradca. - Zaś Belwar Dissengulp, Wielce Szanowany Nadzorca Kopaczy, wciąż za nim świadczy i trzyma go w swym domu jako gościa, nie więźnia. Nadzorca Kopaczy Dissengulp nie pozwoli, by wokół drowa znajdowali się strażnicy.

- Niech drow będzie obserwowany - powiedział król po chwili zastanowienia. - Jednak z oddali. Jeśli jest przyjacielem, jak wyraźnie uważa Mistrz Dissengulp, to nie powinien ucierpieć z naszego powodu.

- A co z patrolami? - zapytał inny doradca, reprezentant wejściowej jaskini, w której stacjonowała straż miejska. - Moi żołnierze stają się zmęczeni. Nie widzieli nic oprócz kilku miejsc walki, nie słyszeli nic poza szuraniem własnych znużonych stóp.

- Musimy być czujni - przypomniał mu Król Schnicktick. - Jeśli mroczne elfy się grupują...

- Nie robią tego - odpowiedział stanowczo doradca. - Nie odkryliśmy obozu ani nawet śladu obozu. Ten patrol z Menzoberranzan, jeśli jest to patrol, atakuje i wycofuje się do jakiegoś sanktuarium, którego nie możemy zlokalizować, najprawdopodobniej osłoniętego magią.

- A jeśli mroczne elfy naprawdę zamierzają zaatakować Blingdenstone - dodał kolejny - czy zostawiałyby tak wiele śladów swej aktywności? Pierwsza masakra, gobliny znalezione przez ekspedycję Nadzorcy Kopaczy Kriegera, miała miejsce niemal tydzień temu, zaś tragedia mykonidów wydarzyła się jakiś czas wcześniej. Nigdy nie słyszałem o mrocznych elfach błakających się w pobliżu wrogiego miasta i pozostawiających takie ślady jak zabite gobliny na wiele dni przed rozpoczęciem pełnego szturmu.

Myśli króla od pewnego czasu podążały wzdłuż tych samych ścieżek. Każdego poranka, gdy się budził, zastawał Blingdenstone nietknięte, zaś groźba wojny z Menzoberranzan stawała się odleglejsza. Jednakże choć Schnicktick czuł zadowolenie, słysząc podobne rozumowanie ze strony swego doradcy, nie mógł lekceważyć przerażających scen, jakie jego żołnierze odkryli we wschodnich tunelach. Coś, najprawdopodobniej drowy, czaiło się tam, zbyt blisko jak na jego gust.

- Przyjmijmy, że tym razem Menzoberranzan nie planuje wojny z nami - zaproponował Schnicktick. - Dlaczego więc drowy są tak blisko naszych wrót? Dlaczego drowy nawiedzają wschodnie tunele Blingdenstone, tak daleko od swego domu?

- Ekspansja? - wyraził przypuszczenie jeden z doradców.

- Zbuntowani łupieżcy? - spytał inny. Żadna z możliwości nie brzmiała zbyt prawdopodobnie. Wtedy trzeci doradca wyraził sugestię tak prostą, że zbiła pozostałych z tropu.

- Szukają czegoś.

Król svirfhebli oparł ciężko swój pomarszczony podbródek na dłoniach, uważając, że znalazł możliwe rozwiązanie zagadki i obwiniając się, że nie pomyślał o tym wcześniej.

- Czego jednak? - zapytał jeden z doradców, najwidoczniej odczuwając to samo. - Mroczne elfy rzadko zajmują się górnictwem - a muszę dodać, że gdy się za to biorą, nie wychodzi im zbyt dobrze - i nie oddalaliby się tak daleko od Menzoberranzan, by zdobyć cenne minerały. Czego, co znajduje się tak blisko Blingdenstone, mogą szukać mroczne elfy?

- Czegoś, co stracili - odparł król. Jego myśli natychmiast podążyły w stronę drowa, który postanowił żyć wśród jego ludu. Wszystko to wydawało się zbyt dużym zbiegiem okoliczności, by można było to zlekceważyć. - Albo kogoś - dodał Schnicktick, a pozostali dostrzegli, o co mu chodzi.

- Być może powinniśmy zaprosić naszego gościa drowa, by zasiadł z nami w radzie?

- Nie - odpowiedział król. - Być może jednak nasze obserwowanie tego Drizzta z oddali nie jest wystarczające. Dostarczcie Belwarowi Dissengulpowi rozkaz, że drow ma być pilnowany w każdej chwili - powiedział do siedzącego najbliżej niego doradcy. - W związku z tym, iż doszliśmy do wniosku, że nie grozi nam w najbliższej przyszłości wojna z mrocznymi elfami, wpraw w ruch sieć szpiegowską. Dostarcz mi informacje z Menzoberranzan i zrób to szybko, ponieważ nie podoba mi się perspektywa drowów przechadzających mi się pod naszymi drzwiami. To trochę zawęża sąsiedztwo.

Doradca Firble, szef tajnej służby Blingdenstone, przytaknął twierdząco głową, choć nie był zbyt zadowolony z prośby. Wieści z Menzoberranzan nie zdobywało się tanio, zaś równie często okazywały się prawdą, jak wyrachowanym oszustwem. Firble nie lubił kontaktów z kimkolwiek lub czymkolwiek, co mogło go przechytrzyć, a mroczne elfy znajdowały się na pierwszym miejscu listy takich istot.

\* \* \*

Duch - widmo obserwował, jak kolejny patrol svirfnebli posuwa się krętym tunelem. Taktyczna mądrość istoty, która kiedyś była najlepszym fechmistrzem w całym Menzoberranzan, powstrzymywała niemartwego potwora i jego niecierpliwie trzymającą miecz dłoń przez kilka ostatnich dni. Zaknafein nie rozumiał tak naprawdę znaczenia wzmożonej liczby patroli głębinowych gnomów, lecz czuł, że jego misja zostanie zagrożona, jeśli zaatakują któryś z nich. W końcu atak na tak zorganizowanego przeciwnika wywołałby alarm w korytarzach, alarm który z pewnością usłyszałby ukrywający się Drizzt.

Duch - widmo powstrzymał również swe brutalne żądze wobec innych żyjących istot i od kilku dni nie pozostawiał nic, co patrole svirfnebli mogłyby znaleźć, celowo unikając kontaktów z licznymi mieszkańcami tego regionu. Zła wola Opiekunki Malice Do'Urden śledziła każdy ruch Zaknafeina, naciskając bez wytchnienia na jego myśli, nakłaniając go do wielkiej zemsty. Każde zabójstwo nasycalo na jakiś czas tę wolę, jednak taktyczna mądrość panowała nad dzikim zewem.

Dzięki słabej iskiecce, która pozostała, wiedział, że odnajdzie spokój dopiero wtedy, gdy Drizzt połączy się z nim w wiecznym śnie.

Duch - widmo trzymał miecze w pochwach, obserwując przechodzące głębinowe gnomy.

Nagle, gdy kolejna grupa zmęczonych svirfhebli wracała na zachód, wewnątrz ducha - widma rozświetliła się następna iskierka zrozumienia. Jeśli te głębinowe gnomy były tak często w okolicy, wydawało się prawdopodobne, że Drizzt Do'Urden je napotkał.

Tym razem Zaknafein nie pozwolił głębinowym gnomom zniknąć z pola widzenia. Spłynął w dół z ukrycia pod usianym stalaktytami stropem i dotrzymywał kroku patrolowi. Na skraju świadomości błąkała mu się nazwa Blingdenstone, wspomnienie z dawnego życia.

- Blingdenstone - próbował powiedzieć na głos duch - widmo, pierwsze słowo, jakie starał się wymówić niemartwy potwór Opiekunki Malice. Wydobył z siebie jednak tylko niezrozumiały warkot.

## 10

### WINA BELWARA

W trakcie mijających dni Drizzt wiele razy spotykał się z Seldigiem i resztą nowych przyjaciół. Młode głębinowe gnomy, za radą Belwara, spędzały czas z drowem na spokojnych zabawach i nie naciskały już na wspomnienia ekscytujących walk, jakie stoczył w dziczy.

Podczas pierwszych kilku razy, kiedy Drizzt wychodził, Bel - war obserwował go sprzed drzwi. Nadzorca kopaczy ufał Drizztowi, rozumiał jednak, przez co przeszedł. Niełatwo było mu odrzucić życie, które dotąd znał, pełne dzikości i brutalności.

Wkrótce jednak stało się dla Belwara, a także dla innych, którzy obserwowali Drizzta, oczywiste, że drow zadomowił się w rytmie życia młodych głębinowych gnomów i nie stwarzał zagrożenia dla żadnego svirfnebli z Blingdenstone. Nawet Król Schnicktick, martwiący się wydarzeniami spoza granic miasta, uznał, że Drizztowi można zaufać.

- Masz gościa - Belwar powiedział do Drizzta pewnego poranka. Drizzt podszedł za nadzorcą kopaczy do kamiennych drzwi, myśląc, że Seldig zaprasza go na zewnątrz. Kiedy jednak Belwar otworzył drzwi, Drizzt niemal przewrócił się ze zdziwienia, ponieważ to nie svirfnebli wpadł do kamiennej budowli. Była to wielka i czarna kocia sylwetka.

- Guenhwyar! - krzyknął Drizzt pochylając się, by chwycić nadciągającą panterę. Guenhwyar przetoczyła się po nim, przyjacielsko uderzając wielką łapą.

Kiedy Drizzt zdołał w końcu wydostać się spod pantery i usiąść, Belwar podszedł do niego i podał onyksową figurkę. - Z pewnością doradca, na którego nałożono obowiązek sprawdzenia pantery był zmartwiony, rozstając się z nią - rzekł nadzorca kopaczy. - Guenhwyar jest jednak przede wszystkim twoją przyjaciółką.

Drizzt nie znajdował słów, którymi mógłby odpowiedzieć. Jeszcze przed powrotem pantery



głębinowe gnomy z Blingdenstone traktowały go lepiej niż zasługiwał, a przynajmniej tak sądził. Teraz jednak to, że svirfnebli zwrócili mu tak potężny magiczny przedmiot, głęboko go poruszyło. Okazali mu tym całkowite zaufanie.

- W wolnej chwili możesz wrócić do Środkowego Domu, budynku, w którym byłeś trzymany, gdy przybyłeś do miasta - ciągnął Belwar - i odebrać swoją broń oraz zbroję.

Drizzt zawahał się słysząc to, ponieważ przypomniawszy sobie incydent z imitacją bazyliuszka. Jakie szkody mógłby wyrządzić tego dnia, gdyby był uzbrojony nie w kijki, lecz w sejmity drowów?

- Przechowamy je, tutaj będą bezpieczne - powiedział Belwar zauważając nagły niepokój swego przyjaciela. - Jeśli będziesz ich potrzebował, dostaniesz je.

- Jestem twoim dłużnikiem - odparł Drizzt. - Dłużnikiem całego Blingdenstone.

- Nie uważamy przyjaźni za dług - odpowiedział nadzorca kopaczy mrugając okiem.

Opuścił Drizzta oraz Guenhwyvar i wrócił do swego pokoju, dając im chwilę na prywatne powitanie.

Seldig i inne młode głębinowe gnomy mogły być w sporym niebezpieczeństwie, gdy Drizzt dołączył do nich z Guenhwyvar u boku. Widząc jak kocica bawi się ze svirfnebli, Drizzt nie mógł nie pamiętać o tym tragicznym dniu, gdy Masoj zmuszał Guenhwyvar, by ścigała ostatnich z uciekających górników Belwara. Najwyraźniej Guenhwyvar pozbyła się całkowicie tych wspomnień, ponieważ pantera i młode głębinowe gnomy figlowali razem przez cały dzień.

Drizzt żałował, że nie może się tak łatwo pozbyć błędów z przeszłości.

\* \* \*

- Wielce Szanowany Nadzorco Kopaczy - dobiegło wezwanie kilka dni później, gdy Belwar i Drizzt raczyli się porannym posiłkiem. Belwar przerwał i usiadł całkowicie nieruchomo, a Drizzt nie przegapił nieoczekiwanego wyrazu bólu, który przemknął przez jego szerokie rysy. Drizzt poznał już bardzo dobrze svirfnebli i gdy długi, orli nos Belwara wyginał się w odpowiednią stronę, sygnalizowało to cierpienie nadzorcy kopaczy.

- Król otworzył na nowo wschodnie tunele - kontynuował głos. - Krążą plotki o szerokiej żyłce rudy jedynie o dzień marszu. Zaszczycem dla mojej ekspedycji byłoby, gdyby Belwar Dissengulp udał się z nami.

Na twarzy Drizzta pojawił się szeroki uśmiech, nie dlatego, że myślał o wyjściu na zewnątrz, lecz ponieważ zauważył, że Belwar wydawał się niezwykle skryty w otwartej społeczności svirfnebli.

- Nadzorca Kopaczy Brickers - Belwar ponuro wyjaśnił Drizztowi, w najmniejszym stopniu nie dzieląc entuzjazmu drowa. - Jeden z tych, którzy przed każdą ekspedycją przychodzą pod moje drzwi, prosząc bym się do nich przyłączył.

- A ty nigdy nie idziesz - stwierdził Drizzt.

Belwar wzruszył ramionami. - To prośba tylko z grzeczności, nic więcej - powiedział poruszając nosem i zagryzając zęby.

- Nie jesteś wart tego, by maszerować u ich boku - dodał Drizzt głosem, który ociekał sarkazmem. Uznał, że w końcu odnalazł źródło frustracji swego przyjaciela.

Belwar znów wzruszył ramionami.

Drizzt skrzywił się. - Widziałem, jak pracujesz swymi mi - thrilowymi dłońmi - rzekł. - Nie przyniósłbyś ujmy wyprawie! Wręcz przeciwnie! Czy uważasz się za kalekę, choć inni sądzą inaczej?

Belwar uderzył dłonią - młotem w stół, wskutek czego na kamieniu pojawiło się długie pęknięcie. - Mogę wycinać skałę szybciej niż większość z nich! - warknął z żarem nadzorcy kopaczy. - A gdyby zaatakowały nas potwory... - zamachał groźnie kilofem, a Drizzt nie wątpił, że gnom, o piersi jak beczułka, odpowiednio wykorzystałby instrument.

- Miłego dnia, Wielce Szanowany Nadzorco Kopaczy - dobiegł zza drzwi ostatni krzyk. - Jak zawsze uszanujemy twoją decyzję, lecz, również jak zawsze, będziemy ubolewać nad twoją nieobecnością.

Drizzt wpatrywał się z zaciekawieniem w Belwara. - Dlaczego więc? - spytał w końcu. - Jeśli jesteś tak sprawny, jak wszyscy - również ty - uważają, dlaczego pozostajesz z tyłu? Wiem, jakim uczuciem svirfnebli darzą takie ekspedycje, a mimo to ty nie jesteś zainteresowany. Nigdy też nie mówisz o swoich własnych przygodach poza Blingdenstone. Czy to moja obecność trzyma cię w domu? Czy jesteś tu, by mnie obserwować?

- Nie - odpowiedział Belwar, a jego grzmiący głos odbił się kilka razy w czułych uszach Drizzta. - Odzyskałeś swoją broń, mroczny elfie. Nie wążp w nasze zaufanie.

- Ale... - zaczął Drizzt, lecz przerwał nagle, zdając sobie sprawę z powodu niechęci głębinowego gнома. - Walka - powiedział spokojnie, niemal przepaszająco - ten straszny dzień ponad dekadę temu...

Nos Belwara niemal zwinął się w pół i gnom szybko się odwrócił.

- Winisz się za śmierć swych pobratymców! - ciągnął Drizzt, zwiększając natężenie głosu, gdy coraz bardziej utwierdzał się w swym przekonaniu. Mimo to drow ledwo był w stanie uwierzyć w wypowiedzane przez siebie słowa.

Kiedy jednak Belwar znów skierował się w jego stronę, oczy nadzorcy kopaczy błyszcząły wilgocią i Drizzt wiedział, że jego słowa trafiły w odpowiedni punkt.

Drizzt przejechał dłonią po swych gęstych, białych włosach, nie wiedząc zbyttnio, co poradzić na dylemat Belwara. Drizzt osobiście prowadził oddział drowów przeciwko wyprawie górniczej svirfnebli i wiedział, że winy za katastrofę w żaden sposób nie można było złożyć na głębinowe gnomy. Mimo to w jaki sposób mógł to wyjaśnić Belwarowi?

- Pamiętam ten dzień - zaczął z wahaniem Drizzt. - Żywo go pamiętam, jakby ten straszny

moment zastygł w moich myślach na wieki.

- Nie bardziej niż w moich - wyszeptał nadzorca kopaczy.

Drizzt przytaknął twierdząco. - A więc jednakowo - powiedział - bowiem ja znajduję się w tej samej pajęczynie winy, która więzi ciebie.

Belwar spojrział na niego z zaciekawieniem, nie do końca rozumiejąc.

- To ja prowadziłem patrol drowów - wyjaśnił Drizzt. - Ja znalazłem twoją grupę, błędnie wierząc, że chcecie napaść na Menzoberranzan.

- Gdybyś to nie był ty, to ktoś inny - odparł Belwar.

- Nikt jednak nie poprowadziłby ich tak dobrze jak ja - powiedział Drizzt. - Tam - zerknął na drzwi - w dziczy, byłem jak w domu. To była moja domena.

Belwar słuchał teraz każdego słowa, jak oczekiwał Drizzt.

- I to ja pokonałem żywiołaka ziemi - ciągnął Drizzt, mówiąc rzetelnie, a nie chętnie. - Gdyby nie moja obecność, walka byłaby równorzędna. Przeżyłoby więcej svirfhebli, którzy wróciliby do Blingdenstone.

Belwar nie mógł ukryć uśmiechu. W słowach Drizzta była prawda, ponieważ istotnie był on istotnym czynnikiem przemawiającym na korzyść drowów. Belwar widział jednak dokonywane przez Drizzta próby złagodzenia jego winy jako lekkie naciąganie prawdy.

- Nie rozumiem, jak możesz się winić - rzekł Drizzt uśmiechając się i mając nadzieję, że ta swoboda uspokoi trochę jego przyjaciela. - Gdy Drizzt Do'Urden stał na czele grupy drowów, nie mieliście żadnych szans.

- Magga camarra! To zbyt bolesny temat, by z niego żartować - odpowiedział Belwar, choć jeszcze mówiąc te słowa, krztusił się ze śmiechu.

- Istotnie - powiedział Drizzt, zmieniając nagle ton na poważny. - Odrzucanie tragedii w żarcie nie jest jednak śmieszniejsze niż spowijanie się winą za incydent, w którym się nie zawiniło. Nie, jest inaczej - szybko poprawił się Drizzt. - Wina leży na barkach Menzoberranzan i jego mieszkańców. To zwyczaje drowów spowodowały tragedię. To ich przekłeta egzystencja, jaką wiodą każdego dnia, skazała na zagładę spokojnych górników z twojej ekspedycji.

- Na nadzorcy kopaczy leży odpowiedzialność za jego grupę - sprzeciwił się Belwar. - Tylko nadzorca kopaczy może zwołać ekspedycję. Następnie musi przyjąć odpowiedzialność za swe decyzje.

- Czy ty postanowiłeś poprowadzić głębinowe gnomy tak blisko Menzoberranzan? - spytał Drizzt.

- Ja.

- Z własnej woli? - naciskał Drizzt. Sądził, że poznał już zwyczaje gnomów na tyle dobrze, by wiedzieć, że większość, jeśli nie wszystkie z ich najważniejszych decyzji, była podejmowana demokratycznie. - Czy bez słowa Belwara Dissengulpa wyprawa górnicza nigdy nie pojawiłaby się

w tym regionie?

- Wiedzieliśmy o znalezisku - wyjaśnił Belwar. - O bogatej rudzie. Zdecydowano w radzie, że powinniśmy zaryzykować zbliżenie do Menzoberranzan. Przewodziłem wyznaczonej wyprawie.

- Gdybyś to nie był ty, to ktoś inny - odezwał się wymownie Drizzt, naśladując wcześniejsze słowa Belwara.

- Nadzorca kopaczy musi przyjąć na siebie odpowie... - zaczął Belwar odsuwając wzrok.

- Oni cię nie winią - powiedział Drizzt, podążając oczyma za pustym spojrzeniem Belwara w stronę gładkich, kamiennych drzwi. - Szanują cię i opiekują się tobą.

- To z litości! - warknął Belwar.

- Czy potrzebujesz ich litości?! - krzyknął Drizzt. - Czy jesteś kimś mniej wartościowym niż oni? Bezradnym kaleką?

- Nigdy taki nie byłem!

- Więc idź z nimi! - wrzasnął na niego Drizzt. - Sprawdź, czy naprawdę czują do ciebie litość. Nie sądzę, by w ogóle tak było, lecz jeśli twoje przypuszczenia okażą się prawdziwe, jeśli twój lud istotnie czuje tylko litość wobec swego „Wielce Szanowanego Nadzorcy Kopaczy”, to pokaż im prawdę o Belwarze Dissengulpie! Jeśli twoi towarzysze nie nakładają na ciebie ani litości, ani winy, to nie trzymaj tych uczuć na swych barkach!

Belwar spoglądał przez długą chwilę na swego przyjaciela, jednak nie odpowiedział.

- Wszyscy towarzyszący ci górnicy znali ryzyko związane z podchodzeniem tak blisko Menzoberranzan - przypomniał mu Drizzt uśmiechając się szerzej. - Żaden z nich, w tym i ty, nie wiedział, że waszych przeciwników będzie prowadził Drizzt Do'Urden. Gdyby tak było, z pewnością zostalibyście w domu.

- *Magga camarra* - wymamrotał Belwar. Potrząsnął z niedowierzaniem głową, zarówno z żartobliwego nastawienia Drizzta, jak i z faktu, że po raz pierwszy od ponad dekady czuł się lepiej w kwestii tych tragicznych wspomnień. Wstał z kamiennego stołu, uśmiechnął się do Drizzta i skierował do wewnętrznego pokoju.

- Gdzie idziesz? - spytał Drizzt

- Odpocząć - odpowiedział nadzorca kopaczy. - Zmęczyły mnie już wydarzenia dzisiejszego dnia.

- Ekspedycja górnicza wyruszy bez ciebie.

Belwar odwrócił się i skierował na Drizzta niedowierzające spojrzenie. Czy ten drow naprawdę oczekiwał, że Belwar tak łatwo zapomni o latach winy i wymaszeruje z górnikiem?

- Sądziłem, że Belwar Dissengulp ma w sobie więcej odwagi - powiedział do niego Drizzt. Grymas, który przemknął przez twarz nadzorcy kopaczy, nie był udawany i Drizzt stwierdził, że odnalazł słaby punkt w pancerzu samolitości Belwara.

- Śmiało mówisz - warknął Belwar.

- Śmiało do tchórza - odparł Drizzt. Svirfnebli z mithrilowymi dłońmi podszedł bliżej, a oddech wydobywał się z jego silnie umięśnionej piersi ciężkimi haustami.

- Jeśli nie podoba ci się ten tytuł, to go odrzuć! - warknął mu prosto w twarz Drizzt. - Idź z górnikiem. Pokaż im prawdę o Belwarze Dissengulpie, i sam ją poznaj!

Belwar stuknął o siebie dłońmi. - Biegnij więc i przynieś swą broń! - rozkazał. Drizzt zawahał się. Czy został właśnie wyzwany? Czy zabrnął zbyt daleko w próbie wyrwania nadzorcy kopaczy z więzów winy?

- Przynieś swą broń, Drizzcie Do'Urden! - warknął ponownie Belwar. - Jeśli mam iść z górnikiem, to ty też!

Uradowany Drizzt chwycił głowę głębinowego gнома swymi długimi, szczupłymi rękoma i stuknął lekko swym czołem w głowę Belwara, po czym obydwaj wymienili spojrzenia nasycone podziwem i przywiązaniem. Chwilę później Drizzt wybiegł, spiesząc do Środkowego Domu po swoją pieczołowicie wykonaną kolczugę, piwafwi oraz sejmitary.

Belwar z niedowierzania stuknął się tylko dłonią w głowę, niemal zwalając się z nóg, po czym obserwował, jak Drizzt wypada przez drzwi.

Zapowiadało się na interesującą wycieczkę.

\* \* \*

Nadzorca Kopaczy Brickers z chęcią przyjął Belwara i Drizzta, choć spojrzał z zaciekawieniem na Belwara, gdy Drizzt się odwrócił. Nawet wątpiący nadzorca kopaczy nie mógł zaprzeczyć przydatności elfa drowa w dzikim Podmroku, zwłaszcza jeśli pogłoski o działalności drowów we wschodnich tunelach okazałyby się prawdziwe.

Kiedy jednak patrol dotarł w region określony przez zwiadowców, nie zobaczył ani śladu działalności czy masakry. Plotki o grubej żyłce rudy nie były ani trochę przesadzone i dwudziestu pięciu górników ekspedycyjnych zabrało się do pracy z gorliwością przekraczającą wszystko, czego drow dotąd był świadkiem. Drizzt był szczególnie zadowolony z Belwara, ponieważ młot i kilof nadzorcy kopaczy odłupywały kamień z precyzją i siłą, jakim nikt nie mógł dorównać. Niedługo zajęło Belwarowi zdanie sobie sprawy, że w żaden sposób nie jest obiektem litości towarzyszy. Był członkiem ekspedycji - szanowanym członkiem i w żadnym przypadku zawadą - który napełniał wózki większą ilością rudy niż ktokolwiek z pozostałych.

Podczas dni spędzonych w krętych tunelach Drizzt i Guenhwyvar, kiedy oczywiście kocica mogła, trzymali czujną wartę w pobliżu obozu. Po pierwszym dniu kopania Nadzorca Kopaczy Brickers wyznaczył trzeciego towarzysza do warty dla drowa oraz pantery i Drizzt słusznie podejrzewał, że ów svirfnebli miał w równym stopniu pilnować jego, co wypatrywać niebezpieczeństwa z zewnątrz. Wraz z biegiem czasu grupa svirfnebli przyzwyczała się jednak do swego mahoniowoskórego towarzysza i Drizzt mógł chodzić tam, gdzie chciał.

Była to uboga w wydarzenia i przynosząca zysk podróż, właśnie taka, jakie lubili svirfnebli,

i wkrótce, nie napotkawszy nawet jednego potwora, napełnili wózki cennymi minerałami. Klepiąc się nawzajem po plecach - Belwar uważał, by nie uderzać zbyt mocno - zebrali sprzęt, uformowali wózki w linię i wyruszyli do domu, w drogę, która zważywszy na ciężar wagoników, miała im zająć dwa dni.

Po zaledwie kilku godzinach marszu wrócił z ponurą twarzą jeden ze zwiadowców, idących przed karawaną.

- O co chodzi? - spytał Nadzorca Kopaczy Brickers, podejrzewając, że ich dobra passa się skończyła.

- Plemię goblinów - odpowiedział zwiadowca. - Przynajmniej cztery dziesiątki. Zebrały się w małej grocie z przodu - na wschód i w górę stromego korytarza.

Nadzorca Kopaczy Brickers uderzył pięścią w wózek. Nie wątpił w to, że górnicy poradzą sobie z bandą goblinów, nie chciał jednak kłopotów. Mimo to, w związku z tym że załadowane wózki były hałaśliwe, ominięcie goblinów nie będzie proste. - Przekażcie do tyłu, że siedzimy cicho - zdecydował w końcu. - Jeśli ma być walka, niech gobliny przyjdą do nas.

- W czym jest problem? - Drizzt spytał Belwara, gdy ten przyszedł na koniec karawany. Odkąd grupa rozbiła obóz, trzymał tylną straż.

- Banda goblinów - odparł Belwar. - Brickers mówi, że zostajemy tu w dole z nadzieją, że nas miną.

- A jeśli nie? - nie mógł się powstrzymać Drizzt.

Belwar stuknął o siebie dłońmi. - To tylko gobliny - mruknął posepnie. - Jednak ja i wszyscy moi pobratymcy chcemy, by ścieżka pozostała czysta.

Ucieszyło Drizzta, że jego nowi towarzysze nie garnęli się zbyt do walki, nawet jeśli był to przeciwnik, którego mogli z łatwością pokonać. Gdyby Drizzt podróżował z grupą drowów, najprawdopodobniej całe plemię goblinów byłoby martwe lub wtrącone w niewolę.

- Chodź ze mną - Drizzt powiedział do Belwara. - Chcę, abyś pomógł Nadzorcy Kopaczy Brickersowi zrozumieć mnie. Mam plan, lecz obawiam się, że moje ograniczone umiejętności posługiwania się waszym językiem nie pozwolą mi na przedstawienie szczegółów.

Belwar wysunął kilof w stronę Drizzta i obrócił szczupłego drowa ostrzej, niż zamierzał. - Nie chcemy konfliktów - wyjaśnił. - Lepiej niech gobliny pójną swoją drogą.

- Nie chcę walczyć - zapewnił go Drizzt mrugając okiem. Usatysfakcjonowany głębinowy gnom ruszył za elfem.

Brickers uśmiechnął się szeroko, gdy Belwar przetłumaczył plan Drizzta. - Warto będzie zobaczyć miny goblinów - Brickers powiedział ze śmiechem do Drizzta. - Sam chciałbym ci towarzyszyć!

- Lepiej zostaw to mnie - rzekł Belwar. - Znam zarówno język goblinów, jak i drowów, a ty masz tutaj swoje obowiązki, w przypadku gdyby sprawy nie potoczyły się tak, jak chcemy.

- Ja również znam język goblinów - odparł Brickers. - I wystarczająco dobrze rozumiem naszego towarzysza - mrocznego elfa. Jeśli chodzi o moje obowiązki przy karawanie, nie są one tak wielkie jak sądzisz, bo towarzyszy mi dzisiaj inny nadzorca kopaczy.

- Który nie widział dzikiego Podmroku od wielu lat - przypomniał mu Belwar.

- Ach, ale był najlepszy w swoim rzemiośle - odrzekł Brickers. - Karawana przechodzi pod twoje rozkazy, Nadzorco Kopaczy Belwarze. Postanowiłem iść wraz z drowem i spotkać się z goblinami.

Drizzt zrozumiał wystarczająco wiele, by ogarnąć ogólny plan działania. Zanim Belwar zdążył zaprotestować, Drizzt położył mu rękę na ramieniu i skinął głową. - Jeśli nie oszukamy goblinów i będziemy cię potrzebować, przybądź szybko i nie przebieraj w środkach - powiedział.

Następnie Brickers zdjął swój ekwipunek i broń, a Drizzt odprowadził go. Belwar odwrócił się ostrożnie do pozostałych, nie wiedząc, jak będą reagować na jego decyzje. Jedno spojrzenie na karawanę górników powiedziało mu, że stoją pewnie za nim, co do jednego, czekając na rozkazy.

Nadzorca Kopaczy Brickers nie był ani trochę rozczarowany minami, jakie pojawiły się na powykęcanych i najeżonych kłami twarzach goblinów, gdy wraz z Drizttem weszli w ich środek. Jeden z goblinów wydał z siebie wrzask i uniósł włócznię do rzutu, lecz Drizzt, wykorzystując swe wrodzone umiejętności, opuścił na jego głowę kulę ciemności, całkowicie go oślepiając. Włócznia i tak poleciała, a Drizzt wyciągnął sejmitar i przeciął ją w powietrzu, gdy przemykała obok.

Brickers ze związanymi dłońmi, ponieważ udawał w tej farsie więźnia, otworzył usta, widząc szybkość i łatwość, z jakimi drow trafił w lecącą włócznię. Svirfnebli spojrzali następnie na bandę goblinów i ujrzał, że zrobiło to na nich podobne wrażenie.

- Jeden krok dalej i oni zginą - obiecał Driztt w mowie goblinów, gardłowym języku powarkowań i skamleń. Brickers zrozumiał, o co mu chodzi chwilę później, gdy usłyszał szaleńcze szuranie butów i skowyt z tyłu. Odwróciwszy się, głębiny gnom spostrzegł dwóch goblinów, otoczonych ogniem faerie drowa, uciekających tak szybko, jak ich płaskate stopy mogły, ich nieść.

Svirfnebli znów spojrzali na Driztta z podziwem. Skąd wiedział, że te podstępne gobliny tam się czaiły?

Brickers nie wiedział oczywiście o łowcy, tym drugim ja Driztta Do'Urden, które dawało drowowi poważną przewagę w tego typu spotkaniach. Nadzorca kopaczy nie wiedział również, że w tym momencie Driztt pogrążony był w innej walce, o kontrolę nad tym niebezpiecznym alter ego.

Driztt spojrział na sejmitar w dłoni, a następnie znów na tłum goblinów. Przynajmniej trzy tuziny stały w gotowości, a mimo to łowca nakłaniał Driztta do ataku, do wgryzienia się w te tchórzliwe potworki, by rzuciły się do ucieczki każdym wychodzącym z pomieszczenia korytarzem. Jedno spojrzenie na towarzysza svirfnebli przypomniało jednak Drizttowi o jego planie przyjścia tutaj i pozwoliło odepchnąć od siebie postawę łowcy.

- Kto jest dowódcą? - spytał w gardłowym goblińskim.

Wódz goblinów nie był zbyt chętny do ukazania się drowowi, lecz tuzin jego podwładnych, prezentując typową dla goblinów odwagę i lojalność, odwróciło się na piętach i wyciągnęło sękatę paluchy w jego stronę.

Nie mając innego wyboru, wódz wypiął pierś, wyprostował kościste ramiona i podszedł w kierunku drowa. - Bruck! - określił się wódz, uderzając pięścią w tors.

- Dlaczego tu jesteście? - Drizzt uśmiechnął się paskudnie. Bruck po prostu nie znał odpowiedzi na to pytanie. Nigdy wcześniej goblin nie myślał o pozwoleniu na przemieszczanie plemienia.

- Ten region należy do drowów! - warknął Drizzt. - To nie wasze miejsce!

- Do miasta drowów wiele ścieżek - poskarżył się Bruck, pokazując palcem nad głową Drizzta i lokując Menzoberranzan w złym kierunku, jak zauważył Drizzt, lecz zignorował pomyłkę. - Kraina svirfhebli.

- Na razie - odpowiedział Drizzt, szturchając Brickersa ręką sejmitem. - Jednak mój lud zdecydował, że zagarnie ten teren. - W lawendowych oczach Drizzta rozgorzał mały płomień, a na jego twarzy wykwitł diabelski uśmiech. - Czy Bruck i plemię goblinów nam się sprzeciwi?

Bruck wyciągnął bezradnie swe dłonie z długimi palcami.

- Odejdźcie! - nakazał Drizzt. - Nie potrzebujemy teraz niewolników, nie chcemy też, żeby w tunelach rozbrzmiało echo walki. Uważaj się za szczęściarza, Bruck. Twoje plemię ucieknie i przeżyje... tym razem!

Bruck odwrócił się do pozostałych, szukając jakiegoś wsparcia. Stał przed nimi tylko jeden drow, a ponad trzy tuziny goblinów trzymało broń w pogotowiu. Przewaga była obiecująca, żeby nie powiedzieć przytłaczająca.

- Odejdźcie! - rozkazał Drizzt, wskazując sejmitem boczny tunel. - Uciekajcie, dopóki wasze stopy będą zbyt zmęczone, by was nieść!

Wódz goblinów buntowniczo zatknął palce za kawałek sznurka, który podtrzymywał jego przepaskę biodrową.

Wtedy wszędzie wokół małej groty rozległy się kakofoniczne dźwięki, brzmiące niczym rytmiczne bębnienie w skałę. Bruck i pozostałe goblinoły rozejrzeli się nerwowo, a Drizzt nie przegapił okazji.

- Śmiecie się nam przeciwstawiać? - krzyknął drow, otaczając Brucka purpurowymi płomieniami. - Niech więc głupi Bruck zginie jako pierwszy!

Zanim Drizzt zdołał dokończyć wypowiedź, wódz goblinów już zniknął, uciekając ze wszystkich sił wskazanym przez Drizzta korytarzem. Usprawiedliwiając ucieczkę lojalnością wobec swego wodza, całe plemię goblinów rzuciło się w pościg. Najszybsi nawet przegonili Brucka.



Kilka chwil później w pozostałych wejściach pojawili się Belwar i inni górnicy. - Uznałem, że możecie potrzebować trochę wsparcia - wyjaśnił mithriloręki nadzorca kopaczy, stukając młotem w skałę.

- Doskonałe było twoje wyliczenie czasu oraz osąd, Wielce Szanowany Nadzorco Kopaczy - Brickers powiedział do niego, gdy zdołał powstrzymać śmiech. - Doskonałe, jak wszystko, czego zwykliśmy oczekiwać od Belwara Dissengulpa!

Krótką chwilę później karawana svirfnebli znów wyruszyła w drogę, a cała grupa była podniecona i szczęśliwa z powodu wydarzeń ostatnich kilku dni. Głębinowe gnomy uznały się za bardzo przebiegłe - za sposób, w jaki uniknęły kłopotów. Wesołość przeszła w pełne przyjęcie, gdy w końcu wrócili do Blingdenstone - a svirfnebli, choć zazwyczaj są poważnym, nastawionym na pracę ludem, urządzają przyjęcia równie dobrze, jak którakolwiek rasa z Krain.

Pomimo fizycznych różnic ze svirfnebli Drizzt Do'Urden czuł się tutaj swobodniej i bardziej jak w domu niż kiedykolwiek we wszystkich czterech dekadach swego życia.

Zaś Belwar Dissengulp nie wzdygał się już, gdy inny svirfnebli zwracał się do niego „Wielce Szanowany Nadzorco Kopaczy”.

\* \* \*

Duch - widmo był zakłopotany. Właśnie gdy Zaknafein zaczął wierzyć, że jego zdobycz znajduje się w mieście svirfnebli, magiczne zaklęcia, które nałożyła na niego Malice, wykryły obecność Drizzta w korytarzach. Na szczęście dla Drizzta i górników svirfnebli duch - widmo był daleko od nich, gdy odkrył zapach. Zaknafein przedzierał się z powrotem przez korytarze, unikając patroli głębinowych gnomów. Każde potencjalne spotkanie, przed którym umykał, okazywało się niezwykle trudne dla Zaknafeina, ponieważ siedząca na swoim tronie w Menzoberranzan Malice stawała się coraz bardziej niecierpliwa i coraz mocniej go podjudzała.

Malice chciała smaku krwi, lecz Zaknafein trzymał się swego celu, zbliżając się do Drizzta. Wtedy jednak, nagle, zapach zniknął.

\* \* \*

Bruck jęknął, gdy następnego dnia do jego obozu wszedł kolejny samotny mroczny elf. Tym razem nikt nie uniósł włóczni i nie próbował się ukrywać za plecami nowoprzybyłego.

- Poszliśmy tak, jak rozkazaliście! - poskarżył się Bruck, wychodząc przed grupę, zanim został wywołany. Wódz goblinów wiedział, że jego podwładni i tak by go wskazali.

Jeśli duch - widmo zrozumiał nawet jego słowa, w żaden sposób nie dał tego po sobie poznać. Zaknafein szedł prosto w stronę wodza, trzymając w dłoniach miecze.

- Ale my... - zaczął Bruck, lecz reszta wypowiedzi została zduszona strumieniem krwi. Zaknafein wyszarpnął miecz z gardła goblina i natarł na resztę grupy.

Gobliny rozproszyły się we wszystkich kierunkach. Kilku z nich, uwięzionych pomiędzy oszalałym drowem a kamienną ścianą, uniosło defensywnie prymitywne włócznie. Duch - widmo

przedarł się przez nie, przy każdym uderzeniu odtrącając broń i odcinając kończyny. Jeden z goblinów przedostał się przez wirujące miecze i wbił grot włóczni głęboko w biodro Zaknafeina.

Niemartwy potwór nawet nie drgnął. Żak odwrócił się do goblina i zasypał go serią szybkich jak błyskawica, perfekcyjnie wymierzonych ciosów, które odcięły mu głowę i ramiona.

Ostatecznie w grocie leżało piętnaście martwych goblinów, a reszta plemienia rozproszyła się i uciekała każdym możliwym korytarzem. Duch - widmo, pokryty krwią swych przeciwników, wyszedł z jaskini przejściem leżącym naprzeciw tego, którym wszedł, kontynuując swe zaciekle poszukiwania nieuchwytnego Drizzta Do'Urden.

\* \* \*

W Menzoberranzan, w przedsionku kaplicy Domu Do'Urden, Opiekunka Malice rozluźniła się, całkowicie wyczerpana i chwilowo nasyciona. Odczuwała każde dokonane przez Zaknafeina zabójstwo, czuła strumień ekstazy za każdym razem, gdy miecz ducha - widma wbijał się w kolejną ofiarę.

Malice odepchnęła frustrację i niecierpliwość, a jej pewność siebie wzrosła dzięki przyjemności odczuwanej z okrutnych mordów Zaknafeina. Jakże wielka będzie ekstaza Malice, gdy duch - widmo napotka w końcu jej zdradzieckiego syna!

## 11

### INFORMATOR

Doradca Firble z Blingdenstone wszedł niepewnie do małej jaskini o poszarpanych ścianach, miejsca wyznaczonego na spotkanie. Armia svirfhebli, w tym kilku głębinowych gnomów zaklinaczy trzymający kamienie, którymi mogli przyzwać na pomoc żywiołaki ziemi, przesunęła się na obronne pozycje wzdłuż korytarzy na zachód od pomieszczenia. Pomimo tego Firble był niespokojny. Spojrzał we wschodni tunel zastanawiając się, jakie wieści będzie miał dla niego informator i martwiąc się, ile będą one kosztować.

Wtedy drow wykonał efektowne wejście, stukając głośno swymi wysokimi butami o kamienną podłogę. Rozejrzał się, by upewnić się, że Firble jest jedynym svirfnebli w pomieszczeniu - zgodnie z ich zwyczajową umową - po czym podszedł do doradcy i ukłonił się nisko.

- Witaj mały przyjacielu z wielką sakiewką - powiedział ze śmiechem drow. Jego znajomość języka svirfnebli i doskonała intonacja, zawsze zdumiewała Firble.

- Mogłeś podjąć jakieś środki ostrożności - odparł Firble, znów rozglądając się niespokojnie.

- Ba - parsknął drow, stukając obcasami butów. - Masz za sobą armię głębinowych gnomów wojowników i czarodziejów, zaś ja... no cóż, powiedzmy, że też jestem chroniony.

- Jest to fakt, w który nie wątpię, Jarlaxle - odpowiedział Firble. - Mimo to wolałbym, aby

nasze sprawy, te prywatne, zostały tajemnicą.

- Wszystkie sprawy Bregan D'aerthe są prywatne, mój drogi Firble - odrzekł Jarlaxle i ponownie uklonił się nisko, zataczając swym kapeluszem o szerokim rondzie zamaszysty i pełen gracji łuk.

- Wystarczy - powiedział Firble. - Skończmy nasze sprawy, abym mógł wrócić do domu.

- Pytaj więc - rzekł Jarlaxle.

- W pobliżu Blingdenstone nastąpiło wzmożenie aktywności drowów - wyjaśnił głębinowy gnom.

- Istotnie? - spytał Jarlaxle, wyglądając na zdumionego. Uśmiezek drowa zdradzał jednak jego prawdziwe uczucia. Będzie to dla Jarlaxle łatwy zysk, ponieważ w niepokoje Blingdenstone była zaangażowana ta sama matka opiekunka z Menzoberranzan, która go niedawno wynajęła. Jarlaxle lubił zbiegi okoliczności, dzięki którym zyski mogły być większe.

Firble zbyt dobrze znał udawane zdumienie elfa. - Istotnie - stwierdził stanowczo.

- A ty chciałbyś wiedzieć dlaczego? - wywnioskował Jarlaxle, wciąż utrzymując fasadę ignorancji.

- Z naszego punktu widzenia wydaje się to rozropne - fuknął doradca, znużony wieczną grą Jarlaxle. Firble nie miał cienia wątpliwości, że Jarlaxle wiedział o działalności drowów w pobliżu Blingdenstone i o kryjącym się za nią celu. Jarlaxle był łotrem nie posiadającym domu, co zazwyczaj nie było w świecie mrocznych elfów zbyt korzystną pozycją. Mimo to ów zamożny najemnik przetrwał - a nawet odniósł spore korzyści - będąc renegatem. W tym wszystkim największą przewagą Jarlaxle była wiedza - wiedza o wszystkim, co się działo w Menzoberranzan oraz w okolicach miasta.

- Ile czasu będziesz potrzebował? - zapytał Firble. - Mój król życzy sobie zakończyć tę sprawę tak szybko, jak to możliwe.

- Masz moją zapłatę? - spytał drow wyciągając dłoń.

- Zapłata będzie, kiedy dostarczysz informacje - zaprotestował Firble. - Zawsze tak się umawialiśmy.

- Istotnie - zgodził się Jarlaxle. - Tym razem jednak nie potrzebuję czasu na zbieranie informacji. Jeśli masz moje klejnoty, możemy już teraz załatwić sprawy.

Firble odczepił z pasa sakiewkę z klejnotami i rzucił ją drowowi. - Pięćdziesiąt agatów, dobrze oszlifowanych - warknął, jak zawsze niezadowolony z ceny. Miał nadzieję, że uda mu się uniknąć tym razem korzystania z usług Jarlaxle, ponieważ Firble, jak każdy gnom, nie rozstawał się łatwo z takimi sumami.

Jarlaxle szybko zerknął do sakiewki, po czym wrzucił ją do głębokiej kieszeni. - Bądź spokojny, mały głębinowy gnomie - zaczął - ponieważ moce Menzoberranzan nie planują żadnych działań przeciwko twemu miastu. Regionem tym interesuje się tylko jeden dom drowów, nic

więcej.

- Dlaczego? - spytał Firble po długiej chwili ciszy. Svirfnebli nienawidził pytać, ponieważ znał nieuniknione konsekwencje.

Jarlaxle wyciągnął dłoń. Przeszło do niej dziesięć kolejnych doskonale oszlifowanych agatów.

- Dom szuka jednego ze swoich szeregów - wyjaśnił Jarlaxle. - Renegata, który poprzez swoje czyny pozbawił swą rodzinę łaski Pajęczej Królowej.

Znowu minęło kilka przeciągających się w nieskończoność chwil ciszy. Firble mógłby z łatwością odgadnąć tożsamość tego ściganego drowa, lecz gdyby się nie upewnił, Król Schnicktick grzmiałby, aż nie zapadłby się sufit. Wyciągnął z sakiewki przy pasie następne dziesięć klejnotów.

- Nazwij dom - rzekł.

- Daermon N'a'shezbaernon - odparł Jarlaxle, niedbale wrzucając kamienie do kieszeni. Firble skrzyżował ramiona na piersi i skrzywił się. Pozbawiony skrupułów drow znów go przechytrzył.

- Nie pradawną nazwę! - zagrział doradca, niechętnie wyciągając kolejne dziesięć klejnotów.

- Naprawdę, Firble - odezwał się przymilnie Jarlaxle. - Musisz się nauczyć zadawać dokładniejsze pytania. Takie pomyłki drogo cię kosztują!

- Nazwij dom w taki sposób, żebym zrozumiał - polecił Firble. - 1 nazwij renegata. Nie zapłacą ci już nic więcej, Jarlaxle.

Jarlaxle podniósł dłoń i uśmiechnął się, by uciszyć głębinowego gnoma. - Zgoda - zaśmiał się zadowolony ze swej zdobyczy. - Dom Do'Urden, Ósmy Dom Menzoberranzan, szuka swego drugiego chłopca. - Najemnik zauważył w twarzy Firble cień zrozumienia. Czy to drobne spotkanie mogło zapewnić Jarlaxle informacje, które będzie mógł zamienić na jeszcze większe korzyści z kufrów Opiekunki Malice?

- Nazywa się Drizzt - ciągnął drow, pieczołowicie obserwując reakcję svirfnebli. Następnie dodał przebiegłym tonem - Informacje o miejscu jego pobytu przyniosłyby w Menzoberranzan spory zysk.

Firble spoglądał długo na obcesowego drowa. Czy zdradził sobą zbyt wiele, gdy została ujawniona tożsamość renegata? Jeśli Jarlaxle odgadł, że Drizzt jest w mieście głębinowych gnomów, konsekwencje mogą być ponure. Firble był w kłopotliwym położeniu. Czy powinien przyznać się do pomyłki i spróbować ją naprawić? Ile jednak kosztowałoby zapewnienie sobie milczenia Jarlaxle? Niezależnie zaś od wielkości zapłaty, czy Firble mógł zaufać pozbawionemu skrupułów najemnikowi?

- Nasze sprawy się zakończyły - obwieścił Firble, decydując się na przekonanie, że Jarlaxle nie odgadł wystarczająco wiele, by ubić interes z Domem Do'Urden. Doradca obrócił się na pięcie i

ruszył w stronę wyjścia z pomieszczenia.

Jarlaxle w myśli pochwalił decyzję Firble. Zawsze uważał doradcę svirfnebli za przeciwnika, z którym warto było się targować i teraz nie był rozczarowany. Firble ujawnił niewiele informacji, zbyt mało, by zanieść je Opiekunce Malice, zaś jeśli głębiny gnom dysponował czymś więcej, jego decyzja o nagłym zakończeniu spotkania była rozsądna. Jarlaxle musiał przyznać, że wręcz lubi Firble. - Mały gnomie - zawołał za odchodzącą sylwetką. - Dam ci ostrzeżenie.

Firble obrócił się, zasłaniając defensywnie ręką zamkniętą sakiewkę.

- Bez opłaty - powiedział ze śmiechem Jarlaxle i potrząsnął łysą głową. Nagle jednak twarz najemnika stała się poważna, wręcz posepną. - Jeśli wiesz coś o Drizzcie Do'Urden - kontynuował Jarlaxle - zapomnij o tym. Sama Lloth zażądała od Opiekunki Malice Do'Urden jego śmierci, a Malice zrobi wszystko, by wypełnić to zadanie. Nawet jeśli Malice się to nie uda, polowanie podejmą inni, wiedząc, że śmierć Do'Urdena przyniesie Pajęczej Królowej ogromną przyjemność. Jest zgubiony, Firble, a w równym stopniu będą zgubieni ci, którzy są na tyle głupi, by stać u jego boku.

- Niepotrzebne ostrzeżenie - odpowiedział Firble, próbując zachować spokojny wyraz twarzy. - Ponieważ nikt w Blingdenstone nie wie nic o tym zbuntowanym mrocznym elfie ani się nim nie przejmuje. Ani też, zapewniam cię, nikt w Blingdenstone nie ma najmniejszego zamiaru zagwarantowania sobie łaski Pajęczej Królowej mrocznych elfów!

Jarlaxle uśmiechnął się słysząc blef svirfnebli. - Oczywiście - odparł, po czym zamachnął się wielkim kapeluszem, wykonując kolejny niski ukłon.

Firble stał przez chwilę, rozmyślając nad słowami i ukłonem, zastanawiając się znów, czy powinien kupić milczenie najemnika.

Zanim podjął jednak jakąś decyzję, Jarlaxle już zniknął, stukając głośno o kamienie swymi podbitymi butami. Biedny Firble zaczął się martwić.

Nie musiał. Jarlaxle istotnie lubił małego Firble, jak przyznał w myślach, nie przekaze więc swych podejrzeń o miejscu pobytu Drizzta Opiekunce Malice.

Chyba że, oczywiście, oferta będzie zbyt kusząca.

Firble stał tylko i spoglądał przez wiele minut na puste pomieszczenie, zastanawiając się i martwiąc, co przyniesie przyszłość.

\* \* \*

Dla Drizzta dni były wypełnione przyjaźnią i zabawą. Wśród górników svirfnebli, którzy byli z nim w tunelach, stał się kimś w rodzaju bohatera, a opowieść o sprytnym oszukaniu plemienia goblinów rosła przy każdym przekazywaniu. Drizzt i Belwar często wychodzili teraz na zewnątrz, a za każdym razem gdy zaszli do tawerny lub domu spotkań, byli witani radosnymi okrzykami oraz propozycjami darmowych posiłków i napitków. Obydwaj przyjaciele byli

szczęśliwi, ponieważ razem odnaleźli swoje miejsce i spokój.

Nadzorca Kopaczy Brickers oraz Belwar byli zajęci planowaniem kolejnej ekspedycji górniczej. Najważniejszym zadaniem było ograniczenie listy ochotników, ponieważ kontaktowali się z nimi svirfhebli z każdej części miasta, chcąc znaleźć się u boku mrocznego elfa oraz wielce szanowanego nadzorcy kopaczy.

Gdy pewnego poranka za drzwiami Belwara rozległo się donośne i natarczywe pukanie, Drizzt i głębinowy gnom uznali, że to kolejni rekruci poszukujący miejsca w ekspedycji. Byli bardzo zdziwieni, widząc czekających na nich strażników miejskich, proszących Drizzta, i popierających prośbę tuzinem włóczni, o udanie się z nimi na audiencję z królem.

Belwar nie wyglądał na zatroskanego. - Środki ostrożności - zapewnił Drizzta odsuwając talerz z grzybami i sosem z mchu. Belwar podszedł do ściany, by wziąć swój płaszcz, ale jeśli Drizzt, skupiony na włóczniach, zauważyłby urywane i niepewne ruchy gnoma, nie byłby tego pewny.

Podróż przez miasto głębinowych gnomów była niezwykle szybka, ponieważ niecierpliwi strażnicy ponaglali drowa i nadzorcę kopaczy. Belwar na każdym kroku nazywał wciąż całą sprawę „środkami ostrożności” i tak naprawdę wykonywał dobrą robotę, zachowując spokój w głosie. Drizzt nie wniósł jednak ze sobą do komnat królewskich iluzji. Cała jego życie wypełnione było katastrofalnymi końcami po obiecujących początkach.

Król Schnicktick siedział niespokojnie na swym kamiennym tronie, a jego doradcy równie niepewnie stali dookoła. Nie podobał mu się obowiązek, jaki spadł mu na ramiona - svirfnebli uważali się za lojalnych przyjaciół - jednak w świetle przyniesionych przez Firble wiadomości, nie można było lekceważyć zagrożenia dla Blingdenstone.

Zwłaszcza, jeśli chodziło o mroczne elfy.

Drizzt i Belwar stanęli przed królem, Drizzt zaciekawiony, choć gotów zaakceptować wszystko, co mogło wyniknąć, lecz Belwar na granicy wściekłości.

- Dziękuję wam za szybkie przybycie - powitał ich Król Schnicktick, po czym chrząknął i rozejrzał się po swoich doradcach w poszukiwaniu poparcia.

- Włócznie potrafią przekonać do pośpiechu - warknął sarkastycznie Belwar.

Król svirfnebli znowu chrząknął z wyraźną niepewnością, po czym poprawił się na tronie. - Moja straż za bardzo się tym przejęła - przerosił. - Proszę, abyście nie byli urażeni.

- Nie jesteśmy - zapewnił go Drizzt.

- Czy podoba ci się pobyt w naszym mieście? - spytał Schnicktick, zmuszając się do lekkiego uśmiechu.

Drizzt przytaknął. - Wasz lud jest łaskawszy, niż mógłbym prosić lub oczekiwać - odpowiedział.

- Zaś ty okazałeś się wartościowym przyjacielem, Drizdzie Do'Urden - powiedział

Schnicktick. - Nasze życie zostało wielce wzbogacone twoją obecnością.

Drizzt uklonił się nisko, pełen wdzięczności za miłe słowa króla svirfhebli. Belwar przymrużył jednak swe ciemnoszare oczy i zmarszczył zadarty nos, zaczynając rozumieć, do czego zmierza król.

- Niestety - zaczął Król Schnicktick, spoglądając błagalnie na swych doradców, a nie bezpośrednio na Drizzta - zostaliśmy postawieni wobec sytuacji...

- Magga camarra! - krzyknął Belwar, zwracając na siebie uwagę wszystkich obecnych. - Nie! - Król Schnicktick i Drizzt spojrzeli na nadzorcę z niedowierzaniem.

- Chcicie go wyrzucić - Belwar warknął oskarżające w stronę Schnickticka.

- Belwar! - zaprotestował Drizzt.

- Wielce Szanowany Nadzorco Kopaczy - rzekł stanowczo król. - Nie do ciebie należy prawo przerywania, zaś jeśli jeszcze raz tak uczynisz, będę zmuszony usunąć cię z tej komnaty.

- A więc to prawda - jęknął cicho Belwar i odwrócił wzrok. Drizzt przeniósł spojrzenie z króla na Belwara i z powrotem, nie rozumiejąc celu tego całego spotkania.

- Słyszałeś o domniemanej działalności drowów w tunelach w pobliżu naszych wschodnich granic? - król spytał Drizzta.

Drizzt przytaknął.

- Poznaliśmy cel tej działalności - wyjaśnił Schnicktick. W czasie przerwy, kiedy to król kolejny raz spojrzął na swych doradców, po grzbiecie Drizzta przeszły ciarki. Nie miał wątpliwości, co się stanie dalej, lecz słowa, mimo to, głęboko go zraniły. - Ty, Drizzcie Do'Urden, jesteś tym celem.

- Moja matka mnie szuka - odparł beznamietnie Drizzt.

- Ale cię nie znajdzie - warknął buntowniczo Belwar, kierując te słowa do Schnickticka i tej nieznaney matki jego nowego przyjaciela. - Nie, jeśli pozostaniesz gościem głębinowych gnomów z Blingdenstone!

- Belwarze, wstrzymaj się! - zbeształ go Król Schnicktick. Spojrzął znów na Drizzta i mina mu złagodniała. - Proszę, przyjacielu Drizzcie, musisz zrozumieć. Nie mogę ryzykować wojny z Menzoberranzan.

- Rozumiem - zapewnił go szczerze Drizzt. - Wezmę moje rzeczy.

- Nie! - zaprotestował Belwar podchodząc do tronu. - Jesteśmy svirfhebli. Nie wystawiamy naszych przyjaciół na niebezpieczeństwo! - Nadzorca kopaczy biegał od jednego doradcy do drugiego, błagając o sprawiedliwość. - Drizzt Do'Urden okazał nam tylko przyjaźń, a my chcemy go wygnać! Magga camarra! Jeśli nasza lojalność jest tak krucha, czy jesteśmy lepsi od drowów z Menzoberranzan?

- Dość, Wielce Szanowany Nadzorco Kopaczy! - krzyknął Król Schnicktick głosem, w której rozbrzmiewała niemożliwa do zignorowania, nawet przez upartego Belwara, ostateczność. -

Ta decyzja nie przysłała nam łatwo, lecz nie podlega zmianie! Nie narażę Blingdenstone na niebezpieczeństwo dla dobra mrocznego elfa, niezależnie od tego, że okazał się przyjacielem. - Schnicktick spojrział na Drizzta. - Naprawdę mi przykro.

- Niech nie będzie - odparł Drizzt. - Robisz tylko to, co musisz, jak ja zrobiłem dawno temu, kiedy zdecydowałem się porzucić mój lud. Sam dokonałem tej decyzji i nigdy nikogo nie prosiłem o poparcie lub pomoc. Ty, dobry królu svirfhebli, oraz twój lud, daliście mi z powrotem tak wiele z tego, co straciłem. Uwierzcie, że nie mam zamiaru wywoływać gniewu Menzoberranzan wobec Blingdenstone. Nigdy bym sobie nie wybaczył, gdybym odegrał jakąś rolę w takiej tragedii. Odejdę z waszego wspaniałego miasta w przeciągu godziny. Odchodząc zaś, czuję jedynie wdzięczność.

Król svirfhebli wzruszył się tymi słowami, lecz jego stanowisko pozostało nieugięte. Wskazał swym strażnikom, by towarzyszyli Drizztowi, który przyjął uzbrojoną eskortę ze zrezygnowanym westchnieniem. Zerknął na Belwara, stojącego bezradnie przy doradcach, po czym opuścił komnaty królewskie.

\* \* \*

Stu głębinowych gnomów, w tym Nadzorca Kopaczy Krieger oraz inni górnicy z ekspedycji, w której wziął udział Drizzt, żegnało się z drowem, gdy przechodził przez wielkie wrota Blingdenstone. Podejrzana była nieobecność Belwara Dissengulpa. Drizzt nie widział nadzorcy kopaczy przez całą godzinę, jaka minęła od wyjścia przez niego z sali tronowej. Mimo to Drizzt był wdzięczny za pożegnanie, jakie dali mu ci svirfhebli. Ich miłe słowa ukoili go i dały mu siłę, o której wiedział, że będzie mu potrzebna w nadchodzących latach. Ze wszystkich wspomnień, jakie Drizzt wynosił z Blingdenstone, przysiągł szczególnie silnie trzymać się tych słów pożegnania.

Mimo to gdy Drizzt oddalił się od tłumu, przeszedł przez małą platformę i zszedł szerokimi schodami, słyszał jedynie echo zatraskujących się za nim ogromnych wrót. Drizzt wzdrygnął się, spoglądając w tunele Podmroku. Zastanawiał się, w jaki sposób przetrwa tym razem. Blingdenstone było zbawieniem od łowcy; ile czasu zajmie tej mroczniejszej połowie powstanie i przejęcie jego tożsamości?

Jaki jednak wybór miał Drizzt? Opuszczenie Menzoberranzan było jego decyzją, słuszną decyzją. Teraz jednak, znając już konsekwencje wyboru, Drizzt zastanawiał się. Gdyby miał możliwość zrobienia tego wszystkiego od nowa, czy znalazłby w sobie siłę, by odejść od życia wśród swego ludu?

Miał nadzieję, że znalazłby.

Uwagę Drizzta przykuł szmer z boku. Przykucnął i wyciągnął sejmity, sądząc, że Opiekunka Malice wysłała agentów, którzy czekali, aż zostanie wydalony z Blingdenstone. Chwilę później poruszył się cień, lecz to nie drow zabójca szedł w stronę Drizzta.

- Belwar! - krzyknął z ulgą. - Bałem się, że nie pożegnasz się ze mną.



- I nie pożegnam się - odparł svirfnebli. Drizzt przyjrzał się nadzorcy kopaczy i zauważył wypchany plecak. - Nie, Belwarze. Nie mogę pozwolić...

- Nie pamiętam, abym pytał cię o pozwolenie - przerwał głębinowy gnom. - Szukałem czegoś ekscytującego w życiu. Uznałem, że mogę zobaczyć, co szeroki świat może mi zaproponować.

- Nie jest tak wielki, jak oczekujesz - odpowiedział ponuro Drizzt. - Masz swój lud, Belwarze. Akceptują cię i dbają o ciebie. Jest to większy dar, niż wszystko co można sobie wymarzyć.

- Zgadzam się - odparł nadzorca kopaczy. - Zaś ty, Drizzcie Do'Urden, masz swojego przyjaciela, który cię akceptuje i dba o ciebie. I stoi przy tobie. Zamierzasz wyruszyć w drogę, czy też będziesz stał tu i czekał, aż ta twoja paskudna matka przyjdzie tu i nas poćwiartuje?

- Nawet nie jesteś w stanie wyobrazić sobie niebezpieczeństwa - ostrzegł Drizzt, lecz Belwar zauważył, że opór drowa słabnie.

Belwar stuknął o siebie mithrilowymi dłońmi. - Zaś ty, mroczny elfie, nawet nie jesteś w stanie wyobrazić sobie metod, jakie stosuje wobec takich niebezpieczeństw! Nie pozwolę ci iść samemu w dzicz. Zrozum to - magga camarra - i możemy się zbierać.

Drizzt wzruszył bezradnie ramionami, spojrział jeszcze raz na upartą determinację, malującą się wyraźnie na twarzy Bel - wara, po czym ruszył do tunelu, a głębinowy gnom dotrzymywał mu kroku. Tym razem Drizzt miał przynajmniej towarzysza, z którym mógł rozmawiać, broń przeciwko podstępom łowcy. Wsunął dłoń do kieszeni i pogładził palcem onyksową figurkę Guenhwyvar. Być może, jak ośmielał się mieć nadzieję Drizzt, ich troje będzie w stanie odnaleźć w Podmroku coś więcej, niż tylko zwykłe przetrwanie.

Przez długi czas Drizzt zastanawiał się, czy nie uczynił samolubnie poddając się tak łatwo Belwarowi. Odczuwanej winy nie można było jednak w żaden sposób porównać z ogromną ulgą, jaką Drizzt czuł, spoglądając w bok na kołyszącą się, łysą głowę wielce szanowanego nadzorcy kopaczy.



# CZEŚĆ 3

## PRZYJACIELE I WROGOWIE

*Życie czy przetrwać? Aż do znalezienia się po raz drugi w dzikim Podmroku, po pobycie w Blingdenstone, nigdy nie rozumiałem znaczenia tak prostego pytania.*

*Gdy pierwszy raz opuściłem Menzoberranzan, uznałem, że wystarczy przetrwać. Uważałem, że mogę zagłębić się w sobie, w swoich zasadach, i być usatysfakcjonowany, że podążam jedyną ścieżką, jaka jest dla mnie otwarta. Alternatywą była ponura rzeczywistość Menzoberranzan i podporządkowanie się złym zwyczajom, według których postępował mój lud. Sądziłem, że jeśli to miało być życie, to wystarczy zwykłe przetrwanie.*

*To „zwykłe przetrwanie” niemal mnie jednak zabiło. Co gorsza, niemal skradło wszystko, co było mi drogie.*

*Svirfnebli z Blingdenstone ukazali mi inną drogę. Społeczeństwo svirfnebli, ukształtowane w zgodzie ze wspólnymi wartościami i jednością, okazało się być wszystkim tym, czym chciałem, żeby było Menzoberranzan. Svirfnebli robili znacznie więcej niż tylko przetrwanie. Żyli, śmiali się i pracowali, zaś korzyści były dzielone przez wspólnotę, podobnie jak ból spowodowany stratami, jakie musieli nieuchronnie ponosić we wrogim podziemnym świecie.*

*Radość nabiera większej wartości, gdy dzieli się ją z przyjaciółmi, lecz żal zmniejsza się, gdy można się nim podzielić. Takie jest życie.*

*Tak więc, kiedy odchodziłem z Blingdenstone z powrotem do pustych jaskiń Podmroku, szedłem z nadzieją. U mojego boku był Belwar, nowy przyjaciel, zaś w kieszeni znajdowała się magiczna figurka, za pomocą której mogłem przyzwać Guenhwyvar, moją sprawdzoną przyjaciółkę.*

*Podczas krótkiego pobytu u głębinowych gnomów doświadczyłem życia, o jakim zawsze marzyłem - i nie mogłem powrócić do zwykłego przetrwania.*

*Mając przyjaciół u boku, ośmielałem się wierzyć, że nie będę musiał.*

- Drizzt Do 'Urden

## 12

### **DZICZ, DZICZ, DZICZ**

- Czy wszystko ustawileś? - Drizzt spytał Belwara, gdy nadzorca kopaczy wrócił do krętego przejścia.

- Zgasilem ogień - odparł Belwar, stukając o siebie triumfalnie, choć nie za głośno, mithrilowymi dłońmi. - Rozłożyłem dodatkowe posłanie w rogu. Poszurałem butami o podłogę, i położyłem twoją sakiewkę w miejscu, gdzie będzie można ją łatwo znaleźć. Pod kocem położyłem nawet kilka srebrnych monet - przypuszczam, że i tak nie będę ich zbyt szybko potrzebował. - Belwar wydał z siebie chichot, lecz pomimo owej deklaracji Drizzt widział, że svirfnebli nie rozstawał się zbyt łatwo z kosztownościami.

- Sprytne oszustwo - stwierdził Drizzt, by osłabić ból straty.

- A co z tobą, mroczny elfie? - zapytał Belwar. - Widziałeś coś albo słyszałeś?

- Nie - odpowiedział Drizzt. Wskazał na boczny korytarz. - Posłałem szerokim łukiem Guenhwyvar. Jeśli ktoś jest w pobliżu, wkrótce będziemy o tym wiedzieć.

Belwar przytaknął. - Dobry plan - zauważył. - Rozłożenie fałszywego obozu tak daleko od Blingdenstone powinno utrzymać twoją kłopotliwą matkę z dala od moich krewniaków.

- I być może doprowadzi moją rodzinę do przekonania, że wciąż jestem w okolicy i chcę tu pozostać - dodał z nadzieją Drizzt. - Myślałeś o tym, gdzie powinniśmy się udać?

- Wszystkie drogi są równie dobre - stwierdził Belwar, rozkładając szeroko ręce. - Nigdzie w pobliżu nie ma żadnych miast, poza naszymi własnymi. Przynajmniej z tego co wiem.

- A więc zachód - zaproponował Drizzt. - Dookoła Blingdenstone i w dzicz, jak najdalej od Menzoberranzan.

- Wygląda to na rozsądny kierunek - zgodził się nadzorca kopaczy. Zamknął oczy i dostroił swoje myśli do wibracji skał. Podobnie jak wiele ras Podmroku, głębinowe gnomy dysponowały zdolnością rozpoznawania magnetycznych właściwości kamieni, która to umiejętność pozwalała im określać kierunek równie dokładnie, jak mieszkaniec powierzchni mógłby podążać śladem słońca. Chwilę później Belwar kiwnął głową i wskazał odpowiedni tunel.

- Zachód - rzekł Belwar. - 1 to szybko. Im bardziej oddalimy się od tej twojej matki, tym będziemy bezpieczniejsi. - Przerwał, by przyjrzeć się przez dłuższą chwilę Drizztowi, zastanawiając się, czy nie zabrze zbyt daleko, zadając następne pytanie.

- O co chodzi? - spytał go Drizzt, zauważając wahanie. Belwar zdecydował się zaryzykować

po to, by zobaczyć, jak bliscy się sobie stali. - Kiedy pierwszy raz dowiedziałeś się o obecności drowów we wschodnich tunelach - zaczął otwarcie głębinowy gnom - wydawałeś się tracić grunt pod nogami, jeśli wiesz o co mi chodzi. To twoja rodzina, mroczny elfie. Czy są aż tak straszni?

Chichot Drizzta uspokoił Belwara, powiedział głębinowemu gnomowi, że nie trafił zbyt mocno. - Chodź - powiedział Drizzt widząc, że Guenhwyar wraca ze zwiadu. - Jeśli już skończyliśmy rozkładać fałszywy obóz, to wykonajmy pierwsze kroki w nowe życie. Nasza droga powinna być wystarczająco długa na opowieści o moim domu i rodzinie.

- Poczekaj - rzekł Belwar. Sięgnął do sakwy i wyciągnął małą skrzyneczkę. - Dar od Króla Schnickticka - wyjaśnił otwierając wieko i wyciągając lśniąca broszę, której blask zalał całą okolicę.

Drizzt spoglądał na nadzorcę kopaczy z niedowierzaniem. - Będzie cię widać jak na dłoni - stwierdził drow.

Belwar poprawił go. - Będzie nas widać jak na dłoni - powiedział z lekką kpina. - Nie obawiaj się jednak, mroczny elfie. Światło powstrzyma więcej wrogów, niż przyciągnie. Nie przepadam za potykaniem się o dziury w podłodze.

- Jak długo to będzie się żarzyć? - spytał Drizzt, a Belwar wywnioskował z jego tonu, iż drow miał nadzieję, że krótko.

- Wieczny jest dweomer - odparł Belwar z szerokim uśmiechem. - Chyba że przeciwstawi mu się jakiś kapłan bądź czarodziej. Przestań się martwić. Jakie stworzenie z Podmroku wejdzie dobrowolnie w oświetlony teren?

Drizzt wzruszył ramionami i zaufał osądowi doświadczonego nadzorcy kopaczy. - Dobrze - powiedział potrząsając bezradnie białą czupryną. - Zajmijmy się więc drogą.

- Drogą i opowieściami - odrzekł Belwar zrównując się w marszu z Drizztem, poruszając szybko swymi krótkimi nóżkami, by dotrzymać tempa długim i pełnym gracji krokom drowa.

Szli przez wiele godzin, zatrzymywali się na posiłek, po czym szli jeszcze dłużej. Czasami Belwar używał swej świecącej broszy, niekiedy zaś przyjaciele kroczyli w ciemności, zależnie od tego, czy uważali region za niebezpieczny. Guenhwyvar kręciła się w pobliżu, lecz rzadko można ją było zobaczyć, pantera chętnie wykonywała wyznaczone jej obowiązki zwiadu.

Przez cały tydzień towarzysze zatrzymywali się tylko wtedy, gdy zmęczenie lub głód zmuszały ich do przerwy w marszu, ponieważ pragnęli oddalić się od Blingdenstone - i tych, którzy ścigali Drizzta - tak daleko, jak to było możliwe. Mimo to, dopiero po kolejnym tygodniu wkroczyli w tunele nieznane Bel - warowi. Głębinowy gnom był nadzorcą kopaczy przez niemal pięćdziesiąt lat i prowadził wiele z najdalszych ekspedycji górniczych.

- To miejsce jest mi znane - Belwar często stwierdzał, gdy wchodzili do jaskini. - Wziąłem stąd wagon żelaza - mówił, albo mithrilu, czy też czegoś z gamy drogocennych minerałów, o których Drizzt nigdy nie słyszał. Mimo zaś tego, że długie opowieści nadzorcy kopaczy o tych

górnicych ekspedycjach zazwyczaj szły w tym samym kierunku - w końcu na ile sposobów głębinowe gnomy mogą rozłupywać skałę? - Drizzt zawsze słuchał uważnie, wchłaniając każde słowo.

Znał alternatywę.

W ramach swoich obowiązków narracyjnych Drizzt opowiedział o swoich przygodach w Akademii w Menzoberranzan oraz ciepłych wspomnieniach o Zaknafeinie i jego sali gimnastycznej. Pokazał Belwarowi podwójne niskie pchnięcie

I odkryty przez ucznia sposób na skontrowanie ataku, ku zdziwieniu i bólowi jego nauczyciela. Drizzt ujawnił zawiłe kombinacje języka migowego drowów, na który składały się kombinacje wyrazów twarzy i gestów dłońmi, lecz krótko cieszył się ideą nauczania Belwara tego języka. Głębinowy gnom szybko wybuchł donośnym śmiechem. Spojrzał swymi ciemnymi oczyma z niedowierzaniem na Drizzta, po czym poprowadził wzrok w dół, ku zakończeniom swoich rąk. Mając zamiast dłoni młot i kilof, svirfnebli nie był w stanie opanować wystarczająco wiele gestów, by okazało się to warte wysiłku. Mimo to Belwar doceniał, że Drizzt zaproponował mu nauczanie języka znaków. Absurdalność tego pomysłu wywołała u obu serdeczny śmiech.

Guenhwyvar również zaprzyjaźniła się z głębinowym gnomem w czasie tych pierwszych kilku tygodni na szlaku. Belwar często zapadał w głęboki sen i budziło go mrowienie w nogach, które szybko drętwiały pod trzystoma kilogramami pantery. Belwar zawsze pomrukiwał i uderzał Guenhwyvar w zad dłonią - młotem - to stało się zabawą dla nich obojga - lecz Belwarowi tak naprawdę nie przeszkadzała bliskość pantery. Prawdę mówiąc, sama obecność Guenhwyvar czyniła sen - który zawsze w dziczy wystawiał na niebezpieczeństwo - znacznie łatwiejszym i spokojniejszym.

- Rozumiesz? - Drizzt wyszeptał pewnego dnia do Guenhwyvar. Kawłek dalej Belwar spał, leżąc płasko na skale, z kamieniem w roli poduszki. Drizzt potrząsnął głową ze zdumienia, gdy obserwował małą sylwetkę. Zaczynał podejrzewać, że głębinowe gnomy trochę przesadzały z przywiązaniem do ziemi.

- Idź do niego - polecił kocicy.

Guenhwyvar podeszła i ułożyła się nadzorcy kopaczy na nogach. Drizzt przesunął się w osłonę wejścia do tunelu, by obserwować.

Zaledwie kilka minut później Belwar obudził się z parsknięciem. - Magga camarra, pantero!  
- zagrzmiął głębinowy gnom.

- Dlaczego musisz zawsze kłaść się na mnie, zamiast obok mnie?

- Guenhwyvar poruszyła się lekko, lecz w odpowiedzi wydała z siebie tylko głębokie westchnienie.

- Magga camarra, kocico! - ryknął znów Belwar. Zawierz - gał zaciekle palcami u nóg, chcąc zachować krążenie i pozbyć się mrowienia, które już się pojawiło. - Zmykaj! - Nadzorca

kopaczy oparł się na jednym łokciu i machnął młotem w bok Guenhwyvar.

Pantera odskoczyła w udawanej ucieczce, szybszej niż cios Belwara. Kiedy jednak nadzorca kopaczy się rozluźnił, pantera wróciła po swoich śladach, obróciła się i wskoczyła na Belwara, przykrywając go i przyciskając mocno do podłogi.

Dopiero po kilku minutach zmagania Belwar zdołał wydostać twarz spod umięśnionej klatki piersiowej Guenhwyvar.

- Zejdź ze mnie albo poniesiesz konsekwencje! - ryknął głębinowy gnom, jednak groźba była w oczywisty sposób gołosłowna. Guenhwyvar przesunęła się, sadowiąc się wygodniej na swojej żerdzi.

- Mroczny elfie! - Belwar zawołał tak głośno, jak tylko się ośmielił. - Mroczny elfie, zabierz swoją panterę. Mroczny elfie!

- Witajcie - odpowiedział Drizzt, wychodząc z tunelu, jakby właśnie dopiero wrócił. - Znowu się bawicie? Uznałem, że moja warta zbliża się ku końcowi.

- Twój czas minął - odpowiedział Belwar, jednak słowa svirfhebli zostały stłumione przez gęstą, czarną sierść, ponieważ Guenhwyvar znów się przesunęła. Drizzt widział jednak zmarszczony z irytacji długi, zadarty nos Belwara.

- Och, nie, nie - powiedział Drizzt. - Nie jestem taki zmęczony. Nie mógłbym przerwać wam zabawy. Wiem, że obydwoje tak bardzo ją lubicie. - Podeszedł i klepnął Guenhwyvar pochwalnie w głowę, zaś później mrugnął do niej okiem.

- Mroczny elfie! - Belwar mruknął do odchodzących pleców Drizzta. Drow szedł jednak dalej, a Guenhwyvar, obdarzona cichym błogosławieństwem drowa, szybko zasnęła.

\* \* \*

Drizzt pochylił się i znieruchomiał pozwalając, by oczy przeszły z dramatycznej zmiany z infrawizji - postrzegania ciepła przedmiotów w spektrum podczerwieni - do normalnego widzenia światła. Zanim jeszcze transformacja się zakończyła, Drizzt mógł powiedzieć, że jego przypuszczenia były słuszne. Przed nimi, za niskim naturalnym łukiem, bił czerwony blask. Drow utrzymał pozycję, uznając, że lepiej żeby Belwar dobił do niego, zanim sprawdzi, o co chodzi. Zaledwie chwilę później w polu widzenia pojawiło się przyćmione lśnienie zakłętej broszy głębinowego gнома.

- Zgaś światło - wyszeptał Drizzt i blask broszy zniknął. Belwar pełznął wzdłuż tunelu, by dołączyć do swego towarzysza. On również zauważył czerwone światło za łukiem i rozumiał ostrożność Drizzta. - Możesz przyzwać panterę? - spytał cicho.

Drizzt potrząsnął głową. - Magia jest ograniczona czasowo. Chodzenie po materialnym planie męczy Guenhwyvar. Pantera potrzebuje odpoczynku.

- Możemy wrócić drogą, którą przyszliśmy - zasugerował Belwar. - Może istnieje inny okrężny tunel.

- Osiem kilometrów - odparł Drizzt, zastanawiając się nad długością czystego korytarza za nimi. - Za daleko.

- A więc zobaczymy, co jest przed nami - stwierdził nadzorca kopaczy i śmiało ruszył naprzód. Drizztowi spodobało się bezpośrednie nastawienie Belwara i szybko do niego dołączył.

Za łukiem, pod którym Drizzt musiał schylić się niemal w pół, by go pokonać, znajdowała się szeroka i wysoka jaskinia, której podłoga i ściany były pokryte podobnymi do mchu roślinami, wydzielającymi czerwone światło. Drizzt zatrzymał się zagubiony, lecz Belwar szybko rozpoznał, co to jest.

- Purchawki! - wypalił nadzorca kopaczy, chichocząc. Odwrócił się do Drizzta i, nie widząc w nim żadnej reakcji na swój śmiech, wyjaśnił - Karmazynowe plujki, mroczny elfie. Od dziesięcioleci nie widziałem tak dużej kępy. Są dość rzadkim widokiem.

Wciąż zagubiony Drizzt pozbył się napięcia z mięśni i wzruszył ramionami, po czym ruszył przed siebie. Belwar wsunął mu kilof pod ramię i pociągnął gwałtownie.

- Karmazynowe plujki - powtórzył nadzorca kopaczy, podkreślając te słowa. - Magga camarra, mroczny elfie, jak ty sobie radziłeś przez te wszystkie lata?

Belwar odwrócił się w bok i uderzył swym młotem w ścianę łuku, odłamując spory kawałek skały. Położył go na płasko na kilofie i cisnął w boczną część jaskini. Głaz trafił z miękkim plaskiem w lśniący czerwono grzyb i wtedy w powietrze wznosił się obłok dymu i zarodników.

- Plują - wyjaśnił Belwar - a ich zarodniki mogą zadusić cię na śmierć. Jeśli zamierzasz tędy przejść, krocź lekko, mój odważny, głupi przyjacielu.

Drizzt potarł zaniedbane białe loki i rozważył sytuację. Nie miał zamiaru wracać ośmiu kilometrów tunelem, lecz nie chciał też zanurzyć się w tym polu czerwonej śmierci. Stał pod łukiem i rozglądał się w poszukiwaniu jakiegoś rozwiązania. Wśród purchawek wznosiło się kilka głazów, ewentualna ścieżka, zaś za nimi znajdowała się pusta skała, szeroka na jakieś trzy metry i idąca prostopadle do łuku w poprzek jaskini.

- Poradzimy sobie - powiedział Belwarowi. - Jest dogodna ścieżka.

- Zawsze jest taka na polu purchawek - odparł pod nosem nadzorca kopaczy.

Czułe uszy Drizzta wychwyciły komentarz. - Co masz na myśli? - zapytał, wskakując zwinnie na pierwszy z wystających kamieni.

- W pobliżu jest grubber - wyjaśnił głębinowy gnom. - Albo był.

- Grubber? - Drizzt roztrąpnie wrócił do nadzorcy kopaczy.

- Wielka gaśienica - wyjaśnił Belwar. - Grubbery uwielbiają purchawki. Są chyba jedynymi istotami, na jakie nie działają karmazynowe plujki.

- Jak wielka?

- Jak szeroka była pusta ścieżka? - spytał go Belwar.

- Około trzech metrów - odpowiedział Drizzt, wskakując z powrotem na pierwszy kamień,



by lepiej się przyjrzeć.

Belwar rozważał przez chwilę odpowiedź. - Jedno przejście dużego grubbera, dwa przeciętnego.

Drizzt przeskoczył znów do nadzorcy kopaczy i spojrział uważnie przez ramię. - Duża gąsienica - stwierdził.

- Ale z małym pyskiem - wyjaśnił Belwar. Grubbery jedzą tylko mech i pleśń - oraz purchawki, jeśli je oczywiście znajdą. Są dość pokojowymi stworzeniami.

Drizzt wskoczył trzeci raz na kamień. - Czy powinienem jeszcze coś wiedzieć, zanim pójde dalej? - spytał ironicznie.

Belwar potrząsnął głową.

Drizzt wskazywał drogę po kamieniach i wkrótce obydwaj towarzysze stali na środku trzymetrowej ścieżki. Przecinała jaskinię i kończyła się po obu stronach wejściami do tuneli. Drizzt pokazał gestem obydwa kierunki, zastanawiając się, który wybierze Belwar.

Głębinowy gnom ruszył w lewo, lecz zatrzymał się nagle i wyteżył wzrok. Drizzt rozumiał wahanie Belwara, ponieważ on również czuł pod stopami wibracje skały.

- Grubber - powiedział Belwar. - Stój spokojnie i obserwuj, mój przyjacielu. To niezwykle widok.

Drizzt, żądny rozrywki, uśmiechnął się szeroko i przykucnął. Kiedy jednak usłyszał za sobą szuranie, zaczął podejrzewać, że coś jest nie w porządku.

- Gdzie... - zaczął zadawać pytanie, kiedy ujrzał Belwara biegnącego z całych sił do drugiego wyjścia.

Drizzt przerwał raptownie, gdy z drugiej strony rozległ się wybuch, z tej strony, którą wcześniej obserwował.

- Niezwykły widok! - usłyszał krzyk Belwara i gdy grubber się pojawił, nie mógł zaprzeczyć prawdziwości słów głębinowego gnoma. Był wielki - większy niż zabity przez Drizzta bazyliżek - i wyglądał jak gigantyczny jasnoszary robak, oprócz tego, że pod jego masywnym torsem znajdowało się mrowie małych nóżek. Drizzt zobaczył, że Belwar nie skłamał, ponieważ stworzenie nie miało paszczy ani też szponów czy innej widocznej broni. Gigant parł jednak teraz prosto na Drizzta z pragnieniem zemsty, a Drizzt nie mógł wyrzucić z wyobraźni spłoszonego mrocznego elfa, rozciągającego się od jednego końca jaskini do drugiego. Sięgnął po sejmity, po czym zdał sobie sprawę z absurdalności tego planu. Gdzie miałyby trafić to coś? Rozkładając bezradnie ręce, Drizzt obrócił się na pięcie i rzucił się za uciekającym nadzorcą kopaczy.

Ziemia zatrzęsała się Drizztowi pod nogami tak gwałtownie, iż zaczął się zastanawiać, czy nie przewróci się na bok i nie zostanie wysadzony w powietrze przez purchawki. Wejście do tunelu było jednak tuż obok i Drizzt widział mały boczny korytarz, zbyt mały dla grubbera, tuż za jaskinią purchawek. Przebiegł pospiesznie kilka ostatnich kroków, po czym rzucił się w mały tunel,

zwijając się w locie w kłębek, by wytracić pęd. Mimo to odbił się mocno od ściany, zaś chwilę później z tyłu uderzył grubber, roztrzaskując wejście do korytarza i rozrzucając wszędzie wokół odłamki skały.

Gdy opadł w końcu pył, grubber pozostał za przejściem, wydając z siebie niskie, zawodzące jęki i raz za razem uderzając głową w skałę. Belwar stał zaledwie kilka kroków dalej niż Drizzt, miał ręce założone na piersi i uśmiechał się.

- Dość pokojowe? - spytał go Drizzt, wstając i otrzepując się z pyłu.

- Rzeczywiście takie są - odparł Belwar przytakując. - Grubbery uwielbiają jednak swoje purchawki i nie mają ochoty się nimi dzielić!

- Przez ciebie omal nie zostałem zmiażdżony! - warknął Drizzt.

Belwar znowu przytaknął. - Zapamiętaj to dobrze, mroczny elfie, ponieważ następnym razem, gdy każesz swojej panterze spać na mnie, z pewnością zrobię coś gorszego!

Drizzt starał się ukryć uśmiech. Jego serce biło szaleńczo napędzane adrenaliną, nie odczuwał jednak gniewu wobec towarzysza. Wrócił myślą do spotkań, jakie miały miejsce zaledwie kilka miesięcy wcześniej, gdy przebywał sam w dziczy. Jakże inne było życie z Belwarem Dissengulpem przy boku!

Jakże przyjemniejsze! Drizzt zerknął przez ramię na wściekłego i upartego grubbera.

I jakże bardziej interesujące!

- Chodź - odezwał się zadowolony z siebie svirfnebli, ruszając tunelem. - Tylko złościmy jeszcze bardziej grubbera, gdy pozostajemy w jego polu wzroku.

Korytarz zwęził się i zakręcał ostro kilka kroków dalej. Za załomem towarzysze znaleźli się w jeszcze większych kłopotach, ponieważ tunel kończył się ślepo kamienną ścianą. Belwar podszedł, by ją zbadać i tym razem Drizzt skrzyżował ramiona i uśmiechnął się.

- Przez ciebie weszliśmy w niebezpieczne miejsce, mały przyjacielu - powiedział drow. - Wściekły grubber więzi nas w zamkniętym korytarzu!

Przyciskając ucho do skały, Belwar machnął dłonią - młotem w stronę Drizzta. - To tylko drobny problem - zapewnił go głębinowy gnom. - Dalej jest następny tunel - nie więcej niż dwa metry.

- Dwa metry skały - przypomniał mu Drizzt.

Belwar nie wyglądał jednak na zmartwionego. - Dzień - rzekł. - Może dwa. - Rozłożył ręce i rozpoczął pieśń głosem zbyt niskim, by drow mógł słyszeć ją wyraźnie, jednak drow zdawał sobie sprawę, że Belwar pochłonięty był jakimś rodzajem magii.

- Bivrip! - krzyknął Belwar. Nic się nie stało.

Nadzorca kopaczy odwrócił się z powrotem w stronę Drizzta i nie wyglądał na rozczarowanego. - Dzień - oznajmił ponownie.

- Co zrobiłeś? - spytał go Drizzt.

- Wywołałem w moich dłoniach brzęczenie - odparł głębinowy gnom. Widząc całkowite zakłopotanie Drizzta, Belwar odwrócił się na pięcie i uderzył młotem w ścianę. Wąski tunel został rozświetlony eksplozją iskier, oślepiających Drizzta. W chwili gdy oczy drowa przyzwyczyły się już do iskier wywoływanych przez uderzenia Belwara, ujrzał, że jego towarzysz svirfnebli zmienił już kilkanaście centymetrów skały w drobny pył leżący u jego stóp.

- Magga camarra, mroczny elfie - krzyknął Belwar, mrugając jednym okiem. - Nie sądziłeś chyba, że mój lud zadałby sobie tyle trudu ze stworzeniem tak wspaniałych dłoni dla mnie, nie wkładając w nie odrobiny magii, prawda?

Drizzt odsunął się i usiadł pod ścianą. - Jesteś pełen niespodzianek, mały przyjacielu - odpowiedział wydając z siebie zrezygnowane westchnienie.

- Istotnie, jestem! - ryknął Belwar i znów uderzył w skałę, posyłając w każdym kierunku iskry.

Dzień później, tak jak obiecał Belwar, wydostali się ze ślepego korytarza i znów ruszyli w drogę, podróżując teraz - według szacunków głębinowego gнома - zasadniczo na pomoc. Jak do tej pory towarzyszyło im szczęście i obydwaj byli tego świadomi, ponieważ spędzili dwa tygodnie w dziczy i nie spotkali nic bardziej nieprzyjemnego od grubbera broniącego swych purchasek.

Kilka dni później ich los się odwrócił.

- Przyzwij panterę - Belwar poprosił Drizzta, gdy przyczaili się w szerokim tunelu, którym podróżowali. Drizzt nie spierał się z propozycją nadzorcy kopaczy, ponieważ bijący z naprzeciwka zielony blask podobał mu się nie bardziej niż Bel - warowi. Chwilę później pojawiła się czarna mgła i nabrała kształtu, stając się Guenhwyvar.

- Pójdę pierwszy - powiedział Drizzt. - Wy idźcie razem, dwadzieścia kroków dalej. - Belwar przytaknął, a Drizzt odwrócił się i ruszył. Drizzt spodziewał się tego, że svirfnebli chwyci go swym kilofem i obróci do siebie. Istotnie tak się stało.

- Bądź ostrożny - rzekł Belwar. Drizzt jedynie uśmiechnął się w odpowiedzi, wzruszony szczerością w głosie przyjaciela i zastanawiając się, jakże lepiej było mieć towarzysza przy boku. Następnie Drizzt odsunął od siebie te myśli i odszedł, pozwalając by prowadziły go instynkty i doświadczenie.

Odkrył, że blask emanuje z otworu w podłodze korytarza. Za nią tunel szedł dalej, lecz zakręcał ostro, niemal zawracając. Drizzt położył się na brzuchu i zajrzał do dziury. Jakies trzy metry niżej biegł kolejny korytarz, prostopadły do tego, w którym byli, kawałek dalej otwierając się w coś, co wyglądało na sporą jaskinię.

- Co to jest? - wyszeptał Belwar pojawiając się z tyłu.

- Następny korytarz do groty - odpowiedział Drizzt. - Blask pochodzi stamtąd. - Uniósł głowę i spojrzał w ciemność górnego tunelu. - Nasz korytarz idzie dalej - stwierdził. - Możemy przejść obok.

Belwar popatrzył na tunel, którym podróżowali i zauważył zakręt. - Zawraca - stwierdził. - I najprawdopodobniej wychodzi tym bocznym przejściem, obok którego przeszliśmy godzinę temu. - Głębinowy gnom przyklęknął i zajął do dziury.

- Co może wydzielać taki blask? - spytał Drizzt zgadując, że ciekawość Belwara była nie mniejsza niż jego. - Jakiś rodzaj mchu?

- Żaden, jaki znam - odpowiedział Belwar. - Chcemy się dowiedzieć?

Belwar uśmiechnął się do niego, po czym zaczął kilofem o krawędź i opuścił się do środka, opadając do niższego tunelu. Drizzt i Guenhwyvar bezszelestnie podążyli za nim, następnie drow, z sejmityrami w dłoniach, znów stanął na czele, gdy szli w stronę blasku.

Weszli do rozległej i wysokiej jaskini, której strop znajdował się poza zasięgiem wzroku, zaś poniżej bulgotało i syczało jezioro pełne świecącej cieczy o nieprzyjemnym zapachu. Ponad nimi przecinały się tuziny połączonych ze sobą wąskich skalnych pomostów, mierzących od trzydziestu centymetrów do trzech metrów szerokości, zaś większość z nich kończyła się wejściami do bocznych korytarzy.

- Magga camarra - wyszeptał oszołomiony svirfhebli, zaś Drizzt podzielał jego odczucia.

- Wygląda to tak, jakby podłoga została wysadzona - zauważył Drizzt, gdy był już w stanie mówić.

- Stopiona - odparł Belwar, rozpoznając naturę cieczy. Urwał kawałek skały i klepiąc Drizzta, by zwrócić jego uwagę, wrzucił go do zielonego jeziora. Ciecz gniewnie syknęła, gdy trafił w nią kamień i pożarła go, zanim jeszcze zniknął z pola widzenia.

- Kwas - wyjaśnił Belwar.

Drizzt spojrział na niego z zaciekawieniem. Znał kwas z czasów treningu w Akademii u czarodziejów z Sorcere. Magowie często destylowali takie groźne ciecze, celem wykorzystania ich w magicznych eksperymentach, lecz Drizzt nigdy by nie pomyślał, że kwas może występować w sposób naturalny, zwłaszcza w takiej ilości.

- Przypuszczam, że to sprawka jakiegoś czarodzieja - powiedział Belwar. - Eksperyment, który wydostał się spod kontroli. Prawdopodobnie jest tutaj od setek lat, pożera podłogę, zagłębiając się centymetr za centymetrem.

- Jednak to, co pozostało z podłogi, wygląda na wystarczająco bezpieczne - zauważył Drizzt, wskazując na pomosty. - Zaś my mamy dziesiątki tuneli do wyboru.

- A więc zacznijmy jak najszybciej - rzekł Belwar. - Nie podoba mi się to miejsce. Jesteśmy wystawieni w tym świetle, a nie chciałbym zostać zmuszony do uciekania tymi wąskimi pomostami - nie, gdy pode mną znajduje się jezioro kwasu!

Drizzt zgodził się i stanął ostrożnie na pomoście, lecz Guenhwyvar szybko przeszła obok niego. Drizzt zrozumiał sposób rozumowania pantery i poparł go całym sercem. - Guenhwyvar nas poprowadzi - wyjaśnił Belwarowi. - Pantera jest najcieńsza i na tyle szybka, by przeskoczyć, jeśli

skąła zacznie się kruszyć.

Nadzorca kopaczy nie był w pełni usatysfakcjonowany. - A co się stanie, jeśli Guenhwyvar się nie uda? - spytał z widoczną troską. - Co kwas zrobi magicznemu stworzeniu?

Drizzt nie był pewien odpowiedzi. - Guenhwyvar powinna być bezpieczna - uznał wyciągając onyksową figurkę z kieszeni. - Trzymam bramę do jej ojczystego wymiaru.

Guenhwyvar przeszła już tuzin kroków - pomost wydawał się wystarczająco krzepki - i Drizzt ruszył za nią. - Magga camarra, modlę się, żebyś miał rację - usłyszał za sobą mamrotanie Belwara, gdy wykonywał pierwsze kroki.

Grota była ogromna, do najbliższego wyjścia było ponad dwieście metrów. Towarzysze doszli do środka, a nawet go przeszli, gdy usłyszeli dziwny śpiewny odgłos. Zatrzymali się i rozejrzeli dookoła, szukając jego źródła.

Z jednego z licznych bocznych przejść wyszło dziwacznie wyglądające stworzenie. Było dwunożne i miało czarną skórę, z opatrzoną dziobem ptasią głową i torsem człowieka, pozbawione piór i skrzydeł. Jego potężnie wyglądające ramiona kończyły się jednak zakrzywionymi, paskudnymi szponami, zaś nogi trójpalczastymi stopami. Za nim pojawił się następny stwór, a potem kolejny.

- Krewni? - Belwar spytał Drizzta, ponieważ stworzenia rzeczywiście przypominały dziwną krzyżówkę pomiędzy mrocznym elfem a ptakiem.

- Nie bardzo - odpowiedział Drizzt. - Nigdy w życiu nie słyszałem o takich istotach.

- Zguba! Zguba! - dochodził ciągle śpiew, a przyjaciele ujrzeli więcej ptakoludzi wychodzących z innych przejść. Były to straszne corby, pradawna rasa powszechniejsza na południowych rubieżach Podmroku - choć nawet tam rzadka - i niemal nieznaną w tej części świata. Corby nie były nigdy przedmiotem większego zainteresowania jakiegokolwiek z ras Podmroku, ponieważ ich zwyczaje były prymitywne, a szeregi nieliczne. Dla przechodzącej grupy łowców przygód stado dzikich corby mogło jednak oznaczać poważne kłopoty.

- Ja również nigdy nie napotkałem takich stworzeń - zgodził się Belwar. - Nie sądzę jednak, że są zadowolone widząc nas.

Pieśń przeszła w serię przerażających wrzasków, a corby zaczęły powoli, potem coraz szybciej rozpraszać się po pomostach.

- Jesteś w błędzie, mój mały przyjacielu - stwierdził Drizzt.

- Przypuszczam, że są całkiem zadowolone widząc, że przyszedł do nich obiad.

Belwar rozejrzał się bezradnie. Niemal wszystkie drogi ucieczki zostały już odcięte i nie mogli mieć nadziei na wydostanie się bez walki. - Mroczny elfie, mógłbym wyobrazić sobie tysiąc innych miejsc, w których wolałbym toczyć walkę - rzekł nadzorca kopaczy wrzuciwszy z rezygnacją ramionami i spoglądając kolejny raz na jezioro kwasu. Wziąwszy głęboki oddech, by się uspokoić, Belwar rozpoczął rytuał zaklinający jego magiczne dłonie.

- Idź, gdy śpiewasz - poinstruował go Drizzt prowadząc go.
- Dostańmy się tak blisko wyjścia, jak to możliwe, zanim zacznie się walka.

Jedna z grup corby zbliżała się szybko z boku, lecz Guenhwyvar potężnym skokiem, którym przebyła dwa pomosty, odcięła dwóch ptakoludzi.

- Bivrip! - krzyknął Belwar, kończąc czar i odwrócił się w stronę toczącej się walki.
- Guenhwyvar zajmie się tamtą grupą - zapewnił go Drizzt, spiesząc w stronę najbliższej ściany. Belwar zrozumiał, o co chodzi drowowi, jednak z wyjścia, do którego zmierzali, wyłoniła się kolejna grupa nieprzyjaciół.

Pęd skoku Guenhwyvar zaniósł panterę prosto w watahę corby, strącając dwóch z nich z pomostu. Ptakoludzie wrzeszczeli przeraźliwie, lecąc na spotkanie śmierci, lecz ich pozostali towarzysze nie wyglądali na przejętych stratą. Śliniąc się i śpiewając „Zguba! Zguba!”, rzucili się na Guenhwyvar ze swymi ostrymi pazurami.

Pantera miała własną potężną broń. Każde machnięcie wielką łapą wydierało żywot z corby lub strącało je z pomostu w jezioro kwasu. Kiedy jednak kocica przeredzała szeregi ptakoludzi, pozbawione strachu nie poddawały się i więcej z nich ruszyło do walki. Druga grupa nadeszła z przeciwległego kierunku i otoczyła Guenhwyvar.

\* \* \*

Belwar stanął na wąskim kawałku pomostu i pozwolił, by corby zbliżały się do niego gęsiego. Drizzt, który stanął na równoległym przesmyku pięć metrów od swego przyjaciela, zrobił podobnie, wyciągając z wahaniem broń. Drow czuł, jak dzikie instynkty łowcy kotłują się w nim, gdy walka była coraz bliżej. Walczył z całej siły, by zdusić te dzikie żądze.

Był Drizztem Do'Urden, zakończył bycie łowcą i stawia czoła przeciwnikom, kontrolując w pełni każdy swój ruch.

Corby rzuciły się na niego, wrzeszcząc swą szaloną pieśń. W pierwszych sekundach Drizzt nie robił nic poza parowaniem i płazy jego broni robiły cuda, by odbijać każdy wymierzony atak. Sejmitary obracały się i wirowały, lecz drow, nie pozwalając by wyzwolił się w nim zabójca, nie czynił większego postępu w walce. Po kilku minutach wciąż miał przed sobą pierwszego przeciwnika, który na niego natarł.

Belwar się tak nie powstrzymywał. Corby rzucały się na niego jedynie po to, by zginąć od nagłego uderzenia wybuchowej dłoni - młota nadzorcy kopaczy. Wyładowanie elektryczne oraz sama siła ciosu często wystarczały, by je pokonać, lecz Belwar nigdy nie czekał na tyle długo, by się o tym przekonać. Po każdym uderzeniu młota łukiem opadał kilof, zmiatając ostatnią ofiarę z pomostu.

Svirfnebli zrzucił pół tuzina ptakoludzi, zanim miał okazję spojrzeć na Drizzta. Od razu zauważył toczoną przez drowa wewnętrzną walkę.

- Magga camarra! - wrzasnął Belwar. - Walcz z nimi mroczny elfie i wygraj! Nie okażą ci

litości! Nie będzie rozejmu! Zabij ich, albo oni zabiją ciebie!

Drizzt ledwo słyszał słowa Belwara. Łzy płynęły mu z lawendowych oczu, choć nawet widząc jak przez mgłę, nie zwalniał niemal magicznego rytmu swych ostrzy. Pozbawił przeciwnika równowagi i odwrócił pęd ciosu, trafiając ptakoczłeka w głowę ręką sejmitem. Corby padł jak kamień i spadłby z pomostu, lecz Drizzt przeszedł nad nim i przytrzymał go.

Belwar potrząsnął głową i uderzył następnego adwersarza. Corby zatoczył się w tył z dymiącą piersią, spopieleny ciosem zakłętego młota. Corby spojrział na Belwara z bezrozumnym niedowierzaniem, nie wydał jednak z siebie żadnego dźwięku, nie poruszył się, gdy opadał młot, trafiając go w ramię i wyrzucając w jezioro kwasu.

\* \* \*

Guenhwyvar niepokoiła żarłocznych napastników. Gdy corby zbliżyli się do pantery od tyłu, zamierzając ją zabić, Guenhwyvar przykucnęła i skoczyła. Pantera pokonała zielony otwór, jakby wzbijała się do lotu, i wylądowała na innym pomoście, dziesięć metrów dalej. Ślizgając się na gładkiej skale, Guenhwyvar ledwo zdołała zatrzymać się, by nie spaść z krawędzi do zbiornika z kwasem.

Corby spojrzeli zdumieni, lecz ich oszołomienie trwało jedynie chwilę, ponieważ zaraz wznowili wrzaski i ruszyli po pomostach w pościg.

Jeden z corby, znajdujący się w pobliżu miejsca, gdzie wylądowała kocica, podbiegł odważnie, by walczyć z Guenhwyvar. Zęby pantery natychmiast odnalazły jego kark i wycisnęły z niego życie. Kiedy jednak kocica była zajęta walką, jeden corby, będący wysoko pod stropem, zauważył, że ofiara znalazła się wreszcie w odpowiednim miejscu. Ptakoczłowiek chwycił ogromny, leżący obok niego na półce skalnej głaz i zepchnął go, spadając wraz z nim. W ostatniej chwili Guenhwyvar ujrzała opadającego potwora i zeszła mu z drogi. Ogarnięty samobójczą ekstazą corby nawet się tym nie przejął. Uderzył w pomost, a pęd ciężkiego głazu roztrzaskał wąski przesmyk. Wielka pantera chciała znowu wyskoczyć, lecz skała pod jej łapami rozpadła się zbyt szybko, by mogła to zrobić. Drapiąc bezowocnie pazurami o zapadający się pomost, Guenhwyvar podążyła za corby i jego głazem do kwasowego jeziora.

Słyszając za sobą radosne wrzaski ptakoludzi Belwar odwrócił się akurat w dobrą porę, by ujrzeć upadek Guenhwyvar. Drizzt, zbyt zajęty w tym czasie - ponieważ rzucił się właśnie na niego kolejny corby, zaś ten którego powalił wcześniej odzyskiwał właśnie u jego stóp przytomność - nie widział, co się dzieje. Nie musiał jednak widzieć. Figurka w kieszeni Drizzta rozgrzała się nagle, zaś spod płaszcza piwafwi Drizzta zaczęły się wydobywać złowróżbne kłęby dymu. Drizzt mógł odgadnąć, co się stało z jego drogą Guenhwyvar.

Drow przymrużył oczy, a rozgorzały w nich nagle ogień wysuszył łzy.

Powitał łowcę.

Corby walczyły z furją. Najwyższym dla nich zaszczytem była śmierć w walce. Ci, którzy

znajdowali się najbliżej Drizzta, zdali sobie szybko sprawę, że nadeszła dla nich chwila najwyższego zaszczytu.

Drow pchnął obydwoma sejmitarami prosto przed siebie, a każdy z nich trafił w oko walczącego z nim corby. Łowca wyciągnął ostrza, obrócił je w dłoniach i zatopił w ptakoczłowieku u swoich stóp. Natychmiast poderwał broń do góry i znów opuścił, odnajdując ponurą przyjemność w wydawanym przez nie podczas cięcia jęku.

Następnie drow rzucił się na znajdujące się przed nim corby, uderzając w nich sejmitarami pod każdym możliwym kątem.

Trafiony tuzin razy zanim sam zdołał uderzyć choć raz, pierwszy corby był martwy. Następnie drugi, później trzeci. Drizzt wycofał się do szerszego fragmentu pomostu. Ruszyło na niego trzech wrogów i wszyscy trzej zginęli jednocześnie.

- Bierz ich, mroczny elfie! - wymamrotał Belwar widząc, że jego przyjaciel rzucił się w wir akcji. Atakujący nadzorcę kopaczy corby odwrócił głowę, by zobaczyć, co przyciągnęło wzrok Belwara. Gdy obrócił się z powrotem, został trafiony prosto w twarz młotem głębinowego gнома. Na wszystkie strony poleciały kawałki dzioba, a ów nieszczęsny corby był pierwszym ze swego gatunku, który wzbił się do lotu. Jego krótka podróż powietrzna odepchnęła jego towarzyszy od głębinowego gнома, a corby wylądował martwy daleko od Belwara.

Jednak wściekły głębinowy gnom nie skończył z nim jeszcze. Ruszył naprzód, spychając jednego corby, który zdołał wrócić, by go zatrzymać. Gdy Belwar dotarł w końcu do pozbawionej dzioba ofiary, zatopił kilof głęboko w jego piersi, po czym jedną, silnie umięśnioną ręką uniósł martwego stwora w powietrze i sam wydał z siebie przerażający wrzask.

Pozostali corby zawahali się. Belwar spojrzał na Drizzta i wpadł w przerażenie.

Dwudziestu corby zgromadziło się na szerokim odcinku pomostu, gdzie stał drow. Kolejny tuzin leżał martwy u stóp Drizzta, a ich krew spływała z krawędzi i wpadała do jeziora kwasu z rytmicznymi syknięciami. Belwar nie obawiał się jednak przewagi liczebnej, ponieważ ze swymi precyzyjnymi ruchami i wykalkulowanymi pchnięciami Drizzt niewątpliwie wygrywał. Jednakże wysoko ponad drowem zaczął spadać kolejny samobójczy corby i jego kamień.

Belwar sądził, że życie Drizzta dobiegnie tragicznego końca.

Łowca wyczuł jednak niebezpieczeństwo.

Corby zaatakował Drizzta. Wraz z błyskiem sejmitarów drowa, obydwie ramiona napastnika odpadły od barków. Kontynuując ten sam oszałamiająco szybki ruch, Drizzt wsunął zakrwawione sejmity do pochw i rzucił się na krawędź pomostu. Dotarł do skraju i skoczył w stronę Belwara w tej samej chwili, gdy samobójczy, ujeżdżający gład corby uderzył w przesmyk, zabierając go wraz z dwudziestką swych pobratymców do zbiornika kwasu.

Belwar cisnął swe pozbawione dzioba trofeum w patrzących na niego corby i padł na kolana, wyciągając ramię z kilofem, by pomóc przyjacielowi. Drizzt chwycił rękę nadzorcę



kopaczy oraz krawędź, w tej samej chwili uderzając twarzą w skałę.

Siła uderzenia rozdarła jednak piwafwi drowa i Belwar patrzył bezradnie jak onyksowa figurka wypada i leci w stronę kwasu.

Drizzt złapał ją pomiędzy stopy.

Belwar niemal roześmiał się w głos z bezowocności i beznadziejności tego wszystkiego. Zerknął przez ramię i zobaczył, że corby wznawiają szturm.

- Mroczny elfie, to z pewnością było zabawne - svirfnebli rzekł z rezygnacją do Drizzta, lecz odpowiedź drowa w równym stopniu pozbawiła Belwara przygnębienia, jak krwi z twarzy.

- Rozbujaj mnie! - Drizzt zagrzmiął tak potężnie, że Belwar podporządkował się, zanim jeszcze zdał sobie sprawę z tego, co robi.

Drizzt oddalił się i zaczął wracać w stronę pomostu, a gdy uderzył w skałę, każdy mięsień jego ciała napiął się gwałtownie, by wspomóc pęd.

Przetoczył się pod spodem pomostu, wymachując rękoma i nogami, by odnaleźć uchwyt za klęczącym głębinowym gnomem. W chwili gdy Belwar zrozumiał, co zrobił Drizzt i pomyślał o obróceniu się, drow wyciągnął już swe sejmitary i rozcinał nimi pierwszego z nadciągających corby.

- Trzymaj to! - Drizzt poprosił swego przyjaciela i podał mu stopą onyksową figurkę. Belwar chwycił statuetkę pomiędzy swe mithrilowe dłonie i wsunął ją do kieszeni. Następnie głębinowy gnom stał i obserwował, służąc za tylną straż, podczas gdy Drizzt wycinał ścieżkę do najbliższego wyjścia.

Pięć minut później, ku absolutnemu zdumieniu Belwara, uciekali ciemnym tunelem, a rozgniewane wrzaski „Zguba! Zguba!” szybko zamierały za ich plecami.

## 13

### MAŁE MIEJSCE, KTÓRE MOŻNA NASWAĆ DOMEM

- Dość. Dość! - nadzorca kopaczy wydyszał do Drizzta, próbując zatrzymać swego towarzysza. - Magga camarra, mroczny elfie. Zostawiliśmy ich daleko z tyłu.

Drizzt obrócił się do nadzorca kopaczy z gniewnym ogniem wciąż płonącym w lawendowych oczach, trzymając w rękach gotowe do użycia ostrza. Belwar cofnął się, szybko i ostrożnie.

- Uspokój się, mój przyjacielu - powiedział cicho svirfnebli, jednak mimo wszystko wysunął przed siebie defensywnie swe mithrilowe dłonie. - Niebezpieczeństwo się skończyło.

Drizzt odetchnął głęboko, by się uspokoić, a następnie, zdawszy sobie sprawę, że nie odłożył sejmitarów, szybko wsunął je do pochew.

- Wszystko w porządku? - spytał Belwar, podchodząc do Drizzta. Krew pokrywała twarz drowa w miejscu, którym uderzył o pomost.

Drizzt przytaknął. - To była walka - starał się wyjaśnić. - Podniecenie. Musiałem wyzwolić...

- Nie musisz nic tłumaczyć - przerwał mu Belwar. - Postąpiłeś słusznie, mroczny elfie. Lepiej niż słusznie. Gdyby nie ty, my wszyscy, cała trójka, z pewnością byśmy spadli.

- To do mnie wróciło - jęknął Drizzt szukając słów, którymi mógłby wyjaśnić. - Mroczniejsza część mnie. Sądziłem, że odeszła.

- Bo tak jest - rzekł nadzorca kopaczy.

- Nie - sprzeciwił się Drizzt. - Ta okrutna bestia, którą się stałem, opętała mnie całkowicie podczas walki z tymi ptakoludźmi. Kierowała moimi ostrzami, dziko i bezlitośnie.

- Sam kierowałeś swymi ostrzami - zapewnił go Belwar.

- Ale szal - odparł Drizzt. - Bezmyślny szal. Chciałem ich tylko zabijać i zrzucić.

- Gdyby to była prawda, wciąż byś tam przebywał - stwierdził svirfnebli. - Dzięki tobie uciekliśmy. Zostało tam jeszcze wiele ptakoludzi do zabicia, jednak wydostałeś się z jaskini. Szal? Być może, lecz na pewno nie bezmyślny. Zrobiłeś to, co musiałeś zrobić i zrobiłeś to dobrze, mroczny elfie. Lepiej niż ktokolwiek, kogo kiedykolwiek widziałem. Nie przepraszaj ani mnie, ani siebie!

Drizzt oparł się o ścianę, by przemyśleć te słowa. Uspokoił go trochę sposób rozumowania głębinowego gнома i doceniał wysiłki Belwara. Mimo to wciąż nawiedzały go płonące ognie szału, jaki poczuł, gdy Guenhwyvar wpadła do jeziora z kwasem, a uczucie to ogarniało go w takim stopniu, że Drizzt jeszcze do niego nie przywykł. Zastanawiał się, czy kiedykolwiek przywyknie.

Pomimo swego niepokoju Drizzt był zadowolony z obecności przyjaciela svirfnebli. Pamiętał inne spotkania z ostatnich kilku lat, walki, które musiał toczyć samotnie. Wtedy, jak i teraz, wzbierał w nim łowca, wydostawał się na wierzch i kierował śmiercionośnymi uderzeniami ostrzy. Tym razem istniała jednak różnica, której Drizzt nie mógł zaprzeczyć. Wcześniej, gdy był sam, łowca nie odchodził tak łatwo. Teraz, gdy u jego boku był Belwar, Drizzt znów się w pełni kontrolował.

Drizzt potrząsnął swą gęstą, białą czupryną, starając się pozbyć ostatnich śladów łowcy. Za bezmyślne uważał teraz metody, jakie stosował na początku walki z ptakoludźmi, kiedy uderzał płazami ostrzy. On i Belwar mogliby wciąż znajdować się w jaskini, gdyby na wierzch nie wyszła instynktowna strona Drizzta, gdyby nie dowiedział się o upadku Guenhwyvar.

Spojrzał nagle na Belwara, przypominając sobie, co było inspiracją dla jego gniewu. - Statuetka! - krzyknął. - Ty ją masz.

Belwar wyciągnął przedmiot z kieszeni. - Magga camarra! - odezwał się przejętym głosem Belwar, a jego ton zahaczał o panikę. - Czy pantera może być ranna? Jaki efekt mógł mieć kwas na Guenhwyvar? Czy pantera uciekła na Plan Astralny?

Drizzt wziął figurkę i sprawdził ją drżącymi dłońmi, uspokajając się trochę faktem, że nie

była w żaden sposób uszkodzona. Drizzt sądził, że powinien poczekać, zanim przyzwie Guenhwyvar, ponieważ jeśli pantera jest ranna, z pewnością szybciej się wyleczy, odpoczywając na ojczystym planie egzystencji. Nie był jednak w stanie czekać, by poznać los Guenhwyvar. Położył figurkę na ziemi i zawołał cicho.

Zarówno drow, jak i svirfhebli westchnęli, gdy wokół onyksowej figurki zaczęła wirować mgła. Belwar wyciągnął swą zaklętą broszę, by lepiej przyjrzeć się kocicy.

Oczekiwał na nich przerażający widok. Posłuszna i wierna Guenhwyvar przyszła na wezwanie Drizzta, jednak w chwili, gdy drow zobaczył panterę, wiedział, że powinien pozostawić ją samą, by mogła wylizać się z ran. Jedwabiste czarne futro Guenhwyvar było spalone i poprzetykane wielkimi płatami zniszczonej skóry. Niegdyś napięte mięśnie były teraz poszarpane, odchodziły od kości, zaś jedno oko było zamknięte i jątrzyło.

Guenhwyvar zachwiała się, próbując dojść do Drizzta. Zamiast tego on ruszył do niej, padł na kolana i objął ją delikatnie za szyję. - Guen - mruknął.

- Czy wyzdrowieje? - spytał cicho Belwar lekko łamiącym się głosem.

Drizzt potrząsnął głową. Mówiąc szczerze, nie wiedział zbyt wiele o panterze poza jej zdolnościami służenia za towarzyszkę. Widział ją wcześniej ranną, jednak nigdy poważnie. Teraz mógł mieć jedynie nadzieje, że magiczne właściwości pozwolą Guenhwyvar w pełni wydobrzeć.

- Wróć do domu - powiedział Drizzt. - Odpocznij i wydobrzyj, moja przyjaciółko. Wezwę cię za kilka dni.

- Może moglibyśmy jej jakoś teraz pomóc - zaproponował Belwar.

Drizzt zdawał sobie sprawę z jałowości tej sugestii. - Guenhwyvar będzie łatwiej się leczyć, gdy będzie odpoczywać - wyjaśnił, gdy kocica znów rozpląnęła się we mgle. - Nie możemy zrobić nic, co zabrałaby ze sobą do tego drugiego planu. Pobyt tutaj wymaga od niej pełnej siły. Każda minuta zbiera swe żniwo.

Guenhwyvar zniknęła i pozostała jedynie figurka. Drizzt podniósł ją i oglądał przez długą chwilę, zanim zdołał wsunąć ją z powrotem do kieszeni.

\* \* \*

Miecz podniósł posłanie w górę, po czym rozciął je wraz ze swym bliźniaczym ostrzem, dopóki koc nie stał się jedynie poszarpaną szmatą. Zaknafein zerknął na srebrne monety na podłodze. Było to niezwykle oczywiste oszustwo, jednak szansa, że Drizzt tu wróci, utrzymywały Zannafeina w beczynności przez kilka dni !

Drizzt Do'Urden zniknął i podjął ogromne starania, by obwieścić swoje wyjście z Blingdenstone. Duch - widmo przystanął, by rozważyć ten najświeższy skrawek informacji, a konieczność myślenia, uchwycenia się racjonalnej istoty, którą Zaknafein kiedyś był, doprowadziła do nieuniknionego konfliktu pomiędzy niemartwym stworzeniem a duszą istoty, która je więziła.

\* \* \*

Znajdująca się w swoim przedsionku Opiekunka Malice Do'Urden poczuła walkę w swoim dziele. W Zincarła kontrola nad duchem - widmem należała do matki opiekunki, którą Pajęczą Królowa zaszczyliła darem. Malice musiała ciężko pracować przy wyznaczonym zadaniu, musiała posuwać się do szeregu pieśni i śpiewów, by utrzymać się pomiędzy procesem myślowym ducha - widma oraz emocjami i duszą Zaknafeina Do'Urden.

\* \* \*

Duch - widmo zakołysał się, czując napór potężnej woli Malice. Nie doszło do żadnej rywalizacji; po zaledwie sekundzie duch - widmo przeglądał małą grootę, którą Drizzt i jakaś inna istota, prawdopodobnie głębinowy gnom, ucharakteryzowali na obozowisko. Odeszli tygodnie temu i bez wątpienia oddalali się od Blingdenstone najszybciej jak mogli. Najpewniej, jak wywnioskował duch - widmo, oddalali się również od Menzoberranzan.

Zaknafein wyszedł z grotty do głównego tunelu. Zaczął węszyć w jedną stronę, prowadzącą na wschód, do Menzoberranzan, po czym obrócił się, przykucnął i znów zaczął szukać woni. Czary wyszukujące, jakie Malice nałożyła na Zaknafeina, nie mogły pokryć takiego dystansu, jednak odczucia jakie duch - widmo uzyskał z owej pobieżnej inspekcji, potwierdziły jego przypuszczenia. Drizzt udał się na zachód.

Zaknafein ruszył w drogę tunelem, nawet nie kulejąc z powodu rany otrzymanej włócznią goblina, rany, która okulałaby istotę ludzką. Był ponad tydzień za Drizztem, może nawet dwa, lecz nie przejmował się tym. Jego zwierzyna musiała spać, odpoczywać i jeść. Jego zwierzyna była cielesna i śmiertelna - oraz słaba.

\* \* \*

- Co to za istota? - Drizzt wyszeptał do Belwara, gdy obserwowali zagadkowe dwunożne stworzenie, napełniające wiadra w wartkim strumieniu. Cały region tuneli był oświetlony za pomocą magii, lecz Drizzt i Belwar czuli się wystarczająco bezpieczni w cieniu skalistej formacji, kilkadziesiąt metrów od nachylonej postaci.

- Mężczyzna - odpowiedział Belwar. - Człowiek z powierzchni.

- Jest daleko od domu - zauważył Drizzt. - Mimo to wygląda na to, że czuje się swobodnie w tym otoczeniu. Nie uwierzyłbym, że mieszkaniec powierzchni przeżyje w Podmroku. To jest niezgodne z naukami, jakie otrzymałem w Akademii.

- Najprawdopodobniej czarodziej - stwierdził Belwar. - To tłumaczyłoby światło w okolicy. Oraz jego obecność tutaj.

Drizzt spojrział z zaciekawieniem na svirfhebli.

- Dziwni są czarodzieje - wyjaśnił Belwar, jakby prawda była oczywista. - Zaś ludzcy czarodzieje są jeszcze dziwniejsi niż inni, a przynajmniej tak słyszałem. Czarodzieje drowów kształcą się dla potęgi. Czarodzieje svirfhebli kształcą swą sztukę, by lepiej poznać kamienie. Jednak ludzcy czarodzieje - ciągnął głębinowy gnom ze słyszalną wyraźnie w głosie odrazą -

magga camarra, mroczny elfie, ludzcy czarodzieje są zupełnie inni!

- Dlaczego ludzcy czarodzieje w ogóle uprawiają sztukę magii? - zapytał Drizzt.

Belwar potrząsnął głową. - Nie sądzę, by jakiś uczony odkrył ten powód - odparł szczerze. - Niebezpiecznie nieprzewidywalną rasą są ludzie i lepiej ich zostawić samym sobie.

- Spotkałeś jakiegoś?

- Kilku - wzdrygnął się Belwar, jakby wspomnienia nie należały do najprzyjemniejszych. - Kupców z powierzchni. Paskudne i aroganckie istoty. Według nich cały świat jest ich własnością.

Dźwięczny głos zabrzmiał trochę głośniejszy, niż Belwar zamierzał i odziana w szatę postać przy strumieniu obróciła głowę w stronę towarzyszy.

- Wyłaźcie, małe szkodniki - człowiek zawołał w języku, którego przyjaciele nie byli w stanie zrozumieć. Czarodziej powtórzył prośbę w innej mowie, później w języku drowów oraz w dwóch innych nieznanym, następnie w svirfhebli. Czynił tak przez wiele minut, a Drizzt i Belwar spoglądali na siebie z niedowierzaniem.

- Jest wykształcony - Drizzt wyszeptał do głębinowego gнома.

- Pewnie szczury - mruknął do siebie człowiek. Rozejrzał się, szukając jakiegoś sposobu, by wypłoszyć niewidoczne, czyniące hałas istoty, ponieważ sądził, że nadadzą się na porządną posiłek.

- Dowiedzmy się, czy jest przyjacielem, czy wrogiem - wyszeptał Drizzt i zaczął wychodzić z kryjówek. Belwar zatrzymał go i spojrzał na niego wątpiaco, nagle jednak, bez żadnego powodu, poza działaniem własnego instynktu, wrzucił ramionami i puścił Drizzta.

- Witaj, człowieku tak daleko od domu - rzekł Drizzt w swoim ojczystym języku, wychodząc zza skał.

Oczy człowieka stały się histerycznie szerokie i pociągnął się mocno za posklejaną, białą brodę. - Ty nie jezdeż szczur! - wrzasnął w dziwnym, lecz zrozumiałym języku drowów.

- Nie - odpowiedział Drizzt. Spojrzał na Belwara, który wyłaniał się i szedł w jego stronę.

- Złodzieje! - krzyknął człowiek. - Przyszliście, by skraść mój dom, czyż nie?

- Nie - powtórzył Drizzt.

- Odejdźcie - wrzasnął człowiek, wymachując rękoma niczym chłop zaganiający kurczaki. - Idźcie. Szybko, no jusz!

Drizzt i Belwar wymienili zaciekawione spojrzenia.

- Nie - trzeci raz powiedział Drizzt.

- To jezd mój dom, ty gupi, mroczny elfie! - wycodził człowiek. - Czy prosiłem was, żebyście tu przyszli? Czy wysłałem wam list zapraszający was do mojego domu? Albo może ty i twój bszydki, mały pszyjaciel uważacie za swój obowionzek pszywitanie mnie w okolicy!

- Ostrożnie - wyszeptał Belwar, gdy człowiek narzekał. - On z pewnością jest czarodziejem i to na dodatek dość roztrzęsionym, nawet jak na ludzkie standardy.

- Albo też może rasy drowów i głębokich gnomów bojom się mnie? - powiedział w zadumie człowiek, bardziej do siebie niż do intruzów. - Tak, oczywiście. Słyszeli, że ja, Brister Fendlestick, postanowiłem zagarnąć korytarze Podmroku i połączyć siły, by ochronić się przed mnem! Tak, tak, to wszystko wydaje mi się teraz tak jasne i tak żałosne!

- Walczyłem wcześniej z czarodziejami - Drizzt odezwał się pod nosem do Belwara. - Miejmy nadzieję, że załatwimy to bez potrzeby wymiany ciosów. Cokolwiek się jednak stanie, wiedz, że nie mam zamiaru wracać drogą, którą przyszliśmy. - Belwar przytaknął wyrażając posępną zgodę, gdy Drizzt odwracał się z powrotem do człowieka. - Może uda nam się go przekonać, by po prostu pozwolił nam przejść - wyszeptał Drizzt.

Człowiek był na skraju wybuchu. - Dobsze! - wrzasnął nagle. - Wienc nie odchoćcie! - Drizzt ujrzał błąd w swoim przekonaniu, że można z nim rozsądnie rozmawiać. Drow ruszył naprzód, zamierzając zbliżyć się, zanim czarodziej rozpocznie atak.

Człowiek nauczył się jednak, jak przetrwać w Podmroku i jego obrona była gotowa na długo przed tym, jak Drizzt i Belwar wyłonili się zza formacji skalnej. Zamachał rękoma i wypowiedział pojedyncze słowo, którego towarzysze nie mogli zrozumieć. Pierścień na jego palcu zaśnił jasno i mała kula ognia pojawiła się w powietrzu pomiędzy nim a intruzami.

- Witajcie wienc w moim domu - wrzasnął triumfalnie czarodziej. - Pobawcie się tym! - Strzelił palcami i zniknął.

Drizzt i Belwar czuli, jak wokół świecącej kuli zbiera się wybuchowa energia.

- Biegnij! - krzyknął nadzorca kopaczy i odwrócił się do ucieczki. W Blingdenstone większość magii była iluzoryczna, przeznaczona do obrony. W Menzoberranzan jednak, gdzie Drizzt poznawał magię, czary były bez wątpienia ofensywne. Drizzt znał metodę ataku czarodzieja i wiedział, że w tych wąskich i niskich korytarzach ucieczka nie wchodziła w grę.

- Nie! - krzyknął, po czym chwycił Belwara za poję jego skórzanej kurtki i pociągnął głębinowego gнома za sobą, prosto do świecącej kuli. Belwar wiedział, że może zaufać Drizztowi, odwrócił się więc i dobrowolnie biegł u boku przyjaciela. Nadzorca kopaczy zrozumiał plan drowa zaraz po tym, jak pozbył się łez wywołanych widokiem kuli. Drizzt chciał dotrzeć do strumienia.

Przyjaciele rzucili się do wody, raniąc się o kamienie, właśnie w chwili, gdy kula ognia wybuchła.

Chwilę później wstali z parującej wody, zaś z ich pleców, które nie były zanurzone, unosiły się kłęby dymu. Kaszleli i parskali, ponieważ płomienie wessały powietrze z jaskini, a gorąco bijące z rozgrzanych kamieni niemal pozbawiło ich przytomności.

- Ludzie - mruknął ponuro Belwar. Wydostał się z wody i otrząsnął energicznie. Drizzt wyszedł za nim i nie mógł powstrzymać się od śmiechu.

Głębinowy gnom nie widział jednak nic wesołego w ich sytuacji. - Czarodziej - przypomniał wymownie Drizztowi. Drow przykucnął i rozejrzał się nerwowo.

Wyruszyli natychmiast.

\* \* \*

- Dom! - Belwar oznajmił kilka dni później. Dwaj przyjaciele z wąskiej półki skalnej spoglądali w dół na szeroką i wysoką jaskinię, mieszczącą w sobie podziemne jezioro. Za nimi była trzykomorowa grota z jednym małym wejściem, łatwa do obrony.

Drizzt wspiał się jakieś trzy metry, by stanąć obok przyjaciela na najwyższej półce. - Możliwe - zgodził się z wahaniem - choć pozostawiliśmy czarodzieja zaledwie kilka dni marszu stąd.

- Zapomnij o człowieku - warknął Belwar, spoglądając na spalone miejsca na swojej ukochanej kurtce.

- Nie chciałbym mieć tak wielkiego zbiornika o kilka kroków od drzwi - ciągnął Drizzt.

- Jest pełen ryb! - sprzeciwił się nadzorca kopaczy. - Poza tym są tu mchy i rośliny, którymi będziemy mogli napełnić brzuchy, a woda wygląda na wystarczająco czystą!

- Jednak taka oaza będzie przyciągać gości - stwierdził Drizzt. - Obawiam się, że nie będziemy w stanie odpocząć.

Belwar spojrzał w dół gładkiej ściany na podłogę wielkiej jaskini. - To nie problem - powiedział z uśmiechem. - Większe tu nie wejda, a niniejsze... no cóż, widziałem ciosy twoich ostrzy, a ty widziałeś siłę moich dłoni. O mniejsze bym się nie martwił!

Drizztowi podobała się pewność siebie svirfhebli i musiał się zgodzić, że nie znaleźli żadnego innego miejsca odpowiedniego do zamieszkania. Woda, trudna do znalezienia i zazwyczaj nie nadająca się do picia, była cennym zjawiskiem w suchym Podmroku. Mając jezioro i rośliny, Drizzt i Belwar nie będą musieli chodzić daleko, by znaleźć posiłek.

Drow chciał się zgodzić, lecz nagle ich uwagę zwrócił ruch w wodzie.

- I kraby! - wypalił svirfhebli, najwyraźniej reagując na ten widok zupełnie inaczej niż drow. - Magga camarra, mroczny elfie! Kraby! Najlepsze jedzenie, jakie można znaleźć!

Istotnie, krab wyszedł z jeziora, gigantyczny, czterometrowy potwór z kleszczami, którymi mógłby przeciąć człowieka, elfa albo gnoma na połowę. Drizzt spojrzał na Belwara z niedowierzaniem. - Jedzenie? - spytał.

Uśmiech Belwara otoczył jego zadarty nos, gdy stukał o siebie młotem i kilofem.

Jedli kraba dziś i dzień później, i następnego wieczora, i jeszcze kolejnego, i Drizzt wkrótce zgodził się, że ta trzykomorowa grota nad podziemnym jeziorem mogła być niezłym domem.

\* \* \*

Duch - widmo przystanął, by zastanowić się nad świecącym czerwono obszarem. Za życia Zaknafein Do'Urden unikałby takich miejsc, szanując nieodłączne niebezpieczeństwo związane z dziwnie jarzącymi się pomieszczeniami i luminescencyjnym mchem. Dla ducha - widma szlak był jednak prosty - Drizzt tędy przechodził.

Duch - widmo przedzierał się, ignorując szkodliwe wybuchy śmiercionośnych zarodników, które strzelały w niego przy każdym kroku, krztuszące zarodniki, które wypełniały płuca nieszczęsnych stworzeń.

Zaknafein nie musiał jednak oddychać.

Następnie pojawił się łomot, gdy grubber spieszył, by chronić swej domeny. Zaknafein przyczał się defensywnie, a instynkty istoty, którą kiedyś był, wyczuwały niebezpieczeństwo. Grubber przetoczył się przez świecące mchy, lecz nie zauważył żadnego intruza, którego musiałby ścigać. Mimo to parł dalej, uważając, że posiłek z purchawek jest dość dobrym pomysłem.

Gdy grubber dotarł na środek jaskini, duch - widmo rozproszył swój czar lewitacji. Zaknafein wylądował potworowi na grzbiecie, zaciskając nogi. Grubber miotał się i szalał po grocie, lecz Zaknafein nie tracił równowagi.

Skóra grubbera była gruba i twarda, zdolna powstrzymać wszystko, poza najdoskonalszą bronią, która była w posiadaniu Zaknafeina.

\* \* \*

- Co to było? - Belwar spytał pewnego dnia, przerywając pracę przy nowych drzwiach, zasłaniających wejście do ich groty. Na dole, przy jeziorze, Drizzt najwidoczniej również usłyszał odgłos, ponieważ upuścił hełm, którego używał do przynoszenia wody i wyciągnął obydwaj seymitary. Uniósł dłoń, by nakazać nadzorcy kopaczy milczenie, po czym podszedł pod półkę skalną, by mogli odbyć cichą rozmowę.

Znów dobiegł dźwięk, głośnie trzaskanie.

- Znasz to, mroczny elfie? - wyszeptał Belwar.

Drizzt przytaknął. - Hakowe poczwary - odparł - posiadające najczulszy słuch w całym Podmroku. - Drizzt zachował wspomnienia dla siebie ze swego jedyne go spotkania z tym rodzajem potworów. Miało ono miejsce w czasie patrolu, kiedy to Drizzt przewodził swojej klasie z Akademii w tunelach poza Menzoberranzan. Oddział wpadł na grupę ogromnych, dwunożnych stworzeń z pancerzami twardymi jak metalowa zbroja płytowa oraz potężnymi dziobami i pazurami. Patrol drowów wygrał tamtego dnia, głównie dzięki Drizztowi, jednak tym, co Drizzt pamiętał najlepiej, był fakt, iż spotkanie było ćwiczeniem zaplanowanym przez mistrzów z Akademii, i że poświęcili niewinne drowiątko, by nadać hakowym poczwárom realizmu.

- Znajdźmy je - powiedział cicho, lecz posepnie Drizzt. Belwar zatrzymał się, by chwycić oddech, gdy ujrzał niebezpieczny błysk w lawendowych oczach drowa.

- Hakowe poczwary są niebezpiecznymi przeciwnikami - wyjaśnił Drizzt zauważając wahanie głębinowego gнома. - Nie możemy pozwolić im błąkać się po okolicy.

Podążając za trzaskami, Drizzt nie miał większych problemów ze zbliżaniem się. Bezszelestnie okrążał właśnie ostatni załom, a u jego boku szedł Belwar. W szerszym odcinku korytarza stała pojedyncza hakowa poczwara, uderzająca rytmicznie swymi ciężkimi pazurami o



skąłę tak, jak svirfhebli używają kilofów.

Drizzt wstrzymał Belwara, pokazując mu, że może szybko unieszkodliwić potwora, jeśli tylko zdoła podkraść się nie zauważony. Belwar zgodził się, by dołączyć do walki, jeśli zajdzie taka potrzeba, lecz nadal zachował czujność.

Hakowa poczwara, wyraźnie pochłonięta skalną ścianą, nie słyszała ani nie widziała podkradającego się drowa. Drizzt pojawił się tuż przy potworze, szukając najłatwiejszej i najszybszej metody unieszkodliwienia go. Widział tylko jedną lukę w pancerzu, szparę pomiędzy napierśnikiem stwora a jego szeroką szyją. Wsuniecie tam ostrza mogło być jednak sporym problemem, ponieważ hakowa poczwara miała niemal trzy metry wysokości.

Łowca znalazł jednak rozwiązanie. Znalazł się szybko przy kolanie hakowej poczwary i pchnął obydwojma ostrzami w krocze stwora. Potworowi ugięły się nogi i przetoczył się po drowie. Zwinny jak kot Drizzt odtoczył się i wskoczył na leżącego stwora, kierując obydwa sejmity w otwór w pancerzu.

Mógł natychmiast zakończyć sprawę z hakową poczwara, ponieważ jego broń z łatwością przebiłaby się przez kostną osłonę. Drizzt ujrzał jednak coś - prerażenie? - w twarzy potwora, coś, czego nie powinno tam być. Zmusił łowcę do wycofania się, przejął kontrolę nad ostrzami, wahając się przez sekundę - wystarczająco długo by hakowa poczwara, ku absolutnemu zdumieniu Drizzta, odezwała się wyraźnie w języku drowów - Proszę... nie... zabijaj... mnie!

## 14

### CLACKER

Sejmity powoli odsunęły się od szyi hakowej poczwary.

- Nie... taki... jak... wy... wyglądam - starał się wyjaśnić swym urywanym głosem potwór. Z każdym wypowiedzianym słowem hakowa poczwara wydawała się czuć swobodniej. - Ja jestem... pecz.

- Pecz? - zakrzuszył się Belwar podchodząc do Drizzta. Svirfnebli spojrzął na schwytanego potwora z niezrozumiałym zdziwieniem. - Jesteś trochę za duży jak na pecza - zauważył.

Drizzt przeniósł wzrok ze stwora na Belwara, szukając jakiegoś wyjaśnienia. Drow nigdy wcześniej nie słyszał tego słowa.

- Dzieci kamieni - wytłumaczył mu Belwar. - Dziwne, małe stworzenia. Twarde jak kamień, a ich jedynym życiowym celem jest praca nad nim.

- Brzmi jak svirfnebli - odparł Drizzt.

Belwar przerwał na chwilę, by zastanowić się, czy został uraczony komplementem, czy obrażony. Nie mogąc tego określić, nadzorca kopaczy ciągnął z pewną ostrożnością. - Nie ma zbyt wielu peczy, a jeszcze mniej wygląda jak ten tutaj! - Zerknął ze zwątpieniem na hakową poczwara, po czym skierował na Drizzta spojrzenie mówiące drowowi, by trzymał ostrza w gotowości.

- Pecz... j... już nie - wyjąkała hakowa poczwara, a w jej gardłowym głosie wyraźnie zabrzmiał żal. - Pecz już nie.

- Jak się nazywasz? - spytał Drizzt, mając nadzieję na odkrycie jakichś wskazówek, które doprowadzą go do prawdy.

Hakowa poczwara rozmyślała przez chwilę, po czym bezradnie potrząsnęła swą wielką głową. - Pecz... j... już nie - powtórzył potwór i świadomie odchylił swą zaopatrzoną w dziób głowę w tył, odsłaniając otwór w swym pancerzu i pozwalając Drizztowi dokończyć cios.

- Nie pamiętasz swego imienia? - zapytał Drizzt, nie spiesząc się tak bardzo do zabicia stwora. Hakowa poczwara nie poruszyła się ani nie odpowiedziała. Drizzt spojrzał na Belwara, szukając porady, lecz nadzorca kopaczy jedynie bezradnie wzruszył ramionami.

- Co się stało? - Drizzt naciskał na potwora. - Musisz mi powiedzieć, co ci się stało.

- Cza... - hakowa poczwara walczyła z odpowiedzią. - Cza... cza... czarodziej. Zły cza... czarodziej.

Wyszkolony w pewnym stopniu w zasadach magii oraz świadomy wykorzystywania jej w pozbawiony skrupułów sposób, Drizzt zaczął się domyślać, co mogło się stać i uznał, że wierzy temu dziwnemu stworzeniu. - Czarodziej cię zmienił? - zapytał, znając już odpowiedź. Wraz z Belwarem wymienili zdumione spojrzenia. - Słyszałem o takich czarach.

- Podobnie jak ja - zgodził się nadzorca kopaczy. - Magga camarra, mroczny elfie, widziałem jak czarodziej z Blingdenstone stosują podobną magię, gdy musieliśmy wślizgnąć się do... - głębinowy gnom przerwał nagle, przypomniawszy sobie pochodzenie elfa, do którego się zwracał.

- Menzoberranzan - dokończył chichocząc Drizzt. Belwar chrząknął, lekko zawstydzony, po czym odwrócił się do potwora. - Mówisz, że kiedyś byłeś peczem - rzekł, chcąc wyrazić całe wyjaśnienie w jednej czystej myśli - a jakiś czarodziej zmienił cię w hakową poczwarę.

- Prawda - odpowiedział potwór. - Pecz już nie.

- Gdzie są twoi towarzysze? - spytał svirfhebli. - Jeśli to, co słyszałem o twoim ludzie, jest prawdą, pecze nieczęsto podróżują same.

- M... m... martwi - powiedział potwór. - Zły cza... cza...

- Ludzki czarodziej? - odezwał się Drizzt.

Wielki dziób zaczął kiwać z podnieceniem. - Tak, cz... cz... człowiek.

- A później czarodziej zostawił cię jako hakową poczwarę - rzekł Belwar. Wraz z Drizztem spoglądali długo na siebie, po czym drow odsunął się, pozwalając hakowej poczwarze wstać.

- W... wolałbym, żebyście mnie za... zabili - powiedział następnie potwór, przechodząc do pozycji siedzącej. Spojrzał z widocznym obrzydzeniem na swe opazurzone łapy. - K... kamień, kamień... jest dla mnie stracony.

Belwar podniósł w odpowiedzi swe własne dłonie. - Też tak kiedyś sadiłem - rzekł. -

Żyjesz i nie jesteś już sam. Chodź z nami nad jezioro, gdzie będziemy mogli dłużej porozmawiać.

Hakowa poczwara zgodziła się i, ze sporym wysiłkiem, zaczęła podnosić swe ćwierćtonowe cielsko z podłogi. W szuraniu i zgrzytaniu, wywoływanym przez twarde pancerz stwora, Belwar roztropnie wyszeptał do Drizzta - Trzymaj swe ostrza w gotowości!

Hakowa poczwara wstała w końcu, wznosząc się na swoje imponujące trzy metry, a drow nie mógł się spierać z rozumowaniem Belwara.

Przez wiele godzin hakowa poczwara opowiadała dwóm przyjaciom swoje przygody. Równie interesujące jak opowieści, było rosnące obycie stworzenia z mową. Ten fakt oraz opis dawnej egzystencji - trzymania się życia i kształtowanie kamienia z niemal uświęconą czcią - jeszcze bardziej przekonały Belwara i Drizzta o prawdziwości tej niezwyklej historii.

- Tak d... dobrze jest znów mówić, choć to nie mój język - powiedział po chwili stwór. - Czuję się tak, jakbym znów z... znalazł część tego, czym kiedyś b... byłem.

Mając za sobą podobne doświadczenia, Drizzt całkowicie go rozumiał.

- Od jak dawna taki jesteś? - spytał Belwar.

Hakowa poczwara wzruszyła ramionami, a jego wielki tors i ręce zagrzechotały przy tym ruchu. - Tygodnie, mię... miesiące - rzekła. - Nie pamiętam. Straciłem czas.

Drizzt ujął twarz w dłonie i wydał z siebie głębokie westchnienie, pełne współczucia i sympatii do tego nieszczęsnego stworzenia. Drizzt również czuł się tak zagubiony i samotny w dziczy. On też znał ponurą rzeczywistość takiego losu. Belwar poklepał drowa lekko swą dłonią - młotem.

- A gdzie teraz idziesz? - nadzorca kopaczy spytał hakową poczwarę. - Albo skąd idziesz?

- Ścigam cza... cza... cza... - odpowiedziała hakowa poczwara, jękając bezradnie ostatnie słowo, jakby samo wspomnienie złego czarodzieja sprawiało jej wielki ból. - Jednak tak wiele jest dla mnie stra... stracone. Znalazłbym go b... bez wysiłku, gdybym ciągle był pe... peczem.

Kamienie powiedziałyby mi gdzie pa... patrzeć. Nie mogę już je...jednak z nimi rozmawiać. -

Potwór wstał z kamienia. - Pójdę - powiedział z determinacją. - Nie jesteście bezpieczni, gdy jestem w pobliżu.

- Zostaniesz - rzekł nagle Drizzt, a w jego głosie zabrzmiała niezaprzeczalna stanowczość.

- Ja nie mogę k... kontrolować... - próbowała wyjaśnić hakowa poczwara.

- Nie musisz się martwić - powiedział Belwar. Wskazał na drzwi do groty znajdujące się na półce skalnej. - Nasz dom jest tam na górze, a drzwi są zbyt małe, byś mógł się przedostać. Tutaj na dole możesz odpoczywać, dopóki nie zdecydujemy, co jest dla ciebie najlepsze.

Hakowa poczwara była wyczerpana, a rozumowanie svirfnebli brzmiało wystarczająco rozsądnie. Potwór opadł ciężko na kamień i zwinął się tak mocno, jak pozwalało mu niezgrabne ciało. Drizzt i Belwar odeszli, przy każdym kroku zerkając na swego nowego, dziwnego towarzysza.

- Clacker - powiedział nagle Belwar, zatrzymując Drizzta. Z wielkim wysiłkiem hakowa poczwara obróciła się, by rozważyć, co powiedział głębinowy gnom, rozumiejąc, że Belwar wypowiedział to słowo w jej kierunku.

- Tak będziemy cię nazywać, jeśli nie masz nic przeciwko - svirfnebli wyjaśnił stworzeniu i Drizztowi. - Clacker!

- Pasujące imię - zauważył Drizzt.

- To do... dobre imię - zgodziła się hakowa poczwara, lecz w duchu żałowała, że nie pamięta swego imienia z czasów, gdy była peczem, imienia, które toczyło się niczym okrągły kamień w pochyłym korytarzu i wypowiadało modlitwy do kamieni każdą swoją dudniącą sylabą.

- Poszerzymy drzwi - rzekł Drizzt, gdy wraz z Bel warem wszedł do ich kompleksu grot. - Aby Clacker mógł tu wchodzić i bezpiecznie odpoczywać.

- Nie, mroczny elfie - sprzeciwił się nadzorca kopaczy. - Tego nie zrobimy.

- Nie jest bezpieczny tam nad wodą - odparł Drizzt. - Mogą go znaleźć potwory.

- Jest wystarczająco bezpieczny! - odezwał się Belwar. - Jaki potwór zaatakowałby dobrowolnie hakową poczwara? - Belwar rozumiał troskę Drizzta, lecz zdawał sobie również sprawę z niebezpieczeństwa kryjącego się za propozycją drowa. - Byłem świadkiem takich czarów - svirfnebli powiedział trzeźwo. - Są nazywane polimorfami. Zmiana ciała przychodzi natychmiast, lecz zmiana umysłu może długo potrwać.

- O czym ty mówisz? - głos Drizzta był na skraju paniki.

- Clacker wciąż jest peczem - odparł Belwar - uwięzionym w ciele hakowej poczwary. Wkrótce jednak, obawiam się, nie będzie już peczem. Stanie się hakową poczwara, na umyśle i ciele, i jakkolwiek przyjacielski by nie był, zacznie myśleć o nas tylko w charakterze kolejnego posiłku.

Drizzt zaczął się sprzeciwiać, lecz Belwar uciszył go otrzeźwiająca myśl. - Czy cieszyłbyś się zabijając go, mroczny elfie?

Drizzt odwrócił się. - Jego opowieść jest mi znajoma.

- Nie w takim stopniu, jak ci się wydaje - odpowiedział Belwar.

- Ja również byłem zagubiony - Drizzt przypomniał nadzorcy kopaczy.

- Tak przypuszczasz - odparł Belwar. - Jednak to, co było tak naprawdę Drizztem Do'Urden, pozostało w tobie, mój przyjacielu. Byłeś taki, jaki musiałeś być, ponieważ zmusiły cię do tego okoliczności. To natomiast jest czymś innym. Nie tylko ciało, lecz również sama istota Clackera stanie się hakową poczwara. Jego myśli będą myślami hakowej poczwary i, magga camarra, nie odwzajemni ci litości, gdy to ty znajdziesz się na ziemi.

Drizzt nie był zadowolony, jednak nie mógł odrzucić bezceremonialnego rozumowania głębinowego gнома. Przeszedł do lewej komnaty kompleksu, z której zrobił sobie sypialnię, i padł na hamak.

- Niestety dla ciebie, Drizzcie Do'Urden - wymamrotał Belwar pod nosem, obserwując ociężałe ruchy drowa, wywołane smutkiem. - I niestety dla naszego zgubionego przyjaciela pe - cza. - Nadzorca kopaczy wszedł do swej własnej sypialni i wczółgał się na hamak, czując się paskudnie względem całej tej sytuacji, lecz zdecydowany kierować się logiką i pragmatyzmem, niezależnie od bólu, jaki mogło to przynieść. Belwar rozumiał bowiem, że Drizzt czuł pokrewieństwo z tym nieszczęsnym stworzeniem, była to potencjalnie tragiczna w skutkach więź oparta na współczuciu wobec utraty przez Clackera własnej tożsamości.

Tej samej nocy Drizzt podekscytowany szarpaniem wyrwał svirfnebli ze snu. - Musimy mu pomóc - Drizzt wyszeptał z przejęciem.

Belwar przetaił przedramieniem twarz i próbował dojść do siebie. Miał niepewny sen, w którym krzyczał „Bivrip!” niemożliwie głośno, a następnie przechodził do pozbawiania życia swego najnowszego towarzysza.

- Musimy mu pomóc! - powtórzył Drizzt z jeszcze większą stanowczością. Z wyglądu drowa Belwar mógł wywnioskować, że Drizzt nie spał tej nocy.

- Nie jestem czarodziejem - powiedział nadzorca kopaczy. - Podobnie jak...

- Więc go znajdziemy - warknął Drizzt. - Znajdziemy człowieka, który przeklął Clackera, i zmusimy go do odwrócenia czaru! Widzieliśmy go przy strumieniu zaledwie kilka dni temu. Nie może być daleko!

- Mag zdolny do czynienia takiej magii nie będzie łatwym przeciwnikiem - szybko odpowiedział Belwar. - Czy już zapomniałeś o ognistej kuli? - Belwar zerknął na ścianę, gdzie wisiała jego nadpalona skórzana kurtka, jakby utwierdzając się w swoich przekonaniach. - Obawiam się, że czarodziej jest poza naszymi możliwościami - wymamrotał Belwar, lecz Drizzt dostrzegł brak pewności w minie wymawiającego te słowa nadzorcy kopaczy.

- Czy tak ci się spieszy, by skazać Clackera na zagładę? - spytał bezceremonialnie Drizzt. Na twarzy drowa zaczął rozkwitać szeroki uśmiech, gdy ujrzał, że svirfnebli słabnie. - Czy to ten sam Belwar Dissengulp, który przygarnął zagubionego drowa? Wielce Szanowany Nadzorca Kopaczy, który nie porzucił nadziei wobec mrocznego elfa, przez wszystkich uważanego za niebezpiecznego?

- Idź spać, mroczny elfie - odrzekł Belwar, odpychając Drizzta swą dłońią - młotem.

- Dobra rada, mój przyjacielu - powiedział Drizzt. - Ty również śpij dobrze. Mamy przed sobą długą drogę.

- Magga camarra - prychnął małomówny svirfnebli, uparcie utrzymując fasadę opryskliwej praktyczności. Odwrócił się od Drizzta i wkrótce zaczął chrapać.

Drizzt zauważył, że chrapanie Belwara rozbrzmiewało teraz z otchłani głębokiego i spokojnego snu.

Clacker uderzał o ścianę swymi opazurzonymi łapami.

- Nie, znowu - zdenerwowany Belwar wyszeptał do Drizzta. - Nie tutaj.

Drizzt pospieszył krętym korytarzem, kierując się w stronę monotonnego dźwięku. -

Clacker! - zawołał cicho, gdy hakowa poczwara znalazła się w polu widzenia.

Hakowa poczwara obróciła się w stronę zbliżającego się drowa, rozkładając szeroko łapy i wydając z wielkiego dzioba przeciągłe syczenie. Chwilę później Clacker zdał sobie sprawę, co robi i raptownie przestał.

Dlaczego musisz wciąż stukać? - spytał go Drizzt, próbując udawać, nawet przed sobą, że nie widział wojowniczej postawy Clackera. - Jesteśmy w dziczy, mój przyjacielu. Takie dźwięki mogą kogoś przyciągnąć.

Wielki potwór opuścił głowę. - Nie powinniście b... byli iść ze mną - rzekł Clacker. - Ja n... nie mogę, zbyt wiele rzeczy m... może się stać, których n... nie będę mógł k... kontrolować.

Drizzt wyciągnął rękę i położył ją uspokajająco na kościstym łokciu Clackera. - To moja wina - powiedział drow, rozumiejąc o co chodzi hakowej poczwarze. Clacker przeprosił za postawę skierowaną wobec Drizzta. - Nie powinniśmy byli iść w różnych kierunkach - ciągnął Drizzt - a ja nie powinienem zbliżać się do ciebie tak szybko i bez ostrzeżenia. Zostaniemy wszyscy razem, choć nasze poszukiwania mogą się wydłużyć, zaś Belwar i ja pomożemy ci zachować kontrolę.

Pysk Clackera rozjaśnił się. - Czuję się t... tak dobrze, stukając w k... kamień - oznajmił i walnął łapą w skałę, jakby pobudzał swoją pamięć. Jego głos i wzrok zniknęły, gdy myślał o dawnym życiu. Wszystkie dni jako pecz spędził stukając w kamienie, kształtując kamienie, rozmawiając z nimi.

- Znowu będziesz peczem - obiecał Drizzt. Wychodzący z tunelu Belwar usłyszał słowa drowa i nie był co do nich taki pewien. Byli w korytarzach od ponad tygodnia i nie znaleźli żadnego śladu czarodzieja. Nadzorca kopaczy uspokoił się trochę faktem, że Clacker wydawał się odyskiwać część siebie z tego potwornego stanu, wydawał się osiągać na nowo tożsamość pecza. Belwar kilka tygodni wcześniej obserwował tę samą transformację u Drizzta i pod nastawionymi na przetrwanie ograniczeniami łowcy, którym stał się drow, Belwar odkrył swego najbliższego przyjaciela.

Nadzorca kopaczy miał jednak baczenie, by nie zakładać takich samych rezultatów u Clackera. Stan hakowej poczwary był rezultatem potężnej magii i żadna ilość przyjaźni nie mogła odwrócić działania czaru. Znajdując Drizzta i Belwara, Clacker osiągnął tymczasowe - i tylko tymczasowe - odpuście nędznego i niezaprzeczalnego losu.

Szli tunelami Podmroku jeszcze przez kilka dni, niczego nie znajdując. Osobowość Clackera wciąż nie podlegała zanikowi, lecz nawet Drizzt, który opuścił grotę nad jeziorem pełen nadziei, zaczął odczuwać ciężar rzeczywistości.

Kiedy Drizzt i Belwar zaczęli rozważać powrót do domu, grupa dotarła do sporej jaskini

zasłanej gruzem z obsuniętego niedawno stropu.

- On tu był! - krzyknął Clacker, po czym bez wysiłku podniósł wielki głaz i rzucił go w przeciwną ścianę, gdzie roztrzaskał się na kolejne odłamki. - On tu był! - Hakowa poczwara ruszyła naprzód, miażdżąc kamienie i rzucając głazami ze wzrastającą, wybuchową wściekłością.

- Skąd wiesz? - zapytał Belwar, próbując powstrzymać swego gigantycznego przyjaciela.

Clacker wskazał na strop. - On to z... zrobił. Cza... cza... cza... on to zrobił!

Drizzt i Belwar wymienili zatroskane spojrzenia. Strop groty, który znajdował się na wysokości pięciu metrów, był podziurawiony i roztrzaskany, zaś w jego centrum majaczył ogromny otwór, który sięgał dwa razy wyżej niż dawna wysokość sklepienia. Jeśli zniszczenia te spowodowała magia, była to niezwykle potężna magia!

- Czarodziej to zrobił? - powtórzył Belwar. Rzucił w stronę Drizzta kolejne z tych swoich wyćwiczonych, praktycznych spojrzeń.

- Jego w... w... wieża - odparł Clacker i zaczął chodzić po jaskini, by sprawdzić, którym wyjściem poszedł czarodziej.

Drizzt i Belwar byli w tej chwili kompletnie zagubieni, zaś Clacker, który w końcu na nich spojrział, dostrzegł ich zdumienia.

- Cza... cza... cza...

- Czarodziej - wtrącił niecierpliwie Belwar.

Clacker nie obraził się, pomoc go nawet ucieszyła. - Cza... czarodziej ma w... wieżę - próbował wyjaśnić podekscytowanym głosem. - W... wielką, żelazną w... wieżę, którą zabiera ze sobą i ustawia wszędzie tam, gdzie mu p... pasuje. - Clacker spojrział na zniszczony strop. - Nawet jeśli nie zawsze jest miejsce.

- Nosi ze sobą wieżę? - zapytał Belwar, a jego długi nos zaczął się zakręcać.

Clacker przytaknął z przejęciem, lecz nie wyjaśnił nic więcej, ponieważ odnalazł ślad czarodzieja, wyraźny odcisk buta w mchu, prowadzący do jednego z korytarzy.

Drizzt i Belwar musieli się zadowolić niepełnym wyjaśnieniem swojego przyjaciela, ponieważ należało podjąć pościg. Drizzt objął prowadzenie i wykorzystywał wszystkie zdolności, jakich nauczył się w Akademii drowów oraz podczas dekady spędzonej samotnie w Podmroku. Belwar, wraz z charakterystycznym dla swojej rasy zrozumieniem Podmroku oraz magicznie świecącą broszą, zapamiętywał kierunek marszu, zaś Clacker, w tych chwilach, kiedy to wracał bardziej do swego dawnego ja, pytał kamienie o drogę. Przeszli przez następną zniszczoną jaskinię oraz kolejną, w której widać było wyraźne ślady obecności wieży, choć jej strop był na tyle wysoki, by pomieścić budowlę.

Kilka dni później trzej towarzysze wkroczyli do rozległej i wysokiej jaskini, zaś daleko od nich, za wartkim strumieniem, majaczył dom czarodzieja. Drizzt i Belwar znów popatrzyli na siebie bezradnie, ponieważ wieża miała pełne dziesięć metrów wysokości i sześć średnicy, a jej gładkie

metaliczne ściany kpiły z ich planów. Doszli oddzielnymi i ostrożnymi drogami do budowli i na miejscu jeszcze bardziej się zdumieli, ponieważ ściany zrobione były z adamantytu, najtwardszego metalu na świecie.

Znaleźli drzwi, małe i ledwo ukazujące swój obrys na tle wspaniale wykonanej wieży. Nie musieli sprawdzać, czy są zabezpieczone przed niechcianymi gośćmi.

- Cza... cza... cza... on tam jest - warknął Clacker, przejeżdżając w desperacji szponami po drzwiach.

- A więc będzie musiał wyjść - stwierdził Drizzt. - Zaś gdy to zrobi, będziemy na niego czekać.

Plan ten nie zadowolił pecza. Z donośnym rykiem, który rozbrzmiał w całej okolicy, Clacker rzucił się swym wielkim ciałem na drzwi wieży, po czym odskoczył i znów uderzył. Drzwi nawet nie drgnęły pod jego naporem i wkrótce stało się oczywiste dla drowa i głębinowego gнома, że ciało Clackera z pewnością przegra walkę.

Drizzt bezowocnie starał się uspokoić swego ogromnego przyjaciela, zaś Belwar odszedł na bok i zaczął znajomą pieśń.

Clacker upadł w końcu na ziemię, tworząc bezkształtną stertę i szlochając z wyczerpania, bólu oraz bezradnej wściekłości. Następnie do akcji wkroczył Belwar, a gdzie dotknęły się jego mithrilowe dłonie, tam leciały iskry.

- Odsunąć się! - zażądał nadzorca kopaczy. - Zabrnąłem zbyt daleko, by powstrzymały mnie jedne drzwi! - Belwar stanął dokładnie naprzeciwko małego wejścia i uderzył w nie z całej siły swym zaklętym młotem. We wszystkie strony poleciała ulewa oślepiających iskier. Umięśnione ramiona głębinowego gнома pracowały zażarcie, drapiąc i uderzając, lecz gdy Belwar skończył, na drzwiach wieży widniały jedynie delikatne zadrapania.

Belwar stuknął o siebie dłońmi, zasypując się niegroźnymi iskrami, a Clacker z całego serca zgodził się z jego frustracją. Drizzt jednak był bardziej zagniewany i zatroskany niż jego przyjaciele. Nie tylko powstrzymywała ich wieża czarodzieja, lecz również obecny wewnątrz czarodziej bez wątpienia wiedział o ich obecności. Drizzt ostrożnie obszedł budowlę, zauważając liczne wąskie szpary. Przykucnąwszy pod jedną z nich, usłyszał cichy śpiew i choć nie mógł zrozumieć słów czarodzieja, z łatwością mógł odgadnąć jego zamiary.

- Biegiem! - wrzasnął do swoich towarzyszy, po czym w czystej desperacji, podniósł leżący kamień i cisnął nim w otwór. Szczęście dopisało drowowi, ponieważ czarodziej dokończył czar właśnie w chwili, kiedy kamień trafił w dziurę. Na zewnątrz wydostała się błyskawica, która roztrzaskała pocisk i uniosła Drizzta w powietrze, lecz cofnęła się do wieży.

- Przekleństwo! Przekleństwo! - dobiegł pisk. - Nienawidzę, jak się tak dzieje!

Belwar i Clacker pospieszyli z pomocą leżącemu przyjacielowi. Drow był jedynie oszołomiony i wstał, zanim do niego doszli.



- Och, drogo zapłacisz mi za to, tak bendzie! - dobiegł ze środka krzyk.

- Biegnijcie! - krzyknął nadzorca kopaczy i nawet wściekła hakowa poczwara w pełni się z nim zgadzała. Kiedy jednak Belwar spojrział w lawendowe oczy drowa, wiedział, że Drizzt nie ucieknie. Clacker również cofnął się o krok od płomieni rozgorzałych w Drizzcie Do'Urden.

- Magga camarra, mroczny elfie, nie możemy dostać się do środka - svirfnebli roztropnie przypomniał Drizztowi.

Drizzt wyciągnął onyksową figurkę i przyłożył ją do otworu. - Zobaczymy - warknął, po czym wezwał Guenhwyvar.

Pojawiła się czarna mgła i znalazła tylko jedną wolną drogę.

- Zabiję was wszystkich! - krzyczał niewidoczny czarodziej.

Następnym dźwiękiem, jaki dobiegł z wnętrza wieży, było niskie warknięcie pantery, po czym znów rozległ się krzyk czarodzieja. - Mogłem być w blendzie!

- Otwórz drzwi! - wrzasnął Drizzt. - Albo stracisz życie, czarodzieju!

- Nigdy!

Guenhwyvar znów ryknęła, po czym czarodziej krzyknął i drzwi stanęły otworem.

Drizzt prowadził. Weszli do okrągłego pomieszczenia, dolnego poziomu wieży. Z jego środka biegła do znajdującego się w stropie włazu żelazna drabina, droga ucieczki czarodzieja. Człowiek nie zdołał jej jednak wykorzystać, bowiem wisiał do góry nogami po tylnej stronie drabiny, z jedną nogą w kolanie zaczepioną na stopniu. Guenhwyvar, wyglądająca na w pełni wyleczoną z ran odniesionych w kwasowym jeziorze, przycupnęła po drugiej stronie drabiny i niedbale trzymała w pysku stopę, czarodzieja.

- Wejdźcie! - krzyknął czarodziej rozkładając ręce, po czym składając je z powrotem, by odgarnąć opadającą mu na twarz szatę. Z poszarpanych resztek zniszczonego błyskawicą odzienia unosiły się kłęby dymu. - Jezdem Brister Fendlestick. Witajcie w moim domu!

Belwar trzymał Clackera przy drzwiach, blokując niebezpiecznego przyjaciela dłonią - młotem, podczas gdy Drizzt podchodził do więźnia. Drow przystanął na wystarczająco długą chwilę, by przyjrzeć się swej kociej przyjaciółce, ponieważ nie przyzywał Guenhwyvar od tego dnia, kiedy odesłał ją, by wyzdrowiała.

- Mówisz językiem drowów - stwierdził Drizzt, chwytając czarodzieja za kołnierz i zrećnie stawiając go na nogi. Drizzt zmierzył człowieka podejrzliwym wzrokiem, ponieważ nigdy nie widział człowieka przed spotkaniem przy strumieniu. Drow nie był pod zbyt dużym wrażeniem.

- Wiele języków jezd mi znanych - odparł czarodziej. Następnie, jakby to obwieszczenie niosło za sobą jakieś ogromne znaczenie, dodał - Jezdem Brister Fendlestick!

- Czy mowa peczy zalicza się do twoich języków? - zagrzmiął spod drzwi Belwar.

- Peczy? - powtórzył czarodziej, wymawiając to słowo z widocznym obrzydzeniem.

- Peczy - warknął Drizzt, podkreślając swą wypowiedź zatrzymaniem ostrza sejmityra dwa

centymetry od szyi czarodzieja.

Clacker wystąpił krok do przodu, z łatwością przesuwając svirfhebli po gładkiej podłodze.

- Mój duży przyjaciel był kiedyś peczem - wyjaśnił Drizzt. - Chyba o tym wiesz.

- Pecze - wycedził czarodziej. - Bezużyteczne małe istoty, które zawsze wchodzi w drogę. -

Clacker wykonał kolejny, długi krok.

- Do rzeczy, drowie - poprosił Belwar, bezowocnie powstrzymując hakową poczwara.

- Oddaj mu jego tożsamość - zażądał Drizzt. - Uczynń naszego przyjaciela ponownie peczem.

I pospiesz się.

- Ba! - parsknął czarodziej. - Lepiej mu jezd teraz! - odpowiedział nieprzewidywalny człowiek. - Dlaczego ktokolwiek miałby chcieć pozostać peczem?

Oddech Clackera przeszedł w głośnie dyszenie. Siła trzeciego kroku odsunęła Belwara na bok.

- Już, czarodzieju - ostrzegł Drizzt. Siedząca na drabinie Guenhwyvar wydała z siebie niski i wygłodniały warkot.

- No dobrze, dobrze! - rzekł czarodziej, podnosząc z niesmakiem ręce. - Paskudny pecz! - Wyciągnął wielką księgę z kieszeni zbyt małej, by ją zmieścić. Drizzt i Belwar uśmiechnęli się do siebie uważając, że mają zwycięstwo w ręku. Wtedy jednak czarodziej popełnił straszny błąd.

- Powinienem być go zabić tak jak pozostałych - wymamrotał pod nosem, zbyt cicho, by nawet Drizzt, stojący tuż obok, dosłyszał słowa.

Hakowe poczwary mają jednak najczulszy snach ze wszystkich stworzeń Podmroku.

Machnięcie ogromnej łapy Clackera przerzuciło Belwara przez pokój, Drizzt, odwracający się na dźwięk ciężkich kroków, został odrzucony przez szarżującego giganta, a sejmitary wyleciały drowowi z rąk. Czarodziej zaś, głupi czarodziej, został przygnieciony przez Clackera do żelaznej drabiny tak silnie, że drabina się wygięła, a siedząca po drugiej jej stronie Guenhwyvar spadła.

Kwestia, czy uderzenie ćwierćtonowego cielska hakowej poczwary zabiło od razu czarodzieja, stała się akademicka w chwili, gdy Drizzt i Belwar otrząsnęli się na tyle, by zawołać swego przyjaciela. Pazury i dziób Clackera niezmordowanie uderzały i rozrywały. Co chwila widać było nagły błysk oraz kłęby dymu, gdy zniszczeniu ulegał kolejny z noszonych przez czarodzieja magicznych przedmiotów.

Kiedy zaś hakowa poczwara wyczerpała swą wściekłość i spojrzała na troje towarzyszy, otaczających ją w gotowych do walki pozach, zwłoki u stóp Clackera nie dawały się już rozpoznać.

Belwar chciał zauważyć, że czarodziej zgodził się odczarować Clackera, uznał jednak, że to nie ma sensu. Clacker padł na kolana i schował twarz w łapach, nie mogąc uwierzyć w to, co zrobił.

- Odejdźmy z tego miejsca - powiedział Drizzt, chowając sejmitary do pochew.

- Przeszukajmy je - zasugerował Belwar, uważając że można tu znaleźć wspaniałe skarby.

Drizzt nie mógł tu jednak pozostać choćby przez chwilę. Widział zbyt dużo siebie w

niepohamowanym szale swego towarzysza, a zapach zakrwawionych zwłok wypełnił go frustracjami i obawami, których nie mógł znieść. Z Guenhwyvar u boku opuścił wieżę.

Belwar pomógł Clackerowi wstać, po czym wyprowadził trzęsącego się giganta z budowli. Uparcie praktyczny nadzorca kopaczy przekonał jednak towarzyszy, by poczekali, kiedy on będzie przeglądał wieżę, szukając przedmiotów, które mogłyby im pomóc, lub też polecenia, które pozwoliłoby im zabrać wieżę ze sobą. Albo jednak czarodziej był ubogi - w co Belwar wątpił - albo też schował swoje skarby w jakimś innym miejscu, może nawet na innym planie egzystencji, ponieważ svirfnebli nie znalazł nic poza zwyczajnym bukłakiem na wodę oraz parą znoszonych butów. Jeśli zaś wspaniała adamantytowa wieża była kierowana jakimś poleceniem, poszło ono do grobu wraz z czarodziejem.

Podróż do domu była cicha, pogrążona w osobistych troskach, wyrzutach sumienia i wspomnieniach. Drizzt i Belwar nie musieli wysławiać swych obaw. W swoich rozmowach z Clackerem obydwaj dowiedzieli się wystarczająco wiele o zazwyczaj pokojowej rasie peczy, by wiedzieć, że jego morderczy szal był zdecydowanie daleki od stworzenia, jakim niegdyś był.

Głębinowy gnom i drow musieli jednak przyznać, że działania Clackera nie były zbyt dalekie od stworzenia, jakim wkrótce miał się stać.

## 15

### WYRAŹNE PRZYPOMNIENIE

- Co wiesz? - Opiekunka Malice zapytała Jarlaxle idącego u jej boku przez siedzibę Do'Urden. Malice zazwyczaj nie pokazywała się jawnie z okrytym nie najlepszą sławą najemnikiem, lecz była zmartwiona i niecierpliwa. Doniesienia o poruszeniu wśród rządzących rodzin Menzoberranzan nie wróżyły dobrze Domowi Do'Urden.

- Wiem? - powtórzył Jarlaxle udając zdziwienie. Malice skrzywiła się, podobnie jak Briza, idąca po drugiej stronie obcesowego najemnika.

Jarlaxle chrząknął, choć zabrzmiało to bardziej jak śmiech. Nie mógł dostarczyć Malice szczegółów poruszenia, ponieważ nie był na tyle głupi, by zdradzić potężniejsze domy. Jarlaxle mógł jednak uspokoić Malice prostym, logicznym stwierdzeniem, które jedynie potwierdzało to, czego już się domyśliła. - Zincarła, duch - widmo, istnieje już bardzo długo.

Malice walczyła ze sobą, by zachować spokojny oddech. Zdała sobie sprawę, że Jarlaxle wie więcej, niż mówi, zaś fakt, iż wyrachowany najemnik był tak opanowany mówił jej, że jej obawy były uzasadnione. Duch - widmo Zaknafain istotnie już bardzo długo szuka Drizzta. Malice nie trzeba było powtarzać, że cierpliwość nie była mocną stroną Pajęczej Królowej.

- Masz mi coś jeszcze do powiedzenia? - spytała Malice. Jarlaxle wzruszył niedbale ramionami.

- Odejdź więc z mego domu - warknęła matka opiekunka.

Jarlaxle zawahał się przez chwilę, zastanawiając się, czy powinien zażądać zapłaty za dostarczoną drobną informację. Następnie pochylił się w jednym ze swoich dobrze znanych ukłonów i skierował się do bramy.

Wkrótce otrzyma zapłatę.

Godzinę później Opiekunka Malice usadowiła się wygodnie na swoim tronie w przedsionku domowej kaplicy i przeniosła myślami do krętych tuneli dzikiego Podmroku. Jej więź telepatyczna z duchem - widmem była ograniczona, zazwyczaj mogła przenosić tylko silne emocje, nic więcej. Jednakże z tych wewnętrznych zmagania Zaknafeina, który był ojcem Drizzta i jego najbliższym przyjacielem za życia, a teraz największym wrogiem, Malice mogła się sporo dowiedzieć o postępach jej du - cha - widma. Niepokój spowodowany przez wewnętrzną walkę Zaknafeina niewątpliwie zwiększy się, gdy duch - widmo zbliży się do Drizzta.

Teraz, po nieprzyjemnym spotkaniu z Jarlaxle, Malice musiała poznać postępy Zaknafeina. Krótką chwilę później jej wysiłki zostały nagrodzone.

\* \* \*

- Opiekunka Malice twierdzi, że duch - widmo udał się na zachód, za miasto svirfhebli - Jarlaxle wyjaśnił Opiekunce Baenre. Najemnik prosto z Domu Do'Urden udał się do zagajnika grzybów na południowym krańcu Menzoberranzan, gdzie znajdowały się siedziby największych rodzin drowów.

- Duch - widmo trzyma się szlaku - powiedziała w zadumie Opiekunka Baenre, bardziej do siebie niż swego informatora. - To dobrze.

- Jednak Opiekunka Malice wierzy, że Drizzt ma przewagę wielu dni, a nawet tygodni - ciągnął Jarlaxle.

- Powiedziała ci to? - spytała z niedowierzaniem Opiekunka Baenre, zdumiona, że Malice wyjawiałyby tak szkodliwą wiadomość.

- Niektóre informacje można zdobyć bez słów - odparł przebiegle najemnik. - Ton Opiekunki Malice zdradzał wiele rzeczy, których nie chciałyby mi powiedzieć.

Opiekunka Baenre, zmęczona tym wszystkim, przytaknęła i zamknęła swe pomarszczone powieki. Odegrała sporą rolę we wprowadzeniu Opiekunki Malice do rady rządzącej, jednak teraz mogła tylko czekać i obserwować, czy Malice w niej pozostanie.

- Musimy zaufać Opiekunce Malice - rzekła w końcu Opiekunka Baenre.

Po przeciwległej stronie pomieszczenia El - viddinvelp, łupieżca umysłu Opiekunki Baenre, odwrócił swe myśli od rozmowy. Najemnik drow złożył doniesienie, że Drizzt udał się na zachód, daleko za Blingdenstone, zaś wiadomość ta niosła za sobą znaczenie, którego nie można było zlekceważyć.

Łupieżca umysłu skierował swe myśli daleko na zachód, wysłał wyraźne ostrzeżenie korytarzami, które nie były tak puste, na jakie wyglądały.

\* \* \*

W chwili gdy Zaknafein spojrział na spokojne jezioro, wiedział, że dopadł swą ofiarę. Pochylił się za głazami wzdłuż ściany rozległej jaskini i szedł tamtędy. Następnie znalazł nienaturalne drzwi i znajdujący się za nimi kompleks grot.

W duchu - widmie zakotłowały się stare uczucia, uczucia pokrewieństwa, jakie żywił kiedyś wobec Drizzta. Teraz jednak szybko zostały pochłonięte przez nowe, dzikie emocje, ponieważ Opiekunka Malice wtargnęła z dziką furią w umysł Zaknafeina. Duch - widmo wdarł się przez drzwi i przemknął przez kompleks. Koc wzniósł się w powietrze i spadł w kilku częściach, gdy miecze Zaknafeina rozcięły go tuzin razy.

Kiedy potworowi Opiekunki Malice wyczerpała się wściekłość, przykucnął, by zanalizować sytuację.

Drizzta nie było w domu.

Zaledwie krótką chwilę, zajęło polującemu duchowi określenie, że Drizzt i jego towarzysz, a może nawet dwóch, opuścili jaskinię kilka dni wcześniej. Taktyczny instynkt Zaknafeina powiedział mu, by zaczekać, ponieważ to z pewnością nie był fałszywy obóz, jak w pobliżu miasta głębinowych gnomów. Zwierzyna Zaknafeina miała zamiar wrócić.

Duch - widmo wyczuł jednak, że siedząca na swym tronie Opiekunka Malice nie zniesie dalszych opóźnień. Czas biegł na jej niekorzyść - ponieważ niebezpieczne szeptki nasilały się z każdym dniem - a obawy i niecierpliwość Malice drogo ją kosztowały.

\* \* \*

Zaledwie kilka godzin po tym, jak Malice posłała ducha - widmo w pościg tunelami za jej zbuntowanym synem, Drizzt, Belwar i Clacker wrócili do jaskini inną drogą.

Drizzt od razu wyczuł, że coś jest nie w porządku. Wyciągnął broń i wdarł się na półkę skalną, dopadając drzwi do kompleksu, zanim Belwar i Clacker zdążyli go zapytać, co robi.

Gdy weszli do jaskini, zrozumieli niepokój Drizzta. Wszystko było zniszczone, hamaki i koce podarte, naczynia i mała skrzynka, w której trzymali zebraną żywność roztrzaskane i porozrzucane po wszystkich kątach. Clacker, który nie mieścił się wewnątrz, odsunął się od drzwi, by sprawdzić, czy żaden wróg nie czai się gdzieś w wielkiej jaskini.

- Magga camarra! - ryknął Belwar. - Co za potwór to zrobił?

Drizzt podniósł koc i pokazał na czyste rozcięcia. Belwar wiedział, co drow ma na myśli.

- Ostrza - powiedział ponuro nadzorca kopaczy. - Doskonale wykute ostrza.

- Ostrza drowów - dokończył za niego Drizzt.

- Jesteśmy daleko od Menzoberranzan - przypomniał mu Belwar. - Daleko w dziczy, poza zasięgiem twoich pobratymców.

Drizzt wiedział zbyt wiele, by zgodzić się z tym przypuszczeniem. Przez większość swego młodego życia był świadkiem fanatyzmu, który rządził życiem przesiąkniętych złem kapłanek

Lloth. On sam podróżował przez wiele kilometrów w czasie wyprawy na powierzchnię Krain, wyprawy nie służącej żadnemu lepszemu celowi, niż podarowanie Pajęczej Królowej słodkiego smaku krwi elfów z powierzchni. - Nie powinieneś nie doceniać Opiekunki Malice - odezwał się ponuro.

- Jeśli to rzeczywiście twoja matka przybyła na wezwanie - warknął Belwar, stukając o siebie dłońmi - dowiemy się więcej, niż oczekiwała, czekając na nią. Poczekamy - obiecał svirfnebli - wszyscy trzej.

- Nie powinieneś nie doceniać Opiekunki Malice - powtórzył Drizzt. - To spotkanie nie było zbiegiem okoliczności, a Opiekunka Malice będzie przygotowana na wszystko, co możemy zaproponować.

- Nie możesz tego wiedzieć - stwierdził Belwar, kiedy jednak nadzorca kopaczy zauważył szczere przerażenie w lawendowych oczach drowa, z jego głosu umknęła cała pewność siebie.

Zebraли wszystkie użyteczne przedmioty, jakie pozostały i nieco później wyruszyli, znów idąc na zachód, by jeszcze bardziej zwiększyć odległość pomiędzy sobą a Menzoberranzan.

Clacker szedł na czele, ponieważ niewiele potworów stanęłoby dobrowolnie na drodze hakowej poczwary. Belwar maszerował w środku jako solidna kotwica grupy, natomiast Drizzt przemykał bezszelestnie daleko z tyłu, biorąc na siebie obowiązek ochrony przyjaciół, gdyby dopadli ich wysłannicy jego matki.

Belwar doszedł do wniosku, że mogą mieć sporą przewagę nad tym, kto zniszczył im dom. Jeśli intruz wyruszył w pościg z kompleksu grot i podążał ich śladem aż do wieży martwego czarodzieja, wiele dni minie, zanim wróg w ogóle wróci do jaskini nad jeziorem. Drizzt nie był taki pewny sposobu rozumowania nadzorcy kopaczy.

Zbyt dobrze znał swą matkę.

Po kilku ciągnących się w nieskończoność dniach grupa weszła w rejon popękanych podłóg, poszarpanych ścian oraz stropów usianych stalaktytami, które spoglądały na nich niczym przyczajone potwory. Zacieśnili szeregi, ponieważ odczuwali potrzebę towarzystwa. Pomimo tego że mogło to przyciągnąć czyjąś uwagę, Belwar wyciągnął swą świecą magicznie broszę i przypiął ją do swej skórzanej kurtki. Nawet w jej blasku cienie rzucane przez ostre stalaktyty zapowiadały jedynie niebezpieczeństwo.

Okolica wydawała się cichsza niż zwyczajowy spokój Podmroku. Rzadko podróżnicy w podziemnym świecie Krain słyszeli odgłosy innych stworzeń, lecz tutaj cisza wydawała się wyraźniejsza, jakby ktoś skradł z tego miejsca całe życie. Ciężkie kroki Clackera oraz szuranie butów Belwara odbijały się niepokojącym echem od licznych kamieni.

Belwar pierwszy wyczuł zbliżające się niebezpieczeństwo. Subtelne wibracje skał powiedziały svirfnebli, że on i jego przyjaciele nie są sami. Zatrzymał Clackera swą dłonią - kilofem, po czym zerknął na Drizzta, by sprawdzić, czy drow podziela jego niespokojne odczucia.

Drizzt pokazał na strop, po czym uniósł się w ciemność, szukając zasadzki wśród licznych stalaktytów. Wznosząc się drow wyciągnął jeden ze swoich sejmitarów, zaś drugą dłoń położył na znajdującej się w kieszeni onyksowej figurce.

Belwar i Clacker przycupnęli za skalną krawędzią, a głębinowy gnom mamrotał formułę, która uwolni magię jego mithrilowych dłoni. Obydwaj czuli się lepiej ze świadomością, że nad nimi znajduje się drow wojownik, który ich pilnuje.

Drizzt nie był jednak jedynym, który uznał stalaktyty za dobre miejsce na zasadzkę. W chwili gdy znalazł się w obszarze poszarpanych, przypominających groty włócznie skał, drow wiedział, że nie jest sam.

Zza pobliskiego stalaktytu wyłoniła się sylwetka, trochę, większa niż Drizzt, lecz wyraźnie humanoidalna. Drizzt kopnął stalaktyt, by się od niego odepchnąć i jednocześnie wyciągnął drugi sejmitar. Chwilę później poznał grożące mu niebezpieczeństwo, ponieważ jego wróg przypominał ośmiornicę z czterema mackami. Drizzt nigdy wcześniej nie widział takiego stworzenia, wiedział jednak czym było: ilithid, łupieżca umysłu, najbardziej zły i najgroźniejszy potwór w całym Podmroku.

Łupieżca umysłu uderzył pierwszy, na długo przed tym, jak Drizzt dostał go w zasięg swych sejmitarów. Potwór poruszył gwałtownie mackami i Drizta załapała fala mentalnej energii. Drow całą swoją siłą woli walczył z ogarniającą go ciemnością. Próbował skoncentrować się na swoim celu, starał się skupić swój gniew, jednak ilithid znów zaatakował. Pojawił się kolejny łupieżca umysłu i ugodził Drizta z boku swą oszałamiającą mocą.

Belwar i Clacker nie widzieli spotkania, ponieważ Drizzt znajdował się poza promieniem światła bijącego z broszy głębinowego gнома. Obydwaj wyczuli jednak, że coś się nad nimi dzieje, a nadzorca kopaczy zaryzykował zawołanie szeptem swego przyjaciela.

- Drizzt?

Odpowiedź dotarła do niego zaledwie chwilę później, gdy o kamienie zadzwoniły dwa sejmitary. Belwar i Clacker ruszyli zdumieni w stronę odgłosów, po czym nagle cofnęli się. Powietrze przed nimi zamigotało i zafalowało, jakby otwierały się właśnie niewidzialne drzwi do jakiegoś innego planu egzystencji.

Przeszedł przez nie ilithid, pojawiając się tuż przy zaskoczonych przyjaciółach i wyzwalając w nich swe mentalne uderzenia, zanim nawet zdążyli krzyknąć. Belwar zachwiał się i padł na ziemię, lecz Clacker, w którego umyśle rozgrywał się już konflikt pomiędzy hakową poczwara a peczem, nie został tak mocno ugodzony.

Łupieżca umysłu znów wyzwolił swą moc, lecz hakowa poczwara przeszła przez obszar działania oszałamiającej siły i zmiażdżyła ilithida jednym uderzeniem swej ogromnej, opazurzonej łapy.

Clacker rozejrzał się dokoła, a później spojrzął w górę. Ze stropu zlatywali następni

łupieżcy umysłu, dwóch z nich trzymało Drizzta za kostki. Otworzyło się więcej niewidzialnych drzwi. W jednej chwili uderzenia trafiły w Clackera z każdej strony, zaś ochrona, jaką dawał mu zamęt rozdwojonej osobowości, zaczęła szybko zanikać. Desperacja i wściekłość przejęły kontrolę nad działaniami Clackera.

Clacker był w tej chwili tylko hakową poczwarą, postępował zgodnie z instynktownym szaleństwem tej potwornej rasy.

Jednak nawet twarda skorupa hakowej poczwary nie okazała się wystarczającą obroną przeciwko ciągłym podstępny ciosom łupieżców umysłu. Clacker rzucił się na tych, którzy trzymali Drizzta.

Ciemność pochwyliła go w połowie drogi.

Kłęczał na kamieniach - wiedział tylko tyle. Clacker czołgał się, odmawiał poddania, odmawiał wyzwolenia z siebie czystego gniewu.

Chwilę później leżał na podłodze, bez żadnych myśli o Drizzcie, Belwarze czy wściekłości. Była jedynie ciemność.



# CZEŚĆ 4

## BEZRADNY

*Wiele razy w życiu czułem się bezradny. Jest to chyba najbardziej dotkliwy ból, jaki można odczuwać, mający swe źródło we frustracji i skumulowanej wściekłości. Zadraśnięcie mieczem na rękę walczącego żołnierza nie da się porównać do cierpienia, jakie więzień czuje pod uderzeniem bicia. Nawet jeśli bicz nie trafia w ciało bezradnego więźnia, z pewnością wrzyna się głęboko w jego duszę.*

*Wszyscy jesteśmy w tym czy innym momencie naszego życia więźniami, względem siebie lub względem wymagań tych, którzy nas otaczają. Jest to brzemię, którego wszyscy doświadczają, którym wszyscy pogardzają i przed którym niewielu nauczyło się uciekać. Uważam się za szczęśliwca w tym względzie, ponieważ przez całe życie podróżowałem dość prostą ścieżką rozwoju. Zacząłem ją w Menzoberranzan, pod stałą kontrolą wysokich kapłanek złej Pajęczej Królowej i przypuszczam, że moja sytuacja mogła się tylko poprawić.*

*W młodości wierzyłem, że mogę sobie poradzić sam, że jestem na tyle silny, by pokonywać wrogów mieczem i zasadami. Arogancja przekonała mnie, że za pomocą determinacji nie jestem w stanie pokonać bezradności. Muszę przyznać, że byłem uparty i głupi, ponieważ teraz, gdy spoglądam na te lata z perspektywy czasu, widzę dość wyraźnie, że rzadko byłem sam i rzadko musiałem być sam. Zawsze byli przyjaciele, prawdziwi i szczerzy, którzy użycjali mi swego wsparcia nawet wtedy, gdy uważałem, że go nie potrzebuję, oraz wtedy, gdy nie zdawałem sobie sprawy, że to robią.*

*Zaknafein, Belwar, Clacker, Mooshie, Bruenor, Regis, Cattibrie, Wulfgar i, oczywiście,*

*Guenhwyvar, droga Guenhwyvar. Byli towarzyszami, którzy szanowali moje zasady, którzy dawali mi siłę, by kontynuować walkę z wrogami, prawdziwymi czy powstałymi w wyobraźni. Byli towarzyszami, którzy walczyli z bezradnością, wściekłością i frustracją.*

*Byli przyjaciółmi, którzy dali mi życie.*

- Drizzt Do 'Urden

## 16

### PODSTĘPNE ŁAŃCUCHY

Clacker spojrzał na przeciwległy koniec długiej i wąskiej jaskini, na zwieńczoną licznymi wieżami budowlę, służącą społeczności ilithidów za zamek. Choć wzrok hakowej poczwary był słaby, mogła ona odróżnić zgarbione sylwetki chodzące wokół skalnego zamku i wyraźnie słyszała brzęk ich narzędzi. Clacker wiedział, że to niewolnicy - duergarowie, gobliny, głębinowe gnomy i kilka innych, nieznanymi Clackerowi ras - służące swym panom ilithidom umiejętnościami obróbki kamieni i pomagające modyfikować kształt wielkiej sterty gładów, którą łupieżcy umysłu uważały za swój dom.

Być może Belwar, w tak oczywisty sposób przeznaczony do takich zadań, pracował już przy ogromnej budowli.

Myśli te uleciały z umysłu Clackera i zostały szybko zastąpione instynktami hakowej poczwary. Oszalamiające uderzenia łupieżców umysłu osłabiły mentalną odporność Clackera i polimorficzny czar działał coraz szybciej, w takim stopniu, że nie zdawał sobie już sprawy z upływu czasu. Teraz jego bliźniacze tożsamości walczyły ze sobą przez cały czas, wywołując w biednym Clackerze stan ciągłego zdumienia.

Gdyby rozumiał swój dylemat i znał los przyjaciół, mógłby uważać się za szczęśliwca.

Łupieżcy umysłu podejrzewali, że Clacker jest czymś więcej, niż wskazuje na to jego ciało hakowej poczwary. Przetrawanie społeczności ilithidów było oparte na wiedzy oraz czytaniu myśli, i choć nie mogli przeniknąć zamętu, jakim był umysł Clackera, widzieli wyraźnie, że proces myślowy wewnątrz jego pancerza był zdecydowanie inny, niż można by się spodziewać po zwykłym potworze z Podmroku.

Łupieżcy umysłu nie byli głupimi władcami, oni również rozumieli niebezpieczeństwo związane z próbami rozszyfrowania i kontrolowania uzbrojonego i opancerzonego ćwierćtonowego potwora. Clacker był po prostu zbyt niebezpieczny i nieprzewidywalny, by można go trzymać w zamknięciu. W niewolniczym społeczeństwie ilithidów było jednak miejsce dla każdego.

Clacker stał na kamiennej wyspie, skrawku skały mają i może z pięćdziesiąt metrów średnicy, otoczonej przez głęboką i szeroką przepaść. Wraz z nim umieszczono tu inne stworzenia, w tym małe stadko rothów oraz kilku wyniszczonych duergarów, które najwyraźniej spędziły zbyt wiele czasu pod wpływem mentalnych zdolności ilithidów. Szare krasnoludy siedziały bądź stały z

beznamiętnymi twarzami, wpatrując się w nicość i czekając nie wiadomo na co. Clacker odkrył wkrótce na co - na swoją kolej. Mieli być kolacją dla swych okrutnych panów.

Clacker przemierzał obwód wyspy, szukając jakiejś drogi ucieczki, choć jego tożsamość pecza zdawała sobie sprawę z bezowocności tych wysiłków. Rozpadlinę przecinał tylko jeden most, magiczno - mechaniczne urządzenie, które zwijało się do przeciwległego brzegu, gdy nie było używane.

Grupa łupieżców umysłu wraz z krzepkim niewolnikiem ogrem zbliżyła się do dźwigni, która sterowała mostem. Clacker został natychmiast poddany szturmowi ich telepatycznych sugestii. Poprzez zamęt jego myśli przedarł się jeden kierunek działania i w tej chwili zdał sobie sprawę z charakteru swego pobytu na wyspie. Miał być pasterzem stada należącego do łupieżców umysłu. Chcieli szarego krasnoluda i rotha, zaś niewolniczy pasterz posłusznie zabrał się do pracy.

Żadna z ofiar nie stawiała oporu. Clacker delikatnie skrzył krasnoludowi kark, po czym, już nie tak delikatnie, zmiążdżył rothowi czaszkę. Wyglądało na to, że ilithidzi byli zadowoleni, a na myśl o tym poczuł przyjemne emocje, z których najsilniejsza była satysfakcja.

Podniósłszy obydwu stworzenia, Clacker podszedł do przepaści naprzeciwko grupy ilithidów.

Ilithid pociągnął za sięgającą mu do pasa dźwignię. Clacker zauważył, że dźwignia została przesunięta w stronę przeciwległą do niego. Był to ważny fakt, choć w tej chwili hakowa poczwara nie do końca rozumiała dlaczego. Kamiennie - metalowy most wystrzelił z klifu naprzeciwko Clackera. Rozwijał się w stronę wyspy, dopóki nie zetknął się ze skałą u stóp Clackera.

- Chodź do mnie - dobiegło polecenie jednego z ilithidów. Clacker mógłby spróbować przeciwstawić się rozkazowi, gdyby widział w tym jakiś sens. Wszedł na most, który zaskrzypiał pod jego ciężarem.

- Stój! Połóż ciała - nadeszła następna sugestia, gdy hakowa poczwara znajdowała się w połowie drogi. - Połóż ciała] - krzyknął znów telepatyczny głos. - I wracaj na swoją wyspę!

Clacker rozważył możliwości. Pulsowała w nim wściekłość hakowej poczwary, a myśli pecza, rozgniewanego przez stratę przyjaciół, całkowicie się z nią zgadzały. Kilka kroków więcej i znajdzie się przy wrogach.

Na rozkaz łupieżców umysłu ogr podszedł na skraj mostu. Był trochę wyższy niż Clacker i niemal tak szeroki, nie miał jednak broni i nie był w stanie go powstrzymać. Z boku krępego strażnika Clacker zauważył jednak poważniejszą obronę. Ilithid, który pociągnął za dźwignię by uruchomić most, wciąż przy niej stał, trzymając na niej czteropalczystą kończynę, zaciskając ją i rozluźniając.

Clacker nie dostanie się na drugi brzeg i nie przejdzie obok blokującego drogę ogra, zanim nie zwinie się przed nim most, zrzucając go w głąbinę rozpadliny. Hakowa poczwara z wahaniem położyła ciała na moście i wycofała się na kamienną wyspę. Ogr natychmiast podszedł, by wziąć

martwego krasnoluda i rotha dla swych panów.

Następnie ilithid pociągnął za dźwignię i w mgnieniu oka magiczny most zwinął się znad rozpadliny, kolejny raz zdumiewając Clackera.

- Jedz - polecił jeden z ilithidów. Gdy rozkaz przedzierał się do myśli hakowej poczwary, przechodził obok niej pechowy roth, a Clacker bez zastanowienia opuścił mu swą ciężką łapę na głowę.

Gdy łupieżcy umysłów odchodzili, Clacker zabrał się za posiłek, zatapiając się w smaku krwi i mięsa. Tożsamość hakowej poczwary całkowicie zapanowała nad nim w czasie owej uczyty, jednak za każdym razem, gdy Clacker spoglądał ponad rozpadliną i wzdłuż wąskiej jaskini na zamek ilithidów, delikatny głosik pecza martwił się o svirfnebli i drowa.

\* \* \*

Ze wszystkich niewolników schwytych ostatnio w tunelach, poza zamkiem ilithidów, Belwar Dissengulp był najcenniejszy. Pomijając zainteresowanie, jakie wzbudzały jego mithrilowe dłonie, Belwar był wręcz stworzony do dwóch czynności pożądaných u niewolnika ilithidów: obróbki kamienia oraz walki na arenie gladiatorów.

Aukcja niewolników ożywiła się, gdy do przodu wyszedł głębinowy gnom. Stawiano na niego złoto, magiczne przedmioty, osobiste czary oraz tomy z wiedzą. W końcu nadzorca kopaczy został sprzedany grupie trzech łupieżców umysłu, dowodzących wyprawą, która go schwytała. Belwar nie był oczywiście świadomy owej transakcji, ponieważ przed jej zakończeniem głębinowy gnom został poprowadzony ciemnym i wąskim tunelem oraz umieszczony w małym, nie wyróżniającym się niczym szczególnym pomieszczeniu.

Krótką chwilę później w jego umyśle odezwały się trzy głosy, trzy zgodne telepatyczne głosy, które głębinowy gnom zrozumiał i zapamiętał - głosy jego nowych panów.

Przed Belwarem pojawił się żelazny portyk, za którym znajdowała się dobrze oświetlona, okrągła sala z wysokimi ścianami i umieszczonymi w nich łóżami.

- Wyjdź - poprosił go jeden z panów i nadzorca kopaczy, w pełni pragnąc zadowolić swego władcę, nie wahał się ani chwili. Gdy wyszedł z krótkiego korytarza, ujrzał, że kilka tuzinów łupieżców umysłu zgromadziło się na kamiennych ławach. Z każdej strony wskazywały na niego dziwne, czteropalczaste dłonie, za którymi widać było podobne, przypominające ośmiornice twarze. Podążając za telepatyczną więzią, Belwar nie miał jednak kłopotów ze zlokalizowaniem w tłumie swego pana, zajętego wyklócaniem się z jakąś małą grupą.

Niedaleko otworzył się podobny portyk i wyszedł z niego wielki ogr. Oczy stworzenia skierowały się natychmiast w górę, szukając pana, jego jedyne go powodu do istnienia.

- Ta zła bestia, ogr, groziła mi, mój odważny bohaterze svirfnebli - dobiegła krótką chwilę później telepatyczna zachęta od pana Belwara, kiedy już zakończono zakłady. - Zniszcz ją dla mnie.

Belwar nie potrzebował kolejnej zachęty, podobnie jak ogr, który otrzymał od swego pana podobną wiadomość. Gladiatorzy natarli na siebie z furją, podczas jednak gdy ogr był młody i dość głupi, Belwar był doświadczonym weteranem. Zwolnił w ostatniej chwili i odtoczył się na bok.

Ogr, próbując desperacko go kopnąć, gdy kończył szarżę, potknął się na chwilę.

Zbyt długą.

Dłoń - młot Belwara uderzyła w kolano ogra z trzaskiem, który zabrzmiał tak potężnie, jak wystrzelona przez czarodzieja błyskawica. Ogr pochylił się do przodu, zginając się niemal w pół, zaś Belwar wbił swój kilof w mięsisty grzbiet przeciwnika. Gdy wielki potwór tracił równowagę, przechylając się na bok, Belwar rzucił się na jego stopy, przewracając go na ziemię.

Nadzorca kopaczy wskoczył natychmiast na leżącego giganta i pobiegł prosto w stronę jego głowy. Ogr otrząsnął się na tyle szybko, by chwycić svirfnebli za przód kurtki, jednak gdy potwór zamierzał rzucić swym paskudnym małym przeciwnikiem, Belwar wbił mu kilof głęboko w pierś. Wyjąc ze wściekłości i bólu, głupi ogr kontynuował zamach i Belwar został mocno szarpnięty.

Ostry koniec kilofa trzymał mocno i głębinowy gnom rozorał szeroką szramę w piersi ogra. Potwór zaczął się miotać i w końcu uwolnił się od okrutnej mithrilowej dłoni. Wielkie kolano trafiło Belwara w siedzenie, posyłając go wiele metrów dalej. Nadzorca kopaczy wstał, odbiwszy się kilka razy od posadzki, oszołomiony i posiniaczony, lecz wciąż nie pragnąc niczego poza uszczęśliwieniem swego pana.

Słyszał cichy aplauz oraz telepatyczne krzyki wszystkich obecnych w pomieszczeniu ilithidów, lecz jeden głos wybijał się wyraźnie ponad mentalny harmider. - Zabij go! - rozkazał pan Belwara.

Belwar nie wahał się. Ogr, wciąż leżąc płasko na ziemi, trzymał się za pierś, bezskutecznie próbując zatamować upływ krwi. Otrzymane rany najprawdopodobniej okazałyby się śmiertelne, jednak Belwar był daleki od zadowolenia. Ta nikczemna istota groziła jego panu! Nadzorca kopaczy ruszył prosto na głowę ogra, trzymając przed sobą młot. Trzy szybkie ciosy zmiażdżyły potworowi czaszkę, a później kilof zadał ostateczne uderzenie.

Ogr miotał się szaleńczo w ostatnich spazmach życia, lecz Belwar nie czuł litości. Uszczęśliwił swego pana, a w tej chwili nic innego nie liczyło się dla nadzorcy kopaczy.

W swojej łóżnicy dumny właściciel bohatera svirfnebli zbierał swą dolę złota oraz buteleczek z eliksirami. Zadowolony, że dobrze zrobił, wybierając właśnie tego niewolnika, ilithid spojrzął na Belwara, który wciąż zadawał ciosy trupowi. Wprawdzie łupieżcy umysłu podobało się obserwowanie dzikiej zabawy swego nowego gladiatora, szybko wysłał mu wiadomość, żeby przestał. Martwy ogr był w końcu również częścią zakładu.

Nie było sensu niszczyć kolacji.

\* \* \*

W centrum zamku ilithidów stała wielka wieża, gigantyczny stalagmit wydrążony i

uksztaltowany w taki sposób, by mógł mieścić w sobie najważniejszych członków tej dziwnej wspólnoty. Wnętrze ogromnej kamiennej struktury było oplecione tarasami i spiralnymi klatkami schodowymi, a na każdym poziomie zamieszkiwało kilku łupieżców umysłu. To jednak najniższa komnata, nie ozdobiona i okrągła, mieściła w sobie najważniejszą istotę ze wszystkich, centralny mózg.

Ta mierząca sześć metrów średnicy miękka sterta pulsującej tkanki łączyła łupieżców umysłu w telepatycznej wspólnocie. Centralny mózg był tworem ich wiedzy, mentalnym okiem, które strzegło zewnętrznych jaskiń i które usłyszało ostrzegawcze krzyki ilithida z miasta drowów, znajdującego się wiele kilometrów na wschód. Dla ilithidów ze wspólnoty centralny mózg był koordynatorem całej ich egzystencji, wręcz bogiem. Tak więc jedynie garstce niewolników pozwalano wchodzić do tej niezwyklej wieży, więźniom z czułymi i delikatnymi palcami, które mogły masować bóstwo i wygładzać je delikatnymi szczotkami oraz ciepłymi płynami.

Drizzt Do'Urden zaliczał się do tej grupy.

Drow przyklękł na szerokim podeście otaczającym pomieszczenie i wyciągnął rękę, by dotknąć amorficznej masy, wyczuwać jej przyjemności i niechęci. Kiedy mózg wpadał w gniew, Drizzt czuł gwałtowne mrowienie i napięcie żyłastych tkanek. Wtedy masował z większą siłą, uspokajając swego ukochanego pana.

Kiedy mózg był zadowolony, Drizzt był zadowolony. Nic innego się nie liczyło, zbuntowany drow odnalazł swój życiowy cel. Drizzt Do'Urden odnalazł dom.

\* \* \*

- Wielce cenna zdobycz - powiedział łupieżca umysłu wilgotnym, nieziemskim głosem. Stworzenie trzymało eliksiry, które wygrało na arenie.

Pozostali dwa ilithidzi zamachali swymi czteropalczystymi dłońmi, wskazując, że się zgadzają.

- Bohater areny - zauważył telepatycznie jeden z nich.

- I obdarzony narzędziami do kopania - dodał na głos trzeci. W jego umyśle, a więc także w myślach pozostałych, pojawiła się idea. - Może do rzeźbienia! - Trzej ilithidzi spojrzeli na przeciwległą stronę komnaty, gdzie zaczęła się praca nad nową wnęką.

Pierwszy ilithid zgiął palce i zabulgotał - W odpowiednim czasie svirfhebli przejdzie do takich zadań. Na razie musi wygrać dla mnie więcej eliksirów, więcej złota. Wielce cenna zdobycz!

- Jak wszyscy schwytani w czasie zasadzki - rzekł drugi.

- Hakowa poczwara dogłąda stada - wyjaśnił trzeci.

- A drow zajmuje się mózgiem - zabulgotał pierwszy. - Widziałem go, gdy wchodziłem do naszej komnaty. Zapewni on skuteczny masaż, ku przyjemności mózgu i nas wszystkich.

- Jest jeszcze to - powiedział drugi, pukając trzeciego jedną ze swych macek. Trzeci ilithid wyciągnął onyksową figurkę.

- Magia? - zastanawiał się pierwszy.

- Istotnie - odpowiedział mentalnie drugi. - Połączona z Astralnym Planem. Przypuszczam, że to kamień istoty.

- Wzywaliście to? - spytał na głos pierwszy.

Pozostali ilithidzi zacisnęli dłonie, co było mentalnym sygnałem oznaczającym „nie”. - To może być niebezpieczny przeciwnik - wyjaśnił trzeci. - Uznaliśmy, że roztropniej będzie dokonać obserwacji bestii na jej planie, zanim ją przyzwiemy.

- Rozsądny wybór - zgodził się pierwszy. - Kiedy idziecie?

- Natychmiast - odparł drugi. - Będziesz nam towarzyszył? Pierwszy ilithid zacisnął pięści, po czym podniósł buteleczkę z eliksirem. - Mam zyski do wygrania - wyjaśnił.

Pozostali dwaj zatrzepotali z podnieceniem palcami. Następnie, gdy ich towarzysz wyszedł do innego pokoju, by podliczyć swą wygraną, usiedli w wygodnych, wielkich fotelach i przygotowali się do podróży.

Wzniesli się razem, porzucając swe cielesne ciała na fotelach. Unosili się wzdłuż więzi łączącej figurkę z Planem Astralnym, widocznej dla nich w tym stanie jako srebrna nić. Byli teraz poza jaskinią swych towarzyszy, poza skałami i hałasami Planu Materialnego, lecąc w bezgraniczny spokój świata astralnego. Nie słychać tu było innych dźwięków poza bezustannym śpiewem astralnego wiatru. Nie było tu również niczego solidnego - nie w kategoriach świata materialnego - materia była definiowana stopniem światła.

Ilithidzi oddalili się od srebrnej nici, gdy zaczęli opadać. Przybędą w pobliżu istoty wielkiej pantery, lecz nie tak blisko, by powiadomić ją o swej obecności. Ilithidzi nie byli zazwyczaj mile widzianymi gośćmi, gardziło nimi niemal każde stworzenie na każdym planie, który odwiedzili.

Przeszli w formę astralną bez kłopotów i dość łatwo przyszło im zlokalizowanie istoty reprezentowanej przez figurkę.

Guenhwyvar przedzierała się przez las gwiazdnego światła w pogoni za istotą łosia, kontynuując nieskończony cykl. Łoś, nie mniej wspaniały niż pantera, skakał z doskonałą równowagą i niewątpliwym wdziękiem. On i Guenhwyvar rozgrywali ten scenariusz milion razy i odegrają go jeszcze milion milionów więcej. Był to porządek i harmonia, które kierowały egzystencją pantery, które władały planami w całym wszechświecie.

Jednak niektóre stworzenia, jak mieszkańcy niższych planów oraz łupieżcy umysłu, którzy teraz z dala obserwowali panterę, nie akceptowali prostej doskonałości tej harmonii i nie dostrzegali piękna wiecznych łowów. Gdy obserwowali wspaniałą panterę w jej życiowej zabawie, myśleli jedynie o tym, jak najlepiej wykorzystać panterę do własnych korzyści.

Belwar obserwował badawczo ostatniego przeciwnika, wyczuwając coś znajomego w wyglądzie opancerzonej bestii. Zastanawiał się, czy przyjaźnił się kiedyś z takim stworzeniem. Jakikolwiek jednak wątpliwości mógłby mieć gladiator svirfnebli, nie mogły się one przedrzeć do świadomości głębinowego gнома, ponieważ pan Belwara zasypywał go nieprzerwanym strumieniem telepatycznych oszustw.

- Zabij go, mój odważny bohaterze - ilithid prosił ze swej łoży. - Jest twoim wrogiem i przyniesie mi nieszczęście, jeśli go nie zabijesz!

Hakowa poczwara, znacznie większa niż stracony przez Belwara przyjaciel, natarła na svirfnebli, nie mając oporów wobec uczynienia sobie z głębinowego gнома posiłku.

Belwar przykucnął na swych krzywych nogach i czekał na właściwy moment. Gdy hakowa poczwara zbliżyła się do niego, rozkładając szeroko opazurzone łapy, by nie pozwolić gnomowi umknąć w bok, Belwar podskoczył w górę, kierując swą dłoń - młot w pierś potwora. Od samej siły ciosu po pancerzu hakowej poczwary rozeszły się pęknięcia, a potwór zachwiał się.

Lot Belwara został gwałtownie zawrócony, ponieważ waga i pęd hakowej poczwary były znacznie większe niż w przypadku svirfnebli. Poczł jak jego bark wyskakuje ze stawu i również niemal zemdlął z powodu nagłego bólu. Znowu jednak umysł pana zwyciężył nad jego myślami, a nawet nad bólem.

Gladiatorzy padli na ziemię w beładnej stercie, a Belwar został przygnieciony cielskiem potwora. Ogromne rozmiary hakowej poczwary nie pozwalały jej dosięgnąć nadzorczy kopaczy łapami, miała jednak inną broń. W stronę Belwara skierował się złowieszczy dziób. Głębinowy gnom zdołał ustawić na jego drodze kilof, jednak mimo to ogromna głowa dalej naciskała, wykręcając rękę Belwara w tył. Wyglodniały dziób zatrzasnął się kilka centymetrów od twarzy nadzorczy kopaczy.

We wszystkich łożach ilithidzi miotali się i rozmawiali z przejęciem, zarówno w sposób telepatyczny, jak i swoimi bulgoczącymi, wilgotnymi głosami. Palce poruszały się obok zaciśniętych pięści, gdy łupieżcy umysłu starali się zawczasu zbierać zakłady.

Pan Belwara, obawiając się utraty swego bohatera, odezwał się do pana hakowej poczwary. - Ustępujesz? - spytał, starając się, by jego myśli wskazywały na pewność siebie.

Drugi ilithid odwrócił się zwinnie i odciął telepatyczną więź. Pan Belwara mógł jedynie obserwować.

Hakowa poczwara nie mogła podsunąć się bliżej - ręka svirfnebli opierała się łokciem o kamień, a mithrilowy kilof silnie powstrzymywał przerażający dziób potwora. Hakowa poczwara zmieniła taktykę, uwolniła głowę nagłym, ostrym ruchem.

Instynkt wojownika ocalił Belwara, gdy hakowa poczwara obróciła się nagle i zaczęła opuszczać śmiercionośny dziób. Normalną reakcją i spodziewanym sposobem obrony byłoby odepchnięcie głowy potwora na bok za pomocą kilofa. Hakowa poczwara przewidziała to, a Belwar



domyślił się, że tak się stało.

Belwar wyrzucił przed siebie ramię, lecz skrócił jego zasięg tak, że kilof przeszedł daleko przed opadającym dziobem hakowej poczwary. Potwór przypuszczając, że Belwar zamierza wyprowadzić cios, zatrzymał opadanie dokładnie tak, jak zaplanował.

Mithrilowy kilof zmienił jednak kierunek znacznie szybciej, niż potwór się spodziewał. Cios Belwara trafił hakową poczwara tuż za dziobem i obrócił jej głowę w bok. Następnie, ignorując palący ból, który promieniował ze zranionego barku, Belwar wygiął drugą rękę w łokciu i wyprowadził cios. Nie kryła się za nim siła, jednak w tym momencie hakowa poczwara ominęła kilof i otworzyła dziób, by ugodzić głębinowego gnoma w odsłoniętą twarz.

Akurat w odpowiedniej chwili, by chwycić zamiast twarzy mithrilowy młot.

Belwar wbił rękę głęboko w pysk hakowej poczwary, rozwierając dziób bardziej, niż było to możliwe. Potwór poruszył się gwałtownie, starając się uwolnić, a każdy nagły obrót posyłał wzdłuż rannej ręki nadzorca kopaczy falę bólu.

Belwar odpowiedział z równą furją, uderzając raz za razem w głowę poczwary wolną ręką. Gdy kilof się wbijał, po ogromnym dziobie spływała krew.

- Ustępujesz? - krzyknął teraz pan Belwara swym wodnistym głosem, kierując się do pana hakowej poczwary.

Pytanie znów było jednak przedwcześnie, ponieważ na dole, na arenie, opancerzona hakowa poczwara była jeszcze daleko od porażki. Wykorzystała kolejną broń - swą wagę. Potwór wbił swą pierś w leżącego głębinowego gnoma, starając się wycisnąć z niego życie.

- Ustępujesz? - odgryzł się pan hakowej poczwary, widząc nieoczekiwany zwrot wypadków.

Kilof Belwara trafił hakową poczwara w oko i potwór zawył z bólu. Ilithidzi podskakiwali i pokazywali palcami, zaciskając i otwierając pięści.

Obydwaj panowie gladiatorów rozumieli, jak wiele mają do stracenia. Czy którykolwiek z uczestników będzie jeszcze w stanie kiedyś walczyć, jeśli pozwolą ciągnąć potyczkę?

- Może powinniśmy rozważyć remis? - zaproponował telepatycznie pan Belwara. Drugi ilithid zgodził się z chęcią. Obydwaj wysłali wiadomości do swych bohaterów. Minęło kilka brutalnych chwil, dopóki nie wygasły ognie wściekłości i nie zakończyła się walka, jednak w końcu polecenia ilithidów przeważały nad dzikimi instynktami przetrwania gladiatorów. Nagle zarówno głębinowy gnom, jak i hakowa poczwara poczuli do siebie sympatię i gdy hakowa poczwara wstała, wyciągnęła do svirmebli łapę, by pomóc mu się podnieść.

Krótką chwilę później Belwar siedział na kamiennej ławie w małej, surowej celi. Zakończona młotem dłoń była całkowicie zdrętwiała, a bark pokryty był paskudnym, fioletowo - niebieskim siniakiem. Minie wiele dni, zanim Belwar będzie w stanie znów wejść na arenę i martwiło go bardzo to, że nie uszczęśliwi swego pana.

Ilithid przyszedł do niego, by sprawdzić rany. Miał eliksiry, które mogły pomóc wyłączyć

obrażenia, lecz było oczywiste, że nawet z magiczną pomocą Belwar musiał odpocząć. Łupieżca umysłu widział jednak dla svirfnebli inne zastosowanie. Należało skończyć wnekę w jego prywatnych kwaterach.

- Chodź - ilithid poprosił Belwara, zaś nadzorca kopaczy zerwał się na nogi i wyszedł z klitki, podążając za swoim uwielbianym panem.

Gdy łupieżca umysłu przeprowadzał go przez dolny poziom centralnej wieży, uwagę Belwara przykuł klęczący drow. Jakże wielkie szczęście spadło na tego mrocznego elfa, który mógł dotykać i dawać przyjemność głównemu mózgowi społeczności! Belwar przestał jednak o tym myśleć, gdy wchodzili na trzeci poziom budowli, do pokoi dzielonych przez jego panów.

Pozostali dwaj ilithidzi siedzieli w fotelach bez ruchu oraz jakichkolwiek oznak życia. Pan Belwara nie zwrócił większej uwagi na ten widok, ponieważ wiedział, że jego towarzysze zabrnęli daleko w astralnej podróży, a ich ciała były dość bezpieczne. Łupieżca umysłu zastanawiał się jednak przez chwilę, jak jego towarzyszom powodziło się na tym odległym planie. Jak wszyscy ilithidzi, pan Belwara uwielbiał astralną podróż, lecz pragmatyzm, nieodłączna cecha ilithidów, utrzymała myśli stwora przy aktualnych sprawach. Dokonał sporej inwestycji, kupując Belwara, i nie chciał, aby poszła na marne.

Łupieżca umysłu zaprowadził Belwara do tylnego pomieszczenia i posadził go na niewyróżniającym się niczym szczególnym kamiennym stole. Następnie, nagle zaczął bombardować gnoma telepatycznymi sugestiami i pytaniami, w tym samym czasie niezbyt delikatnie nastawiając uszkodzony bark i zakładając opatrunki. Łupieżcy umysłu mogli zaatakować czyjeś myśli już przy pierwszym kontakcie, czy to za pomocą oszałamiającego ciosu, czy też telepatycznej komunikacji, jednak mogły minąć tygodnie, a nawet miesiące, zanim ilithid mógł zdominować całkowicie swego niewolnika. Każde spotkanie coraz bardziej przełamywało naturalną odporność ofiary na mentalne bodźce ilithida, odsłaniało więcej jej wspomnień i uczuć.

Pan Belwara pragnął poznać wszystko, co tylko było można o tym zagadkowym svirfnebli, o jego dziwnych, sztucznych dłoniach oraz niezwykłym towarzystwie, jakie sobie wybrał. Tym razem w czasie telepatycznej wymiany ilithid skoncentrował się na mithrilowych dłoniach, ponieważ wyczuwał, że Belwar nie wykorzystuje w pełni swoich możliwości.

Myśli ilithida sondowały i drażyły, a w pewnym momencie trafiły w daleki zakątek umysłu Belwara i poznały zagadkowy zaśpiew.

- Bivrip? - zapytał Belwara. Działając instynktownie, nadzorca kopaczy uderzył o siebie dłońmi, po czym skrzywił się z bólu.

Palce i macki ilithida zatrzepotały ochoczo. Wiedział, że trafił na coś ważnego, coś co uczyni jego bohatera silniejszym. Gdyby jednak łupieżca umysłu pozwolił Belwarowi zapamiętać zaśpiew, oddałby svirfiiebli część jego tożsamości, świadome wspomnienie z czasów przed niewolą.

Ilithid podał Belwarowi kolejny eliksir leczący, po czym rozejrzał się, by przejrzeć swe wartościowe przedmioty. Jeśli Bel - war miał wciąż być gladiatorem, będzie musiał znów stawić czoła hakowej poczwarcie na arenie. Zgodnie z zasadami ilithidów po remisie wymagana była następna walka. Pan Belwara wątpił, czy svirfhebli przeżyje kolejną potyczkę z tym opancerzonym bohaterem.

Chyba że...

\* \* \*

Dinin Do'Urden zmusił swego jaszczura do szybszego tempa jazdy przez obszar pomniejszych domów Menzoberranzan, najgęściej zaludnioną część miasta. Opuścił nisko kaptur swego piwafwi, by zasłaniał mu twarz, i nie miał na wierzchu żadnych insygniów zdradzających go jako szlachcica z rządzącego domu. Poufność była sprzymierzeńcem Dinina, zarówno wobec oczu spoglądających na niego z tej niebezpiecznej dzielnicy, jak i spojrzeń jego matki i sióstr. Dinin żył już wystarczająco długo, by znać niebezpieczeństwa płynące z samouwielbienia. Egzystował w stanie zahaczającym o paranoję, ponieważ nigdy nie mógł być pewien, czy Malice lub Briza go nie obserwują.

Z drogi jaszczura odsunęła się grupka niedźwieżuków. Niedbałe maniery niewolników wywołały w dumnym starszym chłopcu Domu Do'Urden furję. Instynktownie przesunął dłoń do zawieszzonego przy pasie biczka.

Dinin poskromił jednak swój szał, przypomniał sobie o konsekwencjach, jakie mogły mu grozić w przypadku ujawnienia. Objechał kolejny z ostrych zakrętów i znalazł się pomiędzy szeregami stalaktytowych pagórków.

- A więc mnie znalazłeś - dobiegł z tyłu znajomy głos. Zaskoczony i wystraszony Dinin zatrzymał wierzchowca i zastygł w siodle. Wiedział, że jest w niego wycelowany przynajmniej tuzin małych kusz.

Dinin powoli odwrócił głowę, by spojrzeć na zbliżającego się Jarlaxle. Tutaj, w cieniach, najemnik wydawał się znacznie różnić od nadmiernie grzecznego i usłużnego drowa, którego Dinin poznał w Domu Do'Urden. Mogło to być również wywołane obecnością dwóch trzymających miecze strażników, którzy stali po bokach Jarlaxle, oraz świadomości Dinina, że nie ma tu Opiekunki Malice, która mogłaby go ochronić.

- Należy pytać o zgodę przed wejściem do czyjegoś domu - Jarlaxle powiedział spokojnym tonem, lecz zawierającym groźne nuty. - Zwyczajna grzeszność.

- Jestem na otwartej ulicy - przypomniał mu Dinin. Uśmiech Jarlaxle zaprzeczył jego sposobowi rozumowania.

- W moim domu.

Dinin przypomniał sobie o swojej pozycji i myśl ta wzbudziła w nim trochę odwagi. - Czy szlachcic z rządzącego domu powinien więc prosić Jarlaxle o pozwolenie, zanim przekroczy swą

frontową bramę? - warknął starszy chłopiec. - A co z Opiekunką Baenre, która nie weszłaby do najpośledniejszych domów Menzoberranzan, nie szukając zezwolenia u odpowiedniej matki opiekunki? Czy Opiekunka Baenre również powinna prosić o pozwolenie Jarlaxle, łotra bez domu? - Dinin zdał sobie sprawę, że mógł się za daleko posunąć z obelgami, jednak jego duma domagała się tych słów.

Jarlaxle uspokoił się wyraźnie, a uśmiech, jaki pojawił mu się na twarzy, wyglądał niemal szczerze. - A więc mnie znalazłeś - powtórzył, tym razem wykonując swój zwyczajowy ukłon.

- Powiedz, co cię sprowadza i załatwmy sprawę.

Dinin skrzyżował buńczucznie ręce na piersi, zyskując pewność siebie w wyniku zachowania najemnika. - Czy jesteś taki pewien, że szukałem ciebie?

Jarlaxle wymienił uśmiechy z dwoma strażnikami. Parsknięcia niewidocznych żołnierzy w cieniach skradły sporą część narastającej pewności Dinina.

- Powiedz, co cię sprowadza, starszy chłopcze - rzekł bardziej stanowczo Jarlaxle - i załatwmy sprawę.

Dinin był więcej niż chętny, by zakończyć to spotkanie tak szybko, jak było to możliwe. - Potrzebuję wiadomości na temat Zincarla - powiedział otwarcie. - Duch - widmo Zaknafeina przemierza Podmrok od wielu dni. Być może zbyt wielu.

Jarlaxle zmrużył oczy, podążając za tokiem rozumowania starszego chłopca. - Opiekunka Malice wysłała cię do mnie? - w równym stopniu stwierdził, jak zapytał.

Dinin potrząsnął głową, a Jarlaxle nie wątpił w jego szczerłość. - Jesteś równie rozsądny, jak biegły w mieczu - stwierdził z wdziękiem najemnik, wykonując drugi ukłon, który wydawał się lekko dwuznaczny tutaj, w mrocznym świecie Jarlaxle.

- Przyszedłem z własnej inicjatywy - rzekł stanowczo Dinin. - Muszę zdobyć kilka odpowiedzi.

- Czy jesteś wystraszony, starszy chłopcze?

- Zatraskany - odpowiedział szczerze Dinin, ignorując ironiczny ton najemnika. - Nigdy nie popełniam błędu nie doceniania moich przeciwników, albo sprzymierzeńców.

Jarlaxle skierował na niego zdumione spojrzenie.

- Wiem, czym stał się mój brat - wyjaśnił Dinin. - I wiem, kim kiedyś był Zaknafein.

- Zaknafein jest teraz duchem - widmem - odparł Jarlaxle. - Pod kontrolą Opiekunki Malice.

- Wiele dni - powiedział cicho Dinin, uważając, że wnioski płynące z jego słów są wystarczająco wyraźne.

- Twoja matka poprosiła o Zincarla - odpowiedział dość ostro Jarlaxle. - To największy dar Lloth, dawany tylko wtedy, gdy Pajęcza Królowa ma nadzieję na oddanie go. Opiekunka Malice знаła niebezpieczeństwo, gdy prosiła o Zincarla. Z pewnością rozumiesz, starszy chłopcze, że duchy - widma są dawane w celu wykonania określonych zadań.

- A jakie są konsekwencje niepowodzenia? - zapytał otwarcie Dinin, dorównując Jarlaxle obcesowością.

Niedowierzające spojrzenie najemnika wystarczyło Dininowi za odpowiedź. - Ile czasu ma Zaknafein? - spytał.

Jarlaxle wzruszył wymijająco ramionami i odpowiedział własnym pytaniem - Któż zna plany Lloth? Pajęcza Królowa potrafi być cierpliwa, jeśli spodziewane korzyści są tak duże, by zrównoważyć okres oczekiwania. Czy Drizzt jest tak cenny? - najemnik znów wzruszył ramionami. - Decyzja w tym względzie należy do Lloth i tylko do Lloth.

Dinin przyglądał się przez długą chwilę Jarlaxle, dopóki nie nabrał pewności, że najemnik nie ma mu już nic do zaoferowania. Wtedy odwrócił się z powrotem do swego jaszczurczego wierzchowca i naciągnął kaptur piwafwi. Znalazłszy się z powrotem w siodle, Dinin zawrócił, myśląc o wypowiedzeniu ostatniego komentarza, lecz nigdzie nie było już widać najemnika i jego strażników.

\* \* \*

- Bivrip! - krzyknął Belwar kończąc czar. Nadzorca kopaczy znów stuknął o siebie dłońmi, lecz tym razem nie wzdrygnął się, ponieważ ból nie był tak intensywny. Gdy mithrilowe kończyny zetknęły się ze sobą, poleciały z nich iskry, zaś pan Belwara klasnął swymi czteropalczastymi dłońmi w absolutnym zachwycie.

Ilithid musiał teraz ujrzeć swego gladiatora w akcji. Rozejrzał się w poszukiwaniu odpowiedniego celu i zauważył częściowo wyciosaną wnękę. Do umysłu nadzorcy kopaczy wdarł się szereg telepatycznych instrukcji, opisujących pożądane przez ilithida wygląd oraz głębokość wnęki.

Belwar ruszył do działania. Nie będąc pewny siły swego zranionego ramienia, tego które trzymało młot, zaczął kilofem. Kamień zmienił się w pył pod ciosem zakłętej dłoni, a ilithid zalał myśli Belwara wiadomością o odczuwanej przez siebie przyjemności. Nawet pancerz hakowej poczwary nie wytrzyma takiego uderzenia!

Pan Belwara wzmocnił instrukcje, które dał głębinowemu gnomowi, po czym udał się do przyległego pomieszczenia. Zostawszy sam ze swoją pracą, tak podobną do zadań, jakie wykonywał przez całe stulecie swego życia, Belwar zauważył, że się zastanawia.

Nic szczególnego nie zmąciło kilku spójnych myśli nadzorcy kopaczy - potrzeba zadowolenia jego pana była najważniejszym czynnikiem kierującym jego ruchami. Po raz pierwszy jednak od czasu uwięzienia Belwar się zastanawiał.

Tożsamość? Cel?

Czar - pieśń jego mithrilowych dłoni znów przebiegł mu przez umysł, stał się punktem skupienia podświadomej determinacji przebicia się przez mgłę mentalnego wpływu jego pana. - Bivripl - wymamrotał ponownie, a słowo to przywołało świeższe wspomnienie, wizerunek

mrocznego elfa, kłęczącego i masującego bóstwo wspólnoty ilithidów.

- Drizzt? - mruknął pod nosem Belwar, lecz zapomniał to imię wraz z następnym uderzeniem swego kilofa, który był napędzany pragnieniem uszczęśliwienia swego pana.

Wnęka musiała być doskonała.

\* \* \*

Skrawek tkanki zafalował pod ciemnoskórą dłonią i przez Drizzta przepłynął impuls niepokoju, wzbudzony przez centralny mózg społeczności łupieżców umysłu. Jediną emocjonalną odpowiedzią drowa był smutek, ponieważ nie mógł znieść świadomości, że mózg jest zatroskany. Szczupłe palce ugniatały i pocierały. Drizzt podniósł misę z ciepłą wodą i wylał ją powoli na mózg. Wtedy stał się szczęśliwy, ponieważ tkanka wygładziła się pod jego wyćwiczonym dotykiem, a niespokojne uczucia mózgu zostały wkrótce zastąpione kojącą wdzięcznością.

Za kłęczącym drowem, po drugiej stronie szerokiego chodnika, dwaj obserwujący wszystko ilithidzi przytaknęli z aprobatą. Elfy drowy zawsze były dobre do takich zadań, a ich ostatni więzień był jak na razie najlepszy.

Ilithidzi zamachali energicznie palcami, zastanawiając się nad możliwymi rezultatami tej współodczuwanej myśli. Centralny mózg wykrył kolejnego intruza drowa w sieci ilithidów, która pokrywała tunele leżące poza długą i wąską jaskinią - kolejny niewolnik do masowania i pielęgnowania.

Tak sądził centralny mózg.

Czterej ilithidzi wyszli z jaskini, kierowani obrazami wysyłanymi przez centralny mózg. Pojedynczy drow wszedł na ich teren i będzie łatwym łupem.

Tak sądzili łupieżcy umysłów.

## 18

### ELEMENT ZASKOCZENIA

Duch - widmo przedzierał się w milczeniu przez poszarpane i kręte korytarze, idąc rozważnymi i wyćwiczonymi krokami doświadczonego wojownika drowa. Mimo to łupieżcy umysłu, kierowani przez centralny mózg, doskonale przewidzieli trasę Zaknafeina i czekali na niego.

Gdy Zaknafein pojawił się przy tej samej półce skalnej, gdzie zostali pokonani Belwar i Clacker, ilithid wyskoczył na niego i zaatakował swą oszałamiającą energią.

Z tak bliskiego zasięgu niewiele stworzeń mogło przetrzymać tak silny cios, jednak Zaknafein był nieumarłą istotą, nie pochodzącą z tego świata. Bliskość jego umysłu, połączonego z innym planem egzystencji, nie mogła być mierzona w krokach. Odporny na tego typu mentalne ataki duch - widmo pchnął swymi mieczami i każdy z nich wbił się ilithidowi w zaskoczone, mleczne, pozbawione tęczówki oko.

Wtedy spłynęli na Zaknafeina pozostali trzej łupieżcy, po drodze wyzwajając swoje oszałamiające uderzenia. Trzymając w dłoniach miecze, Zaknafein czekał na nich pewnie, jednak łupieżcy umysłu dalej opadali. Nigdy wcześniej mentalne ataki ich nie zawiodły i nie mogli uwierzyć, że ich energia okazuje się teraz bezskuteczna.

Ilithidzi zaatakowali tuzin razy, lecz duch - widmo wydawał się tego nie zauważać. Zaczynający się martwić ilithidzi, spróbowali sięgnąć do wnętrza myśli Zaknafeina, by zrozumieć, w jaki sposób unikał ich efektów. Odnaleźli jedynie barierę przekraczającą ich zdolności przenikania, barierę., która wykraczała poza ten plan egzystencji.

Widzieli potyczką Zaknafeina z ich nieszczęsnym towarzyszem i nie mieli zamiaru angażować się z nim w walkę wręcz. Telepatycznie uzgodnili, że zmieniają kierunek.

Opadli jednak zbyt nisko.

Zaknafein nie przejmował się ilithidami i odszedłby zadowolony swoją drogą. Jednak na nieszczęście ilithidów instynkty ducha - widma, a także dawna wiedza Zaknafeina o łupieżcach umysłu, doprowadziły go do prostego wniosku. Jeśli Drizzt podróżował tą drogą - a Zaknafein wiedział, że tak było - to najprawdopodobniej napotkał te istoty. Nieumarłe stworzenie mogło je pokonać, lecz śmiertelny drow, nawet Drizzt, znalazłby się w wyjątkowo niekorzystnej sytuacji.

Zaknafein schował jeden z mieczy i wskoczył na skalną półkę. W rozmytym drugim skoku duch - widmo chwycił jednego ze wznoszących się ilithidów za kostkę.

Stworzenie znów uderzyło, lecz było zgubione, nie mogło się obronić przed ciosami miecza Zaknafeina. Z niewiarygodną siłą duch - widmo podciągnął się, trzymając przed sobą broń. Ilithid bezskutecznie próbował odtrącić ostrze, lecz jego nagie dłonie nie mogły pokonać miecza. Ostrze wbiło się łupieżcy umysłu w brzuch, a później w jego serce i płuca.

Dysząc i trzymając się za ogromną ranę, ilithid mógł tylko bezradnie patrzeć, jak Zaknafein, uzyskawszy oparcie, stawia mu stopę na piersi i wyszarpuje miecz. Umierający ilithid od - toczył się kawałek dalej i uderzył o ścianę, po czym zawisł groteskowo w powietrzu, a na podłogę pod nim sączyła się krew.

Wyskoczywszy Zaknafein dopadł kolejnego dryfującego w powietrzu ilithida, a pęd posłał ich na ostatniego z grupy. Ramiona i macki zamachały szaleńczo, próbując uchwycić się ciała drowa. Ostrze było jednak skuteczniejsze i chwilę później duch - widmo uwolnił się od dwóch swoich ostatnich ofiar, wyzwolił swój własny czar lewitacji i opadł lekko na kamienną podłogę. Zaknafein odszedł w milczeniu, zostawiając za sobą trzech wiszących w powietrzu ilithidów, którzy mieli trwać w takiej pozycji do chwili zakończenia ich zaklęć lewitacji, a także czwartego, zwiniętego na ziemi.

Duch - widmo nie otarł mieczy z krwi. Zdawał sobie sprawę, że wkrótce czekają go kolejne zabójstwa.

\* \* \*

Dwaj łupieżcy umysłu wciąż obserwowali istotę pantery. Nie wiedzieli o tym, lecz Guenhwyvar była świadoma ich obecności. Na Astralnym Planie, gdzie materialne zmysły, jak węch czy smak, nie miały znaczenia, pantera zastępowała je innymi, subtelniejszymi. Guenhwyvar polowała tutaj dzięki zmysłowi, który przetwarzał emanacje energii na wyraźne mentalne obrazy, więc pantera mogła z łatwością odróżnić aurę łosia i królika, nie mając potrzeby widzieć stworzenia. Ilithidy nie były niezwykle na Planie Astralnym i Guenhwyvar rozpoznała ich emanacje.

Pantera nie zdecydowała jeszcze, czy ich obecność była zwykłym zbiegiem okoliczności, czy też łączyła się w jakiś sposób z faktem, że Drizzt nie przywoływał jej od wielu dni. Wyraźne zainteresowanie, jakie łupieżcy umysłu żywili wobec Guenhwyvar, sugerowało tę drugą możliwość, co wielce niepokoiło panterę.

Mimo to Guenhwyvar nie chciała wykonywać pierwszego kroku przeciwko tak niebezpiecznemu przeciwnikowi. Pantera zajmowała się swymi zwykłymi, codziennymi czynnościami, mając baczenie na niepożądaną publiczność.

Guenhwyvar zauważyła zmianę w emanacjach łupieżców umysłu, wywołaną ich nagłym rozpoczęciem powrotu na Plan Materialny. Pantera nie mogła dłużej czekać.

Skacząc po gwiazdach, Guenhwyvar natarła na nich. Zajęci drogą powrotną ilithidzi nie reagowali do chwili, kiedy było już za późno. Pantera wskoczyła pod jednego z nich i w mgnieniu oka chwyciła zębami jego srebrną nić. Guenhwyvar wykręciła szyję, a nić pękła. Bezradny stwór zaczął odpływać - rozbitek na Planie Astralnym.

Drugi łupieżca umysłu, bardziej przejmując się ocaleniem życia, zlekceważył szaleńcze błagania swego towarzysza i opadał dalej planarnym tunelem, którym mógł wrócić do swego materialnego ciała. Ilithid niemal wymknął się Guenhwyvar z zasięgu, jednak pazury pantery uchwyciły się go silnie, gdy wpływał do tunelu.

Guenhwyvar mu towarzyszyła.

\* \* \*

Ze swej małej kamiennej wyspy Clacker widział zamieszanie w całej długiej i wąskiej jaskini. Wszędzie miotali się łupieżcy umysłów, telepatycznie ustawiając niewolników w formacje obronne. Przez każde wejście przeszli zwiadowcy, zaś pozostali łupieżcy umysłu wzniesli się w powietrze, by uzyskać ogólną wizję sytuacji.

Clacker zrozumiał, że na społeczność spadł jakiś kryzys, a do jego myśli przedarło się jedno przypuszczenie: jeśli łupieżcy umysłu byli zajęci jakimś nowym wrogiem, to może być jego szansa ucieczki. Kiedy Clacker obrał to sobie za cel, jego tożsamość pecza stanęła na pewnym gruncie. Największym problemem była rozpadlina, ponieważ z pewnością nie był w stanie przez nią przeskoczyć. Uznał, że może na tę odległość przerzucić szarego krasnoluda albo rotha, lecz w ten sposób niezbyt pomoże własnej ucieczce.



Wzrok Clackera padł na most, a następnie z powrotem na jego towarzyszy na kamiennej wyspie. Most był cofnięty, zaś dźwignia skierowana w stronę wyspy. Dobrze wymierzony pocisk mógłby ją przesunąć. Clacker stuknął o siebie wielkimi łapami - czynność ta przypomniała mu o Belwarze - i cisnął szarego krasnoluda w powietrze. Nieszczęsne stworzenie leciało w stronę dźwigni, lecz rzut był zbyt krótki, wpadło więc w rozpadlinę i roztrzaskało się.

Clacker tupnął gniewnie i odwrócił się w poszukiwaniu innego pocisku. Nie miał pojęcia, jak dostanie się do Drizta i Belwara, lecz w tym momencie nie zastanawiał się nad tym. W tej chwili jego największym problemem była ucieczka z więzienia na wyspie.

Tym razem w powietrze wzbił się młody roth.

\* \* \*

W wejściu Zaknafeina nie było ani subtelności, ani dyskrecji. Nie obawiając się podstawowej metody ataku łupieżców umysłu, duch - widmo wszedł prosto do długiej i wąskiej jaskini. Natychmiast opadła na niego grupa trzech ilithidów, wyzwalając swe oszałamiające uderzenia.

Duch - widmo znów wyszedł bez szwanku i trzy stwory spotkał ten sam los co czwórkę, która zaatakowała Zaknafeina w tunelach.

Następnie ruszyli niewolnicy. Gobliny, szare krasnoludy, orki, a nawet kilka ogrów, kierowani jedynie pragnieniem uszczęśliwienia swych panów, rzucili się na drowa intruza. Niektórzy mieli broń, lecz większość polegała jedynie na swych rękach i zębach, zamierzając przygnieść samotnego drowa przewagą liczebną.

Miecze i stopy Zaknafeina były zbyt szybkie, aby dało się zastosować tak bezpośrednią taktykę. Duch - widmo tańczył i ciął, kierował się w jedną stronę i nagle gwałtownie zawracał, uderzając na najbliższych przeciwników.

Nie uczestniczący w walce ilithidzi po przemyśleniu taktyki uformowali swe własne linie defensywne. Ich macki machały szaleńczo, gdy nawiązywali komunikację, starając się dowiedzieć prawdy o tym nieoczekiwanym rozwoju wypadków. Nie ufali swym niewolnikom na tyle, by dać im wszystkim broń, lecz gdy jeden za drugim ginęli, zaczęli żałować ogromnych strat. Mimo to łupieżcy umysłów wciąż wierzyli, że mogą wygrać. Za nimi prowadzono następną grupę niewolników, która miała dołączyć do walki. Samotny intruz zmęczy się, jego ruchy się spowolnią, a horda go zmiążdży.

Łupieżcy umysłu nie znali prawdy na temat Zaknafeina. Nie wiedzieli, że jest nieumarłą istotą, magicznie ożywionym stworzeniem, które ani się nie zmęczy, ani nie spowolni.

\* \* \*

Belwar i jego pan obserwowali spazmatyczne drgawki ciała jednego z pozostałych ilithidów, znak, że zamieszkująca je dusza powracała z podróży astralnej. Belwar nie rozumiał implikacji płynących z tych konwulsyjnych ruchów, wyczuwał jednak, że jego pan jest

zadowolony, zaś to z kolei cieszyło jego.

Pan Belwara był jednak również lekko zatroskany, że wraca tylko jeden z jego towarzyszy, ponieważ wezwanie centralnego mózgu miało najwyższy priorytet i nie można go być zignorować. Łupieżca umysłu patrzył, jak spazmy nabierają pewnego wzoru, po czym wpadł w jeszcze większe zdumienie, ponieważ wokół ciała pojawiła się czarna mgła.

W tej samej chwili gdy ilithid wrócił do Planu Materialnego, pan Belwara telepatycznie współodczuł jego ból i przerażenie. Zanim pan Belwara zdążył jednak zareagować, Guenhwyvar zmaterializowała się na siedzącym ilithidzie i zaczęła rozszarpywać jego ciało.

Belwar zastygł w bezruchu, gdy przeszła przez niego iskra zrozumienia. - Bivripl - wyszeptał pod nosem, a następnie - Drizzt? - i w jego umyśle pojawił się wyraźnie obraz klęczącego drowa.

- Zabij ją, mój odważny bohaterze! Zabij ją! - żądał pan Belwara, lecz dla jego nieszczęsnego towarzysza ilithida było już za późno. Siedzący łupieżca umysłu miotał się gwałtownie, a jego macki, poruszając się gwałtownie, przyłgnęły do kocicy, próbując dostać się do jej mózgu. Guenhwyvar machnęła potężną łapą, a cios ten zerwał ilithidowi jego, przypominającą ośmiornicę, głowę z barków.

Wciąż mając dłonie zakłete do pracy przy wnęce, Belwar powoli zbliżał się do pantery, a jego kroki spowalniał nie strach, lecz zdziwienie. Nadzorca kopaczy odwrócił się do swego pana i spytał - Guenhwyvar?

Łupieżca umysłu wiedział, że oddał svirfhebli zbyt dużo. Przypomnienie zaklinającego czaru wzbudziło również w niewolniku inne, niebezpieczniejsze wspomnienia. Na Belwarze nie można już było polegać.

Guenhwyvar wyczuła zamiary łupieżcy umysłów i wzbiła się w powietrze na chwilę przed tym, jak pozostały stwór zaatakował Belwara.

Guenhwyvar trafiła dokładnie w nadzorcę kopaczy i przewróciła go na ziemię. Kocie mięśnie rozluźniły się i napięły, gdy pantera ładowała, obracając ją w stronę wyjścia z pomieszczenia.

Atak łupieżcy umysłu musnął przewracającego się Belwara, lecz zdziwienie głębinowego gnoma i jego wzrastająca wściekłość powstrzymała podstępny atak. Przez tę jedną chwilę Belwar był wolny, postrzegał ilithida jako przesiąkniętą złem istotę, którą był w istocie.

- Idź, Guenhwyvar! - krzyknął nadzorca kopaczy, a kocica nie potrzebowała dalszej zachęty. Jako istota astralna Guenhwyvar wiedziała dużo o społeczeństwie ilithidów i знаła klucz do każdej bitwy wytoczonej siedzibie tych stworzeń. Pantera rzuciła się całym ciężarem na drzwi, wpadając na balkon ponad komnatą, w której mieścił się centralny mózg.

Pan Belwara, bojąc się o swoje bóstwo, próbował pójść za nią, lecz siła głębinowego gnoma została wzmocniona dziesięciokrotnie przez gniew i nie czuł nawet najmniejszego bólu w zranionej

ręce, gdy wbijał swój zaklęty młot w miękką tkankę głowy ilithida. Poleciały iskry, które spaliły stworowi twarz. Łupieżca padł na ścianę, a jego mlecze, pozbawione tęczęwek oczy wpatrywały się w Belwara z niedowierzaniem.

Następnie osunął się powoli na podłogę, osunął się w ciemność śmierci.

Kilkanaście metrów niżej klęczący drow wyczuł strach i wściekłość swego uwielbianego pana i podniósł wzrok akurat w chwili, gdy czarna pantera wzbijała się w powietrze. Drizzt nie rozpoznał w Guenhwyvar swej dawnej towarzyszki i najdroższej przyjaciółki, widział w tej chwili jedynie zagrożenie dla ukochanej istoty. Drizzt i inni masujący niewolnicy mogli jednak tylko bezradnie obserwować jak potężna pantera, z obnażonymi zębami i rozstawionymi szeroko łapami, spada na środek miękkiej masy poprzetykanej żyłami tkanki, które władało społecznością ilithidów.

## 19

### BÓLE GŁOWY

W skalnym zamku, w długiej i wąskiej jaskini rezydowało około stu dwudziestu ilithidów, a każdy z nich poczuł ten sam palący ból głowy, gdy Guenhwyvar wdarła się w centralny mózg społeczności.

Guenhwyvar przedzierała się przez bezbronną masę, wielkie łapy kocicy wyszarpywały drogę przez tkane. Centralny mózg wysyłał uczucie absolutnego przerażenia, próbując wpłynąć na swoje sługi. Zrozumiawszy, że pomoc nie nadejdzie zbyt szybko, istota zwróciła się do pantery.

Pierwotna dzikość Guenhwyvar nie pozwalała jednak na żadne mentalne ataki. Pantera zagrzebywała się zawzięcie i coraz bardziej pokrywała lepkiem śluzem.

Drizzt krzyknął ze wściekłości i zaczął obiegać chodnik, próbując odnaleźć jakąś drogę do pantery. Drow wyraźnie czuł niepokój swojego ukochanego pana i jego prośby, by ktoś - ktokolwiek - coś zrobił. Inni niewolnicy skakali i krzyczeli, zaś łupieżcy umysłu miotali się w szale, lecz Guenhwyvar była daleko, na środku wielkiej masy, poza zasięgiem jakiegokolwiek broni, którą mogli użyć łupieżcy.

Kilka chwil później Drizzt przestał miotać się i krzyczeć. Zastanawiał się, gdzie i kim jest, i czym na Dziewięć Piekieł może być ta wielka wstrętne sterta przed nim. Rozejrzał się po chodniku i zauważył podobne, zdziwione miny na twarzach kilku krasnoludów duergarów, innego mrocznego elfa, dwóch goblinów oraz wysokiego i strasznie poznaczonego bliznami niedźwieżuka. Łupieżcy umysłu wciąż miotali się po okolicy, szukając jakiegoś sposobu zaatakowania pantery, ich głównego zagrożenia, i nie zwracali uwagi na zdumionych niewolników.

Guenhwyvar wyłoniła się nagle z fałd mózgu. Kocica wyjrzała na zaledwie chwilę ponad krawędzią otworu, po czym znów zniknęła wewnątrz. Kilku łupieżców umysłu skierowało swe mentalne uderzenia w uciekający cel, jednak Guenhwyvar zbyt szybko zniknęła z pola widzenia, by ich energia zdołała trafić - jednak nie na tyle szybko, by Drizzt nie zdołał jej zauważyć.

- Guenhwyvar?! - krzyknął drow, gdy do jego umysłu napłynął potok myśli. Ostatnią rzeczą jaką pamiętał, było wznoszenie się w powietrze wśród stalaktytów w poszarpanym korytarzu, w górę, gdzie czaiły się inne złowieszcze kształty.

W pobliżu drowa pojawił się ilithid, zbyt skupiony na mózgu, by zauważyć, że Drizzt nie jest już niewolnikiem. Drow nie miał żadnej innej broni poza własnym ciałem, jednak niewiele go to obchodziło w tej chwili czystej wściekłości. Skoczył w górę za niczego się nie spodziewającym potworem i wbił stopę w tył jego ośmiornicowej głowy. Stwór wpadł do centralnego mózgu i odbił się kilka razy od elastycznych fałd, zanim zdołał się chwycić jednej z nich.

Na całym chodniku niewolnicy zdali sobie sprawę, że są wolni. Szare krasnoludy natychmiast zebrały się razem i powaliły dwóch ilithidów w dzikiej szarży, przewracając stwory i tratując je swymi ciężkimi buciorami.

Z boku nadeszło uderzenie i odwróciwszy się Drizzt zobaczył, że drugi mroczny elf chwieje się pod wpływem oszałamiającego ciosu. Łupieżca umysłu ruszył w stronę drowa i chwycił go w ciasnym uścisku. Cztery macki przylgnęły do twarzy mrocznego elfa, szukając drogi do mózgu.

Drizzt chciał iść drowowi na pomoc, lecz pomiędzy nimi pojawił się biorący go na cel drugi ilithid. Drizzt rzucił się w bok, gdy rozległ się odgłos następnego ataku. Zaczął biec, desperacko starając się zwiększyć dystans pomiędzy sobą a napastnikiem. Krzyk drugiego drowa wstrzymał go jednak na moment i Drizzt zerknął przez ramię.

Twarz drowa przecinały groteskowe, nabrzmiałe linie, a wyrażała ona więcej bólu, niż Drizzt kiedykolwiek wcześniej widział. Do'Urden ujrzał jak ilithid nagle wstrząsa głową, a jego macki, zanurzone pod skórą drowa i sięgające do jego mózgu, zaczęły pulsować. Drow wrzasnął raz jeszcze, po czym padł ilithidowi w ramiona, zaś stwór zakończył swą potworną ucztę.

Poznaczony szramami niedźwieżuk nieświadomie ocalił Drizzta przed podobnym losem. Uciekając, to ponad dwumetrowe stworzenie znalazło się dokładnie pomiędzy Drizztem a ścigającym go łupieżcą umysłu, gdy stwór znowu zaatakował. Uderzenie oszołomiło niedźwieżuka na chwilę, która była potrzebna ilithidowi, by się zbliżyć. Kiedy łupieżca umysłu sięgnął do swojej rzekomo bezbronnej ofiary, niedźwieżuk zamachnął się wielką łapą i powalił prześladowcę na ziemię.

Z balkonów wychodzących na okrągłą komnatę wyłonili się kolejni łupieżcy umysłu. Drizzt nie miał pojęcia, gdzie mogą być jego przyjaciele ani też którędy może uciec, jednak pojedyncze drzwi, jakie dostrzegł z boku chodnika, wyglądały na jego jedyną szansę. Rzucił się w ich stronę, lecz otworzyły się gwałtownie, zanim do nich dotarł.

Drizzt wpadł prosto w oczekujące ramiona kolejnego ilithida.

\* \* \*

Jeśli we wnętrzu skalnego zamku panowało zdumienie, na zewnątrz był chaos. Żadni niewolnicy nie nacierali już na Zaknafaena. Zranienie centralnego mózgu wyzwoliło ich spod

wplywu łupieżców umysłu i teraz goblina, szare krasnoludy i inni byli bardziej zajęci własną ucieczką. Ci, którzy byli najbliżej wejść do jaskini, rzucili się ich stronę. Pozostali zaczęli się szaleńczo miotać, próbując pozostać poza zasięgiem ciągłych serii umysłowych uderzeń ilithidów.

Nie zastanawiając się zbytnio nad swoimi działaniami, Zaknafein zamachnął się mieczem, powalając przebiegającego obok goblina. Następnie duch - widmo zbliżył się do stwora, który ścigał goblina. Przechodząc przez obszar kolejnego oszałamiającego uderzenia, Zaknafein zlikwidował łupieżcę umysłu.

W skalnym zamku Drizzt odzyskał swą tożsamość, a magiczne zaklęcia, jakie zostały nałożone na ducha - widmo, zetknęły się z wzorcem myślowym ofiary. Wydając z siebie gardłowy warkot, Zaknafein obrał najkrótszy kurs do zamku, pozostawiając na swoim szlaku szeregi martwych i rannych niewolników ilithidów.

\* \* \*

Kolejny roth zabeczkał ze zdziwienia, gdy szybował w powietrzu. Trzy bestie przeleciały na drugą stronę, czwarta podążyła za duergarem na dno rozpadliny. Tym razem jednak Clackerowi udało się dobrze wymierzyć i małe, podobne do krowy stworzenie wpadło na dźwignię, odchylając ją do tyłu. Zaklęty most natychmiast się rozwinął i zatrzymał Clackerowi u stóp. Hakowa poczwara podniosła następnego szarego krasnoluda, po prostu na szczęście, i ruszyła przez most.

Dotarła niemal do połowy, gdy pojawił się pierwszy łupieżca umysłu, spiesząc w stronę dźwigni. Clacker wiedział, że nie pokona reszty drogi, zanim stwór zwinie most.

Miał tylko jeden strzał.

Szary krasnolud, nieświadomy tego, co się wokół niego dzieje, wzniósł się wysoko w powietrze, ponad głowę hakowej poczwary. Clacker ruszył dalej, pozwalając ilithidowi zbliżyć się do celu. Kiedy łupieżca umysłu położył czteropalczystą dłoń na dźwigni, duergar trafił go w pierś, przewracając na ziemię.

Clacker biegł z całych sił. Ilithid doszedł do siebie i pchnął dźwignię do przodu. Most cofnął się, odsłaniając głęboką rozpadlinę.

Ostatni skok, w chwili gdy metalowo - kamienny most wysuwał mu się spod stóp, zaniósł Clackera na krawędź rozpadliny, w którą energicznie uderzył. Miał ramiona i barki ponad krawędzią, ale zachował na tyle przytomność umysłu, by szybko wdrapać się na górę.

Łupieżca umysłów pociągnął za dźwignię i most znów się wysunął, uderzając Clackera. Hakowa poczwara zdołała jednak przesunąć się wystarczająco daleko w bok i jej uchwyt był wystarczająco silny, by udało jej się utrzymać, gdy rozwijający się most przejechał jej po opancerzonej pierś.

Ilithid zaklął i znów pchnął dźwignię, po czym ruszył w stronę hakowej poczwary. Zmęczony i ranny Clacker nie zaczął jeszcze się podciągać, gdy pojawił się stwór. Zalały go fale oszałamiającej energii. Pochylił głowę i opuścił się kilkanaście centymetrów, zanim jego pazury

zdołały znów się uchwycić.

Chciwość łupieżcy umysłu sporo go kosztowała. Zamiast po postu zepchnąć Clackera z krawędzi, uznał, że może zrobić sobie szybki posiłek z mózgu bezbronnej hakowej poczwary. Przykłęknął przed Clackerem, a jego cztery macki pospieszyły ochoczo, by znaleźć otwór w pancerzu twarzy.

Podwójna tożsamość Clackera oparła się atakom ilithidów w tunelach i teraz oszałamiająca mentalna energia miała minimalny efekt. Kiedy ośmiornicowa głowa ilithida pojawiła mu się przed twarzą, Clackerowi wróciła świadomość.

Uderzenie dziobem odcięło dwie z wysuniętych macek, następnie zaś desperacki zamach łapą trafił ilithida w kolano. Pod potężnym ciosem kości zmieniły się w pył i łupieżca umysłów wrzasnął z bólu, zarówno telepatycznie, jak i swym wodnistym, niezemskim głosem.

Chwilę później jego krzyki zanikły, gdy spadał do głębokiej rozpadliny. Czar lewitacji mógłby ocalić ilithida, jednak wymagał koncentracji, zaś ból rozdartej twarzy oraz zmiażdżonego kolana nazbyt opóźniał takie czynności. Ilithid pomyślał o lewitacji w chwili, gdy czubek stalagmitu wbijał mu się w kręgosłup.

\* \* \*

Ręka z młotem uderzyła w wieko kolejnej kamiennej skrzyni. - Cholera! - wycedził Belwar widząc, że ta również nie zawiera nic oprócz ubrań ilithidów. Nadzorca kopaczy był pewien, że ekwipunek jest gdzieś w pobliżu, lecz połowa komnat ich byłych panów leżała w ruinie, a nic jeszcze nie nagrodziło jego wysiłków.

Belwar przeszedł z powrotem do głównego pomieszczenia i skierował się do kamiennych foteli. Pomiedzy dwoma z nich zauważył figurkę pantery. Wrzucił ją do sakiewki, a następnie, niemal bez zastanowienia, zmiażdżył kilofem głowę ostatniego ilithida, astralnego rozbitka. Belwar rzucił ciało, które uformowało na podłodze bezkształtną stertę.

- Magga camarra - mruknął svirfnebli, gdy znów spojrzął na kamienny fotel i w miejscu, gdzie siedział stwór, ujrzał obrys ukrytych drzwiczek. Nigdy nie przedkładając finezji nad efektywność, Belwar szybko rozbił drzwiczki w gruz i dostrzegł znajome kształty plecaków.

Belwar wzruszył ramionami i postąpił zgodnie z logiką, zrzucając drugiego ilithida, tego którego Guenhwyvar pozbawiła głowy. Ukazały się następne drzwiczki.

- Drowowi może się to przydać - stwierdził Belwar, gdy odgarnął gruz i wyciągnął pas, na którym wisały w pochwach dwa sejmitary. Skierował się do wyjścia i w drzwiach zetknął się z ilithidem.

Dokładniej rzecz ujmując, młot Belwara zetknął się z klatką piersiową łupieżcy umysłów. Potwór poleciał do tyłu i wypadł za metalową barierkę balkonu.

Belwar wyskoczył na zewnątrz i skierował się w bok, nie mając czasu na sprawdzenie, czy ilithid nie zdążył w jakiś sposób się złapać. Słyszał z dołu rozgardiasz, mentalne ataki i wrzaski, a

także ciągły warkot pantery, który w uszach nadzorcy kopaczy brzmiał jak muzyka.

\* \* \*

Z rękoma przyciśniętymi do boków przez nieoczekiwanie potężny chwyt ilithida, Drizzt mógł tylko obrócić głowę, by ujrzeć postępujące coraz dalej macki, które zaczęły zagłębiać się pod mahoniową skórę drowa.

Drizzt nie wiedział zbyt wiele o anatomii łupieżców umysłu, byli oni jednak stworzeniami dwunożnymi, mógł więc sobie pozwolić na pewne przypuszczenia. Zdoławszy przesunąć się trochę w bok, by nie stać dokładnie przed paskudną istotą, podniósł kolano, miażdżąc stworowi pachwinę. Na podstawie nagłego rozluźnienia uchwytu przez ilithida oraz sposobu, w jaki jego mleczne oczy wydawały się powiększyć, Drizzt uznał, że jego założenia były słuszne. Znów podniósł kolano, a później trzeci raz.

Drizzt zaparł się z całej siły i uwolnił z osłabionego uchwytu ilithida. Uparte macki wciąż wspinały się jednak po bokach twarzy Drizzta, szukając jego mózgu. Drizztem wstrząsnął atak palącego bólu i niemal zemdłał, pochylając bezwładnie głowę.

Jednak łowca nie miał zamiaru się poddać.

Kiedy Drizzt znów podniósł wzrok, ogień w jego lawendowych oczach padł na ilithida niczym kłątwa. Łowca chwycił macki i oderwał je energicznie, pociągając prosto w dół, by stwór pochylił głowę.

Potwór wyzwolił swoje mentalne uderzenie, lecz pod złym kątem i energia nie zdołała spowolnić łowcy. Jedną dłonią trzymał silnie macki, drugą zaś uderzał z furią krasnoludzkiego młota w miękką głowę stwora.

Na mięsistej skórze pojawiły się niebiesko - czarne siniaki, a jedno pozbawione tęczywki oko załzawiło i zamknęło się. Macka wbiła się drowowi w nadgarstek, a oszałały ilithid uderzał na oślep pięściami, lecz łowca tego nie zauważał. Uderzył stwora w głowę, posyłając go na kamienną podłogę. Drizzt wyrwał rękę z uchwytu macki, a później raz za razem trafiał ilithida obydwoma pięściami pomiędzy oczy, dopóki nie zamknęły się na zawsze.

Brzęk metalu spowodował, że drow się obrócił. Kilka kroków dalej ujrzął na ziemi znajomy i przyjemny widok.

\* \* \*

Zadowolony, że sejmitary wylądowały blisko przyjaciela, Belwar pospieszył w dół kamienną klatką schodową w stronę najbliższego ilithida. Potwór obrócił się i wyzwolił uderzenie. Belwar odpowiedział wrzaskiem czystej wściekłości - wrzaskiem, który częściowo zablokował oszalamiający efekt - i rzucił się w stronę przeciwnika, wpadając prosto w fale energii.

Wprawdzie głębinowy gnom był oszołomiony po mentalnym ataku, jednak wpadł na ilithida i razem trafili w drugiego potwora, który spieszył na pomoc. Belwar nie za bardzo wiedział, co się wokół niego dzieje, rozumiał jednak doskonale, że otaczająca go plątanina rąk i nóg nie należy do

przyjaciół. Mithrilowe dłonie rozcinały i miażdżyły, po czym odczołgał się wzdłuż drugiego balkonu w poszukiwaniu następnych schodów. W chwili gdy dwaj ranni łupieżcy umysłów otrząsnęli się na tyle, by móc zareagować, dziki svirfnebli już dawno zniknął. Belwar zaskoczył kolejnego ilithida, rozbijając jego miękką głowę o ścianę. Po balkonie błąkał się jednak tuzin innych łupieżców umysłu, a większość z nich strzegła dwóch klatek schodowych, które prowadziły na najniższą kondygnację wieży. Belwar zniknął szybko z ich zasięgu, wskakując na metalową barierkę, a następnie opadając pięć metrów na podłogę.

\* \* \*

Gdy Drizzt sięgał po broń, załata go fala oszałamiającej energii. Łowca zdołał ją jednak przewyciężyć, ponieważ jego myśli były zbyt prymitywne na tak wyszukaną formę ataku. Pojedynczym ruchem, zbyt szybkim by jego ostatni przeciwnik zdołał na niego odpowiedzieć, wyrwał jeden z sejmitarów z pochwy i obrócił się, tnąc ostrzem pod nachylnym do góry kątem. Sejmitar wbił się do połowy w głowę łupieżcy umysłu.

Łowca wiedział, że potwór jest już martwy, wyrwał jednak sejmitar i dźgnął jeszcze raz upadającego ilithida, bez żadnego szczególnego powodu.

Następnie drow zaczął biec, trzymając dwa wyciągnięte ostrza, jedno ociekające krwią ilithida, zaś drugie żadne jej więcej. Drizzt powinien był szukać drogi ucieczki - ta część, która była Drizztem Do'Urden, powinna była szukać - jednak łowca chciał więcej. Jego tożsamość łowcy żądała zemsty na tej stercie mózgu, która go zniewoliła.

Ocalił wtedy drowa jeden krzyk, który wyprowadził go z krętych głębin ślepego, instynktownego szału.

- Drizzt! - krzyknął Belwar, kuśtykając do swego przyjaciela. - Pomóż mi, mroczny elfie! Skręciłem przy upadku kostkę! - Wszystkie myśli o zemście nagle wyparowały i Drizzt Do'Urden pospieszył do swego towarzysza svirfhebli.

Ramię w ramię dwaj przyjaciele opuścili okrągłe pomieszczenie. Chwilę później Guenhwyvar, mokra od krwi i śluzu centralnego mózgu, wdrapała się na górę, by do nich dołączyć.

- Wyprowadź nas - Drizzt poprosił panterę i Guenhwyvar stanęła na czele.

Uciekali krętymi, zaledwie z grubsza wyciosanymi korytarzami. - Nie zrobił tego żaden svirfnebli - szybko zaznaczył Belwar, puszczając do przyjaciela oko.

- Sądzę, że jednak zrobił - odparł swobodnie Drizzt, również mrugając. - Chodzi mi o to, że pod wpływem łupieżcy umysłu - szybko dodał.

- Nigdy! - nalegał Belwar. - To nigdy nie mogłaby być robota svirfhebli, nawet jeśli jego umysł by się rozpuścił! - Pomimo grożącego im niebezpieczeństwa głębinowy gnom roześmiał się serdecznie, a Drizzt do niego dołączył.

Odgłosy walki rozbrzmiewały z bocznych korytarzy na każdym rozwidleniu, które mijali. Czułe zmysły Guenhwyvar utrzymywały ich na najlepszej drodze, choć pantera nie mogła



wiedzieć, którądy iść do wyjścia. Mimo to każdy kierunek był lepszy od tego, który pozostawili za sobą.

Kiedy Guenhwyvar minęła rozwidlenie, do ich korytarza wskoczył łupieżca umysłu. Stwór nie widział pantery i stanął przed Drizztem oraz Belwarem. Drizzt rzucił svirfhebli na ziemię i pochyłony natarł na przeciwnika, oczekując mentalnego uderzenia, zanim zdołał się zbliżyć.

Kiedy jednak drow podniósł wzrok, wydał z siebie donośny odgłos ulgi. Łupieżca umysłu leżał twarzą w dół na podłodze, a Guenhwyvar stała mu na grzbiecie.

Kiedy Guenhwyvar niedbale dokończyła swoje ponure obowiązki, Drizzt podszedł do swej kocięj towarzyszki, a Belwar zaraz do nich dołączył.

- Gniew, mroczny elfie - stwierdził svirfnebli. Drizzt spojrział na niego z zaciekawieniem.

- Uważam, że gniew może działać przeciwko ich atakom - wyjaśnił Belwar. - Jeden z nich dorwał mnie na schodach, byłem jednak tak wściekły, że ledwo to zauważyłem. Może jestem w błędzie, ale...

- Nie - przerwał Drizzt, przypominając sobie, w jak niewielkim stopniu na niego podzielał atak, nawet z bliskiego zasięgu, kiedy podnosił sejmitary. Był wtedy w szponach swego alter ego, tej mroczniejszej, maniakalnej strony, którą z taką desperacją starał się zostawić za sobą. Mentalny szturm ilithida był bezużyteczny wobec łowcy. - Nie jesteś w błędzie - Drizzt zapewnił przyjaciela.

- Gniew może działać przeciwko nim, a przynajmniej spowolnić efekty ataków.

- A więc wścieknijmy się! - warknął Belwar wskazując Guenhwyvar, aby szła dalej.

Drizzt zarzucił rękę pod ramię nadzorcy kopaczy i przytaknął twierdząco. Drow zdawał sobie jednak sprawę, że ślepy szal, o którym mówił Belwar, nie mógł być wywołany w sposób świadomy.

Instynktowny strach i gniew mogły pokonać ilithidów, jednak Drizzt, z doświadczeń ze swoim alter ego wiedział, że emocje te mogły być wywołane jedynie przez desperację i panikę.

Minęli jeszcze kilka korytarzy, przeszli przez większe, puste pomieszczenie, po czym ruszyli następnym tunelem. Spowalniani przez kulejącego svirfnebli wkrótce usłyszeli z tyłu zbliżające się ciężkie kroki.

- Zbyt ciężkie jak na ilithidów - stwierdził spoglądając przez ramię Drizzt.

- Niewolnicy - wywnioskował Belwar.

Za nimi rozlegał się odgłos ataku mentalnego, a po nim następne. Zaraz później dobiegły do nich uderzenia i jęki.

- Znów niewolnicy - powiedział ponuro Drizzt. Znów rozległy się ścigające ich kroki, tym razem brzmiąc bardziej jak lekkie szuranie.

- Szybciej! - krzyknął Drizzt, a Belwara nie trzeba było popędzać. Biegli, dziękując za każdy zakręt, ponieważ obawiali się, że ilithidzi są zaledwie kilka kroków z tyłu.

Wpadli do wielkiej i wysokiej sali. W polu widzenia było kilka ewentualnych wyjść, lecz

jedno z nich, wielkie żelazne wrota, szczególnie przykuły ich uwagę. Pomędzy nimi a drzwiami znajdowała się żelazna klatka schodowa, a niezbyt wysoko, na balkonie, majaczył łupieżca umysłu.

- Odetnie nas! - stwierdził Belwar. Kroki z tyłu stały się głośniejsze. Belwar zamierzał znów spojrzeć na czekającego ilithida, kiedy ujrzał na twarzy drowa paskudny uśmiech. Głębinowy gnom również się uśmiechnął.

Guenhwyvar pokonała spiralne schody trzema potężnymi skokami. Ilithid rozsądnie umknął z balkonu i skierował się w cień sąsiadującego z nią korytarza. Pantera nie ścigała go, lecz trzymała straż nad Drizztem i Belwarem.

Drow i svirfhebli pogratulowali sobie, lecz ich radość nagle wyparowała, kiedy doszli do drzwi. Drizzt naparł mocno, lecz wrota nie chciały się otworzyć.

- Zamknięte! - krzyknął.

- Nie na długo! - zagrział Belwar. Zakłęcie w dłoniach głębinowego gнома wyczerpało się, lecz mimo to zaczął uderzać swą dłonią - młotem w metal.

Drizzt stanął za głębinowym gnomem, trzymając tylną straż i spodziewając się, że ilithidzi mogą wejść do sali w każdej chwili. - Pospiesz się Belwarze - poprosił.

Obydwie mithrilowe dłonie pracowały z furją przy wrotach. Zamek zaczął stopniowo puszczać i w końcu drzwi otworzyły się, jednak tylko na kilka centymetrów. - Magga camarra, mroczny elfie! - krzyknął nadzorca kopaczy. - Trzyma je sztaba! Z drugiej strony!

- Cholera! - wycedził Drizzt, a do sali weszła grupa kilku łupieżców umysłu.

Belwar nie poddawał się. Jego dłoń - młot uderzała raz za razem w drzwi.

Ilithidzi minęli klatkę schodową i Guenhwyvar wskoczyła w ich środek, przewracając całą gromadę. W tej strasznej chwili Drizzt zdał sobie sprawę, że nie ma onyksowej figurki.

Dłoń - młot bębniła miarowo w metal, poszerzając otwór pomiędzy wrotami. Belwar przepchnął przez niego swój kilof i zadarł go do góry, unosząc w ten sposób sztabę z mocujących ją uchwytów. Drzwi otworzyły się szeroko.

- Chodź szybko! - głębinowy gnom wrzasnął do Drizzta. Wsunął kilof pod ramię drowa, by go obrócić, lecz Drizzt odtrącił go.

- Guenhwyvar! - krzyknął Drizzt.

Ze sterty ciał doszedł kilkakrotnie odgłos wyzwalanego mentalnego uderzenia. Odpowiedź Guenhwyvar nie nadeszła w formie warkotu, lecz bezradnego skowytu.

Lawendowe oczy Drizzta zapłonęły wściekłością. Wykonał jeden krok w stronę klatki schodowej, zanim Belwar zrozumiał, co należy zrobić.

- Czekaj! - zawołał svirfhebli i odczuł szczerą ulgę, gdy Drizzt naprawdę odwrócił się, by go posłuchać. Belwar wystawił w stronę drowa swoje biodro i otworzył sakwę przy pasie. - Użyj tego!

Drizzt wyciągnął onyksową figurkę i rzucił ją pod stopy. - Odejdź, Guenhwyvar! - krzyknął.

- Wróć do domu!

Drizzt i Belwar nie byli w stanie dostrzec pantery w stercie ilithidów, wyczuli jednak nagły niepokój łupieżców umysłu, jeszcze zanim wokół onyksowej figurki pojawiła się wiele mówiąca czarna mgła.

Cała grupa ilithidów obróciła się w ich kierunku i ruszyła.

- Zamknij drugie wrota! - krzyknął Belwar. Drizzt chwycił figurkę i rzucił się w odpowiednią stronę. Żelazne wrota zamknęły się i Drizzt zakładał z powrotem żelazną sztabę. Kilka klamer po drugiej stronie odpadło wskutek zacieklego szturmu nadzorcy kopaczy, a sama sztaba była wygięta, lecz Drizzt zdołał ją przytwierdzić wystarczająco mocno, by przynajmniej spowolnić ilithidów.

- Pozostali niewolnicy są w potrzasku - zauważył Drizzt.

- Głównie gobliny i szare krasnoludy - odparł Belwar. - A Clacker?

Belwar rozłożył bezradnie ramiona.

- Żal mi ich wszystkich - jęknął Drizzt, szczerze przerażony tą perspektywą. - Nic na świecie nie zadaje większych tortur niż mentalne szpony łupieżców umysłu.

- Tak, mroczny elfie - wyszeptał Belwar.

Ilithidzi natarli na drzwi, a Drizzt pchnął je z powrotem, mocniej zabezpieczając zamek.

- Gdzie idziemy? - spytał za jego plecami Belwar, zaś gdy Drizzt obrócił się i rozejrzał po dłuższej i wąskiej jaskini, zrozumiał powód zmieszania nadzorcy kopaczy. Widzieli przynajmniej tuzin wyjść, lecz w każdym z nich kłębił się tłum przerażonych niewolników lub grupa ilithidów.

Za nimi rozległo się kolejne uderzenie, a pomiędzy wrotami pojawiła się kilkunastocentymetrowa szpara.

- Po prostu idź! - wrzasnął Drizzt, odpychając Belwara. Zbiegli w dół szeroką klatką schodową, po czym ruszyli przez popękane podłoże, wybierając drogę, która jak najbardziej oddalała ich od skalnego zamku.

- Jesteśmy zagrożeni ze wszystkich stron! - krzyknął Belwar. - Przez niewolników i łupieżców!

- Niech mają się na baczności! - odparł Drizzt wyciągając sejmitary. Uderzył rękojeścią jednego z nich goblina, który wszedł mu w drogę, zaś chwilę później odciął macki ilithidowi, który zaczął wysysać mózg ze schwytanego duergarona.

Wtedy przed Drizstem pojawił się kolejny były niewolnik, tym razem większy. Drow natarł na niego, lecz tym razem wstrzymał sejmitary.

- Clacker! - Belwar zagrzmiął za plecami Drizzta.

- T...t... tylna... część...jaskini - wyjąkała hakowa poczwara, a jej słowa były ledwo zrozumiałe. - N... n... najlepsze wyjście.

- Prowadź - odpowiedział podekscytowany Belwar, do którego zaczęła powracać nadzieja.

Nic nie stanie im na drodze, kiedy znowu są wszyscy razem. Kiedy jednak nadzorca kopaczy ruszył za swym ogromnym przyjacielem, zauważył, że Drizzt nie podąża za nimi. Z początku Belwar obawiał się, że drow został trafiony umyślowym uderzeniem, kiedy jednak doszedł do Drizzta, zdał sobie sprawę, że jest inaczej.

Na szczycie jednych z wielu schodów, które były porzucane po całej jaskini, pojedyncza szczupła postać przedzierała się przez grupę niewolników i ilithidów.

- Na bogów - mruknął z niedowierzaniem Belwar, ponieważ siejące zniszczenie ruchy tej jednej osoby szczerze przeraziły głębinowego gнома.

Precyzyjne cięcia i nagłe obroty bliźniaczych mieczy nie budziły najmniejszego przerażenia w Drizzcie Do'Urden. Tak naprawdę wzbudzały w młodym mrocznym elfie znajome wspomnienia, które wywołały w sercu dawny ból. Spojrzał na Bel - wara beznamietnym wzrokiem i wypowiedział imię jedyne go wojownika, który był w stanie wykonywać te manewry, jedyne imię, które mogło towarzyszyć tak wspaniałej szermierce.

- Zaknafein.

## 20

### OJCIEC, MÓJ OJCIEC

Jak wiele kłamstw powiedziała mu Opiekunka Malice? Jaką prawdę mógł Drizzt kiedykolwiek znaleźć w pajęczynie oszustwa, którą spowite było społeczeństwo drowów? Jego ojciec nie został poświęcony Pajęczej Królowej! Zaknafein był tutaj, walczył na jego oczach, trzymał swe miecze równie biegle jak zawsze.

- Co to jest? - zapytał Belwar.

- Drow wojownik - ledwo zdołał wyszeptać Drizzt.

- Z twojego miasta, mroczny elfie? - spytał Belwar. - Wyślany za tobą?

- Z Menzoberranzan - odpowiedział Drizzt. Belwar czekał na więcej informacji, lecz Drizzt był zbyt zauroczony widokiem Żaka, by wdawać się w szczegóły.

- Musimy iść - rzekł w końcu nadzorca kopaczy.

- Szybko - zgodził się Clacker, wracając do przyjaciół. Głos hakowej poczwary brzmiał teraz w sposób bardziej kontrolowany, jakby sama obecność towarzyszy Clackera pomagała jego tożsamości pecza w ciągłej wewnętrznej walce. - Łupieżcy umysłu organizują obronę. Wielu niewolników padło.

Drizzt odsunął się z zasięgu kilofa Belwara. - Nie - powiedział stanowczo. - Nie zostawię go!

- Magga camarra, mroczny elfie! - wrzasnął na niego Belwar. - Kto to jest?

- Zaknafein Do'Urden! - odkrzyknął Drizzt z większą złością niż nadzorca kopaczy. Drizzt jednak ciszej dokończył myśl, ponieważ słowa ledwo przechodziły mu przez ściśnięte gardło. - Mój

ojciec.

W chwili gdy Belwar i Clacker wymienili niedowierzające spojrzenia, Drizzta już nie było, biegł w stronę szerokich schodów. Na ich szczycie duch - widmo stał pośród sterty ofiar, zarówno łupieżców umysłu, jak i niewolników, którzy mieli nieszczęście wejść mu w drogę. Kawałek dalej kilku ilithidów uciekało przed nieumarłym potworem.

Zaknafein zaczął ich ścigać, ponieważ podążali w kierunku skalnego zamku, drogą, na którą duch - widmo był zdecydowany od początku. Wewnątrz ducha - widma rozbrzmiało jednak tysiąc magicznych alarmów, odwrócił się więc gwałtownie w stronę schodów.

Zbliżał się Drizzt. Nadeszła w końcu chwila spełnienia Zincarła, cel ożywienia Zaknafeina!

- Fehmistrzu! - krzyknął Drizzt, wbiegając lekko na górę, by stanąć u boku ojca. Młodszy drow kipiał radością, nie zdając sobie sprawy, że stoi przed nim potwór. Kiedy jednak Drizzt zbliżył się do Żaka, wyczuł, że coś jest nie w porządku. Być może to dziwne światło w oczach ducha - widma spowolniło pośpiech Drizzta. Być może fakt, że Zaknafein nie odpowiedział na jego radosne zawołanie.

Chwilę później nadeszło wymierzone od dołu cięcie mieczem.

Drizzt w jakiś sposób zdołał na czas poderwać blokujący sejmitar w górę. Pomimo zdumienia wciąż wierzył, że Zaknafein po prostu go nie rozpoznał.

- Ojczy! - krzyknął. - To ja, Drizzt!

Jeden miecz zanurkował naprzód, zaś drugi zaczął szeroki hak, po czym skierował się nagle w stronę boku Drizzta. Dorównując duchowi - widmie szybkością, Drizzt opuścił jeden sejmitar, by sparować pierwszy atak, po czym zamachnął się pozostałym, by odbić drugi.

- Kim jesteś? - Drizzt zapytał z desperacją i furią.

Zasypała go ulewa ciosów. Drizzt starał się zawzięcie, by pozostać poza ich zasięgiem, jednak wtedy Zaknafein uderzył od siebie i zdołał odepchnąć obydwie ostrza Drizzta na jedną stronę. Zaraz potem podążał drugi miecz ducha - widma z pchnięciem wymierzonym prosto w serce Drizzta, pchnięciem, którego Drizzt nie był w stanie zablokować.

Na dole, u podstawy schodów, Belwar i Clacker krzyknęli jednocześnie, sądząc, że ich przyjaciela czeka zguba.

Zaknafein nie mógł jednak cieszyć się zwycięstwem, ponieważ skradł mu ją instynkt łowcy. Drizzt rzucił się na zbliżające ostrze, po czym obrócił się i uchylił przed śmiercionośnym ciosem Zaknafeina. Miecz musnął go pod zuchwą, zostawiając bolesną szramę. Kiedy Drizzt zakończył manewr i odzyskał równowagę pomimo nierówności schodów, nie okazał żadnego znaku, że jest świadomy rany. Gdy znów stanął twarzą w twarz z ojcem, w jego lawendowych oczach gorzały ognie.

Zręczność Drizzta zdumiała nawet jego przyjaciół, którzy widzieli go wcześniej w walce. Po zakończeniu ataku Zaknafein niemal natychmiast znów natarł, lecz Drizzt był gotowy, zanim

duch - widmo go dopadł. - Kim jesteś? - zapytał ponownie Drizzt. Tym razem jego głos był śmiertelnie poważny. - Czym jesteś?

Duch - widmo parsknął i rzucił się do ataku. Wierząc ponad wszelką wątpliwość, że to nie Zaknafein, Drizzt nie przegapił nadarzającej się okazji. Cofnął się do pierwotnej pozycji, odtrącił miecz na bok i mijając szarżującego przeciwnika, wykonał pchnięcie sejmitarem. Ostrze Drizzta przebiło doskonałą kolczugę i wbiło się głęboko w płuco Zaknafeina, powodując ranę, która powstrzymałaby każdego śmiertelnego adwersarza.

Zaknafein się jednak nie zatrzymał. Duch - widmo nie oddychał i nie czuł bólu. Żak odwrócił się do Drizzta i błysnął do niego uśmiechem tak paskudnym, że nawet Opiekunka Malice wstałaby i zaczęła bić brawo.

Wróciwszy na ostatni stopień schodów, Drizzt rozszerzył szeroko oczy ze zdziwienia. Widział straszną ranę, a Zaknafein, wbrew wszelkiej logice, wciąż na niego nacierał, nawet nie mrugnawszy okiem.

- Uciekaj! - Belwar krzyknął z podstawy schodów. Na głębinowego gнома rzucił się ogr, lecz na jego drodze stanął Clacker i natychmiast zmiażdżył mu głowę łapą.

- Musimy iść - Clacker powiedział do Belwara, a czystość jego głosu zwróciła uwagę nadzorca kopaczy.

Belwar widział to wyraźnie w oczach hakowej poczwary - w tym krytycznym momencie Clacker był w większym stopniu pechem niż przed przemianą przez czar polimorficzny czarodzieja.

- Kamienie powiedziały mi o ilithidach zbierających się w zamku - wyjaśnił Clacker, a głębinowy gnom nie był zdumiony faktem, że Clacker słyszy głosy kamieni. - Łupieżcy umysłów wkrótce wyjdą - ciągnął Clacker - ku pewnej zgubie każdego niewolnika, który pozostanie w jaskini.

Belwar nie wątpił w nawet jedno słowo, lecz dla svirfhebli lojalność była ważniejsza niż osobiste bezpieczeństwo. - Nie możemy zostawić drowa - odpowiedział przez zaciśnięte zęby.

Clacker przytaknął, zgadzając się w pełni i ruszył, by przegonić grupę szarych krasnoludów, którzy podeszli zbyt blisko.

- Uciekaj, mroczny elfie! - krzyknął Belwar. - Nie mamy czasu!

Drizzt nie słyszał swego przyjaciela svirfhebli. Skoncentrował się na zbliżającym fechmistrzu, potworze uosabiającym jego ojca, w równym stopniu, jak Zaknafein koncentrował się na nim. Ze wszystkich licznych złych uczynków popełnionych przez Opiekunkę Malice żaden, według Drizzta, nie był większy niż to obrzydlistwo. Malice w jakiś sposób wypaczyła tę jedyną rzecz w świecie Drizzta, która dawała mu przyjemność. Drizzt wierzył, że Zaknafein nie żyje, a ta myśl była wystarczająco bolesna.

A teraz to.

Było to więcej, niż młody drow był w stanie znieść. Całym sercem pragnął walczyć z tym

potworem, zaś duch - widmo, nie stworzony do żadnego innego celu niż ta walka, w pełni się z nim zgadzał.

Żaden z nich nie zauważył, że z rozciągającej się powyżej ciemności za plecami Zaknafeina opuszczał się ilithid.

- Chodź, potworze Opiekunki Malice - warknął Drizzt, ocierając o siebie ostrza. - Chodź i poczuj moją broń.

Zaknafein zatrzymał się zaledwie kilka kroków dalej i znów błysnął swym paskudnym uśmiechem. Miecze poszły w górę, a duch - widmo wykonał następny krok.

Uderzenie ilithida przetoczyło się po nich obydwu. Na Zaknafeina nie podziałało, lecz Drizzt przyjął na siebie całą siłę. Otoczyła go ciemność, a powieki opadały mu ciągnięte w dół przez ogromny ciężar. Usłyszał, jak jego sejmity upadają na kamienie, lecz był poza wszelkim innym zrozumieniem.

Zaknafein parsknął zwycięsko, stuknął o siebie mieczami i podszedł do mdlejącego drowa.

Belwar krzyknął, lecz to potworny wrzask protestu Clackera zabrzmiał głośniejsz, wznosząc się ponad harmider wypełnionej walką jaskini. Wszystko to, co Clacker znał jako pecz, wróciło do niego, gdy ujrzał, że drowa, który się z nim zaprzyjaźnił, czeka zguba. Tożsamość pecza stała się może nawet silniejsza niż kiedykolwiek wcześniej.

Zaknafein wykonał pchnięcie widząc, że jego bezbronna ofiara jest już w odpowiedniej odległości, lecz uderzył twarzą w kamienną ścianę, która pojawiła się znikąd. Duch - widmo cofnął się, rozszerzając szeroko oczy we frustracji. Rzucił się na ścianę i zaczął w nią uderzać pięściami, lecz była całkiem prawdziwa i solidna. Kamień całkowicie oddzielał Zaknafeina od schodów i zamierzonej ofiary.

U podstawy schodów Belwar skierował oszołomione spojrzenie na Clackera. Svirfnebli słyszał, że pecze mogą przywoływać takie kamienne ściany. - Czy ty...? - wydyszał nadzorca kopaczy.

Pecz w ciele hakowej poczwary nie czekał wystarczająco długo, by odpowiedzieć. Clacker wbiegł na górę, przeskakując po cztery stopnie i delikatnie wziął Drizzta w swe wielkie ramiona. Pomyślał nawet o podniesieniu sejmitarów drowa, po czym zbiegł na dół.

- Biegnij! - Clacker nakazał nadzorcy kopaczy. - Na wszystko co ci miłe, biegnij, Belwarze Dissengulpie!

Głębiny gnom rzeczywiście biegł, drapiąc się w głowę kilofem. Clacker oczyścił szeroką ścieżkę do tylnego wyjścia z jaskini - nikt nie śmiał stanąć na drodze jego wściekłości - i nadzorca kopaczy, ze swymi krótkimi nogami, z których jedna była nadwerężona, miał trudności z nadążeniem.

Znajdujący się za ścianą Zaknafein mógł tylko przypuszczać, że unoszący się w powietrzu ilithid, ten sam który powalił Drizzta, zablokował jego atak. Zaknafein obrócił się do potwora i

wrzasnął powodowany czystą nienawiścią.

Nadeszło kolejne uderzenie.

Zaknafein podskoczył i jednym cięciem obciął ilithidowi obydwie stopy. Łupieżca umysłu wzniosł się wyżej, wysyłając do swych towarzyszy mentalne krzyki bólu i zaniepokojenia.

Zaknafein nie mógł go dosięgnąć, a zważywszy na innych ilithidów, które nadciągały ze wszystkich stron, duch - widmo nie miał czasu, by uaktywnić swój własny czar lewitacji. Zaknafein winił tego stwora za swoją porażkę i nie miał zamiaru dać mu uciec. Cisnął mieczem równie precyzyjnie, jak włócznią.

Ilithid spojrział z niedowierzaniem na Zaknafeina, a następnie na wbite aż do rękojeści w jego pierś ostrze. Wiedział, że jego życie dobiegło końca.

Łupieżcy umysłu rzucili się na Zaknafeina, wyzwalając swe oszałamiające uderzenia. Duchowi - widmie pozostał tylko jeden miecz, jednak mimo to powalał przeciwników na ziemię, dając upust swojej frustracji w ścinaniu ich ośmiornicowych głów.

Drizzt uciekł... na razie.

## 21

### STRACONY I ODNALEZIONY

- Chwalcie Lloth! - wyjąkała Opiekunka Malice, wyczuwając odległą radość ducha - widma. - Ma Drizzta! - Matka opiekunka spojrzała w jedną stronę, później w drugą, a jej trzy córki aż się cofnęły, widząc potęgę emocji, które malowały się na jej twarzy.

- Zaknafein znalazł waszego brata!

Maya i Yierna uśmiechnęły się do siebie, zadowolone, że cała ta sprawa może się w końcu wyjaśnić. Od chwili rozpoczęcia Zincarła zwyczajowe i konieczne czynności Domu Do'Urden zostały praktycznie zawieszane i każdego dnia ich znerwicowana matka zapadała się coraz bardziej w sobie, zaabsorbowana polowaniem ducha - widma.

Po drugiej stronie pomieszczenia uśmiech Brizy ukazałby się w zupełnie innym świetle każdemu, kto by mu się przyjrzał. Przedstawiałby niemal rozczarowanie.

Na szczęście dla pierworodnej córki Opiekunka Malice była zbyt zajęta odległymi wydarzeniami, by zwrócić na to uwagę. Matka opiekunka wpadła głębiej w stan medytacji, w którym smakowała cząstkę wściekłości. Miała świadomość, że jej bluźnierczy syn był tym, który otrzymywał ów gniew. Malice oddychała urywanymi sapnięciami, gdy Zaknafein i Drizzt rozgrywali swą walkę, a nagle matka opiekunka niemal całkowicie straciła dech.

Coś zatrzymało Zaknafeina.

- Nie! - wrzasnęła Malice, zrywając się ze swego ozdobnego tronu. Rozejrzała się, szukając kogoś, kogo można by uderzyć lub czegoś, czym można by rzucić. - Nie! - krzyknęła ponownie. - To niemożliwe!



- Drizzt uciekł? - spytała Briza, starając się nie przekazać w swym głosie zadowolenia.

Wzrok Malice powiedział Brizie, że jej ton mógł ujawnić zbyt wiele jej myśli.

- Czy duch - widmo został zniszczony? - krzyknęła szczerze zaniepokojona Maya.

- Nie zniszczony - odparła Malice, a w jej zwykle pewnym głosie słychać było drżenie. -

Jednak po raz kolejny wasz brat jest wolny!

- Zincarła jeszcze nie zawiodła - stwierdziła Yierna, próbując pocieszyć poruszoną matkę.

- Duch - widmo jest bardzo blisko - dodała Maya, podejmując pomysł Yierny.

Malice opadła z powrotem na tron i otarła z oczu pot. - Zostawcie mnie - nakazała córkom, nie chcąc, by oglądały ją w tak żalosnym stanie. Malice wiedziała, że Zincarła pozbawiała ją życia, ponieważ każda myśl, każda nadzieja, jej egzystencja zależała od sukcesu ducha - widma.

Kiedy odeszły, Malice zapaliła świecę i wzięła małe, drogocenne lustro. Jakże paskudną istotą stała się przez tych kilka ostatnich tygodni. Niewiele jadła, a jej dawniej gładką jak szkło, mahoniową skórę poprzecinały głębokie zmarszczki. Przez te kilka tygodni Opiekunka Malice postarzała się bardziej niż przez całe poprzednie stulecie.

- Stanę się taka jak Opiekunka Baenre - wyszeptała z odrazą. - Wyniszczona i brzydka. -  
Chyba po raz pierwszy w swoim długim życiu Malice zaczęła się zastanawiać nad sensem jej ciągłego poszukiwania potęgi oraz łaski bezlitosnej Pajęczej Królowej. Myśli te zniknęły jednak równie szybko, jak się pojawiły. Opiekunka Malice zabrnęła zbyt daleko, by pozwalać sobie na tak głupie wyrzuty. Dzięki swej sile i poświęceniu Malice zdobyła dla swego domu status rodziny rządzącej i zabezpieczyła dla siebie miejsce w prestiżowej radzie rządzącej.

Znalazła się jednak na skraju desperacji, niemal złamało ją ciągłe napięcie ostatnich lat. Ponownie otarła z oczu pot i spojrzała w lustro.

Jakże paskudną istotą się stała.

Drizzt jej to zrobił - powiedziała sobie. To uczynki jej najmłodszego syna rozgniewały Pajęczą Królową, jego bluźnierstwo doprowadziło Malice na skraj zguby.

- Dostań go, mój duchu - wyszeptała Malice. W tej gniewnej chwili niezbyt dbała o przyszłość, jaką przygotuje dla niej Pajęcza Królowa.

Bardziej niż czegokolwiek na świecie Opiekunka Malice

Do'Urden pragnęła śmierci Drizzta.

\* \* \*

Biegli na ślepo przez kręte tunele, żywiąc nadzieję, że nie pojawią się nagle przed nimi potwory. Mając tak blisko za sobą niebezpieczeństwo, trzej towarzysze nie mogli sobie pozwolić na zwyczajową ostrożność.

Mijały godziny, a oni wciąż biegli. Belwar, starszy niż jego przyjaciele i zmuszony do pokonywania dwóch kroków na odcinku, gdzie Drizztowi potrzebny był jeden, zmęczył się pierwszy, lecz nie spowalniał grupy. Clacker wziął nadzorcę kopaczy na ramię i ruszyli dalej.

Kiedy w końcu zatrzymali się na pierwszy odpoczynek, nie mieli pojęcia, jak wiele kilometrów pokonali. Zachowujący przez cały czas podróży milczenie i pogrążony w melancholii Drizzt objął wartę przy wejściu do małej jaskini, w której rozbili tymczasowy obóz. Dostrzegając głęboki ból przyjaciela, Belwar przybliżył się do niego, by zaproponować wsparcie.

- Nie to, czego oczekiwałeś, mroczny elfie? - zapytał cicho nadzorca kopaczy. Nie usłyszawszy odpowiedzi, Belwar naciskał dalej - No wiesz, drow w jaskini. Czy powiedziałaś, że to twój ojciec?

Drizzt zmierzył svirfhebli gniewnym spojrzeniem, lecz jego mina zelżała, gdy zdał sobie sprawę z troski Belwara.

- Zaknafein - wyjaśnił Drizzt. - Zaknafein Do'Urden, mój ojciec i nauczyciel. To on nauczył mnie walczyć i instruował przez całe życie. Zaknafein był moim jedynym przyjacielem w Menzoberranzan, jedynym znanym mi kiedykolwiek drowem, który dzielił moje poglądy.

- Chciał cię zabić - stwierdził beznamiętnie Belwar. Drizzt skrzywił się, a nadzorca kopaczy szybko zaoferował mu trochę nadziei - Może cię nie rozpoznał?

- Był moim ojcem - powtórzył Drizzt. - Moim najbliższym towarzyszem przez dwie dekady.

- A więc dlaczego, mroczny elfie?

- To nie był Zaknafein - odpowiedział Drizzt. - Zaknafein nie żyje, poświęcony przez moją matkę Pajęczęj Królowej.

- Magga camarra - wyszeptał Belwar przerażony tym wyznaniem związanym z rodzicami Drizzta. Otwartość z jaką Drizzt mówił o tym potwornym uczynku doprowadziła nadzorcę kopaczy do przekonania, że owa ofiara nie była niczym niezwykłym w mieście drowów. Po grzbiecie Belwara przebiegł dreszcz, dla dobra cierpiącego przyjaciela zdusił jednak swoje odruchy.

- Nie wiem jeszcze, jakiego potwora Opiekunka Malice podstawiła za Zaknafeina - ciągnął Drizzt, nie zauważając niepokoju Belwara.

- Groźnego przeciwnika, czymkolwiek jest - zauważył głębinowy gnom.

Właśnie to było przedmiotem troski Drizzta. Wojownik, z którym walczył w jaskini ilithidów, poruszał się z precyzją i niewątpliwym stylem Zaknafeina Do'Urden. Racjonalna strona Drizzta zaprzeczała, że Zaknafein mógłby się obrócić przeciwko niemu, jednak serce mówiło mu, że potwór, z którym skrzyżował miecze, istotnie był jego ojcem.

- Jak to się skończyło? - Drizzt spytał po długiej pauzie. Belwar spojrzał na niego z zaciekawieniem.

- Walka - wyjaśnił Drizzt. - Pamiętam ilithida, lecz nic więcej.

Belwar wzruszył ramionami i popatrzył na Clackera. - Zapytaj jego - odparł. - Pomiędzy tobą a twoimi przeciwnikami pojawiła się kamienna ściana, lecz mogę tylko zgadywać, skąd się tam wzięła.

Clacker usłyszał rozmowę i przysunął się do swoich przyjaciół. - Jaja tam postawiłem -

powiedział wciąż doskonale czystym głosem.

- Moce pecza? - spytał Belwar. Głębinowy gnom słyszał o związanych z kamieniami zdolnościach peczy, jednak nie rozumiał dokładnie, co zrobił Clacker.

- Jesteśmy pokojową rasą - zaczął Clacker zdając sobie sprawę, że może to być jego jedyna szansa opowiedzenia przyjacielom o swoim ludzie. Było w nim wciąż więcej pecza niż wcześniej po polimorfii, czuł jednak już zakradające się żądze hakowej poczwary. - Pragniemy jedynie obrabiać kamień. To nasze powołanie i zamiłowanie. Wraz z symbiozą z ziemią przychodzi natomiast miara potęgi. Kamienie mówią do nas i pomagają nam.

Drizzt spojrział z chytrą miną na Belwara. - Jak z żywiołakiem ziemi, którego kiedyś postawiłeś przeciwko mnie. Belwar parsknął zawstydzonym śmiechem.

- Nie - rzekł trzeźwo Clacker, nie dając się zbić z tropu. - Głębinowe gnomy również mogą przyzywać moce ziemi, jednak jest to inny związek. Miłość svirfhebli do kamieni jest tylko jedną z ich różnorodnych definicji szczęścia. - Clacker odwrócił wzrok od towarzyszy i spojrział na kamienną ścianę. - Pecze są braćmi ziemi. Ona pomaga nam, a my jej, bez powodu.

- Mówisz o ziemi tak, jakby była świadomą istotą - zauważył Drizzt bez sarkazmu, po prostu z ciekawości.

- Tak jest, mroczny elfie - odparł Belwar, wyobrażając sobie, jak Clacker musiał wyglądać przed spotkaniem z czarodziejem. - Dla tych, którzy potrafią ją słyszeć.

Wielka, dziobata głowa Clackera przytaknęła. - Svirfhebli słyszą odległą pieśń ziemi - rzekł. - Pecze mogą mówić bezpośrednio do niej.

Drizzt nie potrafił tego zrozumieć. Wierzył w szczerść słów swych towarzyszy, jednak drowy nie były tak związane ze skałami Podmroku jak svirfhebli i pecze. Mimo to, jeśli potrzebował jakiegoś dowodu na to, o czym wspominali Belwar i Clacker, musiał jedynie przypomnieć sobie dawną walkę z żywiołakiem ziemi Belwara lub też wyobrazić sobie ścianę, która pojawiła się znikąd, by odgrodzić jego przeciwników w jaskini ilithidów.

- Co kamienie mówią ci teraz? - Drizzt spytał Clackera. - Czy oddaliliśmy się od naszych wrogów?

Clacker przesunął się i przyłożył ucho do ściany. - Słowa są teraz niewyraźne - powiedział z wyraźnym smutkiem. Jego towarzysze zrozumieli powód. Ziemia nie mówiła mniej wyraźnie, to słuch Clackera, zakłócany przez powrót hakowej poczwary, zaczął zanikać.

- Nie słyszę pościgu - ciągnął Clacker. - Jednak nie jestem pewny, czy mogę ufać swoim uszom. - Parsknął nagle, odwrócił się i odszedł na przeciwległy koniec groty.

Drizzt i Belwar wymienili zatroskane spojrzenia, po czym podeszli do niego.

- O co chodzi? - nadzorca kopaczy ośmielił się zapytać hakową poczwary, chociaż mógł to odgadnąć.

- Upadam - odpowiedział Clacker, a pogorszenie się jego głosu jedynie akcentowało to

stwierdzenie. - W jaskini ilithidów byłem peczem w większym stopniu niż kiedykolwiek przedtem. Byłem peczem w wąskim rozumieniu. Byłem ziemią.

Belwar i Drizzt wydawali się nie rozumieć.

- Ścia... ściana - próbował wyjaśnić Clacker. - Wzniesienie takiej ściany jest zadaniem, które może wykonać tylko g... g... grupa starszych peczy, przeprowadzając razem skomplikowane rytuały. - Clacker przerwał i potrząsnął gwałtownie głową, jakby próbował pozbyć się swej potwornej części. Uderzył ciężką łapą w ścianę i zmusił się do kontynuacji. - Mimo to udało mi się to zrobić. Stałem się kamieniem i jedynie lekko poruszyłem ręką, by zatrzymać wrogów Drizzta!

- A teraz to odchodzi - powiedział cicho Drizzt. - Pecznów ci umyka, pogrzebany pod instynktami hakowej poczwary.

Clacker odwrócił wzrok i w odpowiedzi znów uderzył łapą w ścianę. Coś go w tym cieszyło, więc uderzył jeszcze raz, i znów... stukał rytmicznie, jakby próbował utrzymać swą dawną tożsamość.

Drizzt i Belwar wyszli z groty do korytarza, by zapewnić swemu wielkiemu przyjacielowi odrobinę prywatności. Krótką chwilę później zauważyli, że dudnienie skończyło się, a Clacker wystawił swą ogromną głowę na zewnątrz. Jego wielkie, ptasie oczy pełne były smutku. Wyjąkane przez niego słowa wywołały dreszcze na grzbietach jego przyjaciół, odkryli bowiem, że nie mogą zaprzeczyć ani jego sposobowi rozumowania, ani jego pragnieniu.

- P... proszę, z... z... zabijcie mnie.

# CZEŚĆ 5

## DUSZA

*Dusza. Nie można jej złamać ani skraść. Pogrążona w desperacji ofiara może sądzić inaczej i z pewnością jej „pan „ chce, by w to wierzyła. Tak naprawdę jednak dusza pozostaje. Czasami zostaje zagrzebana, tęcz nigdy nie zanika w pełni.*

*Jest to fałszywe przeświadczenie o Zincarla oraz niebezpieczeństwie, jakie pociąga za sobą świadome ożywienie. Doszedłem do przekonania, że kapłanki uważają to za najwyższy dar Pajęczej Królowej, która włada drowami. Nie sądzę. Lepiej nazywać Zincarla największym kłamstwem Lloth.*

*Fizyczne moce ciała nie mogą zostać oddzielone od racjonalnego rozumowania oraz emocji płynących z serca. Są jednym i tym samym, tworzą razem pojedynczą istotę. To w harmonii tych trzech rzeczy - ciała, umysłu i serca - odnajdujemy duszę.*

*Jak wielu tyranów próbowało? Jak wielu władców pragnęło zredukować swoich poddanych do prostych, bezmyślnych instrumentów, służących do osiągnięcia zysku i korzyści? Kradli swemu ludowi miłość i religię, próbowali ukraść duszę.*

*Ich porażka jest nieunikniona. Muszę w to wierzyć. Jeśli płomień świecy duszy zostanie zgaszony, pozostaje jedynie śmierć i tyran nie osiągnie korzyści z królestwa zastanego zwłokami.*

*Ten płomień duszy jest jednak elastyczny, nieposkromiony i wiecznie walczy. Przynajmniej w niektórych jest w stanie przetrwać, ku niezadowoleniu tyrana.*

*Gdzież więc był Zaknafain, mój ojciec, kiedy starał się mnie zniszczyć? Gdzież byłem ja podczas lat spędzonych w dziczy, kiedy ów łowca, którym się stałem, zaślepił moje serce i często*

*kierował swoją trzymającą miecz dłoń przeciwko moim świadomym życzeniom?*

*Doszedłem do wniosku, że obydwaj byliśmy tam przez cały czas, pogrzebani, lecz jednak ciągle obecni.*

*Dusza. W każdym języku w Krainach, na powierzchni i w Podmroku, w każdym czasie i miejscu, w słowie tym słysząc siłę i determinację. Jest to siłą bohatera, pogodność matki oraz pancierz biedaka. Nie można jej złamać i nie można jej zabrać.*

*Muszę w to wierzyć.*

- Drizzt Do 'Urden

## 22

### BEZ KIERUNKU

Cięcie mieczem było zbyt szybkie, by goblin niewolnik zdążył nawet krzyknąć z przerażenia. Był już martwy, jeszcze zanim dotknął podłogi. Zaknafein przeszedł przez jego grzbiet i szedł dalej. Droga do tylnego wyjścia z wąskiej jaskini stała otworem przed duchem - widmem, zaledwie dziesięć metrów dalej.

W chwili gdy nieumarły wojownik odchodził od swej ostatniej ofiary, przed nim pojawiła się wkraczająca właśnie do jaskini grupa ilithidów. Zaknafein parsknął i nie odwrócił się, ani nawet nie zwolnił. Jego rozumowanie i kroki były proste - Drizzt wyszedł tędy, a on pójdzie za nim.

Wszystko co znajdzie się na jego drodze, padnie od miecza.

- *Pozwólcie mu przejść!* - dobiegł telepatyczny krzyk z kilku części jaskini, pochodzący od innych łupieżców umysłu, którzy widzieli Zaknafeina w akcji. - *Nie możecie go pokonać! Niech drow wyjdzie!* - Łupieżcy umysłu już dość się naoglądali śmiertelnych ostrzy ducha - widma, ponad tuzin z ich grona padło już z ręki Zaknafeina.

Nowa grupa stojąca przed Zaknafeinem nie zlekceważyła powagi telepatycznych próśb. Najszybciej jak mogli rozstąpili się na boki - oprócz jednego.

Rasa ilithidów opierała swoje istnienie na pragmatyzmie odnajdywanym w wielkich tomach ogólnej wiedzy. Łupieżcy umysłu uważali podstawowe emocje, jak duma, za słabe punkty. W tym przypadku znowu okazało się to prawdą.

Pojedynczy ilithid zaatakował ducha - widmo zdecydowany, że nikomu nie można pozwolić uciec.

Chwilę później, po czasie potrzebnym na jedno precyzyjne zamachnięcie się mieczem, Zaknafein stanął na piersi leżącego stwora, po czym ruszył dalej w dżicz Podmroku.

Żaden inny ilithid nie wykonał ruchu, by go powstrzymać.

Zaknafein przykucnął i zaczął się zastanawiać nad trasą. Drizzt podróżował tym tunelem, zapach był świeży i wyraźny. Mimo to, zmuszony do prowadzenia dokładnego pościgu, Zaknafein, który musiał często przystawać i sprawdzać trop, nie mógł poruszać się tak szybko, jak jego

zamierzona ofiara.

Jednak, w przeciwieństwie do Zaknafeina, Drizzt musiał odpoczywać.

\* \* \*

- Stójcie! - ton rozkazu Belwara nie pozostawiał miejsca na spory. Drizzt i Clacker zastygli w bezruchu, zastanawiając się, co tak nagle zaniepokoiło nadzorcę kopaczy.

Belwar podszedł do ściany i przyłożył do niej ucho. - Buty - wyszeptał, wskazując na kamień. - Równoległy tunel.

Drizzt również doszedł do ściany i nasłuchiwał uważnie, jednak choć jego zmysły były ostrzejsze niż u niemal każdego mrocznego elfa, nie był w stanie dorównać głębinowemu gnomowi, który odczytywał wibracje skał.

- Ilu? - spytał.

- Kilku - odpowiedział Belwar, lecz wzruszenie przez niego ramionami powiedziało Drizztowi, że to tylko przybliżony szacunek.

- Siedmiu - powiedział stojący kilka kroków dalej przy ścianie Clacker - duergarowie, szare krasnoludy uciekające przed ilithidami, tak jak my.

- Skąd możesz... - zaczął Drizzt, lecz przerwał, przypominając sobie, co Clacker powiedział mu na temat mocy peczy.

- Czy tunele się przecinają? - Belwar zapytał hakową poczware. - Czy możemy uniknąć spotkania z duergarami?

Clacker odwrócił się do skały, poszukując odpowiedzi. - Tunele łączą się niedaleko stąd - odparł - a później idą jako jeden.

- A więc jeśli tu zostaniemy, szare krasnoludy najprawdopodobniej pójdą dalej - wywnioskował Belwar.

Drizzt nie był tak pewny rozumowania głębinowego gнома.

- My i duergarowie mamy wspólnego wroga - zauważył Drizzt, po czym nagle rozszerzył oczy, wpadając nagle na pomysł. - Sprzymierzeńcy?

- Wprawdzie duergarowie i drowy często podróżują razem, szare krasnoludy zwykle nie sprzymierzają się ze svirfnebli - przypomniał mu Belwar. - Albo z hakowymi poczwarami, jak przypuszczam!

- Ta sytuacja jest daleka od zwykłej - szybko odparł Drizzt. - Jeśli duergarowie uciekają przed łupieżcami umysłu, to najprawdopodobniej nie są dobrze wyekwipowani i nie mają broni. Mogą zechcieć takiego sojuszu dla dobra obydwu grup.

- Nie sądzę, żeby byli tak przyjacielscy, jak zakładasz - odpowiedział Belwar z sarkastycznym uśmiechem. - Zgadzam się jednak, że ten wąski tunel nie jest zbyt dobrym miejscem do obrony, ponieważ bardziej odpowiada wzrostowi duergara niż długim ostrzom drowa i jeszcze dłuższym rękóm hakowej poczwary. - Jeśli duergar zawrócą na rozwidleniu i skierują się w

naszą stronę, będą mieć przewagę.

- Dojdźmy więc do rozwidlenia - powiedział Drizzt. - I zobaczymy, co się stanie.

Trzej towarzysze weszli wkrótce do małego, owalnego pomieszczenia. Kolejny tunel, ten którym podróżowali duergarowie, wchodził do groty tuż przy tunelu towarzyszy, zaś po drugiej stronie wychodził trzeci korytarz. Przyjaciele weszli w cień tego najdalszego tunelu, a w ich uszach rozbrzmiewało szuranie butów.

Chwilę później do owalnego pomieszczenia weszło siedmiu duergarów. Byli obszarpani, jak przypuszczał Drizzt, lecz nie bezbronni. Trzech trzymało pałki, jeden miał sztylet, dwóch miecze, zaś ostatni dwa duże kamienie.

Drizzt zatrzymał swych przyjaciół i wyszedł naprzód, by powitać obcych. Wprawdzie drowy i duergarowie nie przepadali za sobą, obydwie rasy często formowały wzajemne sojusze. Drizzt przypuszczał, że szansę na zawiązanie pokojowego przymierza będą większe, jeśli wyjdzie sam.

Jego nagłe pojawienie się zaskoczyło znużone szare krasno - ludy. Zaczęli się szamotać, próbując uformować jakiś szyk obronny. Wznieśli w górę miecze i pałki, zaś krasnolud trzymający kamienie cofnął ramię do rzutu.

- Witajcie, duergarowie - rzekł Drizzt z nadzieją, że szare krasnoludy rozumieją jego język. Oparł dłonie na rękojeściach tkwiących w pochwach sejmitarów i wiedział, że jeżeli zajdzie taka potrzeba, będzie w stanie szybko je wyciągnąć.

- Kim możesz być? - jeden z trzymających miecze szarych krasnoludów spytał urywanym, lecz zrozumiałym językiem drowów.

- Uciekinierem, jak wy - odpowiedział Drizzt. - Umykającym przed niewolą okrutnych łupieżców umysłu.

- Więc wiesz, że się spieszymy - warknął duergar. - Zejdź nam z drogi!

- Oferuję wam sojusz - powiedział Drizzt. - Z pewnością większa liczba tylko nam pomoże, gdy przyjdą ilithidzi.

- Siedmiu to równie dobrze jak ośmiu - odparł uparcie duergar. Stojący za mównicą miotacz kamieni groźnie machał ręką.

- Ale nie tak dobrze jak dziesięciu - stwierdził spokojnie Drizzt.

- Masz przyjaciół? - zapytał duergar, zmieniając zauważalnie ton. Rozejrzał się nerwowo, szukając śladów zasadzki. - Więcej drowów?

- Niezupełnie - odpowiedział Drizzt.

- Ja go widziałem! - krzyknął inny z grupy, również w języku drowów, zanim Drizzt mógł zacząć wyjaśniać. - Uciekał z dziobatym potworem i svirfhebli.

- Głębinowy gnom! - przywódca duergar splunął Drizztowi pod nogi. - To nie jest przyjaciel duergarów ani drowów!



Drizzt chętnie pozwoliłby w tym momencie, by propozycja uległa zapomnieniu, by on i jego przyjaciele poszli swoją drogą, szare krasnoludy swoją. Zasłużona reputacja duergarów nie określała ich jednak jako szczególnie pokojowo nastawionych czy nadmiernie inteligentnych. Mając niedaleko za plecami ilithidów, banda szarych krasnoludów nie potrzebowała nowych wrogów.

Kamień poleciał w stronę głowy Drizzta, lecz sejmitar odbił pocisk na bok.

- Bivrip! - dobiegł z tunelu krzyk nadzorcy kopaczy. Pojawili się Belwar i Clacker, ani trochę nie zaskoczeni rozwojem wypadków.

W Akademii drowów Drizzt, jak wszystkie mroczne elfy, spędził całe miesiące poznając zwyczaje i sztuczki szarych krasnoludów. Ten trening go teraz ocalił, ponieważ mógł pierwszy uderzyć, otaczając wszystkich siedmiu niewysokich przeciwników nieszkodliwymi purpurowymi płomieniami ognia faerie.

Niemal w tej samej chwili trzech duergarów zniknęło z pola widzenia, stosując swój wrodzony talent niewidzialności. Purpurowe ognie jednak pozostały, wyraźnie obrysowując niewidoczne krasnoludy.

Kolejny kamień przeleciał przez powietrze, by uderzyć Clackera w pierś. Opancerzony potwór uśmiechnąłby się na tak żalosalną formę ataku, gdyby tylko dziób mógł się uśmiechać, tak więc Clacker dalej kierował się w środek krasnoludów.

Miotacz kamieni i trzymający nóż uciekli hakowej poczwarze z drogi, ponieważ nie mieli broni, która byłaby w stanie zranic opancerzonego giganta. Mając dostęp do innych przeciwników, Clacker pozwolił im odejść. Okrążyli pomieszczenie, idąc prosto na Belwara, bowiem uważali svirfhebli za najłatwiejszego do pokonania.

Zamachnięcie kilofem powstrzymało gwałtownie ich natarcie. Nieuzbrojony duergar rzucił się naprzód, próbując chwycić rękę. Belwar przewidział jego zamiary i wysunął rękę z młotem, uderzając go prosto w twarz. Poleciały iskry, roztrzaskały się kości, a szara skóra spaliła się i złuszczyła. Duergar uciekł w tył i miotał się szaleńczo, trzymając za zranioną twarz.

Ten ze sztyletem nie był już taki pewny siebie.

Na Drizzta rzuciło się dwóch niewidzialnych duergarów. Dzięki obrysowi sylwetek Drizzt mógł mniej więcej widzieć ich ruchy i szybko uznał, iż są to ci z mieczami. Drizzt był jednak w zdecydowanie niekorzystnej sytuacji, nie był bowiem w stanie odróżnić subtelnych pchnięć i cięć. Cofnął się zwiększając dystans pomiędzy sobą a swymi towarzyszami.

Wyczuł atak i wysunął sejmitar do parowania, uśmiechając się ze swego szczęścia, gdy usłyszał brzęk broni. Szary krasnolud pojawił się na króciutką chwilę tylko po to, by błysnąć do Drizzta paskudnym uśmiechem, po czym znów szybko się rozplynął.

- Jak wiele razy będziesz w stanie zablokować? - spytał pewnym siebie głosem drugi niewidzialny duergar.

- Więcej niż sądzisz - odpowiedział Drizzt i teraz nadeszła chwila, by drow się uśmiechnął. Wyczarowana przez niego kula absolutnej ciemności spowiła wszystkich trzech walczących, pozbawiając duergar przewagi.

W szalonym pośpiechu bitwy dzięki instynkty hakowej poczwary w pełni przejęły kontrolę nad działaniami Clackera. Gigant nie rozumiał znaczenia pustych purpurowych płomieni, które otaczały trzeciego niewidzialnego duergara i zamiast tego, rzucił się na dwóch pozostałych szarych krasnoludów, trzymających pałki.

Zanim hakowa poczwara zdążyła się tam dostać, w jego kolano uderzyła pałka, a niewidzialny duergar zachichotał radośnie. Pozostali dwaj zaczęli znikać z pola widzenia, lecz Clacker nie zwracał już na nich uwagi. Niewidoczna pałka znów trafiła, tym razem w łydke hakowej poczwary.

Opętany przez instynkty rasy, która nigdy nie troszczyła się o finezję, Clacker zawył i upadł przed siebie, grzebiąc pod swoją masywną pierś purpurowe płomienie. Hakowa poczwara podskoczyła i opadła kilka razy, dopóki nie usatysfakcjonowało jej, że niewidzialny przeciwnik został ostatecznie zmiążdżony.

Wtedy jednak na tył głowy hakowej poczwary spadł deszcz uderzeń pałkami.

Trzymający sztylet duergar nie był nowicjuszem w walce. Jego ataki miały postać wymierzonych pchnięć, co zmuszało Belwara, dzierżącego cięższą broń, do brania inicjatywy. Głębinowe gnomy nienawidziły duergar równie silnie, jak duergar nienawidził głębinowych gnomów, jednak Belwar nie był głupcem. Wymachiwał kilofem tylko po to, by utrzymać wroga w bezpiecznej odległości, podczas gdy dłoń - młot pozostawała w gotowości.

Tak więc ci dwaj walczyli przez kilka chwil nie uzyskując korzyści, obydwoj pozwalali, by to ten drugi zrobił pierwszy błąd. Kiedy hakowa poczwara krzyknęła z bólu, a Drizzt zniknął z pola widzenia, Belwar został zmuszony do działania. Zachwiał się do przodu, udając potknięcie, po czym, gdy jego kilof opadał w dół, wymierzył młotem przed siebie.

Duergar zauważył podstęp, nie mógł jednak zlekceważyć oczywistej luki w obronie svirfnebli. Sztylet przeszedł ponad kilofem, kierując się prosto w gardło Belwara.

Nadzorca kopaczy rzucił się równie szybko w tył i uniósł jednocześnie nogę, trafiając duergara w podbródek. Szary krasnolud wciąż jednak parł do przodu, a czubek sztyletu wyznaczał mu drogę.

Belwar podniósł kilof zaledwie na ułamek sekundy przed tym, jak ząbkowana broń dotarła do jego gardła. Nadzorca kopaczy zdołał odepchnąć ramię duergara, lecz jego spora waga ścisnęła ich ze sobą, a ich twarze znalazły się zaledwie kilka centymetrów od siebie.

- Mam cię! - krzyknął duergar.

- Masz to! - warknął w odpowiedzi Belwar i w wystarczającym stopniu uwolnił swą dłoń - młot, by wprawdzie z krótkiego zamachu, lecz silnie uderzyć duergara w żebra. Krasnolud uderzył

Belwara czołem w twarz, zaś Belwar w odpowiedzi ugryzł go w nos. Potoczyli się razem na ziemię, plując i walcząc, stosując każdą broń, jaką mogli znaleźć.

Kierując się jedynie brzękiem ostrzy, jaki dochodził z wewnątrz kuli ciemności Drizzta, obserwator mógłby stwierdzić, że walczy tam tuzin wojowników. Szalone tempo uderzeń było wyłączną zasługą Drizzta Do'Urden. W takiej sytuacji, walcząc na ślepo, drow zdawał sobie sprawę, że najlepszym wyjściem będzie utrzymywać wszystkie ostrza jak najdalej od własnego ciała. Jego sejmity uderzały niezmordowanie w doskonałej harmonii, wciąż spychając szare krasnoludy w tył.

Każda z rąk walczyła ze swoim przeciwnikiem, utrzymując szare krasnoludy dokładnie przed Drizztem. Drow wiedział, że jeśli jeden z nich zdoła przejść w bok, on sam znajdzie się w poważnych kłopotach.

Każdy zamach sejmitem wywoływał brzęk metalu, a każda mijająca sekunda dawała Drizztowi większe zrozumienie zdolności przeciwników oraz ich strategii ataku. Żyjąc w Podmroku Drizzt wielokrotnie walczył na ślepo, a w przypadku bazyliuszka miał nawet naciągnięty na twarz kaptur.

Przytłoczeni samą szybkością ataków drowa duergarowie mogli jedynie cofać i wysuwać swoje miecze w nadziei, że sejmity się nie prześlizgną przez ich zasłonę.

Ostrza dzwoniły, gdy dwaj duergarowie zawzięcie parowali i unikali. Nagle pojawił się dźwięk, którego Drizzt oczekiwał: odgłos sejmityra wbijającego się w ciało. Chwilę później jeden z mieczy brzęknął o ziemię, a jego właściciel popełnił fatalną pomyłkę i krzyknął z bólu.

W tej chwili na powierzchnię wyłonił się łowca, który skoncentrował się na tym krzyku, a jego sejmityr wystrzelił prosto do przodu, rozbijając zęby krasnoluda i wychodząc mu tyłem głowy.

Łowca odwrócił się w furii do drugiego duergara. Jego ostrza wirowały w rozmytych, półkolistych ruchach, dookoła i dookoła, nagle jeden z nich wystrzelił do przodu w pchnięciu zbyt szybkim, by można je było zablokować. Trafił duergara w ramię, powodując głęboką ranę.

- Daruj! Daruj! - krzyknął szary krasnolud, nie chcąc skończyć tak samo jak jego towarzysz. Drizzt usłyszał, jak następny miecz upada na ziemię. - Proszę, mroczny elfie!

Na te słowa drow zagrzebał swe instynktowne żądze. - Akceptuję twoje poddanie się - odparł Drizzt i zbliżył się do przeciwnika, przykładając do piersi szarego krasnoluda czubek sejmityra. Razem wyszli z obszaru zaciemnionego czarem Drizzta.

Głowę Clackera zalał palący ból, każdy cios wysyłał falę cierpienia. Hakowa poczwara wydała z siebie zwierzęcy warkot i rzuciła się szaleńczo do działania, podnosząc się ze zmiażdżonego duergara i obracając się w stronę wrogów.

Pałka duergara znów trafiła, lecz Clacker był w tej chwili poza uczuciem bólu. Ciężka łapa trafiła w purpurowy obrys, w czaszkę niewidzialnego duergara. Szary krasnolud natychmiast pojawił się na widoku, ponieważ koncentracja niezbędna do utrzymania stanu niewidzialności

została skradziona przez śmierć, najgorszego ze wszystkich złodziei.

Pozostały duergar odwrócił się do ucieczki, lecz wściekła hakowa poczwara poruszała się szybciej. Clacker chwycił łapą szarego krasnoluda i podniósł go w górę. Skrzecząc niczym szalony ptak, hakowa poczwara cisnęła niewidzialnym przeciwnikiem o ścianę. Duergar znów stał się widoczny, leżał połamany u podstawy kamiennej ściany.

Przed hakową poczwara nie było żadnego z wrogów, lecz dziki głód Clackera był jeszcze daleki od zaspokojenia. Wtedy z ciemności wyłonił się Drizzt wraz z rannym duergarem i poczwara potoczyła się w ich stronę.

Przyglądając się walczącemu Belwarowi, Drizzt nie zdawał sobie sprawy z zamiarów Clackera, dopóki więzień duergar nie wrzasnął przerażony.

Wtedy jednak było już za późno.

Drizzt obserwował, jak głowa więźnia wlatuje z powrotem w kulę ciemności.

- Clacker! - wrzasnął w proteście drow. Następnie Drizzt musiał uchylić się i cofnąć, ratując własne życie, ponieważ w jego stronę zmierzała druga wielka łapa.

Wyczuwając w pobliżu nową zdobycz, hakowa poczwara nie rzuciła się za drowem w ciemność. Belwar i trzymający sztylet duergar byli zbyt pochłonięci własnymi zmaganiem, by zauważyć zbliżającego się szalonego olbrzyma. Clacker pochylił się nisko, chwycił walczących w swe wielkie ramiona i cisnął ich obu w górę. Na swoje nieszczęście duergar spadał w dół pierwszy, a Clacker szybko uderzył go w locie, posyłając na drugą stronę jaskini. Belwar doświadczyłby podobnego losu, lecz następny cios hakowej poczwary powstrzymały skrzyżowane sejmitary.

Siła giganta spowodowała, że Drizzt cofnął się o kilka kroków, lecz parowanie osłabiło cios na tyle, by Belwar spadł obok. Mimo to nadzorca kopaczy uderzył ciężko o ziemię i przez długą chwilę był zbyt oszołomiony, by zareagować.

- Clacker! - krzyknął znów Drizzt, gdy gigant podniósł nogę, wyraźnie zamierzając zmiażdżyć Belwara na placek. Wykorzystując całą swą szybkość i zręczność, Drizzt rzucił się za plecy hakowej poczwary, padł na ziemię i uderzył Clackera w kolano, jak w ich pierwszym spotkaniu. Próbuąc stanąć na leżącym svirnebli, Clacker był już trochę pozbawiony równowagi, więc Drizzt z łatwością przewrócił go na ziemię. W mgnieniu oka drow wskoczył potworowi na pierś i wsunął czubek sejmitara pomiędzy fałdy pancerza.

Drizzt uchylił się przed niezdarnym zamachem, wciąż próbującego walczyć Clackera. Drow nienawidził tego, co musiał zrobić, lecz nagle hakowa poczwara uspokoiła się i spojrzała na niego ze szczerym zrozumieniem.

- Z... z... zrób to - rozległa się zniekształcona prośba. Przeważony Drizzt zerknął na Belwara, szukając wsparcia. Podniósłszy się nadzorca tylko odwrócił wzrok.

- Clacker? - Drizzt spytał hakową poczwara. - Czy znów jesteś Clackerem?

Potwór zawahał się, po czym skinął lekko dziobatą głową.

Drizzt zeskoczył z niego i rozejrzał się po pobojowisku. - Chodźmy - powiedział.

Clacker leżał jeszcze przez chwilę, rozmyślając nad ponurymi konsekwencjami, jakie mogło przynieść darowanie mu życia. Podczas walki tożsamość hakowej poczwary w pełni przejęła kontrolę nad świadomością Clackera. Wiedział, że te dzikie instynkty czają się tuż pod powierzchnią, czekając na następną okazję, by znaleźć pewne zaczepienie. Jak wiele razy jego tożsamość pecza będzie w stanie zwalczyć te instynkty?

Clacker uderzył w skałę, a ten potężny cios spowodował, że na podłodze jaskini pojawiły się pęknięcia. Z wielkim wysiłkiem znużony gigant wstał. Pogrążony we wstydzie Clacker nie spoglądał na swych towarzyszy, lecz tylko zniknął w tunelu, a każdy jego donośny krok uderzał niczym młot w gwóźdź tkwiący w sercu Drizzta Do'Urden.

- Może powinienś był to zakończyć, mroczny elfie - zasugerował Belwar, podchodząc do niego.

- Ocalił mi życie w jaskini ilithidów - odparł ostro Drizzt. - I był lojalnym przyjacielem.

- Próbował mnie zabić, ciebie też - powiedział ponuro głębinowy gnom. - Magga camarra.

- Jestem jego przyjacielem! - warknął Drizzt, chwytając svirfhebli za ramię. - Prosisz, żebym go zabił?

- Proszę, abyś zachował się jak jego przyjaciel - odrzekł Belwar, po czym oswobodził się z uścisku i ruszył za Clackerem do tunelu.

Drizzt znowu złapał nadzorcę kopaczy i szorstko go obrócił.

- Będzie jeszcze gorzej, mroczny elfie - powiedział spokojnie Belwar, widząc grymas Drizzta. - Z każdym mijającym dniem czar trzyma go coraz mocniej. Clacker znów spróbuje nas zabić, zaś jeśli mu się uda, świadomość tego, co uczynił, zniszczy go w większym stopniu, niż zrobiłyby to twoje ostrza!

- Nie mogę go zabić - powiedział Drizzt pozbywszy się już gniewu. - Ani ty.

- Więc musimy go zostawić - odpowiedział głębinowy gnom. - Musimy pozwolić Clackerowi odejść swobodnie do Podmroku, by żył jako hakowa poczwara. Tym się z pewnością stanie, ciałem i duszą.

- Nie - rzekł Drizzt. - Nie możemy go zostawić. Jesteśmy jego jedyną szansą. Musimy mu pomóc.

- Czarodziej nie żyje - przypomniał mu Belwar, po czym odwrócił się i znów ruszył za Clackerem.

- Są inni czarodzieje - odparł pod nosem Drizzt, tym razem nie próbując zatrzymać nadzorcę kopaczy. Drow przymrużył oczy i schował sejmitary do pochew. Drizzt wiedział, co musi zrobić, jaka będzie cena jego przyjaźni z Clackerem, lecz myśl ta zbyt go niepokoiła, by mógł ją zaakceptować.

Istotnie w Podmroku byli inni czarodzieje, lecz szansę ich spotkania były mniej niż mizerne,

zaś magów zdolnych odwrócić polimorfie były jeszcze mniejsze. Drizzt wiedział jednak, gdzie można znaleźć takich czarodziejów.

Myśl o powrocie do ojczyzny nawiedzała Drizzta przy każdym kroku, który on i jego towarzysze przebyli tego dnia. Znając konsekwencje swojej decyzji o opuszczeniu Menzoberranzan, Drizzt nie chciał już nigdy więcej zobaczyć tego miejsca, nie chciał znów spoglądać na ten mroczny świat, który go w takim stopniu przeklął.

Drizzt wiedział jednak, że jeśli teraz nie zdecyduje się na powrót, wkrótce będzie świadkiem jeszcze gorszego widoku niż Menzoberranzan. Będzie obserwował jak Clacker, przyjaciel, który ocalił go od pewnej śmierci, całkowicie zmienia się w hakową poczwagę. Belwar sugerował, żeby porzucić Clackera, a ta ewentualność wydawała się znacznie lepsza niż perspektywa walki, jaką Drizzt i głębinowy gnom z pewnością będą musieli stoczyć, jeśli będą w pobliżu, gdy degeneracja Clackera dobiegnie końca.

Nawet jednak gdy Clacker będzie daleko, Drizzt wiedział, że będzie świadkiem jego degeneracji. Pozostaną przy nim jego myśli i przez resztę życia będą kolejnym bólem dla targanego udawkami drowa.

Ze wszystkiego na świecie Drizzt nie był w stanie wymyślić niczego, czego mniej by pragnął, niż ujrzeć ponownie światła Menzoberranzan lub rozmawiać z członkiem swej dawnej społeczności. Jeśli dawano by mu szansę wyboru, wolałby śmierć, niż powrót do miasta drowów, lecz wybór nie był taki prosty. Zależał od czegoś więcej, niż tylko osobistych pragnień Drizzta. Oparł swoje życie na zasadach i teraz owe zasady wymagały lojalności. Wymagały, by przedłożył potrzeby Clackera ponad własne pragnienia, ponieważ Clacker się z nim zaprzyjaźnił i z powodu tego, że idea prawdziwej przyjaźni przeważała nad osobistymi pragnieniami.

Później, kiedy przyjaciele rozłożyli obóz, by chwilę odpocząć, Belwar zauważył, że Drizzt jest pochłonięty jakąś wewnętrzną walką. Zostawiwszy Clackera, który znów bębnił w kamienną ścianę, svirfhebli podszedł ostrożnie do drowa.

Belwar przekrzywił z zaciekawieniem głowę. - O czym myślisz, mroczy elfie?

Zbyt pochłonięty swymi emocjonalnymi turbulencjami Drizzt nie podniósł wzroku. - W mojej ojczyźnie znajduje się szkoła czarodziejstwa - odpowiedział z determinacją.

Z początku nadzorca kopaczy nie zrozumiał, o co chodzi Drizztowi, lecz gdy drow zerknął na Clackera, Belwar zdał sobie sprawę z konsekwencji tego prostego stwierdzenia.

- Menzoberranzan?! - krzyknął svirfhebli. - Wrócisz tam w nadziei, że jakiś mroczny elf czarodziej okaże litość naszemu przyjacielowi peczowi?

- Wrócę tam, ponieważ Clacker nie ma innej szansy - odparł ze złością Drizzt.

- A więc Clacker nie ma żadnej szansy! - zagrział Belwar. - Magga camarra, mroczny elfie. Menzoberranzan nie powita cię zbyt dobrze!

- Być może twój pesymizm okaże się istotny - powiedział Drizzt. - Zgadzam się, mroczne

elfy nie wzruszają się litością, lecz są jeszcze inne możliwości.

- Jesteś ścigany - rzekł Belwar. Jego ton wskazywał, że miał nadzieję, iż te proste słowa wzbudzą trochę rozsądku w jego towarzyszu drowie.

- Przez Opiekunkę Malice - odparł Drizzt. - Menzoberranzan jest wielkie, mój mały przyjacielu, a lojalność wobec mojej matki nie będzie miała znaczenia w kontaktach poza moją rodziną. Zapewniam cię, że nie mam zamiaru spotykać się z nikim z moich krewnych!

- Cóż więc, mroczny elfie, możemy zaoferować w zamian za zdjęcie z Clackera kłątwy? - spytał sarkastycznie Belwar. - Cóż takiego możemy zaoferować, co cenią sobie wszyscy czarodziej w Menzoberranzan?

Odpowiedź Drizzta zaczęła się od rozmytego cięcia sejmitem, została wzmocniona znajomym ogniem w lawendowych oczach drowa i zakończyła się prostym stwierdzeniem, któremu nie mógł zaprzeczyć nawet uparty Belwar.

- Życie czarodzieja.

## 23

### ZMARSZCZKI

Opiekunka Baenre długo i dokładnie przyglądała się Malice Do'Urden, oceniając jak mocno wysiłek Zincarła zaważył na matce opiekunce. Niegdyś gładką twarz Malice przecinały głębokie zmarszczki, zaś jej sztywne białe włosy, będące obiektem podziwu całego jej pokolenia, były teraz, po raz pierwszy od pięciu wieków, potargane i zaniedbane. Najbardziej uderzające były jednak oczy Malice, niegdyś błyszczące i czujne, teraz ciemne od zmęczenia i zapadnięte.

- Zaknafein niemal go dostał - wyjaśniła Malice lekko jęśliwym głosem. - Miał Drizzta w garści, a jednak w jakiś sposób mój syn zdołał uciec!

- Jednak duch - widmo znów jest na jego tropie - szybko dodała Malice, widząc pełen dezaprobaty grymas Opiekunki Baenre. Oprócz tego, że była najpotężniejszą osobą w całym Menzoberranzan, wyniszczona matka opiekunka Domu Baenre uważana była również za osobistą przedstawicielkę Lloth w mieście. Poparcie Opiekunki Baenre było poparciem Lloth, a co za tym idzie, dezaprobatą Opiekunki Baenre najczęściej zsyłała na dom katastrofę.

- Zincarła wymaga cierpliwości, Opiekunko Malice - powiedziała cicho Opiekunka Baenre. - Nie trwa jeszcze długo.

Malice uspokoiła się trochę, jednak zmieniło się to, gdy się rozejrzała. Nienawidziła kaplicy Domu Baenre, była tak wielka i przytłaczająca. Cały kompleks Do'Urden zmieściłby się w tym jednym pomieszczeniu, a nawet gdyby rodzina i żołnierze Ma - lice byli dziesięć razy liczniejsi, wciąż nie zapełniliby wszystkich ław. Dokładnie nad centralnym ołtarzem, dokładnie nad Opiekunką Malice wisiał iluzyjny wizerunek ogromnego pająka, zmieniającego się w piękną drowkę, a następnie z powrotem w arachnida. Siedząc tutaj sama z Opiekunką Baenre, pod tym

przytłaczającym obrazem, Malice czuła się jeszcze bardziej pozbawiona znaczenia.

Opiekunka Baenre wyczuła niepokój swego gościa i podeszła, by ją uspokoić. - Otrzymałaś wielki dar - rzekła szczerze. - Pajęcza Królowa nie daje Zincarła byle komu i nie przyjąłaby ofiary SiNafay Hun'ett, matki opiekunki, gdyby nie pochwałała twoich metod i twoich zamiarów.

- To próba - odparła bez zastanowienia Malice.

- Próba, w której nie możesz zawieść! - stwierdziła Opiekunka Baenre. - A później poznasz co to chwala, Malice Do'Urden! Kiedy duch - widmo tego, którym był Zaknafein, zakończy swoje zadanie i twój zbuntowany syn będzie martwy, zasiądziesz z całymi honorami w radzie rządzącej. Obiecuję ci, że minie wiele lat, zanim którykolwiek dom odważy się zagrozić Domowi Do'Urden. Pajęcza Królowa obdarzy cię swoją łaską za prawidłowe wykonanie Zincarła. Będzie sobie cenił twój dom i bronił cię przed rywalami.

- A co się stanie, jeśli Zincarła zawiedzie? - ośmieliła się zapytać Malice. - Przypuśćmy... - zawiesiła głos, gdy oczy opiekunki Baenre rozszerzyły się z szoku.

- Nie wymawiaj takich słów! - zagrzmiała Baenre. - Nawet nie myśl o takiej możliwości! Twoją uwagę rozprasza strach, a to może doprowadzić cię do zagłady. Zincarła jest ćwiczeniem na siłę woli i próbą twojego poświęcenia dla Pajęczej Królowej. Duch - widmo jest rozwinięciem twojej wiary i siły. Jeśli stracisz wiarę, to duch - widmo Zaknafeina zawiedzie w swoim zadaniu.

- Nie stracę wiary! - krzyknęła Malice, zaciskając dłonie na poręczach fotela. - Przyjmuję odpowiedzialność za bluźnierstwo mojego syna i z pomocą oraz błogosławieństwem Lloth wymierzę Drizztowi odpowiednią karę.

Opiekunka Baenre oparła się wygodnie i skinęła aprobującą głową. Musiała wspierać Malice w jej staraniach, taki był rozkaz Lloth, a wiedziała wystarczając wiele o Zincarła, by rozumieć, że pewność siebie i determinacja były jednymi z najważniejszych składników sukcesu. Zaangażowana w Zincarła matka opiekunki musiała często i szczerze ogłaszać swoją wiarę w Lloth oraz pragnienie uszczęśliwienia jej.

Teraz jednak Malice miała inny problem, przeszkodę, której nie mogła ominąć. Przybyła do Domu Baenre z własnej woli, szukając pomocy.

- Zajmijmy się więc tą inną sprawą - zaproponowała Opiekunka Baenre, męcząc się spotkaniem.

- Jestem osłabiona - wyjaśniła Malice. - Zincarła kradnie mi energię i uwagę. Obawiam się, że inny dom może wykorzystać okazję.

- Żaden dom nie zaatakował nigdy matki opiekunki zaangażowanej w Zincarła - powiedziała Opiekunka Baenre, a Malice zdała sobie sprawę, że wyniszczona stara drowka mówi na podstawie własnych doświadczeń.

- Zincarła jest rzadkim darem - odparła Malice - dawany potężnym opiekunkom z potężnych domów, które niemal zawsze cieszą się najwyższą łaską Pajęczej Królowej. Kto zaatakowałby w



takich okolicznościach? Dom Do'Urden jest jednak znacznie inny. Właśnie ponieśliśmy konsekwencje wojny. Nawet po dołączeniu niektórych żołnierzy Hun'ett jesteśmy okaleczeni. Dobrze wiadomo, że nie odzyskałam jeszcze łaski Lloth, a mój dom jest ósmy w mieście, co umieszcza mnie w radzie rządzącej, na wielce pożądaną pozycję.

- Twoje obawy są nieuzasadnione - zapewniła ją Opiekunka Baenre, lecz Malice wzdrygnęła się z frustracji pomimo jej słów. Opiekunka Baenre potrząsnęła bezradnie głową. - Widzę, że moje słowa nie mogą cię ukoić. Musisz skupić swoją uwagę na Zincarła. Zrozum to, Malice Do'Urden. Nie masz czasu na takie błahе troski.

- Ale one istnieją - rzekła Malice.

- Więc ja je zakończę - zaproponowała Opiekunka Baenre. - Wróć teraz do swojego domu w towarzystwie dwustu żołnierzy Baenre. Ich szeregi zabezpieczą twoją siedzibę, a moi żołnierze będą nosić emblemat Domu Baenre. Nikt w mieście nie ośmieli się zaatakować kogoś z takimi sojusznikami.

Na twarzy Malice pojawił się szeroki uśmiech, który zlikwidował kilka zmarszczek. Przyjęła hojny dar Opiekunki Baenre jako sygnał, że być może Lloth wciąż otacza Dom Do'Urden łaską.

- Wróć do swego domu i skoncentruj się na aktualnych sprawach - ciągnęła Opiekunka Baenre. - Zaknafein musi znów odnaleźć Drizzta i go zabić. To właśnie zaoferowałaś Pajęczej Królowej. Nie obawiaj się jednak porażki ducha - widma albo straconego czasu. Kilka dni czy tygodni, to niewiele w oczach Lloth. Liczy się tylko prawidłowe wypełnienie Zincarła.

- Kto dostarczy mi eskortę? - spytała Malice wstając z fotela.

- Już czekają - zapewniła ją Opiekunka Baenre.

Malice zeszła z centralnego podwyższenia i przeszła wzdłuż licznych rzędów ław ogromnej kaplicy. Pomieszczenie było słabo oświetlone, więc wychodząc Malice ledwo dostrzegła inną postać podchodzącą do centralnego podwyższenia z przeciwnej strony. Uznała, że musi to być ilithid Opiekunki Baenre, często spotykany w kaplicy. Gdyby tylko Malice wiedziała, że ów łupieżca umysłu opuścił miasto z powodu jakichś prywatnych spraw na zachodzie, może zwróciłaby więcej uwagi na wchodzącą postać.

Jej zmarszczki powiększyłyby się dziesięciokrotnie.

- Żałosne - stwierdził Jarlaxle, siadając obok Opiekunki Baenre. - To nie jest ta sama Opiekunka Malice Do'Urden, którą znałem zaledwie kilka miesięcy temu.

- Zincarła ma swoją cenę - odparła Opiekunka Baenre.

- Jest ona wielka - zgodził się Jarlaxle. Spojrzał prosto na Opiekunkę Baenre, odczytując w jej oczach nadchodzącą odpowiedź. - Czy zawiedzie?

Opiekunka Baenre zaśmiała się głośno i chrapliwie. - Nawet Pajęcza Królowa może tylko zgadywać odpowiedź. Moi - nasi - żołnierze powinni zapewnić opiekunce Malice wystarczającą

ilość spokoju, by wypełniła zadanie. Taką przynajmniej mam nadzieję. Malice Do'Urden cieszyła się niegdyś najwyższą łaską Lloth. To Pajęcza Królowa zażądała dla niej miejsca w radzie rządzącej.

- Wygląda na to, że wydarzenia prowadzą do wypełnienia woli Lloth - zakpił Jarlaxle, przypominając sobie ostatnią bitwę pomiędzy Domem Do'Urden a Domem Hun'ett, w czasie której Bregan D'aerthe odegrali rolę jęczycza u wagi. Konsekwencje tego zwycięstwa, czyli eliminacja Domu Hun'ett, wyniosły Dom Do'Urden na ósmą pozycję w mieście, a co za tym idzie, umieściły Opiekunkę Malice w radzie rządzącej.

- Los uśmiecha się do obdarzonych łaską - zauważyła Opiekunka Baenre.

Uśmiech Jarlaxle został nagle zastąpiony przez poważną minę. - A czy Malice... Opiekunka Malice - szybko się poprawił, widząc jak Baenre spogląda na niego krzywo - jest teraz w łasce u Lloth? Czy los uśmiecha się do Domu Do'Urden?

- Dar Zincarła zdjął zarówno łaskę, jak i niełaskę, jak przypuszczam - wyjaśniła Opiekunka Baenre. - Los Opiekunki Malice leży w rękach jej oraz ducha - widma.

- Albo też w rękach jej syna, niesławnego Drizzta Do'Urden, jeśli zostanie zniszczony - uzupełnił Jarlaxle. - Czy ten młody wojownik jest tak potężny? Dlaczego Lloth go po prostu nie zmiążdży?

- Porzucił Pajęczą Królową - odpowiedziała Baenre - całkowicie i z całego serca. Lloth nie ma władzy nad Drizztem i uznała go za problem Opiekunki Malice.

- Wygląda na to, że dość spory problem - zachichotał Jarlaxle, potrząsając swą łusą głową. Najemnik zauważył natychmiast, że Opiekunka Baenre nie podziela jego nastroju.

- Istotnie - odparła poważnie i zawiesiła głos, pograżając się w jakichś prywatnych myślach. Lepiej niż ktokolwiek w mieście znała niebezpieczeństwa i korzyści płynące z Zincarła. Dwukrotnie wcześniej Opiekunka Baenre prosiła o największy dar Pajęczej Królowej i dwukrotnie doprowadziła go pomyślnie do końca. Widząc wszędzie wokół siebie oznaki wielkości Domu Baenre, Opiekunka Baenre nie mogła zapomnieć, co można uzyskać w przypadku sukcesu. Za każdym jednak razem, gdy widziała swoje wyniszczone odbicie w sadzawce lub lustrze, wyraźnie sobie również przypominała ogromną cenę.

Jarlaxle nie przeszkadzał matce opiekunce w rozmyślaniach. W tej chwili najemnik zakończył swoje własne. W chwilach takich jak ta, w czasie próby i zamieszania, umiejętny oportunistą mógł tylko zyskać. Według szacunków Jarlaxle Bregan D'aerthe mogli tylko skorzystać na podarowaniu Opiekunce Malice Zincarła. Jeśli Malice się powiedzie i wzmocni swą pozycję w radzie rządzącej, Jarlaxle będzie miał w mieście kolejnego potężnego sojusznika. Jeśli zaś duch widmo zawiedzie, ku zgubie Domu Do'Urden, cena wyznaczona za głowę młodego Drizzta osiągnie taką cenę, że będzie mogła skusić bandę najemników.

\* \* \*

W drodze powrotnej z pierwszego domu w mieście Malice wyobrażała sobie zazdrosne spojrzenia podążające za nią przez kręte ulice Menzoberranzan. Opiekunka Baenre była całkiem hojna i uprzejma. Przyjmując założenie, że wyniszczona stara opiekunka jest rzeczywiście głosem Lloth w mieście, Malice ledwo mogła powstrzymać uśmiech.

Niewątpliwie jednak obawy pozostały. Jak ochoczo Opiekunka Baenre pospieszyłaby Malice z pomocą, gdyby Drizzt wciąż wymykał się Zaknafeinowi, gdyby Zincarła w końcu zawiodła? Pozycja Malice w radzie rządzącej byłaby wtedy napięta - podobnie jak dalsze istnienie Domu Do'Urden.

Karawana mijala Dom Fey - Branche, dziewiąty dom w mieście i najprawdopodobniej największe zagrożenie dla osłabionego Domu Do'Urden. Opiekunka Halavin Fey - Branche bez wątpienia obserwowala procesję przechodzącą pod jej adamantytową bramą, spoglądała na matkę opiekunkę, która zajmowała ósme miejsce w radzie rządzącej.

Malice zerknęła na Dinina i dziesięciu żołnierzy Domu Do'Urden, idących u jej boku. Następnie jej wzrok podążył ku dwóm setkom żołnierzy, wojownikom otwarcie noszącym dumny emblemat Domu Baenre, maszerującym prężnie za jej grupą.

Zastanawiała się, co mogła myśleć teraz Opiekunka Halavin Fey - Branche. Malice nie mogła powstrzymać uśmiechu.

- Nasze największe zwycięstwo wkrótce nastąpi - Malice zapewniła swego syna wojownika. Dinin przytaknął i odwzajemnił szeroki uśmiech, roztropnie nie ośmielając się pozbawiać swej nerwowej matki radości.

Prywatnie jednak Dinin nie mógł lekceważyć niepokojącego podejrzenia, że wielu z żołnierzy Baenre, wojowników których nie miał wcześniej okazji poznać, wyglądało dziwnie znajomo. Jeden z nich mrugnął nawet do starszego chłopca Domu Do'Urden.

W umyśle Dinina pojawił się wyraźnie magiczny gwizdek, w który Jarlaxle dmuchał na balkonie Domu Do'Urden.

## 24

### WIARA

Drizzt i Belwar nie musieli sobie przypominać, co znaczy zielony poblask, który pojawił się daleko przed nimi. Przyspieszyli kroku, by dogonić i ostrzec Clackera, który zbliżał się w tempie przyspieszonym ciekawością. Hakowa poczwara zawsze szła teraz na czele grupy - Clacker stał się po prostu zbyt niebezpieczny dla Drizzta i Belwara, by można mu pozwolić iść z tyłu.

Clacker obrócił się gwałtownie, gdy się do niego nagle zbliżyli, zamachał groźnie łapą i syknął.

- Pecz - wyszeptał Belwar, wymawiając słowa, którego używał do wzbudzania wspomnień w zanikającej szybko świadomości przyjaciela. Gdy Drizzt zdołał przekonać nadzorcę kopaczy o

swoim zdeterminowaniu, jeśli chodzi o pomoc Clackerowi, grupa skierowała się z powrotem na wschód, w stronę Menzoberranzan. Nie mając wyboru, Belwar zgodził się w końcu, że plan drowa jest jedyną nadzieją dla Clackera, jednak, choć zawrócili natychmiast i maszerowali szybko, obydwoj obawiali się, że nie przybędą na czas. Transformacja w Clackerze przybrała dramatyczny obrót od czasu konfrontacji z duergar. Hakowa poczwara ledwo mogła mówić i często odwracała się groźnie do swych przyjaciół.

- Pec - powtórzył Belwar, gdy wraz z Drizztem zbliżali się do zaniepokojonego potwora. Hakowa poczwara, zmieszana, znieruchomiła.

- Pec! - warknął trzeci raz Belwar i stuknął młotem o kamienną ścianę.

Jakby w zamęcie, którym była jego świadomość, zapłonęło nagle światelko zrozumienia.

Clacker uspokoił się i opuścił potężne łapy.

Drizzt i Belwar spojrzeli obok hakowej poczwary na zielony poblask i wymienili zatroskane spojrzenia. Całkowicie się poświęcili i nie mieli teraz większego wyboru.

- W tamtej komnacie żyją corby - zaczął cicho Drizzt, wymawiając każde słowo powoli i wyraźnie, by upewnić się, że Clacker rozumie. - Musimy przejść przez nią szybko, ponieważ jeśli chcemy uniknąć walki, nie mamy czasu na opóźnienia. Uważaj na swoje kroki, pomosty są wąskie i podstępne, - C... C... Cla - wyjąkała bezskutecznie hakowa poczwara.

- Clacker - pomógł Belwar.

- P... p... p... - Clacker przerwał nagle i machnął łapą w kierunku świecącej zielenią jaskini.

- Clacker prowadzi? - powiedział Drizzt, nie mogąc znieść męki hakowej poczwary. -

Clacker prowadzi - powtórzył Drizzt, widząc jak wielka głowa potakuje twierdząco.

Belwar nie wydawał się taki pewny co do mądrości tej sugestii. - Walczyliśmy wcześniej z ptakoludźmi i widzieliśmy ich sztuczki - stwierdził svirfnebli. - A Clacker nie.

- Sama wielkość hakowej poczwary powinna ich zniechęcić - sprzeciwił się Drizzt. - Obecność Clackera może nam pozwolić uniknąć całkowicie walki.

- Nie z corby, mroczny elfie - powiedział nadzorca kopaczy. - Atakują wszystko bez strachu. Widziałeś ich szal, brak troski o własne życie. Nawet twoja pantera ich nie odstraszyła.

- Może masz rację - zgodził się Drizzt - lecz nawet jeśli corby zaatakują, czy posiadają broń, która jest w stanie przebić pancerz hakowej poczwary? Jaką ochronę mogą zaproponować ptakoludzie przeciwko wielkim łapom Clackera? Nasz wielki przyjaciel odrzuci ich na bok.

- Zapominasz o jeźdźcach kamieni - dobitnie przypomniał mu nadzorca kopaczy. - Potrafią szybko zdruzgotać pomost i zabrać Clackera ze sobą!

Clacker odwrócił się od rozmowy i popatrzył na kamienie ścian w bezowocnej próbie odzyskania części swojej dawnej tożsamości. Poczul lekkie pragnienie bębnienia w ścianę, lecz nie było ono większe niż chęć przejechania pazurami po twarzy svirfnebli lub drowa.

- Zajmę się corby czekającymi na górze - odpowiedział Drizzt. - Ty po prostu idź za

Clackerem. Tuzin kroków z tyłu.

Belwar rozejrzał się i zobaczył wzrastające napięcie hakowej poczwary. Nadzorca kopaczy zdał sobie sprawę, że nie mogą sobie pozwolić na dalszy przestój, wzruszył więc ramionami i ponaglił Clackera, pokazując mu zielony blask. Clacker zaczął iść, a Drizzt i Belwar podążali za nim.

- Pantera? - Belwar wyszeptał do Drizza, gdy okrążali ostatni załom w tunelu.

Drizzt potrząsnął gwałtownie głową, a Belwar, przypomniawszy sobie ostatni bolesny epizod Guenhwyvar w jaskini corby, nie zadawał dalszych pytań.

Drizzt klepnął głębinowego gnoma w ramię na szczęście, po czym minął Clackera i pierwszy wszedł do cichej groty. Kilkoma prostymi ruchami drow uaktywnił czar lewitacji i w ciszy wzniósł się w górę. Clacker, zdumiony tym dziwnym miejscem ze świecącym jeziorem, ledwo dostrzegł co robi Drizzt. Hakowa poczwara stała całkowicie nieruchomo, rozglądając się po pomieszczeniu i używając swego czujnego słuchu, by zlokalizować ewentualnych przeciwników.

- Idź - wyszeptał za nim Belwar. - Opóźnienie spowoduje katastrofę!

Clacker ruszył z wahaniem, po czym przyspieszył, gdy uwierzył w solidność wąskich, niezabezpieczonych pomostów. Objął najprostszą trasę, jaką mógł wyróżnić, choć nawet ona wiele razy zakręcała, zanim docierała do wyjścia po drugiej stronie.

- Widzisz coś, mroczny elfie? - Belwar zawołał tak głośno, jak tylko się ośmielił. Clacker bez przeszkód minął środek komnaty, a nadzorca kopaczy nie mógł znieść narastającego w nim niepokoju. Nie widać było żadnych corby, nie słychać było żadnego dźwięku poza ciężkim dudnieniem stóp Clackera i szuraniem znoszonych butów Belwara.

Drizzt opadł z powrotem na pomost, daleko za swymi towarzyszami. - Nic - odpowiedział. Drow podzielał przypuszczenia Belwara, że w pobliżu nie było corby. Cisza w wypełnionej kwasem jaskini była absolutna i niepokojąca. Drizzt pobiegł na środek jaskini, po czym znów wzniósł się w górę, próbując lepiej się przyjrzeć wszystkim ścianom.

- Co widzisz? - spytał go chwilę później Belwar. Drizzt spojrział w dół na nadzorcę kopaczy i wzruszył ramionami.

- Zupełnie nic.

- Magga camarra - mruknął Belwar, niemal pragnąc, by pojawił się jakiś corby i zaatakował.

Do tego czasu Clacker prawie dotarł do wybranego wyjścia, jednak Belwar, pogrążony w rozmowie z Drizztem, pozostał z tyłu, w okolicach środka wielkiego pomieszczenia. Kiedy nadzorca kopaczy odwrócił się w końcu w stronę ścieżki, hakowa poczwara zniknęła za łukiem wyjścia.

- Nic? - Belwar zawołał do obydwu towarzyszy. Drizzt potrząsnął głową i wzniósł się jeszcze wyżej. Powoli się obrócił, obserwując ściany i nie mogąc uwierzyć, że żaden corby nie czai się w zasadzce.

Belwar znów spojrzął na wyjście. - Musieliśmy je wypłoszyć - mruknął do siebie, jednak pomimo tych słów nadzorca kopaczy miał na ten temat inne zdanie. Kiedy on i Drizzt uciekali stąd kilka tygodni temu, zostawili za sobą kilka tuzinów ptakoludzi. Z pewnością kilka martwych corby nie wypłoszyłyby reszty ich pozbawionego strachu klanu.

Z jakiegoś nieznanego powodu corby nie pojawiły się, by stanąć przeciwko nim.

Belwar przyspieszył, sądząc, że lepiej nie kwestionować dobrego losu. Już miał zawołać Clackera, by upewnić się, że hakowa poczwara rzeczywiście jest bezpieczna, kiedy z wyjścia dobiegł gwałtowny, przepełniony przerażeniem pisk, zaś później ciężkie uderzenie. Chwilę później Belwar i Drizzt znali już odpowiedź.

Pod łukiem przeszedł duch - widmo Zaknafeina Do'Urden, po czym wkroczył na pomost.

- Mroczny elfie! - zawołał ostro nadzorca kopaczy. Drizzt dostrzegł już ducha - widmo i najszybciej jak mógł opadał na pomost w okolicach środka komnaty.

- Clacker! - zawołał Belwar, lecz nie oczekiwał odpowiedzi, i nie otrzymał żadnej z cienia za wyjściem. Duch - widmo stopniowo się zbliżał.

- Ty mordercza bestio! - zaklął nadzorca kopaczy, rozstawiając szeroko nogi i uderzając o siebie mithrilowymi dłońmi. - Chodź tu i weź, co ci się należy! - Belwar zaczął pieśń zaklinającą jego dłonie, lecz Drizzt mu przeszkodził.

- Nie! - krzyknął z góry drow. - Zaknafein jest tu po mnie, nie po ciebie. Zejdź mu z drogi!

- Czy był tu po Clackera? - odkrzyknął Belwar. - Jest morderczą bestią i mam z nim porachunki do załatwienia!

- Nie znasz go - odparł Drizzt, opadając tak szybko, jak tylko się odważył, by przegonić pozbawionego strachu nadzorcę kopaczy. Drizzt wiedział, że Zaknafein dopadnie najpierw Belwara i z łatwością mógł odgadnąć ponure konsekwencje.

- Zaufaj mi, błagam - prosił Drizzt. - Ten wojownik daleko wykracza poza twoje zdolności.

Belwar stuknął o siebie dłońmi, jednak nie mógł odmówić sensu słowom Drizzta. Belwar widział Zaknafeina w walce tylko ten jeden raz w jaskini ilithidów, jednak rozmyte ruchy potwora pozbawiły go tchu. Głębiny gnom cofnął się kilka kroków i skręcił na boczny pomost, szukając innej drogi do wyjścia, by móc poznać los Clackera.

Widząc Drizzta, duch - widmo nie zwracał uwagi na małego svirfhebli. Zaknafein przemknął obok bocznego pomostu, skupiony na wypełnieniu celu swojej egzystencji.

Belwar pomyślał o pościgu za dziwnym drowem, chciał podejść go od tyłu i pomóc Drizztowi w walce, jednak spod łuku dobiegł kolejny krzyk, tak żałosny i przepełniony bólem, że nadzorca kopaczy nie mógł go zignorować. Zatrzymał się zaraz, gdy wrócił na główny pomost, po czym rozejrzał w obydwie strony, rozdarty pomiędzy lojalnością wobec obydwu przyjaciół.

- Idź! - wrzasnął na niego Drizzt. - Zajmij się Clackerem. To jest Zaknafein, mój ojciec. - Drizzt dostrzegł lekkie zawahanie w ruchach ducha - widma, gdy wypowiedział te słowa,

zawahanie, które rozpałiło w Drizzcie iskrę zrozumienia.

- Twój ojciec? Magga camarra, mroczny elfie! - zaprotestował Belwar. - W jaskini ilithidów...

- Jestem wystarczająco bezpieczny - przerwał mu Drizzt.

Belwar nie sądził, by Drizzt był choć trochę bezpieczny, jednak wbrew swojej upartej dumie nadzorca kopaczy zdał sobie sprawę, że mająca nastąpić walka znacznie wykraczała poza jego zdolności. Nie przydałby się zbyt do tego potężnemu wojownikowi drowowi, a jego obecność mogłaby okazać się zgubna w skutkach dla przyjaciela. Drizzt i tak będzie miał spore kłopoty bez martwienia się o bezpieczeństwo Belwara.

Sfrustrowany Belwar stuknął o siebie swymi mithrilowymi dłońmi i pospieszył w stronę łuku, skąd dochodziły ciągłe jęki jego towarzysza.

\* \* \*

Opiekunka Malice rozszerzyła oczy i wydała z siebie odgłos tak pierwotny, że jej córki, zgromadzone u jej boku w przedsionku, od razu wiedziały, że duch - widmo odnalazł Drizzta. Briza zerknęła na młodsze kapłanki Do'Urden i odprawiła je. Maya natychmiast posłuchała, lecz Yierna wahała się.

- Idź - warknęła Briza, opuszczając dłoń na węzowy bicz przy pasku. - Już.

Yierna spojrzała na swą matkę opiekunkę w poszukiwaniu wsparcia, lecz Malice pogrążona była w odległych wydarzeniach. Była to chwila triumfu dla Zincarła i Opiekunki Malice Do'Urden, jej uwaga nie mogła być rozpraszana przez błahe sprawki jej podwładnych.

Briza została sama z matką, stojąc przy tronie i obserwując Malice równie intensywnie, jak Malice obserwowała Zaknafeina.

\* \* \*

W chwili gdy Belwar wszedł do małej groty za łukiem wiedział już, że Clacker nie żyje, albo też wkrótce zginie. Na podłodze leżało ogromne ciało hakowej poczwary, krwawiące z pojedynczej, lecz przerażająco precyzyjnie zadanej rany na szyi. Belwar zaczął się odwracać, lecz zdał sobie sprawę, że jest swemu przyjacielowi winien przynajmniej pociechę. Przyklęknął na jedno kolano i zmusił się do patrzenia, jak Clackerem wstrząsa seria gwałtownych konwulsji.

Śmierć przerwała czar polimorfii i Clacker stopniowo wracał do swej pierwotnej postaci. Wielkie, opazurzone łapy zadrżały i skurczyły się w drugie, szczupłe i żółtoskóre ramiona pecza. Spomiędzy popękanego pancerza na głowie Clackera wyrosły włosy, a wielki dziób rozszczepił się i zniknął. Masywna pierś również się zapadła i całe ciało skurczyło się z nieprzyjemnym odgłosem, który wywołał dreszcze nawet na grzbiecie wytrzymałego nadzorcy kopaczy.

Nie było już hakowej poczwary i po śmierci Clacker był taki, jak niegdyś. Był odrobinę wyższy niż Belwar, choć zdecydowanie szczuplejszy, a rysy jego twarzy były szerokie i dziwne, miał pozbawione źrenic oczy oraz spłaszczony nos.

- Jak się nazywałeś, mój przyjacielu? - wyszeptał nadzorca kopaczy, choć wiedział, że Clacker nie odpowie. Ukłęknął i wziął głowę pecza w ramiona, odnajdując pociechę w spokoju, jaki w końcu pojawił się na twarzy udręczonego stworzenia.

\* \* \*

- Kim jesteś ty, który przybrałeś wygląd mojego ojca? - Drizzt spytał, gdy duch - widmo pokonywał ostatnie kilka kroków.

Parsknięcie Zaknafeina nie dawało się zrozumieć, a jego odpowiedź nadeszła wyraźniej w zgrzycie ocierających się o siebie mieczy.

Drizzt sparował atak i odskoczył. - Kim jesteś? - zażądał ponownie. - Nie jesteś moim ojcem!

Na twarzy ducha - widma wykwił szeroki uśmiech. - Nie - Zaknafein odpowiedział drżącym głosem, a odpowiedź pochodziła z przedsionka znajdującego się wiele kilometrów dalej.

- Jestem... twoją matką! - Miecze znów natarły w oślepiającym szale.

Zaskoczony Drizzt przyjął szarżę z równą dzikością, a liczne trafienia miecza w sejmitar zlały się w jeden brzęk.

\* \* \*

Briza obserwowała każdy ruch swojej matki. Pot lał się Malice z brwi, a jej zaciśnięte pięści uderzały w poręcze kamiennego fotela, nawet gdy zaczęły krwawić. Malice miała nadzieję, że tak będzie, że ostateczna chwila jej triumfu załśni wyraźnie w jej myślach mimo ogromnej odległości. Słyszała każde słowo Drizzta i niezwykle mocno odczuwała jego cierpienie. Nigdy wcześniej Malice nie czuła takiej przyjemności!

Następnie poczuła lekkie szarpnięcie, gdy świadomość Zaknafeina walczyła z jej kontrolą. Malice odepchnęła Zaknafeina na bok, wydając z siebie gardłowy warkot - jego ożywione ciało było jej zabawką!

\* \* \*

Drizzt wiedział ponad wszelką wątpliwość, że to nie Zaknafein Do'Urden przed nim stał, jednak nie mógł zaprzeczyć wyjątkowemu stylowi walki jego dawnego mentora. Zaknafein był tam - i Drizzt musiał do niego dotrzeć, jeśli chciał uzyskać jakieś odpowiedzi.

Walka szybko nabrała wygodnego, wymierzonego rytmu, obydwaj przeciwnicy wykonywali ostrożne manewry ataku i uważali bacznie na swą pozycję na wąskim pomoście.

Wtedy wszedł do jaskini Belwar, niosąc ciało Clackera. - Zabij go, Drizzcie! - krzyknął nadzorca kopaczy. - Magga... - Belwar przerwał przerażony oglądając potyczką. Drizzt i Zaknafein wydawali się przeplatać, ich broń wirowała i uderzała tylko po to, by zostać sparowana. Wydawali się być jednością, te dwa mroczne elfy, które Belwar uważał za całkowicie odmienne, a ta myśl mocno niepokoiła głębinowego gнома.

Kiedy nadeszła następna przerwa w walce, Drizzt zerknął na nadzorcę kopaczy i jego wzrok



padł na martwego pecza. - Niech cię! - splunął i znów natarł, młócąc sejmitarami potwora, który zamordował Clackera.

Duch - widmo z łatwością sparował głupi atak i zmusił Drizzta do uniesienia broni, tak że młody drow musiał balansować na piętach. To również wydało się Drizztowi znajome, ponieważ takiego podejścia używał przeciwko niemu wielokrotnie Zaknafein, gdy rozgrywali walki sparingowe w Menzoberranzan.

Zaknafein zmuszał Drizzta do podniesienia, po czym uderzał nagle nisko obydwoma mieczami. Podczas wczesnych walk Zaknafein często pokonywał Drizzta tym manewrem, podwójnym dolnym pchnięciem, lecz w ich ostatniej potyczce w mieście drowów Drizzt odkrył odpowiednie parowanie i skierował atak przeciwko swemu mentorowi.

Teraz Drizzt zastanawiał się, czy ten przeciwnik wykona spodziewany manewr i rozmyślał również, jak Zaknafein zareagowałby na jego kontrę. Czy w potworze, któremu stawiał teraz czoła, były jakieś wspomnienia Zaknafeina?

Duch - widmo wciąż utrzymywał ostrza Drizzta w górze. Nagle Zaknafein wykonał szybki krok do tyłu i uderzył nisko obydwoma ostrzami.

Drizzt opuścił swe sejmitary w dolny krzyż, odpowiednie parowanie, które blokowało atakujące ostrza. Drizzt unosił stopę nad rękojeściami swojej broni i kopnął nią przeciwnika w twarz.

Duch - widmo w jakiś sposób przewidział kontratak i cofnął się, zanim but zdążył go trafić. Drizzt uznał, że zna odpowiedź, ponieważ mógł to wiedzieć tylko Zaknafein Do'Urden.

- Jesteś Zaknafeinem! - krzyknął Drizzt. - Co Malice z tobą zrobiła?

Dłonie ducha - widma zadrżały wyraźnie, a jego usta wykrzywiły się, jakby próbował coś powiedzieć.

\* \* \*

- Nie! - wrzasnęła Malice walcząc z kontrolą nad swym potworem, krocząc delikatną i niebezpieczną linią pomiędzy fizycznymi umiejętnościami Zaknafeina a świadomością istoty, którą kiedyś był.

- Jesteś mój, duchu! - zagrzmiała Malice. - I dzięki woli Lloth wypełnisz zadanie!

Drizzt dostrzegł nagłą zmianę w morderczym duchu - widmie. Dłonie Zaknafeina już się nie trzęsły, a usta znów uformowały się w wąską, zdeterminowaną linię.

- Co to jest, mroczny elfie? - zapytał Belwar, zdumiony dziwnym spotkaniem. Drizzt zauważył, że głębinowy gnom położył ciało Clackera na pomoście i powoli się zbliża. Za każdym razem, gdy mithrilowe dłonie Belwara zetknęły się ze sobą, leciały z nich iskry.

- Odsuń się! - krzyknął do niego Drizzt. Obecność nieznanego przeciwnika mogła zrujnować plany, które już zaczęły się formować w umyśle młodego drowa. - To jest Zaknafein - próbował wyjaśnić Belwarowi. - A przynajmniej jego część nim jest!

Głosem zbyt cichym by nadzorca kopaczy mógł usłyszeć, Drizzt dodał - A ja sądzę, że wiem, jak dostać się do tej części. - Drizzt natarł serią wymierzonych ataków, o których wiedział, że Zaknafein je z łatwością odbije. Nie chciał niszczyć swego przeciwnika, pragnął raczej wzbudzić w nim inne wspomnienia na temat manewrów walki, które wydadzą się Zaknafeinowi znajome.

Przeprowadził Zaknafeina przez etapy typowej sesji treningowej, mówiąc przez cały czas w sposób, w jaki on i fechmistrz odzywali się do siebie w Menzoberranzan. Duch - widmo Malice skontrował próby wywołania przez Drizzta znajomych wspomnień dzikością, zaś na jego przyjazne słowa odpowiadał zwierzęcymi warknięciami. Jeśli Drizztowi wydawało się, że może ukoić swego przeciwnika przyjaźnią, mocno się pomylił.

Miecze natarły na Drizzta z wewnątrz i zewnątrz, szukając luki w jego doskonałej obronie. Sejmitary dorównywały im szybkością oraz precyzją, przechwytyjąc i zatrzymując każde zamaszyste cięcie oraz odbijając na bok każde bezpośrednie pchnięcie.

Miecz zdołał się przedostać i drasnąć Drizzta w żebra. Jego kolczuga zatrzymała ostrą jak brzytwa krawędź broni, jednak sama siła ciosu pozostawiła spory siniak. Kiwając się na piętach, Drizzt zauważył, że jego planu nie da się tak łatwo wprowadzić w życie.

- Jesteś moim ojcem! - krzyknął do potwora. - Twoim wrogiem jest Opiekunka Malice, nie ja!

Duch - widmo zakpił z tych słów złowieszczym śmiechem i natarł szaleńczo. Od samego początku walki Drizzt obawiał się tego momentu, lecz teraz zaczął sobie uparcie przypominać, że to nie ojciec przed nim stoi.

Niedbała szarża Zaknafeina pozostawiła w jego obronie luki i Drizzt je odkrył, raz i drugi, swymi sejmitarami. Jedno z ostrzy wyrwało dziurę w brzuchu ducha - widma, drugie zaś wbiło się głęboko w bok szyi.

Zaknafein tylko się znowu zaśmiał, głośniejszym, po czym zaatakował.

Drizzt walczył w czystej panice, jego pewność siebie słabła.

Zaknafein był mu niemal równy, a ostrza Drizzta ledwo go zraniły! Wkrótce inny problem stał się również oczywisty - czas działał na niekorzyść Drizzta. Nie wiedział dokładnie co przed nim stoi, podejrzewał jednak, że się nie męczy.

Drizzt naciskał wszystkimi swymi umiejętnościami i całą szybkością. Desperacja zaprowadziła go na nowe wyżyny sztuki szermierczej. Belwar znów ruszył, by się przyłączyć, lecz chwilę później się zatrzymał, oszołomiony tym, co widzi.

Drizzt trafił Zaknafeina kolejnych kilka razy, lecz duch - widmo wydawał się tego nie zauważać, zaś gdy Drizzt przyspieszył tempo, częstotliwość ataków ducha - widma się z nim zrównała. Drizzt ledwo mógł uwierzyć, że to nie Zaknafein Do'Urden z nim walczy, ponieważ tak wyraźnie poznawał ruchy swego ojca i dawnego nauczyciela. Nikt inny nie mógłby poruszać tym doskonale umięśnionym ciałem z taką precyzją i biegłością.

Drizzt znów się cofał, oddając pola i czekając cierpliwie na okazję. Bez końca przypominał sobie, że nie walczy z Zaknafeinem, lecz jakimś potworem stworzonym przez Opiekunkę Malice w celu zniszczenia go. Drizzt musiał mieć się na baczności, jego jedyną szansą na przetrwanie tego spotkania było zepchnięcie przeciwnika z pomostu. Z tak wspaniale walczącym duchem - widmem szansę te wydawały się jednak dość odległe.

Pomost zakręcał lekko wokół nieznacznego załomu i Drizzt wyczuwał ostrożnie jedną stopą drogę, przesuwając ją wzdłuż pomostu. Nagle pod Drizztem oderwał się z boku pomostu kamień.

Drizzt zachwiał się, a jego noga, aż do kolana, ześlizgnęła się wzdłuż krawędzi. Zaknafein pospieszył w jego stronę.

- Drizzt! - wrzasnął bezradnie Belwar. Głębinowy gnom zerwał się, lecz nie był w stanie przybyć na czas ani też pokonać zabójcy Drizzta. - Drizzt!

Być może był to odgłos imienia Drizzta, może po prostu moment zabójstwa, jednak w tej chwili do życia zbudziła się dawna świadomość Zaknafeina i ręka z mieczem, gotowa do zabójczego pchnięcia, którego Drizzt nie mógłby odbić, zawahała się.

Drizzt nie czekał na wyjaśnienia. Uderzył ręką sejmityrą, później drugą. Obydwie trafiły Zaknafeina w żuchwę i spowodowały, że duch - widmo cofnął się o krok. Drizzt znów był na górze, masując skręconą kotkę.

- Zaknafein - zdumiony i sfrustrowany tym wahaniem Drizzt wrzasnął na przeciwnika.

- Driz... - próbowały odpowiedzieć usta ducha - widma. Nagle potwór Malice znów natarł zamachując się mieczem.

Drizzt odbił atak i znów się odsunął. Czuł obecność swego ojca, wiedział, że prawdziwy Zaknafein jest przyczajony tuż pod powierzchnią tego stwora, jak jednak mógł uwolnić tę duszę? Nie był w stanie ciągnąć jeszcze długo tej walki.

- To ty - wyszeptał Drizzt. - Nikt inny nie mógłby tak walczyć. Zaknafein tam jest, a Zaknafein mnie nie zabije. - Wtedy w umyśle Drizzta pojawiła się kolejna myśl, w którą musiał uwierzyć.

Znów przekonania Drizzta miały stać się przedmiotem próby. Drizzt schował sejmityrę z powrotem do pochew. Duch - widmo parsknął, a jego miecze zatańczyły w powietrzu, lecz Zaknafein nie podchodził.

\* \* \*

- Zabij go! - pisnęła zachwycona Malice, sądząc, że jej chwila zwycięstwa jest w zasięgu ręki. Obraz bitwy opuścił ją jednak nagle, pozostała jedynie ciemność. Zbyt wiele oddała Zaknafeinowi, gdy Drizzt przyspieszył tempo wymiany ciosów. Została zmuszona wprowadzić więcej świadomości Zaka, potrzebowała wszystkich jego umiejętności walki, by pokonać swego syna wojownika.

Teraz Malice pozostała z ciemnością oraz z ciężarem wiszącej jej niebezpiecznie nad głową

zagłady. Zerknęła na swoją zbyt ciekawską córkę, po czym znów pogrążyła się w transie, starając się odzyskać kontrolę

\* \* \*

- Drizzt - powiedział Zaknafein. Czuł się niezwykle dobrze, mogąc je wypowiedzieć. Schował miecze do pochew, choć na każdym centymetrze drogi jego dłonie musiały walczyć z pragnieniami Opiekunki Malice.

Drizzt ruszył w jego stronę, nie myśląc o niczym innym poza chęcią uściskania swego ojca i najdroższego przyjaciela, lecz Zaknafein uniósł dłoń, by go powstrzymać.

- Nie - wyjaśnił duch - widmo. - Nie wiem, jak długo mogę się opierać. Obawiam się, że ciało należy do niej.

Drizzt z początku nie zrozumiał. - A więc jesteś...

- Jestem martwy - stwierdził bezceremonialnie Zaknafein.

- Malice naprawiła moje ciało dla swych paskudnych celów.

- Aleją pokonałeś - powiedział z nadzieją Drizzt. - Znów jesteśmy razem.

- To tylko chwila, nic więcej. - Jakby akcentując to stwierdzenie, dłoń Zaknafeina sama podążyła do rękojeści miecza. Skrzywił się i warknął walcząc uparcie, aż w końcu zdołał rozluźnić uchwyt. - Ona wraca, mój synu. To zawsze wraca.

- Nie zniosę twojej ponownej straty - rzekł Drizzt. - Kiedy cię zobaczyłem w jaskini ilithidów...

- To nie mnie zobaczyłeś - starał się wyjaśnić Zaknafein. - To był trup ożywiony złą wolą Malice. Odszedłem, mój synu. Odszedłem wiele lat temu.

- Ale jesteś tutaj - stwierdził Drizzt.

- Dzięki woli Malice, nie... mojej. - Zaknafein warknął, a jego twarz wykrzywiła się, gdy próbował jeszcze przez chwilę powstrzymać Malice. Odzyskawszy kontrolę, Zaknafein spojrzał na wojownika, którym stał się jego syn. - Dobrze walczysz - zauważył. - Lepiej niż mógłbym sobie wyobrazić. To dobrze, dobrze, że miałeś odwagę uciec... - twarz Zaknafeina znów się wykrzywiła, przerywając słowa. Tym razem obydwie dłonie podążyły do mieczy i wyciągnęły je.

- Nie! - błagał Drizzt, gdy mgła pokryła jego lawendowe oczy. - Walcz z nią.

- Nie... mogę - odpowiedział duch - widmo. - Uciekaj z tego miejsca, Drizzcie. Uciekaj na sam... koniec świata! Malice nigdy nie przebaczy. Nic... jej nie pows...

Duch - widmo rzucił się przed siebie, a Drizzt nie miał wyboru, musiał wyciągnąć broń. Zaknafein wzdygnął się jednak nagle, zanim zbliżył się do Drizzta.

- Za nas! - Żak krzyknął zaskakująco wyraźnie, a wezwanie to zabrzmiało niczym fanfary zwycięstwa nad zalaną zielonym światłem jaskinią oraz odbiło się echem wiele kilometrów dalej w sercu Opiekunki Malice niczym ostatecznie uderzenie bębna zwiastującego zagładę. Na zaledwie ulotną chwilę Zaknafein znów odzyskał kontrolę, a to wystarczyło, by duch - widmo rzucił się z

pomostu.

## KONSEKWENCJE

Opiekunka Malice nie była nawet w stanie wykrzyknąć swego protestu. Tysiąc eksplozji rozległo się w jej umyśle, gdy Zaknafein wpadł do jeziora kwasu, tysiąc wizji zbliżającej się i nieuniknionej katastrofy. Zeskoczyła ze swego kamiennego tronu i zaczęła chwytając swymi szczupłymi dłońmi powietrze, jakby próbowała złapać coś namacalnego, coś, czego tam nie było.

Oddychała ciężkimi haustami, a z jej ust wydostawały się pozbawione słów parsknięcia. Po chwili, w czasie której nie była w stanie się uspokoić, Malice usłyszała jeden dźwięk wyraźniej niż wydawane przez nią samą odgłosy. Zza jej pleców dobiegł cichy syk małych, złowieszczych węzowych głów bicza wysokiej kapłanki.

Malice obróciła się. Stała tam Briza. Miała ponurą i zdeterminowaną twarz, a sześć żywych głów węży z jej bicza wiło się w powietrzu.

- Miałam nadzieję, że mój czas wstąpienia nadejdzie wiele lat później - powiedziała cicho najstarsza córka. - Jednak ty jesteś słaba, Malice, zbyt słaba, by utrzymać Dom Do'Urden w całości podczas prób, które nadejdą po naszej - twojej - porażce.

Malice chciała roześmiać się w twarz swojej głupiej córce. Wężowe bicze były osobistymi podarunkami od Pajęcznej Królowej i nie można ich było użyć przeciwko matce opiekunce. Z jakiegoś jednak powodu Malice nie mogła znaleźć w sobie odwagi czy przekonania, żeby zaprzeczyć w tym momencie córce. Patrzyła jak urzeczona na cofającą się powoli rękę Brizy, i następnie wylatującą do przodu.

Sześć węzowych głów rozwijało się w stronę Malice. To było niemożliwe! Zaprzeczało prawdom doktryny Lloth! Uzębione głowy wbiły się ochoczo w ciało Malice, wraz z całą stojącą za nimi furią Pajęcznej Królowej. Malice poczuła rozdzierający ból, wstrząsający nią całą i pozostawiający po przejściu lodowate odretwienie.

Malice balansowała na skraju świadomości, próbowała sprzeciwić się swojej córce, próbowała ukazać Brizie bezowocność i głupotę dalszych ataków.

Wężowy bicz znów uderzył i podłoga podniosła się, by połknąć Malice. Briza coś mamrotała, jakąś klątwę lub pieśń do Pajęcznej Królowej.

Rozległo się trzecie uderzenie i Malice nie wiedziała już nic więcej. Była martwa przed piątym ciosem, lecz Briza biczowała ją przez wiele minut, wyzwalając swą furię, by zapewnić Pajęczną Królową, że Dom Do'Urden naprawdę porzucił swą nieudolną matkę opiekunkę.

W chwili gdy Dinin, nieoczekiwanie i niezapowiedzianie, wpadł do pomieszczenia, Briza siedziała wygodnie na kamiennym tronie. Starszy chłopiec zerknął na sponiewierane ciało swej matki, następnie z powrotem na Brizę, potrząsnął z niedowierzaniem głową, po czym na jego

twarzy wykwitł szeroki uśmiech.

- Co zrobiłaś, sios... Opiekunko Brizo? - spytał Dinin, gryząc się w język, zanim Briza zdążyła zareagować.

- Zincarła się nie powiodła - warknęła Briza, patrząc na niego. - Lloth nie akceptowała już Malice.

Śmiech Dinina, który wydawał się mieć korzenie w sarkazmie, przeszył Brizę do szpiku kości. Zmrużyła oczy i pozwoliła, by Dinin widział wyraźnie, jak jej dłoń podąża do rękojeści wężowego bicia.

- Wybrałaś doskonałą chwilę na wzniesienie - wyjaśnił spokojnie starszy chłopiec, najwyraźniej nie martwiąc się tym, że Briza go ukarze. - Zostaliśmy zaatakowani.

- Fey - Branche? - krzyknęła podekscytowana Briza, zeskakując z fotela. Pięć minut na tronie jako matka opiekunka i już stanęła przed pierwszą próbą. Dowiedzie swojej wartości przed Pajęczą Królową i zmyje z Domu Do'Urden hańbę spowodowaną przez porażki Malice.

- Nie siostró - rzekł szybko Dinin, bez śladu pretensji. - Nie Dom Fey - Branche.

Chłodna odpowiedź brata spowodowała, że Briza opadła na tron, a jej radosny uśmiech zmienił się w grymas czystego przerażenia.

- Baenre - Dinin również się już nie uśmiechał.

\* \* \*

Viema i Maya wyglądały z balkonu Domu Do'Urden na wojska zbliżające się do adamantytowej bramy. W przeciwieństwie do Dinina siostry nie znały nieprzyjaciela, jednak z samej liczby oddziałów wnioskowały, że musi być w to zaangażowany jakiś wielki dom. Mimo to w Domu Do'Urden wciąż stacjonowało dwustu pięćdziesięciu żołnierzy, z których wielu wyszkolił sam Zaknafein. Licząc jeszcze dwustu wypożyczonych od Opiekunki Baenre Yierna i Maya uznały, że ich szansę nie są wcale takie słabe. Szybko uzgodniły strategię obrony i Maya przerzuciła jedną nogę przez balustradę balkonu, zamierzając opaść na dziedziniec i przekazać plany kapitanom.

Oczywiście w chwili gdy ona i Yierna zdały sobie nagle sprawę, że dwustu nieprzyjaciół jest już za bramą - nieprzyjaciół wypożyczonych od Opiekunki Baenre - ich plany niewiele już znaczyły.

Maya wciąż siedziała na balustradzie, kiedy pierwsi żołnierze Baenre pojawili się na balkonie. Yierna wyciągnęła swój bicz i krzyknęła do Mayi, by zrobiła to samo. Maya się jednak nie poruszała i Yierna po bliższej inspekcji zauważyła kilka małych strzałek wystających z ciała jej siostry.

Wtedy wężowy bicz Yierny skierował się przeciwko niej, jego zęby rozdarły jej delikatną twarz. Yierna zrozumiała od razu, że upadek Domu Do'Urden został postanowiony przez samą Lloth. - Zincarła - wymamrotała Yierna, odgadując powód katastrofy. Krew zalała jej oczy i ogarnęła ją fala zawrotów głowy, gdy zamykała się wokół niej ciemność.

\* \* \*

- To niemożliwe! - krzyczała Briza. - Dom Baenre zaatakował? Lloth nie dała mi...

- Mieliśmy naszą szansę! - wrzasnął na nią Dinin. - Zaknafein był naszą szansą... - Dinin spojrział na poszarpane ciało matki - i widmo zawiodło, jak przypuszczam.

Briza warknęła i uderzyła biczem. Dinin spodziewał się jednak ciosu - tak dobrze znał Brizę - i cofnął się poza zasięg broni. Briza podeszła krok w jego stronę.

- Czy twój gniew potrzebuje więcej wrogów? - spytał Dinin trzymając w ręku miecz. - Idź na balkon, droga siostrze, gdzie cały tyśiąc na ciebie oczekuje!

Briza krzyknęła z frustracji, lecz odwróciła się od Dinina i wypadła z pokoju, mając nadzieję ocalić coś przed tą straszną katastrofą.

Dinin nie poszedł za nią. Przeszedł nad Opiekunką Malice i ostatni raz spojrział w oczy tyrance, która władała całym jego życiem. Malice była potężną, pewną siebie osobą i była zła, lecz jakże kruche okazały się jej rządy, złamane przez dawne czyny zbuntowanego dziecka.

Dinin usłyszał harmider w korytarzu, a następnie drzwi do przedsionku stanęły otworem. Starszy chłopiec nie musiał patrzeć, by wiedzieć, że w pomieszczeniu są wrogowie. Wciąż wpatrywał się w martwą matkę, wiedząc, że wkrótce podzieli jej los.

Oczekiwany cios nie padł jednak i kilka bolesnych chwil później Dinin odważył się zerknąć przez ramię.

Na kamiennym tronie rozparł się wygodnie Jarlaxle.

- Nie jesteś zdziwiony? - spytał najemnik, zauważając, że nie zmienił się wyraz twarzy Dinina.

- Bregan D'aerthe byli wśród Baenre, może we wszystkich oddziałach Baenre - powiedział niedbale Dinin. Ukradkiem spojrział na tuzin żołnierzy, którzy weszli za Jarlaxle. Gdyby tylko zdążył dostać przywódcę najemników, zanim by go zabili! Oglądanie śmierci podstępnego Jarlaxle mogłoby dać mu trochę satysfakcji z tej całej katastrofy.

- Spostrzegawczy - rzekł do niego Jarlaxle. - Trzymam się moich przypuszczeń, że cały czas wiedziałeś, iż twój dom jest zgubiony.

- Jeśli Zincarła zawiedzie - odparł Dinin.

- Wiedziałeś, że tak się stanie? - zapytał niemal retorycznie najemnik.

Dinin przytaknął. - Dziesięć lat temu - zaczął, zastanawiając się, dlaczego mówi to wszystko Jarlaxle - patrzyłem jak Zaknafein zostaje poświęcony Pajęczej Królowej. Rzadko który dom Menzoberranzan widzi tak wielką stratę.

- Fechmistrz Domu Do'Urden miał wspaniałą reputację - wtrącił się najemnik.

- Bez wątplenia zasłużoną - odparł Dinin. - Następnie Drizzt, mój brat...

- Kolejny potężny wojownik.

Dinin znów przytaknął. - Drizzt nas opuścił, kiedy u naszych bram była wojna. Nie można

było lekceważyć błędnych kalkulacji Opiekunki Malice. Już wtedy wiedziałem, że Dom Do'Urden jest zgubiony.

- Wasz dom pokonał Dom Hun'ett, a to niemały wyczyn - stwierdził Jarlaxle.

- Tylko dzięki pomocy Bregan D'aerthe - poprawił Dinin. - Przez większą część mojego życia obserwowałem, jak Dom Do'Urden, pod wyważonym przewodnictwem Opiekunki Malice, pnie się w górę miejskiej hierarchii. Każdego roku nasza potęga i wpływy rosły. Ale obserwowałem też, jak fundamenty Domu Do'Urden się sypią. To musiało się tak skończyć.

- Jesteś równie rozsądny, jak biegły w mieczu - zauważył najemnik. - Już wcześniej powiedziałem to o Dininie Do'Urden, a teraz wygląda na to, że znów miałem rację.

- Jeśli zrobiłem ci taką przyjemność, proszę o jedną przysługę - rzekł Dinin, wstając.

- Zabić cię szybko i bezboleśnie? - spytał przez powiększający się uśmiech Jarlaxle. Dinin trzeci raz przytaknął.

- Nie - odpowiedział najemnik.

Nie rozumiejąc, Dinin podniósł miecz, szykując się do walki.

- W ogóle cię nie zabiję - wyjaśnił Jarlaxle.

Dinin trzymał miecz w górze i obserwował twarz najemnika, szukając czegoś, co zdradziłoby jego zamiary. - Jestem szlachcicem domu - powiedział Dinin. - Świadkiem ataku. Żadna eliminacja domu nie jest kompletna, jeśli jego szlachta zachowuje życie.

- Świadek? - roześmiał się Jarlaxle. - Przeciwno Domowi Baenre? Co byś na tym zyskał?

Dinin opuścił miecz

- Jaki więc będzie mój los - spytał. - Czy weźmie mnie Opiekunka Baenre? - ton głosu Dinina zdradzał, że nie jest zachwycony taką możliwością.

- Opiekunka Baenre nie ma zbyt dużego pożytku z mężczyzn

- odpowiedział Jarlaxle. - Jeśli któraś z twoich sióstr przeżyje

- a przypuszczam, że stanie się tak z tą, która nazywa się Vierna - to może się znaleźć w kaplicy Opiekunki Baenre. Obawiam się jednak, że wyniszczona stara matka z Domu Baenre nigdy nie dostrzegłaby wartości takiego mężczyzny jak Dinin.

- Więc co? - zapytał Dinin.

- Ja znam twoją wartość - stwierdził niedbale Jarlaxle. Poprowadził wzrok Dinina po uśmiechach jego żołnierzy.

- Bregan D'aerthe? - wypalił Dinin. - Ja, szlachcic, miałbym stać się łotrem?

Szybciej niż Dinin mógł nadążyć wzrokiem, Jarlaxle cisnął sztylet w ciało leżące u jego stóp. Ostrze wbiło się aż po rękojęć w plecy Malice.

- Łotrem czy trupem? - niedbale spytał Jarlaxle.

Wybór nie był taki trudny.

\* \* \*



Kilka dni później Jarlaxle i Dinin spoglądali na zniszczoną adamantytową bramę Domu Do'Urden. Niegdyś stała dumna i silna, ze szczegółowymi wizerunkami pajaków oraz dwoma sporymi stalaktytowymi kolumnami, które służyły za wieże strażnicze.

- Jak szybko się wszystko zmieniło - stwierdził Dinin. - Widzę przed sobą całe poprzednie życie, a mimo to ono odeszło.

- Zapomnij, co się działo wcześniej - zaproponował Jarlaxle. Chytry uśmiezek najemnika powiedział Dininowi, że ma na myśli coś specyficznego, gdy kończył myśl. - Poza tym, co może ci pomóc w przyszłości?

Dinin dokonał szybkiej wizualnej inspekcji siebie i ruin. - Mój sprzęt do walki? - spytał, starając się odkryć zamiary Jarlaxle. - Mój trening?

- Twój brat.

- Drizzt? - znowu to przeklęte imię, które wzbudzało w Dininie wściekłość.

- Wygląda na to, że kwestia Drizzta Do'Urden wciąż jest do rozważenia - wyjaśnił Jarlaxle.

- Ma wysoką wartość w oczach Pajęczej Królowej.

- Drizzt? - spytał ponownie Dinin, nie mogąc uwierzyć w słowa Jarlaxle.

- Dlaczego jesteś tak zaskoczony? - zapytał Jarlaxle. - Twój brat wciąż żyje, inaczej dlaczego Opiekunka Malice miałaby zostać zniszczona?

- Jaki dom może się nim interesować? - spytał otwarcie Dinin. - Kolejna misja dla Opiekunki Baenre?

Jarlaxle roześmiał się. - Bregan D'aerthe mogą działać bez przewodnictwa - albo sakiewki - uznanego domu.

- Zamierzasz ścigać mojego brata?

- To może być doskonała okazja, by Dinin okazał swą wartość dla mojej małej rodziny - odezwał się Jarlaxle. - Kto byłby lepszy do schwytania renegata, przez którego padł Dom Do'Urden? Wartość twojego brata wzrosła wielokrotnie po porażce Zincarła.

- Widziałam, czym stał się Drizzt - powiedział Dinin. - Cena będzie wysoka.

- Moje zasoby są nieograniczone - odparł zadowolonym głosem Jarlaxle - a żadna cena nie jest zbyt wysoka, jeśli zysk jest większy. - Ekscentryczny najemnik milczał przez krótką chwilę, pozwalając Dininowi błędzić wzrokiem po ruinach jego niegdyś dumnego domu.

- Nie - rzekł nagle Dinin. Jarlaxle spojrzał na niego bacznie.

- Nie pójdę za Drizztem - wyjaśnił Dinin.

- Służysz Jarlaxle, mistrzowi Bregan D'aerthe - przypomniał mu spokojnie najemnik.

- Jak kiedyś służyłem Malice, opiekunce Domu Do'Urden - odpowiedział z równym spokojem Dinin. - Nie wyruszyłbym ponownie za Drizztem dla mojej matki - spojrzał na Jarlaxle, nie obawiając się konsekwencji - i nie zrobię tego dla ciebie.

Jarlaxle poświęcił długą chwilę na przyglądanie się swemu towarzyszowi. Zazwyczaj

przywódca najemników nie tolerowałby tak jawnej niesubordynacji, jednak Dinin był ponad wszelką wątpliwość szczerzy i nieugięty. Jarlaxle przyjął Dinina do Bregan D'aerthe, ponieważ cenił doświadczenie i umiejętności drugiego chłopca. Nie mógł w tej chwili tak łatwo odrzucić poglądów Dinina.

- Mógłbym poddać cię powolnej śmierci - odparł Jarlaxle, bardziej by zobaczyć reakcję Dinina, niż żeby coś obiecywać. Nie miał zamiaru zabijać kogoś tak cennego jak Dinin.

- Z rąk Drizzta nie otrzymam nic gorszego niż śmierć i hańba - odparł spokojnie Dinin.

Minęła kolejna długa chwila, w trakcie której Jarlaxle rozważał implikacje płynące ze słów Dinina. Być może Bregan D'aerthe powinni przemyśleć plany poszukiwania renegata, może cena okaże się zbyt wysoka.

- Chodź, mój żołnierzu - rzekł w końcu Jarlaxle. - Wróćmy do domu, na ulicę, gdzie możemy się dowiedzieć, jakie przygody kryje w sobie przyszłość.

## 26

### ŚWIATŁA NA STROPIE

Belwar biegł po pomoście, by dostać się do swego przyjaciela. Drizzt nie patrzył na zbliżającego się svirfhebli. Przykłęknął na wąskim pomoście i wpatrywał w spieniony obszar zielonego jeziora, gdzie spadł Zaknafein. Kwas pryskał i kipiał, w polu widzenia pojawiła się na chwilę spalona rękojeść miecza, po czym zniknęła pod zieloną pianą.

- Był tam przez cały czas - Drizzt wyszeptał do Belwara. - Mój ojciec.

- Na wiele się odważyłeś, mroczny elfie - odparł nadzorca kopaczy. - Magga camarra!

Kiedy odłożyłeś broń, myślałem, że z pewnością cię zabije.

- Był tam przez cały czas - powtórzył Drizzt. Spojrzał na swego przyjaciela svirfnebli. - Ty mi to pokazałeś.

Belwar zaczął się drapać w twarz w zakłopotaniu.

- Duszy nie można oddzielić od ciała - próbował wyjaśnić Drizzt. - Nie za życia. - Spojrzał na zmarszczki na jeziorze kwasu. - I nie za niezycia. W czasie spędzonym samotnie w dziczy straciłem siebie, tak sądziłem. Pokazałeś mi jednak prawdę. Serce Drizzta nigdy nie opuściło jego ciała, wiedziałem więc, że tak musi też być z Zaknafeinem.

- Tym razem w sprawę były wmieszane inne siły - zauważył Belwar. - Nie byłbym taki pewien.

- Nie znałeś Zaknafeina - odparł Drizzt. Wstał, a wilgoć w jego lawendowych oczach została zastąpiona przez uśmiech, który zakwitł mu na twarzy. - Ja znałem. Dusza, nie mięśnie, kieruje ostrzami wojownika, a tylko ten, kto naprawdę był Zaknafeinem, mógł się poruszać z taką gracją. Chwila kryzysu dała Zaknafeinowi siłę, by przeciwstawić się woli mojej matki.

- Ty mu dałeś tę chwilę kryzysu - stwierdził Belwar. - Pokonaj Opiekunkę Malice albo zabij

własnego syna. - Belwar potrząsnął łysą głową i zmarszczył nos. - Magga camarra, ależ ty jesteś odważny, mroczny elfie - mrugnął do Drizzta. - Albo głupi.

- Nic z tych rzeczy - odparł Drizzt. - Ja tylko ufałem Zaknafeinowi. - Znów spojrzął na jezioro kwasu i zamilkł.

Belwar również milczał i czekał cierpliwie, aż Drizzt skończy swą prywatną przemowę pochwalną. Kiedy Drizzt odwrócił w końcu wzrok od jeziora, Belwar wskazał mu, by szedł za nim, i ruszył pomostem. - Chodź - powiedział przez ramię nadzorcy kopaczy. - Poznaj prawdę o naszym zabitym przyjacielu.

Drizzt uznał pecza za istotę, której piękno było wywołane przez spokojny uśmiech, który w końcu odnalazł drogę do umęczonej twarzy ich przyjaciela. Wraz z Belwarem powiedzieli kilka słów, wymamrotali kilka życzeń do bogów, którzy akurat słuchali, po czym oddali Clackera kwasowemu jezioru, uważając to za lepszy los, niż gdyby miał spocząć w żołądkach padlinożerców, którzy błakali się korytarzami Podmroku.

Drizzt i Belwar znów szli sami, jak wtedy, gdy opuścili miasto svirfnebli, i kilka dni później przybyli do Blingdenstone.

Strażnicy przy ogromnych wrotach, choć wyraźnie poruszeni, wydawali się zdziwieni ich powrotem. Pozwolili dwóm towarzyszom wejść, wymógłszy na nadzorcy kopaczy obietnicę, że natychmiast poinformuje o tym Króla Schnickticka.

- Tym razem pozwoli ci zostać, mroczny elfie - Belwar powiedział do Drizzta. - Pokonałeś potwora. - Zostawił Drizzta w swoim domu i obiecał, że wkrótce wróci z radosnymi wieściami.

Drizzt nie był tego taki pewien. W ostatnich słowach Zaknafein ostrzegł, że Opiekunka Malice nigdy nie porzuci swoich łowów i słowa te pozostały Drizztowi wyraźnie w pamięci. Wiele się stało podczas tygodni, kiedy on i Belwar byli poza Blingdenstone, lecz z tego co wiedział Drizzt, nic z tych wydarzeń nie zmniejszało bardzo rzeczywistego zagrożenia dla miasta svirfnebli. Drizzt zgodził się towarzyszyć Belwarowi z powrotem do Blingdenstone tylko dlatego, że wydawało się to odpowiednim pierwszym krokiem planu, na który się zdecydował.

- Jak długo będziemy walczyć, Opiekunko Malice? - Drizzt spytał kamień, gdy nadzorca kopaczy zniknął. Potrzebował słyszeć swoje myśli, by przekonać się ponad wszelką wątpliwość, że jego decyzja jest rozsądna. - Żadne z nas nic nie zyskuje w konflikcie, lecz przecież takie są zwyczaje drowów, czyż nie? - Drizzt opadł na jeden z taboretów przy małym stole i zastanawiał się nad prawdziwością swoich słów.

- Będziesz mnie ścigać, do twojego lub mojego końca, zaślepiona nienawiścią, która rządzi twym życiem. W Menzoberranzan nie ma przebaczenia. To sprzeciwiałoby się postanowieniom twojej złej Pajęczej Królowej.

- A to jest Podmrok, twój świat cieni i mroku, lecz to nie cały świat, Opiekunko Malice i przekonam się, jak daleko potrafią sięgnąć twoje złe ręce!

Drizzt siedział długo w milczeniu, przypominając sobie pierwsze lekcje w Akademii drowów. Próbował znaleźć jakieś wskazówki, które doprowadziłyby go do przekonania, że opowieści o zewnętrznym świecie nie były niczym więcej jak tylko kłamstwami. Łgarstwa w Akademii były doskonałe przez stulecia. Drizzt szybko doszedł do wniosku, że po prostu będzie musiał zaufać swoim uczuciom.

Kiedy kilka godzin później wrócił z ponurą twarzą Belwar, Drizzt podjął już silne postanowienie.

- Uparte orcze łby... - wycedził nadzorca kopaczy, przechodząc przez kamienne drzwi.

Drizzt zatrzymał go serdecznym śmiechem.

- Nie chcę słyszeć o tym, abyś został! - wrzasnął Belwar, próbując pozbawić go wesołości.

- Czy naprawdę spodziewałeś się czegoś innego? - spytał go Drizzt. - Moja walka się nie zakończyła, drogi Belwarze. Czy sądzisz, że tak łatwo pokonać moją rodzinę?

- Znów wyruszymy - warknął Belwar, siadając obok Drizzta. - Mój hojny - to słowo ociekało sarkazmem - król zgodził się, abyś pozostał w mieście przez tydzień. Jeden tydzień!

- Kiedy odejdziesz, odejdziesz sam - przerwał Drizzt. Wyciągnął z sakiewki onyksową figurkę i jeszcze raz przemyślał swoje słowa. - Prawie sam.

- Rozmawialiśmy już kiedyś o tym, mroczny elfie - przypomniał mu Belwar.

- Wtedy było inaczej.

- Czyżby? Czy lepiej przeżyjesz sam w dziczy Podmroku, niż robiłeś to wcześniej? Czy zapomniałeś o ciężarze samotności?

- Nie będę w Podmroku - odparł Drizzt.

- Zamierzasz wrócić do swojej ojczyzny? - krzyknął Belwar, wstając gwałtownie, tak że jego taboret przewrócił się na podłogę.

- Nie, nigdy! - zaśmiał się Drizzt. - Nigdy nie wrócę do Menzoberranzan, chyba że na końcu łańcucha Opiekunki Malice.

Nadzorca kopaczy poprawił stołek i z zaciekawionym zasiadł na nim.

- Jak również nie zostanę w Podmroku - wyjaśnił Drizzt. - To jest świat Malice, bardziej pasujący do mrocznych serc drowów.

Belwar zaczynał rozumieć, lecz nie mógł uwierzyć w to, co słyszy. - O czym ty mówisz? - zapytał. - Gdzie zamierzasz się udać?

- Na powierzchnię - odpowiedział pewnym głosem Drizzt. Belwar znów się zerwał, a jego taboret poleciał tym razem jeszcze dalej.

- Byłem tam raz - ciągnął Drizzt, nie zrażony jego reakcją. Uspokoił gnoma pełnym determinacji spojrzeniem. - Brałem udział w masakrze. Jedyne czyny moich towarzyszy wniosły ból do moich wspomnień z tej podróży. Zapachy otwartego świata i chłodny powiew wiatru nie trwożą mego serca.

- Powierzchnia - mruknął Belwar, opuściwszy głowę. Jego głos brzmiał niemal jak jęk. - Magga camarra. Nigdy nie planowałem tam podróżować - to nie jest miejsce dla svirfhebli. - Belwar uderzył nagle w stół i podniósł wzrok, a na jego twarzy pojawił się pełen determinacji uśmiech. - Jeśli jednak Drizzt tam pójdzie, Belwar będzie przy jego boku!

- Drizzt pójdzie sam - odparł drow. - Jak sam powiedziałaś, powierzchnia nie jest miejscem dla svirfhebli.

- Ani drowów - dodał wymownie głębinowy gnom.

- Nie pasuję do zwyczajowych wyobrażeń o drowach - rzekł Drizzt. - Moje serce nie jest ich sercem, a ich dom nie jest moim. Jakże daleko muszę iść nie kończącymi się tunelami, by uwolnić się od nienawiści mojej rodziny? A jeśli uciekając przed Menzoberranzan, natknę się na inne wielkie miasto mrocznych elfów, Ched Nasad lub inne podobne miejsce, czy te drowy również podejmą za mną pościg, pragnąc wypełnić pragnienie Pajęczej Królowej, która chce mojej śmierci? Nie, Belwarze, nie odnajdę spokoju pod niskim stropem tego świata. Obawiam się, że ty nigdy nie byłbyś szczęśliwy, gdyby zabrać cię daleko od kamieni Podmroku. Twoje miejsce jest tutaj, miejsce zasłużonego szacunku wśród twojego ludu.

Belwar siedział w milczeniu przez długą chwilę, przetrawiając wszystko, co powiedział Drizzt. Poszedłby dobrowolnie z Drizztem, jeśli drow by tego chciał, jednak naprawdę nie miał zamiaru opuszczać Podmroku. Belwar nie mógł wystawić żadnych argumentów przeciwko pragnieniu odejścia Drizzta. Wiedział, że mrocznego elfa czekają ciężkie próby na powierzchni, czy jednak przewyższą one cierpienie, jakiego Drizzt zawsze doświadczał w Podmroku?

Belwar sięgnął do swej głębokiej kieszeni i wyciągnął światłodajną broszę. - Weź to, mroczny elfie - powiedział cicho, podając ją Drizztowi - i nie zapomnij o mnie.

- Ani na chwilę przez wszystkie stulecia mojego życia - obiecał Drizzt. - Ani przez chwilę.

\* \* \*

Tydzień minął zbyt szybko dla Belwara, który nie chciał, by jego przyjaciel odchodził. Nadzorca kopaczy wiedział, że nigdy już nie zobaczy Drizzta, wiedział jednak również, że decyzja Drizzta była słuszna. Jako przyjaciel Belwar wziął na siebie dopilnowanie, czy Drizzt ma maksymalną szansę na sukces. Zabrał drowów do najlepszych dostawców w całym Blingdenstone i zapłacił za zapasy z własnej kieszeni.

Następnie Belwar zdobył dla Drizzta jeszcze większy dar. Głębinowe gnomy podróżowały czasami na powierzchnię i Król Schnicktick posiadał kilka egzemplarzy orientacyjnych map, ukazujących wyjścia z tuneli Podmroku.

- Podróż zajmie ci wiele dni - powiedział Belwar do Drizzta, podając mu zwinięty pergamin. - Obawiam się jednak, że bez tego nigdy nie odnajdziesz drogi.

Drizztowi trzęsły się ręce, gdy rozwijał mapę. Dopiero teraz ośmielił się wierzyć, że to prawda. Rzeczywiście udawał się na powierzchnię. Chciał w tym momencie powiedzieć

Belwarowi, by poszedł razem z nim. Jak mógł się żegnać z tak drogim przyjacielem?

Jak dotąd jednak w podróżach prowadziły Drizzta zasady. Tym razem wymagały one, aby nie był samolubny.

Opuścił Blingdenstone następnego dnia, obiecując Belwarowi, że jeśli kiedykolwiek będzie w pobliżu, zajrzy z wizytą.

Obydwaj wiedzieli, że nigdy nie wróci.

\* \* \*

Kilometry i dni mijały bez przeszkód. Czasami Drizzt trzymał wysoko magiczną broszę, którą podarował mu Bel war, czasami szedł w cichej ciemności. Nie wiedział, czy był to zbieg okoliczności, czy też uśmiech losu, jednak nie napotkał żadnych potworów na trasie wytyczonej przez mapę. Niewiele zmieniało się w Podmroku i choć pergamin był stary, a nawet bardzo stary, łatwo było podążać szlakiem.

Krótko po rozbiciu obozu trzydziestego trzeciego dnia marszu od Blingdenstone, Drizzt poczuł orzeźwienie powietrza, uczucie chłodnego wiatru, które tak dobrze pamiętał.

Wyciągnął z sakiewki onyksową figurkę i wezwał Guenhwyvar do swego boku. Szli razem niecierpliwie, spodziewając się, że strop może zniknąć za każdym zakrętem.

Weszli do małej jaskini, a ciemność za odległym wejściem nie była ani trochę tak mroczna, jak ciemność za nimi. Drizzt wstrzymał oddech i wyprowadził Guenhwyvar na zewnątrz.

Gwiazdy migotały pomiędzy poszarpanymi chmurami nocnego nieba, srebrne światło księżycy lśniło przyćmionym blaskiem za dużym obłokiem, a wiatr zawodził pieśń gór. Drizzt znajdował się wysoko w Krainach, stał na zboczu ogromnej góry, w środku potężnego łańcucha górskiego.

Nie przejmował się wcale ukąszeniami wiatru, lecz stał nieruchomo przez długi czas i obserwował, jak chmury mijają go w swojej powolnej, podniebnej podróży do księżycy.

Guenhwyvar stała obok niego nie osądzając, i Drizzt wiedział, że zawsze tak będzie.