

R. A. Salvatore

Strumienie Srebra

Trylogia Doliny Lodowego Wichru

Księga Druga

(Tłumaczenie: Monika Klonowska, Grzegorz Borecki)

*Jak wszystko co robię,
mojej żonie, Diane
i najważniejszym osobom
w naszym życiu
Brianowi, Geno, Caitlin.*

Preludium

Na ciemnym tronie, w ciemnym miejscu siedział smok cienia. Nie był wielki, lecz był najwstrętniejszy ze wstrętnych, sama jego obecność była czernią, jego szpony - miecze, używane w tysiącach tysięcy morderstw, jego szczęki - zawsze gorące od krwi ofiar, jego czarny oddech - rozpacz. Chmara kruków badała jego niski, tak bogate ciemnością, że aż migoczące kolorami; iskrząca się fasada piękności bezdusznego potwora. Jego słudzy nazywali go Shimmergloom i oddawali mu wszelką cześć.

Gromadząc siły przez stulecia, tak jak to czynią smoki, Shimmergloom trzymał skrzydła złożone i w ogóle się nie poruszał, chyba, że miał pożreć ofiarę lub zgładzić zuchwałego poddanego. Zrobił to, co do niego należało, aby zabezpieczyć to miejsce, rozgramiając główną cześć armii krasnoludów, która wyruszyła na jego sprzymierzeńców.

Jak wspaniale jadł smok w tamtych dniach! Ciała krasnoludów były żylaste i muskularne, ale ostre jak brzytwy zęby były doskonale przystosowane do takiego pożywienia. Teraz liczni słudzy smoka robili za niego wszystko, przynosząc mu jedzenie i spełniając każdą jego zachciankę. Nadejdzie dzień, gdy będą znów potrzebowali siły smoka i Shimmergloom będzie gotowy. Olbrzymi pagórek zrabowanych skarbów ożywił siłę smoka, a pod tym względem Shimmerglooma nie prześcignął żaden z przedstawicieli jego gatunku; posiadał skarb przerastający wyobrażenie najbogatszego króla.

I gromadę lojalnych sług, dobrowolnych niewolników smoka ciemności.

* * * * *

Zimny wicher, który dał nazwę Dolinie Lodowego Wichru, gwizdał w ich uszach, nieustanny jego jęk wykluczał zdawkową rozmowę czterech zazwyczaj radosnych przyjaciół. Wędrowali na zachód przez nagą tundrę, zaś wiatr, jak zawsze, wiał im w plecy ze wschodu, przyspieszając ich i tak już mocne kroki. Ich postawa i pewny krok odbijały żądzę nowo rozpoczętej przygody, ale wyraz twarzy każdego z wędrowców wskazywał na inną perspektywę tej podróży.

Krasnolud, Bruenor Battlehammer, pochylił się do przodu; jego pieńkowate nogi pracowały pod nim potężnie, a szpiczasty nos, wystający nad kudłami trzęsącej się rudej brody, wskazywał kierunek. Cały wydawał się być wykuty z kamienia, z wyjątkiem nóg i brody. Pewnie trzymał przed sobą w sękatych rękach naznaczony wieloma karbami topór, jego tarcza, oznaczona malowidłem kufla pieniącego się piwa, przywiązana była mocno do

przeładowanego plecaka, a jego głowa, przystrojona w pozaginany, rogaty hełm, nie odwracała się w żadną stronę. Nie spuszczał oczu ze szlaku, rzadko nawet mrugał nimi. Bruenor zapoczątkował tę podróż, aby znaleźć prastarą ojczyznę Klanu Battlehammer i choć w pełni zdawał sobie sprawę z tego, że srebrne sale jego dzieciństwa znajdują się o setki mil stąd, maszerował z zapalem kogoś, kto widzi wyraźnie swój długo oczekiwany cel.

Obok Bruenora - olbrzymi barbarzyńca, jakby lekko podenerwowany. Wulfgar szedł sprawnie, wielkie kroki jego długich nóg łatwo dorównywały pośpiesznym krokom krasnoluda. Wyczuwało się w nim pośpiech, jak u pełnokrwistego konia, biegnącego na krótkim dystansie. W jego bladych oczach płonęły ognie głodu przygody tak wyraźnie, jak w oczach Bruenora, lecz w przeciwieństwie do krasnoluda, wzrok Wulfgara nie był utkwiony w widniejącej przed nimi prostej drodze. Był młodym człowiekiem, który wyruszył, aby po raz pierwszy zobaczyć szeroki świat i nieustannie rozglądał się na boki, chłonąc każdy widok i wrażenie, które mógł mu dostarczyć krajobraz. Wyruszył, żeby pomóc przyjaciołom w ich przygodzie, lecz także, aby poszerzyć horyzonty swego własnego świata. Całe swoje młode życie spędził w izolowanych, naturalnych granicach Doliny Lodowego Wichru, ograniczających jego doświadczenia do prastarych zachowań jego klanowych pobratymców i ludzi pogranicza z Dekapolis. Na zewnątrz było coś więcej, Wulfgar wiedział o tym i był zdecydowany zaczerpnąć z tego tak wiele, jak tylko będzie w stanie.

Mniej zainteresowany widokami był Drizzt Do'Urden - opatulona w płaszcz postać, maszerująca bez wysiłku obok Wulfgara. Płynny sposób poruszania się wskazywał na elfie pochodzenie, lecz cień jego nisko nasuniętego kaptura sugerował coś innego. Drizzt był drowem - czarnym elfem, mieszkańcem podziemnego świata, pozbawionego światła. Wbrew swemu urodzeniu spędził na powierzchni już kilka lat, lecz jak na razie stwierdził, że nie może pozbyć się, wrodzonej jego ludowi awersji do słońca. Zapadł się więc w cienie swego kaptura, jego kroki były nonszalanckie, a nawet pełne swoistej negacji, były tylko przedłużeniem jego istnienia, następną przygodą w trwającym całe życie ciągu przygód. Porzuciwszy swój lud w ciemnym mieście Menzoberranzan, Drizzt Do'Urden z chęcią powędrował szlakami nomadów. Wiedział, że nigdy naprawdę nie zostanie zaakceptowany nigdzie na powierzchni; uważano jego lud (słusznie zresztą) za zbyt nikczemny, aby przyjęły go nawet najbardziej tolerancyjne wspólnoty. Teraz jego domem była droga. Już wcześniej wędrował, pragnąc pozbyć się nieprzyjemnego bólu, jaki gościł w jego sercu z powodu konieczności opuszczania miejsc, które mogłyby polubić. Dekapolis było czasowym schronieniem. W zapomnianych w głęsi osadach znajdowało dom wielu łajdaków i wyrzutków i mimo tego, że Drizzt nie był mile witany, jego ustalona reputacja jako strażnika

granic miast gwarantowała mu niewielką miarę respektu i tolerancji ze strony wielu osiedleńców. Bruenor nazywał go jednak prawdziwym przyjacielem i Drizzt z chęcią wędrował obok krasnoluda, mimo obaw, że wpływy jego reputacji mogłyby spowodować, że sposób, w jaki go traktowano byłby mniej niż grzeczny.

Drizzt często zostawał kilka lub więcej jardów z tyłu, aby poczekać na czwartego członka grupy. Sapiący i dyszący halfling Regis zamykał pochód (nie z własnej woli), z brzuchem zbyt okrągłym jak na jakąkolwiek wędrowkę i nogami zbyt krótkimi, aby mógł dorównać szybkim krokom krasnoluda. Płacąc teraz za miesiące luksusu, którymi cieszył się w pałacu w Bryn Shander, Regis przeklinał zwrot swego szczęścia, który ponownie zmusił go do wędrowki. Jego największą miłością był komfort i pracował nad doprowadzaniem do perfekcji sztuki jedzenia i spania tak pilnie, jak młodzieniec marzący o bohaterskich czynach wymachuje swym pierwszym mieczem. Jego przyjaciele byli naprawdę zaskoczeni, gdy do nich dołączył, lecz byli szczęśliwi, że idzie z nimi i nawet Bruenor, tak zdecydowany znów zobaczyć swą prastarą ojczyznę, starał się zbytnio nie przyspieszać kroku, żeby Regis mógł mu dorównać.

Regis z pewnością osiągnął granice swej wytrzymałości bez zwyczajnych skarg. W przeciwieństwie jednak do swych towarzyszy, których oczy spoglądały na wijącą się przed nimi drogę, stale oglądał się przez ramię w kierunku Dekapolis i domu, który tak tajemniczo porzucił, aby dołączyć do wyprawy.

Drizzt zauważył to z pewną troską.

Regis przed czymś uciekał.

Towarzysze wędrowali na zachód przez kilka dni. Na południu towarzyszyły im wędrowce pokryte śniegiem, poszarpane szczyty Grzbietu Świata. Ten masyw górski stanowił zarazem wschodnią granicę Doliny Lodowego Wichru i wkrótce zniknęła im ona z oczu. Gdy najdalej wysunięty na zachód szczyt zniknął, przechodząc w płaską równinę, skręcili na południe, w przejście między górami a morzem, prowadzące z doliny do oddalonego o setki mil nadbrzeżnego miasta Luskan. Rozpoczynali wędrowkę zanim słońce wstało za ich plecami i szli do ostatnich, różowych blasków zachodu, zatrzymując się w ostatniej chwili, zanim zerwał się zimny wiatr nocy, aby rozbić obóz. Potem znów znajdowali się w drodze przed świtem, każdy z nich wędrował w samotności swych perspektyw i obaw.

Była to milcząca podróż, jeśli nie liczyć wiecznie ciągnącego się pomruku wschodniego wiatru.

Część I

Poszukiwania

Był ściśle owinięty płaszczem, choć niewiele światła sączyło się przez zasłonięte okna, bowiem to było jego życie, sekretne i samotne. Los mordercy.

Podczas gdy inni ludzie żyli kąpiąc się w słonecznym blasku i ciesząc się widokiem swych sąsiadów, Artemis Entreri krył się w cieniu, rozszerzone źrenice jego oczu utkwione były w wąskiej dróżce, jaką musiał pokonać, żeby wykonać swe ostatnie zadanie. Był naprawdę profesjonalistą, prawdopodobnie najlepszym w całych Królestwach, w swym ciemnym rzemiośle; gdy wyczuł ślad swej ofiary, ta nigdy mu nie uciekła. Tak więc morderca nie martwił się tym, że dom w Bryn Shander, głównym mieście dziesięciu osiedli na pustkowiach Doliny Lodowego Wichru, był pusty. Entreri podejrzewał, że halfling wyslizgnął się z Dekapolis. Mniejsza z tym, jeśli to był ten sam halfling, którego szukał od Calimporu, oddalonego stąd o tysiące lub więcej mil na południe; zrobił większy postęp, niż się tego spodziewał. Jego cel wyruszył nie wcześniej, niż przed dwoma tygodniami i ślad był jeszcze świeży.

Entreri poruszał się po domu cicho i spokojnie, szukając tutaj śladów pobytu halflinga, które doprowadziły by go do nie milej konfrontacji. W każdym pokoju witał go bałagan - halfling opuścił to miejsce w pośpiechu, prawdopodobnie świadom tego, że zbliża się morderca. Entreri uważał to za dobry sygnał, wzmagający jego podejrzenia co do tego, że ten halfling, Regis, jest tym samym Regisem, który służył Pashy Pookowi przed laty w odległym mieście na południu. Morderca uśmiechnął się złośliwie na myśl, iż halfling wie, że jest ścigany; było to wyzwanie dla sprawności Entreriego, przeciwko zdolnościom ukrywania się jego ofiary. Lecz ostateczny wynik był łatwy do przewidzenia, Entreri wiedział o tym, gdyż ktoś, kto jest przerażony, nieuchronnie popełnia jakąś pomyłkę.

Morderca znalazł to, czego szukał na biurku w głównej sypialni. Uciekając w pośpiechu, Regis zaniedbał zastosowania środków ostrożności nie pozwalających na zidentyfikowanie go. Entreri podniósł mały pierścień do swych błyszczących oczu, badając inskrypcję, która wyraźnie określała Regisa, jako członka gildii złodziei Pashy Pooka w Calimporcie. Entreri zacisnął pierścień w garści, na jego twarzy pojawił się złowrogi uśmiech.

- Znalazłem cię, mały złodzieju - roześmiał się w pustkę pokoju. - Twój los jest przesądzony. Nie ma dla ciebie ucieczki!

Na jego twarzy odbiło się nagle zaniepokojenie, gdy w wielkiej klatce schodowej echem rozległ się odgłos klucza, przekręcanego w zamku głównych drzwi pałacu. Wrzucił

pierścień do sakiewki u pasa i wślizgnął się, cicho jak śmierć, w cienie najwyższego poziomu schodów zaopatrzonych w ciężką balustradę.

Wielkie frontowe drzwi otworzyły się i z przedsionka weszli mężczyzna i młoda kobieta, poprzedzając dwa krasnoludy. Entreri znał mężczyznę, Cassiusa, burmistrza Bryn Shander. Kiedyś był to jego dom, lecz odstąpił go przed kilkoma miesiącami Regisowi, po bohaterskich działaniach halflinga w wojnie miast z czarnoksiężnikiem, Akarem Kessellem i jego poddanymi, goblinami. Drugiego człowieka Entreri także widział wcześniej, lecz nie znał jego powiązań z Regisem. Piękna kobieta była rzadkością w tym odległym osiedlu, a ta młoda kobieta była naprawdę wyjątkowa. Lśniące, kasztanowe loki tańczyły wesoło wokół jej ramion, mocne iskierki jej ciemnoniebieskich oczu były wystarczające, aby pogrążyć każdego mężczyznę beznadziejnie w ich głębinach. Nazywała się, jak dowiedział się morderca, Catti-brie. Mieszkała z krasnoludami w ich dolinie, a konkretnie z przywódcą krasnoludów, Bruenorem, który adoptował ją kilka lat po tym, jak najazd goblinów uczynił ją sierotą.

To powinno być wartościowe spotkanie, pomyślał Entreri. Wystawił ucho przez tralki balustrady, aby słyszeć rozmowę w dole.

- Odszedł przed tygodniem - przekonywała Catti-brie.

- Bez słowa - warknął Cassius, najwidoczniej wzburzony.

- Pozostawiając mój piękny dom pustym i bez ochrony. Nawet drzwi wejściowe były otwarte, gdy przyszedłem tu kilka dni temu!

- Podarowałaś ten dom Regisowi - przypomniała mężczyźnie Catti-brie.

- Pożyczyłem! - ryknął Cassius, choć w istocie dom był podarunkiem. Burmistrz prędko pożałował oddania kluczy do pałacu Regisowi, największego domu na północ od Mirabaru. Spoglądając wstecz, Cassius wiedział, że działał pod wpływem gorączki tego straszliwego zwycięstwa nad goblinami i podejrzewał, że Regis wzmógł jego emocje jeszcze o stopień, używając hipnotyzującej mocy swego słynnego rubinowego wisiorka.

Podobnie jak inni, którzy padli ofiarą przekonywającego halflinga, Cassius doszedł do zupełnie innej oceny wydarzeń, które wkrótce wyszły na jaw. Oceny, która stawiała Regisa w bardzo niekorzystnym świetle.

- Mniejsza z tym, jak to nazywasz - przyznała Catti-brie, - ale nie powinieneś tak pochopnie oceniać sytuacji: że Regis porzucił dom. Twarz burmistrza poczerwieniała ze złości.

- Wszystko od dzisiaj! - zażądał. - Masz moją listę. Chcę, aby wyrzucono wszystkie rzeczy halflinga z mego domu! Nie ma tu być niczego, gdy wrócę jutro, żeby objąć mą

własność w posiadanie! Ostrzegam cię, że odbiję to sobie, gdyby któraś z moich rzeczy zginęła lub została zniszczona! - Odwrócił się na pięcie i wybiegł z domu.

- Ale się zjeżył - zachichotał Fender Mallot, jeden z krasnoludów. - Nigdy nie widziałem nikogo, kto tak szybko, jak Regis, potrafi zmienić przyjaciół w nienawidzących go ludzi!

Catti-brie pokiwała głową, zgadzając się z obserwacją Fendera. Wiedziała, że Regis igra z magicznym wisiosem i sądziła, że ten paradoksalny stosunek ludzi do niego był nieszczęsnym efektem ubocznym tego działania.

- Sądzisz, że odszedł z Drizztem i Bruenorem? - zapytał Fender. Na schodach Entreri poruszył się niespokojnie.

- Nie ma co do tego wątpliwości - odparta Catti-brie. - Przez całą zimę namawiali go, aby dołączył do poszukiwań Mithril Hall i z pewnością przyłączenie się Wulfgara wzmogło nacisk.

- A więc, są już w połowie drogi do Luskanu, albo dalej - stwierdził Fender. - Cassius ma rację, żądając swego domu z powrotem.

- Dobrze, zabierajmy się do pakowania - powiedziała Catti-brie. - Cassius ma wystarczająco dużo swych własnych bogactw, bez dodawania do nich dóbr Regisa.

Entreri oparł się o balustradę. Nazwa Mithril Hall była mu obca, lecz wystarczająco dobrze znał drogę do Luskanu. Uśmiechnął się znowu, zastanawiając się, czy zdoła ich pochwycić zanim dotrą do tego portowego miasta. Przede wszystkim jednak wiedział, że nadal może zebrać tu jakieś wartościowe informacje. Catti-brie i krasnoludy zaczęli zbierać rzeczy halflinga, a gdy przechodzili z pokoju do pokoju, czarny cień Artemisa Entreriego, jak cicha śmierć, podążał za nimi. Nie podejrzewali nawet jego obecności, nigdy nie domyśliliby się, że delikatna zmarszczka na zasłonie jest czymś więcej, niż śladem powiewu wiatru przedostającego się przez szparę w oknie, albo, że cień za krzesłem jest nieproporcjonalnie długi.

Udało mu się być wystarczająco blisko, aby słyszeć prawie każde ich słowo, zaś Catti-brie i krasnoludy nie rozmawiali o niczym innym, jak o czterech poszukiwaczach przygód i ich wyprawie do Mithril Hall. Lecz Entreri niewiele się dowiedział o ich wysiłkach. Już wcześniej wiele wiedział o słynnych towarzyszach halflinga - wszyscy w Dekapolis często o nich mówili: o Drizzcie Do'Urdenie, odszczepieńczym elfie - drowie, który pozostawił swój ciemnoskóry lud w trzewiach Królestw i włóczył się po granicach Dekapolis, jako samotny strażnik chroniący przed wtargnięciem dziczy Doliny Lodowego Wichru; o Bruenorze Battlehammerze, awanturniczym przywódcy klanu krasnoludów, mieszkającym w dolinie

nieopodal Kelvin's Cairn, i - najczęściej - o Wulfgarze, potężnym barbarzyńcy, wziętym do niewoli i wychowanym przez Bruenora, który powrócił ze szczepami barbarzyńców, aby bronić Dekapolis przed armią goblinów i ustanowił rozejm między wszystkimi ludami Doliny Lodowego Wichru. Mówiono nawet, że uratował życie i obiecał uczynić je bogatszym wszystkim, którzy brali w tym udział.

- Wydaje się, że otaczają cię wspaniali sprzymierzeńcy, halflingu - zadumał się Entreri, rozpierając się w wielkim krześle, gdy Catti-brie i krasnoludy przeszli do sąsiedniego pokoju. - Ale i tak niewiele ci pomogą. Jesteś mój!

Catti-brie i krasnoludy pracowali przez jakąś godzinę, napełniając dwa duże worki, przede wszystkim ubraniami. Catti-brie była zdumiona ilością dóbr, jakie zgromadził Regis od czasu swych słynnych heroicznym czynów przeciwko Kessellowi; były to w większości dary od wdzięcznych miast. Lecz naprawdę była zaskoczona tym, że Regis nie wynajął bagażowych, aby nieśli za nim przynajmniej niektóre z jego rzeczy. Martwiły ją skarby, jakie znajdowała wędrując po pałacu, a jeszcze bardziej obraz pośpiechu i spontanicznego, acz chaotycznego działania. To także nie leżało w zwyczajach Regisa. Musiał tu grać rolę jakiś inny czynnik, jakiś brakujący element, którego jeszcze nie odkryła.

- No, zebraliśmy więcej, niż będziemy mogli unieść. W większości tkanin! - oznajmił Fender, zarzucając worek na swe mocne ramię. - Zostaw resztę, niech Cassius to pouklada!

- Nie dam Cassiusowi przyjemności przywłaszczenia sobie żadnej z tych rzeczy - odparła Catti-brie. - Mógłby jeszcze znaleźć tu jakieś wartościowe rzeczy. Zanieście obaj te worki do naszych pokojów w gospodzie. Dokończę tutaj pracę.

- Ach, jesteś zbyt dobra dla Cassiusa - mruknął Fender. - Bruenor słusznie określił go jako człowieka, który ma zbyt wiele przyjemności w liczeniu tego, co uznaje za swoje!

- Bądź bardziej sprawiedliwy, Fenderze Mallocie - odparła Catti-brie, choć jej zgodny uśmiech zaprzeczał ostremu tonowi jej głosu. - Cassius dobrze służył miastom w czasie wojny i jest doskonałym przywódcą ludności Bryn Shander. Widzieliście tak samo dobrze jak ja, że Regis ma talent do głaskania kota pod włos!

Fender roześmiał się, mając takie samo zdanie na ten temat.

- Swymi sposobami zdobywania tego, czego chce, mały pozostawił szereg czy dwa urażonych ofiar! - poklepał drugiego krasnoluda po ramieniu i obaj skierowali się do głównych drzwi.

- Nie spóźnij się, dziewczyno! - zawołał Fender do Catti-brie. - Wracamy do kopalń. Nie później niż jutro!

- Za bardzo się denerwujesz, Fenderze Mallocie! - powiedziała ze śmiechem Catti-brie.

Entreri rozważył tę ostatnią wymianę zdań i na jego twarzy pojawił się uśmiech. Znał doskonale ślad magicznego czaru. „Urażone ofiary”, o których mówił Fender odpowiadały doskonale ludziom oszukany przez Pashę Pooka w Calimporcie. Ludziom, oczarowanym przez rubinowy wisiołek.

Podwójne drzwi zamknęły się z hukiem. Catti-brie została sama w olbrzymim domu - a przynajmniej tak myślała. Zastanawiała się ciągle nad nie pasującym do Regisa jego zniknięciem. Nadal podejrzewała, że coś jest nie tak, że brakuje jakiejś części tej układanki, zaczęło też narastać w niej uczucie, że i w tym domu coś także jest nie tak. Catti-brie uświadomiła sobie nagle każdy dźwięk i cień wokół siebie. Tykanie zegarowego wahadła. Szelest papierów na biurku pod otwartym oknem. Szmer zasłon. Drapanie myszy w ścianach. Jej oczy powędrowały znów do zasłon, drżących jeszcze po ostatnim ruchu. To mógł być powiew wiatru przez szczelinę w oknie, lecz zaniepokojona kobieta podejrzewała, że jest inaczej. Przykucnęła odruchowo i sięgnęła po sztylet na udzie, a potem ruszyła w stronę otwartych drzwi, znajdujących się o kilka stóp w bok od zasłon.

Entreri poruszał się szybko. Spodziewające się, że dowie się od Catti-brie czegoś więcej i nie chcąc tracić okazji, jaką dało mu odejście krasnoludów, wślizgnął się na najlepszą pozycję do ataku i teraz czekał cierpliwie na wąskiej górnej krawędzi otwartych drzwi, utrzymując równowagę z taką łatwością, jak kot na parapecie. Przysłuchiwał się jej zbliżaniu się, od niechcienia bawiąc się sztyletem.

Catti-brie wyczuła niebezpieczeństwo, gdy tylko zbliżyła się do drzwi i zobaczyła czarną postać, która zeskoczyła obok niej. Mimo szybkości jej reakcji, nie zdążyła nawet do połowy wyciągnąć sztyletu z pochwy, gdy szczupłe palce zimnej ręki zamknęły jej usta, dusząc okrzyk, a ostry brzeg wysadzanego klejnotami sztyletu narysował cienką linię na jej gardle. Była ogłuszona i przerażona. Nigdy nie widziała człowieka poruszającego się tak szybko, a śmiertelna precyzja ataku Entreriego zupełnie wytrąciła ją z równowagi. Nagłe napięcie jego mięśni upewniło ją, że jeśli nadal będzie próbowała wyciągnąć broń, będzie martwa na długo przedtem, zanim zdąży zrobić z niej użytek. Puściwszy rękojeść nie stawiała już oporu. Siła mordercy także ją zaskoczyła, gdy ten z łatwością zaniósł ją na krzesło. Był człowiekiem niewielkiego wzrostu, szczupłym jak elf i zaledwie tak wysokim jak ona, lecz każdy mięsień jego zwartej postury był przystosowany do walki. Cała postać promieniowała aurą siły i niewzruszonej pewności siebie. To także wytrąciło Catti-brie z równowagi, gdyż

nie była to zuchwała zarozumiałość bogatego młodzieniaszka, lecz chłodna postawa wyższości kogoś, kto widział tysiące walk i nigdy nie został pokonany.

Catti-brie nie spuszczała oczu z twarzy Entreriego, gdy szybko przywiązywał ją do krzesła. Ostre rysy, wystające kości policzkowe i mocny zarys szczęki zaostrzało jeszcze proste przyszczyżenie kruczoczarnych włosów. Cień brody, który przyciemniał twarz, świadczył o tym, że nawet bez względu na częstość golenia nie można było jej przejaśnić. Mimo wszystko coś wokół tego człowieka mówiło o pełnej samokontroli. Catti-brie mogłaby go określić nawet mianem przystojnego, gdyby nie te oczy. W ich szarości nie było żadnej iskierki. Były bez życia, nie było w nich ani cienia współczucia, czy człowieczeństwa; określały tego człowieka jako bezduszne narzędzie śmierci.

- Czego chcesz ode mnie? - zapytała Catti-brie, gdy się trochę uspokoiła. Entreri odpowiedział jej bolesnym uderzeniem w twarz.

- Rubinowy wisiołek! - zażądał nagle - Czy halfling nadal nosi rubinowy wisiołek?

Catti-brie starała się powstrzymać łzy kręcące się jej w oczach. Była zdezorientowana i bezbronna i nie mogła odpowiedzieć natychmiast na pytanie mężczyzny. Wysadzany klejnotami sztylet błysnął przed jej oczyma i powoli obrysował owal jej twarzy.

- Nie mam zbyt wiele czasu - powiedział spokojnie Entreri. - Powiesz mi wszystko to, co chcę wiedzieć. Im więcej czasu zabiorą ci odpowiedzi, tym więcej bólu będziesz czuła.

Jego słowa były chłodne i wypowiedziane szczerze.

Catti-brie, zahartowana opieką samego Bruenora stwierdziła, że jest zdenerwowana. Już wcześniej walczyła z goblinami i zwyciężała je, raz nawet pokonała straszliwego trolla, lecz ten opanowany zabójca przerażał ją. Próbowала odpowiedzieć, lecz jej drżące usta nie wymówiły ani słowa.

Ponownie błysnął sztylet.

- Regis nosi go! - krzyknęła Catti-brie, łzy zaznaczyły pojedyncze Unie na jej policzkach. Entreri pokiwał głową i uśmiechnął się lekko.

- Jest z ciemnym elfem, krasnoludem i barbarzyńcą - stwierdził. - Są w drodze do Luskanu. Stamtąd udadzą się do miejsca zwanego Mithril Hall. Opowiedz mi o Mithril Hall, droga dziewczyno. - Podrapał się sztyletem po policzku, jego doskonale ostrze zgoliło małą kępkę brody. - Gdzie ono się znajduje?

Catti-brie wiedziała, że jeśli nie odpowie, będzie to oznaczało prawdopodobnie jej koniec.

- Ja... ja nie wiem - wyjąkała śmiało, odzyskując w jakimś stopniu dyscyplinę, jakiej nauczył ją Bruenor, choć nie spuszczała oczu z odblasku na śmiercionośnym ostrzu.

- Szkoda - odparł Entreri. - Taka piękna twarz...

- Proszę - powiedziała Catti-brie tak spokojnie, jak tylko mogła, widząc zbliżający się sztylet. - Nikt nie wie! Nawet Bruenor! Poszukuje go!

Ostrze zatrzymało się nagle, a Entreri odwrócił głowę w bok, jego oczy zwięzły się, a wszystkie jego mięśnie napięły się. Catti-brie nie słyszała naciśnięcia klamki u drzwi, lecz głęboki głos Fendera Mallota w korytarzu wyjaśnił jej zachowanie mordercy.

- Hej, dziewczyno, gdzie jesteś? Catti-brie próbowała wrzasnąć „uciekaj!”, poświęcając swe własne życie, lecz szybkie uderzenie Entreriego oszołomiło ją i zamieniło słowa w niezrozumiałe chrząknięcie. Głowa opadła jej na bok, ale zdołała zobaczyć, jak Fender i Grollo, z toporami bojowymi w dłoniach wpadli do pokoju. Entreri stał przygotowany na ich spotkanie, z wysadzonym klejnotami sztyletem w jednej ręce i szablą w drugiej. Na chwilę Catti-brie przepełniło uniesienie. Krasnoludy Dekapolis były batalionem zahartowanych wojowników, zaś bojowa sprawność Fendera wśród członków klanu ustępowała tylko sprawności Bruenora. Nagle przypomniała sobie, z kim się mierzą i mimo ich widocznej przewagi jej nadzieje odpłynęły, zmyte falą faktów, którym nie dało się zaprzeczyć. Widziała zamazane szybkością ruchy mordercy, niesamowitą precyzję jego cięć. Zbierało się jej na wymioty, nie mogła nawet wysapać do krasnoludów, aby uciekały.

Nawet poznawszy całą głębię grozy, tkwiącą w stojącym przed nimi mężczyźnie, Fender i Grollo nie zawahali się. Gdy zobaczyli ukochaną Catti-brie przywiązaną do krzesła, uczucie zniewagi zaślepiło ich, nie pozwalając im zważać na swe własne bezpieczeństwo; ich atak na Entreriego był instynktowny. Popędzani wściekłością poprowadzili pierwsze ciosy z całą siłą, na jaką mogli się zdobyć. Entreri przeciwnie, wystartował powoli, znajdując rytm i pozwalając czystej płynności swych ruchów stworzyć własny rozpęd. Czasami wydawało się, że z trudem odparowywał lub unikał potężnych machnięć toporami. Niektóre z nich mijały cel tylko o cale, co pobudzało Fendera i Grollo do dalszych ataków. Lecz nawet przy nieustającym ataku przyjaciół Catti-brie wiedziała, że mają kłopoty. Ręce Entreriego wydawały się rozmawiać ze sobą, tak perfekcyjne było uzupełnianie się ich ruchów, ustawiających na pozycjach wysadzanych klejnotami sztylet i szablą. Zsynchronizowane ruchy stóp zapewniały mu całkowitą równowagę w całym tym młynie. Był to taniec uników, parowania ciosów i kontratakowania.

Był to taniec śmierci.

Catti-brie widziała to już wcześniej, sławione w opowieściach metody najlepszego szermierza w Dolinie Lodowego Wichru. Porównanie z Drizztem Do'Urdenem było nieuniknione; wdzięk ich ruchów był tak podobny, każda część ich ciał działała tak

harmonijnie. Pozostawali także zasadniczo różni, mieli biegunowo różne od siebie morale, które subtelnie odróżniało aurę tego tańca. Pogranicznik drow w walce był instrumentem piękna, doskonałym tancerzem, poszukującym kursu prawości, którą wybierał z nieustającą w nią wiarą. Entreri był tylko przerażającym, bezdusznym mordercą, usuwającym ze swej drogi przeszkody z pozbawionym pasji spokojem.

Teraz początkowa gwałtowność ataku krasnoludów poczęła słabnąć, a na twarzach Fendera i Grollo odmalował się wyraz zaskoczenia tym, że podłoga nie jest jeszcze czerwona od krwi ich przeciwnika. Gdy ich ataki stawały się coraz wolniejsze, Entreri zwiększał prędkość. Jego ostrza stały się niewyraźne, po każdym uderzeniu następowały dwa następne, od których krasnoludy aż chwiały się na obcasach. Jego ruchy nie wymagały wysiłku, energia była niewyczerpywalna. Fender i Grollo przyjęli postawę wyłącznie obronną, lecz mimo ich wszystkich wysiłków, zmierzających do blokowania ataków, wszyscy w pokoju wiedzieli, że prześlizgnięcie się zabójczego ostrza przez obronę jest tylko kwestią czasu.

Catti-brie nie widziała fatalnego cięcia, lecz zobaczyła żywo jasną, krwawą linię, która pojawiła się na gardle Grollo. Krasnolud walczył jeszcze przez chwilę, niepomny na to, że nie może złapać oddechu. Nagle, zaskoczony Drollo opadł na kolana, chwytając się za gardło i z gulgotem zapadł w czerń śmierci. Furia popchnęła Fendera poza granice wyczerpania. Topór rąbał i ciął dziko, wołając o rewanż. Entreri bawił się z nim, właśnie w tej chwili uderzył go w skroń płazem swej szabli. Znieważony, urażony i w pełni świadom tego, że jego przeciwnik pod każdym względem go przewyższa, Fender rzucił się w ostatnim, zabójczym ataku, mając nadzieję zabić mordercę wraz z sobą samym. Entreri uskoczył w bok przed desperackim atakiem z drwiącym uśmiechem i za kończył walkę wbijając wysadzany klejnotami sztylet głęboko w pierś Fendera, a następnie, gdy krasnolud się zachwiał, tnąc szablą rozszczepiającym czaszkę ciosem.

Zbyt przerażona, aby krzyknąć, Catti-brie przyglądała się tępo, jak Entreri wyciągnął sztylet z piersi Fendera. Pewna zbliżającej się własnej śmierci zamknęła oczy, gdy sztylet zbliżył się do niej, czuła jak jego metal, gorący od krwi krasnoluda, przylgnął do jej gardła. Potem poczuła groźne drapanie jego ostrza po jej miękkiej, nieodpornej skórze, gdy Entreri powoli obrócił ostrze w rękę.

Udręka. Obietnica tańca śmierci. Nagle wszystko zniknęło. Catti-brie otworzyła oczy w chwili, gdy małe ostrze wracało do swej pochwy na udzie mordercy. Cofnął się od niej od krok.

- Widzisz - przedstawił proste wyjaśnienie swej łaski, - zabijam tylko tych, którzy stawiają mi opór. Może trzech twoich przyjaciół będących w drodze do Luskanu uniknie ostrza. Chcę tylko halflinga.

Catti-brie nie chciała okazać przerażenia, jakie ją ogarnęło. Panowała nad swym głosem, gdy obiecała chłodno:

- Nie doceniasz ich. Będą z tobą walczyć. Z lodowatą pewnością siebie Entreri odparł:

- A więc i oni powinni umrzeć.

Catti-brie nie mogła zwyciężyć w pojedynku nerwów z pozbawionym wszelkich emocji mordercą. Jej jedyną odpowiedzią była prowokacja. Plunęła na niego, nie zważając na konsekwencje czynu. Odpowiedział palącym policzkiem. Jej oczy zamglily się w bólu i łzach i Catti-brie odpłynęła w czerń. Gdy traciła przytomność, słyszała jeszcze przez kilka sekund okrutny, beznamiętny śmiech, cichnący w dali, gdy morderca opuszczał dom.

Udręka. Zapowiedź śmierci.

Miasto Żagli

- Tak, to jest to, chłopcze: Miasto Żagli - powiedział Bruenor do Wulfgara, gdy patrzyli na Luskan z małego pagórka położonego o kilka mil na północ od miasta.

Wulfgar chłonał ten widok spojrzeniem pełnym głębokiego podziwu. Luskan liczył ponad piętnaście tysięcy mieszkańców, niewiele w porównaniu z ogromnymi miastami na południu i w porównaniu z Waterdeep - ze swym najbliższym sąsiadem, oddalonym o kilkaset mil wzdłuż wybrzeża. Jednak młodemu barbarzyńcy, który spędził całe swoje dziewiętnaście lat w szczepach nomadów i w małych osiedlach Dekapolis, ufortyfikowany port morski wydawał się naprawdę wielki. Luskan otoczony był murami, w obrębie których, w różnej odległości od siebie, w strategicznych miejscach wznosiły się baszty strażnicze. Nawet z tej odległości Wulfgar mógł rozróżnić ciemne postacie wielu żołnierzy, przechadzających się po parapecie murów; ostrza ich pik lśniły w promieniach porannego słońca.

- Niezbyt sympatyczne powitanie - zauważył Wulfgar.

- Luskan niechętnie wita gości - powiedział Drizzt, podchodząc do przyjaciół. - Otwierają swe bramy przed kupcami, lecz zwykli wędrowcy są zazwyczaj odsyłani z powrotem.

- Nasz pierwszy kontakt jest tutaj - mruknął Bruenor, - i zamierzam tam wejść!

Drizzt pokiwał głową i nie spierał się. Trzymał się z dala od Luskanu w swej pierwszej podróży do Dekapolis. Mieszkańcy miasta, w większości ludzie, patrzyli na inne rasy z pogardą. Nawet elfom, mieszkającym na powierzchni i krasnoludom często odmawiano prawa wejścia. Drizzt podejrzewał, że strażnicy zrobiliby drowowi coś więcej, niż tylko wyrzucili go.

- Rozpalmy ognisko na śniadanie - kontynuował Bruenor, cień gniewu w jego głosie był odbiciem determinacji; nic nie zepchnie go z raz obranego kursu. - Zwiniemy obóz wcześniej i przekroczymy bramę przed południem. Gdzie jest ten przeklęty Pasibrzuch?

Drizzt obejrzał się przez ramię w stronę obozu.

- Śpi - odparł, choć pytanie Bruenora było czysto retoryczne. Regis był pierwszy do łóżka i ostatni do budzenia się - i nigdy bez pomocy - każdego dnia, odkąd wyruszyli z Dekapolis.

- Cóż, kopnij go! - polecił Bruenor. Chciał wrócić do obozu, lecz Drizzt położył mu rękę na ramieniu, aby go zatrzymać.

- Niech halfling śpi - zasugerował drow. - Może będzie lepiej, gdy podejdziemy do bramy Luskanu o zmierzchu w mniej wyraźnym świetle?

Żądanie Drizzta zmieszało Bruenora tylko na chwilę - dopóki nie przyjrzał się bliżej obliczu drowa i nie zobaczył wahania w jego oczach. Obaj w czasie tych lat stali się tak bliskimi przyjaciółmi, że Bruenor często zapominał, że Drizzt jest wyrzutkiem. Im bardziej oddalali się od Dekapolis, gdzie drow był znany, tym bardziej oceniano go na podstawie koloru skóry i reputacji jego ludu.

- Tak, niech śpi - zgodził się Bruenor. - Może i ja powinienem trochę odpocząć?

Zwinęli obóz późno i bez pośpiechu ruszyli w kierunku miasta, przekonując się później, że źle ocenili odległość. Było już dobrze po zachodzie słońca, panowała już ciemność, gdy dotarli do północnej bramy miasta. Budowla była równie niemila, jak reputacja Luskanu: pojedyncze, okute żelazem wrota, osadzone w kamiennym murze, między dwoma niskimi, kwadratowymi wieżami, były zamknięte. Tuzin głów w futrzanych kapturach wзираł znad parapetu nad bramą i towarzysze czuli na sobie wzrok wielu par oczu, i prawdopodobnie luków, wycelowanych w nich z ciemności na szczytach wież.

- Kim jesteście, którzy przychodzicie do bram Luskanu? - dobiegł głos z murów.

- Wędrowcami z północy - odparł Bruenor. - Zmęczona grupa, która przebyła całą drogę z Dekapolis w Dolinie Lodowego Wichru.

- Bramę zamyka się o zachodzie słońca - odparł głos. - Odejdźcie!

- Syn łysego gнома - mruknął pod nosem Bruenor. Poklepał swój topór, jakby miał zamiar porąbać wrota.

Drizzt położył uspokajająco rękę na ramieniu krasnoluda. Jego czułe uszy usłyszały wyraźnie szcęk naciąganych cięciw kuszy. Nagle Regis niespodziewanie przejął kontrolę nad sytuacją. Podciągnął spodnie, które opadły mu poniżej jego ogromnego brzuszyska i wsadził kciuki za pas, usiłując wyglądać na kogoś ważnego. Wyprostowawszy ramiona wyszedł przed swych towarzyszy.

- Jak się nazywasz, panie? - zawołał do żołnierza.

- Jestem Nightkeeper z północnej bramy. To wszystko, co potrzebujesz wiedzieć! - nadeszła burkliwa odpowiedź. - A kim...

- Regis, Pierwszy Obywatel Bryn Shander. Nie wątpię, że słyszałeś o mnie, lub widziałeś moje rzeźby.

Towarzysze usłyszeli szepty w górze, potem nastąpiła chwila ciszy.

- Widzieliśmy rzeźby halflinga z Dekapolis. To ty nim jesteś?

- Bohater wojny z goblinami i mistrz rzeźbiarski - oznajmił Regis, kłaniając się nisko.
-Burmistrzowie z Dekapolis nie będą zadowoleni, gdy dowiedzą się, że odesłano mnie w nocy od bramy naszego, cieszącego się względami, partnera handlowego.

Znów rozległy się szepty, potem nastąpiła dłuższa cisza. Nagle cała czwórka usłyszała zgrzyt za wrotami, Regis wiedział, że to podniesiono kratę, potem usłyszeli jak z bramy zdejmowane są sztaby. Halfling popatrzył przez ramię na swych zaskoczonych przyjaciół i uśmiechnął się chytrze.

- Dyplomacja, mój nieokrzesany przyjacielu krasnoludzie - roześmiał się.

Brama uchyliła się lekko i wysliznęli się przez nią dwaj mężczyźni, bez broni, lecz ostrożni. Było oczywiste, że są doskonale chronieni z muru. Żołnierze o ponurych twarzach zgromadzili się na parapetach, śledząc każdy ruch obcych przez celowniki swoich kusz.

- Jestem Jierdan - powiedział tęższy z dwu mężczyzn, choć trudno było ocenić jego dokładne rozmiary, gdyż ubrany był w wiele warstw futer.

- Ja zaś jestem Nightkeeper - powiedział drugi. - Pokaż co masz do sprzedania.

- Do sprzedania? - powtórzył ze złością Bruenor. - Kto tu coś powiedział o handlu? - Znów klepnął topór, wywołując nerwowe poruszenie na murach. - Czy to wygląda na ostrze śmierdzącego handlarza?

Regis i Drizzt zaczęli uspokajać krasnoluda, lecz Wulfgar, tak samo napięty jak Bruenor, krzyżując swe potężne ramiona odstał na bok i popatrzył ponuro na zuchwałego strażnika. Obaj żołnierze cofnęli się, a Nightkeeper znowu się odezwał, tym razem na granicy gniewu.

- Pierwszy Obywatelu - skierował się do Regisa, - po co przyszedłeś do naszych bram? Regis wystąpił przed Bruenora i stanął przed żołnierzem.

- Hmm... rozpoznanie rynku -wyrzucił z siebie, usiłując zmyślić jakąś historyjkę. - Mam szczególnie doskonałe rzeźby na sprzedaż w tym sezonie i chcę się upewnić, że wszystko po tej stronie, a zwłaszcza ceny za rzeźby, będzie gotowe do dokonania transakcji.

Dwaj żołnierze wymienili porozumiewawcze uśmiechy.

- Odbyłeś długą drogę w tym celu - wyszeptał ochryple Nightkeeper. - Czy nie zrobiłbyś lepiej przybywając tu z karawaną przywożącą dobra?

Regis zaniepokoił się, stwierdziwszy, że ci żołnierze byli zbyt doświadczeni, aby uwierzyć w jego bajeczkę. Oцениwszy ich lepiej sięgnął za koszulę po rubinowy wisiołek, wiedząc, że jego hipnotyzująca moc powinna przekonać Nightkeepera, aby ich wpuścił, lecz bał się pokazywać kamień, zostawiając dalszy ślad dla zabójcy, o którym wiedział, że jest niedaleko.

Jierdan wzdrygnął się nagle, gdy zauważył postać stojącą obok Bruenora. Płaszcz Drizzta Do'Urdena zsunął się lekko, odsłaniając czarną skórę jego twarzy.

Jakby szturchnięty, Nightkeeper stęzał także, spostrzegłszy przyczynę nagłej reakcji Jierdana. Czterej poszukiwacze przygód z niechęcią położyli dłonie na swej broni, gotowi do walki, której nie chcieli. Lecz Jierdan odprężył się nagle, zatrzymując Nightkeepera i zwrócił się do drowa.

- Drizzt Do'Urden? - zapytał spokojnie, szukając potwierdzenia jego tożsamości, której domyślał się już wcześniej. Drow skinął głową, zaskoczony trafnym rozpoznaniem.

- Wraz z opowieściami z Doliny Lodowego Wichru także twe imię dotarło do Luskanu - wyjaśnił Jierdan. - Wybacz nam nasze zaskoczenie - skłonił się nisko, - ale nie widzimy u naszych bram zbyt wielu z twojej rasy.

Drizzt znowu pokiwał głową, lecz nic nie odpowiedział, czując się nieswojo z powodu tak niezwyklej grzeczności. Nigdy przedtem strażnicy przy bramie nie zadawali sobie trudu, by zapytać o jego imię, ani o to, jaki ma interes, aby wejść do miasta. Drow szybko zrozumiał korzyść, jaką daje unikanie bram w ogóle, w ciszy prześlizgując się przez mury w ciemności i szukając podlegszych dzielnic, gdzie miał przynajmniej szansę pozostać nie zauważony w ciemnych kątach, wśród podobnych jemu oberwańców. Czyjego imię i bohaterstwo przyniosły mu pewną dozę respektu nawet tak daleko od Dekapolis?

Bruenor mrugnął do Drizzta, jego gniew rozpląnął się w obliczu faktu, że jego przyjaciel został w końcu doceniony przez obcych. Lecz Drizzt nie był przekonany. Nie śmiał mieć nawet nadziei na to - czyniło go to zbyt podatnym na uczucia, z którymi walczył twardo, aby je ukryć. Wolał zachować swe podejrzenia i trzymać tak blisko siebie swą gardę, jak ciemny kaptur swego płaszcza. Nastawił z ciekawością uszu, aby usłyszeć prywatną rozmowę obu żołnierzy, gdy ci oddalili się na pewną odległość.

- Nie obchodzi mnie jego imię - usłyszał jak Nightkeeper szepce do Jierdana. - Żaden drow nie powinien przejść przez moją bramę.

- Mylisz się - odparł Jierdan. - To są bohaterowie Dekapolis. Halfling naprawdę jest Pierwszym Obywatelem Bryn Shander, drow pogranicznikiem o niezaprzeczalnym honorze i reputacji, a krasnolud - zauważ znak kufła pieniącego się piwa na jego tarczy - to Bruenor Battlehammer, wódz klanu w dolinie.

- A co z tym olbrzymim barbarzyńcą? - zapytał Nightkeeper sarkastycznym tonem, próbując nie okazać po sobie wrażenia, choć w oczywisty sposób trochę zdenerwowany. - Jakim może być łobuzem?

Jierdan wzruszył ramionami.

- Jest wielki, młody i opanowany ponad swój wiek. Nie wydaje mi się, że powinien być tutaj, lecz może być tym młodym królem klanów, o którym opowiadali bajarze. Nie możemy odpędzić ich, konsekwencje tego mogłyby być poważne.

- Czego może obawiać się Luskan ze strony drobnych osiedli w Dolinie Lodowego Wichru? - obruszył się Nightkeeper.

- Są inne porty handlowe - odparł Jierdan. - Nie każdą bitwę prowadzi się mieczami. Utrata rzeźb z Dekapolis nie byłaby dobrze widziana przez naszych kupców, ani przez statki handlowe, które zawijają do nas w każdym sezonie.

Nightkeeper znów przyglądał się badawczo obcym. Nie wierzył im, mimo zapewnień swego towarzysza i nie chciał ich w mieście. Wiedział jednak, że jeśli jego podejrzenia okażą się bezpodstawne i uczyni coś, co narazi na niebezpieczeństwo handel rzeźbami z kości, jego przyszłość nie będzie różowa. Żołnierze Luskanu odpowiadali przed kupcami, którzy tak szybko nie zapominali błędów, które przyczyniły się do uszczuplenia ich sakiewek. Nightkeeper podniósł do góry ręce w obronnym geście.

- A więc, niech wejdą - powiedział do swego towarzysza. - Miej na nich oko do murów i zaprowadź ich do portu. W ostatnim zaułku jest *Cutlass*, tam będzie dostatecznie ciepło!

Drizzt przyglądał się dumnym krokom przyjaciół, gdy maszerowali przez bramę i domyślał się, że oni także słyszeli urywki rozmowy. Bruenor potwierdził jego podejrzenia, gdy oddalili się od wież strażniczych, idąc ulicą wzdłuż murów.

- No proszę - parsknął najwidoczniej zadowolony krasnolud, trącając Drizzta. - A więc wieści wydostały się poza dolinę i dotarły nawet tak daleko na południe. Co ty na to powiesz?

Drizzt znowu wzruszył ramionami, a Bruenor roześmiał się, przyjmując, że jego przyjaciel nie był zbyt zaambarasowany sławą. Regis i Wulfgar także podzielali radość Bruenora, olbrzym serdecznie klepnął drowa w plecy i wyszedł na czoło grupy. Lecz złe samopoczucie Drizzta spowodowane było czymś więcej, niż tylko zakłopotaniem. Gdy przechodzili obok, zauważył uśmiech na twarzy Jierdana, uśmiech, który wykraczał poza podziw. Mimo że nie miał wątpliwości co do tego, że pewne opowieści o bitwie z armią goblinów Akara Kessella dotarły do Miasta Żagli, Drizztowi wydało się dziwne, że prosty żołnierz wie tak wiele o nim i o jego przyjaciółch, a strażnik przy bramie decyduje o tym, kto może wejść do miasta, a kto nie.

Ulice Luskanu zabudowane były dwu i trzypiętrowymi budynkami, co było odbiciem desperacji mieszkańców, aby stłoczyć się w obrębie wysokich murów miasta, z dala od stale

groźących niebezpieczeństw okrutnej północy. Od czasu do czasu nad linią dachów wystawała wieża, może strażnicza, lub prominentnego obywatela czy jakiejś gildii, chcącej okazać swą wyższość. Przezorne miasto Luskan przeżywało, a nawet rozkwitało na niebezpiecznym pograniczu, twardo utrzymując czujną postawę, często wykraczając poza pewne granice, przeradzając się w paranoję. Było to miasto cieni i czterej goście wyraźnie czuli tej nocy zaciekawione i niebezpieczne spojrzenia, rzucane z każdej ciemnej dziury.

Port położony był w najgorszej dzielnicy miasta, gdzie złodzieje, wyrzutki i żebracy zaludniali wąskie ulice i ciemne zaułki. Od strony morza napływała stale mgła, zamazując i tak już ciemne ulice w jeszcze bardziej tajemnicze drogi. Taka była też uliczka, na której znaleźli się czterej przyjaciele, ostatnia uliczka przed samymi nabrzeżami, częściowo zniszczone przejście, zwane Half-Moon Street. Regis, Drizzt i Bruenor natychmiast zorientowali się, że wkroczyli na teren wagańców i łotrów i każdy położył rękę na swej broni. Wulfgar szedł śmiało, choć i on czuł pełną groźby atmosferę. Nie rozumiejąc tego, że to miejsce jest nietypowo wstrętne, zdecydowany był przyjąć z otwartym umysłem swe pierwsze doświadczenie z cywilizacją.

- To tu - powiedział Bruenor wskazując na małą grupkę, prawdopodobnie złodziei, zgromadzoną przed drzwiami gospody. Zniszczony szyld określał ją jako *Cutlass*.

Regis przełknął ślinę; kłębiła się w nim przerażająca mieszanina emocji. W dawnych dniach, gdy był złodziejem w Calimporcie, odwiedzał wiele miejsc takich, jak to, lecz jego znajomość tego środowiska wzmagała tylko jego obawy. Wiedział, że zakazany powab interesów prowadzonych w cieniach niebezpiecznej tawerny groził tak samo śmiercią, jak ukryte noże rzezimieszków przy każdym stole.

- Naprawdę chcecie tam wejść? - zapytał delikatnie przyjaciół.

- Nie dyskutuj! - warknął Bruenor. - Wiedziałeś o czekającej nas drodze, gdy dołączyłeś do nas w dolinie. Teraz nie jęcz!

- Jesteśmy dobrze chronieni - wtrącił Drizzt, aby uspokoić Regisa.

Dumny w swoim braku doświadczenia Wulfgar posunął to stwierdzenie nawet dalej.

- Jaki powód mieliby, aby nam zrobić krzywdę? Z pewnością nie zrobiliśmy nic złego - potem rzucił głośno wyzwanie cieniem. - Nie bój się, mały przyjacielu. Mój młot odsunie na bok każdego, kto stanie nam na drodze!

- Duma młodości! - mruknął Bruenor, wymieniając wraz z Regisem i Drizztem spojrzenia pełne niedowierzania.

* * * * *

Atmosfera panująca w *Cutlass* zgadzała się z rozkładem i motłochem, które charakteryzował to miejsce od zewnątrz. Część budynku, którą zajmowała gospoda, była pojedynczą, otwartą salą z długim barem obronnie usytuowanym pod tylną ścianą w rogu, na wprost drzwi wejściowych. Obok baru wznosiły się schody prowadzące na piętro budowli, częściej używane przez wymalowane i uperfumowane kobiety i ich aktualnych towarzyszy, niż przez gości zajazdu. Żeglarze ze statków kupieckich zawijający do Luskanu najczęściej schodzili na brzeg tylko na krótkie chwile podniecenia i rozrywki, powracając w bezpieczeństwo swoich statków jeśli udało im się to zanim powalił ich pijacki sen. Bardziej jednak niż czymkolwiek innym, tawerna przy *Cutlass* była salą zmysłów, wypełniona miriadami dźwięków, widoków i zapachów. Woń alkoholu od mocnego piwa i taniego wina, do rzadszych i mocniejszych napojów wypełniała każdy kąt. Mgła dymu z fajek z egzotycznych gatunków drewna, podobnie jak mgła na zewnątrz, zamazywała ostrą rzeczywistość widoków w bardziej miękkie, podobne do snu odczucia.

Drizzt skierował się ku wolnemu stolikowi przy drzwiach, podczas gdy Bruenor zbliżył się do baru, żeby załatwić formalności związane z ich postojem. Wulfgar ruszył za krasnoludem, lecz Drizzt zatrzymał go.

- Usiądź przy stole - wyjaśnił. - Jesteś zbyt podniecony na takie sprawy. Bruenor zatroszczy się o to. Wulfgar chciał protestować, ale przerwano mu.

- Usiądź - zaproponował Regis. - Siądź z Drizztem i ze mną. Nikt nie zwróci uwagi na starego krasnoluda, ale drobny halfling i chudy elf mogą wydać się obiektami dobrej zabawy dla tutejszych brutali. Potrzebujemy twoich rozmiarów i siły, aby powstrzymać takie zapędy.

Słyszając taki komplement Wulfgar wysunął dumnie podbródek i poszedł śmiało w kierunku stołu. Regis mrugnął porozumiewawczo do Drizzta i ruszył za nim.

- Otrzymasz wiele lekcji w czasie tej podróży, młody przyjacielu - mruknął Drizzt do Wulfgara, zbyt cicho, aby barbarzyńca mógł go usłyszeć. - Tak daleko od domu.

Bruenor wrócił od baru niosąc cztery dzbany miodu i mrucząc pod nosem.

- Szybko załatwimy nasze sprawy - powiedział do Drizzta, - i wyruszymy w dalszą drogę. Cena pokoju w tym barłogu orków jest po prostu złodziejska!

- Tych pokoi nie wynajmuje się na całą noc - parsknął Regis. Jednak Bruenor nie rozchmurzył się.

- Wypij - powiedział do drowa. - Do Szczurzej Alei nie jest daleko, jak powiedziała kelnerka i możliwe, że nawiążemy kontakt jeszcze tej nocy.

Drizzt skinął głową i siorbnął miodu, naprawdę nie pragnąc go, lecz mając nadzieję, że wspólne napięcie się odpręży krasnoluda. Drow także chciał jak najszybciej opuścić Luskan, obawiając się, że jego tożsamość - w migotliwym świetle pochodni gospody naciągnął nawet kaptur jeszcze niżej - może sprawić im więcej kłopotów. Obawiał się też o Wulfgara, młodego j dumnego, będącego poza swoim żywiołem. Barbarzyńcy Doliny Lodowego Wichru, choć bezlitośni w walce, mieli niezaprzeczalnie poczucie honoru, opierając się na swej strukturze społecznej i niezłomnym kodeksie. Drizzt obawiał się, że Wulfgar łatwo może paść ofiarą fałszywych wyobrażeń i złud miasta. Na szlakach, w głuszy, młot Wulfgara zapewniłby mu wystarczające bezpieczeństwo, lecz tutaj znalazłby się prawdopodobnie w złudnych sytuacjach, ze skrytobójczymi ostrzami, w których jego potężna broń i sprawność w walce byłaby dla niego niewielką pomocą.

Wulfgar wychylił swój dzban jednym łykiem, otarł z zapalem wargi i wstał.

- No to chodźmy - powiedział do Bruenora. - Gdzie jest to, czego szukamy?

- Usiądź i zamknij usta, chłopcze - nachmurzył się Bruenor, rozglądając się, żeby sprawdzić czy nie zwrócili na siebie czyjejs nie chcianej uwagi. - To nocne zadanie jest dla mnie i dla drowa. Nie ma miejsca dla zbyt dużego wojownika, takiego jak ty! Zostaniesz tu z Pasibrzuchem, trzymaj gębę na kłódkę i siedź plecami do ściany!

Wulfgar wycofał się upokorzony, lecz Drizzt był zadowolony, wyglądało na to, jeśli chodziło o sprawę młodego wojownika, że Bruenor doszedł do takich samych wniosków, co on. Regis jeszcze raz uratował dumę Wulfgara.

- Nie pójdziesz z nimi! - warknął do barbarzyńcy. - Nie mam zamiaru iść, lecz nie odważę się zostać tutaj sam. Niech Drizzt i Bruenor znajdują uciechę na jakiejś zimnej i śmierdzącej ulicy. Zostaniemy tutaj i będziemy się cieszyć dobrze zasłużonym wieczorem i dobrą gością!

Drizzt poklepał pod stołem Regisa po kolanie w podzięcie i wstał. Bruenor wypił swój dzban i wyskoczył z krzesła.

- No więc ruszajmy - powiedział do drowa. Potem zwrócił się do Wulfgara. - Pilnuj halflinga i strzeż się kobiet! One myślą jak głodne szczury, a ich jedynym celem jest ugryzienie twojej sakiewki!

* * * * *

Bruenor i Drizzt skręcili w pierwszą pustą aleję za *Cutlass*. Krasnolud stanął na straży u wejścia, podczas gdy Drizzt wszedł kilka kroków w ciemność. Przekonany, że jest

bezpiecznie, wyciągnął z sakiewki małą, onyksową statuetkę, drobiazgowo wyrzeźbioną w kształcie polującego kota i położył ją przed sobą na ziemi.

- Guenhwyvar - zawołał cicho. - Przyjdź, mój cieniu.

Jego wezwanie sięgnęło przez plany istnienia, do astralnego domu samej istoty pantery. Wielki kot obudził się ze snu. Upłynęło już wiele miesięcy od chwili, gdy jej pan wzywał ją po raz ostatni i kot był gotowy służyć. Guenhwyvar skoczyła przez materię planów, idąc za migotaniem światła, które mogło być tylko wezwaniem drowa. Nagle kot znalazł się w alei wraz z Drizztem, zaniepokojony nieznanym otoczeniem.

- Obawiam się, że wkraczamy w niebezpieczną pajęczynę - wyjaśnił Drizzt. - Potrzebuję oczu tam, dokąd moje nie mogą się udać.

Bez zwłoki i bez żadnego dźwięku Guenhwyvar wskoczyła na kupę gruzu, na podest strzaskanego przedsionka, a stamtąd na dach. Zadowolony i czujący się teraz znacznie bezpieczniej Drizzt wyśliznął się znowu na ulicę, na której czekał Bruenor.

- No, gdzie jest ten przeklęty kot? - zapytał Bruenor z odcieniem ulgi w głosie, spowodowanym tym, że Guenhwyvar nie było z Drizztem. Większość krasnoludów nie dowierzała innej magii, prócz magicznych czarów kładzionych na broni, zaś Bruenor nie darzył uczuciem pantery.

- Tam, gdzie go najbardziej potrzebujemy - zabrzmiała odpowiedź drowa. Ruszył wzdłuż Ulicy Półksiężycy. - Nie obawiaj się, potężny Bruenorze, Guenhwyvar nie spuszcza nas z oczu nawet wtedy, gdy tego nie widzimy.

Krasnolud rozejrzył się nerwowo; u podstawy jego rogatego hełmu ukazały się kropelki potu. Znał Drizzta od kilku lat, lecz zawsze czuł się zaniepokojony w towarzystwie magicznego kota. Drizzt ukrył uśmiech pod kapturem.

Każdy zaułek, wypełniony stertami gruzu i odpadkami wyglądał tak samo, gdy szli wzdłuż doków. Bruenor zaglądał do każdej zacienionej niszy z podejrzliwością. Jego wzrok nie był w nocy tak przenikliwy, jak wzrok drowa, ale gdyby mógł zajrzeć w ciemność tak wyraźnie, jak Drizzt, ścisnąłby jeszcze mocniej rękojeść swego topora. Lecz krasnolud i drow nie martwili się zbytnio. Nie byli podobni do zwykłych pijaków, którzy zazwyczaj włączyli się po tej dzielnicy nocą i nie byli łatwym łupem dla złodziei. Liczne nacięcia na rękojeści topora Bruenora i kołyszący się ruch dwóch jataganów u pasa drowa wystarczająco odstraszały większość łotrzyków.

W płataninie uliczek i alejek wiele czasu zabrało im znalezienie Ulicy Szczurzej - tuż za pirsami biegła równoległe do morza, wydając się nie do przebycia z powodu gęstej mgły.

Po obu jej stronach stały długie, niskie magazyny, zagracały ją połamane paki i skrzynie, ograniczając w wielu miejscach i tak już wąskie przejście.

- Przyjemne miejsce do przechadzek w mglistą noc - stwierdził zniechęcony Bruenor.

- Jesteś pewien, że to tutaj? - zapytał Drizzt, równie zde gustowany tym miejscem.

- Według słów kupca w Dekapolis, jeśli żyje ktoś, kto może dać mi mapę, to jest to Szept. A miejscem, gdzie można znaleźć Szept jest Ulica Szczurza - tylko Ulica Szczurza.

- No to bierzmy się do dzieła - powiedział Drizzt. - Śmierdzące sprawy należy załatwiać jak najszybciej.

Bruenor powoli szedł ulicą. Uszli za ledwie z dziesięć kroków, gdy krasnoludowi wydało się, że usłyszał szczęk cięciwy kuszy. Zatrzymał się i spojrzał na Drizzta.

- Atakują nas - wyszeptał.

- W zabitym deskami oknie na górze i na prawo od nas - wyjaśnił Drizzt, jego wyjątkowy w nocy wzrok i słuch ustaliły już wcześniej źródło dźwięku, - Mam nadzieję, że to ostrzeżenie. Może to dobry znak, że twój kontakt jest blisko.

- Nigdy nie nazywaj kuszy wymierzonej w moją głowę dobrym znakiem! - odparł krasnolud. - Ale chodźmy i miejmy się na baczności. To miejsce śmierdzi niebezpieczeństwem! - Ruszył znowu przez rumowiska.

Szuranie nogami po ich lewej stronie powiedziało im, że oczy śledzą ich także z tej strony. Jednak szli dalej, wiedząc, że nie mogli spodziewać się niczego innego, gdy wyszli z *Cutlass*. Okrążywszy ostatni stos połamanych desek, zobaczyli szczupłą, postać opierającą się o ścianę, owiniętą ściśle płaszczem dla ochrony przed zimnem i wieczorną mgłą.

Drizzt pochylił się nad ramieniem Bruenora.

- Może to być to? - szepnął.

Krasnolud wzruszył ramionami i powiedział:

- A któżby inny? - zrobił jeszcze kilka kroków do przodu, stawiając stopy pewnie, szeroko i zwrócił się do postaci. - Szukam mężczyzny nazwiskiem Szept. Może jesteś nim?

- I tak, i nie - nadeszła odpowiedź. Postać zwróciła się ku nim, choć naciągnięty nisko kaptur ukazywał niewiele.

- W co się bawisz? - odkrzyknął Bruenor.

- Jestem Szeptem - odparła postać, podnosząc lekko kaptur. - Ale z pewnością nie mężczyzną.

Widzieli teraz wyraźnie, że postać mówiąca do nich jest w istocie kobietą, ciemną i tajemniczą postacią z długimi, czarnymi włosami i głęboko osadzonymi, przenikliwymi

oczywa, wskazującymi na doświadczenie i głębokie zrozumienie sposobów przeżycia na ulicy.

W miarę upływu nocy *Cutlass* zapełniała się coraz bardziej. Żeglarze ze statków kupieckich gromadzili się tu tłumnie, a i miejscowi bywalcy znaleźli się szybko na swoich miejscach, aby się na nich pożywić. Regis i Wulfgar pozostali przy stole, barbarzyńca patrzył rozszerzonymi z ciekawości oczyma wokół siebie, halfling pozostał przy ostrożnych obserwacjach. Regis z miejsca wyczuł kłopoty w postaci kobiety, podchodzącej do nich wolnym krokiem. Nie była młoda, raczej wynędzniała, co było czymś zwyczajnym w dokach, lecz jej suknia, wyraźnie świadcząca o tym, że nie powinna do niej należeć, skrywała wady za odpowiednią zasłoną sugestii. Spojrzenie na twarz Wulfgara, mającego podbródek niemal na wysokości stołu, potwierdziło obawy halflinga.

- Witaj, olbrzymie - mruknęła kobieta, opadając wygodnie na krzesło obok barbarzyńcy.

Wulfgar spojrzał na Regisa i omal nie wybuchnął śmiechem, z niedowierzania i zakłopotania.

- Nie jesteś z Luskanu - mówiła dalej kobieta. - Nie wyglądasz też na żadnego kupca, który akurat stoi w porcie. Skąd jesteś?

- Z północy - wyjąkał Wulfgar. - Z doliny... Lodowego Wichru.

Od czasów lat spędzonych w Calimporcie Regis nie widział u kobiety takiej śmiałości i czuł, że powinien interweniować. W tej kobiecie było coś nikczemnego, perwersja rozkoszy, która była zbyt niezwykła. Zakazany owoc smakuje lepiej. Regis poczuł nagle, że tęskni do Calimporu. Wulfgar nie był równym przeciwnikiem dla zaspokojenia zachcianek takiego stworzenia.

- Jesteśmy biednymi wędrowcami - wyjaśnił Regis, podkreślając słowo „biednymi” w próbie ochrony swego przyjaciela. - Nie mamy pieniędzy a za to wiele mil do przejścia.

Wulfgar spojrzał z zaciekawieniem na swego towarzysza, nie w pełni rozumiejąc motywy tego kłamstwa.

Kobieta znowu popatrzyła badawczo na Wulfgara i oblizała wargi.

- Szkoda - jęknęła, a potem zapytała Regisa. - Ani monety? Regis wzruszył bezsilnie ramionami.

- To szkoda - powtórzyła kobieta i wstała, aby odejść.

Twarcz Wulfgara poczerwieniała głęboko, gdy zaczął domyślać się prawdziwych motywów tego spotkania.

W Regisie też coś się poruszyło. Tęsknił za dawnymi dniami, gdy przewijał się przez buduary Calimportu, wysilając swe serce poza granice wytrzymałości. Gdy kobieta przechodziła obok niego, chwycił ją za łokieć.

- Monety nie - wyjaśnił widząc wyraz zapytania na jej twarzy, - ale to. - Wyciągnął spod płaszcza rubinowy wisiołek i pozwolił mu wahać się na końcu łańcuszka. Migotanie przyciągnęło natychmiast chciwe oczy kobiety, a magiczny klejnot wtrącił ją w hipnotyczny trans. Znowu usiadła, tym razem na krześle obok Regisa, nie spuszczać oczu z głębin zachwycającego, obracającego się rubinu.

Tylko zmieszanie powstrzymało Wulfgara przed wybuchem złości na ten objaw zdrady, mgławica myśli i emocji kłębiąca się w jego umyśle spowodowała, że patrzył przed siebie pustym wzrokiem, Regis podchwycił spojrzenie barbarzyńcy, lecz oddalił je od siebie z typową skłonnością do oddalania od siebie negatywnych uczuć takich, jak wina. Niech jutrzejszy świt wyjawi jego zajęcie, ta konkluzja nie zmniejszyła jego zdolności do cieszenia się tej nocy.

- Noce w Łuskanie przynoszą chłodne wiatry - powiedział do kobiety. Położyła mu rękę na ramieniu.

- Znajdziemy ciepłe łóżko, nie bój się.

Uśmiech halflinga sięgał prawie od ucha do ucha. Wulfgar omal nie spadł z krzesła.

* * * * *

Bruenor szybko doszedł do siebie, nie chcąc urazić Szeptu lub okazać jej, że zaskoczenie znalezieniem w tym miejscu kobiety dało jej jakąś przewagę nad nim. Jednak znała prawdę, a jej uśmiech skierowany do Bruenora wzburzył go jeszcze bardziej. Sprzedawanie informacji w miejscu tak niebezpiecznym, jak doki Luskanu, oznaczało stały kontakt z mordercami i złodziejami i nawet w strukturze skomplikowanej sieci pomocników było zajęciem wymagającym ukrywania się. Niewielu z tych, którzy szukali usług Szeptu, mogło ukryć zaskoczenie znalezieniem młodej i ponętnej kobiety, oddającej się takiemu zajęciu. Respekt Bruenora przed informatorem nie zmniejszył się jednak, mimo zaskoczenia, gdyż reputacja, jaką zdobyła Szept dotarła do niego na odległość setek mil. Nadal żyła, a sam ten fakt powiedział krasnoludowi, że jest przerażająca. Drizzt znacznie mniej był zaskoczony odkryciem. W ciemnych miastach drowów kobiety zazwyczaj zajmowały wyższe pozycje, niż mężczyźni i często były bardziej niebezpieczne. Drizzt rozumiał przewagę Szeptu nad męską klientelą, która starała się nie doceniać jej w zdominowanych przez mężczyzn

społeczeństwach niebezpiecznej północy. Chcąc jak najszybciej dobić interesu i wracać na szlak, krasnolud od razu przeszedł do sedna sprawy:

- Potrzebuję mapę - powiedział, - a powiedziano mi, że tylko ty możesz mi ją dostarczyć.

- Posiadam wiele map - odparła chłodno kobieta.

- Mapę północy - wyjaśnił Bruenor. - Od morza do pustyni i podającą prawidłowe nazwy mieszkających tam ras. Szept pokiwała głową.

- Cena będzie wysoka, dobry krasnoludzie - powiedziała, jej oczy błyszczały, jakby już widziały złoto. Bruenor wręczył jej niewielką sakiewkę klejnotów.

- To powinno wynagrodzić nieco twoje kłopoty - mruknął, nigdy nie będąc zadowolony wydawaniem pieniędzy.

Szept wysypała jej zawartość na dłoń i przyglądała się badawczo surowym kamieniom. Pokiwała głową wsypując je z powrotem do sakiewki, w pełni świadoma ich niezwyklej wartości.

- Zaczekaj! - zachrypiał Bruenor, gdy zaczęła przywiązywać sakiewkę do swego pasa.

- Nie zabierzesz żadnego z mych klejnotów, dopóki nie zobaczę mapy!

- Oczywiście - odparta kobieta z rozbijającym uśmiechem. - Poczekaj tutaj. Za chwilę wrócę z mapą, której żądasz. - Wręczyła sakiewkę z powrotem Bruenorowi, odwróciła się nagle, a jej płaszcz zawirował podnosząc kłęb mgły. Nastąpił nagły błysk i kobieta zniknęła.

Bruenor odskoczył i chwycił za rękojeść topora.

- Co to za czarodziejska sztuczka? - krzyknął. Drizzt, nie okazując żadnego wrażenia, położył rękę na ramieniu krasnoluda.

- Uspokój się, potężny brodaczu - powiedział. - Niewielka sztuczka, nic więcej, maskująca jej odejście mgłą i rozbłyskiem. - Wskazał na mały stos desek. - Weszła w ten kanał.

Bruenor podążył wzrokiem w kierunku, w którym drow wskazywał ręką i odprężył się. Brzeg otwartej dziury był z trudem widoczny, jej krata opierała się i ścianę magazynu o kilka stóp dalej.

- Znasz ten rodzaj ludzi lepiej niż ja, elfie - stwierdził krasnolud, wzburzony swym brakiem doświadczenia w postępowaniu z szumowinami z miejskich ulic. - Zamierza dotrzymać uczciwie obietnicy, czy siedzimy tutaj, wystawieni na napaść jej złodziejskich psów?

- Ani to, ani to - odparł Drizzt. - Szept dawno już by nie żyła, gdyby podprowadzała klientów złodziejom. Lecz z trudem wierzę, że jakikolwiek układ, jaki może z nami zawrzeć, będzie uczciwą transakcją.

Bruenor zauważył, że Drizzt wyciągnął z pochwy jeden ze swych jataganów, gdy to mówił.

- To nie pułapka, prawda? - zapytał znowu Bruenor, wskazując przygotowaną broń.

- Ze strony jej ludzi, nie - odparł Drizzt. - Ale cienie kryją jeszcze wiele innych par oczu.

Więcej spojrzeń, niż rzucił Wulfgar na halflinga i kobietę.

Łobuzy z doków Luskanu zabawiały się często męczeniem stworzeń o mniejszej posturze niż oni sami, a halflingi należały do ich ulubionych celów. Tego wieczoru potężny mężczyzna z krzaczastymi brwiami i kosmykowatą brodą, zbierającą pianę z jego pełnego kufla, dominował w rozmowach przy barze, chełpiąc się niemożliwymi wyczynami siły i grożąc każdemu dokoła pobiciem, jeśli tylko strumień piwa ulegał spowolnieniu. Wszyscy mężczyźni zgromadzeni wokół niego przy barze, ludzie, którzy go znali i nie znali, kiwali głowami w pełnej entuzjazmu zgodzie na każde jego słowo, stawiając go na piedestale z komplementów, aby rozproszyć własne obawy przed nim. Jednak ego grubasa potrzebowało dalszej zabawy, nowej ofiary do zastraszenia i jego wzrok ślizgał się po sali, by w końcu paść naturalnie na Regisa i jego dużego, lecz wyraźnie młodego przyjaciela. Widok zalecającego się do najdroższej kobiety w *Cutlass* halflinga stwarzał okazję zbyt nęcącą dla grubasa, aby mógł ją zignorować.

- Podejź tutaj, piękna pani, - rozczulił się, plując piwem przy każdym słowie. - Myśl o rozkoszach z połową człowieka jest twoją perspektywą nocy? - Tłum przy barze, chcąc utrzymać grubasa w wysokim mniemaniu o sobie, wybuchnął nazbyt żarliwym śmiechem.

Kobieta miała już wcześniej do czynienia z tym człowiekiem i widziała jak inni zostali przez niego boleśnie pobici. Rzuciła mu zaniepokojone spojrzenie, lecz pozostała nadal związana magiczną mocą rubinowego wisiorka. Jednak Regis natychmiast odwrócił wzrok od grubasa, kierując swoją uwagę tam, gdzie spodziewał się, że zaczną się największe kłopoty - na Wulfgara po drugiej stronie stołu. Znalazł potwierdzenie swych przypuszczeń; kciuki dumnego barbarzyńcy zbieleły zaciśnięte na stole, a wrzące spojrzenie powiedziało Regisowi, że jest na granicy wybuchu.

- Nie zważaj na te szyderstwa! - zażądał Regis. - To nie warto ani chwili twojej uwagi!

Wulfgar nie odprężył się ani na jotę, nie spuszczać wzroku ze swego przeciwnika. Mógł nie zwracać uwagi na zaczepki grubasa, nawet na te skierowane pod adresem Regisa i kobiety. Lecz Wulfgar rozumiał ich motywację. Przez wyzywanie mniej zdarnego do bójki przyjaciela Wulfgara, zbir rzucał wyzwanie jemu. Ilu innych padło ofiarą tego niezdarnego, śliniącego się łotra? - zastanowił się. Może nadszedł na grubasa czas, aby nauczył się trochę pokory?

Wyczuwając potencjalną możliwość przeżycia czegoś podniecającego, groteskowy łotr zbliżył się o kilka kroków.

- Ho, posuń się trochę połowo człowieka - zażądał, odsuwając Regisa na bok.

Regis szybko rozejrzał się po bywalcach tawerny. Z pewnością było tu wielu, którzy z własnych powodów ruszyliby przeciwko grubasowi. Był tu też nawet członek straży miejskiej, cieszącej się wysokim poważaniem w każdej dzielnicy Luskanu. Regis przerwał na chwilę swe badanie wzrokiem i popatrzył na żołnierza. Jak nie na miejscu wydawał się w tej odwiedzanej przez psy spluwacze, jaką było *Cutlass*. Jednak ciekawsze było to, że Regis rozpoznał w nim Jierdana, żołnierza stojącego przy bramie, który poznał Drizzta i pozwolił im wejść do miasta kilka godzin wcześniej.

Grubas zbliżył się jeszcze o krok, a Regis nie miał czasu zastanawiać się nad skutkami. Z rękoma opartymi na udach olbrzymi koleś patrzył na niego. Regis poczuł, że potężnie bije mu serce, krew krąży w żyłach, jak to zawsze się zdarzało w tego typu napiętych sytuacjach, częstych w dawnych dniach Calimportu. Teraz, tak jak i tam, był pewien, że jakoś znajdzie drogę ucieczki. Lecz ta pewność została zachwiana, gdy przypomniał sobie o swym towarzyszu. Mniej doświadczony Regis skłonny był powiedzieć, że „mniej mądry” Wulfgar nie pozwolił, aby wyzwanie przeszło bez echa. Jeden wyrzut jego długich nóg z łatwością przeniósł go nad stołem i umieścił go dokładnie między grubasem a Regisem. Odpowiedział na groźny wzrok grubasa z równie wyzywającym. Grubas spojrzał na swych przyjaciół, stojących przy barze w pełni świadom tego, że poczucie honoru dumnego, młodego przeciwnika zapobiegło pierwszemu uderzeniu.

- Hej, spójrzcie no - roześmiał się, jego wargi wykrzywiły się w drwiącym oczekiwaniu. - Wydaje się, że ten młodzieniec chce coś powiedzieć.

Zaczaj powoli odwracać się do Wulfgara i nagle rzucił się do gardła barbarzyńcy, spodziewając się, że jego zmiana szybkości zaskoczy Wulfgara. Jednak mimo braku znajomości zwyczajów tawern, Wulfgar doskonale znał się na walce. Trenował z Drizztem Do'Urdenem, czujnym wojownikiem, i wyćwiczył swe mięśnie do najdalszych granic przydatności w bitwie. Wulfgar strzelił jedną ze swych olbrzymich dłoni przeciwnika w

twarz, zaś drugą pięść wbił w jego żebra. Osłupiały przeciwnik stwierdził, że leci w powietrzu. Przez chwilę gapie byli zbyt zaskoczeni, aby w ogóle zareagować, z wyjątkiem Regisa, który uderzył się w swoją niedowierzającą twarz i nieprzytomny ześliznął się pod stół.

Grubas był cięższy niż trzech przeciętnych mężczyzn, lecz barbarzyńca podniósł go z łatwością nad swą ponad siedmiostopową wysokość, a nawet wyżej, na pełne wyciągnięcie ramion. Rycząc w bezsilnej wściekłości grubas rozkazał swym kumplom, żeby atakowali. Wulfgar czekał cierpliwie na pierwszy ruch przeciwko niemu. Wydawało się, że skoczył na raz cały tłum. Nie przejmując się tym, doświadczony wojownik wyszukał wśród nich największego zagęszczenia - trzech mężczyzn i rzucił ludzkim pociskiem, zauważając ich przerażony wyraz twarzy zanim spadł na nich grubas i zwalił ich na podłogę. Ich połączony ruch zrzucił całą część baru z jego podpórek, odrzucając nieszczęsnego barmana na bok i ciskając go na półkę, na której stały wina. Jednak rozbawienie Wulfgara trwało krótko, gdyż natychmiast zaatakowały go inne łotry. Zaparł się obcasami w miejscu, w którym stał i ruszył do akcji swymi wielkimi pięściami, powalając swych przeciwników jednego po drugim i rozsyłając ich po dalszych kątach sali. Bójki wybuchły w całej tawernie. Mężczyźni, którzy nie zostali zachęcani dotąd do wzięcia w nich udziału, rzucali się teraz na siebie z niepoohamowaną wściekłością, widząc przerażający widok rozlanego alkoholu i strzaskanego baru. Jednak kilku stronników grubasa utrzymało linię. Atakowali Wulfgara fala za falą. Barbarzyńca utrzymywał swą pozycję, gdyż nikt nie mógł walczyć z nim na tyle długo, aby możliwe było przegrupowanie się. Trwała nieustanna wymiana ciosów. Barbarzyńca otrzymywał je tak często, jak sam je zadawał. Przyjmował uderzenia ze stoickim spokojem, nie okazując po sobie bólu, z powodu dumy i wytrzymałości, które nie pozwalały mu po prostu na przegraną. Ze swego nowego miejsca pod stołem Regis przyglądał się rozwojowi sytuacji i popijał swój napój. Teraz zaangażowane w bójkę były nawet kelnerki, wskakując na plecy jakiegoś nieszczęsnego jej uczestnika i używając swych paznokci do naznaczenia jego twarzy skomplikowanymi wzorami. Regis wkrótce stwierdził, że jedyną, poza nim, osobą w tawernie, która nie bierze udziału w bójce, jest Jierdan. Żołnierz siedział spokojnie na swym krześle, nie interesując się trwającą wokół niego awanturą, zainteresowany tylko, jak się wydawało, przyglądaniem się Wulfgarowi i jego umiejętnościom. To też zaniepokoiło halflinga, lecz ponownie stwierdził, że nie ma czasu na rozważanie niezwykłego zachowania się żołnierza. Regis wiedział od początku, że powinien wyciągnąć z tego swego olbrzymiego przyjaciela, a teraz jego czujne oczy zauważyły spodziewany błysk stali. Łotr, czający się tuż za ostatnim przeciwnikiem Wulfgara, wyciągnął nóż.

- Niech to cholera! - mruknął Regis, odstawiając swój napój i wyciągając maczugę z fałdy płaszcza. Taki interes zawsze pozostawiał uczucie niesmaku w jego ustach.

Wulfgar odrzucił swych dwu przeciwników, otwierając drogę mężczyźnie z nożem. Ten rzucił się do przodu, patrząc w oczy barbarzyńcy. Nawet nie zauważył Regisa wyskakującego spomiędzy długich nóg Wulfgara, z małą maczugą gotową do uderzenia. Uderzyła w kolano mężczyzny, roztrzaskując rzepkę i powodując, że atakujący rozciągnął się jak długi przed Wulfgarem, z odsłoniętym ostrzem. Wulfgar odskoczył w bok w ostatniej chwili i złapał napastnika za rękę. Z rozpędu, barbarzyńca przewrócił stół i uderzył o ścianę. Nacisk zmiażdżył zaciśnięte na rękojeści noża palce napastnika, jednocześnie Wulfgar chwycił mężczyznę swą wolną ręką za twarz i podniósł go z ziemi. Zawoławszy do Temposa, boga walki, rozwścieczony ukazaniem się w walce broni, barbarzyńca przebił głową mężczyzny deski ściany i pozostawił go tak wiszącego; jego nogi dyndały o dobrą stopę nad podłogą. Był to czyn robiący wrażenie, lecz kosztował Wulfgara drogocenny czas. Gdy odwrócił się znów w stronę baru, został zasypany gradem ciosów i kopniaków przez kilku napastników.

* * * * *

- Nadchodzi - szepnął Bruenor do Drizzta, gdy zobaczył powracającą Szept, chociaż wyostrzone zmysły drowa powiedziały mu o jej nadejściu na długo przedtem, niż zauważył to krasnolud. Szeptu nie było tylko jakieś pół godziny, lecz dwu przyjaciółom w alei, niebezpiecznie wystawionym na widok kuszników i innych bandytów, o których wiedzieli, że czają w pobliżu, wydawało się, że nie było jej znacznie dłużej.

Szept podeszła do nich wolnym krokiem.

- Tu jest mapa, którą chciałeś - powiedziała do Bruenora, wyciągając zwinięty pergamin.

- Niech spojrzę - zażądał krasnolud, ruszając do przodu. Kobieta cofnęła się i opuściła pergamin do swego boku.

- Cena jest wyższa - stwierdziła. - Dziesięć razy tyle, ile oferowałeś poprzednio. Niebezpieczny błysk w oczach Bruenora nie pohamował jej.

- Nie masz wyboru - syknęła. - Nie znajdziesz nikogo innego, kto mógłby ci ją dostarczyć. Zapłać i skończmy z tym!

- Chwileczkę - powiedział Bruenor z nagłym spokojem. - Mój przyjaciel chce coś powiedzieć. - Wraz z Drizztem cofnął się o krok.

- Dowiedziała się kim jesteście - wyjaśnił drow, choć Bruenor już wcześniej doszedł do tego samego wniosku. - Ile możemy zapłacić?

- Czy to ta mapa? - zapytał Bruenor. Drizzt pokiwał głową.

- Nie miałyby powodu sądzić, że grozi jej jakieś niebezpieczeństwo, nie tutaj. Masz pieniądze?

- Tak - powiedział krasnolud. - Ale przed nami jeszcze długa droga i obawiam się, że nam zabraknie tego, co mamy.

- Uregulujmy więc należność - odparł Drizzt. Bruenor zauważył ognisty błysk w lawendowych oczach drowa. - Gdy po raz pierwszy spotkaliśmy tę kobietę, dobiliśmy uczciwego targu - mówił dalej. - Tego układu powinniśmy dochować.

Bruenor zrozumiał i zgodził się z tym. Poczł nastrój oczekiwania. Zwrócił się znów do kobiety i zauważył natychmiast, że przy boku trzyma tym razem sztylet nie zaś pergamin. Najwidoczniej zrozumiała naturę obu poszukiwaczy przygód, z którymi miała do czynienia. Drizzt także zauważył błysk metalu i odstąpił od Bruenora, usiłując wydać się niegroźnym dla Szeptu, choć w rzeczywistości chciał uzyskać lepszą pozycję do obserwacji pewnych podejrzanych szpar, które zauważył w ścianie - szpar, które mogły obramowywać ukryte drzwi. Bruenor zbliżył się do kobiety z wyciągniętymi, pustymi rękoma.

- Jeśli taka jest cena - gderał, - to nie mamy innego wyboru, jak tylko zapłacić. Lecz najpierw chcę zobaczyć mapę!

Pewna, że zdoła wbić sztylet w oko krasnoluda, zanim ten zdoła sięgnąć ręką do broni przy pasie, Szept odprężyła się i włożyła rękę pod płaszcz po pergamin. Lecz nie doceniła swego przeciwnika. Pieńkowate nogi Bruenora skrzyły się, wynosząc go w górę na wystarczającą wysokość, aby uderzyć swym rogatym hełmem kobietę w twarz, miażdżąc jej nos i uderzając jej głowę o ścianę. Sięgnął po mapę, rzucając sakiewkę z klejnotami na bezwładną postać Szeptu i mruknął:

- Tak, jak się umawialiśmy.

Drizzt także się ruszył. Gdy tylko krasnolud uderzył, wezwał swą wrodzoną magię, aby przywołać kulę ciemności przed oknem, w którym stali kusznicy. Nie wyleciała żadna strzała, tylko echem po ulicy rozległy się wściekle okrzyki dwóch kuszników. Nagle szpary w ścianie otworzyły się, tak jak się tego spodziewał Drizzt i wypadła stamtąd druga linia obrony Szeptu. Drizzt był przygotowany, trzymał już w rękach swe jatagany. Błysnęły ostrza, z wystarczającą precyzją, aby obciąć ręce krzepkiemu rzezimieszkowi, który stamtąd wyszedł. Nastąpił następny atak, uderzenie płazami jataganów w twarz mężczyzny, następnie Drizzt

zmienił kierunek, uderzając jedną gałką rękojeści a potem drugą w skronie mężczyzny. Gdy Bruenor wrócił z mapą droga przed nimi była już wolna.

Bruenor zbadał dzieło drowa z prawdziwym podziwem. Nagle o cal od jego głowy wbiła się w ścianę strzała z kuszy.

- Czas na nas - zauważył Drizzt.

- Koniec jest zablokowany, albo jestem brodatym gnomem - powiedział Bruenor, gdy zbliżyli się do wyjścia z alei. Warkotliwy ryk w budynku obok nich, po którym nastąpiły straszliwe wrzaski, uspokoił ich w pewnym stopniu.

- Guenhwyvar - stwierdził Drizzt, gdy dwaj otuleni w płaszcze mężczyźni wypadli na ulicę i uciekli nie oglądając się za siebie.

- Zupełnie zapomniałem o kocie! - krzyknął Bruenor.

- Ciesz się, że pamięć Guenhwyvar jest lepsza od twojej - roześmiał się Drizzt, a Bruenor, mimo swych uczuć do kota, śmiał się wraz z nim. Zatrzymali się na końcu alei i zbadali ulicę. Nie było śladów żadnych kłopotów, chociaż gęsta mgła zapewniała dobre ukrycie dla każdej zasadzki.

-Chodźmy powoli - zaproponował Bruenor. - Zwrócimy na siebie mniejszą uwagę.

Drizzt był gotów się zgodzić, lecz nagle druga strzała nadleciała gdzieś z głębi ulicy i uderzyła w deskę między nimi.

- Zwiewamy! - stwierdził Drizzt bardziej zdecydowanie, choć Bruenor nie potrzebował żadnej dalszej zachęty, jego krótkie nogi pompowały jak szalone, gdy uciekał w mgłę.

Biegli krętymi uliczkami szczyrtego labiryntu Luskanu, Drizzt z wdziękiem prześlizgiwał się nad wszystkimi barierami z gruzu, Bruenor po prostu przedzierał się przez nie. Byli coraz bardziej przekonani, że nikt ich nie ściga, zwolnili więc kroku. Nad rudą brodą krasnoluda ukazał się uśmiech, gdy obejrzał się przez ramię. Lecz gdy znowu się odwrócił, aby spojrzeć na ulicę przed nim nagle uskoczył w bok, szukając rękojeści swego topora. Stał oko w oko z magicznym kotem.

Drizzt nie mógł się powstrzymać od śmiechu.

- Zabierz to! - zażądał Bruenor.

- Bądź dobrze wychowany, brodaty krasnoludzie - odkrzyknął drow. - Pamiętaj, że Guenhwyvar oczyściła nam drogę ucieczki.

- Zabierz to! - oświadczył znowu Bruenor, trzymając topór w gotowości. Drizzt pogłaskał muskularny kark kota.

- Nie zważaj na jego słowa, przyjaciółko - powiedział do kota. - To krasnolud i nie może docenić wysublimowanej magii!

- Ba! - parsknął Bruenor, choć odetchnął trochę głębiej, gdy Drizzt odesłał kota i włożył onyksową statuetkę do sakiewki.

Niedługo potem wyszli na Half-Moon Street, zatrzymując się, aby przekonać się, czy nie ma żadnych śladów zasadzki. Natychmiast zorientowali się, że były jakieś kłopoty, gdyż kilku rannych mężczyzn szło potykając się, lub było niesionych przed wejściem do alei. Potem zobaczyli *Cutlass* i dwie znajome postacie, siedzące na ulicy przed wejściem.

- Co tutaj robicie? - zapytał Bruenor, gdy się zbliżyli.

- Nasz duży przyjaciel odpowiedział na zniewagę pięściami - powiedział Regis, który nie odniósł żadnych obrażeń w bójce. Jednak twarz Wulfgara była obrzmiała i poodcierana, z trudem mógł otworzyć jedno oko. Zasnęta krew, częściowo jego własna, plamiła jego pięści i ubranie. Drizzt i Bruenor popatrzyli po sobie niezbyt tym zaskoczeni.

- A nasze pokoje? - zapytał Bruenor. Regis potrząsnął głową.

- Wątpię w to.

- A moje pieniądze?

Halfling znów potrząsnął głową.

- Ba! - parsknął Bruenor ruszając w stronę drzwi *Cutlass*.

- Nie chciałbym... - zaczął Regis, ale potem wzruszył ramionami i zdecydował, że najlepiej będzie, gdy Bruenor sam się przekona.

Bruenor był zupełnie wstrząśnięty, gdy otworzył drzwi tawerny. Wszędzie na podłodze leżały stoły, szkło i nieprzytomni bywalcy. Karczmarz zwiślał z części połamanego baru, kelnerka owiała bandażami jego zakrwawioną głowę. Mężczyzna, którego Wulfgar wbił w ścianę nadal cicho jęcząc zwiślał bezwładnie zaczepiony za głowę, a Bruenor nie mógł się powstrzymać od śmiechu na widok dzieła potężnego barbarzyńcy. Od czasu do czasu któraś z kelnerek, przechodząc obok niego w czasie sprzątanego, popychała go lekko, bawiąc się jego kołysaniem się.

- Stracone dobre pieniądze - domyślił się Bruenor i wyszedł, zanim karczmarz zauważył go i nasłał na niego kelnerkę.

- Tam jest piekło po bójce! - powiedział Drizztowi, gdy wrócił do swych towarzyszy. - Wszyscy brali w tym udział?

- Wszyscy z wyjątkiem jednego - odparł Regis. - Żołnierza.

- Żołnierz Luskanu tutaj? - zapytał Drizzt, zaskoczony oczywistą sprzecznością. Regis pokiwał głową.

- Co ciekawsze - mówił dalej, - to był ten sam strażnik, Jierdan, który wpuścił nas do miasta. Drizzt i Bruenor wymienili zatroskane spojrzenia.

- Mamy mordercę za plecami, zrujnowaną gospodę przed sobą i żołnierza, który poświęca nam więcej uwagi, niż powinien - powiedział Bruenor.

- Czas na nas - odparł Drizzt po raz trzeci. Wulfgar spojrział na niego z niedowierzaniem. - Ilu ludzi powaliłeś tej nocy? - zapytał go Drizzt, uświadamiając mu logiczną perspektywę grożącego mu niebezpieczeństwa. A ilu z nich skorzystałoby z chęcią z okazji, żeby wbić ci nóż w plecy?

- Prócz tego - dodał Regis, zanim Wulfgar zdołał odpowiedzieć, - nie mam zamiaru dzielić łoża w alei ze szczurami!

- A więc do bramy - powiedział Bruenor. Drizzt pokręcił głową.

- Nie ze strażnikiem, który tak się nami interesuje. Przez mur, aby nikt nie wiedział, że odeszliśmy.

Godzinę później szli bez przeszkód przez otwartą, trawiastą równinę, czując znów wiatr poza zasłoną murów Luskanu. Regis podsumowawszy swoje myśli, powiedział:

- Nasza pierwsza noc w pierwszym mieście, a już oszukaliśmy morderców, pobiliśmy gromadę rzezimieszków i zwróciliśmy na siebie uwagę straży miejskiej. Pomyślny początek naszej podróży!

- Tak, zrobiliśmy to! - krzyknął Bruenor, omal nie wybuchając w oczekiwaniu, że znajdzie swoją ojczyznę; teraz, gdy pierwsza przeszkoda, jaką była mapa, została przewyciężona.

Jednak ani on, ani jego przyjaciele nie wiedzieli, że mapa, którą ścisnął tak serdecznie, przedstawia kilka groźnych śmiercią regionów, szczególnie zaś jeden, który wypróbuje czterech przyjaciół do granic ich wytrzymałości - i poza nie.

Sam środek Miasta Żagli był cudem; dziwny budynek, promieniujący potężną aurą magii. W przeciwieństwie do wszystkich innych budowli w całych Zapomnianych Królestwach, Wieża Arkan wydawała się być kamiennym drzewem, chełpiąc się pięcioma wysokimi wieżyczkami, największą środkową i czterema pozostałymi, równej wysokości, wyrastającymi z głównego pnia pełnymi wdzięku łukami gałęzi dębu. Nigdzie nie widać było śladów murarki; dla każdego znajdującego się na rzeczy obserwatora było oczywiste, że to dzieło sztuki powstało dzięki magii, nie zaś fizycznej pracy. Arcymag, niekwestionowany Pan Wieży, rezydował w centralnej wieży, podczas gdy cztery pozostałe stanowiły mieszkanie czarnoksiężników najbliższych w linii sukcesji. Każda z tych mniejszych wież, reprezentujących cztery strony świata, dominowała na różnych bokach pnia, a jej czarnoksiężnik był odpowiedzialny za nadzór i wpływanie na zdarzenia w kierunku, który nadzorował. Tak więc mag w zachodniej części pnia spędzał dni patrząc na morze, statki kupieckie i pirackie wypływające z luskańskiego portu. Rozmowa w północnej wieży z pewnością zainteresowałaby tego dnia towarzyszy z Dekapolis.

- Dobrze zrobiłeś, Jierdanie - powiedziała Sydney, młodszy i pomniejszy mag w Wieży Arkan, choć dysponujący pewnym potencjałem, pozwalającym zostać uczniem jednego z najpotężniejszych w gildii czarnoksiężników. Jako nie najpiękniejsza kobieta, Sydney nie przywiązywała wagi do wyglądu fizycznego, poświęcając całą swą energię nieustannej pogoni za potęgą. Większą część ze swych dwudziestu pięciu lat spędziła na dążeniu do jednego celu - tytułu Czarnoksiężnika - a jej determinacja i zrównoważenie nie pozwalały nikomu w jej otoczeniu wątpić w to, że cel ten osiągnie.

Jierdan przyjął pochwałę skinięciem głowy, uznając łaskawy sposób, w jaki mu ją złożono.

- Zrobiłem tylko to, co mi polecono - odparł, kryjąc się za fasadą pokory, spoglądając przy tym na szczupłego mężczyznę w brązowych, cętkowanych szatach, który stał wyglądając przez jedyne okno w pokoju.

- Po co więc tutaj przybyli? - szepnął mag do siebie. Odwrócił się do pozostałych, a ci instynktownie unikali jego wzroku. To był Dendybar Cętkowany, Pan Północnej Wieży, i chociaż z odległości wydawał się słaby, bliższe badanie odkrywało w tym człowieku siłę potężniejszą niż tylko siła kłębiących się mięśni. A jego dobrze zasłużona reputacja kogoś,

kto ceni życie dużo mniej niż pogoń za wiedzą, zastraszała większość tych, którzy stawali przed nim.

- Czy ci wędrowcy mieli jakiś powód, aby przybyć tutaj?

- Żadnego, jak sędzę - odparł cicho Jierdan. - Halfling mówił o zbadaniu rynku, ale ja...

- To nieprawdopodobne - przerwał Dendybar, mówiąc bardziej do siebie, niż do pozostałych. - Ta czwórka ma coś więcej na uwadze, niż po prostu wyprawę kupiecką.

Sydney naciskała Jierdana, próbując zdobyć uznanie w oczach Pana Północnej Wieży:

- Gdzie oni teraz są? - zapytała.

Jierdan nie odważył się zignorować ją w obecności Dendybara.

- W porcie... gdzieś - powiedział i wzruszył ramionami.

- Nie wiesz? - syknęła młoda kobieta-mag.

- Mieli zatrzymać się w *Cutlass* - odparł Jierdan. - Ale bójka wyrzuciła ich na ulicę.

- Powinieneś być iść za nimi! - zachmurzyła się Sydney, naciskając nieustannie żołnierza.

- Nawet żołnierz miejski byłby głupcem wędrując samotnie w nocy po porcie - odparł Jierdan. - To nie ma znaczenia gdzie oni są teraz. Bramy i nabrzeża są strzeżone. Nie mogą opuścić Luskanu bez mojej wiedzy!

- Chcę ich znaleźć! - poleciła Sydney, ale nagle uciszył ją Dendybar.

- Pozostaw straż tak, jak jest - powiedział do Jierdana. - Oni nie mogą się oddalić bez mojej wiedzy. Możesz odejść. Przyjdź do mnie znowu, gdy będziesz wiedział coś więcej.

Jierdan skwapliwie odwrócił się, aby odejść, rzuciwszy gdy przechodził obok ostatnie spojrzenie na swą konkurentkę na drodze do łask cętkowanego czarnoksiężnika. Był tylko żołnierzem, a nie dobrze zapowiadającym się magiem, jak Sydney, lecz w Luskanie, gdzie Wieża Arkan była rzeczywistą, ukrytą mocą, stojącą za wszystkimi strukturami siły w mieście, żołnierz musiał się starać o łaski czarnoksiężnika. Kapitanowie gwardii uzyskiwali swe stanowiska i przywileje tylko po uprzedniej akceptacji Wieży.

- Nie możemy pozwolić im na swobodne włóczenie się - przekonywała Sydney, gdy drzwi zamknęły się za wychodzącym żołnierzem.

- Obecnie nie stanowią dla nas zagrożenia - odparł Dendybar. - Nawet gdyby drow miał przy sobie tę rzecz, całe lata zajmie mu zrozumienie jej możliwości. Cierpliwości, przyjaciółko, mam sposoby aby dowiedzieć się tego, co powinniśmy wiedzieć. Części tej układanki już niedługo doskonale do siebie się dopasują.

- Boli mnie, gdy pomyślę o tym, że taka moc jest tak blisko możliwości uchwycenia jej przez nas - westchnęła z pożądliwością młoda czarownica. - I w posiadaniu nowicjusza!
- Cierpliwości - powtórzył Pan Północnej Wieży.

* * * * *

Sydney zakończyła zapalanie kręgu świec, znaczących obwód specjalnego pokoju i powoli ruszyła w stronę samotnego kosza na węgle, stojącego na żelaznym trójnogu blisko zewnętrznego tuku magicznego kręgu, narysowanego na podłodze. Rozczarowała ją myśl, że gdy tylko kosz zapłonie, będzie musiała stąd wyjść, tak jak jej polecono. Pochłaniała każdą chwilę spędzoną w tym rzadko otwieranym pokoju, uważanym przez wielu za najlepszy pokój przywołań na całej pomocy; Sydney wiele razy prosiła o to, aby mogła być świadkiem rzeczy, które się tu dzieją. Lecz Dendybar nigdy nie pozwolił jej tu pozostać, wyjaśniając, że jej nieuniknione śledztwo przysporzyłoby za dużo rozterek. A rozterki, gdy się ma do czynienia z dolnymi światami, zazwyczaj bywają fatalne w skutkach.

Dendybar siedział po turecku w magicznym kręgu, pogrążony w głębokim, medytacyjnym transie, całkiem już nieświadom działań Sydney, gdy ta kończyła przygotowania. Wszystkie jego uczucia skierowane były do wewnątrz, w przeszukiwaniu własnej istoty, aby upewnić się, że jest w pełni przygotowany do takiego zadania. Pozostawił w swym umyśle tylko jedno okienko otwarte na zewnątrz, cząstkę swej świadomości wiszącą tylko na jednej rzeczy; aby boleć w ciężkich, drewnianych drzwiach zaskoczył na swoje miejsce po wyjściu Sydney.

Jego ciężkie powieki otworzyły się nagle, wąska szpan między nimi utkwiona była w ogniu płonącym w koszu. Płomienie te będą życiem przywołanego ducha, dając mu rzeczywistą formę na czas, w którym Dendybar będzie go utrzymywał na planie materialnym.

- Ey vesus venerais dimin dou - zaczął czarnoksiężnik, początkowo śpiewając powoli, a później przechodząc w jednostajny rytm.

Pociągnięty nieodparcie rzucaniem zaklęcia, raz dawszy iskierkę życia, prowadząc do jego zakończenia, Dendybar toczył się przez różne akcenty i tajemnicze sylaby z łatwością, pot na jego twarzy był wyrazem bardziej gorliwości niż zdenerwowania. Cętkowany czarnoksiężnik wykazywał w tym przyzywaniu dominującą wolę, przechodzącą granice świata śmiertelników, przez zwykłe żądanie swej rzeczywiście olbrzymiej mocy mentalnej. Ten pokój reprezentował sobą szczyt jego studiów, dowód olbrzymich zakresów jego mocy. Tym razem jego celem był ulubiony informator, duch, który w rzeczywistości nim gardził,

lecz nie mógł oprzeć się wezwaniu. Dendybar doszedł do kulminacyjnego punktu zaklęcia, wymienienia imienia.

- Morkai - zawołał cicho. Płomienie w koszu rozbłysły na chwilę.

- Morkai! - krzyknął Dendybar, wrywając ducha z objęć innego świata. Ogień w koszu wybuchł małą ognistą kulą, a potem poczerniał, jego płomienie uległy transmutacji w postać mężczyzny, stojącej przed Dendybarem.

Wąskie wargi czarnoksiężnika wykrzywiły się. Co za ironia, pomyślał, że człowiek, którego morderstwo zaaranżowałem, służy mi jako najbardziej wartościowe źródło informacji.

Zjawa Czerwonego Morkai stała śmiało i dumnie - odpowiedni obraz potężnego czarnoksiężnika, jakim był kiedyś. Dawno temu, w dniach, gdy służył Wieży jako Pan Północnej Iglicy, stworzył ten pokój. Potem jednak Dendybar i jego przyjaciele zaczęli konspirować przeciwko niemu i użyli jego zaufanego ucznia, aby wbić sztylet w jego serce, otwierając w ten sposób drogę do sukcesji samemu Dendybarowi, żeby ten zajął upragnioną pozycję w iglicy.

Ten czyn wprowadził w ruch drugi, może bardziej znaczący łańcuch wydarzeń, gdyż ten sam uczeń, Akar Kessell, który przypadkowo wszedł w posiadanie Kryształowego Reliktu, potężnego przedmiotu, który teraz - jak uważał Dendybar - znajdował się w rękach Drizzta Do'Urdena. Opowieści o bitwie Akara Kessella, które przeciekły z Dekapolis, wymieniały ciemnego elfa jako wojownika, który go zabił. Dendybar nie wiedział, że teraz Kryształowy Relikt leżał pogrzebany pod setkami ton lodu i skał na górze w Dolinie Lodowego Wichru, znanej jako Kelvin's Cairn, utracony w lawinie, która zabiła Kessella. Wszystko co wiedział z opowieści to to, że Kessell, mały uczeń, omal nie podbił Doliny Lodowego Wichru przy pomocy Kryształowego Reliktu i to, że Drizzt Do'Urden był ostatnim, który widział Kessella żywego.

Dendybar zacierał ręce z niecierpliwością ilekroć tylko pomyślał o potędze, jaką powinien oferować ten przedmiot bardziej wykształconemu czarnoksiężnikowi.

- Witaj, Czerwony Morkai - roześmiał się Dendybar. - Co za grzeczność z twojej strony, że przyjąłeś me zaproszenie.

- Korzystam z każdej okazji, aby móc na ciebie popatrzeć, Dendybarze Morderco - odparło widmo. - Powiniennem dobrze cię poznać, gdy Śmierć wtrąci cię w ciemne królestwa, tak więc powinniśmy rozpocząć znów na równych warunkach...

- Zamknij się! - rozkazał Dendybar.

Choć nie chciał się sam przed sobą do tego przyznać, Cętkowany czarnoksiężnik najbardziej obawiał się dnia, w którym znów stanie twarzą w twarz z potężnym Morkai.

- Sprowadziłem cię tutaj w konkretnym celu - powiedział do widma. - Nie mam czasu na wysłuchiwanie twoich próżnych grózb.

- Więc powiedz mi, co mam zrobić - syknęło widmo, - i uwolnij mnie. Twoja obecność mierzi mnie.

Dendybar zawrzał gniewem, ale nie dyskutował dalej. Czas działał w zakłęciu przywołania przeciwko czarnoksiężnikowi, gdyż wyczerpywał jego siły w utrzymywaniu ducha na planie materialnym i każda upływająca sekunda osłabiała go coraz bardziej. Największym niebezpieczeństwem tego typu zakłęć było to, że przywołujący powinien utrzymywać kontrolę tak długo, aż sam nie stwierdzi, że jest już zbyt słaby, aby kontrolować istotę, którą wezwał.

- Tego dnia potrzebuję od ciebie tylko prostej odpowiedzi, Morkai - powiedział Dendybar, ostrożnie dobierając słowa. Morkai zauważył tę ostrożność i zaczął podejrzewać, że Dendybar coś ukrywa.

- A więc, cóż to za to pytanie? - naciskało widmo.

Dendybar utrzymywał swój ostrożny spokój, ważąc każde słowo, zanim je wypowiedział. Nie chciał, aby Morkai domyślił się nawet cienia motywów, jakie kierowały poszukiwaniem przez niego drowa, gdyż widmo z pewnością rozniosłoby tę informację po wszystkich planach. Wiele potężnych istot, może nawet duch samego Morkai, mogłoby wyruszyć, żeby zdobyć tak potężny relikw, gdyby miałyby pojęcie, gdzie on jest.

- Dziś przybyło do Luskanu czterech wędrowców, w tym jeden ciemny elf - wyjaśnił Cętkowany czarnoksiężnik. - Jaki interes mieli do załatwienia w tym mieście? Dlaczego są tutaj?

Morkai przyglądał się badawczo swej Nemezis, usiłując domyślić się powodu tego pytania.

- O to zapytaj lepiej swej straży miejskiej - odparł. - Z pewnością goście oznajmili cel swego przybycia przechodząc przez bramę.

- Ale ja pytam ciebie! - wrzasnął Dendybar, wybuchając nagle gniewem. Morkai był niewzruszony, a każda upływająca sekunda wiele kosztowała cętkowanego maga. Istota Morkai utraciła po śmierci niewiele mocy i walczył uparcie z wiążącym ją zaklęciem. Dendybar nagłym ruchem rozwinął przed nim pergamin.

- Ukaralem już niejednego - ostrzegł.

Morkai wycofał się. Znał naturę tego pisma, zwoj zawierał prawdziwe imię samej jego istoty. Raz przeczytawszy, zdierał tajemnicę z imienia i obnażał prywatność jego duszy; Dendybar mógł wezwać prawdziwą moc zwoju i użyć tajemnych modulacji, aby wypaczyć imię Morkai i zniszczyć harmonię jego ducha, torturując w ten sposób sam rdzeń jego istoty.

- Jak długo powinienem szukać odpowiedzi na twoje pytanie? - zapytał Morkai.

Dendybar uśmiechnął się z powodu odniesionego zwycięstwa, lecz był coraz bardziej wyczerpany.

- Dwie godziny - odparł niezwłocznie, starannie decydując o długości czasu trwania poszukiwań przed następnym przywołaniem, wybrałszy czas, który zapewni Morkai wystarczającą sposobność znalezienia odpowiedzi, lecz zapobiegający temu, aby duch mógł dowiedzieć się czegoś więcej, niż powinien.

Morkai uśmiechnął się domyślając się motywów tej decyzji. Nagle cofnął się i zniknął w kłębie dymu i płomienia, z których zbudowana była jego forma cofnęły się do kosza, aby tam czekać na jego powrót. Dendybar natychmiast odczuł ulgę, choć nadal był skoncentrowany na utrzymaniu w miejscu bramy między planami; nacisk przeciwko jego woli i utrata mocy zmalały znacznie w chwili, gdy duch zniknął. Moc woli Morkai omal nie złamała go w czasie tego spotkania, Dendybar z niedowierzaniem pokręcił głową, że stary mistrz może tak potężnie oddziaływać zza grobu. Po krzyżu przebiegi mu dreszcz, gdy rozważył racje, które nim powodowały wtedy, gdy uknuł spisek przeciw komuś tak potężnemu. Za każdym razem, gdy przywoływał Morkai, przypominał sobie, że z całą pewnością nadejdzie kiedyś dzień, w którym będzie musiał zapłacić rachunek.

Morkai bez trudu dowiedział się o losach czterech wędrowców. W istocie widmo już wcześniej wiele o nich wiedziało. Obdarzał wielkim zainteresowaniem Dekapolis w czasach, gdy był Panem Północnej Wieży, a jego ciekawość nie umarła wraz z ciałem. Nawet teraz często patrzył na to, co dzieje się w Dolinie Lodowego Wichru, a każdy kto interesował się Dekapolis w ostatnich miesiącach, wiedział coś o czterech bohaterach. Stałe zainteresowanie Morkai światem, który opuścił, nie było zwykłym sposobem postępowania w świecie duchów. Śmierć zmieniała ambicje, jakimi kierowała się dusza, zastępując umiłowanie osiągnięć materialnych lub społecznych wiecznym głodem wiedzy. Niektóre duchy patrzyły na Królestwa przez stulecia w milczeniu, zbierając tylko informacje i przyglądając się, jak ludzie spędzają swe życie. Może była to zazdrość odczuć fizycznych, których już nie doznawały. Lecz jaki by tego nie był powód, bogactwo wiedzy pojedynczego ducha przewyższało często wiedzę zawartą we wszystkich bibliotekach Królestw.

Morkai wiele dowiedział się w ciągu tych dwóch godzin, które wyznaczył mu Dendybar. Teraz tylko ostrożnie powinien dobierać słowa. Powinien zadowolić żądania przyzywającego, lecz miał zamiar odpowiedzieć w sposób tak zawoalowany i niejasny, jak tylko potrafił.

Oczy Dendybara zabłyśły, gdy zobaczył, że płomień w koszu ponownie zaczynają tańczyć. Czy minęły już dwie godziny? - zastanowił się, gdyż jego oczekiwanie wydało mu się znacznie krótsze i czuł, że jeszcze nie w pełni wrócił do siebie po pierwszym spotkaniu z widmem. Nie mógł jednak odeprzeć tańca płomieni. Wyprostował się i usiadł w pozycji medytacyjnej, ze skrzyżowanymi nogami.

Kula płomieni pękła i ukazał się przed nim Morkai. Widmo wróciło posłusznie, nie przekazując żadnej informacji, dopóki Dendybar specjalnie nie zapytał o nie. Cała historia wizyty czterech przyjaciół w Łuskanie nie była ważna dla Morkai, lecz dowiedział się wiele o tym, czego szukali, więcej niż chciał, aby o tym dowiedział się Dendybar. Nadal nie dowiedział się o prawdziwych powodach pytań cętkowanego maga, lecz czuł z całą pewnością, że Dendybar, cokolwiek by nie robił, nie miało to na celu dobra.

- Jaki był cel tej wizyty? - zapytał Dendybar, wściekły z powodu taktyki spowalniania podjętej przez Morkai.

- Sam mnie wezwałś - odparł chytrze Morkai. - Musiałem się ukazać.

- Nie żartuj! - warknął Cętkowany czarnoksiężnik. Spojrzał na widmo mnąc w palcach zwój męczarni w otwartej groźbie. Znane ze swych literalnych odpowiedzi istoty z innych planów często denerwowały tych, którzy je wzywali wykrzywianiem znaczenia pytań.

Dendybar uśmiechnął się na prostotę logiki widma i sformułował swe pytanie jaśniej:

- Jaki był cel wizyty w Łuskanie czterech wędrowców z Doliny Lodowego Wichru?

- Były różne powody - odparł Morkai. - Jeden przybył tu w poszukiwaniu ojczyzny jego ojca i dziada.

- Drow? - zapytał Dendybar, próbując znaleźć jakieś potwierdzenie swych podejrzeń, że Drizzt zamierza powrót do swego podziemnego świata przy pomocy Kryształowego Reliktu. Może wzrost znaczenia ciemnych elfów przy pomocy siły reliktu?

- Czy to drow szuka swej ojczyzny?

- Nie - odparło widmo, zadowolone z tego, że Dendybar porzucił bardziej szczegółową i bardziej niebezpieczną linię pytań. Upływające minuty zaczęły wkrótce rozmywać moc Dendybara nad widmem, a Morkai miał nadzieję, że znajdzie sposób uwolnienia się od cętkowanego maga, zanim ujawni zbyt wiele szczegółów dotyczących

kompanii Bruenora. - Drizzt Do'Urden zupełnie zapomniał o swej ojczyźnie. Nigdy nie wróci do trzewi świata, a już z pewnością nie w towarzystwie swych najdroższych przyjaciół!

- A więc kto?

- Inny z tej czwórki ucieka przed niebezpieczeństwem deptającym mu po piętach - zaproponował Morkai, schodząc z obranego kursu pytań.

- Kto szuka swej ojczyzny? - zapytał Dendybar z niecierpliwością.

- Krasnolud, Bruenor Battlehammer - odparł Morkai zmuszony do posłuszeństwa. - Szuka miejsca swych narodzin, Mithril Hall, a jego przyjaciele dołączyli do niego w jego poszukiwaniach. Dlaczego to cię interesuje? Towarzysze ci nie mają nic wspólnego z Łuskanem i nie stanowią zagrożenia dla Wieży.

- Nie wezwałem cię tutaj, aby odpowiadać na twoje pytania! - nachmurzył się Dendybar. - Teraz powiedz mi, kto ucieka przed niebezpieczeństwem. I co to za niebezpieczeństwo?

- Chwileczkę - polecilo widmo. Ruchem ręki Morkai wtłoczył do umysłu cętkowanego czarnoksiężnika obraz jeźdźca w czarnym płaszczu, pędzącego jak szalony przez tundrę. Uzda konia była biała od piany, lecz jeździec parł na rumaka bez chwili odpoczynku.

- Halfling ucieka przed tym człowiekiem - wyjaśnił Morkai, - choć zamiary jeźdźca są dla mnie tajemnicą. - Powiedzenie Dendybarowi nawet o tym złościło widmo, lecz Morkai teraz jeszcze nie mógł oprzeć się rozkazom swej Nemezis. Czuł jednak też, że więzy woli maga ulegają rozluźnieniu i spodziewał się, że spotkanie to wkrótce się zakończy.

Dendybar przerwał pytania, aby rozważyć usłyszaną informację. Nic z tego co powiedział Morkai nie wiązało się bezpośrednio z Kryształowym Reliktem, lecz dowiedział się przynajmniej tego, że czterej przyjaciele nie mają zamiaru zatrzymać się w Łuskanie na dłuższy czas. Odkrył też potencjalnego sprzymierzeńca, dalsze źródło informacji. Jeździec w czarnym płaszczu musiał być naprawdę potężny, zmuszając do ucieczki straszną grupę halflinga. Dendybar począł planować następne posunięcia, gdy nagły nacisk upartego oporu Morkai rozproszył jego koncentrację. Rozzłoszczony spojrzał groźnie na widmo i zaczął rozwiązać pergamin.

- Bezczelny! - warknął i choć mógł utrzymać kontrolę nad widmem jeszcze przez jakiś czas, jeśli włożyłby nieco energii w walkę woli, zaczął recytować napisy zwoju.

Morkai wycofał się, choć świadomie sprowokował Dendybara aż do tych granic. Widmo mogło zaakceptować tortury, gdyż oznaczały one koniec badania. A Morkai był zadowolony, że Dendybar nie zmusił go do ujawnienia zdarzeń, jakie miały miejsce z dala od

Luskanu, w dolinie, tuż poza granicami Dekapolis. Gdy recytacje Dendybara brzęczały w dysharmonii w jego duszy, Morkai przeniósł swój punkt koncentracji przez setki mil, do wyobrażenia kupieckiej karawany, oddalonej teraz o dzień drogi od Bremen, najbliższego z dziesięciu miast i do wyobrażenia dzielnej, młodej kobiety, która do niej dołączyła. Widmo było zadowolone z tego, że przynajmniej na pewien czas umknęła uwadze cętkowanego maga. Nie było to spowodowane altruizmem Morkai; nigdy nie można było go oskarżać o taką zdradę. Miał po prostu wielką satysfakcję w przeszkadzaniu każdym sposobem temu, który zaaranżował jego morderstwo.

* * * * *

Rudobrzęte loki Catti-brie podskakiwały na jej ramionach. Siedziała wysoko na załadowanym wozie karawany kupieckiej, która wyjechała z Dekapolis poprzedniego dnia, podążając do Luskanu. Nie zważając na zimny wiatr, patrzyła na drogę wijącą się przed nią, szukając jakichś śladów po przejściu tędy zabójcy. Przekazała informacje o Entrerim Cassiusowi, a on miał je przekazać dalej, do krasnoludów. Catti-brie zastanawiała się teraz, czy miała rację wymykając się z karawaną kupiecką zanim Klan Battlehammer zorganizuje swą własną pogoń. Lecz tylko ona widziała zabójcę w działaniu. Doskonale wiedziała, że gdy krasnoludy ruszą za nim w otwartym ataku, ich przezorność zostanie unicestwiona przez żądę odwetu za Fendera i Grollo, i umrze jeszcze wielu członków klanu. Może samolubnie, ale Catti-brie określiła, że zabójca to jej sprawa. Zdenerwował ją, zdarł z niej lata treningu i dyscypliny, i zredukował ją do drżących pozorów przerażonego dziecka. Lecz teraz była młodą kobietą, już nie dziewczyną. Osobiście była odpowiedzialna za to emocjonalne upokorzenie, lub bliźny tego będą ją prześladować do grobu, na zawsze paraliżując ją w drodze do znalezienia jej prawdziwych możliwości w życiu. Chciała znaleźć swych przyjaciół w Łuskanie i ostrzec ich przed niebezpieczeństwem czającym się za ich plecami, a później wspólnie zatroszczyć się o Artemisa Entreriego.

- Będziemy jechać szybko - zapewnił ją kierownik karawany, sympatyzując z jej żądzą pośpiechu.

Catti-brie nie spojrzała na niego; jej oczy utkwione były w płaskim horyzoncie rozciągającym się przed nią.

- Moje serce mówi mi, że to jest nie dość szybko - poskarżyła się.

Kierownik spojrzał na nią z zaciekawieniem, lecz uznał, że nie należy naciskać na nią w tym względzie. Wyjaśniła od samego początku podróży, że jej interes jest prywatny. Była

adoptowaną córką Bruenora Battlehammera i doskonałą wojowniczką o ustalonej reputacji, kupcy mogli zaliczyć się do szczęśliwców mając ją pośród siebie i respektował jej pożądanie prywatności. Prócz tego, jak jeden z woźniców elokwentnie przekonywał w czasie ich informacyjnego spotkania przed rozpoczęciem wyprawy: perspektywa patrzenia na woli zadek przez blisko trzysta mil czyni miłą myśl o udziale tej dziewczyny w naszej kompanii! Przyspieszyli nawet datę swego odjazdu, aby się do niej dostosować.

- Nie martw się, Catti-brie - zapewnił ją woźnica. - Dowieziemy cię tam!

Catti-brie strząsnęła włosy z twarzy i spojrzała na słońce zachodzące za linią horyzontu.

- Ale czy zdążymy? - zapytała cicho i retorycznie, wiedząc, że jej szept zginie na wietrze, gdy tylko opuści jej wargi.

Skaliste turnie

Drizzt prowadził, gdy czterej towarzysze jechali wzdłuż brzegu rzeki Mirar, oddalając się tak szybko od Luskanu, jak to tylko było możliwe. Mimo że nie spali od wielu godzin, utarczka w Mieście Żagli podniosła poziom adrenaliny w ich żyłach i żaden z nich nie czuł zmęczenia.

Tej nocy w powietrzu wisiała jakaś magia, kruche podzwanianie, które mogło zbliżyć do tego oczy najbardziej wyczerpanych wędrowców. Rzeka, płynąca szybko, głęboka po wiosennych roztopach, migotała w zachodzącym słońcu, jej białe piany chwytały światło gwiazd i niosły je w powietrze w chmurach podobnych do klejnotów kropelek. Zazwyczaj ostrożni towarzysze przestali teraz mieć się na baczności. Nie wyczuwali czającego się w pobliżu niebezpieczeństwa, nie czuli nic ponad ostry, odświeżający chłód wiosennej nocy i tajemnicze przyciąganie niebios. Bruenor pograżył się w marzeniach o Mithril Hall; Regis we wspomnieniach Calimportu; nawet Wulfgar, tak przygnębiony swym niefortunnym spotkaniem z cywilizacją, czuł jak jego duch wznosi się na wyżyny. Marzył o tym, co leży za horyzontem jego świata. Teraz, za tymi horyzontami, Wulfgar czuł brak tylko jednego elementu. Ku swemu zaskoczeniu i wbrew wszystkim instynktom przygody, które zaprzeczały tym uspokajającym myślom, chciał, aby Catti-brie, kobieta, którą coraz bardziej chciał pieścić, była teraz z nim, aby dzielić piękno tej nocy. Gdyby pozostali nie byli tak pograżeni w swym własnym zachwycie tym wieczorem, zauważyliby dodatkową werwę w pełnych wdzięku krokach Drizzta Do'Urdena. Dla drowa te magiczne noce, kiedy kopuła niebios sięga poza horyzont, umacniały go w przeświadczeniu o trafności podjęcia najbardziej trudnej i ważnej decyzji, jaką kiedykolwiek podjął, decyzji o porzuceniu swego ludu i swej ojczyzny. Nad Menzoberranzanem nie migotały gwiazdy - ciemnym miastem czarnych elfów. Od zimnych kamieni nieogarnionych wzrokiem sufitów olbrzymich jaskiń nie płynęła żadna zachęta, poruszająca jakąś strunę w sercu. - Jak wiele stracił mój lud, wędrując w ciemnościach - szepnął w noc Drizzt. Przyciąganie tajemnic nieskończonego nieba przeniosło uciechę jego ducha poza normalne granice i otwarło jego umysł na pytania wszechświata, na które nie było odpowiedzi. Był elfem i mimo tego, że jego skóra była czarna, w jego duszy pozostało wspomnienie pełnej harmonii radości, jaką odczuwali jego kuzyni mieszkający na powierzchni. Zastanawiał się jak rozpowszechnione były te uczucia wśród jego ludu. Czy pozostały w sercach wszystkich drowów? Czy eony rozdzielenia wygasły płomień ducha? Według rachunków Drizzta, może największą stratą jaką poniósł jego lud, gdy wycofał się w

głębiny ziemi, była utrata zdolności zachwycania się duchowością istnienia po prostu dla samego rozmyślenia nad tym.

Kryształowy blask rzeki Mirar stopniowo przygasał, gdy nadchodzący świt przygasił światło gwiazd. Przyjaciele odczuli to jak niewymowne rozczarowanie, gdy rozbili obóz w osłoniętym miejscu na brzegu rzeki.

- Wiedźcie, że takich nocy, jak ta, jest niewiele - zauważył Bruenor, gdy pierwsze promienie słońca ukazały się nad wschodnim horyzontem. W jego oczach był blask, ślad cudownych fantazji, którymi rzadko cieszył się zazwyczaj praktyczny krasnolud.

Drizzt zauważył blask rozmarzenia w oczach Bruenora i pomyślał o nocach, które spędził wraz z nim na Wzniesieniu Bruenora, ich szczególnym miejscu spotkań, w dolinie krasnoludów w Dekapolis.

- Zbyt mało - zgodził się.

Z westchnieniem pełnym rezygnacji wzięli się do pracy. Drizzt i Wulfgar zaczęli przygotowywać śniadanie, zaś Bruenor i Regis studiowali mapę, którą otrzymali w Łuskanie. Mimo wszystkich narzekań i docinków, Bruenor nalegał, aby halfling wyruszył z nimi w drogę z bardzo konkretnych powodów - prócz ich przyjaźni - i chociaż krasnolud doskonale maskował swoje emocje, to naprawdę cieszył się gdy Regis, sapiąc i dysząc na drodze za Dekapolis, w ostatniej chwili dołączył do ich poszukiwań. Regis znał kraje na południe od Kręgosłupa Świata lepiej, niż którykolwiek z nich. Sam Bruenor nie był nigdzie poza Doliną Lodowego Wichru od blisko dwóch stuleci, a i wtedy był zaledwie bezbrodym, krasnoludzkim dzieckiem. Wulfgar nigdy nie opuszczał doliny, a wyprawy Drizzta po powierzchni świata były tylko nocnymi przygodami, przemykał się od cienia do cienia i unikał większości miejsc, które towarzysze mieli zamiar przeszukać, jeśli mieli kiedykolwiek znaleźć Mithril Hall.

Regis wodził palcem po mapie, z podnieceniem przypominając Bruenorowi swe doświadczenia w każdym z wymienionych miejsc, szczególnie w Mirabarze, górniczym, bardzo bogatym mieście na północy i w Waterdeep, godnym swej nazwy, jako Miasto Wspaniałości, leżącym dalej na południe wzdłuż wybrzeża. Bruenor także ślizgał się palcem po mapie, studiując ukształtowanie terenu.

- Miramar bardziej mi się podoba - powiedział w końcu, stukając palcem w znak oznaczający to wciśnięte w południowy stok Kręgosłupa Świata miasto. - Mithril Hall leży w górach, tyle wiem, a nie na brzegu morza.

Regis rozważał przez chwilę obserwacje krasnoluda, potem wskazał palcem na inne miejsce na mapie, według jej skali leżące o sto lub więcej mil od Łuskanu w głębi łądu.

- Longsaddle - powiedział. - W połowie drogi do Silverymoon i w połowie drogi między Mirabarem, a Waterdeep. Dobre miejsce, aby je przeszukać po drodze.

- Miasto? - zapytał Bruenor, gdyż znak na mapie był tylko małą, czarną kropką.

- Wioska - poprawił Regis. - Mieszka tam niewielu ludzi, lecz rodzina magów, Harpellów, mieszka tam od wielu lat i zna północne krainy jak nikt inny. Będą szczęśliwi mogąc nam pomóc.

Bruenor podrapał się w brodę i pokiwał głową.

- Doskonała wycieczka. Co zobaczymy po drodze?

- Turnie - przyznał Regis trochę zniechęcony, gdy przypomniał sobie to miejsce. - Dzikie i pełne orków. Chciałbym powędrować inną drogą, lecz Longsaddle ciągle wydaje się najlepszym wyborem.

- Wszystkie drogi na północy kryją w sobie niebezpieczeństwa - przypomniał mu Bruenor.

Nadal przeglądali mapę, Regis przypominał sobie coraz więcej szczegółów. Szereg niezwykłych i nie zidentyfikowanych znaków, szczególnie trzy z nich, ułożone prawie w prostej linii na wschód od Luskanu do sieci rzek na południe od Lurkwood, przyciągnęły wzrok Bruenora.

- Wzgórza przodków - wyjaśnił Regis. - Święte miejsca Uthgardtów.

- Uthgardtów?

- Barbarzyńców - odparł ponuro Regis. - Podobnych do tych w dolinie. Może bardziej zaznajomionych z cywilizacją, lecz nie mniej dzikich. Ich poszczególne szczepy są we wszystkich krainach północy, wędrując w gruszy.

Bruenor jęknął rozumiejąc konsternację halflinga, zbyt dobrze sam znał niecywilizowane obyczaje i wieczną gotowość do walki barbarzyńców. Orki przedstawiały się jako dużo mniej przerażający przeciwnicy. W czasie, gdy obaj zakończyli dyskusję, Drizt wyciągnął się w chłodnym cieniu drzewa pochylonego nad rzeką, a Wulfgar był już w połowie trzeciej dokładki śniadania.

- Widzę, że twoje szczęki ciągle pracują nad jedzeniem! - zawołał Bruenor, gdy zobaczył szczupłą porcję, która pozostała na patelni.

- Noc pełna przygód - odparł wesoło Wulfgar, a jego przyjaciele byli zadowoleni, widząc że awantura nie pozostawiła śladów na jego zachowaniu się. - Doskonale jedzenie i doskonały sen i będę znów gotów do drogi!

- Nie ciesz się za bardzo! - polecił Bruenor. - Masz trzecią wachtę tego dnia.

Regis rozejrzył się zakłopotany, zawsze skory do rozpoznania zwiększenia obciążenia zajęciami.

- Trzecią? - zapytał. - Dlaczego nie czwartą?

- Oczy elfa przeznaczone są nocy - wyjaśnił Bruenor. - Niech będzie gotowy do znalezienia drogi gdy nastanie dzień.

- A dokąd wiedzie nasza droga? - zapytał Drizzt ze swego legowiska na mchu. - Podjąłeś jakąś decyzję, co do naszego następnego celu?

- Longsaddle - odparł Regis. - Dwieście mil na wschód i południe, dokoła Neverwinter Wood i przez turnie.

- Ta nazwa nic mi nie mówi - odparł Drizzt.

- Miejsce zamieszkania Harpellów - wyjaśnił Regis. - Rodzina czarodziejów znana ze swej serdecznej gościnności. Spędziłem tam jakiś czas w mej wędrówce do Dekapolis.

Wulfgarowi nie podobał się ten pomysł. Barbarzyńcy Doliny Lodowego Wichru pogardzali magami, uznając czarną sztukę za siłę, z której korzystali tylko tchórze.

- Nie mam zamiaru widzieć tego miejsca - stwierdził.

- A kto cię pyta? - warknął Bruenor i Wulfgar stwierdził, że wycofał się z tego jak syn, który odstąpił od swych uprzejmych argumentów w obliczu zachmurzonego oblicza swego ojca.

- Longsaddle spodoba ci się - zapewnił go Regis. - Harpellowie naprawdę zasłużyli sobie na swą reputację ludzi gościnnych, a cuda Longsaddle pokażą ci stronę magii, jakiej nigdy nawet nie podejrzewałeś. Zaakceptują nawet... - Stwierdził, że wskazuje bezwiednie ręką na Drizzta i umilkł zaambarasowany.

Lecz pełen spokoju drow uśmiechnął się tylko.

- Nie bój się, przyjacielu - pocieszył Regisa. - W twych słowach pobrzmiwa prawda, a ja zaakceptowałem swą pozycję w waszym świecie - przerwał i popatrzył każdemu z nich z osobna w oczy. - Znam moich przyjaciół i pozbywam się mych wrogów - stwierdził z przekonaniem, które oddaliło ich troski.

- Ostrzem, tak - dodał Bruenor cicho się śmiejąc, choć wyostrzony słuch Drizzta pochwycił ten szept.

- Jeśli jestem zmuszony - zgodził się drow z uśmiechem. Potem odwrócił się na bok, aby się nieco przespać, w pełni wierząc w to, że jego przyjaciele zapewnią mu bezpieczeństwo.

Spędzili na próżnowaniu cały dzień w cieniu, nad rzeką. Późnym popołudniem Drizzt i Bruenor zjedli posiłek i podyskutowali o dalszej drodze, pozostawiając Wulfgara i Regisa pogrążonych we śnie aż do chwili, gdy wstali jeść.

- Zostaniemy obok rzeki jeszcze przez noc - powiedział Bruenor. - Potem pójdziemy na południowy wschód przez otwarty teren. Nie wejdziemy w ten sposób w lasy i będziemy mieli prostą drogę przed sobą.

- Może byłoby lepiej, gdybyśmy wędrowali przez kilka dni tylko nocami - zasugerował Drizzt. - Nie wiemy czyje oczy idą za nami od Miasta Żagli.

- Zgoda - odparł Bruenor. - A więc ruszajmy. Przed nami długa droga, a po niej jeszcze dłuższa.

- Zbyt długa - mruknął Regis, otwierając leniwie oko.

Bruenor spiorunował go wzrokiem. Był zdenerwowany tą wyprawą i tym, że namówił swych przyjaciół na tak niebezpieczną drogę i przyjmował do siebie osobiście wszystkie utyskiwania.

- Miałem na myśli do przejścia - wyjaśnił szybko Regis. - Na tym terenie są farmy, muszą być więc i konie.

- Tutaj konie muszą być bardzo drogie - odparł Bruenor.

- Może... - powiedział chytrze halfling, a jego przyjaciele bez trudu domyślili się, co ma na myśli. Zmarszczenie brwi było odbiciem ogólnej przygany.

- Przed nami turnie! - przekonywał Regis. - Konie mogą przegonić orków, lecz bez nich będziemy z pewnością walczyć o każdą milę naszej wędrówki! Prócz tego byłyby tylko obciążeniem. Oddamy zwierzęta, gdy już przez to przejdziemy.

Drizzt i Bruenor nie pochwalali sztuczki proponowanej przez halflinga, lecz nie mogli odmówić mu logiki. Konie z pewnością pomogłyby im w tym odcinku podróży.

- Obudź chłopca - warknął Bruenor.

- A co z moim planem? - zapytał Regis.

- Zdecydujemy się gdy nadarzy się okazja! Regis był zadowolony, pewien, że jego przyjaciele będą optować za końmi zjadł swoją porcję, potem wyskrobał niewielkie resztki i poszedł obudzić Wulfgara. Wkrótce potem byli już w drodze i niedługo potem zobaczyli w dali światła małej osady.

- Chodźmy tam - powiedział Bruenor do Drizzta. - Może plan Pasibrzucha wart jest wypróbowania?

Wulfgar, nie będąc świadkiem rozmowy w obozie, nie zrozumiał, lecz nie spierał się ani nawet nie zapytał krasnoluda. Po katastrofie w *Cutlass* postanowił odgrywać bardziej

pasywną rolę w wyprawie, pozostałej trójce pozostawiając decydowanie o kierunku obranej drogi. Szedł z nimi bez utyskiwań trzymając swój młot w pogotowiu, gdyby zaszła konieczność użycia go.

* * * * *

Oddalili się od rzeki na kilka mil i natknęli się na kilka farm, skupionych wewnątrz mocnej, drewnianej palisady.

- Tu są psy - zauważył Drizzt, słysząc je swymi wyczulonymi uszami.

- Więc Pasibrzuch pójdzie tam sam - powiedział Bruenor.

Twarz Wulfgara wykrzywiło zmieszanie, szczególnie dlatego, że wygląd halflinga wskazywał, że jest przerażony tym pomysłem.

- Nie mogę na to pozwolić - powiedział barbarzyńca. - Jeśli ktoś spośród nas potrzebuje ochrony, to tym kimś jest ten mały. Nie będę się krył tu w ciemności podczas, gdy on sam narazi się na niebezpieczeństwo!

- Pójdzie sam - powtórzył Bruenor. - Nie jesteśmy tu po to, aby walczyć, chłopcze. Pasibrzuch zdobędzie dla nas jakieś konie.

Regis uśmiechnął się bezsilnie, wpadłszy całkowicie w pułapkę, którą zastawił na niego Bruenor. Bruenor pozwolił na przywłaszczenie sobie koni, jak żądał tego Regis, lecz z urażonym przyzwoleniem nadeszła konieczność pewnej dozy odpowiedzialności i brawury z jego strony. To był sposób krasnoluda na rozgrzeszenie swego udziału w tym oszustwie.

Wulfgar pozostał niewzruszony w swym postanowieniu towarzyszenia halflingowi, lecz Regis wiedział, że młody wojownik może mu przysporzyć niezłych problemów w tak delikatnej misji.

- Zostaniesz wraz z innymi - wyjaśnił barbarzyńcy. - Załatwię to sam.

Uspokajając się naciągnął pas nad wypukłość swego brzucha i pomaszerował w stronę małego osiedla. Groźne warczenie kilku psów powitało go, gdy zbliżył się do bramy w palisadzie. Już postanowił wracać - rubinowy wisiołek nie był przydatny przeciwko złym psom, lecz nagle spostrzegł sylwetkę mężczyzny wychodzącego z domu i idącego w jego stronę.

- Czego chcesz? - zapytał farmer, stając groźnie po drugiej stronie bramy i ściskając antyczną halabardę, przekazywaną prawdopodobnie z pokolenia na pokolenie.

- Jestem tylko zmęczonym wędrowcem - zaczął wyjaśniać Regis, usiłując wydać się tak godnym pożałowania jak tylko mógł. To była opowiadka, którą farmer słyszał zbyt często.

- Odejdź! - polecił.

- Ale...

- Znikaj stąd!

Na wzgórku, w pewnej odległości, trzech towarzysze przyglądali się tej konfrontacji, choć tylko Drizzt widział tę scenę w przyćmionym świetle dostatecznie wyraźnie, aby zrozumieć co się stało. Drow widział jak farmer staje się coraz bardziej napięty, po sposobie w jaki ścisnął halabardę i po nie znikającym nachmurzeniu jego twarzy mógł ocenić w żądaniach głęboko zakorzenione postanowienie mężczyzny. Lecz Regis nagle wyciągnął coś spod kurtki, a farmer rozluźnił swój chwyt na broni prawie natychmiast. W chwilę później brama się otworzyła i Regis wszedł do środka.

Przyjaciele czekali z niecierpliwością przez kilka wyczerpujących godzin, nie widząc jakichkolwiek śladów Regisa. Postanowili sami ruszyć do farmerów, martwiąc się, że halfling padł ofiarą zdrady. W końcu jednak, gdy księżyc dawno już minął połowę nieba, z bramy wynurzył się Regis, prowadząc dwa konie i dwa kucyki. Farmerzy i ich rodziny machali mu rękoma na pożegnanie gdy odchodził, zmuszając go do obietnicy zatrzymania się i odwiedzenia ich, gdyby kiedyś tędy ponownie przechodził.

- Zdumiewające - roześmiał się Drizzt. Bruenor i Wulfgar potrząsnęli tylko niedowierzająco głowami.

Od pierwszej chwili, gdy wszedł w obręb osiedla, Regis zastanawiał się, czy ta zwłoka może zaniepokoić jego przyjaciół. Farmer nalegał, aby zjadł z nimi obiad, zanim przejdą do rozmowy o interesach, a ponieważ Regis był grzeczny - i ponieważ tego dnia zjadł tylko jeden obiad - zgodził się, choć załatwił się zjedzeniem tak szybko, jak tylko mógł i grzecznie odmówił, gdy zaproponowano mu czwartą dokładkę. Otrzymanie koni nie stanowiło po tym żadnych trudności. Przyrzekł tylko, że zostawi je u czarodziejów w Longsaddle, gdy on i jego przyjaciele wyruszą stamtąd w dalszą drogę. Regis czuł z całą pewnością, że jego przyjaciele nie będą źli na niego zbyt długo. Trzymał ich w oczekiwaniu przez pół nocy, ale jego zabiegi powinny zaoszczędzić im wiele dni niebezpiecznej drogi. Po godzinie, czy dwu, czucie wiatru na twarzach, gdy będą już jechać, powinno pozwolić zapomnieć im o gniewie na niego, wiedział o tym. Nawet gdy nie zapomną tego tak łatwo, dobre jedzenie zawsze było warte dla Regisa małych przykrości.

Drizzt celowo utrzymywał kierunek wschodni bardziej niż południowo-wschodni. Na mapie Bruenora nie znalazł żadnych znaków terenowych, które pozwoliłyby mu ustalić prosty kurs na Longsaddle. Jeśli wybrał prostą drogę i minął znak, bez względu na to, o jak niewielką odległość, powinni dotrzeć do głównej drogi z północnego miasta Mirabaru, nie wiedząc dokąd się obrócić, na północ czy południe. Jadąc prosto na wschód drow był pewien, że trafią na drogę na północ od Longsaddle. Mogli nadłożyć kilka mil drogi, lecz prawdopodobnie oszczędzi im to kilku dni wracania się z powrotem.

Przez cały następny dzień i noc ich jazda była łatwa i Bruenor zdecydował, że są już wystarczająco daleko od Luskanu, aby przyjąć bardziej normalny tryb podróży.

- Teraz będziemy jechać dniami - oznajmił wczesnym popołudniem drugiego dnia jazdy konnej.

- Wolę noc - powiedział Drizzt. Dopiero co się obudził i czesał swego smukłego, dobrze umięśnionego czarnego rumaka.

- Ja nie -r przekonywał Regis. - Noce są do spania, a konie nie widzą dziur i kamieni, które mogą ich okulać.

- Najlepiej będzie więc dla was obu - zaproponował Wulfgar, przeciągając się po śnie - gdy będziemy ruszać w drogę, gdy słońce minie zenit, utrzymując je za sobą dla Drizzta i będziemy jechać długo w noc.

- Dobry pomysł, chłopcze - roześmiał się Bruenor. - Wydaje się, że teraz jest właśnie popołudnie. A więc na konie! Czas ruszać!

- Mógłbyś zachować swoje pomysły dla siebie do czasu po obiedzie! - warknął do Wulfgara Regis, z niechęcią umocowując siodło na grzbiecie małego, białego kucyka.

Wulfgar ruszył na pomoc swemu szamoczącemu się przyjacielowi.

- Ale stracilibyśmy pół dnia jazdy - odparł.

- To byłaby wielka szkoda - odparł Regis.

Tego dnia, czwartego od opuszczenia Luskanu, towarzysze dotarli do turni, wąskiego pasma potrzaskanych kopców i okrągłych pagórków. Miejsce to charakteryzowało surowe, nieskażone piękno, wszechogarniające poczucie głuszy, dające każdemu wędrowcowi poczucie podboju; to, że mógłby być pierwszym, który spogląda na jakieś miejsce. Jednak, jak to zawsze bywa w przypadkach gdy ma się do czynienia z głuszą, podnieceniu wywołanemu przygodą towarzyszyła pewna doza niebezpieczeństwa. Dotarli zaledwie do pierwszej dolinki w pofałdowanym terenie, gdy Drizzt znalazł ślady, które doskonale znał; ślady przemarszu bandy orków.

- Nie mają więcej niż dzień - powiedział swym zatroskanym towarzyszom.

- Ilu? - zapytał Bruenor. Drizzt wzruszył ramionami.

- Przynajmniej tuzin, może dwukrotnie więcej.

- Trzymajmy się naszej drogi - zasugerował krasnolud. - Są przed nami, co jest lepsze, niż gdyby byli z tyłu.

Gdy nadszedł zachód słońca, oznaczający połowę odcinka podróży tego dnia, towarzysze zrobili krótki postój, pozwalając popaść się koniom na małej łączce. Ślady orków widniały nadal przed nimi, lecz Wulfgar, stanowiący tylną straż grupy spojrział także za siebie.

- Ktoś podąża za nami - powiedział, widząc pytające spojrzenia swych przyjaciół.

- Orki? - zapytał Regis.

Barbarzyńca pokręcił głową.

- Nikt, kogo kiedykolwiek dotąd widziałem. Uważam, że ten, kto nas ściga, jest chytry i ostrożny.

- Możliwe, że tutejsze orki są mądrzejsze, niż orki w dolinie - powiedział Bruenor, lecz podejrzewał, że to coś innego niż orki i nie musiał nawet spoglądać na Regisa, aby wiedzieć, że halfling podziela jego obawy. Pierwszy znaczek na mapie, który Regis zidentyfikował jako kurhan przodków był nie daleko od ich obecnej pozycji.

- Z powrotem na konie - zasugerował Drizzt. - Ostra jazda może znacznie poprawić nasze położenie.

- Jedźmy aż do zachodu księżyca - zgodził się Bruenor, - Zatrzymamy się, gdy znajdziemy miejsce, w którym będziemy mogli odeprzeć atak. Mam przeczucie, że zobaczymy jakąś walkę zanim zastanie nas świt!

W czasie jazdy nie napotkali namacalnych śladów, które prowadziłyby ich prosto przez turnie. Nawet ślady orków skręciły na północ, pozostawiając czysty szlak przed nimi. Wulfgar był jednak pewien, że usłyszał za sobą kilka dźwięków i dostrzegł jakiś ruch na granicy wzroku. Drizzt chciał jechać dotąd, aż turnie zostaną całkowicie za nimi, lecz w kamienistym terenie konie szybko doszły do granic swej wytrzymałości. Zatrzymał się w małym jodłowym zagajniku na szczycie niewielkiego wzniesienia, w pełni podejrzewając, tak jak i pozostali, że nieprzyjazne oczy przyglądają się im z więcej, niż jednego kierunku. Drizzt włązi na jedno z drzew, zanim pozostali zdążyli zsiąść z koni. Zgromadzili konie razem i stanęli wokół nich. Nawet Regisowi nie chciało się spać, bo mimo, że wierzył nocnemu wzrokowi Drizzta, jego krew w oczekiwaniu tego co ma nastąpić zaczęła już krążyć szybciej.

Bruenor, weteran setek walk, wierzył dostatecznie swym umiejętnościom. Oparł się spokojnie o drzewo, z przewieszonym przez pierś swym noszącym wiele nacięć toporem, z

jedną ręką spoczywającą pewnie na jego rękojeści. Wulfgar poczynił inne przygotowania: zaczął zbierać połamane kije i gałęzie, i ostrzyć ich końce. Szukając każdej przewagi, umieścił je w strategicznych punktach wokół całego miejsca, aby zapewnić im jak najlepsze położenie, ustawiając ich zaostrome końce w stronę możliwych dróg, którymi mogli zbliżyć się atakujący. Inne kije zostały chytrze ukryte na sprężystych prętach, które powinny wyskoczyć w górę i wbić się w orków zanim nawet mogłyby do nich dotrzeć.

Regis, najbardziej z nich wszystkich zaniepokojony, przyglądał się im i notował różnice w taktyce swych przyjaciół. Czuł, że niewiele może zrobić, aby przygotować się do tej walki i chciał tylko trzymać się z dala i nie przeszkadzać w wysiłkach swych przyjaciół. Może pojawi się sposobność, aby zadać jakiś cios z zaskoczenia, lecz w tej chwili nie rozważał nawet takiej możliwości. Brawura zjawiała się u halflinga spontanicznie. Z pewnością nie planował niczego.

Przy wszystkich tych przygotowaniach, mających ich zająć czymś w czasie nerwowego oczekiwania, doznali prawie ulgi, gdy ich obawy przybrały rzeczywiste kształty. Drizzt szepnął do nich, że na polach poniżej zagajnika widzi jakiś ruch.

- Ilu? - odrzyknął Bruenor.

- Czterokrotnie nas przeważają, a może nawet i więcej - odparł Drizzt. Krasnolud zwrócił się do Wulfgara.

- Jesteś gotów, chłopcze? Wulfgar wyciągnął przed siebie młot.

- Czterech na jednego? - roześmiał się. Bruenorowi podobała się pewność siebie młodego wojownika, choć krasnolud uważał, że stosunek ten może być bardziej na ich niekorzyść, gdyż Regis prawdopodobnie nie weźmie udziału w otwartej walce.

- Pozwolić im wejść, czy zaatakować ich w polu? - zapytał Drizzta Bruenor.

- Niech wejdą - odparł drow. - Ich spokojne zbliżanie się świadczy o tym, że uważają, że nas zaskoczą.

- Zaś odwrócenie zaskoczenia jest lepsze, niż pierwszy cios z dala - dokończył Bruenor. - Zrób co możesz swoim łukiem, gdy się zaczniesz, elfie. Będziemy czekać na ciebie.

Wulfgar wyobraził sobie ogień, który pojawił się w lawendowych oczach drowa, śmiercionośny blask, który przeczył zewnętrznym oznakom opanowaniu Drizzta przed bitwą. Barbarzyńca uspokoił się, gdyż żądza walki drowa przewyższała nawet jego własną i nigdy nie widział, aby jakiś przeciwnik mógł odeprzeć świszczące jatagany. Poklepał znów swój miot i przykucnął w dziurze obok korzeni jednego z drzew.

Bruenor wśliznął się między potężne ciała dwóch koni, wkładając stopy po jednej w strzemiona każdego z nich, zaś Regis, zwinąwszy śpiwory tak, aby udawały śpiące ciała, umknął pod nisko zwisające gałęzie jednego z drzew.

Orki zbliżyły się od obozu kołem, najwidoczniej szukając sposobu łatwego uderzenia. Drizzt uśmiechnął się z nadzieją, gdy zauważył szczeliny w ich kręgu, otwarte flanki, które powinny przeszkodzić szybkiemu wsparciu oddzielonych od siebie grup. Cały oddział chciał uderzyć razem na obwód pagórka, zaś Wulfgar, najbliższy brzegu, powinien zadać pierwszy cios. Orki były coraz bliżej, jedna grupa kierowała się ku koniom, inna ku śpiworom. Cztery przeszły obok Wulfgara, lecz ten odczekał sekundę dłużej, wystarczająco pozwalając zbliżyć się pozostałym, aby Bruenor mógł zadać cios. Po tym czas ukrywania upłynął.

Wulfgar wyskoczył ze swej kryjówki z Aegis-fangiem, swym magicznym młotem bojowym, wprawionym już w ruch.

- Tempos! - krzyknął do swego boga wojny i pierwsze uderzenie zważyło dwa orki na ziemię.

Druga grupa rzuciła się do koni, aby wyjechać na nich z obozu, mając nadzieję wyrąbać sobie drogę ucieczki. Lecz tutaj zostali powitani przez warczącego krasnoluda i jego zataczający koła topór! Gdy zaskoczone orki wskoczyły na siodła, Bruenor przeciął jednego z nich na pół i zdjął czysto głowę drugiemu z ramion, zanim pozostali dwaj zorientowali się, że zostali zaatakowani.

Drizzt wybrał na cel orki najbliższe atakującej grupy, odwracając ich wsparcie tak długo, jak tylko mógł. Jego cięciwa zadźwięczała po raz pierwszy, drugi i trzeci i równa temu liczba orków zważyła się na ziemię, ich oczy były zamknięte, a ręce bezsilnie zaciśnięte na bekach śmiercionośnych strzał. Niespodziewane ciosy wcięły się głęboko w szeregi ich przeciwników i teraz drow wyciągnął swe jatagany i zeskoczył z gałęzi, przekonany, że wraz ze swymi towarzyszami skończy szybko z pozostałymi. Jednak jego uśmiech nie jaśniał na twarzy długo, gdyż zeskakując zauważył dalszy ruch na polach.

Drizzt zeskoczył między trzy stwory, jego ostrza były już w ruchu zanim jego stopy dotknęły ziemi. Orki nie były całkowicie zaskoczone - jeden z nich widział zeskakującego drowa - lecz Drizzt i tak wytrącił ich z równowagi. Przy błyskawicznych ciosach drowa każda zwłoka oznaczała niechybną śmierć, a Drizzt był jedynym w płataninie ciał, który się kontrolował. Jego jatagany cięły i wbijały się w ciała orków z zabójczą precyzją.

Wulfgar miał podobne szczęście. Stanął do walki z dwoma stworami, lecz mimo, że były one zjadliwymi wojownikami, nie mogły dorównać siłą olbrzymiemu barbarzyńcy.

Jeden z nich podniósł broń na czas, aby zablokować zamach Wulfgara, lecz Aegis-fang rozbił obronę, a potem czaszkę nieszczęsnego orka, nie zmniejszając nawet swej szybkości.

Pierwszy w kłopoty wpadł Bruenor. Jego początkowe ataki przebiegały doskonale, pozostawiając tylko dwóch przeciwników - przewaga, którą krasnolud lubił. Lecz w podnieceniu walką konie cofnęły się i przysiadły na zadach, zdzierając swe cugle z gałęzi, do których były przywiązane. Bruenor spadł na ziemię i zanim się zdołał podnieść został uderzony w głowę kopytem swego kucyka. Jeden z orków także przewrócił się na ziemię, lecz drugi wyszedł z tego zamieszania bez szwanku i gdy tylko konie odbiegły, rzucił się, aby skończyć z ogłuszonym krasnoludem. Na szczęście w tej chwili opanował Regisa jeden ze spontanicznych momentów brawury. Wyślizgnął się spod drzewa i podszedł po cichu za orka. Ten jednak był wysoki nawet jak na orka i Regis, nawet stając na czubkach palców, nie mógł uderzyć go w głowę. Wzruszywszy z rezygnacją ramionami halfling zmienił strategię. Zanim ork zdążył zaatakować Bruenora, maczuga halflinga weszła między jego kolana i wyżej, wbijając się w jego krocze i podnosząc go z ziemi. Ofiara, rycząc z bólu, chwyciła się za uszkodzone genitalia, tocząc oczyma bezcelowo wokół i upadła na ziemię, nie mając już ambicji do walki.

Wszystko to zdarzyło się w jednej chwili, lecz zwycięstwa jeszcze nie odniesiono. Do walki dołączyło dalsze sześć orków, dwa udaremniły Drizztowi próbę przebiccia się do Regisa i Bruenora, trzy dalsze ruszyły na pomoc swemu osamotnionemu towarzyszowi, walczącemu z olbrzymim barbarzyńcą. Jeden zaś, skradając się w tym samym kierunku, który wybrał Regis, zbliżył się do niczego nie podejrzewającego halflinga. W tej samej chwili, gdy Regis usłyszał ostrzegawczy krzyk drowa, kij uderzył go między łopatki, wyciskając powietrze z jego płuc i waląc go na ziemię.

Wulfgar był naciskany ze wszystkich czterech stron i mimo swych przechwałek sprzed walki stwierdził, że nie panuje nad sytuacją. Skoncentrował się na odparowywaniu ciosów, mając nadzieję, że drow dotrze do niego zanim jego obrona się załamie. Przewaga liczebna przeciwników była zbyt wielka. Ostrze orka wbiło mu się w żebra, inne cięło go w ramię.

Drizzt wiedział, że może pokonać te dwa, które z nim teraz walczyły, lecz wątpił, czy zdąży na czas, aby pomóc barbarzyńcy. Albo halflingowi. Na polu zaś znajdowały się dalsze posiłki.

Regis przetoczył się na plecy, aby leć obok Bruenora, a jęki krasnoluda powiedziały mu, że walka skończyła się już dla nich obu. Nagle nad nimi pojawił się ork, z maczugą wzniesioną nad głowę i ze złośliwym uśmiechem na brzydkiej twarzy. Regis zamknął oczy,

nie chcąc widzieć opadającego ciosu, który powinien go zabić. Potem usłyszał uderzenie... nad sobą. Wstrząśnięty otworzył oczy. W piersi atakującego orka pogrążony był topór. Ork spojrział na niego osłupiały. Maczuga opadła bezsilnie obok orka, a on sam runął do tyłu martwy.

Regis nie rozumiał

- Wulfgar? - zapytał.

Olbrzymia postać, prawie tak wielka, jak Wulfgar, przeskoczyła go i rzuciła się na orka, okrutnie wydzierając topór z jego piersi. To był człowiek odziany w futra barbarzyńcy, lecz w przeciwieństwie do ludzi z klanów Doliny Lodowego Wichru jego włosy były czarne.

- Och, nie - jęknął Regis, przypominając sobie własne ostrzeżenia kierowane do Bruenora, dotyczące barbarzyńskich Uthgardtów. Ten człowiek uratował mu życie, lecz Regis, znając ich okrutną reputację, wątpił, żeby z tego spotkania zrodziła się przyjaźń. Miał zamiar usiąść, chcąc wyrazić swe szczere podziękowania i rozproszyć każde nieprzyjemne wrażenie jakie mógł względem niego podjąć barbarzyńca. Nawet rozważał możliwość użycia rubinowego wisiora, aby wzbudzić jakieś przyjazne uczucia.

Lecz olbrzym, zauważywszy ruch, odwrócił się nagle i kopnął go w twarz.

Regis ponownie zapadł w ciemność.

Podniebne kucyki

Czarnowłosi barbarzyńcy, krzycząc w zapale bitewnym wdarli się na kurhan. Drizzt zorientował się natychmiast, że tędy wojownicy byli postaciami, które widział za szeregami orków na polu, lecz nie był pewien ich zamiarów. Jakikolwiek by one jednak nie były, przybycie barbarzyńców wywołało przerażenie wśród pozostałych orków. Dwa, walczące z Drizztem, zupełnie straciły serce do walki, nagle zmiana ich postawy ujawniła ich chęć przerwania konfrontacji i ucieczki. Drizzt zgodził się na to, pewien, że nie uciekną daleko i czując, że on także lepiej by zrobił znikając z pola widzenia. Orki uciekły, lecz pogoń wkrótce zmusiła ich ponownie do walki, już poza zagajnikiem. Drizzt, nie zauważony, wspiął się znowu na drzewo, gdzie zostawił swój łuk.

Wulfgar, widząc swych dwóch przyjaciół powalonych na ziemię, nie tak łatwo zaspokoił swą żądzę walki. Pragnienie przelewu krwi orków było nienasycone, a nowa grupa mężczyzn, która dołączyła do walki, wznosiła okrzyki do Temposa - jego boga wojny - z zapalem, którego młody wojownik nie mógł zignorować. Zaskoczony nagłą zmianą sytuacji, krąg orków wokół Wulfgara zelżał na chwilę; barbarzyńca uderzył bez wahania. Jeden z orków spojrział w bok, gdy Aegis-fang dosłownie zdarł mu twarz, zanim jego oczy powróciły do widoku toczącej się walki. Wulfgar rzucił się w szczelinę w pierścieniu, potracając po drodze następnego orka. Gdy ten potknął się, usiłując zająć ponownie postawę obronną, potężny barbarzyńca ściął go. Dwa pozostałe odwróciły się i uciekły, lecz Wulfgar był tuż za nimi. Rzucił swym młotem, odbierając jednemu z nich życie, po czym skoczył na drugiego, powalając na ziemię swym ciężarem, a potem gołymi rękoma pozbawiając życia. Kończąc, gdy usłyszał już trzask łamanych kości karku, przypomniał sobie położenie swoje i swych przyjaciół. Podniósł się i cofnął, podpierając się plecami o drzewo. Pełni respektu dla jego zręczności w walce, czarnowłosi barbarzyńcy trzymali się w pewnej odległości; Wulfgar nie był pewien ich zamiarów. Poszukał wzrokiem swych przyjaciół. Regis i Bruenor leżeli w pobliżu, obok siebie, tam gdzie spętane były konie; nie mógł powiedzieć czy żyją, czy też nie. Nie było śladu Drizzta, lecz za drzewami nadal trwała walka.

Wojownicy ustawili się wachlarzem, w szerokim półkolu wokół niego, odcinając każdą drogę ucieczki. Lecz nagle zrezygnowali z zajmowania pozycji, gdy w sposób magiczny Aegis-fang powrócił do rąk Wulfgara. Nie mógł pokonać tak wielu, ale nie przerażali go. Chciał zginąć w walce, jak prawdziwy wojownik, a jego śmierć powinna być

zapamiętana. Jeśli czarnowłosi wojownicy ruszą na niego, to wielu z nich - wiedział o tym doskonale - nie powróci do swych rodzin. Zaparł się obcasami i ścisnął mocno bojowy młot.

- Załatwmy już to - warknął w noc.

- Zatrzymaj się! - usłyszał cichy, lecz rozkazujący szept z góry. Wulfgar natychmiast poznał głos Drizzta i rozluźnił swój chwyt. - Miej sobie swój honor, lecz wiedz, że chodzi tu nie tylko o twoje życie!

Wulfgar zrozumiał, że Regis i Bruenor prawdopodobnie jeszcze żyją. Rzucił Aegisfang na ziemię i zawołał do wojowników.

- Witajcie!

Nie odpowiedzieli, lecz jeden z nich, prawie tak wysoki i potężnie umięśniony, jak Wulfgar, wyszedł z szeregu i stanął przed nim. Obcy miał swe długie włosy zaplecione w jeden warkocz, opadający mu po policzku na ramię. Na policzkach miał namalowane białe skrzydła. Szorstkość jego postaci i wyraz jego twarzy świadczyły o życiu spędzonym w nieprzyjaznej głuszy i gdyby nie kruczoczarny kolor jego włosów Wulfgar pomyślałby, że należy do jednego ze szczepów Doliny Lodowego Wichru. Ciemnowłosy mężczyzna miał podobne spostrzeżenia, lecz lepiej zorientowany w ogólnych strukturach społeczeństw północy nie był tak zdumiony podobieństwami.

- Jesteś z doliny - powiedział łamaną formą Wspólnej Mowy. - Za górami, gdzie wieją zimne wichry.

Wulfgar skinął głową.

- Jestem Wulfgar, syn Beornegara z Klanu Łosia. Mamy wspólnych bogów, ja także wołam do Temposa o siłę i odwagę.

Ciemnowłosy mężczyzna spojrzął na powalonych orków.

- Bóg odpowiedział na twoje wołanie, wojowniku z doliny.

Wulfgar wysunął dumnie szczękę.

- Także dzielimy nienawiść do orków - mówił dalej, - lecz ja nic nie wiem o tobie i twoim ludzie.

- Dowiesz się - odparł ciemnowłosy mężczyzna. Wyciągnął rękę i wskazał na młot. Wulfgar wyprostował się pewnie, nie chcąc się poddać, bez względu na przewagę. Ciemnowłosy mężczyzna spojrzął w bok. Wulfgar także. Dwóch wojowników podniosło Bruenora i Regisa przewiesiło ich sobie przez plecy, zaś inni połapali konie i przyprowadzili je.

- Broń - zażądał ciemnowłosy mężczyzna. - Jesteś w naszym kraju bez naszego pozwolenia, Wulfgarze, synu Beornegara. Ceną za takie przestępstwo jest śmierć. Chcesz zobaczyć nasz sąd nad twymi małymi przyjaciółmi?

Młodszy Wulfgar by zaatakował, przeklinając ich wszystkich, trawiony ogniem wspaniałej furii. Lecz Wulfgar wiele się nauczył od swych nowych przyjaciół, przede wszystkim od Drizzta. Wiedział, że Aegis-fang powróci na jego wezwanie i wiedział też, że Drizzt o nim nie zapomni. Nie był to czas na walkę. Pozwolił nawet związać sobie ręce, co było hańbą, na jaką nigdy nie pozwoliłby żaden wojownik z Klanu Łosia. Jednak Wulfgar wierzył w Drizzta. Jego ręce będą znowu wolne. Potem ostatnie słowo będzie należało do niego.

* * * * *

Po jakimś czasie dotarli do obozu barbarzyńców, Regis i Bruenor odzyskali przytomność, zostali związani i szli obok swego barbarzyńskiego przyjaciela. Włosy Bruenora zlepione były zaschniętą krwią, postradał swój hełm, lecz jego krasnoludzka wytrwałość niosła go przez następne spotkanie, które powinno być jego końcem. Przekroczyli szczyt wzniesienia i dotarli do granic kręgu namiotów i płonących ognisk. Wznosząc okrzyki wojenne do Temposa, powracający oddział obudził obóz, wrzucając kilka zmaltretowanych głów orków do kręgu, aby oznajmić swe chwalebne przybycie. Zapał wewnątrz obozu wkrótce dorównał zapałowi powracającego oddziału i trzech więźniów wypchnięto, aby zostali powitani przez gromadę ryczących barbarzyńców.

- Co oni jedzą? - zapytał Bruenor, bardziej sarkastycznie niż z zainteresowaniem.

- Cokolwiek by to nie było, jedzą szybko - odparł Regis, chwilę później otrzymując szturchnięcie w plecy od swego strażnika i ostrzeżenie, żeby lepiej był cicho.

Jeńcy i konie zostali zaprowadzeni do centrum obozowiska, szczerp otoczył ich, tańcząc taniec zwycięstwa, kopiąc głowy orków i śpiewając w nieznanym towarzyszom języku swą modlitwę do Temposa i Uthgara - ich praprzodka i bohatera - dziękując za sukces odniesiony tej nocy. Trwało to przynajmniej godzinę, a potem, jednocześnie przestali i każda twarz w kręgu zwróciła się ku opadłej pole dużego i ozdobnego namiotu.

Cisza trwała dłuższą chwilę, zanim kłapa się otworzyła. Z wnętrza namiotu wyskoczył starzec prawie tak wysoki, jak maszt namiotu i okazujący więcej energii niż wskazywałby na to jego wiek. Jego twarz pomalowana była w te same wzory, co twarze wojowników, choć w bardziej wyszukany sposób. Mężczyzna nosił przepaskę na jednym oku, z dużym, zielonym

klejnotem przyszytym do niej. Jego szaty były czysto białe, a rękawy, gdy opuścił ramiona do boków, powiewały jak opierzone skrzydła. Tańczył i wirował wśród ustawionych w szeregi wojowników, a każdy z nich przy tym wstrzymywał oddech, cofając się póki go nie minął.

- Wódz? - szepnął Bruenor.

- Szaman - poprawił Wulfgar, bardziej zaznajomiony z życiem klanów. Respekt wojowników, okazywany temu człowiekowi, miał źródło w strachu daleko większym niż ten, który mógłby wzbudzić śmiertelny przeciwnik, nawet wódz.

Szaman podskoczył i opadł dokładnie przed trzema jeńcami. Przez chwilę patrzył na Bruenora i Regisa, a potem całą uwagę zwrócił na Wulfgara.

- Jestem Valric Bystre Oko - zaskrzeczał nagle. - Kapłan wyznawców Podniebnych Kucyków! Dzieci Uthgara!

- Uthgar! - powtórzyli jak echo wojownicy, uderzając toporami w drewniane tarcze.

Wulfgar odczekał aż poruszenie ucichnie a potem sam się przedstawił.

- Jestem Wulfgar, syn Beornegara, z Klanu Łosia.

- A ja jestem Bruenor... - zaczął krasnolud.

- Cisza! - krzyknął do niego Valric, trzęsąc się z wściekłości. - Nie obchodzisz mnie!

Bruenor zamknął usta i zaczął marzyć o swoim toporze i głowie Valrica.

- Nie mieliśmy zamiaru was krzywdzić, przechodziliśmy tylko - zaczął Wulfgar, lecz Valric podniósł rękę do góry, przerywając mu.

- Wasze zamiary mnie nie interesują - wyjaśnił chłodno, lecz natychmiast wróciło jego podniecenie. - Tempos przyprowadził was do nas, to wszystko! Godny wojownik? - Spojrzał po swoich ludziach, a ich odpowiedź pokazała gotowość do podjęcia następnego wyzwania.

- Ilu? - zapytał Wulfgara.

- Siedmiu padło z mej ręki - odparł z dumą młody wojownik. Valric pokiwał głową z aprobatą.

- Wysoki i silny - skomentował. - Pozwól nam zobaczyć, czy Tempos jest z tobą. Pozwól nam osądzić, czy jesteś wart tego, aby wędrować z Podniebnymi Kucykami.

Natychmiast rozległy się okrzyki i dwóch wojowników wyskoczyło aby, rozwiązać Wulfgara. Trzeci, dowódca oddziału, który rozmawiał z Wulfgarem na kurhanie, rzucił swój topór i tarczę, i wpadł do kręgu.

* * * * *

Drizzt czekał na swym drzewie, dopóki ostatni członek oddziału nie zaprzestał poszukiwań jeźdźca, który jechał na czwartym koniu i nie oddalił się. Potem szybko pozbierał porzucone rzeczy; topór krasnoluda i maczugę Regisa. Przestał i potrzebował chwili, aby się uspokoić, gdy znalazł hełm Bruenora, pokrławiony i ze świeżymi wgłębieniami, z odłamanym jednym rogiem. Czy jego przyjaciel przeżył?

Schował hełm do swej torby i powędrował za oddziałem, trzymając się od niego w bezpiecznej odległości. Doznał ulgi gdy dotarł do obozowiska i zobaczył swych trzech przyjaciół, Bruenor stał spokojnie między Wulfgarem a Regisem. Zadowolony Drizzt odłożył na bok swe emocje i wszystkie myśli o poprzednim spotkaniu, koncentrując się na sytuacji rozgrywającej przed nim i ustalając plan ataku, który uwolniłby jego przyjaciół.

Ciemnowłosa mężczyzna wyciągnął otwarte dłonie do Wulfgara, zapraszając swego blond przeciwnika do chwycenia za nie. Wulfgar nigdy przedtem nie widział tak szczególnego wyzwania, lecz nie różniło się ono zbyt od sprawdzianów siły praktykowanych przez jego lud.

- Twoje stopy nie mogą się poruszyć! - pouczył go Valric. - To jest próba siły! Niech Tempos wykaże twą wartość!

Niewzruszone spojrzenie Wulfgara nie wykazało ani śladu żywnego przez niego przekonania, że w takiej próbie może pokonać każdego człowieka. Podniósł ręce do poziomu rąk swego przeciwnika.

Mężczyzna chwycił je ze złością, warcząc na wielkiego obcokrajowca. Prawie natychmiast, zanim nawet Wulfgar zdążył zacisnąć swój chwyt lub zaprzeć się nogami, szaman krzyknął, aby zaczynać i ciemnowłosa mężczyzna naparł swymi rękoma w przód, zginając Wulfgara nad swymi nadgarstkami. W każdym kącie obozu wybuchły okrzyki; ciemnowłosa mężczyzna ryknął i naparł z całej siły, lecz gdy tylko minął moment zaskoczenia, Wulfgar odpowiedział pchnięciem. Żelazne mięśnie na szyi i ramionach Wulfgara napięły się, a jego potężne ręce poczerwieniały od krwi płynącej w żyłach. Tempos naprawdę go pobłogosławił; nawet jego potężny przeciwnik sapnął tylko zdumiony jego siłą. Wulfgar spojrzał mu prosto w oczy i warknął, z wzrokiem zapowiadającym niechybne zwycięstwo. Potem syn Beornegara naparł naprzód, powstrzymując początkowy ruch ciemnowłosego mężczyzny i zmuszając jego ręce do cofnięcia się pod bardziej normalnym kątem swymi nadgarstkami. Uzyskawszy równowagę Wulfgar stwierdził, że jedno nagłe pchnięcie powinno wtrącić jego przeciwnika w podobnie niekorzystne położenie, z jakiego przed chwilą udało mu się uciec. Odtąd ciemnowłosa mężczyzna miałby już niewielkie szanse dotrzymania mu placu. Lecz Wulfgar nie chciał jeszcze kończyć tej próby. Nie chciał

poniżyć swego przeciwnika - to mogło stworzyć tylko wroga - a co było ważniejsze, wiedział, że Drizzt jest w pobliżu. Im dłużej będzie trwała próba i oczy każdego członka klanu skierowane będą na niego, tym więcej czasu będzie miał Drizzt na przeprowadzenie swego planu. Obaj mężczyźni trwali więc w zwarciu przez wiele sekund i Wulfgar nie mógł powstrzymać się od uśmiechu, gdy zauważył ciemny kształt prześlizgujący się między końmi, a zaczarowanymi strażnikami po drugiej stronie obozu. Nie mógł powiedzieć, czy to była jego wyobraźnia, lecz wydawało mu się, że widział dwa punkciki lawendowych oczu patrzących na niego z ciemności. Jeszcze kilka sekund, postanowił, choć wiedział, że może stracić szansę wygrania tego pojedynku. Szaman mógł ogłosić remis, jeśli to będzie trwało zbyt długo. Lecz nagle było już po wszystkim. Żyły i mięśnie na ramionach Wulfgara nabrzmiały, a ramiona nieco się uniosły.

- Tempos! - warknął, modląc się do boga o jeszcze jedno zwycięstwo, a potem, z nagłym, straszliwym wybuchem siły, powalił ciemnowłosego mężczyznę na kolana. Wszędzie dokoła w obozie zapadła cisza, nawet szaman zaniemówił na ten pokaz.

Dwaj strażnicy ruszyli w stronę Wulfgara.

Pokonany wojownik podniósł się i stał przed Wulfgarem. Na jego twarzy nie było śladu gniewu, tylko uczciwy podziw, gdyż klan Podniebnych Kucyków był honorowym ludem.

- Witamy cię - powiedział Valric. - Pokonałeś Torlina, syna Jereka Zabójcy Wilków, wodza Podniebnych Kucyków. Nikt przedtem nie pokonał Torlina.

- Co z moimi przyjaciółmi? - zapytał Wulfgar.

- Oni mnie nie obchodzą! - warknął Valric. - Krasnolud odejdzie wolno drogą prowadzącą z naszego kraju. Nie mamy żadnych zatargów z nim ani z jego ludem, jak też nie chcemy mieć z nimi nic do czynienia! - Szaman spojrzał chytrze na Wulfgara. - Ten drugi to słabeusz - stwierdził, - będzie twoją przepustką do klanu, twoją ofiarą dla uskrzydłonego konia.

Wulfgar nie odpowiedział natychmiast. Badali jego siłę, a teraz badają jego lojalność. Podniebne Kucyki zaszczyliły go najwyższym honorem, oferując mu miejsce w swoim klanie, lecz tylko na warunkach wierności, która nie pozostawiałaby żadnych wątpliwości. Wulfgar pomyślał o swym własnym ludzie i o sposobie jego życia w tundrze przez tak wiele stuleci. Nawet obecnie wielu barbarzyńców Doliny Lodowego Wichru przyjęłoby takie warunki i zabiło Regisa, uważając życie halflinga za małą cenę za taki honor. To było rozczarowanie w stosunku do egzystencji Wulfgara wśród swego ludu, strona kodeksu moralnego, której nie mógł zaakceptować jako swego osobistego standardu.

- Nie - odparł Valricowi bez zmruczenia oka.
- To słabeusz! - stwierdził Valric. - Tylko silny zasługuje na życie!
- Nie mnie decydować o jego losie - odparł Wulfgar. - Ani tobie.

Valric skinął ręką na dwóch strażników, a ci natychmiast związali ponownie Wulfgarowi ręce.

- To strata dla naszego ludu - powiedział do Wulfgara Torlin. - Zająłbyś wśród nas honorowe miejsce.

Wulfgar nie odpowiedział, trzymając wzrok Torlina przez długą chwilę, dzieląc respekt, a także wzajemne zrozumienie, że ich kodeksy zbyt się różniły, aby możliwe było takie połączenie. We wspólnej fantazji, która nigdy nie mogła się ziścić, obaj wyobrażali sobie siebie walczących ramię przy ramieniu, powalających niezliczonych orków i inspirujących bardów do układania nowych legend.

Dla Drizzta nadszedł czas, aby uderzyć. Drow zatrzymał się przy koniach, żeby zobaczyć jak zakończy się próba, a także po to, by lepiej ocenić swych przeciwników. Planował atak bardziej dla zrobienia wrażenia, niż dla poczynienia rzeczywistych szkód, chcąc dać wielki pokaz dla zastraszenia szczerpu nieulekłych wojowników na tak długo, by jego przyjaciele mogli wyrwać się z kręgu. Bez wątplenia barbarzyńcy słyszeli o ciemnych elfach. I bez wątplenia to, co słyszeli, było przerażające. Drizzt w milczeniu przywiązał dwa kucyki za końmi, potem osiodłał konie i włożył po jednej stopie w strzemiona każdego z nich. Jadąc między nimi, stał wysoki, odrzuciwszy kaptur swego płaszcza. Niebezpieczny błysk w jego lawendowych oczach iskrzył się dziko. Wjechał rumakami w pierścień, roztrzając ogłuszonych barbarzyńców, którzy znaleźli się najbliżej niego.

Ze strony zaskoczonych członków klanu rozległy się okrzyki wściekłości, a w ich tonie pobrzmiwało przerażenie, gdy zobaczyli czarną skórę. Toruń i Valric odwrócili się na spotkanie zbliżającego się zagrożenia, choć nie wiedzieli nawet jak sobie radzić z upersonifikowaną legendą. Drizzt miał też dla nich gotową sztuczkę. Wraz z machnięciem jego czarnej ręki, ze skóry Torlina i Valricka wystrzeliły purpurowe płomienie, nie parząc ich, lecz przyprawiając obu zabobonnych członków klanu o szal przerażenia. Torlin upadł na kolana, uderzając się z niedowierzaniem po ramionach, podczas gdy nerwowy szaman rzucił się na ziemię i począł przetaczać się w pyle.

Wulfgar otrzymał wskazówkę. Następny przepływ siły w jego ramionach rozerwał skórzane więzy na nadgarstkach. Nie zaprzestał ruchu rąk, podnosząc je nagle do góry, chwytając za twarze obu stojących obok niego strażników i rzucając ich na ziemię, na plecy. Bruenor także zrozumiał co ma czynić. Nastąpił mocno na wysuniętą stopę samotnego

barbarzyńcy stojącego między nim, a Regisem, a gdy ten schylił się, aby chwycić swą bolącą stopę, Bruenor uderzył go swoją głową w głowę. Mężczyzna przewrócił się tak łatwo, jak Szept na Szczurzej Ulicy w Łuskanie.

- Ha, działa doskonale i bez hełmu! - zadziwił się Bruenor.

- Tylko głowa krasnoluda! - zauważył Regis, gdy Wulfgar chwycił obu za kołnierze i podniósł ich bez trudu na kucyki. Sam także wskoczył na siodło, obok Drizzta i ruszyli na drugą stronę obozu. Wszystko to zdarzyło się zbyt szybko, aby któryś z barbarzyńców wyciągnął broń lub przyjął jakąś formę obrony.

Drizzt zatoczył swym koniem tuk tak, aby znaleźć się za kucykami i ochraniać tyły.

- Jazda! - wrzasnął do swych przyjaciół, uderzając płazem jataganów w zady ich wierzchowców. Pozostali trzej krzyknęli zwycięsko, jakby już ich ucieczka była zupełna, lecz Drizzt wiedział, że to była najłatwiejsza część. Zbliżał się szybko świt, a na tym pofałdowanym terenie żyjący tutaj barbarzyńcy łatwo mogli ich pochwycić.

Przyjaciele jechali w ciszy przedświt, wybierając najłatwiejszą i najprostszą drogę, aby oddalić się z tego miejsca jak najszybciej. Drizzt ciągle oglądał się, spodziewając się, że barbarzyńcy szybko znajdą się na ich szlaku. Lecz poruszenie w obozie ucichło prawie natychmiast po ich ucieczce i drow nie widział żadnych śladów pogoni. Teraz słyszalny był tylko pojedynczy zew, rytmiczny śpiew Valrica w języku, którego żaden z wędrowców nie rozumiał. Wyraz przerażenia, który pojawił się na twarzy Wulfgara spowodował, że wszyscy przystanęli.

- Szamańskie moce - wyjaśnił barbarzyńca.

W obozowisku Valric stał z Torlinem pośrodku kręgu swoich ludzi, śpiewając i tańcząc w najwyższym rytuale, wzywając mocy Duchowej Bestii ich szczepu. Pojawienie się elfa-drowa, całkowicie wytrąciło szamana z równowagi. Powstrzymał pogoń zanim się zaczęła i pobiegł do swego namiotu po zniszczoną, skórzaną torbę, niezbędną do odprawienia rytuału, zdecydowawszy aby duch uskrzydłonego konia, Pegaza, załatwił się z tymi intruzami.

Valric wybrał Torlina, jako tego, który przyjmie ducha i syn Jereka czekał na to z niewzruszoną godnością, nienawidząc tego aktu, gdyż pozbawiał go jego tożsamości, lecz całkowicie posłuszny swemu szamanowi. Jednak od chwili, gdy to się zaczęło, Valric wiedział, że w swym podnieceniu przekroczył ponaglenie wezwania. Torlin wrzasnął i upadł na ziemię, wijąc się w męce. Otoczył go szary obłok, jego wirujące opary stopiły się z jego postacią, zmieniając jego rysy. Twarz obrzękła i wykrzywiła się i nagle wyciągnęła się na podobieństwo końskiego łba. Także tors zmienił się w coś nieludzkiego. Valric zamierzał

wcielić w Torlina tylko trochę siły ducha Pegaza, lecz nadeszła cała jego istota, obejmując w swe posiadanie człowieka zupełnie i naginając jego ciało na swoje podobieństwo.

Torlin został pożarty. Na jego miejscu widniał widmowy, skrzydlaty koń. Wszyscy członkowie klanu upadli przed nim na kolana, nawet Valric, który nie mógł spojrzeć na Duchowego Zwierza. Lecz Pegaz znał myśli szamana i rozumiał potrzeby swych dzieci. Z nozdrzy ducha uniosły się kłęby dymu i wzbił się w powietrze w pogoni za uciekającymi intruzami.

Przyjaciele pozwolili jechać teraz koniom wygodniejszym, chociaż nadal szybkim krokiem. Wolni od swych więzów, w pierwszych blaskach świtu i bez widocznej pogoni za sobą, odetchnęli trochę lżej. Bruenor zajął się swym hełmem, usiłując wypchnąć ostatnie zagięcie, aby móc go nasadzić znów na głowę. Nawet Wulfgar, tak wstrząśnięty przed chwilą, gdy usłyszał zaśpiew szamana, zaczął się odprężać. Tylko Drizzt, zawsze czujny, nie był tak całkowicie przekonany, że udało im się uciec. Był drowem, który zawsze pierwszy wyczuwał niebezpieczeństwo. W ciemnych miastach ciemne elfy często miały do czynienia z istotami z innych światów i w ciągu wielu stuleci wykształciły w swej rasie czułość na magiczne emanacje takich stworzeń. Drizzt zatrzymał nagle swego konia i odwrócił go.

- Co usłyszałeś? - zapytał go Bruenor.

- Nic nie usłyszałem - odparł Drizzt, jego oczy wędrowały w poszukiwaniu jakiegoś znaku, - lecz coś tu jest.

Zanim zdążyli odpowiedzieć, z nieba spłynął na nich szary obłok. Ich konie zatańczyły i przysiadły na zadach w niekontrolowanym przerażeniu i zamieszaniu, a żaden z przyjaciół nie mógł zrozumieć co się stało. Nagle tuż przed Regisem uformował się Pegaz, a halfling poczuł śmiertelny chłód penetrujący jego kości. Wrzasnął i spadł ze swego wierzchowca. Bruenor, jadący obok Regisa, bez strachu zaatakował widmową formę. Lecz opadający topór napotkał tylko kłąb dymu, w miejscu gdzie była zjawa. Potem, tak samo nagle, duch był znowu tam i Bruenor także poczuł lodowaty chłód jego dotknięcia. Jednak, w przeciwieństwie do halflinga udało mu się utrzymać na swym kucyku.

- Co? - krzyknął na próżno do Drizzta i Wulfgara.

Za nim świsnął Aegis-fang i poleciał do celu. Lecz Pegaz był znowu dymem i magiczny młot przeszedł bez przeszkód przez wirujący obłok. W tej samej chwili duch był z powrotem, spadając na Bruenora. Kucyk krasnoluda przewrócił się na ziemię, w szalonej próbie odpełnienia od tej rzeczy.

- Nie możesz tego uderzyć! - zawołał Drizzt do Wulfgara, który rzucił się na pomoc karłowi. - To nie istnieje w pełni na naszym planie!

Potężne uda Wulfgara ścisnęły przerażonego konia i znów uderzył, gdy tylko Aegisfang wrócił do jego rąk. Lecz jego uderzenie znowu trafiło tylko w dym.

- A więc: jak? - wrzasnął do Drizzta, strzelając oczyma na boki w poszukiwaniu pierwszych śladów powracającego ducha.

Drizzt przeszukiwał zakamarki pamięci w poszukiwaniu odpowiedzi. Regis był nadal na ziemi, leżał blady i nie poruszał się, a Bruenor, choć nie odniósł ciężkich obrażeń podczas upadku ze swego kucyka, wydawał się być oszołomiony i trząsł się od niezmiernego chłodu. Drizzt chwycił się desperackiego planu. Wyciągnął z sakiewki onyksową statuetkę pantery i wezwał Guenhwyvar.

Duch powrócił, atakując z wznowioną furją. Najpierw spadł na Bruenora, otulając krasnoluda swymi zimnymi skrzydłami.

- Wracaj do Otchłani! - ryknął Bruenor w odważnym wyzwaniu.

Rzucając się ku niemu, Wulfgar stracił całkiem krasnoluda z oczu, widział tylko głowicę topora, bezsilnie uderzającą w dym. Nagle rumak barbarzyńcy zatrzymał się w pół kroku, odmawiając mimo wszelkich wysiłków zbliżenia się do nienaturalnego zwierza. Wulfgar zeskoczył z siodła i rzucił się naprzód, uderzając dokładnie przez obłok, zanim duch zdążył zmienić formę, jego pęd porwał go wraz z Bruenorem na drugą stronę dymnego płaszcza. Odotoczyli się na bok i obejrzeni się, aby stwierdzić, że duch zniknął ponownie.

Powieki Bruenora opadły ciężko, a jego skóra przybrała odcień widmowego błękitu i po raz pierwszy w życiu jego niepokonany duch nie miał ochoty do walki. Wulfgar także odczuł lodowate dotknięcie przechodząc przez ducha, lecz nadal był więcej niż gotowy do następnej rundy z widmem.

- Nie możemy tego pokonać! - sapnął Bruenor szczękającymi zębami. - Przed ciosem jest tu, lecz znika gdy uderzyć! Wulfgar wyzywająco potrząsnął głową.

- To jest sposób! - powiedział, choć podzielał zdanie krasnoluda. - Lecz mój młot nie może zniszczyć chmury!

Guenhwyvar pojawiła się obok swego pana i przykucnęła, szukając przeznaczenia zagrażającego drowowi. Drizzt zrozumiał intencje kota.

- Nie! - rozkazał. - Nie tutaj! Drow przypomniał sobie coś, co Guenhwyvar zrobiła kilka miesięcy wcześniej. Aby uratować Regisa przed spadającymi kamieniami walącej się wieży, Guenhwyvar zabrała halflinga w podróż przez plany istnienia. Drizzt chwycił za gęste futro pantery.

- Zabierz mnie do kraju ducha - polecił. - Na jego własny plan, gdzie moja broń wbije się głęboko w samą jego istotę.

Duch ukazał się ponownie, gdy Drizzt i kot zniknęli w swym własnym obłoku.

- Wymachuj! - powiedział Bruenor do swego towarzysza. - Nie ustawaj, aby dym nie mógł cię ogarnąć!

- Drizzt i kot zniknęli! - krzyknął Wulfgar.

- Do krainy ducha - wyjaśnił Bruenor.

* * * * *

Długą chwilę zabrało Drizztowi określenie swego położenia. Przybył do miejsca odmiennej rzeczywistości, wymiaru, gdzie wszystko - nawet jego własna skóra - przybrało taki sam odcień szarości, obiekty były rozróżnialne tylko na podstawie cienkiego, czarnego obrysu. Jego percepcja głębi była bezużyteczna, gdyż nie było tu cieni, nie było dostrzegalnych źródeł światła, których można by użyć jako przewodników. Nie znalazł też oparcia dla stóp, nic rzeczywistego pod sobą, nie wiedział nawet gdzie jest góra, gdzie dół. Nie wydawało się, aby można tu było znaleźć takie pomysły.

Zauważył przesuwający się obrys Pegaza, gdy ten przeskakiwał między planami, nigdy nie będąc w pełni na tym miejscu czy innym. Próbował zbliżyć się do niego i stwierdził, że bodziec jest aktem umysłu, jego ciało automatycznie podążało za poleceniami woli. Zatrzymał się przed przesuwającymi się liniami, ze swym magicznym jataganem gotowym do zadania ciosu, gdy cel ukaże się w pełni. Nagle zarysy Pegaza stały się całkowite i Drizzt pogрузzył ostrze w czarne migotanie, które zaznaczało jego postać. Linia przesunęła się i załamała, zarys jataganu zadrżał także, gdyż tutaj, nawet właściwości stali uległy zmianie. Lecz stal okazała się silniejsza i jatagan odzyskał swój zakrzywiony brzeg i przebił linię ducha. Nastąpiło nagłe migotanie szarości, jakby cięcie Drizzta zaburzyło równowagę planu, a zarysy ducha zadrżały i zatrzęśły się w męce. Wulfgar zobaczył, że kłęb dymu wybuchł nagle, prawie przybierając kształt ducha.

- Drizzt! - krzyknął do Bruenora. - Spotkał się z duchem na równych prawach!

- Więc bądź gotów! - odparł ze złością Bruenor, gdyż wiedział, że jego udział w walce skończył się. - Drow może to sprowadzić tutaj, na wystarczająco długo, aby zadać cios! - Bruenor ścisnął się za boki klatki piersiowej, usiłując wygnać z kości śmiertelny chłód i poszedł potykając się do nieruchomej postaci halflinga.

Duch odwrócił się do Drizzta, lecz jatagan uderzył znowu. Guenhwyvar także dołączyła do walki, wielkie szpony kota rozdzierały czarne zarysy przeciwnika. Pegaz

zatakował się, zorientowawszy się, że nie uzyska przewagi nad swymi przeciwnikami na swym planie. Jego jedyną szansą był powrót na plan materialny.

Gdzie czekał Wulfgar.

Gdy tylko obłok przybrał swój poprzedni kształt, uderzył weń Aegis-fang. Wulfgar poczuł przez chwilę solidne uderzenie, i wiedział, że trafił. Dym rozwiął się. Duch był z powrotem z Drizztem i Guenhwyvar, stając znów wobec ich nieustannych ukłuc i grzebnięć. Przesunął się znowu, a Wulfgar szybko uderzył. Złapany w pułapkę, z której nie mógł się wycofać, duch otrzymywał ciosy na obu planach. Za każdym razem, gdy materializował się przed Drizztem drow widział, że jego zarysy stają się coraz cieńsze i mniej odporne na jego ciosy. Za każdym też razem, gdy obłok przybierał kształty konia przed Wulfgarem, jego gęstość malała. Przyjaciele zwyciężyli, a Drizzt przyglądał się z zadowoleniem, jak sama istota Pegaza wyślizgnęła się z formy materialnej i odleciała w dal przez szarość.

- Zabierz mnie do domu - polecił Guenhwyvar osłabiony drow. Za chwilę był z powrotem na polu bok Bruenora i Regisa.

- Będzie żył - stwierdził Bruenor na pytające spojrzenie Drizzta. - Według mnie jest bliższy zemdenia, niż śmierci.

Niedaleko od nich Wulfgar także pochylał się nad postacią, złamaną i skrzywą, zatrzymaną w transformacji gdzieś między człowiekiem, a zwierzem.

- Torlin, syn Jereka - wyjaśnił Wulfgar. Powędrował wzrokiem znów do obozowiska barbarzyńców. - To zrobił Valric. Krew Torlina plami jego ręce!

- A może to był wybór Torlina? - zapytał Drizzt.

- Nigdy! - powiedział Wulfgar. - Gdy spotkaliśmy się w wyzwaniu, moje oczy widziały jego honor. On był wojownikiem. Nigdy nie pozwoliłby na to! - odstąpił od ciała, pozwalając potrzaskanym szczątkom podkreślić przerażenie opętania. W zamarłej pozie śmierci, twarz Torlina przybrała rysy na wpół ludzkie, na wpół końskie.

- Był synem ich wodza - wyjaśnił Wulfgar. - Nie mógł odmówić żądaniom szamana.

- Był dzielny, decydując się na taki los - zauważył Drizzt.

- Syn ich wodza? - parsknął Bruenor. - Wydaje mi się, że zostawiliśmy na naszej drodze nowych nieprzyjaciół! Będą chcieli zemścić się za to.

- Ja też! - oświadczył Wulfgar. - Jesteś winien jego krwi, Valricu Bystre Oko! - krzyknął w dal, jego wołanie poniosło się echem wśród pagórków i turni. Wulfgar znów spojrzał na swych towarzyszy, z twarzą wykrzywioną wściekłością i oznajmił ponuro. - Pomszczę hańbę Torlina.

Bruenor aprobujuco pokiwał głową na to zaświadczenie wierności barbarzyńcy swym zasadom.

- To honorowe zadanie - zgodził się Drizzt, wyciągając swe ostrze na wschód, w stronę Longsaddle, następnego etapu ich podróży. - Lecz na inny czas.

Entreri stał na wzgórzu oddalonym o kilka mil od Miasta Żagli. Za nim małym ogniem płonęło ognisko. Regis i jego przyjaciele wykorzystali to samo miejsce na swój ostatni odpoczynek zanim wkroczyli do Luskanu i, w istocie, jego ognisko płonęło w tym samym miejscu co ich. Nie była to jednak przypadek. Entreri naśladował każdy ruch grupy halflinga, odkąd znalazł jej ślad, tuż na południe od Grzbietu Świata. Poruszał się tak, jak oni się poruszali, stając się ich cieniem w marszu, w próbie lepszego zrozumienia ich działań. Teraz, w przeciwieństwie do grupy sprzed niego, oczy Entreriego nie były zwrócone na mury miasta, nawet w ogóle nie patrzyły w stronę Luskanu. Na północy zapłonęło kilka ognisk obozowych, przy drodze do Dekapolis. Nie pierwszy już raz światła te pojawiały się za nim i zabójca czuł, że za nim też ktoś podąża. Zwolnił kroku, wiedząc że szybko odrobi stratę dystansu w czasie, gdy towarzysze będą załatwiać swe sprawy w Łuskanie. Chciał, zanim skupi się na zastawieniu sidła na halflinga, zabezpieczyć swoje tyły przed każdym niebezpieczeństwem. Entreri rozpuścił nawet plotki o swoim przejściu, wabiąc bliżej tych którzy go ścigali.

Rozrzucił nogą węgle i wspiał się z powrotem na siodło, zdecydowawszy, że lepiej stanąć twarzą w twarz z mieczem, niż mieć sztylet w plecach. Jechał nocami, czując się pewniej w ciemności. To był jego czas, gdzie każdy cień dawał mu przewagę tego, kto żyje w cieniu. Spętał swego konia przed północą, wystarczająco blisko obozowych ognisk, aby resztę drogi odbyć na piechotę. Stwierdził teraz, że była to karawana kupiecka; zwykła rzecz na drodze do Luskanu W tej porze roku. Lecz przeczuwał niebezpieczeństwo. Wiele lat doświadczenia wyostrzyło jego instynkt przeżycia i wiedział, że nie należy go ignorować. Podkraść się, szukając najłatwiejszej drogi do kręgu wozów. Kupcy zawsze wystawiali wielu strażników na obwodzie obozowiska, a nawet konie pociągowe stanowiły problem, gdyż kupcy pętali je w pobliżu ich zaprzęgów. Jednak zabójca nie chciał tracić swej jazdy. Dotarł tak daleko i miał nadzieję dowiedzieć się czegoś o zamiarach tych, którzy jechali za nim. Pełznąąc na brzuchu, zbliżył się do granic obozowiska i zaczął je okrążyć w pobliżu pierścienia obrony. Zbyt cichy, aby mogły go usłyszeć najbardziej nawet wyczulone uszy, minął dwóch strażników grających w kości. Potem podążył pod i między końmi; zwierzęta położyły po sobie uszy w strachu, lecz pozostały spokojne.

W połowie kręgu był prawie przekonany, że jest to zwykła karawana kupiecka i już miał się wymknąć z powrotem w noc, gdy usłyszał znajomy kobiecy głos.

- Powiedziałeś, że zauważyłeś w oddali światło. Entreri zatrzymał się, gdyż znał tego, kto to powiedział.

- Tak, tam - odparł mężczyzna.

Entreri wślizgnął się między dwa następne wozy i wyjrzał nad burtą. Rozmawiający stali niedaleko od niego, za następnym wozem, patrząc w noc w kierunku jego obozowiska. Oboje byli ubrani jak do walki, kobieta nosiła swój miecz z lekkością.

- Nie doceniałem cię - szepnął do siebie Entreri, zobaczywszy Catti-brie. Jego wysadzany klejnotami sztylet był już w dłoni. - To błąd, którego nie powinienem popełnić po raz drugi - dodał i przykucnął, aby poszukać drogi do celu.

- Byłeś dla mnie dobry, przywożąc mnie tu tak szybko - powiedziała Catti-brie. - Jestem ci wdzięczna, podobnie jak będzie wdzięczny Regis i inni.

- Więc powiedz mi - przynaglał ją mężczyzna, - jaka jest przyczyna tego pośpiechu?

Catti-brie walczyła ze wspomnieniami mordercy. Jeszcze nie doszła do siebie po przerażeniu, jakie odczuwała tego dnia w domu halflinga i wiedziała, że to nie nastąpi, dopóki nie pomści śmierci swych dwóch przyjaciół krasnoludów i swego własnego upokorzenia. Zaciśnęła wargi i nie odpowiedziała.

- Jak chcesz - zgodził się mężczyzna. - Masz swoje powody, które zmuszają cię do pośpiechu, nie wątpimy w to. Jeśli wydaje się, że cię śledzimy, to pokazuje tylko naszą chęć pomocy, jakiej chcielibyśmy ci udzielić w każdy dostępny sposób.

Catti-brie zwróciła się do niego z pełnym uznania uśmiechem. Powiedziane zostało już dość i oboje stali w milczeniu, patrząc na pusty horyzont.

Cicho też zbliżała się śmierć. Entreri wślizgnął się spod wozu i wyrósł nagle między nimi, wyciągając do każdego rękę. Catti-brie chwycił za gardło wystarczająco mocno, by zapobiec jej krzykowi, a mężczyznę uciszył na zawsze ostrzem. Patrząc przez szerokość ramion Entreriego, Catti-brie zobaczyła przerażony wyraz twarzy swego towarzysza, jednak nie rozumiała dlaczego nie krzyczy, choć jego usta nie były zakryte. I wtedy Entreri cofnął się trochę i już wiedziała. Widoczna była tylko rękojeść wysadzanego klejnotami sztyletu, jego poprzeczka przylegała ściśle do dolnej powierzchni brody mężczyzny. Wąskie ostrze znalazło mózg, zanim zdążył zrozumieć niebezpieczeństwo.

Entreri złożył swą ofiarę cicho na ziemi używając rękojeści broni, po czym wyszarpnął ją z ciała. Kobieta znowu poczuła paralizujące przerażenie, które poprzednio ogarnęło ją na widok Entreriego. Czowała, że powinna wyrwać się i krzyknąć w stronę obozu, nawet gdyby ją miał za to zabić. Lub wyciągnąć miecz i przynajmniej usiłować pokonać go. Lecz przyglądała się tylko bezsilnie, gdy Entreri wyciągnął jej sztylet zza pasa i pociągając ją

nisko, włożył go w śmiertelną ranę mężczyzny. Potem zabrał jej miecz i wepchnął ją pod wóz i stamtąd wypchnął poza obręb obozu.

Dlaczego nie krzyknęłam? Pytanie to pytała siebie raz po raz, gdyż zabójca, pewny poziomu jej przerażenia, nie trzymał jej nawet, gdy wślizgiwali się coraz głębiej w noc. Wiedziała, i przyznawała to przed sobą, że nie powinna oddać życia tak łatwo. W końcu, gdy byli w bezpiecznej odległości, odwrócił ją twarzą do siebie - i do sztyletu.

- Szłaś za mną? - zapytał śmiejąc się. - Co miałaś nadzieję osiągnąć? Nie odpowiedziała, lecz poczuła, że powracają jej siły. Entreri także to poczuł.

- Jeśli krzykniesz, zabiję cię - oznajmił beznamiętnie. - A potem, daję słowo, wrócę do kupców i ich także pozabijam! Uwierzyła mu.

- Często wędruję z kupcami - skłamała, starając się powstrzymać drżenie swego głosu.
- To jest jeden z mych obowiązków, jako żołnierza Dekapolis.

Entreri znowu się roześmiał. Potem spojrzał w dal, jego twarz zniekształcił introspektywny grymas.

- Może będzie to z korzyścią dla mnie - powiedział retorycznie, zaczątki pewnego planu poczęły się formować w jego umyśle.

Catti-brie przyglądała się mu, martwiąc się tym, że znalazł jakiś sposób, aby odwrócić jej wycieczkę na niekorzyść jej przyjaciół.

- Nie chcę cię zabić. Jeszcze nie teraz - powiedział do niej. - Gdy znajdziemy halflinga, jego przyjaciele nie będą go bronić. Ze względu na ciebie.

- Nie zrobię niczego, aby ci pomóc! - rzekła Catti-brie. - Niczego!

- Dokładnie tak - syknął Entreri. - Nie powinnaś zrobić niczego. Nie z ostrzem przy szyi - w śmiertelnej groźbie przystawił ostrze do jej gardła, - drapiącym twoją gładką skórę. Gdy załatwię swoją sprawę, dzielna dziewczyno, odejdę, a ty pozostaniesz ze swoim wstydem i winą. I z odpowiedzią kupcom, którzy będą uważać, że zabiłaś ich towarzysza!

W istocie, Entreri ani przez chwilę nie wierzył, że jego prosta sztuczka ze sztyletem Catti-brie zwiedzie kupców. To była tylko psychologiczna broń wymierzona w młodą kobietę, przeznaczona do tego, aby zasiać jeszcze jedną wątpliwość i troskę w jej i tak zagmatwanych emocjach.

Catti-brie nie zareagowała na to najmniejszym nawet śladem emocji. Nie, powiedziała sobie, tak nie będzie! Lecz w głębi duszy zastanawiała się, czy jej determinacja maskuje tylko strach, własną wiarę, że będzie w stanie przeciwstawić się przerażeniu, jakie rozsiewała sama obecność Entreriego i czy sytuacja rozwinie się dokładnie tak, jak przepowiadał.

* * * * *

Jierdan znalazł obozowisko z małymi trudnościami. Dendybar użył swej magii do śledzenia tajemniczego jeźdźca przez całą drogę od gór i skierował żołnierza we właściwym kierunku. Napięty, z wyciągniętym przed sobą mieczem, wszedł w jego obręb. Miejsce było opustoszałe, lecz nie było takim jeszcze niedawno. Nawet z odległości kilku stóp żołnierz z Luskanu czuł zamierające ciepło obozowego ogniska. Pochyliwszy się nisko, aby jego sylwetka nie odcinała się na linii horyzontu, podkraść się do plecaka i koca leżących obok ogniska.

Entreri wracał do obozu na swym koniu powoli, spodziewając się, że jego nieobecność mogła ściągnąć jakichś gości. Catti-brie siedziała przed nim, pewnie związana i zakneblowana, choć była w pełni przekonana o tym, ku swemu rozgoryczeniu, że jej przerażenie czyni te więzy zbyt wygodnymi. Uważny morderca zorientował się, że ktoś wszedł do obozu, zanim się nawet do niego zbliżył. Zsunął się z siodła, zabierając swego jeńca ze sobą.

- Nerwowy koń - wyjaśnił Catti-brie, gdy przywiązywał ją do tylnych nóg konia, czerpiąc widoczne zadowolenie z tego ponurego ostrzeżenia. - Jeśli będziesz się szarpać, wykopie z ciebie życie.

Potem Entreri zniknął, roztapiając się w nocy, jakby był przedłużeniem ciemności.

Jierdan rzucił plecak z powrotem na ziemię, rozczarowany, gdyż jego zawartość okazała się tylko standardowym wyposażeniem wędrowca i nic nie mówiła o jego właścicielu. Żołnierz był weteranem wielu kampanii i pokonywał zarówno ludzi, jak i orków setki razy, lecz teraz był zdenerwowany, wyczuwając coś niezwykłego i śmiertelnie niebezpiecznego w tym jeźdźcu. Człowiek, który miał odwagę jechać samotnie surowym traktem z Doliny Lodowego Wichru do Luskanu nie mógł być nowicjuszem w sprawach dotyczących walki.

Jierdan był wstrząśnięty, lecz niezbyt zaskoczony, gdy koniuszek ostrza spoczął nagle w czułym miejscu na jego karku, tuż poniżej podstawy czaszki. Nie ruszył się, ani się nie odezwał, mając nadzieję, że jeździec zapyta o jakieś wyjaśnienia, zanim wbije swą broń. Entreri widział, że jego plecak został przeszukany, lecz poznał futrzany uniform i wiedział, że ten człowiek nie jest złodziejem.

- Jesteśmy poza granicami twojego miasta - powiedział, nieustępliwie trzymając w jednej pozycji swe ostrze. - Czego szukasz w moim obozowisku, żołnierzu z Luskanu?

- Jestem Jierdan z północnej bramy - odparł. - Przybyłem, aby spotkać się z jeźdźcem z Doliny Lodowego Wichru.

- Z jakim jeźdźcom?

- Z tobą.

Entreri był zakłopotany i zaniepokojony odpowiedzią żołnierza. Kto wysłał tego człowieka i skąd wiedział gdzie go szukać? Morderca najpierw pomyślał o towarzyszach Regisa. Może halfling zapewnił sobie jakąś pomoc ze strony straży miejskiej? Entreri włożył sztylet do pochwy pewien, że zdąży wyciągnąć go z powrotem na czas, aby odeprzeć każdy atak.

Jierdan rozumiał chłodną pewnością zawierającą się w tym geście i odeszły go wszelkie myśli o zaatakowaniu tego człowieka.

- Mój pan chce się z tobą zobaczyć - powiedział, sądząc że lepiej będzie, gdy wyjaśni wszystko bardziej dokładnie. - To spotkanie powinno przynieść obu stronom korzyści.

- Twój pan? - zapytał Entreri.

- Obywatel zajmujący wysoką pozycję - wyjaśnił Jierdan. - Dowiedział się o twoim przybyciu i sądzi, że może ci pomóc w twoich poszukiwaniach.

- Skąd wie o moich sprawach? - warknął Entreri wściekły, że ktoś ośmielił się śledzić go. Lecz doznał też ulgi, gdyż zaangażowanie jakichś innych struktur siły w mieście wyjaśniało logiczne założenie, że za tym spotkaniem stoi halfling.

Jierdan wzruszył ramionami.

- Jestem tylko jego wysłannikiem. Lecz mogę ci też towarzyszyć. Do bramy.

- Do cholery z bramą - warknął Entreri. - Pokonanie muru nie sprawi mi żadnej trudności. To prostsza droga do miejsc, których szukam.

- Nawet gdyby tak było, znam te miejsca i ludzi, którzy je kontrolują.

Sztylet znowu wyskoczył, tnąc w przód i zatrzymując się tuż przed gardłem Jierdana.

- Wiele wiesz, lecz niewiele wyjaśniasz. Grasz w niebezpieczną grę, żołnierzu z Luskanu.

Jierdan nie mrugnął nawet okiem.

- Czterech bohaterów z Dekapolis przybyło do Luskanu przed pięcioma dniami: krasnolud, halfling, barbarzyńca i czarny elf - nawet Artemis Entreri nie mógł ukryć podniecenia, wywołanego potwierdzeniem swych podejrzeń, a Jierdan zauważył to. - Nie mogę podać ci ich dokładnego miejsca pobytu, ale znam teren, na którym się ukryli. Jesteś zainteresowany?

Sztylet znowu wrócił do pochwy.

- Czekaj tutaj - polecił Entreri. - Mam towarzysza, który powinien powędrować z nami.

- Mój pan powiedział, że jedziesz samotnie - powiedział Jierdan.

Wstrętny uśmiech Entreriego spowodował, że po krzyżu żołnierza przebiegł dreszcz.

- Zdobyłem ją - wyjaśnił. - Jest moja i to jest wszystko, co potrzebujesz wiedzieć.

Jierdan nie naciskał dalej. Westchnienie ulgi było wyraźne, gdy Entreri zniknął z jego pola widzenia.

* * * * *

Catti-brie jechała do Luskanu bez więzów i knebla, lecz sama obecność Entreriego wiązała ją nie mniej niż jakiegokolwiek pęta. Jego ostrzeżenie skierowane pod jej adresem, gdy pochwycił ją na polu, było zwięzłe i nieodwracalne.

- Jeden głupi ruch - powiedział, - i jesteś martwa. I umrzesz wiedząc, że krasnolud, Bruenor, będzie cierpieł z powodu twojego zuchwalstwa.

Zabójca nie powiedział o niej Jierdanowi nic więcej, a żołnierz nie pytał, choć kobieta ciekawiła go więcej niż trochę. Jierdan wiedział, że Dendybar powinien znać odpowiedź.

Wjechali do miasta późnym rankiem, śledzeni podejrzliwym okiem Daykeepera z Północnej Bramy. Przekupienie go kosztowało Jierdana tygodniową zapłatę, ale żołnierz wiedział, że zyska znacznie więcej, gdy wróci tej nocy, gdyż pierwotny układ z Daykeeperem obejmował wpuszczenie jednego cudzoziemca; nic nie wspomniano o kobiecie. Lecz jeśli działania Jierdana zaskarbią mu względy u Dendybara, to oboje warci byli tej ceny.

Zgodnie z przepisami miasta cała trójka oddała swe konie do stajni tuż za murami i Jierdan poprowadził Entreriego i Catti-brie ulicami Miasta Żagli, wśród zaspanych kupców i sprzedawców, którzy byli na ulicach już przed świtem, w samo serce miasta. Zabójca nie był zaskoczony, gdy godzinę później dotarli do długiego zagajnika grubych sosen. Podejrzewał, że Jierdan jest w jakiś sposób związany z tym miejscem. Przeszli alejką i stanęli przed najwyższą budowlą w mieście, Wieżą Arkan.

- Kim jest twój pan? - zapytał bez ogródek Entreri. Jierdan roześmiał się, poczuł się lepiej na widok wieży Dendybar.

- Wkrótce się z nim spotkasz.

- Chcę wiedzieć teraz - warknął Entreri, - lub nasze spotkanie skończy się. Jestem w mieście, żołnierzu, i nie potrzebuję dłużej twego towarzystwa.

- Mogę kazać straży wygonić cię - odszczeknął się Jierdan. - Albo gorzej! Jednak to Entreri miał ostatnie słowo.

- Nie znajdą nawet szczątków twego ciała - obiecał, chłód groźby dzwoniącej w jego głosie spowodował, że z twarzy Jierdana odpłynęła krew.

Catti-brie przysłuchiwała się wymianie zdań z bardziej, niż przelotną troską o żołnierza, zastanawiając się, czy może nadejść chwila, gdy będzie mogła wykorzystać niedowierzającą naturę tych, którzy ją pochwycili dla zdobycia przewagi.

- Służę Dendybarowi Cętkowanemu, Panu Północnej Wieży - oznajmił Jierdan, zyskując dalszą siłę z wymienienia imienia swego potężnego pana.

Entreri słyszał już wcześniej to imię. Wieża była miejscem, o którym często szeptano w Łuskanie i okolicach, a imię Dendybara Cętkowanego często powtarzało się w tych rozmowach, wymieniając czarnoksiężnika jako ambitnego poszukiwacza potęgi w Wieży, dotykającego ciemnych i złych stron człowieka, który zapewniał mu, że otrzymywał to co chciał. Był niebezpiecznym, lecz potencjalnie potężnym sprzymierzeńcem. Entreri był zadowolony.

- Zaprowadź mnie do niego - powiedział do Jierdana. - Przekonajmy się, czy łączy nas wspólny interes, czy nie.

Sydney czekała, żeby zaprowadzić ich dalej z holu wejściowego Wieży. Nie czyniąc żadnych wstępów i nie pytając o nic poprowadziła ich krętymi korytarzami i sekretnymi drzwiami do sali audiencyjnej Dendybara Cętkowanego. Czarnoksiężnik czekał tu w wielkim stylu, ubrany w swe najlepsze szaty, ze słynnym śniadaniem przed sobą.

- Witaj, jeźdźcu - powiedział Dendybar po koniecznych, lecz niewygodnych sekundach ciszy, w czasie których każda ze stron oceniała się wzajemnie. - Jestem Dendybar Cętkowany, jak już zapewne wiesz. Siądziesz wraz ze swoją miłą towarzyszką wraz ze mną do stołu?

Entreri wypchnął ją naprzód.

- Jedz - polecił.

Wiedziała, że Entreri wypróbować zarówno ją, jak i czarnoksiężnika. Lecz nadeszła dla niej chwila, aby wypróbować także Entreriego.

- Nie - odparła patrząc mu prosto w oczy.

Jeden cios powalił ją na podłogę. Jierdan i Sydney drgnęli odruchowo, lecz nie widząc nadchodzącej pomocy ze strony Dendybara, wycofali się i nadal tylko się przyglądali. Catti-brie odpęzła i pozostała skulona w obronnej pozycji.

Dendybar uśmiechnął się do mordercy.

- Odpowiedziałeś na niektóre moje pytania, dotyczące dziewczyny - powiedział z pełnym zadumy uśmiechem. - Po co ci ona?

- Mam swoje powody - odparł Entreri.

- Oczywiście. Mogę wiedzieć, jak się nazywasz? Wyraz twarzy Entreriego nie uległ zmianie.

- Wiem, że szukasz czterech towarzyszy z Dekapolis - kontynuował Dendybar, nie troszcząc się o brak odpowiedzi. - Ja też ich szukam, lecz z innych powodów.

- Nic nie wiesz o moich powodach - odparł Entreri.

- Ani mnie one obchodzą - roześmiał się czarnoksiężnik. Możemy sobie wzajemnie pomóc w naszych oddzielnych celach. To wszystko co mnie interesuje.

- Nie potrzebie pomocy.

Dendybar znów się roześmiał.

- Oni stanowią potężną siłę, jeźdźcze. Nie doceniasz ich.

- Być może - odparł Entreri. - Lecz pytałeś mnie o moje cele, a nie wyjawiałeś swoich.

Co ma wspólnego Wieża z czterema wędrowcami z Dekapolis?

- Doskonałe pytanie - odparł Dendybar. - Lecz powinienem poczekać, aż dojdziemy do formalnej zgody, zanim udzielimy odpowiedzi.

- Nie będę mógł z ciekawości zasnąć - rzucił Entreri. Czarnoksiężnik znów się roześmiał.

- Możesz zmienić swe zamiary zanim to się skończy - powiedział. - Lecz teraz chcę okazać swą dobrą wolę, Towarzysze są w mieście. W dzielnicy portowej. Zatrzymali się w *Cutlass*. Znasz to miejsce?

Entreri pokiwał głową, teraz bardzo zainteresowany słowami czarnoksiężnika.

- Ale straciliśmy ich z oczu na ulicach zachodniej dzielnicy - wyjaśnił Dendybar, rzucając okiem na Jierdana, który poruszył się niespokojnie.

- A jaka jest cena za tę informację? - zapytał Entreri.

- Żadna - odparł czarnoksiężnik. - Powiedziałem ci o tym z pewnych własnych przyczyn. Dostaniesz to, czego chcesz, to czego ja chcę, pozostanie moją tajemnicą.

Entreri uśmiechnął się, wiedząc, że Dendybar ma zamiar wykorzysta go jako psa do wytropienia ofiary.

- Moja uczennica odprowadzi cię - powiedział Dendybar, skinąwszy ręką na Sydney.

Entreri ruszył do wyjścia, przystając, aby spotkać wzrok Jierdana.

- Śledź moje kroki, żołnierzu - ostrzegł go zabójca. - Szakale jedzą resztki pozostawione po ucztach przez lwa!

- Gdy zaprowadzi mnie do drowa, będę miał jego głowę - warknął Jierdan, gdy Entreri wyszedł.

- Powinieneś trzymać się od z daleka - polecił Dendybar. Jierdan spojrział na niego zaskoczony.

- Z pewnością chcesz, żeby był śledzony.

- Oczywiście - zgodził się Dendybar. - Ale przez Sydney, nie przez ciebie. Powstrzymaj swój gniew - powiedział Dendybar, widząc że żołnierz nachmurzył się z wściekłości. - Chronię twe życie. Twa duma jest wielka i otrzymasz to, czego chcesz. Lecz on jest poza twymi możliwościami, mój przyjacielu. Jego ostrze dosięgnie cię zanim będziesz w stanie się połapać, że jest tutaj.

Na zewnątrz Entreri bez słowa prowadził Catti-brie; ponownie przemyślając spotkanie, wiedział bowiem, że Dendybara i jego kohort nie widział po raz ostatni.

Catti-brie była zadowolona z milczenia, pogrążona we własnych rozmyślaniach. Dlaczego czarnoksiężnik z Wieży szuka Bruenora i pozostałych? Dla rewanżu za Akara Kessella, szalonego czarnoksiężnika, którego jej przyjaciele pomogli pokonać przed ostatnią zimą? Obejrzała się na podobną do drzewa budowie i zabójcę idącego obok niej, zdumiona i przerażona uwagą, jaką zwrócili na siebie jej przyjaciele. Potem spojrziała we własne serce, odnawiając siłę ducha i odwagę. Drizzt, Bruenor, Wulfgar i Regis będą potrzebowali jej pomocy zanim to wszystko się skończy. Nie może ich zawieść.

Część II
Sprzymierzeńcy

Wina nisko latających ptaków

Przyjaciele, ku swej uldze, wydostali się z zakrętów i spadków turni późnym popołudniem. Trochę czasu zabrało im połapanie koni po spotkaniu z Pegazem. Szczególnie zaś kucyka halflinga, który uciekł na samym początku walki, gdy Regis spadł z niego. Prawdę mówiąc, kucyk nie nadawał się do dalszej jazdy; był zbyt płochliwy, a Regis nie był w stanie jechać. Lecz Drizzt nalegał, żeby odnaleźć oba konie i oba kucyki, przypominając swym towarzyszom o ich odpowiedzialności wobec farmerów, biorąc pod uwagę sposób, w jaki uzyskali zwierzęta. Regis siedział teraz przed Wulfgarem na koniu barbarzyńcy, prowadząc ze swym kucykiem uwiązany z tyłu, Drizzt i Bruenor jechali nieco z tyłu, chroniąc tyły. Wulfgar obejmował wielkimi ramionami halflinga; jego ochronny chwyt był wystarczająco pewny, aby pozwolić Regisowi nawet trochę się przespać.

- Jedź tak, abyś słońce miał za sobą - polecił Drizzt. Wulfgar odkrzyknął mu, zgadzając się i obejrzał się dla potwierdzenia swej postawy.

- Pasibrzuch w całych Królestwach nie mógłby znaleźć bezpieczniejszego miejsca - zauważył Bruenor. Drizzt uśmiechnął się.

- Wulfgar dobrze zrobił.

- Tak - zgodził się krasnolud, wyraźnie zadowolony. - Choć zastanawiam się, jak długo jeszcze będę nazywał go „chłopcem”! Powinieneś widzieć *Cutlass*, elfie. Cała załoga pirackiego statku, która od roku nie widziała nic prócz morza, nie poczyniłaby większych szkód!

- Gdy opuszczaliśmy dolinę, martwiłem się o to, czy Wulfgar jest gotów do spotkania tych wielu społeczeństw szerokiego świata - odparł Drizzt. - Teraz martwię się, czy świat jest gotów na jego spotkanie. Powinieneś być dumny.

- Masz w tym taki sam udział, jak i ja - powiedział Bruenor. - On jest moim chłopcem, elfie, pewniej niżli sam bym go spłodził. Nie myśl o swych obawach tam, na polu. Nigdy u człowieka nie widziałem takiej odwagi, jak wtedy, gdy podążyłeś na inny plan. On czekał, miał nadzieję, mówię ci! Że ta przekłeta bestia wróci, aby mógł wziąć dobry zamach, żeby pomścić rany moje i halflinga.

Drizzta ucieszyła ta, nie częsta u krasnoluda, chwila otwartości. Kilka razy przedtem widział, jak Bruenor zrzuca swą maskę twardziela: na wzgórzu w Dolinie Lodowego Wichru, gdy krasnolud myślał o Mithril Hall i cudownych wspomnieniach swego dzieciństwa.

- Tak, jestem dumny - kontynuował Bruenor. - I stwierdzam, że jestem zadowolony, idąc za jego przewodnictwem i wierząc jego wyborom.

Drizzt mógł się tylko zgodzić, doszedłszy do tych samych wniosków wiele miesięcy temu, gdy Wulfgar zjednoczył ludy Doliny Lodowego Wichru, zarówno barbarzyńców jak i mieszkańców Dekapolis, we wspólnej obronie przed żądłem mrozów zimy w tundrze. Nadal martwił się tym, że młody wojownik może znaleźć się w sytuacjach podobnych do tej w dokach Luskanu, gdyż wiedział, że wiele z najlepszych osobistości w Królestwach zapłaciło drogo za swe pierwsze spotkania z cechami i podziemnymi strukturami siły w mieście, i to, że głębokie współczucie Wulfgara i jego niewzruszony kodeks honorowy mogą być wykorzystane przeciw niemu. Lecz w drodze, w głuszy, Drizzt wiedział, że nigdy nie znajdzie bardziej wartościowego towarzysza.

Nie mieli już więcej problemów tego dnia i nocy, i następnego ranka dotarli do głównego traktu, kupieckiego szlaku z Waterdeep do Mirabaru i mijającego po drodze Longsaddle. Nie było u żadnych drogowskazów, którymi mogliby się kierować, jak oczekiwał tego Drizzt, lecz chcąc postępować według jego planu trzymania się bardziej kierunku wschodniego, niż południowo-wschodniego, ich droga stąd powinna prowadzić prosto na południe.

Regis wydawał się tego dnia być w dużo lepszym stanie i niecierpliwił się, chcąc już zobaczyć Longsaddle. Jedyne z całej grupy był w domu rodziny magów Harpellów i cieszył się, że znowu zobaczy to dziwne, i często owocujące w skandaliczne wydarzenia, miejsce. Jego pełne podniecenia trajkotanie tylko wzmagало drżenie Wulfgara, gdyż nieufność wobec ciemnej sztuki głęboko była wryta w świadomość barbarzyńców. W klanie Wulfgara czarnoksiężników uważano za tchórzów i oszustów.

- Jak długo będziemy musieli pozostać w tym miejscu? - zapytał Bruenora i Drizzta, którzy, mając turnie bezpiecznie za sobą, przyspieszyli, aby jechać obok niego na szerokiej drodze.

- Dokąd nie otrzymamy pewnych odpowiedzi - odparł Bruenor. - Albo nie wymyślimy lepszego miejsca, do którego moglibyśmy się udać. - Wulfgar był usatysfakcjonowany tą odpowiedzią.

Wkrótce minęli kilka przydrożnych farm, ściągając na siebie zaciekawione spojrzenia mężczyzn na polach, którzy opierali się na swych motykach i grabiach, aby móc lepiej przyjrzeć się grupie. Niedługo po tych pierwszych spotkaniach spotkali na drodze pięciu uzbrojonych mężczyzn, zwanych Jeźdźcami Longsaddle, reprezentujących zewnętrzną ochronę miasta.

- Witajcie, wędrowcy - powiedział grzecznie jeden z nich. - Możemy zapytać was o wasze zamiary prowadzące was w te strony?

- Możecie... - zaczął Bruenor, lecz Drizzt powstrzymał jego sarkastyczną uwagę wyciągnięciem ręki.

- Przybyliśmy, aby zobaczyć się z Harpellami - odparł Regis. - Nasza sprawa nie ma związku z waszym miastem, choć szukamy mądrej rady rodu zamieszkującego w tej posiadłości.

- A więc witajcie - odparł Jeździec Longsaddle. - Pagórek Bluszczowej Posiadłości znajduje się o kilka mil dalej, tą drogą, przed samym Longsaddle... - przerwał nagle, zauważywszy drowa. - Możemy wam towarzyszyć, jeśli chcecie - zaproponował, odchrząknąwszy w próbie grzecznego ukrycia zaskoczenia widokiem czarnego elfa.

- To nie jest konieczne - powiedział Drizzt. - Zapewniam cię, że znajdziemy drogę i nie mamy zamiaru skrzywdzić kogokolwiek z ludzi zamieszkujących Longsaddle.

- Doskonale - jeździec usunął się z koniem na bok i towarzysze mogli kontynuować podróż.

- Jednak trzymajcie się drogi - zawołał za nimi. - Niektórzy z rolników nie lubią obcych, którzy zbliżają się do granic ich gospodarstw.

- To życzliwy naród - wyjaśniał swym towarzyszom Regis, gdy jechali drogą, - i wierzą swym czarodziejom.

- Życzliwi, lecz ostrożni - odparł Drizzt wskazując na odległe pole, na którym na oddalonej linii drzew ledwie widoczne były sylwetki mężczyzn na koniach. - Pilnują nas.

- Ale nie niepokoją - powiedział Bruenor. - A to jest więcej, niż możemy powiedzieć o tych, których dotąd spotkaliśmy.

Wzgórze Bluszczowej Posiadłości obejmowało mały pagórek, na którym stały trzy budynki, dwa z nich przypominały niskie, drewniane zabudowania gospodarskie. Jednak trzeci był niepodobny do niczego, co czterej towarzysze kiedykolwiek wcześniej widzieli. Jego ściany zakręcały pod ostrymi kątami co kilka stóp, tworząc nisze w niszach, z wielospadowego dachu wystrzelały dziesiątki wieżyczek, jedna nie podobna do drugiej. Z tej samej strony widoczne było z tysiąc okien, niektóre olbrzymie, niektóre nie większe niż szpara dla łuczника. Nie można było się tu doszukać żadnego zamysłu, żadnego planu, czy stylu architektonicznego. Posiadłość Harpellów była zlepkiem niezależnych idei i eksperymentem magicznej twórczości. W tym chaosie jednak tkwiło prawdziwe piękno, uczucie wolności, zaprzeczające nazwie „budowla” i niosące nastrój powitania.

Pagórek otoczony był płotem ze sztachet i czterej przyjaciele zbliżali się do niego z ciekawością, jeśli nie z podnieceniem. Nie było tu bramy, nie było kawałka płotu tylko, po prostu, droga przechodziła swobodnie przez posiadłość. Za płotem siedział, patrząc w niebo, gruby, brodaty mężczyzna w karminowych szatach. Zauważył ich zbliżanie się trochę zaskoczony.

- Kim jesteście i czego tu chcecie? - zapytał bez ogródek zły, że przerwano mu rozmyślanie.

- Jesteśmy zmęczonymi wędrowcami - odparł Regis, - szukającymi mądrości słynnych Harpellów.

Wydawało się, że na mężczyźnie nie zrobiło to żadnego wrażenia.

- I? - zapytał.

Regis odwrócił się bezsilnie do Drizzta i Bruenora, lecz ci mogli mu odpowiedzieć tylko wzruszeniem ramion, nie wiedząc czego jeszcze od nich żądano. Bruenor ruszył kucykiem, chcąc wyjechać na czoło, aby ponownie wyjaśnić zamiary grupy, gdy inny mężczyzna, w szatach, wyszedł z budynku powłócząc nogami, aby dołączyć do pierwszego. Zamienił kilka cichych słów z grubym magiem, a potem zwrócił się do nich.

- Witajcie - powiedział do towarzyszy. - Wybaczcie temu tutaj, biednemu Regweldowi - poklepał grubego maga po ramieniu, - gdyż miał niewiarygodną serię braku szczęścia w pewnych eksperymentach; nie żeby te rzeczy się nie ułożyły. Może to jednak zabrać trochę czasu. Regweld jest naprawdę doskonałym magiem - mówił dalej, klepiąc go znowu po ramieniu. - A jego pomysły skrzyżowania konia z żabą nie są bez znaczenia; mniejsza o wybuch! Pracownię alchemiczną można zrekonstruować! - Przyjaciele siedzieli na swych wierzchowcach, kryjąc swe zdumienie, spowodowane tą paplaniną. - Ale pomyślcie o korzyściach płynących z przekroczenia rzeki! - krzyknął mężczyzna w szatach. - Lecz dość o tym. Jestem Harkle. Czym mogę służyć?

- Harkle Harpell? - parsknął Regis. Mężczyzna skłonił się.

- Ja jestem Bruenor z Doliny Lodowego Wichru - oznajmił Bruenor, gdy odzyskał wzrok. - Moi przyjaciele i ja przebyliśmy setki mil szukając słów magów z Longsaddle... - zauważył że Harkle, zaskoczony widokiem drowa, nie zwraca na niego uwagi. Drizzt pozwolił się zesunąć swemu kapturowi do tyłu celowo, aby ocenić reakcję wykształconych, jak wieść niosła, ludzi z Longsaddle. Jeździec na trakcie był zaskoczony, ale nie obrażony i Drizzt chciał się przekonać, czy miasto w ogólności będzie bardziej tolerancyjne względem jego dziedzictwa.

- To fantastyczne - mruknął Harkle. - Po prostu niewiarygodne! - Regweld także zauważył teraz czarnego elfa i wydawał się być zainteresowany po raz pierwszy od chwili przybycia towarzyszy.

- Pozwolicie nam przejść? - zapytał Drizzt.

- Och tak, proszę, wejdźcie - odparł Harkle, bezskutecznie próbując zamaskować swe podniecenie na korzyść etykiety.

Wysunąwszy swego konia na czoło, Wulfgar chciał ruszyć drogą.

- Nie tędy - powiedział Harkle. - Nie drogą; oczywiście to nie jest w istocie droga. Albo jest, ale nie możecie nią przejechać.

Wulfgar zatrzymał swego wierzchowca.

- Skończ z tymi głupotami, czarnoksiężniku! - zażądał ze złością, lata niedowierzania praktykującym sztuki magiczne podsycaly jego frustrację. - Możemy wejść, czy nie?

- To nie są głupoty, zapewniam cię - powiedział Harkle, mając nadzieję utrzymania spotkania w sympatycznej atmosferze. Lecz wtrącił się Regweld.

- Jedna z nich - powiedział oskarżające gruby mag, wstając ze swego krzesła. Wulfgar spojrzał na niego z zaciekawieniem.

- Barbarzyńca - wyjaśnił Regweld. - Wojownik wyszkolony w tym, aby nienawidzić tego, czego nie może zrozumieć. Chodź, wojowniku, zdejmij ten wielki młot z pleców.

Wulfgar zawahał się, zauważywszy swój nie spowodowany niczym gniew, i spojrzał na swych przyjaciół, szukając u nich wsparcia. Nie chciał zburzyć planu Bruenora swymi małostkowymi ambicjami.

- Podejdz - powiedział Regweld, idąc na środek drogi. - Weź swój młot i uderz mnie nim. Zaspokój swoją tajoną w sercu żądzę wykazania głupoty czarnoksiężnika! Jeden cios zadany mimochodem! Okazja, o jakiej nie słyszałem! - Wskazał na swą brodę. - Dokładnie tu - zadrwił.

- Regweldzie - westchnął Harkle kręcąc głową. - Proszę, wyświadczyć mu tę przysługę, wojowniku. Wywołaj uśmiech na jego smutnej twarzy.

Wulfgar spojrzał raz jeszcze na swych przyjaciół, lecz znowu nie mieli odpowiedzi.

Regweld wreszcie sprowokował go:

- Ty wypierdku karibu...

Wyciągnięty Aegis-fang zatoczył łuk w powietrzu, zanim gruby mag dokończył obraźliwe określenie, trafiając prosto we wskazany cel. Regweld nawet się nie zachwiał i zanim Aegis-fang przeleciał przez linię płotu, uderzył w coś niewidzialnego, lecz tak twardego, jak kamień. Zadźwięczawszy jak ceremonialny gong, przejrzysta ściana zatrzęsała

się, przetoczyły się przez nią fale, widoczne dla zdumionych widzów jako zaledwie wykrzywienia obrazów za ścianą. Przyjaciele dopiero teraz zauważyli, że płot ze sztachet nie był realny, było to raczej malowidło na przezroczystej ścianie.

Aegis-fang upadł w kurz tak, jakby wyssana z niego została cała moc, po długiej chwili dopiero powrócił do rąk Wulfgara. Śmiech Regwelda był bardziej zwycięski niż wesoły, lecz Harkle potrząsnął głową.

- Zawsze kosztem innych - nachmurzył się. - Nie masz prawa tak robić.

- To lepsza nauczka - odparł Regweld. - Pokora także jest wartościową cechą wojownika.

Regis zaciskał wargi tak długo, jak mógł. Wiedział o niewidzialnej ścianie i teraz wybuchnął śmiechem. Drizzt i Bruenor także nie mogli powstrzymać się od śmiechu i poszli za przykładem halflinga. Nawet Wulfgar, gdy minął mu szok, uśmiechnął się z powodu swego „narwania”. Oczywiście Harkle nie miał innego wyjścia, jak tylko przestać się chmurzyć i przyłączyć do nich.

- Wejdźcie - zaprosił przyjaciół. - Trzeci słup jest rzeczywisty, znajdziecie tam bramę. Lecz najpierw zsiądźcie i rozsiodłajcie swe konie.

Wulfgar cofnął się podejrzliwie, nachmurzenie twarzy ponownie pokryło uśmiech.

- Wyjaśnij to - zażądał od Harpella.

- Zrób tak! - polecił Regis. - Albo zostaniesz bardziej zaskoczony, niż ostatnio.

Drizzt i Bruenor już ześlizgnęli się z siodeł, zaintrygowani, lecz, i trochę obawiający się gościnnego Harkle Harpella. Wulfgar bezsilnie wyciągnął ramiona i poszedł za ich przykładem, Ściągając swe rzeczy z deresza i prowadząc zwierzę, wraz z kucykiem Regisa, za pozostałymi. Regis łatwo znalazł wejście i otworzył je dla przyjaciół. Weszli bez obaw, lecz nagle zostali zaatakowani oślepiającymi błyskami światła. Gdy znowu Mogli widzieć, stwierdzili, że konie i kucyki zostały zredukowane do wielkości kotów!

- Co? - zapytał zaskoczony Bruenor, lecz Regis znów się roześmiał, a Harkle postępował tak, jakby nic nadzwyczajnego się nie stało.

- Weźcie je i idźcie dalej - powiedział. - Czas już na kolację, a jedzenie w *Fuzzy Quarterstaff* tej nocy jest szczególnie wyborne!

Poprowadził ich wzdłuż boku dziwacznej budowli, w kierunku mostu przecinającego środek wzgórza. Bruenor i Wulfgar czuli się śmiesznie, niosąc pod pachą swe wierzchowce, lecz Drizzt przyjął to z uśmiechem, zaś Regis cieszył się tym niewiarygodnym widowiskiem, stwierdziwszy w czasie swej pierwszej wizyty, że Longsaddle jest miejscem, w którym wszystko należy brać lekko, aprobując unikalne sposoby postępowania Harpellów dla czystej

zabawy. Regis wiedział, że wznoszący się przed nimi most o wysokim łuku, jest tego następnym przykładem. Mimo że przekraczając niewielki strumyk, jego rozpiętość nie była wielka, najwidoczniej nie był podparty, a jego wąskie deski nie były ozdobione nawet poręczami.

Następny Harpell w szatach, niewiarygodnie stary, siedział na stołku, z podbródkiem wspartym na ręce, mrużąc coś do siebie i wydając się nie zauważać zupełnie obcych. Gdy Wulfgar, idący przed Harklem zbliżył się do brzegu strumienia; odskoczył do tyłu, jękając się i sapiąc. Regis parsknął śmiechem, wiedząc co olbrzym zobaczył. Drizzt i Bruenor wkrótce zrozumieli. Strumień płynął pod górę pagórka, potem zniknął tuż przed szczytem, choć towarzysze słyszeli nadal wodę płynącą przed nimi. Potem strumień pojawiał się ponownie po przekroczeniu szczytu wzgórza, spływając w dół po drugiej stronie.

Starzec podskoczył nagle i podbiegł do Wulfgara.

- Co to ma znaczyć? - krzyknął desperacko. - Jak to możliwe? - Uderzył pięściami w potężną klatkę piersiową barbarzyńcy.

Wulfgar rozejrzał się dokoła, szukając drogi ucieczki, nie chcąc nawet chwycić starca, aby go powstrzymać, bojąc się, że złamie jego kruche ciało. Jednak tak samo nagle, jak wyskoczył, starzec opadł ponownie na krzesło i przyjął spokojną pozycję.

- Niestety, biedny Chardin - powiedział ponuro Harkle. - W swoim czasie był potężny. To on zawrócił strumień pod górę. Lecz od blisko dwudziestu lat ogarnięty jest obsesją znalezienia tajemnicy niewidzialności pod mostem.

- Dlaczego strumień jest tak różny od ściany? - zastanowił się Drizzt. - Z pewnością to zaklęcie nie jest nieznanne w społeczności czarnoksiężników.

- Ach, jednak jest różnica - z chęcią odpowiedział Harkle, znalazłszy kogoś poza mieszkańcami Bluszczowej Posiadłości widocznie zainteresowanego ich pracami. - Obiekt niewidzialny nie jest tak rzadki, lecz pole niewidzialności... - włożył ręce do strumienia. - Wszystko co zanurza się tutaj w rzece, nabiera tych właściwości - wyjaśnił. - Lecz tylko na tak długo, jak długo pozostaje w polu. A dla osoby w zaczarowanym polu - wiem, gdyż sam przeprowadziłem tę próbę - wszystko co znajduje się poza polem jest niewidoczne, choć woda i ryby w niej wydają się normalne. Przeczy to naszej wiedzy o właściwościach niewidzialności i może być odbiciem rozdarcia w zupełnie nieznanymi planach istnienia! - Zobaczył, że jego podniecenie zniknęło pod działaniem zrozumienia lub zainteresowania towarzyszy drowa już jakiś czas temu, więc uspokoił się i grzecznie zmienił temat rozmowy.

- Pomieszczenia dla waszych koni znajdują się w tym budynku - powiedział, wskazując na jedną z niskich, drewnianych budowli. Podmoście zaprowadzi was tam. Teraz muszę zająć się innymi sprawami. Może spotkamy się później w tawernie.

Wulfgar, nie całkiem rozumiejąc wskazówki Harkle'a, wstąpił bez zastanowienia na pierwszą deskę mostu i został natychmiast odrzucony przez jakąś niewidzialną siłę.

- Powiedziałem *podmoście* - krzyknął Harkle. - Nie przejdiesz rzeki w ten sposób, po moście; używa się go w drodze powrotnej! Nie sprzeczasz się - wyjaśnił.

Wulfgar miał wątpliwości co do mostu, którego nie widział, lecz nie chciał okazać się tchórzem przed swymi przyjaciółmi i magiem. Przeszedł obok zstępującego łuku mostu i z werwą wysunął stopę pod drewnianą strukturę, szukając niewidzialnego przejścia. Była tam tylko pustka i niewidzialny prąd wody tuż pod stopami, więc zawahał się.

- Dalej - zachęcał go Harkle.

Wulfgar rzucił się do przodu, przygotowany na to, że wpadnie do wody. Lecz ku swemu zupełnemu zaskoczeniu nie spadł w dół.

Spadł w *górze*!

- Juhuuuu! - krzyknął barbarzyńca, uderzywszy głową w spód mostu. Leżał tam przez dłuższą chwilę, nie mogąc pozbierać swych rzeczy, plecami na spodniej stronie mostu, patrząc w dół zamiast w górę.

- Widzisz! - zapiszczał mag. - *Podmoście*!

Drizzt ruszył następny, wskakując w zaczarowane pole przewrotem i wylądował lekko na nogach obok swego przyjaciela.

- Wszystko w porządku? - zapytał.

- Droga, przyjacielu - jęknął Wulfgar. - Tęsknię za drogą i orkami. To bezpieczniejsze.

Drizzt pomógł mu wstać, gdyż umysł barbarzyńcy wzdragał się przed zrobieniem choćby kroku głową do dołu pod mostem, z niewidocznym strumykiem płynącym nad głową. Bruenor także miał swoje obiekcje, lecz drwina ze strony halflinga pchnęła go naprzód i po chwili towarzysze wyszli znów na trawę naturalnego świata na drugim brzegu strumienia. Przed nimi widniały dwa budynki. Ruszyli ku mniejszemu z nich, który wskazał Harkle.

W drzwiach powitała ich kobieta w niebieskiej szacie.

- Czterech? - zapytała retorycznie. - Naprawdę, powinniście uprzedzić.

- Przysłał nas Harkle - wyjaśnił Regis. - Nie jesteśmy z tych okolic. Wybacz nam nieznajomość tutejszych obyczajów.

- No dobrze już - powiedziała rozdrażnionym tonem kobieta. - Wejdźcie. Właśnie w tej porze roku jesteśmy niezwykle nie zajęci. Jestem pewna, że mam pomieszczenia dla

waszycy koni. - Poprowadziła ich do głównego pomieszczenia budynku, kwadratowego pokoju. Wszystkie cztery ściany zastawione były, od podłogi do sufitu, małymi klatkami, o wielkości pozwalającej tylko na wyciągnięcie nóg przez konie wielkości kota. Wiele z nich było zajętych, tabliczki z nazwiskami świadczyły o tym, że były zarezerwowane dla poszczególnych członków klanu Harpellów, lecz kobieta znalazła cztery puste obok siebie i włożyła do nich konie towarzyszy.

- Możecie je wziąć, kiedy tylko będziecie chcieli - wyjaśniła, wręczając każdemu z nich klucz do klatki z ich końmi. Przerwała, podchodząc do Drizzta i przyglądając się jego pięknym rysom. - Kogo my tu mamy? - zapytała nie tracąc chłodnej monotonii swego głosu. - Nie słyszałam o twoim przybyciu, lecz jestem pewna, że wielu będzie chciało z tobą porozmawiać zanim odjedziesz! Nigdy nie widzieliśmy nikogo z twej rasy.

Drizzt pokiwał głową i nic nie odpowiedział, czując się coraz bardziej nieswojo z powodu tego nowego typu poważania. W jakiś sposób wydawała się degradować go bardziej, niż groźby głupich chłopów. Rozumiał jednak ciekawość i wiedział, że będzie zawdzięczał magom przynajmniej kilka godzin rozmowy.

* * * * *

Fuzzy Quarterstaff zajmowała okrągły pokój na tyłach Bluszczowej Posiadłości. Bar umieszczony był na środku, jak piasta koła, a wewnątrz jego szerokiego obwodu znajdowało się drugie pomieszczenie, będące kuchnią. Owłosiony mężczyzna o potężnych ramionach i łysej głowie wycierał bezustannie lśniący blat baru, bardziej po to, aby zająć sobie czas, niż aby wytrzeć coś na nim rozlanego. Z tyłu, na niewielkim podwyższeniu samodzielnie grały muzyczne instrumenty, pod batutą szarpiącego się, siwego, z różdżką w ręku maga w czarnych spodniach i czarnej kamizelce. Gdy instrumenty grały crescendo, mag wskazywał różdżką i strzelał palcami wolnej ręki i z każdego z czterech rogów estrady wybuchały kolorowe iskry.

Towarzysze zajęli stolik w zasięgu wzroku podejmującego gości maga. O ile mogli powiedzieć, byli jedynymi gośćmi w pomieszczeniu. Stoły tutaj także były okrągłe, wykonane z doskonałego drewna, na ich środkach, na srebrnych podstawkach umieszczone były olbrzymie, zielone klejnoty, szlifowane w wiele fasetek.

- Najdziwniejsze miejsce, o jakim kiedykolwiek słyszałem

- mruknął Bruenor, czując się nieswojo z powodu podmościa, lecz zmuszony koniecznością porozmawiania z Harpellami.

- I ja - powiedział barbarzyńca. - Powinniśmy je jak najszybciej opuścić.

- Jesteście obaj wetknięci w najmniejsze pomieszczenia waszych umysłów - nachmurzył się Regis. - To miejsce służy uciechom, a wiecie, że nie czai się tu żadne niebezpieczeństwo

- Mrugnął do Wulfgara: - W każdym razie nie poważne.

- Longsaddle oferuje tak bardzo potrzebny nam wypoczynek - dodał Drizzt. - Tutaj możemy ustalić kierunek naszej następnej podróży w spokoju i wrócić odświeżeni na szlak. Wędrowaliśmy dwa tygodnie z doliny do Luskanu i następny tydzień tutaj bez wypoczynku. Słabość odbiera ostrość oceny sytuacji i pozbawia wojownika przewagi. - Spojrzał na Wulfgara i dokończył myśl. - Zmęczony człowiek popełnia błędy. A błędy w głuszy mają najczęściej fatalne skutki.

- A więc odprężmy się i cieszymy gościnnością Harpellów

- powiedział Regis.

- Zgadzam się - rzekł Bruenor rozglądając się dokoła, - ale odpocznimy tylko na krótko. Gdzie na dziewięć piekieł jest tu barmanka, czy może mamy iść do niej sami po jedzenie i picie?

- Jeśli czegoś chcesz, to po prostu poproś o to - dobiegł głos ze środka stołu. Wulfgar i Bruenor skoczyli na równe nogi. Drizzt zauważył rozbłysk światła w zielonym klejnocie i przyglądał się mu, natychmiast zorientowawszy się w jego działaniu. Obejrzał się przez ramię na barmana, który stał obok podobnego klejnotu.

- Urządzenie śledzące - wyjaśnił przyjacielom drow, choć teraz i oni zrozumieli, i czuli się bardzo głupio, stojąc pośrodku pustej gospody z bronią w ręku.

Regis pochylił głowę, jego ramionami wstrząsały spazmy śmiechu.

- Ba! Wiedziałeś o wszystkim! - warknął do niego Bruenor. - Zabawiłeś się trochę naszym kosztem, Pasibrzuchu - ostrzegł go krasnolud. - Jeśli o mnie chodzi, to zastanawiam się jak długo jeszcze w naszej podróży będzie miejsce dla ciebie.

Regis spojrział na błysk w oczach swego krasnoludzkiego przyjaciela i jego wzrok także nagle stwardniał.

- Szliśmy i jechaliśmy razem przez ponad czterysta mil! - odparł. - Wśród chłodnych wichrów i napadów orków, bójek i walk z duchami. Pozwól mi cieszyć się przez chwilę, dobry krasnoludzie. Jeśli ty i Wulfgar rozluźnicie paski swych plecaków i zobaczycie to miejsce takim, jakim jest, także znajdziecie powody do śmiechu!

Wulfgar uśmiechnął się. Potem, nagle, odchylił głowę do tyłu i ryknął, pozbywając się swej złości i uprzedzeń, tak, że mógł zaakceptować pomoc halflinga i zobaczyć Longsaddle

otwartym umysłem. Nawet mag-muzyk przerwał grę, wsłuchując oczyszczający duszę barbarzyńcy wrzask. Gdy skończył, zaczął się śmiać. Nie rozbawionym chichotem, lecz grzmiącym śmiechem, płynącym z jego brzucha i eksplodującym przez szeroko otwarte usta.

- Piwa! - zawołał do klejnotu Bruenor. Prawie natychmiast latający dysk z niebieskiego światła ześliznął się z baru, przynosząc im wystarczającą na resztę nocy ilość mocnego piwa. Kilka minut później wszystkie ślady napięcia zniknęły i wznosili piwem toasty i pili je z entuzjazmem.

Tylko Drizzt zachował rezerwę, sącząc swój napój i zwracając baczność uwagę na otoczenie. Nie czuł tu bezpośredniego niebezpieczeństwa, lecz chciał kontrolować nieproszone nagabywanie ich przez magów. Wkrótce strumieniem zaczęli napływać do *Fuzzy Quarterstaff* Harpellowie i ich przyjaciele. Towarzysze byli jedynymi nowo przybyłymi tej nocy do miasta i wszyscy przysuwali do nich swoje stoliki, wymieniając z nimi opowieści z drogi i zachwyty nad doskonałym jedzeniem. Wielu, pod przywództwem Harkle'a, zainteresowało się Drizztem i ciemnymi miastami jego ludu, a on miał kilka trudności z udzieleniem odpowiedzi. Potem nadeszły pytania o podróż, która zaprowadziła towarzyszy tak daleko. Zapoczątkował je Bruenor, wskakując na stół i oznajmiając:

- Mithril Hall, dom mych ojców, będzie znów należał do mnie!

Drizzt stawał się coraz bardziej zatroskany. Sądząc po wścibskiej reakcji zebranych, nazwa prastarej ojczyzny Bruenora była tu znana, przynajmniej w legendach. Drow nie obawiał się żadnego złośliwego działania ze strony Harpellów, lecz po prostu nie chciał zagłębiać się w cel wyprawy, a nawet w przebieg następnego etapu. Położeniem prastarej siedziby krasnoludów mogli się doskonale zainteresować także inni, było to bowiem miejsce, o którym opowieści głosiły, że są to „kopalnie, którymi płyną potoki srebra”.

Drizzt wziął Harpella na bok.

- Noc staje się coraz dłuższa. Czy w tej miejscowości znajdziemy jakiś nocleg?

- Bzdura - parsknął Harkle. - Jesteście moimi gośćmi i powinniście pozostać tutaj.

Pokoje są już przygotowane.

- Ile za to wszystko płacimy? Harkle odepchnął sakiewkę drowa.

- Ceną w Bluszczowej Posiadłości jest dobra opowieść, lub dwie i wniesienie czegoś godnego zainteresowania w naszą egzystencję. Ty i twoi przyjaciele zapłaciliście już za rok lub więcej!

- Dziękujemy - odparł Drizzt. - Sądzę, że dla moich towarzyszy nadszedł czas odpoczynku. Jechaliśmy długo, a przed nami jeszcze dłuższa droga.

- Jeśli chodzi o drogę, która was czeka - powiedział Harkle, - zaaranżowałem spotkanie z DelRoyem, najstarszym z Harpellów teraz w Longsaddle. On, bardziej niż każdy inny z nas, będzie mógł was pokierować.

- Doskonale - powiedział Regis, pochylając się, aby lepiej słyszeć rozmowę.

- To spotkanie ma niewielką cenę - powiedział Harkle do Drizzta. - DelRoy chce z tobą porozmawiać prywatnie. Szuka wiedzy drowów od wielu lat, lecz niewiele jej jest dla nas dostępnej.

- Zgoda - odparł Drizzt. - Teraz jednak czas na nas do łóżek.

- Pokażę ci drogę.

- Kiedy spotkamy się z DelRoyem? - zapytał Regis.

- Rankiem - odparł Harkle.

Regis roześmiał się, a potem pochylił się na drugą stronę stołu, gdzie siedział Bruenor, trzymający bez ruchu kufel w swej sękatej ręce bez najlżejszego nawet mrugnięcia oczami. Regis trącił go lekko i Bruenor przewrócił się na ziemię; bez jęku protestu.

- Wieczór tyłby lepszy - zauważył halfling, kierując się przez pokój do innego stołu. Leżał pod nim Wulfgar. Harkle spojrzał na Drizzta.

- Wieczorem - zgodził się. - Porozmawiam z DelRoyem.

Czterech przyjaciół spędziło następny dzień na rekonwalescencji i podziwianiu nieskończonych cudów Bluszczowej Posiadłości. Drizzt został wcześniej poproszony na spotkanie z DelRoyem, podczas gdy pozostali byli oprowadzani przez Harkle'a po wielkim domostwie, przechodząc przez liczne pracownie alchemiczne, pokoje śledzenia, pomieszczenia do medytacji i kilka specjalnych pomieszczeń, służących do wzywania istot z innych światów. Szczególnie zainteresowanie wzbudził posąg Matherly Harpella, gdyż był on w istocie samym czarodziejem. Nieprawidłowa mieszanka naparów zamieniła go w kamień. Potem spotkali Bidderdoo, psa rodziny, który kiedyś był dalszym kuzynem Harkle'a - znów nieprawidłowa mieszanka.

Harkle nie miał przed swymi gośćmi tajemnic - opowiadając historię rodu, jego osiągnięcia i częste fatalne porażki. Opowiedział im też o krainie otaczającej Longsaddle, o barbarzyńcach Uthgardtach, Podniebnych Kucykach, z którymi się spotkali i o innych szczepach, z którymi mogli się spotkać w swej wędrówce.

Bruenor był zadowolony, że ich odpoczynek przyniósł jednocześnie tak wiele wartościowych informacji. Miał przed oczyma swój cel, każdej minuty każdego dnia i gdy spędzał jakiś czas nie osiągając czegoś, co zbliżałoby go do Mithril Hall, nawet gdy po prostu potrzebował odpoczynku, czuł się winnym. Chcesz tego z całego serca - łajał często sam

siebie. Lecz Harkle zorientował go doskonale w tym kraju, co bez wątplenia powinno mu pomóc w nadchodzących dniach i był zadowolony zasiadając do kolacji w *Fuzzy Quarterstaff*. Tam dołączył do nich Drizzt, ponury i milczący, nie chciał wiele mówić o swej rozmowie z DelRoyem.

- Myśl o czekających nas spotkaniach - brzmiała odpowiedź Drowa na pytania Bruenora. - DelRoy jest bardzo stary i mądry. Wykazał mi, że dobrze będzie, jeśli w ogóle znajdziemy drogę do Mithril Hall.

Bruenor rzeczywiście myślał o czekającym ich spotkaniu.

Drizzt siedział milczący przez cały czas trwania kolacji, myśląc o opowieściach i obrazach swej ojczyzny, którymi podzielił się z DelRoyem, przypominając sobie unikalne piękno Menzoberranzanu.

I złe serca, które go skalają.

Niedługo potem, Harkle zabrał Drizzta, Bruenora i Wulfgara na spotkanie ze starym magiem - Regis wymówił się od tej wizyty, zostając w tawernie z inną grupą. Spotkali się z DelRoyem w małym, zacienionym pokoiku, oświetlonym światłem pochodni, migotania światła wzmagało tajemniczość starej twarzy maga. Bruenor i Wulfgar natychmiast zgodzili się z obserwacją Drizzta, dotyczącą DelRoya, że dziesięciolecia doświadczeń i niewypowiedzianych przygód wryły się w widoczny sposób w rysach jego brązowej skóry. Ciało teraz go zawodziło, widzieli to, lecz blask jego białych oczu mówił o wewnętrznym życiu i nie pozostawiał wątpliwości co do ostrości jego umysłu.

Bruenor rozpostarł mapę na okrągłym stole, obok ksiąg i zwojów, które przyniósł DelRoy. Stary mag studiował ją uważnie przez kilka chwil, zaznaczając szlak, który przywiódł towarzyszy do Longsaddle.

- Co pamiętasz z tych prastarych dworców, krasnoludzie? - zapytał. - Jakież znaki terenowe lub sąsiednie ludy? Bruenor pokręcił głową.

- Obrazy w mej głowie ukazują głębokie pomieszczenia i warsztaty, dźwięk żelaza na kowadłach. Ucieczka mego klanu zaczęła się w górach, to wszystko co wiem.

- Północ jest szeroką krainą - zauważył Harkle. - Wiele długich pasm górskich może zawierać taką twierdzę.

- To dlatego Mithril Hall, mimo swego szeroko znanego bogactwa, nie został dotąd znaleziony - odparł DelRoy.

- I w tym cała rzecz - powiedział Drizzt. - Zdecydować się, gdzie zacząć szukać.

- Ach, ale przecież już zaczęliście - odparł DelRoy. - Zrobiliście dobry wybór, wędrując właśnie tutaj. Większość legend o Mithril Hall pochodzi z krain leżących na wschód

stąd, nawet dalej od wybrzeża. Wydaje się prawdopodobne, że wasz cel leży między Longsaddle i wielką pustynią, jednak czy na pomoc czy na południe, tego nie mogę powiedzieć. Dobrze zrobiliście.

Drizzt pokiwał głową i przerwał rozmowę, gdy stary mag znów w milczeniu zaczął badać mapę Bruenora, zaznaczając strategiczne punkty i sięgając często do stosu ksiąg piętrzącego się obok stołu. Bruenor górował obok DelRoya, żądny każdej pomocy czy wyjawienia czegoś, co mogłoby by się przypomnieć. Krasnoludy były cierpliwym ludem - rys, który pozwalał przyćmiewać dzieła innych ras - i Bruenor starał się być tak opanowany, jak tylko mógł, nie chcąc przynaglać maga. Po pewnym czasie, gdy DelRoy był zadowolony z tego, że dokonał już przeglądu wszystkich możliwych informacji dotyczących tego zagadnienia, odezwał się znowu.

- Dokąd teraz pójdziesz - zapytał Bruenora, - jeśli tu nie uzyskasz żadnej pomocy?

Krasnolud znowu spojrzął na mapę, Drizzt zaglądał mu przez ramię, i poprowadził swym sękatym palcem linię na wschód. Spojrzął na Driztę, szukając jego zgody, gdy wskazał pewien punkt, o którym rozmawiali już wcześniej, w drodze. Drow pokiwał głową.

- Cytadela Adbar - oznajmił Bruenor, stukając w mapę palcem:

- Cytadela krasnoludów - powiedział DelRoy, wcale tym nie zaskoczony. - Doskonały wybór. Król Harbroom i jego krasnoludy mogą ci dużo pomóc. Pozostawali nie odkryci przez stulecia w Górach Mithril. Z pewnością Adbar był już stary, gdy młoty w Mithril Hall dźwięczały pieśnią krasnoludów.

- A więc radzisz nam iść do cytadeli Adbar? - zapytał Drizzt.

- To jest wasz wybór, lecz równie dobry, jak i ten, który ja mógłbym zaproponować - odparł DelRoy. - Lecz droga jest długa, co najmniej pięć tygodni, jeśli wszystko pójdzie dobrze. A na wschodnim szlaku, za Sundabarem to wydaje się niemożliwe. Jednak możecie tam dotrzeć przed pierwszymi chłodami zimy, chociaż wątpię, abyście byli w stanie uzyskać od Harbromma konieczne informacje i zakończyć swą podróż przed następną wiosną.

- A więc wybór wydaje się niewątpliwy - oznajmił Bruenor. - Do Adbaru!

- To nie wszystko, o czym powinniście wiedzieć - powiedział DelRoy. To jest prawdziwa rada, jakiej powinienem wam udzielić: nie dajcie się zaślepić pod żadnym pozorem w czasie drogi pełną nadziei wizji jej końca. Jak dotąd wędrowaliście prostymi odcinkami, najpierw z Doliny Lodowego Wichru do Luskanu, potem z Luskanu tutaj. W czasie każdej z tych dróg nie było zbyt wielu rzeczy, poza potworami, zmuszających jeźdźców do zboczenia z niej. Lecz po drodze do Adbaru powinniście przejeżdżać przez Silverymoon, miasto mądrości i dziedzictwa, Lady Alustriel i Podziemia Mędrców,

najwspanialszej biblioteki na całej północy. Wielu w tym pięknym mieście może udzielić wam większej pomocy w waszych poszukiwaniach niż ja, czy nawet król Harbroom. Wraz z Silverymoon znajdziecie Sundabar, samo w sobie będące prastarą twierdzą krasnoludów, w którym panuje Helm, znany ich przyjaciel. Jego związki z twoją rasą są głębokie, Bruenorze, trwające od wielu już pokoleń. Związki, być może, nawet z twoim klanem.

- To tylko możliwości! - rozjaśnił się Harkle.

- Powinniśmy posłuchać twojej światłej rady, DelRoyu - powiedział Drizzt.

- Tak - zgodził się podniesiony na duchu krasnolud. - Gdy opuściliśmy dolinę, nie miałem pomysłu dokąd udać się z Luskanu. Moje nadzieje leżały w postępowaniu drogą domysłów, moje założenia w połowie przynajmniej nie miały wartości. Halfling był mądry przyprowadzając nas tutaj, gdyż znaleźliśmy tropi Trop prowadzący do następnych tropów! - Rozejrzał się po podekscytowanej grupie, Drizzcie, Harkle'u i DelRoyu, a potem zauważył Wulfgara, nadal siedzącego cicho na swym krześle, z potężnymi ramionami skrzyżowanymi na piersi, przyglądającego się bez żadnej widocznej emocji. - Co z tobą, chłopcze? - zapytał Bruenor. - Nie masz żadnych uwag?

Wulfgar pochylił się do przodu, opierając łokcie na stole.

- Nie jest to moje poszukiwanie, ani mój kraj - wyjaśnił. - Podążę za tobą, pewien każdego szlaku, który wybierzesz. - I dodał cicho: - Cieszę się z twojej radości i podniecenia.

Bruenor uznał to wyjaśnienie za zadowalające i zwrócił się znów do DelRoya i Harkle'a po pewne szczególne informacje, dotyczące czekającej ich podróży. Jednak Drizzt, nie przekonany co do szczerości ostatniego stwierdzenia Wulfgara, zatrzymał wzrok na młodym barbarzyńcy, śledząc wyraz jego oczu, gdy patrzył na Bruenora.

Smutek?

Spędzili jeszcze dwa dni na odpoczynku w Bluszczowej Posiadłości, choć Drizzt był bezustannie nagabywany przez ciekawych Harpellów, którzy chcieli dowiedzieć się jak najwięcej o jego nie często widywanej rasie. Przyjmował pytania uprzejmie, rozumiejąc ich dobre intencje i odpowiadał na nie najlepiej jak mógł. Gdy Harkle odprowadzał ich piątego ranka, byli odświeżeni i gotowi do zajęcia się ponownie swoimi sprawami. Harkle obiecał sprawić, aby konie powróciły do swych prawowitych właścicieli, mówiąc że przynajmniej tyle może uczynić dla obcokrajowców, którzy wzbudzili tyle zainteresowania w mieście. Lecz, prawdę mówiąc, przyjaciele skorzystali więcej na tym pobycie. DelRoy i Harkle udzielili im wartościowych informacji i, co może miało większą wartość, podbudowali ich nadzieje na znalezienie celu poszukiwań. Bruenor wstał ostatniego dnia przed świtem,

adrenalina krążyła w jego żyłach na myśl, że powraca znów na szlak, który dokądś go zaprowadzi.

Opuścili posiadłość żegnani serdecznie, oglądając się za siebie ze smutkiem w oczach, nawet Wulfgar, który przybył tu czując tak niewzruszoną antypatię do magów, dołączył do tego pożegnania. Przekroczyli nadmoście, żegnając się z Chardinem, który był tak pogrążony w swych medytacjach o strumieniu, że nawet ich nie zauważył i wkrótce odkryli, że budowla obok miniaturowej stajni była doświadczalną farmą.

- To zmieni oblicze świata! - zapewnił ich Harkle, prowadząc ich w stronę budynku, aby mogli lepiej zobaczyć. Drizzt domyślał się tego już zanim weszli, gdy tylko usłyszał piskliwe beczenie i ćwierkanie podobne do ćwierkania koników polnych. Podobnie jak stajnia, farma była pojedynczym pokojem, choć jego część nie miała dachu i była w istocie polem otoczonym ścianami. Pasły się tu krowy i owce wielkości kotów, a kury wielkości polnych myszy kręciły się koło cieniutkich nóżek zwierząt.

- Oczywiście jest to pierwszy sezon i nie widoczne są jeszcze rezultaty - wyjaśnił Harkle, - lecz spodziewamy się dużej wydajności, biorąc pod uwagę niewielką ilość środków, jaka została w to zaangażowana.

- Skuteczność - roześmiał się Regis. - Mniej pożywienia, mniej miejsca i możesz łatwo je zjeść!

- Dokładnie taki - powiedział Harkle.

Następnie poszli do stajni, gdzie Harkle wyjął dla nich doskonale wierzchowce, dwa konie i dwa kucyki. To był podarunek, jak wyjaśnił Harkle, towarzysze nie musieli się śpieszyć z ich oddaniem.

- Możemy zrobić przynajmniej tyle, aby pomóc w tak szlachetnym poszukiwaniu - powiedział Harkle, kłaniając się nisko, żeby zapobiec protestom ze strony Bruenora i Drizzta.

Droga wiała się zakosami, schodząc ze wzgórza. Harkle stał przez chwilę drapiąc się w brodę, na jego twarzy widniał wyraz niezdecydowania.

- Szóste stanowisko - powiedział do siebie, - ale po lewej, czy po prawej?

Człowiek pracujący na drabinie; inna zdumiewająca ciekawostka - zobaczyć drabinę wznoszącą się nad fałszywymi szczeblami płotu i opierającą się w powietrzu o wierzchołek niewidzialnej ściany; przyszedł mu z pomocą.

- Znowu zapomniałeś? - roześmiał się do Harkle'a. Wskazał na sztachety z boku. - Szóste po lewej!

Harkle pozbył się swego zaambarasowania i odszedł. Towarzysze przyglądali się z ciekawością pracownikowi schodząc ze wzgórza, z wierzchowcami ciągle wetkniętymi pod

pachę. Miał kubeł i szmaty i wycierał kilka czerwono-brązowych plam z niewidzialnej ściany.

- Nisko latające ptaki - wyjaśnił Harkle w usprawiedliwieniu. - Lecz nie martwcie się, Regweld pracuje nad tym problemem nawet wtedy, gdy my tu rozmawiamy. Teraz doszliśmy do końca naszego spotkania, choć upłynie wiele lat zanim zostaniecie zapomniani w Bluszczowej Posiadłości! Droga poprowadzi was prosto przez osiedle Longsaddle. Tam będziecie mogli zaopatrzyć się. Wszystko zostało przygotowane.

- Moje najgłębsze poważanie dla ciebie i twojej rodziny - powiedział Bruenor, kłaniając się nisko. - Longsaddle z pewnością będzie jasną plamką na monotonnej drodze! - Pozostali zgodzili się z tym.

- A więc żegnajcie, Towarzysze Hallu - westchnął Harkle. - Harpellowie oczekują małego znaku, gdy w końcu odnajdziecie Mithril Hall i rozpalicie znowu prastare kuźnie!

- Królewskie skarby! - zapewnił go Bruenor, odchodząc.

Przed południem byli znów w drodze, poza granicami Longsaddle, ich wierzchowce szły bez trudu z naładowanymi pakunkami.

- A więc, co wolisz, elfie - zapytał później tego dnia Bruenor, - ukłucie włóczni szalonego żołnierza, czy wsadzanie ciekawych nosów przez czarodziejów?

Drizzt roześmiał się, gdy pomyślał o tym pytaniu. Longsaddle było tak różne od miejsc, w których był i jednocześnie podobne do nich. W obu przypadkach kolor jego skóry wyróżniał go jako coś dziwnego i nie troszczył się tak bardzo o wrogość, z jaką go zazwyczaj traktowano, co zakłopotanie z tego powodu, że zawsze będzie różny. Tylko Wulfgar, jadący obok niego usłyszał jak wymamrotał odpowiedź.

- Drogę.

Tu nie ma mowy o honorze

- Dlaczego zbliżasz się do miasta przed świtem? - zapytał Nightkeeper z północnej bramy wysłańca karawany kupieckiej, który przybył pod mury Luskanu. Jierdan, na swym posterunku obok Nightkeepera, przyglądał się ze specjalnym zainteresowaniem, pewien, że ta grupa przybyła z Dekapolis.

- Nie kwestionowalibyśmy praw miejskich, gdyby nasza sprawa nie była tak nagląca - odparł wysłaniec. - Nie spoczywaliśmy od dwóch dni.

Z grupy wozów wynurzył się inny mężczyzna, niosąc na ramionach bezwładne ciało.

- Zamordowany w drodze - wyjaśnił herold. - Porwano też innego członka grupy. Catti-brie, córkę samego Bruenora Battlehammera!

- Krasnoludka? - zapytał Jierdan, choć spodziewał się czegoś innego, maskując swe podniecenie z obawy, że może zostać w to wmieszany.

- Nie, nie krasnoludzica. Kobieta - lamentował wysłaniec. - Najpiękniejsza w całej dolinie, może na całej północy. Krasnolud wziął ją sierotą i adoptował ją.

- Orki? - zapytał Nightkeeper, bardziej troszcząc się o potencjalnie niebezpieczeństwa na drodze, niż o los pojedynczej kobiety.

- To nie było dzieło orków - odparł herold. - Kradzież i chytróść zabrała od nas Catti-brie i zabiła przywódcę. Nie odkryliśmy nawet tej śmierdzącej sprawy wcześniej, dopiero następnego poranka.

Jierdan nie potrzebował dalszych informacji, nawet bardziej szczegółowego rysopisu Catti-brie, aby poskładać razem kawałki układanki. Jej powiązania z Bruenorem wyjaśniały zainteresowanie nią Entreriego. Jierdan spojrział w stronę wschodniego horyzontu i na pierwsze promienie nadchodzącego świtu, chcąc jak najszybciej zakończyć swe obowiązki na murach, aby móc powiadomić o swoich spostrzeżeniach Dendybara. Ta wiadomość powinna pomóc złagodzić gniew cętkowanego czarnoksiężnika za zgubienie śladów drowa w porcie.

* * * * *

- Nie znalazł ich jeszcze? - syknął Dendybar do Sydney.

- Znalazł tylko zimny trop - odparła młoda czarodziejka. - Jeśli są jeszcze w dokach, to są dobrze ukryci.

Dendybar przerwał, żeby rozważyć raport swej uczennicy. Coś nie pasowało do tego scenariusza. Cztery tak znaczne osoby nie mogły po prostu zniknąć.

- Dowiedziałaś się czegoś o tym zabójcy, lub o jego towarzysze?

- Włóczędzy na ulicach boją się go. Nawet najgorsi łotrzykowie schodzą mu z drogi.

- A więc nasz przyjaciel znany jest w podziemnym świecie - zadumał się Dendybar.

- Najemny morderca, jak sądzę - stwierdziła Sydney. - Prawdopodobnie z południa, może z Waterdeep, lecz powinniśmy o nim słyszeć więcej, gdyby tak było. Może pochodzi dalej z południa, z krain poza naszym polem widzenia.

- To interesujące - odparł Dendybar, usiłując stworzyć jakąś teorię obejmującą wszystkie możliwe możliwości. - A dziewczyna?

Sydney wzruszyła ramionami.

- Nie sądzę, aby była z nim z własnej woli, choć nie uczyniła niczego, żeby oswojzić się od niego. Gdy widziała ją w wizji Morkai, jechała samotnie.

- On ją porwał - dobiegła nieoczekiwana odpowiedź od drzwi. Jierdan wszedł do pokoju.

- Co? Niezapowiedziany? - warknął Dendybar.

- Mam nowiny. Nie mogłem czekać - odparł śmiało Jierdan.

- Opuścili miasto? - zapytała Sydney takim tonem, by jej podejrzenia wzmogły gniew malujący się na bladej twarzy cętkowanego czarnoksiężnika. Sydney doskonale rozumiała niebezpieczeństwa i trudności portu i prawie współczuła Jierdanowi ściągnięcia na siebie gniewu bezlitosnego Dendybara w sytuacji, której nie mógł kontrolować. Lecz Jierdan pozostawał jej współzawodnikiem do łask cętkowanego czarnoksiężnika i nie mogła pozwolić, aby współczucie stanęło na drodze spełnienia jej ambicji.

- Nie - warknął do niej Jierdan. - Moje nowiny nie dotyczą grupy drowa. - Spojrzał znów na Dendybara. - Dziś przybyła do Luskanu karawana; w poszukiwaniu kobiety.

- Kim ona jest? - zapytał Dendybar nagle bardzo zainteresowany, zapomniawszy o swym gniewie z powodu jego nieoczekiwanego wtargnięcia.

- Adoptowaną córką Bruenora Battlehammera - odparł Jierdan. - Cat...

- Catti-brie! Oczywiście! - syknął Dendybar, znając najbardziej znaczących ludzi w Dekapolis. - Powiniennem się domyśleć! - Zwrócił się do Sydney: - Mój respekt dla naszego tajemniczego jeźdźca wzrasta z każdym dniem. Znajdź go i sprowadź go do mnie!

Sydney pokiwała głową, choć obawiała się, że żądanie Dendybara będzie trudniejsze do spełnienia, niż Cętkowany mag sądził, być może nawet leżało poza jej możliwościami.

Spędziła tę noc, aż do wczesnych godzin porannych, przeszukując ulice i odwiedzając miejsca spotkań w portowej dzielnicy miasta. Lecz nawet używając swych kontaktów w dokach i wszystkich będących w jej dyspozycji magicznych sztuczek, nie znalazła najmniejszego śladu Entreriego i Catti-brie, i nikt nie chciał, lub nie mógł, dostarczyć jej żadnej informacji, która mogłaby być pomocna w jej poszukiwaniach. Zmęczona i sfrustrowana wróciła następnego dnia do Wieży, mijając korytarz prowadzący do pokoju Dendybara, chociaż polecił jej powiadomić się osobiście, natychmiast po jej powrocie. Sydney nie miała nastroju do wysłuchiwanie połajanek cętkowanego czarnoksiężnika rozbudzonych jej niepowodzeniem.

Weszła do małego pokoju, położonego tuż poza głównym pniem Wieży, w północnej gałęzi, poniżej pokoi Pana Północnej Iglicy i zamknęła drzwi na klucz oraz położyła na nich zaklęcie, aby zabezpieczyć się przed niechcianymi intruzami. Ledwie opadła na łóżko, gdy powierzchnia jej lustra śledzącego zaczęła wirować i lśnić.

- Niech cię szlag trafi, Dendybarze - warknęła, zakładając że te zaburzenia wywołał jej mistrz. Podciągnawszy swe osłabłe ciało do lustra, zajrzała w nie głęboko, dostrajając swój umysł do jego wirowania, aby uzyskać wyraźniejszy obraz. Zobaczyła w nim nie Dendybara, ku swej uldze, lecz czarnoksiężnika z odległego miasta, konkurenta do jej ręki, którego beznamiętna Sydney utrzymywała w nadziei, mogąc nim w ten sposób dowolnie manipulować.

- Witaj, piękna Sydney - powiedział mag. - Wierzę, że nie zakłóciłem twego snu, lecz mam podniecające nowiny!

Zazwyczaj Sydney taktownie wysłuchałaby maga, okazując zainteresowanie historią i grzecznie wycofałaby się ze spotkania. Lecz teraz, z nagłymi żądaniem Dendybara na karku nie miała cierpliwości do rozpraszania uwagi.

- Teraz nie czas na to! - warknęła.

Mag, pochłonięty swymi nowinami, nawet nie zauważył jej ostro odmownego tonu.

- Najcudowniejsza rzecz, jaka wydarzyła się w naszym mieście - paplał dalej.

- Harkle! - wrzasnęła Sydney, aby przerwać jego trajkotanie. Mag zatrzymał się nagle zbity z tropu.

- Ależ Sydney - zaczął.

- Innym razem - zażądała.

- Lecz jak często w tych dniach może ktoś widzieć i rozmawiać z drowem? - nalegał Harkle.

- Nie mogę... - Sydney przerwała nagle, rozważając ostatnie słowa Harkle'a. - Drow? - wyjąkała.

- Tak - Harkle'a rozpieła duma z tego powodu, że jego nowiny najwidoczniej zrobiły wrażenie na ukochanej Sydney. - Nazywa się Drizzt Do'Urden. Przed dwoma dniami opuścił Longsaddle. Chciałem ci powiedzieć o tym wcześniej, lecz cała posiadłość była tak zaambarasowana tym wydarzeniem!

- Powiedz mi coś więcej, drogi Harkle - mruknęła ponętnie Sydney. - Powiedz mi wszystko.

* * * * *

- Potrzebuję informacji.

Szept zamarła na dźwięk nieoczekiwanego głosu, domyślając się natychmiast kto to mówi. Wiedziała, że jest w mieście i wiedziała też, że jest jedynym, który potrafił się prześlizgnąć przez jej linie ochrony i dotrzeć do jej tajnych pokoi.

- Informacje - powiedział znowu Entreri wychodząc z cienia za lustrem.

Szept wsunęła słoik z maścią uzdrawiającą do kieszeni i spojrzała na mężczyznę. Wieść niesła, że jest to najstraszliwszy z morderców, a ona, zaznajomiona także doskonale z zabójcami zorientowała się od razu, że pogłoski te były prawdziwe. Czuła moc Entreriego i łatwość koordynacji jego ruchów.

- Mężczyźni nie wchodzą do mego pokoju bez zaproszenia -ostrzegła go odważnie.

Entreri przeszedł na lepszy punkt obserwacyjny, by przyjrzeć się tej śmiałej kobiecie. On także o niej słyszał, o mieszkance niebezpiecznych ulic, pięknej i niebezpiecznej. Lecz najwidoczniej szczęście opuściło Szept. Jej nos był złamany i wykrzywiony, rozplaszczony na policzku.

Szept zrozumiała to badanie.

- Wyprostowała ramiona i uniosła dumnie głowę.

- Nieszczęśliwy wypadek - syknęła.

- To nie moja sprawa - odparł Entreri. - Przyszedłem po informacje.

Szept wróciła znów do swej rutyny, usiłując postępować tak, jakby nic się nie stało.

- Moja cena jest wysoka - powiedziała chłodno. Spojrzała na Entreriego; przerażająco zimny wyraz jego twarzy powiedział jej bez najmniejszych wątpliwości, że jedyną zapłatą za współpracę będzie jej życie.

- Szukam czterech towarzyszy - powiedział Entreri. - Krasnoluda, drowa, młodzieńca i halflinga.

Szept nie była przyzwyczajona do takich sytuacji. Teraz nie wspierały jej żadne kusze, żaden z osobistych strażników nie czekał na jej sygnał za ukrytymi drzwiami. Próbowwała pozostać chłodną, lecz Entreri znał głębię jej przerażenia. Roześmiała się i wskazała na swój złamany nos.

- Spotkałam twojego krasnoluda i drowa, Artemisie Entreri - położyła nacisk na jego nazwisku, gdy je wymawiała, mając nadzieję, że fakt iż go rozpoznała zepchnie go do defensywy.

- Gdzie oni są? - zapytał Entreri, nadal się kontrolując. - Czego żądali od ciebie?

Szept wzruszyła ramionami.

- Jeśli są nadal w Łuskanie, to nie wiem gdzie. Najprawdopodobniej odeszli; krasnolud miał mapę północy.

Entreri rozważył jej słowa.

- Twoja reputacja stawia cię bardzo wysoko - powiedział. - Przyjąłeś taką ranę i pozwoliłeś im się wyslizgnąć?

Oczy Szepetu zwięzły się z wściekłości.

- Ostrożnie wybieram swe walki - syknęła. - Ta czwórka jest niebezpieczna, aby działać na zasadzie lekkomyślnej zemsty. Niech idą gdzie chcą. Nie chcę mieć z nimi nic do czynienia.

Chłodny wyraz twarzy Entreriego trochę zelżał. Już wcześniej był w *Cutlass* i słyszał o wyczynach Wulfgara. A teraz to. Kobieta taką, jak Szept nie było łatwo zastraszyć. Z pewnością powinien ponownie ocenić siłę swych przeciwników.

- Krasnolud jest nieustraszony - powiedziała Szept, czując jego konsternację i będąc zadowoloną z tego, że może powiększyć jego niepokój. - I uważaj na drowa, Artemisie Entreri -syknęła, próbując wzbudzić w nim taki sam respekt przed towarzyszami ponurym tonem swego głosu. - On wędruje w cieniach, których my nie możemy dostrzec i uderza z ciemności. Wzywa demona pod postacią wielkiego kota i...

Entreri odwrócił się i wyszedł, nie chcąc dawać Szeptowi więcej przewagi.

Ciesząc się ze swego zwycięstwa, Szept nie mogła się oprzeć pokusie rzucenia ostatniego kamyka.

- Mężczyźni nie wchodzi do mego pokoju bez zaproszenia - powiedziała ponownie. Entreri wszedł do sąsiedniego pokoju i Szept usłyszała jak drzwi na ulicę zamykają się za nim.

- Ostrożnie wybieram swoje walki - szepnęła w pustkę pokoju, odzyskując pewien stopień swej dumy wraz z tą groźbą.

Odwróciła się do małej toaletki i wyciągnęła słoiczek z maścią, naprawdę zadowolona z siebie. Zbadła swoją ranę w lustrze toaletki. Nie jest tak źle. Maść powinna ją wymazać, tak jak wymazała już wiele blizn odniesionych w czasie uprawiania tej profesji.

Pełnię swej głupoty zrozumiała, gdy zobaczyła cień prześlizgujący się za jej odbiciem w lustrze i poczuła podmuch powietrza na szyi. Jej profesja nie pozwalała na tolerowanie błędów i nie dawała drugiej szansy. Po raz pierwszy i ostatni w swym życiu Szept pozwoliła, aby duma wzięła górę nad rozsądkiem. Jęknęła po raz ostatni, gdy wysadzany klejnotami sztylet zanurzył się głęboko w jej plecy.

- Ja także ostrożnie wybieram swoje walki - szepnął jej Entreri do ucha.

* * * * *

Następny poranek znalazł Entreriego w miejscu, do którego wchodził niechętnie, w Wieży Arkan. Wiedział, że wychodzi poza swe zwyczaje. Przekonany teraz, że nie upłynęło wiele czasu od opuszczenia przez towarzyszy Luskanu, zabójca potrzebował pewnego magicznego wsparcia, aby ponownie trafić na ich trop. Prawie dwa lata zabrało mu wywacanie halflinga w Dekapolis i jego cierpliwość kończyła się. Z Catti-brie, niechętną, lecz posłuszną u swego boku, zbliżył się do budowli i natychmiast zaprowadzony został do sali audiencyjną Dendybara, gdzie Cętkowany czarnoksiężnik i Sydney czekali aby go powitać.

- Opuścili miasto - powiedział bez osłonek Entreri, i bez wstępnych grzeczności.

Dendybar uśmiechnął się, aby pokazać Entreriemu, że tym razem ma nad nim przewagę.

- Co najmniej przed tygodniem - odparł chłodno.

- A wiesz, gdzie teraz się znajdują - podsumował Entreri.

Dendybar pokiwał głową, uśmiech ciągle widniał na jego zapadniętych policzkach.

Zabójcy nie ucieszyła ta gra. Spędził dłuższą chwilę badając swego oponenta, poszukując jakiegoś śladu intencji czarnoksiężnika. Dendybar czynił to samo, nadal bardzo zainteresowany przymierzem ze straszliwym mordercą - lecz tylko na korzystnych warunkach.

- Jaka jest cena za informację? - zapytał Entreri.

- Nie znam nawet twego imienia - brzmiała odpowiedź Dendybara. Doskonale, pomyślał zabójca. Skłonił się nisko.

- Artemis Entreri - powiedział, pewien swego do tego stopnia, że mógł powiedzieć prawdę.

- Dlaczego szukasz towarzyszy, ciągnąc za sobą córkę krasnoluda? - naciskał Dendybar korzystając ze swej przewagi, aby przysporzyć trosk zarozumiałemu mordercy.

- To moje zmartwienie - syknął Entreri, zwięźenie się jego oczu było jedynym świadectwem, że wiedza Dendybara niepokoiła go.

- Moje także, jeśli mamy być sprzymierzeńcami w tej sprawie! - krzyknął Dendybar, wstając wysoki i groźny, aby zastraszyć Entreriego.

Jednak morderca, nie troszcząc się o błazeństwa czarnoksiężnika, także zaczął inaczej oszacowywać wartość takiego przymierza.

- Nie pytam o twoje interesy w tej sprawie - powiedział Entreri. - Powiedz mi tylko, który z tej czwórki cię interesuje.

Teraz Dendybar musiał się zastanowić. Chciał mieć Entreriego po swojej stronie, z tego tylko powodu, że obawiał się, iż morderca będzie działał przeciw niemu. Nie chciał też wspomnieć temu bardzo niebezpiecznemu człowiekowi, że szuka artefaktu.

- Drow ma coś, co należy do mnie, albo wie, gdzie mogę to znaleźć - powiedział. - Jego chcę.

- A halfling jest mój - zażądał Entreri. - Gdzie oni są? Dendybar skinął na Sydney.

- Przeszli przez Longsaddle - powiedziała. - Kierują się do Silverymoon, więcej niż dwa tygodnie stąd na wschód.

Nazwy te nie były znane Catti-brie, lecz była szczęśliwa, że jej przyjaciele są na dobrej drodze. Potrzebowała czasu, aby przemyśleć swój plan, choć zastanawiała się co może zdziałać otoczona tak potężnymi strażnikami.

- Co proponujesz? - zapytał Entreri.

- Sojusz - odparł Dendybar.

- Ale ja mam informacje, których potrzebuję - roześmiał się Entreri. - Co zyskam na sojuszu z tobą?

- Moje moce mogą cię do nich przenieść i mogą pomóc ci pokonać ich. Oni nie są słabi. Rozważ obustronne korzyści.

- Ty i ja na szlaku? Bardziej pasujesz do księgi i biurka, czarnoksiężniku.

Dendybar wysłuchał aroganckiego tonu mordercy nie mrugnawszy nawet okiem.

- Zapewniam cię, że mogę dostać to, czego chcę bardziej efektywnie, niż możesz sobie to wyobrazić - warknął. Gniew jednak szybko go opuścił, gdyż był bardziej zainteresowany zakończeniem interesów. - Ale muszę pozostać tutaj. Zamiast mnie powędruje Sydney, a Jierdan, będzie ją eskortował.

Entreriemu nie podobał się pomysł wędrowki z Jierdanem, lecz postanowił nie upierać się pod tym względem. To może być interesujące i pomocne, dzielenie polowania z Wieżą Arkan. Zgodził się na te warunki.

- A co z nią? - zapytała Sydney wskazując na Catti-brie.

- Ona pójdzie ze mną - odparł szybko Entreri.

- Oczywiście - zgodził się Dendybar. - Nie ma potrzeby rezygnowania z tak cennej zakładniczki.

- Będzie nas troje przeciwko pięciorgu - stwierdziła Sydney. - Jeśli to wszystko nie pójdzie tak łatwo, jak się obaj spodziewacie, dziewczyna może być przyczyną naszego upadku.

- Ona pójdzie! - zażądał Entreri. Dendybar opracował już rozwiązanie. Zwrócił się z chytrym uśmiechem do Sydney.

- Weź Boka - roześmiał się.

Twarz Sydney wydłużyła się na tę sugestię, jakby polecenie Dendybara skradło całe jej pożądanie tych łowów.

Entreri nie był pewien, czy podoba mu się ten nowy rozwój sytuacji, czy nie. Czując przykrość, jaką sprawił mordercy, Dendybar skinął na Sydney aby podeszła do zasłony w rogu pokoju.

- Bok - zawołała cicho, jej głos drżał lekko.

To wyszło zza zasłony. Wysokie na pełne osiem stóp, na trzy stopy szerokie w barach, monstrum podeszło sztywno do kobiety. Wydawało się, że jest to olbrzymi mężczyzna i w istocie czarnoksiężnik użył części ludzkiego ciała, aby zbudować wiele jego elementów. Bok był większy i bardziej przysadzisty, niż jakikolwiek żyjący mężczyzna, prawie rozmiarów olbrzyma, i przy pomocy magii dano mu siłę przekraczającą miary naturalnego świata.

- Golem - wyjaśnił z dumą Dendybar. - Moje własne stworzenie. Bok mógłby zabić nas wszystkich. Każdy cios twego ostrza nie zrobiłby mu najmniejszej krzywdy, Artemisie Entreri.

Morderca nie był przekonany, lecz nie mógł całkowicie zamaskować swego przestרחu. Dendybar najwidoczniej przechylił szalę partnerstwa na swoją stronę, lecz Entreri wiedział, że jeśli teraz wycofałby się z układu, miałby cętkowanego czarnoksiężnika i

jego sługi przeciwko sobie w bezpośrednim współzawodnictwie o grupę krasnoluda. Prócz tego tygodnie, a może nawet i miesiące, zabrałoby mu pochwylenie wędrowców normalnymi sposobami i nie miał wątpliwości, że Dendybar dokona tego szybciej. Catti-brie podzielała ten niepokój. Nie chciała wędrować z tym straszliwym potworem, lecz zastanawiała się jaką spowoduje rzeź, gdy w końcu dotrze do Bruenora i pozostałych, jeśli Entreri zdecyduje się złamać przymierze.

- Nie obawiaj się - uspokoił Dendybar. - Bok jest niegroźny, niezdolny do jakiegokolwiek niezależnej myśli, gdyż, widzisz, Bok nie ma umysłu. Golem reaguje na moje rozkazy, lub rozkazy Sydney i pójdzie w ogień jeśli po prostu tego zażądamy od niego!

- Mam w mieście interes do załatwienia - powiedział Entreri, nie wątpiąc w słowa Dendybara i nie mając chęci usłyszeć czegoś więcej o golemie. - Kiedy wyruszamy?

- Noc będzie najlepsza - stwierdził Dendybar. - Wróć na łączkę przed Wieżą, gdy słońce zajdzie. Spotkamy się tam i wskażę ci drogę.

Sam w swoim pokoju, nie licząc Boka, Dendybar poklepał muskularne ramiona golema z głębokim uczuciem. Bok był jego ukrytą kartą atutową, ochroną przed oporem towarzyszy czy zdradą ze strony Artemisa Entreriego. Lecz Dendybar nie rozstawał się łatwo z potworem, gdyż odgrywał on ogromną rolę w chronieniu go przed przyszłymi sukcesorami w Wieży. Dendybar zdecydowanie rozprzestrzenił ostrzeżenie pod adresem innych czarnoksiężników, że każdy, kto wystąpi przeciw niemu, będzie miał do czynienia z Bokiem, nawet gdyby Dendybar miał być martwy. Lecz droga może być długa, a Pan Północnej Iglicy nie może zapominać o swych obowiązkach i musi mieć nadzieję na zachowanie swego tytułu. Szczególnie przy Arcymagu szukającym każdego pretekstu, aby go stąd wygonić, rozumiejąc niebezpieczeństwo wybujałych ambicji Dendybara dla centralnej wieży.

- Nic nie może cię zatrzymać, mój ulubieńcze - powiedział Dendybar do potwora. W istocie, po prostu umacniał się w swych własnych obawach co do dokonanego wyboru wysłania niedoświadczonego maga zamiast siebie. Nie wątpił w jej lojalność, ani w lojalność Jierdana, ale Entreriego i bohaterów z Doliny Lodowatego Wichru nie można było traktować lekko.

- Dałem ci moc ścigania - wyjaśnił Dendybar, rzucając futerał i bezużyteczny teraz pergamin na podłogę. - Twoim celem jest drow i teraz będziesz mógł czuć jego obecność z każdej odległości. Znajdź go! Nie wracaj do mnie bez Drizzta Do'Urdena!

Z niebieskich warg Boka spłynął gardłowy ryk, jedyny dźwięk, jaki mogło wydać bezmyślne narzędzie.

Entreri i Catti-brie spotkali grupę czarnoksiężnika już zgromadzoną, gdy podeszli do Wieży nocą. Jierdan stał samotnie z boku, niezbyt zadowolony z udziału w tej przygodzie, lecz najwidoczniej nie mając wyboru. Żołnierz obawiał się golema i nie darzył miłością, czy zaufaniem Entreriego. Bardziej bał się jednak Dendybara, a jego niepokój z powodu potencjalnych niebezpieczeństw czyhających w drodze nie przewyższał pewnego niebezpieczeństwa, które groziłoby mu z ręki cętkowanego czarnoksiężnika, gdyby odmówił wzięcia udziału w tej wyprawie.

Sydney odłączyła się od Boka i Dendybara i ruszyła na spotkanie swych towarzyszy.

- Witajcie - powiedziała, bardziej zainteresowana ich ugłaskaniem, niż współzawodnictwem ze straszliwym przeciwnikiem. - Dendybar przygotował dla nas konie. Jazda do Silverymoon powinna być naprawdę szybka!

Entreri i Catti-brie spojrzeli na cętkowanego czarnoksiężnika. Bok stał obok niego, trzymając w wyciągniętej ręce zwinięty pergamin, podczas gdy Dendybar lał dymiącą ciecz z pucharu na białe piórko i śpiewał runy zaklęcia. U stóp maga podniosła się mgła, wirując i gęstniejąc w coś o określonych kształtach. Dendybar pozostawił to, aby uformowało się całkowicie i odszedł, żeby kawałek dalej powtórzyć rytuał. Gdy ukazał się pierwszy magiczny koń, czarnoksiężnik stworzył już czwartego i ostatniego.

Entreri podniósł brwi.

- Cztery? - zapytał Sydney. - Jest nas teraz pięcioro.

- Bok nie może jechać - odparła zdumiona tą uwagą. - Będzie biegł. Odwróciła się i podeszła do Dendybara, pozostawiając Entreriego z jego myślami.

- Oczywiście - mruknął do siebie Entreri, jakoś mniej wzburzony, niż zawsze obecnością czegoś nienaturalnego.

Lecz Catti-brie poczęła widzieć rzeczy w trochę innym świetle. Dendybar najwyraźniej wysyłał z nimi Boka bardziej po to, aby zyskać przewagę nad Entrerim, niż aby zapewnić sobie zwycięstwo nad jej przyjaciółmi. Entreri musiał także o tym wiedzieć. Nie zdając sobie z tego sprawy, czarnoksiężnik stworzył sytuację nerwowości, jakiej pożądała Catti-brie, sytuację napięcia, którą mogła w jakiś sposób wykorzystać.

Więzy Reputacji

Słońce świeciło jasno rankiem pierwszego dnia za Longsaddle. Towarzysze, odświeżeni przez wizytę u Harpellów, jechali szybko, ciągle ciesząc się dobrą pogodą i dobrą drogą. Kraj był płaski i pozbawiony wszelkich punktów orientacyjnych, w zasięgu wzroku nie było nawet drzewa czy pagórka.

- Trzy dni do Nesme, może cztery - powiedział Regis.

- Raczej trzy, jeśli pogoda się utrzyma - rzekł Wulfgar.

Drizzt poruszył się pod swym kapturem. Jakkolwiek nie byłby przyjemny dla nich ten poranek, wiedzieli że nadal byli w głuszy. Trzy dni mogły być naprawdę długą podróżą.

- Co wiesz o tym Nesme? - zapytał Regisa Bruenor.

- Tylko to, co powiedział nam Harkle - odparł Regis. - Duże miasto kupieckie. Ale to ostrożne miejsce. Nigdy tam nie byłem, ale opowieści o dzielnym ludzie, żyjącym na obrzeżach Evermoors rozchodzą się daleko po północy.

- Ciekawi mnie Evermoors - powiedział Wulfgar. - Harkle niewiele mówił o tym miejscu, tylko potrząsał głową i wzdrygał się ilekroć go o to pytałem.

- Bez wątplenia nazwa tego miejsca odpowiada prawdzie - powiedział śmiejąc się Bruenor, na nim obiegowe opinie nie robiły wrażenia. - Czy może być gorsze od Doliny?

Regis wzruszył ramionami, nie w pełni przekonany argumentami krasnoluda.

- Opowieści o Trollmoors, bo taką nazwę nadano tej krainie, mogą być wyolbrzymione, niemniej wróżą nieszczęście, Każde miasto na północy poważy odwagę ludności Nesme za utrzymywanie szlaków handlowych przez Surbrin w obliczu tak ciężkich prób.

- Możliwe, że opowieści te pochodzą z Nesme, aby odmalować ich silniejszymi, niż są w rzeczywistości - Bruenor znów się roześmiał.

Regis nie spierał się dłużej.

Zatrzymali się na obiad; wysoka mgiełka przesłaniała światło słoneczne. Dalej na północ ukazała się czarna linia chmur, ciągnąca w ich stronę. Drizzt spodziewał się tego. W głuszy nawet pogoda może być przeciwnikiem. Po południu przetoczyły się nad nimi fronty burzowe, przynosząc fale deszczu i gradu, bębniące o pogięty hełm Bruenora. Pociemniałe niebo przecinały błyskawice, a grzmoty omal nie strąciły ich z koni. Jechali jednak naprzód w coraz głębszym błocie.

- To jest prawdziwa próba drogi! - krzyknął do nich Drizzt przez wycie wichru. - Dużo więcej wędrowców zostało pokonanych przez burze, niż przez orki, ponieważ nie nauczyli się z niebezpieczeństwami rozpoczynając podróż!

- Ba! Letnie deszcze są wszędzie! - parsknął prowokująco Bruenor.

Jakby w dumnej odpowiedzi błyskawica eksplodowała o kilka jardów z boku. Konie podskoczyły i kopnęły. Kucyk Bruenora przewrócił się, potykając się w błocie, omal nie zgniatając ogłuszonego krasnoluda. Straciwszy kontrolę nad swym wierzchowcem, Regisowi udało się zanurkować z siodła i odtoczyć się w bok. Bruenor ukląkł i wycierał błoto z oczu, przez cały czas przeklinając.

- Niech to cholera! - splunął, przyglądając się ruchom kuczka. - Okulał.

Wulfgar uspokoił swego konia i chciał ruszyć w pogoń za uciekającym kucykiem Regisa, lecz miecione wiatrem ziarenka gradu zasypywały go, oślepiały i biły w jego konia i szybko stwierdził, że znów walczy o utrzymanie się w siodle.

Znów uderzył piorun. I jeszcze raz.

Drizzt, szepcząc i przykrywając głowę swego konia płaszczem, żeby go uspokoić, podjechał powoli do krasnoluda.

- Okulał! - krzyknął znowu Bruenor, choć Drizzt z trudem go słyszał.

Drizzt tylko bezsilnie potrząsnął głową i wskazał na topór Bruenora. Zajaśniały następne błyskawice, znów uderzył wiatr. Drizzt skulił się na koniu, świadom że już długo nie utrzyma zwierza. Ziarna gradu stały się większe, uderzając z siłą kamyków wyrzucanych z procy.

Przerażony koń Drizzta zrzucił go na ziemię i odbiegł w dal, usiłując uciec poza zasięg burzy. Drizzt szybko stanął obok Bruenora, lecz wszystko, cokolwiek mogliby teraz zrobić, natychmiast odpłynęło w dal, gdyż nagle, potykając się, podszedł do nich Wulfgar. Szedł z trudem, pochylony pod wiatr, utrzymujący go w pozycji stojącej. Zmrużył oczy, szczęka mu się wykrzywiła, a płynąca po policzku krew mieszała się z deszczem. Spojrzał pusto na swych przyjaciół, jakby nie rozumiał co się z nim stało. Potem upadł, twarzą w dół, w błoto u ich stóp.

Piskliwy świst przedarł się przez ścianę wiatru, pojedynczy punkcik nadziei w napływającej wściekłości burzy. Czule uszy Drizzta uchwyciły go, gdy wraz z Bruenorem podnosili z błota głowę młodego przyjaciela. Gwizd wydawał się odległy, lecz Drizzt wiedział, w jakim stopniu burza może wypaczyć odbiór.

- Co? - zapytał Bruenor, zauważywszy nagłą reakcję drowa, gdyż sam niczego nie słyszał.

- Regis! - odparł Drizzt. Zaczął ciągnąć Wulfgara w stronę świstu, Bruenor ruszył za nim. Nie mieli nawet czasu sprawdzić nawet, czy młodzieniec żyje.

Bystry halfling uratował ich tego dnia. W pełni świadom morderczego potencjału burz, staczających się z Grzbietu Świata, Regis pełzał dokoła, szukając jakiegoś schronienia w tym pustym kraju. Natknął się na dziurę w zboczu małego pagórka - może było to stare legowisko wilka; teraz puste. Idąc za drogowskazem jego gwizdów, Drizzt i Bruenor wkrótce go znaleźli.

- Napelni się deszczem i utoniemy! - krzyknął Bruenor, lecz pomógł Drizztowi wciągnąć Wulfgara do środka i oprzeć go o tylną ścianę jaskini, a potem zajął miejsce obok swych przyjaciół, budujących barierę z piasku i pozostałych pakunków przed nadciągającym potopem.

Jęk Wulfgara sprawił, że Regis pośpieszył do niego.

- Żyje! - oznajmił halfling. - Jego rany nie wyglądają tak źle!

- Silniejszy niż borsuk w jamie - zauważył Bruenor.

Wkrótce uczynili swą jaskinię znośną, jeśli nie wygodną i nawet Bruenor przestał narzekać.

- Prawdziwa próba drogi - powiedział znowu Drizzt do Regisa, usiłując pocieszyć swego zmartwionego przyjaciela, gdy siedzieli w błocie i przeczekiwali noc. Nieustanny huk grzmotów i stuk gradu przypominał im stale o niewielkim marginesie bezpieczeństwa.

W odpowiedzi Regis wylał z buta strumień wody.

- Ile mil przebyliśmy, jak sądzisz? - mruknął Bruenor do Drizzta.

- Może dziesięć - odparł drow.

- W tym tempie będą dwa tygodnie do Nesme! - mruknął Bruenor, krzyżując ramiona na piersi.

- Burza przejdzie - powiedział z nadzieją Drizzt, lecz krasnolud już go nie słuchał.

Następny dzień zaczął się bez deszczu, choć szare chmury wisiały nisko nad ziemią. Wulfgar rankiem czuł się już dobrze, choć nadal nie rozumiał, co mu się stało. Bruenor nalegał, aby wyruszali natychmiast, choć Regis wołał, żeby pozostali w jaskini, dopóki nie upewnią się, że burza przeszła.

- Większość zaopatrzenia przepadła - przypomniał halflingowi Drizzt.- Możesz nie znaleźć innego pożywienia, niż nędzne resztki suchego chleba, zanim nie dotrzemy do Nesme.

Regis pierwszy wyskoczył z dziury. Nieznośne wilgoć i błoto spowalniały ich kroki i przyjaciele wkrótce stwierdzili, że od ciągłego brodzenia bolą ich kolana. Przemoknięte ubrania krępowały im ruchy i ciążyły przy każdym kroku. W końcu natknęli się na konia Wulfgara, spalonego i dymiącego, na wpół zagrzebanego w błocie.

- Piorun - powiedział Regis.

We trzech popatrzyli na barbarzyńcę, zdumieni, że zdołał przeżyć coś takiego. Także Wulfgar patrzył wstrząśnięty, uzmysłowivszy sobie, co tej nocy strąciło go z konia.

- Mocniejszy niż borsuk! - znowu Bruenor zawołał do Drizzta.

Promienie słoneczne raz po raz przebijały się przez pokrywą chmur. Jednak światło słoneczne nie było niczym rzeczywistym i około południa poczęło się ściemniać. Odległy grzmot zapowiedział ponure popołudnie. Burza już wcześniej straciła swą śmiertcioną moc, lecz teraz nie mieli żadnego schronienia, poza przemoczonymi ubraniami i za każdym razem, gdy błyskawica rozświetlała niebo, widać było cztery skulone postacie, siedzące w błocie z pochylonymi głowami, jakby przyjmujące swój los z beznadziejną rezygnacją.

Wlekli się w deszczu i wietrze przez następne dwa dni, nie mając innego wyboru, jak tylko iść naprzód. Wulfgar ratował morale grupy w tej ciężkiej próbie. Podniósł Regisa z rozmokniętej ziemi i z łatwością zarzucił sobie na plecy wyjaśniając, że potrzebuje dodatkowego obciążenia dla utrzymania równowagi. Oszczędziwszy w ten sposób na dumie halflinga, barbarzyńcy udało się nawet przekonać zgrzybliwego krasnoluda, aby ten pojechał na nim przez chwilę na barana. Jak zawsze, Wulfgar był nieposkromiony.

- Błogosław, mówię ci - krzyczał do szarych niebios. - Burza trzyma insekty - i orki - z dala od naszych twarzy! A ile miesięcy minie, zanim znów będziemy potrzebować wody?

Starał się podtrzymać ich na duchu. W pewnej chwili przyjrzał się uważnie błyskawicy, licząc czas, jaki upłynął między rozbłyskiem a grzmotem. Gdy zbliżyli się do poczeriałego szkieletu od dawna martwego drzewa, zajaśniała błyskawica i Wulfgar pokazał swą sztuczkę. Krzyknąwszy: Tempos, podniósł swój młot bojowy tak, że piorun uderzył weń, a potem pochylił go poziomo i piorun uderzył w pień dokładnie w chwili, gdy grzmot eksplodował wokół nich. Zdumieni przyjaciele spojrzeli na niego i stwierdzili, że stoi dumny, z rękami i oczyma wzniesionymi do bogów, jakby ci osobiście odpowiedzieli na jego zew. Drizzt, przyjąwszy tę całą próbę ze zwykłym spokojem, w milczeniu pochwalał swego młodego przyjaciela i wiedział znowu, nawet bardziej niż przedtem, że podjęli mądrą decyzję, zabierając go ze sobą. Drow rozumiał też, że jego obowiązkiem w tych ciężkich czasach jest sprawowanie funkcji strażnika, roztaczając dyskretną nad nimi opiekę, mimo deklaracji bezpieczeństwa ze strony barbarzyńcy.

W końcu burza ucichła z podobnie rześkim wiatrem, jak ten, który towarzyszył jej początkowi. Jasny blask słońca i czyste, błękitne niebo niezmiernie poprawiły nastrój towarzyszy i pozwoliły im znowu myśleć o tym, co leżało przed nimi. Szczególnie Bruenorowi.

Krasnolud szedł zwawo, pochylony do przodu, jak wtedy, gdy rozpoczynali swą wyprawę w Dolinie Lodowego Wichru. Ruda broda chwiała się w takt mocnych kroków. Bruenor ponownie skoncentrował się na swym celu. Znow zaczął marzyć o swej ojczyźnie, widząc migocące odbicia światła pochodni na ścianach spływających srebrem i zachwycające wyroby skrupulatnej pracy swego ludu. Jego skoncentrowanie się na Mithril Hall w ciągu kilku ostatnich miesięcy dawało coraz wyraźniejsze efekty i teraz przypominał sobie drogę, po raz pierwszy od ponad stu lat, Hall Dumathoina. Krasnoludy z Mithril Hall wiodły wspaniałe życie handlując swymi wyrobami, lecz zawsze zatrzymywały swoje najlepsze dzieła i najcenniejsze dary, jakimi obdarzali je obcy. W dużej, bogato zdobionej sali, w której każdy ją odwiedzający otwierał szeroko oczy, dziedzictwo przodków Bruenora wystawione było by inspirować przyszłych artystów klanu. Bruenor zaśmiał się cicho na wspomnienie zachwycającego hallu i cudownych rzeczy, w większości broni i zbroi. Spojrzał na Wulfgara, kroczącego obok niego i na potężny młot bojowy, który wykuł przed rokiem. Aegis-fang mógłby zawisnąć w Hall Dumathoin, jeśli klan Bruenora nadal włada Mithril Hall, zapewniając Bruenorowi nieśmiertelność w dziedzictwie swego ludu. Lecz patrząc na Wulfgara, trzymającego młot i wymachującego nim tak łatwo, jakby wymachiwał swym własnym ramieniem, Bruenor wiedział, że nie może się wycofać.

Następny dzień przyniósł więcej dobrych wiadomości. Wkrótce po zwinięciu obozu przyjaciele zorientowali się, że zaszli dalej niż przypuszczali w czasie burzy, gdyż krajobraz zmienił się subtelnie, lecz zdecydowanie. Tam, gdzie wcześniej ziemia była zaledwie porośnięta skrawkami rachitycznych chwastów, pokryta rzeczywistym morzem błota, chłostana deszczem, znajdowali teraz soczyste trawy i rozrzucone kępy wiązków. Przekroczwszy ostatnie wzniesienie, potwierdzili swoje podejrzenia: przed nimi rozciągała się Dolina Dessarin. Kilka mil dalej, nabrzmiące od wiosennych roztopów i ostatniej burzy, toczyło swe wody ramię wielkiej rzeki, płynącej równoległe do kierunku ich wędrówki na południe. Długa zima panowała w tej krainie, lecz gdy w końcu zakwitnie, tutejsze rośliny wystrzelą w czasie swego krótkiego sezonu w sposób nie spotykany gdzie indziej na świecie. Przyjaciół otaczały bogate barwy wiosny, gdy schodzili zboczem w kierunku rzeki. Dywan trawy był tak gruby, że zdjęli buty i wędrowali bosy przez gąbczastą miękkość. Witalność tutaj była naprawdę oczywista i zaraźliwa.

- Powinniście widzieć halle - zauważył Bruenor, tknięty nagłym impulsem. - Żył najczystsze mithrilu szersze niż dłoń! Potoki srebra, których piękno przewyższają tylko dzieła wykonane z nich ręką krasnoludów.

- Tęsknota za tym widokiem pcha nas naprzód mimo wszystkich trudności - odparł Drizzt.

- Ba! - parsknął dobrodusznie Bruenor. - Jesteś tu, gdyż użyłem sztuczki, elfie. Poszedłeś, aby powstrzymać mnie przed tą przygodą!

Wulfgar roześmiał się. Był obecny przy kłamstwie, które skłoniło Drizzta do wzięcia udziału w wyprawie. Po wielkiej bitwie z Akarem Kessellem w Dekapolis, Bruenor udał, że odniósł śmiertelną ranę i na łożu śmierci błagał drowa, aby powędrował z nim do jego przastarej ojczyzny. Myśląc że krasnolud wydaje ostatnie tchnienie, Drizzt nie mógł odmówić.

- A ty! - ryknął Bruenor do Wulfgara. - Wiem dlaczego poszedłeś, nawet gdy twoja czaszka jest za gruba, aby to zrozumieć!

- Błagam, powiedz mi - odparł Wulfgar z uśmiechem.

- Uciekasz! Ale nie możesz od tego uciec! - krzyknął krasnolud. Wesołość Wulfgara zamieniła się w konfuzję.

- Straszy go zjawa dziewczyny, elfie - wyjaśnił Drizztowi Bruenor. - Catti-brie złapała go w sieć, której nie mogą rozerwać nawet jego mięśnie!

Wulfgar roześmiał się na tę wyrażoną bez osłonek aluzję, wcale przy tym nie obrażając się. Lecz w obrazach wyzwolonych przez Bruenora, wspomnieniach widoków zachodu słońca na Kelvin's Cairn, czy godzin spędzonych na rozmowach na wzniesieniu zwanym Wzniesieniem Bruenora, młody barbarzyńca znalazł niepokojące ziarno prawdy w obserwacji krasnoluda.

- A co z Regisem? - zapytał Bruenora Drizzt. - Poznałeś jego motywy podjęcia tej wędrówki? Może to jego upodobanie do głębokiego po kostki błota, które wciąga jego małe nogi po kolana?

Bruenor przestał się śmiać i badał reakcję halflinga na pytanie drowa.

- Nie, nie odkryłem - odparł poważnie po kilku chwilach. - Wiem tylko jedno: jeśli Pasibrzuch wybrał drogę, to znaczy, że woli błoto i orki do tego co pozostawił za sobą. - Bruenor spojrział na swego małego przyjaciela, szukając znów czegoś, co mógłby odkryć w odpowiedzi halflinga.

Regis miał głowę pochyloną, patrząc na swe okryte futerkiem nogi, widoczne po raz pierwszy od wielu miesięcy pod zmniejszającym się nawisem brzucha, gdy orali gęste fale

zieleni. Zabójca, Entreri był oddalony o cały świat, myślał. A nie miał zamiaru pchać się w niebezpieczeństwo, którego można było uniknąć.

Po kilku milach wędrówki wzdłuż rzeki natrafili na pierwsze rozwidlenie, gdzie wlewał swoje wody Surbrin, z północnego wschodu, do głównego nurtu północnego ramienia dorzecza wielkiej rzeki. Towarzysze szukali sposobu przebycia większej rzeki, Desarin, i dotarcia do małej doliny położonej między nią a Surbrin. Nesme, następny i ostatni przystanek przed Silverymoon, leżało dalej wzdłuż Surbrin i choć miasto położone było na wschodnim brzegu rzeki, przyjaciele, idąc za radą Harkle Harpella, postanowili przedostać się na zachodni brzeg, aby uniknąć niebezpieczeństw czyhających w Evermoors. Przebyli Dessarin bez większych trudności dzięki niewiarygodnej zręczności drowa, który wbiegł na zwisającą nad wodą gałąź drzewa i przeskoczył na podobną gałąź drzewa rosnącego na drugim brzegu. Wkrótce potem wszyscy z łatwością wędrowali wzdłuż Surbrin, ciesząc się słońcem, ciepłym wiatrem i nie kończącą się pieśnią rzeki. Drizztowi udało się nawet ustrzelić z łuku jelenia, dając perspektywę wyśmienitej kolacji z dziczyzny i zaopatrzenia na dalszą drogę.

Rozbili obóz nad rzeką, w świetle gwiazd widocznym po raz pierwszy od czterech nocy, siedzieli wokół ogniska i słuchali opowieści Bruenora, o srebrnych hallach i cudach, jakie znajdują na końcu drogi. Jednak pogoda nocy nie została pogodą poranka, gdyż przyjaciele zostali obudzeni przez odgłosy bitwy. Wulfgar wspiął się natychmiast na najbliższe drzewo, aby dowiedzieć się, kim są walczący.

- Jeźdźcy! - krzyknął, zeskakując i wyciągnął swój młot bojowy, zanim wylądował na ziemi. - Niektórzy już polegli! Walczą z potworami jakich nie znam! - Pobiegł na północ, z następującym mu na pięty Bruenorem i Drizztem okrążającym z flanki, wzdłuż rzeki. Mniej entuzjastycznie nastawiony Regis trzymał się z tyłu, wyciągnąwszy swą małą maczugę, lecz twardo przygotowany do otwartej bitwy.

Wulfgar dotarł pierwszy na scenę wydarzeń. Siedmiu jeźdźców nadal się trzymało, na próżno usiłując ustawić swe konie w linii obronnej. Stworzenia, z którymi walczyli były szybkie i nie bały się biegać pod tratującymi nogami, aby wskakiwać na konie. Potwory miały tylko około trzech stóp wysokości, z dwakroć dłuższymi rękami. Przypominały małe drzewka, chociaż niezaprzecalnie żywe, grzmocące swymi podobnymi do drągów ramionami lub, jak się o tym przekonał jeden z jeźdźców w chwili, gdy Wulfgar dołączył do walki, owijające swymi giętkimi kończynami przeciwnika, aby ściągnąć go z konia. Wulfgar wtoczył się między dwa stwory, zwalając je kopniakami i rzucił się na tego, który dopiero co ściągnął jeźdźca. Barbarzyńca nie docenił jednak stwora, gdyż jego podobne do korzeni nogi

szybko znalazły oparcie, a długie ramiona chwyciły go z tyłu zanim zdążył zrobić dwa kroki, zahaczając z obu stron i zatrzymując w biegu. Bruenor zaatakował natychmiast. Topór krasnoluda wbił się w jednego z potworów, rozszepiając go pośrodku jak szczapę drewna, a trafił drugiego, odcinając wielki kawał jego tułowia. Drizzt również włączył się do walki, chętnie lecz powściągliwie, jak zawsze, opanowany wycuciem, które utrzymało go przy życiu w setkach takich spotkań. Ruszył pod nawis brzegu, gdzie znalazł rozklekotany most z pni drzew, spinający oba brzegi Surbrin. Zbudowały go potwory, jak sądził Drizzt; najwidoczniej nie były one bezmyślnymi bestiami.

Drizzt wspiął się na brzeg. Jeźdźcy galopowali wokół niespodziewanych posiłków, lecz jeden z nich, dokładnie przed nim, został owinięty przez monstrum i ściągnięty z konia. Widząc podobną do drzew naturę niesamowitych przeciwników, Drizzt zrozumiał, dlaczego wszyscy jeźdźcy walczą toporami i zastanowił się, jak użyteczne będą jego wąskie jatagany. Lecz nie wahał się. Wyskakując ze swej kryjówki wbił oba jatagany w stwora. Cięły w cel, nie dając większego efektu, niż gdyby Drizzt wbił je w drzewo. Jednak drowowi udało się uratować jeźdźca. Potwór uderzył raz jeszcze swą ofiarę, aby ją ogłuszyć i puścił, zwracając się do Drizzta. Myśląc szybko, drow podjął alternatywny atak, używając swych nieefektywnych ostrzy, aby odparowywać ciosy młócących kończyn. Potem, gdy stwór rzucił się na niego, chwycił go za nogi, podnosząc go z ziemi i potoczył się z nim w kierunku brzegu rzeki. Wbił swe jatagany w podobną do kory skórę i pchnął, wysyłając monstrum w stronę Surbrin. Zatrzymało się zanim wpadło do wody, ale Drizzt znów był na nim. Grad dobrze wymierzonych kopniaków wrzucił potwora do rzeki, a prąd uniósł go w dal. W międzyczasie jeździec odzyskał zmysły i wsiadł znowu na konia. Zatrzymał go na brzegu, aby podziękować swemu wybawcy. Nagle zobaczył czarną skórę.

- Drow! - wrzasnął i ciał toporem.

Refleks Drizzta sprawił, że zdążył wyciągnąć jeden jatagan, aby odbić ostrze topora, lecz płaz broni uderzył go w głowę tak mocno, że Drizzt aż się zatoczył. Przewrócił się od siły uderzenia i potoczył się po ziemi, usiłując odsunąć się jak najdalej od jeźdźca wiedząc, że mężczyzna zabije go, zanim zdąży stanąć na nogach.

- Wulfgar! - wrzasnął Regis ze swej kryjówki niedaleko brzegu. Barbarzyńca właśnie potężnym uderzeniem skończył z jednym potworem i odwrócił się w chwili, gdy jeździec ruszył swym koniem na Drizzta.

Wulfgar ryknął z wściekłości i porzucił nagle własną walkę, będąc jeszcze w obrocie chwytając cugle konia i ściągając je z całej siły. Koń i jeździec przewrócili się. Koń natychmiast wstał, potrząsając łbem i kręcąc się nerwowo, lecz jeździec leżał nadal z

połamany pod ciężarem konia w czasie upadku nogami. Pozostałych pięciu jeźdźców współdziałało teraz ze sobą, atakując grupy potworów i rozpraszać je. Złośliwy topór Bruenora ciął bez ustanku, zaś krasnolud śpiewał pieśń drwali, której nauczył się jako chłopiec.

*Narąb drew na opał, mój synu,
Podgrzej kociołek i zacznij jeść!*

Śpiewał, metodycznie powalając jednego potwora po drugim.

Wulfgar stanął nad Drizztem w pozycji obronnej, potężny młot bojowy roztrzaskiwał jednym uderzeniem każdego potwora, który zanadto odważył się zbliżyć. Pogrom był zupełny i po kilku chwilach pozostałe przy życiu potwory uciekły przerażone przez most nad Surbrin. Trzech jeźdźców poległo, czterech ciężko opierało się o swe konie, prawie pokonani przez swe rany, zaś ten, którego powalił Wulfgar, zemdlął z bólu. Lecz pięciu pozostałych nie zajęło się swymi rannymi. Utworzyli półokrąg wokół Wulfgara i Drizzta, który właśnie przed chwilą wstał i trzymał dwóch przypartych do brzegu, z toporami w pogotowiu.

- To tak witacie wybawców? - warknął do nich Bruenor, odpędzając kłapsem jednego z koni, aby dołączyć do swych towarzyszy. - Założę się, że ci sami ludzie nie przyjdą wam z pomocą po raz drugi.

- Masz śmierdzące towarzystwo, krasnoludzie! - odparł jeden z jeźdźców.

- Twoi przyjaciele byliby już martwi, gdyby nie to śmierdzące towarzystwo! - rzekł Wulfgar, wskazując na leżących jeźdźców. - A odpłaciliście drowowi ostrzem!

- Jesteśmy Jeźdźcami z Nesme - wyjaśnił jeździec. - Wielu z nas zginęło w polu, chroniąc nasz lud. Przyjmujemy ten los z własnej woli.

- Zrób koniem jeszcze krok, a będziesz miał czego chcesz - ostrzegł Bruenor.

- Ale oceniasz nas niesprawiedliwie - przekonywał Wulfgar. - Zdążamy do Nesme. Przybywamy w pokoju i przyjaźni.

- Nie wejdziecie tam, nie z nimi - warknął jeździec. - Sposoby postępowania śmierdzących drowów są wszystkim znane. Chcesz, abyśmy go powitali?

- Ba, jesteś głupcem, tak jak twoja matka - warknął Bruenor.

- Uważaj na słowa, krasnoludzie - ostrzegł jeździec. - Jest nas pięciu na trzech i to na koniach.

- A więc próbujesz grozić - odparł Bruenor. - Myszołów nie znajdzie zbyt dużo jedzenia na tych tańczących drzewach. - Przeciągnął palcem po ostrzu swego topora. - Dajmy im więc coś lepszego do dziobania.

Wulfgar bez trudu jedną ręką wymachiwał Aegis-fangiem. Drizzt nie zrobił żadnego ruchu w kierunku swej broni, a jego niewzruszony chłód był może najbardziej denerwujący dla wszystkich jeźdźców. Ich przywódca wydawał się już być trochę mniej pewny siebie po tym, jak jego groźby zawiodły, lecz nadal udawał, że ma przewagę.

- Nie będziecie jednak pozbawieni nagrody za waszą pomoc. Będziecie mogli odejść. Odejdźcie i nigdy nie wracajcie na nasze tereny.

- Pójdziemy tam, gdzie będziemy chcieli - warknął Bruenor.

- Nie chcemy walczyć - dodał Drizzt. - Nie jest naszym celem ani pragnieniem wyrządzenie krzywdy wam, ani waszemu miastu, jeźdźcy z Nesme. Przejdziemy, myśląc o swoich sprawach a wasze pozostawimy wam.

- Nie zbliżysz się do mego miasta, czarny elfie! - krzyknął inny jeździec. - Możesz nas tutaj zabić, lecz za nami jest stu innych, a za nimi jeszcze trzy razy tyle! A teraz znikajcie! - Wydawało się, że jego towarzysze odzyskali odwagę słysząc jego śmiałe słowa, ich konie poczęły się kręcić nerwowo czując nagłe ściągnięcia cugli.

- Mamy swoją drogę - nalegał Wulfgar.

- Niech ich szlag trafi! - ryknął nagle Bruenor. - Zbyt dużo już widziałem tej bandy! - Niech szlag trafi ich miasto. Może go zmyć rzeka! - Zwrócił się do swych przyjaciół: - Oddają nam przysługę. Oszczędzimy dzień lub więcej, jadąc prosto do Silverymoon, zamiast dokoła, z biegiem rzeki.

- Prosto? - zastrzegł się Drizzt. - Evermoors?

- Czy może być gorsze niż Dolina? - odparł Bruenor. Zwrócił się do jeźdźców: - Chronście swoje miasto i swoje głowy - powiedział. - Tutaj przejdziemy przez most i opuścimy was i całe Nesme!

- To bardziej paskudna rzecz, niż bagna blokujące Trollmoors, głupi krasnoludzie - odparł jeździec szczerząc zęby. - Zniszczymy ten most. Spalimy go za tobą.

Bruenor pokiwał głową i także wyszczerzył zęby.

- Trzymaj się swej drogi na wschód - ostrzegł go jeździec. - Wiadomość zostanie rozesłana do wszystkich jeźdźców. Jeśli zobaczą cię w pobliżu Nesme, zostaniesz zabity.

- Zabieraj swych podłych przyjaciół i znikaj - zadrwił inny jeździec, - zanim mój topór skąpie się we krwi czarnego elfa! Mimo, że potem będę musiał wziąć skalaną broń! - Wszyscy jeźdźcy roześmieli się.

Drizzt nawet ich nie słyszał. Skupił się na jeźdźcu z tyłu grupy, milczącym, który mógł wykorzystać swój brak udziału w rozmowie do uzyskania przewagi. Jeździec zdjął łuk z ramienia i zbliżał swą rękę, powoli, cal po calu, do kołczanu.

Bruenor skończył mówić. Wraz z Wulfgarem odwrócił się od jeźdźców i ruszył w kierunku mostu.

- Chodź, elfie - powiedział do Drizzta, przechodząc obok niego. - Będę lepiej spał, gdy będziemy daleko od tych splodzonych przez orków psów.

Lecz Drizzt musiał wysłać jeszcze jedno przesłanie, zanim odwrócił się plecami do jeźdźców. Jednym błyskawicznym ruchem zdjął z pleców łuk, sięgnął po strzałę do kołczanu i wysłał ją ze świstem w powietrze. Uderzyła w skórzaną czapkę niedoszłego łuczника, rozdziałając mu włosy pośrodku i wbiła się w drzewo tuż za nim, jej bełt drżał w wyraźnym ostrzeżeniu.

- Zakładam, że źle ci doradzono, a nawet spodziewam się tego - wyjaśnił Drizzt przerażonemu jeźdźcowi. - Lecz nie ścierpię żadnej próby skrzywdzenia mych towarzyszy, a i potrafię bronić się sam. To ostrzeżenie, pierwsze i ostatnie: jeśli zrobisz jeszcze jakiś ruch przeciwko nam, zginiesz! - Odwrócił się nagle i poszedł w kierunku mostu, nie oglądając się za siebie.

Oślupiali jeźdźcy z całą pewnością nie mieli zamiaru nadal przeszkadzać grupie drowa. Niedoszły łucznik nawet nie spojrział na swoją czapkę. Drizzt uśmiechnął się, widząc całą ironię sytuacji, w której mimo chęci wyzbycia się jej, korzystał z legendy swego dziedzictwa. Choć z jednej strony unikano go i grożono mu, tajemnicza aura otaczająca czarne elfy dawała mu też złudną moc, aby zniechęcić większość potencjalnych przeciwników.

Przy moście dołączył do nich Regis, podrzucając w rękę mały kamień.

- Ustawia ich - wyjaśnił swą zaimprovizowaną broń. Wrzucił kamień do rzeki. - Jeśli się zacznie, chciałbym mieć pierwszy rzut.

- Jeśli się zacznie - poprawił Bruenor, - wykopiesz dziurę, aby się w niej skryć!

Wulfgar rozważał ostrzeżenie jeźdźcy co do dalszej ich drogi.

- Trollmoors - powtórzył ponuro, patrząc na stok leżący na ich drodze do przekłetej krainy rozciągającej się przed nimi. Harkle opowiadał im o nim. Wypalony kraj i bezdenne bagna. Trolle i inne przerażające rzeczy, nie mające nawet nazwy.

- Zaoszczędzimy dzień lub więcej - powtarzał z uporem Bruenor. Wulfgar wcale nie był do tego przekonany.

* * * * *

- Możesz odejść - powiedział Dendybar do widma.

Gdy ogień w koszu zmienił swe kształty, odbierając mu materialną formę, Morkai rozważył to drugie spotkanie. Jak często Dendybar będzie go wzywał? - zastanowił się. Cętkowany czarnoksiężnik nie wrócił jeszcze w pełni do siebie po ostatnim spotkaniu, lecz mimo to odważył się ponownie go wezwać i to tak szybko. Interes Dendybara związany z grupą krasnoluda musi być naprawdę naglący! To założenie wzbudziło tylko jeszcze większą pogardę Morkai dla jego roli szpiega u cętkowanego maga.

Pozostawszy znów sam w pokoju, Dendybar przeciągnął się, wstając ze swej medytacyjnej pozycji i uśmiechnął się złośliwie, gdy przemyślał to, co pokazało mu widmo. Towarzysze postradali swe wierzchowce i szli teraz w najbardziej paskudne tereny na całej Północy. Następnego dnia jego własna grupa, lecąca na kopytach magicznych koni będzie o trzysta mil stąd na północ.

Sydney dotrze do Silverymoon na długo przed drowem.

Jazda z Luskanu była naprawdę szybka. Entreri i jego grupa jawiła się każdemu ciekawskiemu widzowi jako migotliwy, zamazany obraz na nocnym niebie. Magiczne rumaki nie pozostawiały za sobą śladów i żadne żywe stworzenie nie mogło ich prześcignąć. Golem, jak zawsze, nie odczuwając zmęczenia biegł obok nich wielkimi, sztywnymi susami. Tak miękkie i wygodne były siedzenia na wezwanych przez Dendybara rumakach, że grupa mogła jechać nadal po nastaniu świtu i przez cały następny dzień, z krótką tylko przerwą na posiłek. W ten sposób, gdy rozbili obóz po zachodzie słońca po pierwszym, pełnym dniu w drodze, turnie zostawili już za sobą.

Pierwszego dnia Catti-brie prowadziła wewnętrzną walkę. Nie wątpiła w to, że Entreri i jego nowi sprzymierzeńcy pokonają Bruenora. W obecnej sytuacji stanowiła tylko obciążenie dla swych przyjaciół, była pionkiem, którym Entreri mógł grać tak, jak było mu wygodnie. Niewiele mogła na to poradzić, dopóki nie znajdzie jakiegoś sposobu na zmniejszenie, jeśli nie całkowite pokonanie kleszczy przerażenia, w jakich trzymał ją zabójca. Odcinając się od swego otoczenia na tyle, na ile tylko mogła, ten pierwszy dzień spędziła na koncentrowaniu się i poszukiwaniu wewnętrznej siły i odwagi, których tak bardzo potrzebowała. Bruenor dał jej wiele narzędzi do takiej walki; sztukę dyscypliny i pewności siebie, które pomogły jej w wielu trudnych sytuacjach. Drugiego dnia jazdy, bardziej uspokojona swą sytuacją, Catti-brie skupiła całą uwagę na strażnikach. Najbardziej interesujące były spojrzenia, jakimi obrzucał Jierdan Entreriego. Dumny żołnierz najwidoczniej nie zapomniał upokorzenia, jakie musiał ścierpieć nocą, gdy spotkali się po raz pierwszy na polach w pobliżu Luskanu. Entreri całkowicie świadom tej urazy parł nawet do konfrontacji, nie spuszczać oka z mężczyzny. Ta przybierająca na sile rywalizacja była dla niej wielce obiecująca, dając jej - może jedyną - nadzieję ucieczki. Przekonała się, że Bok był niezniszczalną, bezmózgą maszyną do zabijania, pozostającą poza jakąkolwiek manipulacją, jakiej mogłaby względem niej próbować, i przekonała się szybko, że Sydney nic sobą nie przedstawia. Catti-brie próbowała drugiego dnia wciągnąć młodą czarownicę w rozmowę, lecz punkt widzenia Sydney był zbyt ograniczony, aby mogła skierować jej uwagę na coś innego. W żadne sposób nie można było skierować jej myślenia na inne tory, czy wyperswadować obsesję, która nią zawładnęła. Nie odpowiedziała nawet na pozdrowienie Catti-brie, gdy zasiedli do wczesnego obiadu. Gdy zaś Catti-brie dokuczała jej nadal, poleciła Entreriemu, aby „trzymał tę dziwkę z dala”. Jednak nawet w tej nieudanej próbie, trzymająca

się na uboczu czarodziejka pomogła Catti-brie w sposób, którego żadna z nich nie mogła przewidzieć. Wzgarda i zniewagi były jakby policzkiem dla Catti-brie i dały jej następne narzędzie, które pozwoliło jej pokonać paraliżujący ją strach - gniew.

Połowę swej drogi minęli drugiego dnia, krajobraz zmieniał się na ich oczach wręcz surrealistycznie, gdy jechali i obozowali wśród małych pagórków na północny wschód od Nesme, o dwieście mil od Luskanu.

W dali zamigotały ognie, które Sydney uważała za patrol z Nesme.

- Powinniśmy pojechać i przekonać się co tam jest - zasugerował Entreri, żądny nowin o swym celu.

- Ty i ja - zgodziła się Sydney. - Powinniśmy tam dotrzeć i wrócić z powrotem, zanim minie połowa nocy. Entreri spojrzał na Catti-brie.

- Co z nią? - zapytał czarodziejkę. - Nie chcę zostawiać jej z Jierdanem.

- Sądzisz, że żołnierz wykorzysta dziewczynę? - odparła Sydney. - Zapewniam cię, że jest honorowy.

- To nie moje zmartwienie - uśmiechnął się Entreri. - Nie boję się o córkę Bruenora Battlehammera. Może namówić twego honorowego żołnierza i zniknąć z nim w nocy, zanim zdążymy wrócić.

Catti-brie nie podobała się taka forma uznania. Wiedziała, że komentarz Entreriego był kolejną zniewagą Jierdana, który odszedł, aby nazbierać drewna na ogień, nie zaś uznaniem dla jej możliwości. Lecz nieoczekiwany respekt mordercy w dwójnasób utrudnił jej osiągnięcie celu. Nie chciała, żeby Entreri uważał ją za niebezpieczną, nawet pomysłową, gdyż sprawiało to, że niepokoił się zbytnio każdym jej ruchem.

Sydney spojrzała na Boka.

- Idę - powiedziała golemowi celowo tak głośno, aby mogła ją usłyszeć Catti-brie. - Jeśli więzień będzie chciał uciec, dokoń i zabij! - Uśmiechnęła się złośliwie do Entreriego: - Jesteś zadowolony?

Odpowiedział jej uśmiechem i wskazał ręką w kierunku oddalonego obozowiska.

Wrócił Jierdan i Sydney powiedziała mu o planach. Żołnierz nie okazał wielkiego zadowolenia z tego, że Sydney i Entreri oddalają się razem, lecz nie powiedział niczego, aby to odradzić czarodziejce. Catti-brie przyglądała mu się uważnie i domyślała się prawdy. Zostając sama z nim i z golemem, który nie troszczył się o niego, domyślała się, że obawia się nawiązania jakiegoś rodzaju przyjaźni między tymi dwoma towarzyszami podróży. Catti-brie wiedziała o tym i nawet spodziewała się tego, że Jierdan znajduje się na najsłabszej pozycji z nich trojga - poddany pod rozkazy Sydney i obawiający się Entreriego. Sojusz między nimi,

może nawet układ wykluczający Dendybara i Wieżę Arkan, co najmniej odsunąłby go na bok, a może i oznaczałby jego koniec.

- Z pewnością natura ich ciemnych konszachtów będzie działała przeciwko nim - szepnęła Catti-brie, gdy Sydney i Entreri opuścili obóz. Wymawiała słowa wyraźnie, aby wzmocnić rosnące przekonanie.

- Mogę ci w tym pomóc - zaproponowała pracującemu przy urządzaniu obozu Jierdanowi. Żołnierz łypnął na nią okiem.

- Pomóc? - zakpił. - Powiniennem sam sobie z tym poradzić.

- Znam twój gniew - odparła współczująco Catti-brie. - Sama cierpiałam w śmierdzących łapach Entreriego. - Jej współczucie rozgniewało dumnego żołnierza. Ruszył z groźbą w jej kierunku, lecz ona pozostała opanowana i nie drgnęła. - To poniżej twojej pozycji.

Jierdan przystanął nagle, jego złość rozplynęła się pod wpływem zaciekawienia komplementem. Była to oczywista gra, lecz dla urażonego Jierdana uznanie okazane mu przez młodą kobietę było zbyt mile widziane, aby je zignorować.

- Co ty możesz wiedzieć o mojej pozycji? - zapytał.

- Wiem, że jesteś żołnierzem Luskanu - odparła Catti-brie. - Z oddziału, którego obawiają się wszyscy, na całej północy. Nie powinieneś brać udziału w płaskich gierkach, którymi bawią się w nocy czarodziejka i łowca cieni.

- Sprawiasz kłopoty! - warknął Jierdan, lecz umilkł, aby to rozważyć. - Pomóż mi rozbić obóz - polecił w końcu, odzyskując pewną miarę szacunku dla siebie okazaniem swej wyższości nad nią.

Catti-brie nie dbała o to. Wzięła się natychmiast do pracy, grając swą rolę bez słowa skargi. Plan zaczął przybierać w jej umyśle ostateczne kształty, a w tej jego fazie konieczne było znalezienie sojusznika wśród wrogów, a przynajmniej zajęcie takiej pozycji, aby mogła zasiać ziarno zazdrości w umyśle Jierdana. Zadowolona nasłuchiwała, gdy żołnierz odszedł, mrucząc coś pod nosem.

* * * * *

Zanim Entreri i Sydney zbliżyli się do obozowiska na tyle, aby móc dobrze widzieć, rytualne śpiewy powiedziały im, że nie była to karawana z Nesme. Zbliźali się teraz ostrożniej, aby potwierdzić swe podejrzenia.

Długowłosi barbarzyńcy, ciemni i wysocy, ubrani w ceremonialne, przybrane piórami stroje, tańczyli w kręgu dokoła drewnianego totemu, przedstawiającego gryfa.

- Uthgardtowie - wyjaśniła Sydney. - Klan Gryfa. Jesteśmy w pobliżu Lśniącej Bieli, kurhanu ich przodków. - Cofnęła się poza zasięg światła obozowych ognisk. - Chodź - szepnęła, - Nie dowiemy się tu niczego wartościowego.

Entreri poszedł za nią w kierunku ich własnego obozu.

- Powinniśmy teraz odjechać? - zapytał gdy już oddalili się na bezpieczną odległość. - Aby oddalić się od barbarzyńców?

- To nie jest konieczne - odparła Sydney. - Uthgardtowie będą tańczyli przez całą noc. Cały klan bierze udział w obrzędach, wątpię nawet, czy wystawili straż.

- Wiele o nich wiesz - zauważył morderca oskarżającym tonem, z cieniem nagłego podejrzenia, że może istnieć jakiś podskórny wątek, kontrolujący rozgrywające się wokół nich wydarzenia.

- Przygotowałam się do tej podróży - odparła Sydney. - Uthgardtowie mają kilka tajemnic, jednak sposoby ich postępowania są ogólnie znane i udokumentowane. Wędrowcy na północy wiele robią, aby zrozumieć tych ludzi.

- Mam szczęście, mając tak wykształconą towarzyszkę podróży - powiedział Entreri, kłaniając się w pełnym drwiny uznaniu.

Sydney, z oczyma utkwionymi przez siebie, nie odpowiedziała. Lecz Entreri nie chciał tak łatwo przerwać rozmowy. To była metoda w prowadzeniu swej linii podejrzeń. Świadomie wybrał ten czas, aby ułatwić sobie zadanie i ujawnić swój brak zaufania nawet przed tym, gdy poznali naturę obozowiska. Po raz pierwszy oboje byli sami, bez Catti-brie czy Jierdana, komplikujących konfrontację, a Entreri miał zamiar skończyć ze swymi troskami, lub z czarodziejką.

- Kiedy umrę? - zapytał bez osłonek. Sydney nie dała się zaskoczyć.

- Gdy los tak postanowi, jak w przypadku nas wszystkich.

- Pozwól mi postawić pytanie inaczej - mówił dalej Entreri, chwytając ją za ramię i odwracając ją do siebie. - Kiedy polecono ci mnie zabić? Po cóż innego Dendybar wysyłałby gołęma? - stwierdził Entreri. - Czarnoksiężnicy nie przykładają wagi do paktów i honoru. Robią to, co muszą, żeby osiągnąć swe cele w najbardziej korzystny sposób, a potem eliminują tych, których już nie potrzebują. Gdy przestanę być dla ciebie przydatny, zostanę zabity. A będzie to zadanie trudniejsze niż ci się to wydaje.

- Jesteś spostrzegawczy - odparta chłodno Sydney. - Dobrze oceniłeś charakter Dendybara. Zabije cię po prostu dlatego, aby uniknąć możliwych komplikacji. Lecz nie

wzięłaś pod uwagę mojej roli w tym wszystkim. Na moje żądanie Dendybar złożył decyzję o twoim losie w moje ręce... - przerwała na chwilę, aby Entreri mógł rozważyć jej słowa. Mógł teraz bez trudu ją zabić, oboje o tym wiedzieli, lecz szczerą jej chłodnego przyznania zamiaru jego zamordowania powstrzymała go od jakiegokolwiek natychmiastowego działania i zmusiła do tego, aby ją wysłuchał. - Jestem przekonana, że szukamy różnych sposobów konfrontacji z grupą krasnoluda - wyjaśniła Sydney, - a tym samym nie mam zamiaru niszczenia obecnego i potencjalnie przyszłego sojuszu.

Mimo podejrzliwej natury, Entreri w pełni rozumiał logikę jej sposobu rozumowania. Odnalazł w Sydney wiele swych własnych cech. Bezwzględna, nie pozwalała, żeby cokolwiek wchodziło jej w paradę, nie zbaczała ani na krok z raz obranej drogi, nie zważając na to, jak silne nie byłyby jej uczucia. Puścił jej ramię.

- Ale golem wędruje z nami - powiedział jakby do siebie, zwracając się w pustą noc. - Czy Dendybar sądzi, że będziemy go potrzebowali, aby pokonać krasnoluda i jego towarzyszy?

- Mój mistrz niewiele pozostawia przypadkowi - odparła Sydney. - Bok został wysłany, aby zabezpieczyć cele Dendybara. Jest ochroną przed niespodziewanymi kłopotami ze strony towarzyszy. I z twojej strony.

Entreri posunął jej linię rozumowania o krok dalej:

- Rzecz, której pożąda czarnoksiężnik musi być naprawdę potężna - stwierdził. Sydney skinęła głową.

- Może kusząca dla młodej czarodziejki?

- Co chcesz zasugerować? - zapytała Sydney, wściekła, że Entreri kwestionuje jej lojalność względem Dendybara.

Pewien siebie uśmiech mordercy spowodował, że poruszyła się niespokojnie.

- Celem golema jest ochrona Dendybara przed niespodziewanymi kłopotami... przed tobą.

Sydney zająknęła się, lecz nie mogła znaleźć słów odpowiedzi. Nie rozważała tej możliwości. Logicznie powinna nie zwracać uwagi na dziwną konkluzję Enteriego, lecz następna uwaga mordercy zamgliła jasność jej umysłu.

- Po prostu, aby zapobiec wszelkim możliwym komplikacjom - powiedziała ponuro, powtarzając swe wcześniejsze słowa. Logika jego przypuszczeń uderzyła ją jak policzek. Co miała myśleć o złośliwych działaniach Dendybara? Myśli te sprawiły, że zadrżała, lecz nie miała zamiaru szukania odpowiedzi przy stojącym obok niej Entrerim.

- Musimy sobie wierzyć - powiedziała do niego. - Musimy zdawać sobie sprawę z tego, że ten sojusz jest korzystny dla nas obojga i nic nas nie kosztuje.

- A więc, odeślij golema - odparł Entreri.

Sydney zaniepokoiła się. Czyżby Entreri usiłował zasiać w jej umyśle wątpliwości tylko po to, aby uzyskać nad nią przewagę.

- Nie potrzebujemy tego - powiedział. - Mamy dziewczynę. Nawet gdy towarzysze nie zgodzą się na nasze żądania, posiadamy siłę, aby dostać to, czego chcemy. - Zauważył podejrzliwy wzrok czarodziejki. - Mówisz prawdę?

Sydney nie odpowiedziała i ruszyła znowu w stronę obozowiska. Może odeśle Boka. Ten akt uciszyłby wątpliwości, jakie miał Entreri, choć niewątpliwie dałby mu przewagę nad nią, gdyby pojawiły się jakieś trudności. Lecz odesłanie golema mogło też odpowiedzieć na bardziej niepokojące pytania, które go dręczyły, pytania dotyczące Dendybara.

Następny dzień był spokojniejszy i bardziej wydajny, jeśli chodzi o jazdę. Sydney walczyła z niepokojem, wywołanym obecnością golema. Doszła do wniosku, że powinna odesłać Boka, choćby dlatego, aby wypróbować wierność swego mistrza. Entreri przyglądał się oznakom tej jej szamotaniny z zainteresowaniem, wiedząc że osłabił więzy łączące Sydney z Dendybarem na tyle, aby wzmocnić własną pozycję w stosunku do maga. Teraz po prostu musiał czekać i szukać następnej szansy zyskania przewagi nad swymi towarzyszami. Podobnie Catti-brie szukała możliwości pielęgnowania ziarna, które zasiała w myślach Jierdana. Nieprzyjazne spojrzenia, jakie rzucał Entreriemu i Sydney, powiedziały jej, że jej plan począł działać.

Dotarli do Silverymoon tuż po południu następnego dnia. Jeśli Entreri żywił jeszcze jakieś wątpliwości co do swej decyzji dołączenia do grupy z Wieży Arkan, to teraz rozwiąły się one zupełnie, gdy rozważył płynące z tego korzyści. Na niestrudzonych, magicznych rumakach, pokonali prawie pięćset mil w cztery dni. Przy nie wymagającej wysiłku jeździe i zupełnej łatwości kierowania rumakami, nie odczuwali zmęczenia, gdy w końcu przybyli do podnóża gór rozciągających się na zachód od zaczarowanego miasta.

- Rzeka Rauvin - krzyknął do nich Jierdan, jadący na czele grupy. - I posterunek straży.

- Omińmy ich - odparł Entreri.

- Nie - powiedziała Sydney. - Są przewodnikami przez Moonbridge. Pozwolą nam przejść, a ich pomoc znacznie ułatwi nam wjazd do miasta.

Entreri spojrział na Boka, idącego ociężale za nimi.

- Wszystkim? - zapytał z niedowierzaniem. Sydney nie zapomniała o golemie.

- Bok - powiedziała, gdy golem podszedł do nich - nie jesteś już potrzebny. Wracaj do Dendybara i powiedz mu, że wszystko idzie doskonale.

Oczy Catti-brie rozbłysły na myśl o odesłaniu potwora, zaś wstrząśnięty Jierdan patrzył na to wszystko z coraz większym niepokojem. Przyglądając się mu Catti-brie spostrzegła następną przewagę, jaką zyskała na tym nieoczekiwanym zwrocie sytuacji. Odsyłając golema Sydney bardziej uwiarygodniła obawy co do sojuszu między nią, a Entrerim, które Catti-brie zasiała w myślach żołnierza.

Golem nie poruszył się.

- Powiedziałaś odejść! - poleciła Sydney. Kątem oka zauważyła spojrzenie Entreriego. Nie był tym zaskoczony. - Niech cię szlag trafi - szepnęła do siebie.

Bok nadal nie ruszał się.

- Jesteś naprawdę spostrzegawczy - warknęła do Entreriego.

- Więc pozostań tutaj - syknęła do golema. - Zostaniemy w mieście kilka dni. - Ześlizgnęła się z siodła i odeszła, ścigana chytrym uśmiechem zabójcy.

- Co z końmi? - zapytał Jierdan.

- Zostały stworzone do tego, aby zanieść nas do Silverymoon, nic poza tym - odparła Sydney, a gdy odchodzili, migocące światełka będące końmi przygasły do miękkiej, niebieskiej poświaty, a potem znikły.

Mieli niewielkie trudności z przejściem przez posterunek straży, szczególnie gdy Sydney oznajmiła, że jest reprezentantką Wieży Arkan. W przeciwieństwie do większości miast we wrogo usposobionych północnych krainach, w których obawa przed obcymi graniczyła z paranoją, Silverymoon nie było otoczone murami czy liniami czujnych żołnierzy. Ludność tego miasta patrzyła na odwiedzających je, jak na podnoszących jego kulturę, nie zaś jak na zagrożenie ich sposobu życia. Jeden z Rycerzy Srebra, gwardzista z posterunku nad rzeką Rauvin, poprowadził czworo wędrowców ku wejściu na Moonbridge, łukowatej, niewidzialnej budowli spinającej oba brzegi rzeki przed główną bramą miasta. Wędrowcy weszli na nią z wahaniem, zaniepokojeni brakiem widocznego materiału pod stopami. Wkrótce jednak szli już krętymi ulicami magicznego miasta. Bezwiednie zwalniali swoje kroki, pochwyceni przez zaraźliwą ospałość, odprężającą, zamyśloną atmosferę, która rozproszyła nawet skoncentrowane myśli Entreriego.

Na każdym rogu witały ich wysokie, skręcające się wieże i budowle o dziwnych kształtach. W Silverymoon nie dominował żaden styl architektoniczny, panowała tu wolność budowniczych w wypróbowywaniu swej osobistej kreatywności, bez narażania się na surowy osąd czy drwiny. Wynikiem tego było miasto nieskończonej wspaniałości, nie tak bogate w

dające się przeliczyć skarby, jak Waterdeep czy Mirabar, jego dwaj najpotężniejsi sąsiedzi, lecz nieprześcignione w estetycznym pięknie. Tak, jak we wcześniejszych dniach Królestw, gdy elfy, krasnoludy i ludzie mieli wystarczająco przestrzeni do wędrówek pod słońcem i gwiazdami bez obawy przekroczenia jakiejś niewidzialnej granicy wrogiego królestwa, Silverymoon istniało w otwartym wyzwaniu dla konkwistadorów i tyranów tego świata jako miejsce, w którym nikt nie mógł przypisywać sobie wyższości nad innym. Ludność wszystkich dobrych ras wędrowała tu swobodnie i bez obaw ulicami i alejami nawet w najciemniejszą noc, zaś gdy wędrowcy mijani byli przez kogoś bez słowa pozdrowienia, to tylko dlatego, że ten ktoś pograżony był zbyt głęboko w kontemplacji.

- Grupa krasnoluda opuściła Longsaddle mniej niż tydzień temu - przypomniała Sydney, gdy szli przez miasto. - Może będziemy musieli poczekać kilka dni.

- Dokąd pójdziemy? - zapytał Entreri, czując się tutaj nie na miejscu. Wartości, którym hołdowało Silverymoon, były niepodobne do wartości cenionych w każdym innym mieście, w którym kiedykolwiek przebywał i były zupełnie obce jego własnej percepcji zachłannego, zmysłowego świata.

- Przy ulicach są niezliczone gospody - odparła Sydney. - Goście są tu liczni i mile widziani.

- A więc nasze zadanie odnalezienia towarzyszy, gdy przybędą, może sprawić nam trudności - jęknął Jierdan.

- Niezbyt wielkie - odparła chytrze Sydney. - Krasnolud przybędzie do Silverymoon poszukując informacji. Gdy tylko przybędą, Bruenor i jego przyjaciele skierują swe kroki do Piwnic Mędrców, najbardziej znanej biblioteki na całej północy.

Entreri zmrużył oczy i rzeki:

- A my będziemy już tam, by ich powitać.

Trollmoors

Był to kraj poczerniałej ziemi i zamglonych bagien, gdzie rozkład i przemożne uczucie niebezpieczeństwa opanowały wszystko, nawet światło słońca na niebie. Krajobraz bezustannie wznosił się i opadał, a szczyt każdego wzniesienia wznagał nadzieje, że to się wreszcie skończy, po czym jednak przynosił tylko rozpacz i te same, nie zmienione obrazy.

Dzielni Jeźdźcy z Nesme zapuszczali się na wrzosowiska każdej wiosny, aby rozpalić długie linie ognia i odpędzić potwory tego wrogiego kraju od granic ich miasta. Czas był późny i minęło już kilka tygodni od ostatniego wypału, lecz nawet teraz niektóre z zapadlin zasnuwane były gęstym dymem zaś fale żaru wielkich ogni nadal migotały w powietrzu nad najgrubszymi stosami spalonego drewna.

Bruenor wprowadził swych przyjaciół w granice Trollmoors, podejmując wyzwanie rzucone Jeźdźcom i był zdecydowany dotrzeć tędy do Silverymoon. Lecz już pierwszego dnia podróży nawet on zaczął wątpić w słuszność swej decyzji. Miejsce to wymagało pozostawania w ciągłym stanie gotowości, a każda kępa spalonych drzew, obok której przechodzili, powodowała, że zatrzymywali się; poczerniałe, bezlistne pnie i spadłe gałęzie niosły ze sobą niepokojące przypomnienie mieszkańców bagien. Niejeden raz gąbczasty grunt zmieniał się nagle pod ich stopami w głęboką jamę wypełnioną błotem i tylko szybka reakcja będącego w pobliżu towarzysza zapobiegała poznaniu na własnej skórze, jak głęboka w istocie była każda z tych dziur. Na wrzosowiskach wiał nieustanny wiatr, podsycany kontrastującymi obszarami gorącej ziemi i chłodnych bagien, niosący smród gorszy od dymu i sadzy z ognisk, powodujący wymioty. Był to słodki zapach, niepokojąco znajomy dla Drizzta Do'Urdena - smród trolli.

To była ich dziedzina, zaś wszystkie pogłoski o Evermoors, które towarzysze słyszeli i śmiali się z nich w wygodnej *Fuzzy Quarterstaff*, nie przygotowały ich do rzeczywistości, w której nagle się znaleźli. Bruenor określił, że jego grupa powinna przebyć wrzosowiska w ciągu pięciu dni, jeśli będą szybko maszerować. Pierwszego dnia pokonali konieczny dystans, lecz krasnolud nie przewidział nieustannego cofania się, w celu uniknięcia bagien. Podczas, gdy w rzeczywistości przeszli tego dnia więcej niż dwadzieścia mil, od miejsca, z którego wyruszyli, oddalili się o nie więcej niż dziesięć. Jednak nie napotkali trolli, ani żadnego innego gatunku potworów i rozbili obóz na noc w pozorach cichego optymizmu.

- Będziesz trzymał straż? - zapytał Bruenor Drizzta, świadom tego, że jedynie drow ma na tyle wyczulone zmysły, aby zapewnić im przeżycie tej nocy.

Drizzt skinął głową.

- Przez całą noc - odparł, a Bruenor nie sprzeczał się. Krasnolud wiedział, że nikt z nich nie zaśnie tej nocy, bez względu na to, czy ze strażą, czy bez.

Zupełna ciemność spłynęła na nich nagle. Bruenor, Regis i Wulfgar nie widzieli własnych rąk trzymanyh o kilka cali od twarzy. Wraz z czernią nadeszły dźwięki przebudzonych z nocy koszmarów. Młasczące kroki zbliżały się do nich ze wszystkich stron. Dym mieszał się z nocną mgłą i wił się wśród pni bezlistnych drzew, Wiatr nie przybrał na sile, lecz przybrał na sile smród, a wiatr niósł teraz jęki umęczonych duchów wstrętnych mieszkańców wrzosowisk.

- Pozbierajcie swoje rzeczy - szepnął Drizzt do swych przyjaciół.

- Zobaczyłeś coś? - zapytał cicho Bruenor.

- Bezpośrednio nic - nadeszła odpowiedź. - Lecz czuję ich wokół, tak jak was. Nie możemy im pozwolić, aby zaskoczyli nas siedzących. Musimy iść pośród nich, aby nas nie ogarnęli.

- Bolać mnie nogi - poskarżył się Regis. - Mam obrzmiałe stopy. Nie wiem nawet jak nałożę ponownie buty!

- Pomóż mu, chłopcze - rzekł Bruenor do Wulfgara. - Elf ma rację. Będziemy cię nieść, jeśli zajdzie taka potrzeba, Pasibrzuchu, lecz nie zatrzymamy się!

Drizzt objął prowadzenie, ciągnąc czasami za rękę idącego za nim Bruenora, Wulfgar zamykał kolumnę, aby towarzysze nie zoczyli ze szlaku, który drow im wyznaczył. Wszyscy czuli poruszające się wokół ciemne kształty, czuli smród wstrętnych trolli. Widząc wyraźnie gromadzący się wokół tłum, jedyny Drizzt wiedział jak niebezpieczne było ich położenie i ciągnął towarzyszy naprzód tak szybko, jak to tylko było możliwe. Dopisało im szczęście, gdyż wzeszedł księżyc, zmieniając mgłę w widmowy, srebrny koc i ukazując przyjaciołom grożące im niebezpieczeństwo. Teraz, widząc ruch z każdej strony, przyjaciele rzucili się do ucieczki.

Wychudzone, czające się postacie, widniały obok nich we mgle, szponiaste palce wyciągały się do nich, aby przeszkodzić w biegu. Wulfgar podbiegł do Drizzta, odrzucając trolle na boki wielkimi zamachami Aegis-fanga, podczas gdy drow skupiał się na utrzymaniu właściwego kierunku. Biegli cztery godziny, a trolle bez ustanku następowały na nich. Przyjaciele uciekali poza granice wyczerpania, bólu i drętwoty nóg wiedząc, że jeśli zawahają się choćby na sekundę, czeka ich straszliwa śmierć. Nawet Regis, zbyt gruby i miękki, z nogami zbyt krótkimi do drogi, dotrzymywał reszcie kroku i ponaglał będących przed nim do zwiększenia szybkości. Drizzt zdawał sobie sprawę z daremności tego

postępowania. Młot Wulfgara nieustannie zwalniał, a oni z każdą upływającą minutą potykali się coraz częściej. Przed nimi było jeszcze wiele godzin nocy, ale nawet świt nie gwarantował końca pościgu. Ile mil muszą jeszcze przebiec? Kiedy wrócą na szlak poza bezdennymi bagnami i setkami trolli?

Drizzt zmienił strategię. Nie szukał już tylko ucieczki, począł też szukać miejsca nadającego się do obrony. Wypatrzył mały pagórek, wysokości może dziesięciu stóp, urwisty i stromy z trzech stron. Rosło tam samotne, młode drzewko. Wskazał to miejsce Wulfgarowi, który natychmiast zrozumiał plan i zmienił kierunek w stronę pagórka. Przed nim wyrosły dwa trolle, aby zablokować im drogę, lecz Wulfgar, warcząc z wściekłości, ruszył na ich spotkanie. Aegis-fang uderzał raz po raz z furją. Pozostałym trzem towarzyszom udało się prześlizgnąć się za barbarzyńcą i wdrapać na pagórek. Wulfgar odwrócił się i pobiegł, aby do nich dołączyć, uparte trolle nadal go ścigały, teraz dołączyła do nich długa linia osobników z ich wstrętnego gatunku. Zaskakująco zwinny, mimo swego brzucha, Regis wspinał się po drzewie na szczyt pagórka. Jednak Bruenor, nie przystosowany do takiej wspinaczki, walczył o każdy cal zbawczej kory.

- Pomóż mu - krzyknął do Wulfgara Drizzt, odwrócony tyłem do drzewa, z jataganami w pogotowiu. - Potem włącz na górę. Powstrzymam ich.

Oddech Wulfgara przeszedł w urywane sapnięcia, na czole widniała Unia jasnej krwi. Wdrapał się na drzewo i podążył za krasnoludem. Pod ich połączonym ciężarem korzenie puściły i wydawało się, że tracą zyskane cale. W końcu Regisowi udało się złapać rękę Bruenora i pomóc mu wdrapać się na szczyt, zaś Wulfgar, mając przed sobą wolną drogę, ruszył aby dołączyć do nich. Już bezpieczni spojrzeli z troską na swego przyjaciela. Drizzt pokonał trzy potwory, lecz wiele z nich gromadziło się za nim. Wulfgar rozważył możliwość zeskoczenia z połowy wysokości drzewa i poniesienia śmierci u boku drowa, lecz Drizzt, oglądając się od czasu do czasu przez ramię, aby zobaczyć postępy czynione przez przyjaciół, zauważył wahanie barbarzyńcy i momentalnie odczytał jego zamiary.

- Dalej! - krzyknął. - Twoje wahanie nic nie pomoże.

Wulfgar zatrzymał się, aby rozważyć motywy rozkazu. Wiara w Drizzta i respekt przed nim przemogły jego instynktowną chęć dołączenia do walki, z żalem podciągnął się więc, aby doliczyć do Regisa i Bruenora na małej płaszczyźnie.

Trolle ruszyły, aby otoczyć drowa, ich brudne szpony wyciągały się do niego ze wszystkich stron. Słyszał swych przyjaciół, wszystkich trzech, krzyczących aby się wyrwał i dołączył do nich, lecz wiedział, że potwory już wślizgnęły się za niego, aby odciąć mu drogę.

Na jego twarzy pojawił się uśmiech. W jego oczach rozbłysło światło. Rzucił się na główną grupę trolli, w przeciwnym kierunku do wzgórka i przerażonych przyjaciół.

Trzej towarzysze mieli niewiele czasu, aby zastanowić się nad tym jakie drow ma szansę, gdyż wkrótce zostali zaatakowani ze wszystkich stron przez wdrapujące się na pagórek trolle. Każdy musiał bronić się sam. Na szczęście zbocze z tyłu było jeszcze bardziej urwiste, w niektórych miejscach pionowe i trolle nie mogły zaatakować ich od tyłu. Wulfgar miał największy zamęt, zwalając trolle ze zbocza każdym uderzeniem swego potężnego młota. Lecz nim zdążył nawet odetchnąć, następny zajmował miejsce poprzedniego. Regis, waląc swą małą maczugą, odnosił mniejsze sukcesy. Uderzał z całych sił w palce, łokcie, a nawet w głowy zbliżających się trolli, lecz nie mógł strącić wspinających się po drzewie potworów. Niezmiennie, gdy któryś z nich docierał do szczytu wzgórka, Wulfgar lub Bruenor odwracali się i stracali bestię. Wiedzieli, że gdy tylko chybią pierwsze uderzenie, znajdą trolle gotowe do walki na szczycie pagórka. Niestety zdarzyło się już po kilku minutach. Bruenor odwrócił się, aby pomóc Regisowi w chwili, gdy następny potwór pojawił się na szczycie. Topór krasnoluda ciął czysto. Zbyt czysto. Uderzył w szyję trolla i przeciął ją gładko, pozbawiając bestię głowy. Lecz mimo tego, że głowa spadła z pagórka, ciało szło nadal. Regis przewrócił się, zbyt przerażony, aby na to zareagować.

- Wulfgar! - krzyknął Bruenor.

Barbarzyńca odwrócił się i, nie zwalniając nawet, aby spojrzeć na bezgłowego przeciwnika, uderzył Aegis-fangiem w pierś potwora, zmiatając go z pagórka.

Następne dwie ręce chwyciły za krawędź. Z boku inny troll przebył już pełzną, połowę drogi do szczytu. Za nim zaś, tam gdzie był Bruenor, znalazł się trzeci i stanął okrakiem nad bezsilnym halflingiem. Nie wiedzieli gdzie się ruszyć. Pagórek był stracony. Wulfgar rozważył nawet możliwość zeskoczenia w dół, w tłum trolli, aby umrzeć jak prawdziwy wojownik, zabijając tylu przeciwników, ilu będzie mógł. Nie chciał patrzeć, jak jego dwóch przyjaciół zostanie rozdartych na strzępy. Nagle troll stojący nad halflingiem stracił równowagę, jakby coś popchnęło go od tyłu. Jedna z jego nóg ugięła się i spadł do tyłu, w noc. Drizzt Do'Urden wyciągnął ostrze z łydki potwora i przeskoczył go, przetaczając się na szczyt wzgórza i wstając tuż obok wstrząśniętego halflinga. Płaszcz mu zwisał w strzępach, a plamy krwi ciemniały w wielu miejscach na jego ubraniu. Nadal jednak uśmiechał się, a ogień w jego lawendowych oczach powiedział jego przyjaciołom, że daleki jest jeszcze od zaprzestania walki. Rzucił się obok krasnoluda i barbarzyńcy i ciął następnego trolla, strącając go szybko ze wzgórza.

- Jak? - zapytał gamoniowato Bruenor, choć wiedział, biegnąc do Regisa, że nie otrzyma odpowiedzi od zajętego drowa.

Śmiały wypad drowa w dół dał mu przewagę nad nieprzyjaciółmi. Trolle przewyższały go wzrostem dwukrotnie i te, które znajdowały się za trollem z nimi walczącym, nie miały pojęcia, że się przedarł. Wiedział, że niewiele przyczyni szkody bestiom - rany klute jakie w międzyczasie zadał zabliznią się wkrótce, a kończyny, które odciął odrosną - lecz śmiały manewr dał mu czas, którego potrzebował, aby wyrwać się z atakującej hordy i przepaść w ciemności. Gdy był już wolny w czarnej nocy, skierował się za wzgórze, przebijając się przez zaskoczony troll z tą samą oszałamiającą nieustępliwością. Tylko jego zręczność uchroniła go w drodze do podstawy pagórka, gdyż w istocie wbiegł po zboczu wzgórza, nawet po grzbiecie jakiegoś wspinającego się trolla, zbyt szybko, aby zaskoczony potwór mógł go chwycić. Teraz obrona wzgórza uległa wzmocnieniu. Z siejącym zniszczeniem toporem Bruenora, walącym młotem Wulfgara i świszczącymi jataganami Drizzta, z których każdy ochraniał jeden z boków, trolle nie miały łatwej drogi do szczytu. Regis pozostał po środku niewielkiej płaszczyzny, rzucając się na pomoc któremuś z przyjaciół, ilekroć jakiś troll zbyt się przybliżył.

Trolle ciągle atakowały, tłum na dole gęstniał z każdą minutą. Przyjaciele zdawali sobie sprawę z nieuniknionego rezultatu tego spotkania. Jediną szansą było przedarcie się przez tłum potworów na dole i otworzenie sobie drogi ucieczki, lecz byli zbyt zaangażowani odpieraniem swych aktualnych przeciwników, aby poszukiwać rozwiązania.

Wszyscy, z wyjątkiem Regisa.

To stało się prawie przypadkiem. Wijące się ramię, odcięte przez ostrze Drizzta, wpęzło w środek ich obrony. Regis, walcząc z odrazą, walił w nie swą maczugą.

- To nie chce umrzeć! - wrzasnął, gdy to, wijąc się, chwyciło za małą broń. - To nie chce umrzeć! Niech ktoś to uderzy! Niech ktoś to tnie! Niech ktoś to spali!

Pozostała trójka była zbyt zajęta, żeby zareagować na zdesperowane błagania halflinga, lecz to ostatnie stwierdzenie Regisa, które krzyknął w przerażeniu, nasunęło mu pewien pomysł. Skoczył na wijącą się kończynę, unieruchamiając ją na chwilę, podczas gdy grzebał w swym plecaku za hubką i krzesiwem. Drżące ręce z trudem tylko mogły uderzyć w kamień, ale najlżejsza iskierka wykonała swoje zabójcze dzieło. Ramię trolla zajęło się i zatrzeszczało. Nie chcąc tracić sposobności, Regis chwycił płonąca kończynę i pobiegł do Bruenora. Powstrzymał topór krasnoluda, mówiąc Bruenorowi, aby pozwolił swemu ostatniemu przeciwnikowi wejść na szczyt. Gdy troll wdrapał się, Regis wepchnął ogień w

jego twarz. Głowa stanęła w płomieniach, zaś troll wrzeszcząc z bólu spadł ze wzgórza, niosąc zabójczy ogień do swych towarzyszy.

Trolle nie bały się ostrzy ani młota. Rany zadane bronią zabiły się szybko i nawet odcięte głowy wkrótce odrastały. Takie bitwy w istocie pomagały w rozmnażaniu się tej wstrętnej rasy, gdyż trollowi odrastała odcięta ręka, zaś z odciętej ręki odrastał nowy troll! Niejeden polujący kot, czy wilk uczładował na trupie trolla, po to tylko, aby znaleźć własną, straszliwą śmierć, gdy nowy potwór wyrastał mu w brzuchu. Lecz trolle nie były całkiem pozbawione strachu. Ogień był dla nich zgubą, zaś trolle z Evermoors były z nim bardziej niż zaznajomione. Oparzenia nie mogły się regenerować i troll zabity ogniem był martwy raz na zawsze. Tak jakby to przewidzieli bogowie, ogień przywierał do suchej skóry trolla tak łatwo, jak do suchej szczapy. Potwory po tej stronie wzgórza, której bronił Bruenor uciekły lub spadły jako spalone grudy. Bruenor klepał halflinga po plecach, patrząc na mile witany spektakl, do jego zmęczonych oczu powróciła nadzieja.

- Drewno - stwierdził Regis. - Potrzebujemy drewna. Bruenor zdjął plecak.

- Przynies swoje drewno, Pasibrzuchu - roześmiał się, wskazując na drzewko rosnące na stoku pagórka. - W mej torbie jest oliwa! - Podbiegł do Wulfgara. - Drzewko, chłopcze! Pomóż halflingowi - było jedynym wyjaśnieniem, jakie dał barbarzyńcy, stając przed nim.

Gdy Wulfgar odwrócił się i zobaczył Regisa z flaszką oliwy, zrozumiał swój udział w tym planie. Żaden z trolli nie wrócił na ten bok pagórka, zaś smród spalonych ciał na dole był obezwładniający. Jednym pociągnięciem muskularny barbarzyńca wyrwał drzewko z korzeniami i przyniósł je Regisowi. Potem wrócił i zastąpił na posterunku krasnoluda, aby pozwolić mu użyć swego topora do porąbania drewna. Wkrótce płonące pociski oświetliły niebo wokół pagórka i spadły w hordę trolli, rozrzucając dokoła zabójcze iskry. Regis podbiegł na brzeg pagórka z nową flaszką oliwy i wylał ją na najbliższe trolle, które wprost oszalały z przerażenia. Pogrom był całkowity. Wśród paniki i szybko rozprzestrzeniających się płomieni przestrzeń pod pagórkiem opustoszała w ciągu kilku minut i przez kilka pozostałych godzin nocy przyjaciele nie widzieli żadnego ruchu, z wyjątkiem żalosego zwijania się masy kończyn i skręcania się spalonych kadłubów. Zafascynowany Drizzt zastanawiał się, jak długo przeżyją trolle z oparzeniami, które nie ulegały regeneracji. Mimo wyczerpania, żaden z towarzyszy nie zasnął tej nocy. Z nastaniem świtu, nie widząc dokoła śladów trolli, choć śmierdzący dym wisiał ciężko w powietrzu, Drizzt zarządził wymarsz. Opuścili swą fortecę i poszli dalej, nie mając innego wyboru. Nie spotkali bezpośrednio niczego, lecz ciągle czuli na sobie oczy wrzosowisk, przytłaczającą ciszę, zapowiadającą nieszczęście.

Późnym rankiem, gdy brnęli przez porośnięty mchem torf, Wulfgar zatrzymał się nagle i rzucił Aegis-fangiem w małą kępę poczerniałych drzew. Ugrzął w bagnie, gdyż to ono było rzeczywistym celem, lecz magiczny młot uderzył z wystarczającą siłą, aby rozszcześcić potwora na połowy. Jego przerażeni towarzysze, w liczbie prawie tuzina, uciekli ze swych podobnych pozycji i zniknęli na wrzosowiskach.

- Skąd wiedziałeś? - zapytał Regis, gdyż był pewien, że barbarzyńca z trudem zauważył kępę drzew.

Wulfgar potrząsnął głową, w istocie nie wiedząc co nim powodowało. Drizzt i Bruenor zrozumieli i pochwalili to. Teraz wszyscy działali instynktownie, wyczerpanie spowodowało, że ich umysły nie pracowały racjonalnie. Odruchy Wulfgara pozostały na poziomie doskonałej precyzji. Mógł uchwycić błysk ruchu kątem oka, tak niewielki, że jego przytomny umysł mógłby nawet tego nie zauważyć. Lecz jego instynkt przeżycia zareagował. Krasnolud i drow spojrzeli po sobie szukając wzajemnie potwierdzenia, niezbyt zaskoczeni tym razem pokazem dojrzałości barbarzyńcy jako wojownika.

Dzień stał się nieznośnie gorący, przynosząc im dalsze niewygody. Wszystko czego chcieli, to położyć się i dać się ogarnąć słabości. Lecz Drizzt parł naprzód, szukając następnego miejsca, nadającego się do obrony, choć wątpił, czy znajdzie tak dogodnie jak to ostatnie. Nadal mieli wystarczającą ilość oliwy do spędzenia następnej nocy. Każdy wzgórek, nawet kępa drzew byłaby odpowiednia. Niestety, znaleźli następne bagno, rozciągające się w każdą stronę tak daleko, jak tylko mogli sięgnąć okiem, może na całe mile.

- Powinniśmy skierować się na północ - zasugerował Bruenorowi Drizzt. - Szliśmy wystarczająco daleko na zachód we wrzosowiska, aby wydostać się poza wpływy Nesme.

- Noc złapie nas na brzegu - zauważył ponuro Bruenor.

- Przybędziemy je - zasugerował Wulfgar.

- Wciągając trolle w wodę? - zapytał Bruenor Drizzta, zaciekawiony tą możliwością. Drow wzruszył ramionami.

- A więc, warto spróbować - oznajmił Bruenor.

- Nazbierajcie trochę gałęzi - pouczył ich Drizzt. - Nie traćcie czasu na wiązanie ich, zrobimy to na wodzie, jeśli będziemy musieli.

Z unoszącymi się jak boje gałęziami u boków, zanurzyli się w chłodne, nieruchome wody olbrzymiego bagna. Nie byli przerażeni ssącym błotem wciągającym ich przy każdym kroku, Drizzt i Wulfgar stwierdzili wkrótce, że w wielu miejscach mogą iść, popychając przed sobą zaimprovizowane tratwy. Regis i Bruenor, zbyt mali jak na taką wodę, położyli

się na gałęziach. Ostatecznie poczuli się bardziej uspokojeni niesamowitą ciszą bagien i przyjęli drogę wodną jako spokojny wypoczynek.

Nagły powrót do rzeczywistości był nieprzyjemny. Woda wokół nich eksplodowała i trzy podobne do trolli postacie uderzyły na nich w niespodziewanej zasadzce. Regis, prawie śpiący na swych gałęziach, został z nich ściągnięty w wodę. Wulfgar otrzymał uderzenie w pierś zanim zdążył przygotować Aegis-fang, lecz nie był halflingiem i nawet znaczna siła potwora nie zdołała go przewrócić. Ten, który wyrósł przed zawsze czujnym drowem, znalazł dwa jatagany w działaniu, zanim nawet zdążył wynurzyć łeb z wody. Walka okazała się tak szybka i gwałtowna, jak szybki i nagły był jej początek. Rozwścieczeni nieustannymi wymaganiami nie kończących się bagien przyjaciele zareagowali na atak przeciw atakiem nieokiełznanym w swej furii. Troll drowa został pocięty na kawałki zanim zdążył się wyprostować, a Bruenor miał dość czasu, aby zaatakować potwora, który stracił Regisa. Troll Wulfgara, choć zadał drugi cios tuż za pierwszym, został ogarnięty wściekłą furia, jakiej nikt się nie spodziewał. Nie posiadając inteligencji jego ograniczone rozumowanie i doświadczenie bitewne mówiły mu, że przeciwnik nie mógł utrzymać się na nogach i wziąć odwet po takich dwóch ciosach. Niewiele ta wiedza mu dała, gdy Aegis-fang zaczął okładać plecy potwora pod powierzchnią.

Regis wyskoczył na powierzchnię i objął ramieniem gałąź. Jedną stroną jego twarzy znaczyła czerwona pręga i wyglądające na bolesne otarcie.

- Czym one są? - zapytał drowa Wulfgar.

- To jakiś rodzaj trolli - stwierdził Drizzt, kłując ciągle nieruchomą postać leżącą przed nim pod wodą.

Wulfgar i Bruenor zrozumieli powód tego nieustannego ataku. Z nagłą świeżością podjęli rąbanie postaci leżących obok nich, mając nadzieję uszkodzić ich ciała na tyle, aby mogli oddalić się na całe mile, zanim to zbudzi się znów do życia.

* * * * *

Pod powierzchnią bagna, w nieruchomej samotności ciemnych wód, potężne uderzenia topora i młota zaburzyły sen innych mieszkańców. Szczególnie jednemu z nich, śpiącemu od ponad dziesięciu lat, nie zwracającemu uwagi na czyhające w pobliżu potencjalne niebezpieczeństwa, bezpiecznemu w swym przekonaniu o supremacji.

* * * * *

Oszołomiony i wyczerpany uderzeniem, jakie otrzymał, gdy niespodziewana zasadzka wygięła jego ducha poza granice wytrzymałości, Regis osunął się bezsilnie na gałąź i zastanawiał się czy pozostała dla niego jakaś walka. Nie zauważył tego, że gałąź poczęła lekko dryfować w gorącym wietrze wrzosowisk. Ominęła wystające korzenie niewielkiej kępki drzew i wypłynęła na pokryte wodnymi liliami wody spokojnej laguny. Regis wyciągnął się leniwie na wpeł tylko świadom zmiany otoczenia. Nadal słyszał gdzieś w tle rozmowy swych przyjaciół.

Przeklinał swoją beztroskę zważył z upartym letargiem, który go ogarnął, gdy woda przed nim poczęła się burzyć. Purpurowa, skórzasta forma przebiła powierzchnię i zobaczył nagle potężne, okrągłe szczęki z okrutnymi rzędami podobnych do sztyletów zębów. Regis, zupełnie przebudzony, nie krzyknął, ani nie zareagował w żaden inny sposób, zafascynowany widmem własnej śmierci, które wynurzyło się przed nim.

Olbrzymi smok.

* * * * *

- Sądziłem, że woda zaoferuje nam przynajmniej jakąś ochronę przed tymi śmierdzącymi rzeczami - jęknął Wulfgar, uderzając po raz ostatni w ciało trolla, które leżało zanurzone przed nim.

- Albo przynajmniej łatwiejsze poruszanie się - wtrącił Bruenor. - Pozbieraj gałęzie i ruszajmy. Nie wyobrażasz sobie ilu z gatunku tych trzech włóczy się po tym terenie.

- Nie mam ochoty zostać tu i liczyć ich - odparł Wulfgar. Rozejrzał się zaskoczony i zapytał. - Gdzie jest Regis?

Dopiero teraz w całym tym zamieszaniu bitewnym zauważyli, że halfling odpłynął. Bruenor chciał zawołać, lecz Drizzt położył mu rękę na ustach,

- Posłuchaj - powiedział.

Krasnolud i Wulfgar ucichli i nasłuchiwali odgłosów dobiegających z kierunku, w którym drow teraz patrzył intensywnie. Po chwili usłyszeli drżący głos halflinga.

- ... to naprawdę piękny kamień - usłyszeli i natychmiast zrozumieli, że Regis użył wisiorka, aby wydobyć się z kłopotów.

Powaga sytuacji objawiła się, gdy Drizzt rozeznał się w natłoku obrazów jakie zobaczył przez kępę drzew, oddalonej o jakieś sto stóp na zachód.

- Smoki - szepnął do swych towarzyszy. - Większy niż każdy, którego dotychczas widziałem! - Wskazał Wulfgarowi wysokie drzewo, a sam ruszył w bok, na południe, wyciągnawszy z plecaka onyksową statuetkę i wezwawszy Guenhwyvar. Potrzebowali wszelkiej pomocy.

Zanurzywszy się głęboko w wodę, Wulfgar dotarł do kępy drzew i począł wlaźć na drzewo, widząc teraz całą scenę wyraźnie. Bruenor poszedł za nim, lecz wślizgnął się między drzewa, zanurzając się nawet głębiej w bagno i zajmując pozycję po drugiej stronie.

- Jest ich więcej - targował się głośno Regis, mając nadzieję, że przyjaciele go usłyszą i przyjdą na ratunek. Trzymał hipnotyzujący rubin na kołyszającym się łańcuszku. Ani przez chwilę nie sądził, że prymitywne monstrum go zrozumie, lecz wydawało się dostatecznie zaintrygowane migotaniem klejnotu, aby powstrzymać się od pożarcia go, przynajmniej w tej chwili. Prawdę mówiąc, magia rubinu niewiele znaczyła przeciwko stworowi. Olbrzymie smoki nie potrafiły mówić, a czary w ogóle nie miały na nie wpływu. Lecz olbrzymi smok, nie będąc w istocie głodny i zahipnotyzowany tańcem światła, pozwalał Regisowi grać swą grę.

Drizzt, trzymając teraz łuk w ręku, zajął pozycję poza linią drzew. Guenhwyvar zaszła potwora od tyłu. Drizzt widział Wulfgara wiszącego na drzewie wysoko nad Regisem, gotowego zeskoczyć do działania. Drow nie widział Bruenora, lecz wiedział, że przebiegły krasnolud znajdzie sposób, aby okazać się przydatnym. W końcu smok znudził się grą z halflingiem i jego kręcącym się klejnotem. Wciągnięte nagle powietrze zabulgotało w kwaśnej ślinie.

Zdawszy sobie sprawę z niebezpieczeństwa, Drizzt zaatakował pierwszy, otaczając gałąź halflinga kulą ciemności. W pierwszej chwili Regis sądził, że nagła czerń oznacza koniec jego życia, lecz kiedy zimna woda uderzyła mu w twarz, a potem pochłonęła go, gdy stoczył się bezwładnie z gałęzi - zrozumiał.

filia na chwilę zaskoczyła potwora, lecz bestia błyskawicznie wypluła strumień zabójczego kwasu - zaskwierzało, gdy uderzył w wodę i zapalił gałąź.

Wulfgar zeskoczył z wysokiej gałęzi krzycząc:

- Tempos! - nogi rozstawił szeroko, lecz ręce zaciśnięte miał pewnie na młocie bojowym, w pełni go kontrolując i będąc gotowy do uderzenia.

Smok przechylił głowę na bok, aby odsunąć ją od barbarzyńcy, lecz nie zareagował dostatecznie szybko. Aegis-fang przebił bok jego pyska, rozdarł purpurowe łuski i wykrzywił zewnętrzny brzeg żuchwy, druzgocząc kości i zęby. Wulfgar włożył całą swoją siłę w to

jedno potężne uderzenie i nie mógł sobie wyobrazić wielkości swego sukcesu, gdy wpadł w zimną wodę, w obręb ciemności drowa.

Rozwścieczony bólem i nagle ciężiej zraniony, niż był kiedykolwiek, wielki smok ryknął tak, że roztrzaskał pobliskie drzewa i rozrzucił na całe mile stworzenia zamieszkujące wrzosowiska. Zaczął wyginać w łuk swe pięćdziesięciostopowe ciało, rozpryskując dokoła wodę.

Drizzt otworzył sobie drogę, czwarta strzała była już gotowa na cięciwie zanim pierwsza wbiła się w cel. Smok znowu ryknął z bólu i wykręcił się w stronę drowa, wypuszczając drugi strumień kwasu. Zwinny elf zniknął na długo przedtem, zanim kwas zaskwierczał w wodzie w miejscu, gdzie przed chwilą stał. W międzyczasie Bruenor całkowicie zniknął pod wodą, na oślep brnąc w kierunku bestii. Prawie zupełnie pogrążony w błocie poruszonym oszalałymi ruchami smoka, dotarł tuż za zwoje potwora. Szerokość jego potężnego ciała przewyższała dwukrotnie wysokość krasnoluda, lecz ten nie wahał się, waląc toporem w nieustępliwy bok. Nagle Guenhwyvar skoczyła na grzbiet potwora i pobiegła po nim, znajdując stanowisko na jego łbie. Szponiaste łapy kota wbiły się w oczy smoka, zanim ten zdążył zareagować na nowego przeciwnika. Drizzt odskoczył, jego kołczan był już niemal pusty, liczne upierzone bełty strzał sterczały z paszczy i łba smoka. Bestia postanowiła teraz skoncentrować się na Bruenorze, jego zjadliwy topór zadał najcięższe rany. Lecz zanim zdążył przetoczyć się w kierunku karła, z ciemności wynurzył się Wulfgar i rzucił swym młotem. Aegis-fang znów uderzył w szczękę smoka i roztrzaskał już osłabioną kość. Pełne kwasu krople krwi i kawałki kości zasyczały w bagnie. Smok po raz trzeci ryknął z bólu.

Przyjaciele nie dawali mu chwili wytchnienia. Strzały drowa nieustannie trafiały do celu. Szpony kota wbijały się coraz głębiej w ciało. Topór krasnoluda ciął i rąbał, odrzucając szczątki łusek. Wulfgar znowu uderzył. Olbrzymi smok poddał się. Nie mógł już wytrzymać. W fali oszalamiającej ciemności, która szybko go ogarnęła, miał wiele kłopotów nawet z utrzymaniem równowagi. Miał złamaną szczękę, która zwisała bezwładnie i wydarte jedno oko. Nieustanne uderzenia krasnoluda i barbarzyńcy przebiły się przez jego barierę ochronną i Bruenor ryknął w pełnym okrucieństwa zadowoleniu, gdy jego topór wbił się w końcu w odsłonięte ciało. Nagły spazm potwora strącił Guenhwyvar w bagno i odrzucił Bruenora i Wulfgara. Przyjaciele nawet nie próbowali powrócić na swoje pozycje, świadomi tego, że ich zadanie zakończyło się. Smok drżał i skręcał się w ostatnich wysiłkach utrzymania się przy życiu.

Potem zanurzył się w bagnie we śnie, który będzie trwał dłużej niż jakikolwiek sen, jaki śnił dotychczas - w nie mającym końca śnie śmierci.

Ostatnia ucieczka

Rozpływająca się kula ciemności ukazała znowu Regisa - przylepionego do gałęzi, która teraz była zaledwie czarnym węglem - i potrząsającego głową.

- Przeszliśmy samych siebie - westchnął. - Nie możemy z tym skończyć.

- Masz rację, Pasibrzuchu - zapewnił go Bruenor, brnąc przez wodę, aby dołączyć do halflinga. - Opowieści o naszych czynach będziemy przekazywać naszym wnukom, a inni będą snuć je, gdy nas już nie będzie!

- A więc myślisz o dniu dzisiejszym? - parsknął Regis. - A może przeżyjemy ten dzień, ale nie doczekamy jutra? Bruenor roześmiał się i chwycił za gałąź.

- Nie tak prędko, mój przyjacielu - zapewnił Regisa z pewnym siebie uśmiechem. - Dopóki nie załatwię swoich spraw!

Drizzt, podchodząc, żeby wyciągnąć swe strzały, zauważył jak ciężko oparł się Wulfgar o ciało smoka. Z odległości myślał, że młody barbarzyńca jest po prostu wyczerpany, lecz gdy się zbliżył, zaczął podejrzewać coś znacznie poważniejszego. Wulfgar najwyraźniej opierał się na jednej nodze, jakby druga, albo przynajmniej jej łydka, była zraniona. Gdy Wulfgar zauważył zatroskany wzrok drowa, wyprostował się.

- Ruszajmy - zasugerował, idąc w stronę Bruenora i Regisa, i starając się ukryć najlepiej, jak potrafił fakt, że utyka.

Drizzt nie zapytał go o to. Młodzieniec był twardy, jak tundra w środku zimy i zbyt dumny, aby przyznać się do tego, że jest ranny, gdy w niczym by to mu nie pomogło. Jego przyjaciele nie mogli czekać na to, aż się wyleczy i prawdopodobnie nie mogliby go nieść, skrzywił się więc tylko z bólu i szedł dalej. A Wulfgar naprawdę był ranny. Gdy wpadł do wody po upadku z drzewa, poważnie uszkodził sobie kręgosłup. W żarze bitwy, pod wpływem podwyższonego poziomu adrenaliny nie czuł rwącego bólu. Teraz każdy krok przychodził mu z trudem. Drizzt widział to wyraźnie, tak jak widział rozpacz na zwykle rozpromienionej twarzy Regisa i jak widział wyczerpanie krasnoluda, objawiające się opadnięciem topora, mimo optymistycznych przechwałek. Rozglądał się po wrzosowiskach, które wydawały się rozciągać bez końca we wszystkich kierunkach i po raz pierwszy zastanawiał się, czy on i jego towarzysze w istocie nie przeszli samych siebie.

Guenhwyvar nie odniosła ran w walce, lecz Drizzt, znając ograniczone możliwości poruszania się kota na bagnach, odesłał go na jej plan istnienia. Chciał mieć spostrzegawczego kota pod ręką, lecz woda była zbyt głęboka i jedynym sposobem, w jaki

Guenhwyvar mogłaby się poruszać, były skoki z drzewa na drzewo. Drizzt wiedział, że to nie zadziała. On i jego przyjaciele musieli iść sami.

Sięgając w głąb siebie, aby wzmocnić swe decyzje, przyjaciele zajęli się swymi sprawami. Drow badał łeb smoka, aby odzyskać każdą możliwą do odzyskania strzałę, wiedząc doskonale, że prawdopodobnie znów będzie ich potrzebował, zanim ujrzą koniec wrzosowisk; pozostała trójka zbierała resztę gałęzi i zaopatrzenia.

Niedługo potem przyjaciele dryfowali przez bagna przy najmniejszym nakładzie wysiłku, jaki udało się im wykrzesać, walcząc stale o utrzymanie umysłów w stanie podwyższonej świadomości grożącego zewsząd niebezpieczeństwa. Gdy dzień stawał się coraz bardziej ciepły - a był to najcieplejszy ze wszystkich dotychczasowych - i przy delikatnym kołysaniu się gałęzi na spokojnej wodzie, jeden po drugim, z wyjątkiem Drizzta, zapadli w sen.

Drow utrzymywał zaimprovizowaną tratwę w ruchu i czuwał; nie mogli sobie pozwolić na żadną zwłokę, ani zaniedbanie. Na nieszczęście, woda sięgała poza lagunę i Drizzt miał niejaki trudności z radzeniem sobie na niej. Bagno po chwili przeszło w wielki, rozmazany obraz, zmęczone oczy drowa nie rozróżniały detali, tylko zarysy i nagły ruch w trzcinach. Drizzt był wojownikiem o niezrównanym refleksie i o niezłomnej dyscyplinie. Wodne trolle znów uderzyły, a odrobina świadomości, jaką utrzymał, wróciła go do rzeczywistości na czas, pozbawiając potwory przewagi zaskoczenia. Na jego wołanie Wulfgar i Bruenor także obudzili się natychmiast, z bronią w rękach. Na ich spotkanie tym razem wstały tylko dwa trolle i trójka przyjaciół pokonała ich w ciągu kilku sekund.

Regis spał przez cały ten czas.

Nadeszła chłodna noc, litościwie rozpraszając fale gorąca. Bruenor podjął decyzję, aby wędrować dalej, dwóch z nich miało pchać tratwę, dwóch zaś odpoczywać.

- Regis nie może pchać - stwierdził Drizzt. - Jest zbyt mały na bagna.

- To niech siedzi i uważa, a ja będę pchał - zaproponował Wulfgar z niezmałym spokojem. - Nie potrzebuję pomocy.

- A więc obaj weźmiecie pierwszy odcinek - powiedział Bruenor. - Pasibrzuch przespał cały dzień. Będzie dobry na godzinę lub dwie!

Drizzt wspiął się po raz pierwszy tego dnia na tratwę i przytulił głowę do plecaka. Jednak nie zamykał oczu. Plan Bruenora zapowiadał się doskonale, lecz nie był praktyczny. W czasie nocy tylko on mógł ich prowadzić i pilnować przed każdym możliwym niebezpieczeństwem. Wiele razy, gdy Wulfgar i Regis popychali tratwę, drow podnosił głowę i dawał halflingowi pewien wgląd w otoczenie i radził, jaki najlepszy obrać kierunek.

I tej nocy Drizzt nie spał. Przysiągł sobie odpocząć rankiem, lecz gdy nadszedł w końcu świt stwierdził, że znowu otaczają ich drzewa i trzciny. Lęk wywoływany przez same wrzosowiska objął ich, jakby były one samotnym strażnikiem, przyglądającym się im i spiskującym przeciw ich wędrowce. Otwarte wody dawały pewną korzyść towarzyszom. Jazda po ich szklistej powierzchni była łatwiejsza, niż piesza wędrowka i mimo czających się niebezpieczeństw, nie napotkali niczego wrogiego po drugim spotkaniu z wodnymi trollami. Gdy w końcu powrócili na poczerniałą ziemię, po dniach i nocach ślizgania się po wodzie, sądzili że pokonali większość odległości dzielącej ich od drugiego brzegu Evermoors. Wysłali Regisa na najwyższe drzewo, jakie mogli znaleźć, gdyż halfling był jedynym na tyle lekkim, aby wspiąć się na najwyższe gałęzie - szczególnie, że podróż odebrała mu większą część z krągłości jego brzucha. Regis potwierdził ich nadzieje. Daleko na wschodnim horyzoncie, lecz nie dalej niż o dzień lub dwa drogi, zobaczył drzewa - nie małe kępki brzoź czy pokrytych mchem bagiennych drzew wrzosowisk, lecz gęsty las dębów i wiązów. Mimo wyczerpania, ruszyli z zapalem. Ponownie wkroczyli na twarde grunty i wiedzieli, że znowu będą musieli walczyć z hordami włóczących się trolli, czających się w pobliżu, wiedzieli także, że ciężka próba Evermoors prawie się skończyła. Nie mieli zamiaru pozwolić pokonać się jego śmierdzącym mieszkańcom na ostatnich metrach tej podróży.

- Tego dnia powinniśmy zakończyć naszą podróż - zasugerował Drizzt, choć do zachodu słońca pozostała jakaś godzina. Drow już wcześniej wyczuł gromadzące się trolle, które po całodziennym wypoczynku obudziły się i poczuły obcy zapach gości na wrzosowiskach. - Musimy ostrożnie wybrać miejsce na obóz. Wrzosowiska nie wypuściły nas jeszcze ze swych szponów.

- Stracimy godzinę lub więcej - stwierdził Bruenor bardziej po to, by podkreślić negatywną stronę planu, niż aby się spierać. Pamiętał doskonale straszliwą potyczkę na wzgórzu i nie miał zamiaru powtarzać tak olbrzymiego wysiłku.

- Odrobimy to jutro - powiedział Drizzt. - Teraz naszym celem jest pozostanie przy życiu. Wulfgar w pełni się z nim zgodził.

- Zapach tych śmierdzących bestii przybiera na sile z każdym krokiem - powiedział. - Z każdej strony. Nie możemy od nich uciec, więc walczmy.

- Lecz na naszych warunkach - dodał Drizzt.

- Tam - zasugerował Regis, wskazując na gęsto porośnięte wzgórze po lewej.

- Zbyt otwarte - powiedział Bruenor. - Trolle wleżą tam tak łatwo, jak my i będzie ich na raz zbyt wiele, abyśmy mogli ich powstrzymać!

- Nie, jeśli podpalimy - sprzeciwił się Regis z chytrym uśmiechem, a przyjaciele zgodzili się z tą prostą logiką.

Wykorzystali resztę dziennego światła, aby przygotować się do obrony. Wulfgar i Bruenor przynieśli całe drewno, jakie mogli znaleźć, układając je wzdłuż strategicznych linii, aby wydłużyć średnicę pola. Regis oczyścił miejsce na szczycie wzgórza, a Drizzt pilnował terenu. Ich plan obrony był prosty: dopuścić trolle, a potem podpalić całe wzgórze wokół obozowiska.

Jedynie Drizzt zdawał sobie sprawę ze słabości tego planu, choć niczego lepszego nie mógł zaproponować. Walczył z trollami, zanim weszli na te wrzosowiska i znał upór tych wstrętnych bestii. Gdy płomienie ich zasadzki zgasną, on i jego przyjaciele będą wystawieni na atak pozostałych trolli. Mogli mieć tylko nadzieję, że rzeź, jakiej dokonają płomienie, odstraszy dalszych nieprzyjaciół.

Wulfgar i Bruenor chcieli zrobić coś więcej, wspomnienia pagórka były dla nich zbyt żywe, aby byli zadowoleni z jakiegóż obrony przed wrzosowiskami. Lecz gdy nadszedł zmierzch, wrzosowiska zwróciły na nich swe głodne oczy. Dołączyli do Regisa i Drizzta w obozie na szczycie wzgórza i przycupnęli w pełnym strachu oczekiwaniu.

Minęła godzina, która przyjacielom wydawała się dziesięcioma i noc pogłębiła się.

- Gdzie one są? - zapytał Bruenor, uderzając nerwowo toporem o dłoń, wykazując nietypową jak na weterana niecierpliwość.

- Dlaczego nie przychodzą? - zgodził się Regis. Jego strach graniczył z paniką.

- Bądź cierpliwy i zadowolony z tego - zaproponował Drizzt. - Minie większa część nocy, zanim będziemy walczyć, najlepszą naszą szansą jest świt. Mogli nas jeszcze nie znaleźć.

- Bardziej prawdopodobnym jest, że gromadzą się, aby nas zaatakować jednocześnie - powiedział ponuro Bruenor.

- To dobrze - powiedział Wulfgar, przykucnąwszy wygodnie i spoglądając w mrok. - Niech ogień posmakuje całej ich śmierdzącej krwi!

Drizzt zauważył uspokajający wpływ siły i stanowczości olbrzyma na Regisa i Bruenora. Topór przestał nerwowo uderzać o dłoń i spoczął spokojnie u boku Bruenora, gotów do czekającego go zadania. Nawet Regis, najbardziej niechętny wojownik, wziął swoją małą maczugę z warknięciem - kostki mu zbieleły, gdy zacisnął ją w garści.

Minęła następna długa godzina. Oczekiwanie nie osłabiło uwagi przyjaciół. Wiedzieli, że niebezpieczeństwo jest już bardzo blisko - czuli smród gromadzących się poza zasięgiem ich wzroku we mgle i ciemności trolli.

- Zapalmy pochodnie - powiedział Drizzt do Regisa.

- Ściągniemy na siebie bestie z całych mil wokół! - przekonywał Bruenor.

- Już wcześniej nas znalazły - odparł Drizzt, wskazując w dół, choć przesuwające się w ciemności trolle, które widział, były poza ograniczoną możliwością widzenia jego towarzyszy. - Widok pochodni może ich powstrzymać i dać nam więcej czasu.

Jednak gdy to powiedział, pierwszy troll wdrapał się na pagórek. Bruenor i Wulfgar czekali przycupnięci do chwili, gdy potwór był już prawie nad nimi, a potem wyskoczyli pchani nagłą furją, topór i młot bojowy opadły w doskonale wymierzonych uderzeniach. Regis zapalił jedną z pochodni. Rzucił ją Wulfgarowi i barbarzyńca podpalił wstrętne ciało powalonego trolla. Dwa inne trolle, które podeszły do podstawy wzgórza, na widok znienawidzonych płomieni cofnęły się w mgłę. V

- Ach, użyłeś tej sztuczki zbyt wcześnie! - jęknął Bruenor. - Udaremniło nam to zaskoczenie ich pochodniami!

- Jeśli pochodnie powstrzymają ich, to ogień doskonale nam posłuży - powiedział Drizzt, choć nie miał nadziei na to, aby tak się stało.

Nagle, jakby całe wrzosowisko wypluło swój jad: olbrzymi tłum trolli otoczył całą podstawę wzgórza. Zbliżały się ostrożnie, nie przestraszone obecnością ognia. Lecz zbliżały się nieustępliwie, wspinając się na wzgórze z paszczami ociekającymi w pożądlivości śliną.

- Cierpliwości - powiedział Drizzt do swych towarzyszy, wyczuwając ich zapach. - Trzymajcie ich za linię ognia, lecz pozwólcie wejść tak wielu, jak to tylko możliwe w jego zasięg.

Wulfgar podbiegł do brzegu kręgu, wymachując groźnie swoją pochodnią. Bruenor stał z tyłu, z dwiema ostatnimi flaszkami oliwy w rękach; nasączone olejem szmaty zwisały z otworów ich szyjek, na twarzy miał szeroki uśmiech.

- Pora jest trochę zbyt zielona na wypalanie - powiedział do Drizzta, mrugając okiem. - Może być konieczna mała pomoc, aby wszystko poszło jak trzeba!

Trolle roily się wokół nich. Śliniąca się horda zbliżała się z determinacją, jej szeregi gęstniały z każdym krokiem. Drizzt ruszył pierwszy. Z pochodnią w ręku podbiegł do zgromadzonego opału i podpalił go. Wulfgar i Regis dołączyli do tego zadania, wzniecając między sobą, a zbliżającymi się trollami tyle ognia, ile mogli. Bruenor rzucił swoją pochodnię nad pierwszymi szeregami potworów, mając nadzieję złapania ich między dwa ognie, a potem rzucił flaszki z oliwą w najbardziej skupione grupy. Płomienie wystrzeliły w nocne niebo, oświetlając pobliskie otoczenie, lecz pogłębiając czerń poza swym zasięgiem. Stłoczone tak ściśle trolle nie mogły łatwo odwrócić się i uciec, zaś ogień, jakby to rozumiejąc, spadał na

nie metodycznie. Gdy jeden z nich zaczął płonąć, jego oszalały taniec rozprzestrzenił ogień dalej, w dół wzgórza.

Na całych olbrzymich wrzosowiskach wszystkie stworzenia zaprzestały swych nocnych działań i patrzyły na rosnący słup ognia i słuchały niesionych przez wiatr wrzasków ginących trolli.

Stłoczeni na szczycie wzgórza przyjaciele stwierdzili, że nie mogą już wytrzymać żaru. Ogień szybko osiągnął swe największe natężenie, sycąc się łatwopalnymi trollami, po czym zaczął przygasać, pozostawiając w powietrzu przyprawiający o mdłości smród i nową, poczerniałą bliznę rzezi na Evermoors. Towarzysze przygotowali następne pochodnie na czas swej ucieczki ze wzgórza. Pozostało do pokonania jeszcze wiele trolli - nawet po działaniu ognia - a przyjaciele nie mogli mieć nadziei utrzymania wzgórza bez paliwa, które w całości pochłonął ogień.

Na żądanie Drizzta poczekali na pierwszą oczyszczoną drogę ucieczki na wschodnim zboczu wzgórza i gdy ta się otworzyła, rzucili się w noc, przebijając się przez początkowe grupy nie spodziewających się tego trolli w nagłym ataku, który rozproszył potwory i pozostawił niektóre z nich płonącymi. Uciekali w noc, na oślep przedzierając się przez błoto i jeżyny, mając nadzieję, że samo szczęście uchroni ich przed wessaniem przez jakieś bezdenne bagno. Tak całkowitą okazała się być ich niespodzianka na wzgórzu, że jeszcze przez wiele minut nie słyszeli żadnych odgłosów pościgu. Nie trwało to jednak długo, wrzosowiska w końcu im odpowiedziały. Wokół nich wkrótce rozległy się wszędzie jęki i wrzaski.

Drizzt prowadził. Zdając się na swój instynkt i na swój wzrok kierował swych przyjaciół w prawo i w lewo, w miejsca najbardziej twarde, utrzymując generalny kurs na zachód. Mając nadzieję wykorzystania przerażenia potworów; po drodze podpalali pochodniami wszystko co tylko dało się zapalić. Nie napotkali na nic bezpośrednio, lecz rozlegające się tylko o kilka jardów za nimi jęki i mlaszczące odgłosy kroków nie milkły nawet na chwilę. Wkrótce zaczęli podejrzewać, że przeciwko nim działa jakaś wspólna inteligencja, gdyż mimo że w oczywisty sposób oddalali się od trolli, które były za nimi i z boków, zawsze czekały nowe, gotowe do podjęcia pościgu. Coś złego przenikało kraj, jakby samo Evermoors było przeciwnikiem. Trolle były wszędzie i stanowiły bezpośrednie zagrożenie, lecz przyjaciele podejrzewali, że gdyby wszystkie trolle i inni mieszkańcy wrzosowisk zostali wybici lub przepędzeni, to miejsce pozostałoby nadal czymś śmierdzącym i ohydny. W końcu wstał świt, lecz nie przyniósł ulgi.

- Rozzłościłiśmy same wrzosowiska! - krzyknął Bruenor, gdy stwierdził, że pogoń tym razem nie zakończy się tak łatwo. - Nie znajdziemy odpoczynku, dopóki ich śmierzące granice nie pozostaną za nami!

Biegli bez wytchnienia, widząc wychudzone postacie biegnące za nimi, lub równoległe do nich, czyhające, aby któregoś z nich pochwycić. Otoczyła ich gęsta mgła, potwierdzając słuszność obaw, że to same wrzosowiska powstały przeciwko nim. Poza wszelkim racjonalnym myśleniem, poza wszelką nadzieją, parli naprzód, poza swe fizyczne i emocjonalne granice; nie mieli innego wyjścia. Z trudem zdając sobie sprawę z tego, co się stało, Regis potknął się i upadł. Jego pochodnia potoczyła się, choć tego nie zauważył - nawet nie wiedział jak wstać, a zupełnie nie zdawał sobie sprawy z tego, że upadł! Zbliżyły się do niego głodne paszcze, pewne łatwego pożywienia. Jednak zamiary krwiożerczych bestii zostały udaremnione, gdy pojawił się Wulfgar i wziął halflinga w swe wielkie ramiona. Olbrzymi barbarzyńca uderzył w trolle, roztrzając je na boki, sam pewnie utrzymując się na nogach.

Drizzt zapomniał teraz o wszelkiej taktyce i przebiegłości, rozumiejąc sytuację, która zbyt szybko rozwijała się za nim. Nie jeden raz zwalniał, gdy Bruenor potknął się i wątpiąc w to, że Wulfgar da sobie radę niosąc halflinga. Wyczerpany barbarzyńca najwidoczniej nie miał nadziei podnieść Aegis-fanga, aby się obronić. Jedyłą ich szansą była ucieczka prosto do granicy. Niezmierzone bagna pokonałyby ich, jakiś rów stałby się dla nich pułapką i nawet gdyby żadna naturalna bariera nie stanęła im na drodze, mieli małą nadzieję uwolnić się od trolli na dłuższy czas. Drizzt obawiał się trudnej decyzji, jaka mogła przed nim stać: uciekać w trosce o własną skórę - gdyż jedynie on miał możliwość ucieczki - czy pozostać u boku swych skazanych przyjaciół w walce, w której nie mogli zwyciężyć.

Uciekali dalej i w ciągu następnej godziny posunęli się znacznie do przodu, lecz teraz przeciw nim zaczął działać czas. Drizzt słyszał za sobą pomrukiwania Bruenora, pogrążonego w jakichś złudzeniach z dzieciństwa w Mithril Hall, Wulfgara, z nieprzytomnym halflingiem na ramieniu, idącego spokojnym krokiem z tyłu, recytującego modlitwy do jednego ze swych bogów, i używającego rytmu modlitwy do utrzymywania swych kroków. Nagle Bruenor upadł, powalony przez trolla, który nie zauważony podkraść się do niego. Drizzt natychmiast podjął brzemienne w skutki decyzję. Odwrócił się z jataganami w pogotowiu. Nie mógłby prawdopodobnie nieść tęgiego krasnoluda, ani pokonać hordy trolli, która się zbliżała.

- I tak nasza opowieść zakończyła się, Bruenorze Battlehammerze! - krzyknął. - W walce, tak jak powinna!

Wulfgar, oszołomiony i ciężko dyszący nie mógł przytomnie wybrać swego następnego ruchu. To była prosta reakcja na scenę rozgrywającą przed nim, manewr wykonany pod wpływem upartego instynktu człowieka, który wzbraniał się przed rezygnacją. Podszedł do powalonego krasnoluda, który w międzyczasie podniósł się na czworaki i podniósł go wolną ręką. Obskoczyły ich dwa trolle. Drizzt Do'Urden był w pobliżu, a heroiczny czyn młodego barbarzyńcy był dla niego natchnieniem. Znow rozpalil ognie w lawendowych oczach, a jego ostrza gwizdały w swym własnym tańcu śmierci. Dwa trolle wyciągnęły szpony w bezsilnej próbie uchwycenia go, lecz po jednym błyskawicznym przejściu Drizzta zostały bez ramion, którymi mogłyby go pochwycić.

- Uciekaj! - krzyknął Drizzt, chroniąc tyły grupy i przynaglając Wulfgara nieustannym potokiem słów. Od drowa odstąpiła wszelka słabość w tym ostatnim wybuchu żądy walki. Rzucił się wokół, krzycząc wyzwania trollom. Żaden z nich nie zbliżył się na tyle, aby odważyć się zakosztować ciosu ostrzy. Chrzękając przy każdym bolesnym kroku, z oczyma zalanymi piekącym potem, Wulfgar parł na oślep do przodu. Nie myślał o tym, jak długo będzie mógł iść ze swym ciężarem. Nie myślał o nieuchronnej, straszliwej śmierci, która rzucała nań swój cień z każdej strony. Nie myślał o skręcającym bólu w kręgosłupie, ani o nowym ukłuciu, które ostro poczuł pod kolanem. Skupił się tylko na stawianiu swych ciężkich butów, jednego przed drugim.

Przedzierali się przez jakieś jeżyny, schodzili z jakichś wzniesień, okrążali inne. Serca w nich podskoczyły i opadły, gdy wyrósł przed nimi czysty las, który już wcześniej wypatrzył Regis, to był koniec Evermoors. Lecz między nimi, a lasem widniała solidna linia szerokości trzech rzędów, utworzona z trolli. Evermoors nie puszczało tak łatwo.

- Chodźmy - powiedział Drizzt do ucha Wulfgara szeptem, jakby obawiał się, że wrzosowiska mogą nasłuchiwać. - Pozostała mi jeszcze jedna sztuczka.

Wulfgar zobaczył linię przed sobą, lecz nawet w obecnym położeniu wierzył, że Drizzt pokona wszelkie stojące przed nimi trudności. Chwyciwszy Bruenora i Regisa bardziej pewnie, pochylił nisko głowę i ryknął na bestie, wykrzykując swą szaloną wściekłość. Gdy już prawie do nich dotarł, z Drizztem posuwającym się o kilka kroków z tyłu, a pyski gromadzących się, by ich zatrzymać, trolli ociekały śliną, drow odsłonił ostatnią kartę. Z barbarzyńcy wystrzeliły magiczne płomienie. Nie miały mocy, aby spalić kogokolwiek, ani Wulfgara, ani trolli, lecz w potworach zjawa olbrzymiego, otoczonego płomieniami szalonego człowieka, idącego na nich, zasiała przerażenie w ich normalnie nie znających strachu sercach.

Drizzt wymierzył w czasie zaklęcie doskonale, pozostawiając trollom tylko sekundę na zareagowanie na imponującego przeciwnika. Jak woda przed dziobem pełnomorskiego statku, trolle rozstały się i Wulfgar, tracąc niemal równowagę w spodziewanym starciu, którego nie było, przekroczył ich linię. Drizzt następował mu na pięty. Zanim trolle przegrupowały się, aby podjąć pogoń, ich ofiary już wspięły się na ostatnie wzniesienie, będące granicą Evermoors i weszły do lasu - lasu żyjącego pod chroniącym okiem Lady Alustriel i dzielnych Rycerzy Srebra.

Drizzt odwrócił się pod gałęziami pierwszego drzewa, szukając oznak pogoni. Na wrzosowiskach kłębiła się gęsta mgła, jakby ta wstrętna kraina zatrzasnęła za nimi swe wrota. Nie przeszedł przez nie żaden troll. Drow oparł się o drzewo, zbyt wyczerpany, aby się uśmiechnąć.

Światło gwiazd,
ich blask

Wulfgar położył Regisa i Bruenora na posłaniu z mchu na małej polance w głębi lasu, a potem zgiął się z bólu.

Drizzt dołączył do trójki kilka minut później.

- Musimy rozbić tutaj obóz - powiedział Drow, - chociaż wiem, że powinniśmy wędrować dalej... - przerwał, widząc trzymającego się za zranioną nogę przyjaciela, wijącego się po ziemi, nieomal pokonanego przez ból. Drizzt rzucił się, aby zbadać jego kolano; wstrząśniętemu widokiem oczy rozszerzyły się z obrzydzenia.

Łapa trolla, prawdopodobnie jednego z tych, które Wulfgar porąbał na części, gdy ratował Bruenora, gdy uciekał zacisnęła się na jego nodze, znajdując zagłębienie pod kolaniem. Jeden ze szponiastych palców pograżony był głęboko w mięśniu, a dwa inne właśnie się wbijały.

- Nie patrz - poradził Wulfgarowi Drizzt.

Sięgnął do swego plecaka po krzesiwo i zapalił małą gałązkę, a potem użył jej do szturchnięcia wstrętnej dłoni. Gdy tylko zaczęte się dymić i wić, wyciągnął ją z nogi i rzucił na ziemię. Usiłowała uciec, lecz Drizzt skoczył na nią, przygwoździł jednym ze swych jataganów i podpalił już zupełnie płonąca gałązką. Spojrzał znów na Wulfgara, zdumiony czystą determinacją, która pozwoliła barbarzyńcy kontynuować podróż z tak złośliwą raną. Lecz teraz ich ucieczka skończyła się, a Wulfgar już wcześniej poddał się bólowi i wyczerpaniu. Nieprzytomny leżał rozciągnięty na ziemi, obok Bruenora i Regisa.

- Śpijcie dobrze - powiedział cicho Drizzt do całej trójki. - Zasłużyliście na to. - Podeszedł do każdego z nich, aby sprawdzić stan ich ran. Potem, zadowolony z tego, że wszyscy wyzdrowieją, usiadł i strzegł ich.

Jednak nawet dzielny drow przekroczył granice swej wytrzymałości w czasie wędrówki przez Evermoors i wkrótce on także pochylił głowę i zasnął tak, jak jego towarzysze. Następnego ranka obudziło ich gderanie Bruenora.

- Zapomnieliście o moim toporze! - krzyknął z wściekłością krasnolud. - Nie mogę ścinać śmierdzących trolli bez mego topora!

Drizzt przeciągnął się wygodnie, w jakiś sposób odświeżony, lecz nadal daleki od pełnego odzyskania sił.

- Mówiłem ci, abyś zabrał topór - powiedział do Wulfgara, który także otrząsał sen. - Powiedziałem to wyraźnie - łajał go drwiąco, - przynieś topór i zostaw niewdzięcznego krasnoluda.

- To ten nos mnie zupełnie zmylił - odparł Wulfgar. - Podobniejszy do głowicy topora bardziej, niż którykolwiek nos, jaki kiedykolwiek widziałem!

Bruenor nieświadomie spojrzął na swój długi nos.

- Ba! - warknął. - Znajdę sobie kij! - I poszedł w las.

- Bądźcie trochę ciszej! - parsknął Regis, gdy uleciał ostatni cień jego przyjemnego snu. Niezadowolony z tak wczesnej pobudki odwrócił się do nich plecami i nakrył głowę płaszczem.

Mogli tego samego dnia dotrzeć do Silverymoon, lecz jeden nocny wypoczynek nie mógł zrekompensować osłabienia z dni spędzonych w Evermoors. Na przykład Wulfgar, ze swą uszkodzoną nogą i kręgosłupem, musiał używać laski, zaś sen Drizzta uprzedniej nocy był pierwszym snem od prawie tygodnia. W przeciwieństwie do wrzosowisk, las wydawał się być zdrowy. Mimo iż wiedzieli, że nadal znajdują się w głuszy, czuli się wystarczająco bezpieczni, aby powędrować drogą do miasta i cieszyć się leniwą wędrówką po raz pierwszy, odkąd opuścili Dekapolis.

Okolo południa następnego dnia wyszli z lasu i pokonali kilka ostatnich mil, dzielących ich od Silverymoon. Przed zachodem słońca wyszli na ostatnie wzgórze i spojrzeli na płynącą w dole rzekę Rauvin i niezliczone iglice zaczarowanego miasta. Poczuli nadzieję i ulgę, gdy tylko zobaczyli ten wspaniały widok, lecz żaden z nich nie odczuł tego bardziej, niż Drizzt Do'Urden. Drow miał nadzieję od najwcześniejszych zaczątków przygody, że droga zaprowadzi go do Silverymoon, choć nie uczynił niczego, aby skłonić Bruenora do wyboru określonego kursu. Drizzt słyszał o Silverymoon po swym pobycie w Dekapolis i chciał tam dotrzeć nie z powodu tego, że wiedział o pewnej dozie tolerancyjności dopuszczanej w granicznej wspólnocie. Znana z akceptacji wszystkich, którzy przybywali tu po wiedzę, bez względu na rasę, ludność Silverymoon oferowała wyrzutowi, czarnemu elfowi, prawdziwą możliwość znalezienia domu. Wielokrotnie rozważał możliwość wędrówki tutaj, lecz coś w nim, może obawa przed fałszywymi nadziejami, trzymała w bezpiecznym azylu Doliny Lodowego Wichru. Gdy w Longsaddle zapadła decyzja, że Silverymoon będzie ich następnym celem, Drizzt stanął w obliczu marzeń, których nigdy nie odważył się dopuścić do siebie, nie mówiąc już o samej ich realizacji. Teraz, patrząc na jedyną nadzieję prawdziwej akceptacji na świecie na powierzchni, odważnie odsunął na bok obawy.

- Moonbridge - zauważył Bruenor, gdy wóz w dole przekroczył rzekę, wydawałoby się jakby płynąc w powietrzu. Bruenor słyszał o tej niewidzialnej konstrukcji jako dziecko, lecz nigdy nie widział jej na własne oczy.

Wulfgar i Regis patrzyli na widowisko lecącego wozu w zupełnym osłupieniu. Barbarzyńca pokonał większość uprzedzeń wobec magii w czasie pobytu w Longsaddle i naprawdę chciał zbadać legendarne miasto. Regis był tu już kiedyś, lecz znajomość miejsca w niczym nie umniejszała jego podniecenia.

Nie zważając na swe osłabienie pośpiesznie zbliżyli się do posterunku straży, ustawionego przy rzece Rauvin, do tego samego posterunku, który grupa Entreriego minęła przed czterema dniami, z tymi samymi strażnikami, którzy pozwolili grupie zła wejść do miasta.

- Witajcie - powiedział Bruenor tonem, który u srogiego krasnoluda mógł być uznany za jowialny. - Wiedziecie, że widok waszego pięknego miasta wlał nowe życie w moje słabe serce!

Strażnicy zaledwie go słyszeli, skupiwszy uwagę na drowie, który ściągnął swój kaptur. Wydawali się zaciekawieni, gdyż nigdy nie widzieli czarnego elfa, lecz nie wydawali się być zbyt zaskoczeni przybyciem Drizzta.

- Możecie odprowadzić nas teraz do Moonbridge? - zapytał Regis po chwili ciszy, która stawała się coraz bardziej nieznośna. - Nie wyobrażacie sobie, jak bardzo chcemy zobaczyć Silverymoon. Słyszeliśmy o nim tak wiele!

Drizzt spodziewał się co nastąpi. W gardle wzbierała mu wściekłość.

- Odejdź - powiedział spokojnie strażnik. - Nie możesz przejść.

Twarz Bruenora poczerwieniała z wściekłości, ale Regis zapobiegł wybuchowi.

- Z pewnością nie zrobiliśmy nic, co zasługiwałoby na tak surowy wyrok - zaprotestował chłodno halfling. - Jesteśmy prostymi wędrowcami, nie szukającymi kłopotów. - Jego ręka powędrowała do kurtki i hipnotyzującego rubinu, lecz nachmurzenie się Drizzta powstrzymało realizację planu.

- Wasza reputacja wydaje się przeważać wasze działania - zauważył Wulfgar, zwracając się do strażnika.

- Przykro mi - odparł tamten, - ale mam swe obowiązki i wypełniam je.

- My, czy drow? - zapytał Bruenor.

- Drow - odparł strażnik. - Reszta może wejść do miasta, lecz drow nie.

Drizzt poczuł, że ściany nadziei wałę się wokół niego. Ręce poczęły mu drżeć. Nigdy przedtem nie doświadczył takiego bólu, gdyż nigdy przedtem nie przybył do żadnego miejsca

bez spodziewanego odrzucenia. Jednak nadal starał się powstrzymać gniew, przypominając sobie, że jest to poszukiwanie Bruenora, nie zaś jego, na dobre czy na złe.

- Ty psie! - krzyknął Bruenor. - Elf jest wart tuzina takich, jak ty i więcej! Sto razy zawdzięczam mu życie, a ty myślisz, że nie jest wystarczająco dobry dla twego śmierdzącego miasta! Ilu trolli poległo od twego miecza?

- Uspokój się, mój przyjacielu - przerwał Drizzt, w pełni się kontrolując. - Spodziewałem się tego. Nie mogą znać Drizzta Do'Urdena. To tylko reputacja mego ludu. Nie można ich za to winić. Idźcie do miasta. Będę czekał na wasz powrót.

- Nie! - oznajmił Bruenor tonem nie znoszącym sprzeciwu. - Jeśli ty nie możesz wejść, to nie wejdzie też żaden z nas!

- Pomyśl o swoim celu, uparty krasnoludzie - nachmurzył się Drizzt. - Podziemia Mędrców w mieście. Może jedyna nasza nadzieja.

- Ba! - parsknął Bruenor. - Do licha z tym przeklętym miastem i wszystkimi, którzy w nim mieszkają! Sundabar jest o mniej niż tydzień wędrówki. Helm, przyjaciel krasnoludów, będzie bardziej przyjazny, albo jestem brodatym gnomem!

- Powinieneś wejść - powiedział Wulfgar. - Nie pozwól, aby gniew pokonał nasz cel. Ja zostanę z Drizztem. Tam gdzie on nie może wejść, Wulfgar, syn Beornegara, nie chce wejść!

Lecz stanowcze kroki pieńkowatych nóg Bruenora niosły krasnoluda już drogą w przeciwnym do miasta kierunku. Regis wzruszył ramionami i ruszył za nim, lojalny wobec drowa podobnie, jak był lojalny wobec każdego z nich.

- Złóżcie obóz, jeśli chcecie i nie obawiajcie się - zaproponował strażnik, prawie usprawiedliwiająco. - Rycerze Srebra nie będą was niepokoić, ani nie pozwolą zbliżyć się żadnym potworom do granic Silverymoon.

Drizzt pokiwał głową, gdyż mimo, że ukłucie odrzucenia nie zmniejszyło się, wiedział, że strażnik nie może zmienić tej nieszczęsnej sytuacji. Odszedł powoli, niepokojące pytania, których unikał od tak wielu już lat, stanęły znowu przed nim z całą wyrazistością.

Wulfgar nie poddał się tak łatwo.

- Źle go oceniacie - powiedział do strażnika, gdy Drizzt odszedł. - Nigdy nie podniósł miecza na nikogo, kto na to nie zasługiwał, a ten świat, twój i mój, zrobiłby lepiej, gdyby miał Drizzta Do'Urdena po swojej stronie!

Strażnik spojrział w dal, nie mogąc na to odpowiedzieć.

- Poddaję w wątpliwość honor tych, którzy wypełniają niesprawiedliwe rozkazy - oznajmił Wulfgar.

Strażnik spojrział z wściekłością na barbarzyńcę.

- Racje Lady nie podlegają dyskusji - odparł, kładąc rękę na rękojeści miecza. Podzielał gniew wędrowców, lecz nie pozwalał na żaden krytycyzm wobec Lady Alustriel, swej ukochanej przywódczyni. - Jej rozkazy są słuszne i przekraczają moją lub twoją mądrość! - warknął.

Wulfgar nie okazał żadnego znaku zmieszania. Odwrócił się i ruszył drogą za swymi przyjaciółmi.

Bruenor specjalnie rozbił obóz tylko o kilkaset jardów w dół rzeki, na widoku posterunku strażniczego. Czuł niezręczność sytuacji, w jakiej znalazł się strażnik, odsyłając ich i chciał zagrać na tym jego poczuciu winy tak mocno, jak się da.

- Sundabar pokaże nam dalszą drogę - powtarzał, gdy zjedli już obiad, usiłując przekonać samego siebie bardziej niż pozostałych, że niepowodzenie w Silverymoon nie zaważyło na poszukiwaniach. - Dalej zaś leży Cytadela Adbar. Jeśli ktoś w ogóle w całych Królestwach wie coś o Mithril Hall, to jest to Harbromm i krasnoludy z Adbar!

- To daleko - zauważył Regis. - Lato może się skończyć, zanim dotrzemy do fortecy króla Harbromma.

- Sundabar - wycofał się z niechęcią Bruenor. - Adbar tylko wtedy, jeśli będziemy musieli!

Obaj przechadzali się przez chwilę, rozmawiając. Wulfgar nie dołączył do nich, zbyt zajęty drowem, który zaraz po ledwie dotkniętym posiłku odszedł kawałek od obozu i stał w milczeniu, patrząc na miasto nad rzeką Rauvin.

Bruenor i Regis ułożyli się do snu, nadal źli, lecz bezpieczni w obozowisku na tyle, aby pozwolić sobie na tę chwilę słabości. Wulfgar dołączył do drowa.

- Znajdziemy Mithril Hall - powiedział uspokajająco, choć wiedział, że żal Drizzta nie dotyczy tego zagadnienia. Drizzt pokiwał głową, lecz nie odpowiedział.

- To, że cię odrzucili zraniło cię - zauważył Wulfgar. - Myślałem, że przyjąłeś swój los z własnej woli. Dlaczego tym razem jest inaczej?

Drow znów nie udzielił odpowiedzi. Wulfgar uszanował jego tajemnicę.

- Nie upadaj na duchu, Drizzcie Do'Urdenie, szlachetny pograniczniku i zaufany przyjacielu. Wierz mi, że ci, którzy cię znają, z chęcią umarliby za ciebie lub obok ciebie. - Położył rękę na ramieniu Drizzta i odwrócił się, aby odejść.

Drizzt nie rzekł nic, lecz naprawdę docenił troskę Wulfgara. Ich przyjaźń sięgała daleko poza konieczność artykułowania podziękowań i Wulfgar, gdy wracał do obozu

pozostawiwszy Drizzta z jego myślami, miał tylko nadzieję, że pocieszył w jakiś sposób przyjaciela.

Wzeszły gwiazdy i zastały drowa nadal stojącego nad brzegiem Rauvin. Drizzt odsłonił się po raz pierwszy od czasu swych początkowych dni na powierzchni, a zawód, jakiego teraz doznał, wyzwolił te same wątpliwości, o których sądził, że pozbył się ich już dawno temu, jeszcze przed opuszczeniem Menzoberranzanu, miasta czarnych elfów. Jak mógł mieć nawet nadzieję, że odnajdzie normalność w świecie elfów, o skórze jak należy oświetlanym przez słońce. W Dekapolis, gdzie mordercy i złodzieje często znajdowali poszanowanie, a nawet zostawali przywódcami, był zaledwie tolerowany. W Longsaddle, gdzie uprzedzenia odgrywały drugorzędną rolę wobec fanatycznej ciekawości niestrudzonych Harpellów, został zaklasyfikowany jako okaz, jak jakieś zmutowane zwierzę gospodarskie, poszturchiwane i popychane przez rozum. I mimo że czarodzieje nie mieli zamiaru go zranić, nie okazali mu żadnego współczucia, ani poszanowania, jak każdej innej ciekawostce, którą można było obserwować. A teraz Silverymoon, miasto założone i zbudowane według doktryny indywidualności i uczciwości, gdzie ludy wszystkich ras były mile witane, jeśli przybywały tu w dobrych zamiarach, spławiło go. Wszystkich ras, wydawałoby się, z wyjątkiem ciemnych elfów. Nieuchronność życia Drizzta w roli wyrzutka nigdy przedtem nie okazała się mu z taką wyrazistością. Żadne inne miasto, nawet odległe wioski w całych Królestwach nie zaoferują mu domu ani egzystencji nigdzie indziej, jak na obrzeżach cywilizacji. Poważne ograniczenia jego zamiarów, a tym bardziej jego nadziei na zmiany w przyszłości, przeraziły go. Stał teraz pod gwiazdami, patrząc na nie z tą samą głęboką miłością i zachwytem, które czuł zawsze każdy z jego pobratymców z powierzchni, lecz szczerze rozważywszy ponownie swą decyzję porzucenia podziemnego świata. Czy wystąpił przeciw boskim planom, przekraczając granice jakichś naturalnych praw? Może powinien zaakceptować swoje życie i pozostać w ciemnym mieście, wśród swego ludu? Mruganie nocnego nieba przerwało wycieczkę przez duszę Drizzta. Gwiazdy nad nim pulsowały i rosły do ponad normalnych proporcji. Ich światło kapało teren wokół Drizzta w miękkiej poświacie. Gwiazdy ciągle pulsowały. Nagle zaczarowane światło znikło i przed Drizztem stanęła kobieta o lśniących srebrem włosach, a jej oczy, w których migotały iskierki, zawierały w sobie lata doświadczenia i mądrości w blasku wiecznej młodości. Była wysoka, wyższa niż Drizzt, wyprostowana, ubrana w suknię z najlepszego jedwabiu, i w koronie ze złota i drogich kamieni. Spojrzała na niego ze szczerą sympatią, jakby mogła odczytać każdą jego myśl i całkowicie rozumiała mieszaninę emocji, z którymi nie mógł się uporać.

- Pokój tobie, Drizzcie Do'Urdenie - powiedziała głosem brzmiącym jak słodka muzyka. - Jestem Alustriel, władczyni Silverymoon.

Drizzt przyjrzał się jej dokładniej, choć jej zachowanie i piękno nie pozostawiały żadnych wątpliwości.

- Znasz mnie? - zapytał.

- Ostatnio wielu słyszało o Kompanii Hallu, gdyż tak Harkle Harpell nazwał waszą grupę. Krasnolud poszukujący swej prastarej ojczyzny nie jest zbyt rzadki w Królestwach, lecz drow wędrujący z nim z pewnością zwraca na siebie uwagę tych wszystkich, których spotyka. - Przełknęła ślinę i spojrzała głęboko w jego lawendowe oczy.

- To ja zabroniłam ci wejścia do miasta - przyznała.

- Więc dlaczego teraz do mnie przyszłaś? - zapytał Drizzt, bardziej z ciekawości, niż powodowany gniewem, niezdolny przypisać tego aktu odrzucenia osobie, która teraz przed nim stała. Uczciwość i tolerancja Alustriel były szeroko znane w północnych krainach. Chociaż Drizzt począł się zastanawiać po swym spotkaniu z posterunkiem straży, jak wyolbrzymione musiały być te opowieści. Lecz teraz, gdy zobaczył władczynię, okazującą mu uczciwe współczucie, nie mógł im nie dowierzać.

- Czuję, że muszę to wyjaśnić - odparła.

- Nie musisz się usprawiedliwiać ze swoich decyzji.

- Jednak muszę - powiedziała Alustriel. - Sobie i memu władztwu, jak też tobie. Odmowa uraziła cię bardziej, niż chcesz to przyznać. - Podeszła do niego.

- Mnie też to boli - powiedziała cicho.

- Dlaczego? - zapytał Drizzt, złość przebiła się przez jego chłodną maskę. - Jeśli mnie znasz, to wiesz doskonale, że nie stanowią zagrożenia dla twego ludu.

Przeciągnęła chłodną dłoń po jego policzku.

- Postrzeżenie - wyjaśniła. - Na północy działają pewne siły, które teraz czynią postrzeżenie rzeczą istotną, czasami nawet górując nad rzeczywistością. Musisz się poświęcić.

- Poświęcenie nie jest mi obce.

- Wiem - szepnęła Alustriel. - Dowiedzieliśmy się z Nesme, że zostałeś odesłany, scenariusz, z którym zwykle się spotykasz.

- Spodziewałem się tego - odparł chłodno Drizzt.

- Lecz nie tutaj - odrzekła Alustriel. - Nie spodziewałeś się tego ze strony Silverymoon, ani nie powinieneś.

Jej czułość dotknęła Drizzta. Jego gniew minął, gdy czekał na jej wyjaśnienie, pewien teraz, że kobieta ma powody, by w ten sposób postępować.

- Działa tu wiele sił, które cię nie obchodzą, ani nie powinny - zaczęła. - Groźby wojny i tajne sojusze; pogłoski i podejrzenia nie mające oparcia w faktach, lecz mające sens dla każdego zdrowo myślącego człowieka. Nie jestem wielką przyjaciółką kupców, choć swobodnie przechodzą przez Silverymoon. Boją się naszych idei i ideałów, jako zagrożenia ich struktur siły, tak jak powinni. Są bardzo potężni i chcieliby widzieć Silverymoon bardziej zgodnie ze swoim punktem widzenia.

- Ale dość o tym. Tak jak powiedziałam, to nie powinno cię obchodzić. Wszystko o co cię proszę to to, abyś zrozumiał, że jako władczyni mego miasta jestem czasami zmuszona działać dla ogólnego dobra, choćby miało to wiele kosztować poszczególne jednostki.

- Obawiasz się kłamstw i podejrzeń, jakie mogłyby cię dotknąć, gdyby czarny elf wszedł swobodnie do Silverymoon? - westchnął Drizzt z niedowierzaniem. - Proste pozwolenie drowowi wejścia pośród twój lud mogłoby implikować podejrzenie, że zawarłaś jakiś sojusz z podziemnym światem?

- Nie jesteś jakimś tam drowem - wyjaśniła Alustriel. - Jesteś Drizztem Do'Urdenem, a imię to jest przeznaczone do tego, aby było znane w całych Królestwach. Teraz jednak jesteś drowem, który pojawił się na oczach północnych władców i, przynajmniej początkowo, nie rozumieją tego, że zapomniałeś o swym ludzie.

- A opowieści te wydają się stawać coraz bardziej skomplikowane - kontynuowała Alustriel. - Wiesz, że mam dwie siostry?

Drizzt pokręcił głową.

- Storm, znanego barda i Dove Falconhand, która jest pogranicznikiem. Obie interesują się imieniem Drizzta Do'Urdena - Storm, jako wznoszącą legendą, konieczną do właściwej pieśni, a Dove... dotychczas nie mogę zrozumieć jej motywów. Stałeś się dla niej bohaterem, jak sądzę, ucieleśnieniem tych wartości, które jako pogranicznik, uważa za doskonałość. Tego ranka właśnie przybyła do miasta i dowiedziała się o twoich trudnościach z wejściem.

- Dove jest dużo młodsza ode mnie - mówiła dalej Alustriel. - I nie tak zorientowana w polityce tego świata.

- Mogła mnie odszukać - stwierdził Drizzt, widząc implikacje, których obawiała się Alustriel.

- Prawdopodobnie zrobiłaby to - odparła władczyni. - Lecz teraz nie mogę jej na to pozwolić, nie w Silverymoon. - Alustriel z uwagą spojrzała na niego, w jej wzroku widoczne

były głębsze i bardziej osobiste emocje. - Co więcej, sama powinnam poszukać u ciebie posłuchania, co tym samym czynię.

W świetle walk politycznych, o których napomknęła Alustriel, rezultaty takiego spotkania w obrębie miasta wydały się Drizztowi bardziej oczywiste.

- Może innym razem, w innym miejscu? - zapytał. - Tak bardzo ci na tym zależy?
Odpowiedziała uśmiechem.

- Nie aż tak.

Drizzt doznał satysfakcji i zadrżał jednocześnie. Spojrzał znów na gwiazdy, zastanawiając się, czy istotnie dowiedział się całej prawdy o swej decyzji wejścia w świat na powierzchni lub, czy jego życie na zawsze pozostanie kłębowiskiem zawieszonych nadziei i strzaskanych oczekiwań. Stali w milczeniu przez kilka chwil, zanim Alustriel odezwała się znowu.

- Przybyłeś dla Lochu Mędrców - powiedziała, - aby przekonać się, czy niczego tam nie wiadomo o Mithril Hall.

- Przymuszałem krasnoluda, żeby tam poszedł - odparł Drizzt. - Ale on jest uparty.

- Wyobrażam sobie - roześmiała się Alustriel. - Lecz nie chcę, aby moje działania przeszkadzały w waszym najszlachetniejszym poszukiwaniu. Przeczytałam to, co jest w lochach. Nie możesz sobie wyobrazić ich wielkości! Nie wiedziałbyś nawet gdzie zacząć swe poszukiwania w tysiącach woluminów stojących na półkach pod ścianami. Lecz ja znam lochy tak, jak nikt inny. Dowiedziałam się rzeczy, których ty i twoi przyjaciele poszukiwalibyście całymi tygodniami. Ale prawdę mówiąc, niewiele napisano o Mithril Hall, a już w ogóle niczego, co dawałoby coś więcej, niż przelotną aluzję co do miejsca jego położenia.

- Może więc lepiej będzie, jeśli zawrócimy?

Alustriel zaczerwieniła się zakłopotana, choć Drizzt nie miał na myśli drwiny.

- Moi strażnicy poinformowali mnie, że planujecie wędrowkę do Sundabaru - powiedziała władczyni.

- To prawda - odrzekł Drizzt, - a stamtąd do cytadeli Adbar, jeśli będzie to konieczne.

- Odradzam ci ten kierunek - powiedziała Alustriel. - Ze wszystkiego, czego zdołałam się dowiedzieć w lochach iż mojej własnej znajomości legend dotyczących dni, gdy skarby wypływały z Mithril Hall, domyślam się, że leży on na zachodzie, nie na wschodzie.

- Przybyliśmy z zachodu i nasz szlak w poszukiwaniu tych, którzy wiedzą coś o tych srebrnych komnatach, wiódł nas nieustannie na wschód - sprzeciwił się Drizzt. - Oprócz Silverymoon, jedyną nadzieją jaką mamy, są Helm i Harbromm, obaj żyjący na wschodzie.

- Helm mógłby ci coś powiedzieć - zgodziła się Alustriel. - Lecz nie dowiesz się wiele od króla Harbromma i od krasnoludów z Adbaru. Oni sami podjęli poszukiwania prastarej ojczyzny ludu Bruenora już kilka lat temu i przechodzili w swej wędrówce przez Silverymoon - kierując się na zachód. Lecz nigdy nie znaleźli tego miejsca i wrócili przekonani, że albo zostało zniszczone i pogrzebane w głębi jakiejś nieznanej góry, lub nigdy nie istniało i był to po prostu fortel kupców z południa, sprzedających swe towary na północy.

- Nie dajesz nam zbyt wielkich nadziei - zauważył Drizzt.

- Ależ tak - odparła Alustriel. - Stąd na zachód, mniej niż o dzień marszu, nieoznaczonym szlakiem biegnącym na północ od Rauvin leży Posterunek Heroldów, prastary bastion nagromadzonej wiedzy. Herold, Old Night, może ci wskazać drogę, jeśli ktokolwiek w tych dniach może to uczynić. Powiadomiłam go o waszym przybyciu i zgodził się z wami spotkać, choć nie odwiedzał go nikt już od dziesiątków lat, z wyjątkiem mnie i kilku wybranych uczonych.

- Jesteśmy ci wdzięczni - powiedział Drizzt, kłaniając się nisko.

- Nie spodziewaj się zbyt wiele - ostrzegła go Alustriel. - Mithril Hall pojawił się i zniknął we wiedzy tego świata w mgnieniu oka. Kopały tam zaledwie trzy pokolenia krasnoludów, choć zapewniam cię, że jedno ich pokolenie obejmuje dość dużo czasu, a nie byli zbyt przychylnie usposobieni do handlu. Z rzadka tylko wpuszczali kogoś do swych kopalń, jeśli te opowieści są prawdziwe. Wynosili swoje dzieła w ciemnościach nocy i rozprawdzali je na rynki poprzez tajemny i skomplikowany łańcuch krasnoludzkich agentów.

- Chronili się doskonale przed chciwością zewnętrznego świata - zauważył Drizzt.

- Lecz ich koniec nadszedł z wnętrza kopalń - powiedziała Alustriel. - Jesteś świadom nieznanego niebezpieczeństwa, które może nadal się tam czaić?

Drizzt pokiwał głową.

- I nadal chcesz tam iść?

- Nie obchodzą mnie skarby, choć jeśli są naprawdę tak wspaniałe, jak opisuje je Bruenor, to chciałbym na nie rzucić okiem. Lecz to jest poszukiwanie krasnoluda, jego wielka przygoda i naprawdę byłbym marnym przyjacielem, jeśli nie pomógłbym mu jej przeżyć.

- Ta etykieta naprawdę pasuje do ciebie, Drizzcie Do'Urdenie - powiedziała Alustriel. Wyciągnęła małą flaszeczkę z fałdy swej sukni. - Weź to - poleciła.

- Co to jest?

- Napój przypomnienia - wyjaśniła Alustriel. - Daj to krasnoludowi, gdy cel waszych poszukiwań wyda się już bliski. Lecz uważaj, jego moc jest wielka! Bruenor w pewnej chwili

będzie musiał wrócić do wspomnień odległej przeszłości, jak i do doświadczeń teraźniejszości.

- To zaś - powiedziała, wyciągając z tej samej fałdy niewielki woreczek i wręczając go Drizztowi, - jest dla was wszystkich. Maść pomagająca goić rany i biszkopty odświeżające zmęczonych wędrowców.

- Dziękuję w swoim imieniu i w imieniu moich przyjaciół

- rzekł Drizzt.

- W świetle straszliwej niesprawiedliwości, jaką ci wyrządziłam, to niewielka rekompensata.

- Lecz sama troska ofiarodawczyni nie jest małym darem - odparł Drizzt. Spojrzał jej prosto w oczy. - Odnowiłaś moją nadzieję, Lady Silverymoon. Przypomniałaś mi, że naprawdę jest nagroda dla tych, którzy postępują zgodnie ze swym sumieniem, skarb daleko większy niż materialne błyskotki, które tak często prowadzą do niesprawiedliwej oceny ludzi.

- Istotnie, jest - przyznała. - Przyszłość pokaże ci znacznie więcej, dumny pograniczniku. Lecz teraz minęło już pół nocy i musisz odpocząć. Nie obawiaj się, gdyż jesteście chronieni tej nocy. Żegnaj, Drizzcie Do'Urdenie i niech droga przed tobą ściele się szybko i czysta. - Skinęła ręką i zniknęła w świetle gwiazd, pozostawiając Drizzta zastanawiającego się nad tym, czy nie śnił tego całego spotkania. Lecz nagle jej ostatnie słowa dotarły do niego na skrzydłach delikatnego wietrzyku. - Żegnaj i nie upadaj na duchu, Drizzcie Do'Urdenie. Twój honor i odwaga nie pozostaną nie zauważone!

Drizzt stał w milczeniu przez długą chwilę. Pochylił się nisko i podniósł polny kwiat z brzegu rzeki, obracając go w palcach i zastanawiając się, czy rzeczywiście znowu spotka władczynię Silverymoon w bardziej sprzyjających okolicznościach. I do czego to spotkanie może doprowadzić. Nagle wrzucił kwiat do rzeki Rauvin.

- Niech zdarzenia biegną swoją drogą - powiedział stanowczo, spoglądając na obóz i swych najbliższych przyjaciół. - Nie potrzebuję fantazji, aby umniejszyć wielkie skarby, jakie już posiadam. - Odetchnął głęboko, aby pozbyć się pozostałości rozczulania się nad sobą.

Wyraźnie podniesiony na duchu pogranicznik poszedł spać.

Drizzt nie miał większych trudności z przekonaniem Bruenora do zmiany kierunku i zawrócenia na zachód. Gdy krasnolud chciał iść do Sundabaru i przekonać się, co może wiedzieć Helm, możliwość uzyskania wartościowych informacji, o mniej niż dzień drogi stąd, podnieciła go. Drizzt nie udzielił mu zbyt wielu informacji co do sposobu, w jaki uzyskał tę informację, powiedział tylko, że w nocy, na drodze do Silverymoon, spotkał samotnego wędrowca. Mimo że ta historia wydawała się jego przyjaciom mało prawdopodobna, respekt dla jego tajemnicy i niezachwiana wiara w niego nie pozwalały im w to wątpić. Jednak, gdy jedli śniadanie, Regis miał nadzieję na uzyskanie dalszych informacji, ponieważ biszkopty, które wędrowiec dał Drizztowi były naprawdę doskonale i niewiarygodnie odświeżające. Po kilku zaledwie kęsach, halfling poczuł się tak, jakby odpoczywał przez cały tydzień. Magiczna maść natychmiast wyleczyła zranioną nogę i kręgosłup Wulfgara, i ten mógł iść bez laski, po raz pierwszy odkąd opuścił Evermoors.

Wulfgar podejrzewał, że Drizzt spotkał się z kimś ważnym na długo przedtem, zanim drow pokazał te cudowne dary. Powrócił bowiem, w pełni i nagle, wewnętrzny optymizm drowa, w oczach lśniły mu mądre iskierki, będące odbiciem nieposkromionego ducha, pozwalającego mu przechodzić próby, które skruszyłyby większość ludzi. Barbarzyńca nie musiał wiedzieć z kim drow się spotkał, był po prostu szczęśliwy, że jego przyjaciel pozbył się objawów depresji.

Gdy wyruszyli późnym rankiem, wydawało się, że jest to grupa, która dopiero rozpoczyna przygodę, a nie strudzeni drogą wędrowcy. Pogwizdując i rozmawiając szli z biegiem rzeki Rauvin na zachód. Mimo wszystkich trudności przebyli tę trudną drogę stosunkowo bez większych szkód i wydawało się, że zrobili znaczny postęp w osiągnięciu swego celu. Letnie słońce świeciło nad nimi i wydawało się, że wszystkie części układanki zwanej Mithril Hall były w zasięgu ręki. Nie domyślali się nawet, że spoglądają na nich oczy mordercy.

Z pagórków na północ od Rauvin, wysoko nad wędrowcami, golem wyczuł przechodzącego drowa. Pod wpływem magicznego zaklęcia poszukiwania, jakie Dendybar nałożył na niego, Bok szybko wypatrzył grupę wędrującą drogą. Potwór bez wahania zastosował się do dyrektyw i ruszył na poszukiwanie Sydney. Bok odrzucił głaz leżący na jego drodze, a potem wspiął się na inny, który był zbyt wielki, aby go ruszyć, nie zdając sobie

sprawy z ułatwienia jakie dałoby jego obejście. Trasa Boka była jasno wytyczona i potwór nie miał zamiaru zboczyć z niej ani na cal.

- Ale wielki! - zachichotał jeden ze strażników na posterunku przy rzece Rauvin, gdy zobaczył Boka po drugiej stronie.

Jednak gdy tylko wypowiedział te słowa, pojął ogrom zagrażającego niebezpieczeństwa: to nie był zwykły wędrowiec! Odważnie rzucił się na spotkanie golema, z wyciągniętym mieczem i z towarzyszami tuż za sobą. Nie spuszczający celu z oczu Bok nie zwracał uwagi na ich ostrzeżenia.

- Zatrzymaj się tam gdzie, jesteś! - rozkazał żołnierz po raz ostatni, gdy Bok pokonał kilka ostatnich stóp dzielących go od nich.

Golem nie znał żadnych emocji, nie czuł więc gniewu wobec strażników, gdy ci zaatakowali. Jednak blokowali mu drogę i Bok zmiotł ich na bok bez chwili namysłu, niewiarygodna siła wzmocnionego magią ramienia rozbiła obronę i wyrzuciła ich w powietrze. Nie zatrzymując się ani na moment, golem zmierzał nadal w kierunku rzeki, nie zwalniając zniknął w płynącej wiatro wodzie. W mieście wszczęto alarm, gdyż świadkami widowiska, jakie miało miejsce na posterunku strażniczym byli żołnierze przy bramie. Zamknięto olbrzymie wrota, zaś Rycerze Srebra pilnowali rzeki Rauvin, aby nie przeoczyć ponownego wynurzenia się potwora.

Bok trzymał się swego kierunku, idąc po dnie rzeki, orząc szlam i błoto, i z łatwością trzymając się wytyczonej trasy wiodącej pod rwący nurt wody. Gdy potwór wynurzył się dokładnie na przeciwko posterunku straży, rycerze na murach miasta sapnęli z niedowierzaniem, lecz trwali na swych pozycjach, z zaciętymi twarzami i z bronią w pogotowiu. Brama usytuowana była nieco z boku, w górę rzeki, od kursu wybranego przez Boka. Golem szedł w kierunku murów miasta, nie wykręcając w kierunku bramy. Wybił dziurę w murze i przeszedł przez nią.

Entreri chodził niespokojnie po swym pokoju w Gospodzie Pod Kapryśnymi Mędrcami nieopodal centrum miasta.

- Powinni już przybyć - warknął do Sydney, siedzącej na łóżku i zaciskającej więzy Catti-brie.

Zanim Sydney zdążyła odpowiedzieć, po środku pokoju pojawiła się ognista kula, nie rzeczywistego ognia, lecz obraz płomieni, iluzja, jak coś płonącego w jakimś miejscu na innym planie. Płomienie skręciły się i przekształciły w zjawę mężczyzny w szatach.

- Morkai! - sapnęła Sydney.

- Pozdrowienia - odparło widmo. - I pozdrowienia dla Dendybara Cętkowanego.

Entreri wślizgnął się w róg pokoju, przyglądając się temu. Catti-brie, bezsilna w swych więzach, siedziała bardzo spokojnie. Sydney, biegła w subtelnościach przywoływania, wiedziała, że istota z innego świata jest pod kontrolą Dendybara, więc nie bała się.

- Dlaczego mój mistrz rozkazał ci przyjść tutaj? - zapytała śmiało.

- Przynoszę nowiny - odparto widmo. - Grupa, której szukasz skręciła na Evermoors przed tygodniem, na południe od Nesme.

Sydney przygryzła wargi w oczekiwaniu następnej rewelacji widma, lecz Morkai umilkł i także czekał.

- Gdzie są teraz? - nacisnęła z niecierpliwością Sydney. Morkai uśmiechnął się.

- Byłem pytany dwukrotnie, lecz jak dotąd nie byłem zmuszany - płomień wybuchł i widmo znikło.

- Evermoors - powiedział Entreri. - To powinno wyjaśniać opóźnienie.

Sydney bezwiednie pokiwała głową, gdyż myślała o czymś innym.

- Jak dotąd, nie zmuszany - szepnęła do siebie, powtarzając pożegnalne słowa widma. Przynagliły ją niepokojące pytania. Dlaczego Dendybar czekał cały tydzień z wysłaniem Morkai z wiadomością? I dlaczego czarnoksiężnik nie zmusił widma, aby ujawniło świeższe działania grupy drowa? Sydney zdawała sobie sprawę z ograniczeń i niebezpieczeństw wzywania i rozumiała ogromne wyczerpanie, jakie niesie ten akt dla czarnoksiężnika. Ostatnio Dendybar wzywał Morkai co najmniej trzy razy - raz, gdy grupa drowa po raz pierwszy weszła do Luskanu i co najmniej dwa razy odkąd ona i jej towarzysze wyruszyli w pogoń. Czy Dendybar zapomniał o wszelkich środkach ostrożności w tej swej obsesji na punkcie Kryształowego Reliktu? Sydney czuła, że władza cętkowanego czarnoksiężnika nad Morkai znacznie osłabła i miała nadzieję, że Dendybar będzie ostrożny z dalszymi wezwaniem, przynajmniej dopóki w pełni nie odzyska sił.

- Minie tydzień, zanim przybędą! - parsknął Entreri, rozważywszy nowinę. - Jeśli w ogóle przybędą.

- Możesz mieć rację - zgodziła się Sydney. - Mogą zginąć na wrzosowiskach.

- A jeśli tak?

- To pójdziemy za nimi - powiedziała bez wahania Sydney. Entreri przyglądał się jej przez chwilę.

- Nagroda, której tak pragniesz, musi być naprawdę wielka - powiedział.

- Mam swe obowiązki i nie mogę zawieść mego mistrza - odparta ostro. - Bok znajdzie ich, nawet gdyby leżeli na dnie najgłębszego bagna!

- Musimy prędko zdecydować się jaki dalej obrać kierunek - nalegał Entreri. Zwrócił swój rozszluszczony wzrok na Catti-brie. - Jestem zmęczony pilnowaniem jej.

- Ja też jej nie wierzę - zgodziła się Sydney. - Choć może okazać się użyteczna, gdy spotkamy się z krasnoludem. Poczekamy jeszcze trzy dni. Potem wrócimy do Nesme i na Evermoors, jeśli będziemy musieli.

Entreri skinął głową zgadzając się na ten plan.

- Słyszałaś? - syknął do Catti-brie. - Masz trzy dni życia więcej, jeśli twoi przyjaciele przybędą. Jeśli zginęli na wrzosowiskach, nie będzie my cię już potrzebowali.

Podczas całej tej rozmowy Catti-brie nie okazała po sobie żadnych uczuć, zdecydowana nie dać Entreriemu najmniejszej przewagi, gdyby odczytał jej słabość lub siłę. Wierzyła, że jej przyjaciele nie zginęli. Bruenor Battlehammer i Drizzt Do'Urden nie mieli zamiaru umierać w jakimś nieoznaczonym grobie, w spustoszonych mokradłach. Catti-brie nigdy nie uwierzyłaby w to, że Wulfgar zginął, dopóki świadectwo tego byłoby niezaprzeczone. Trzymając się swej wiary, jej obowiązkiem względem przyjaciół było utrzymanie niewzruszonej maski. Wiedziała, że wygrała swą osobistą potyczkę, gdyż paraliżujący strach, jaki odczuwała przed Entrerim, słabł z każdym dniem. Będzie gotowa do działania, gdy nadejdzie czas. Musiała się tylko upewnić, że Entreri i Sydney nie zdają sobie z tego sprawy. Zauważyła, że trudy podróży i jej nowi towarzysze mają wpływ na mordercę. Okazywał teraz więcej emocji, był bardziej zdesperowany z każdym dniem, aby zakończyć swoją robotę. Czy było możliwe, że może popełnić pomyłkę?

- Przyszędł! - rozległ się krzyk z korytarza, a wszyscy troje wzdrygnęli się odruchowo, rozpoznawszy głos Jierdana, który pilnował Lochu Mędrców. W chwilę później, drzwi otworzyły się nagle i zaspany żołnierz wpadł do pokoju.

- Krasnolud? - zapytała Sydney, chwytając Jierdana, aby go zatrzymać.

- Nie! - krzyknął Jierdan. - Golem! Bok wkroczył do Silverymoon! Zatrzymali go przy zachodniej bramie. Wezwali maga.

- Niech to szlag trafi! - parsknęła Sydney i wybiegła z pokoju. Entreri ruszył za nią, chwytając Jierdana za ramię i obracając go, aby spojrzeć mu w twarz.

- Zostań z dziewczyną - rozkazał morderca. Jierdan spojrział na niego z wściekłością.

- To twoje zmartwienie.

Entreri bez trudu mógł zabić żołnierza na miejscu, co zauważyła Catti-brie, mając nadzieję, że Jierdan odczytał groźbę śmierci zawartą we wzroku zabójcy tak samo wyraźnie, jak ona.

- Zrób tak, jak ci powiedziano! - wrzasnęła Sydney do Jierdana, kończąc dalsze spory. Wybiegła wraz z Entrerim; morderca zatrzaskał drzwi za nimi.

- Mógł cię zabić - powiedziała do Jierdana Catti-brie, gdy Entreri i Sydney zniknęli. - Wiesz o tym.

- Cicho bądź - warknął Jierdan. - Mam dość twych podłych słów! - Zbliżył się do niej z groźbą, z zaciśniętymi pięściami.

- A więc uderz mnie - rzuciła wyzwanie Catti-brie, wiedząc, że nawet jeśli to zrobi, jego żołnierski kodeks nie pozwoli mu bić bezbronnego przeciwnika. - Choć po prawdzie jestem twoim jedynym przyjacielem w tej przeklętej drodze!

Jierdan przestał się zbliżać.

- Przyjacielem? - zapytał z niedowierzaniem.

- Tak bliskim, jak tutaj być można - odparła Catti-brie. - Jesteś tak samo więźniem, jak i ja. - Zdała sobie sprawę ze słabych punktów tego dumnego człowieka, który został zredukowany do roli służącego przez arogancję Sydney i Entreriego, i przekonywała go dalej: - Mają zamiar cię zabić, wiesz teraz o tym, a nawet jeśli unikniesz ostrza, nie będziesz miał dokąd pójść. Porzuciłeś swych przyjaciół w Łuskanie, a czarnoksiężnik w wieży gotuje ci nieszczęsny koniec, jeśli nawet stąd wrócisz!

Jierdan aż stęzał ze złości, lecz nie wybuchł.

- Moi przyjaciele są blisko - kontynuowała Catti-brie, mimo ostrzegawczych sygnałów. - Nadal żyją, wiem o tym i możemy spotkać ich któregoś dnia. To będzie nasz czas, żołnierzu, aby żyć albo umrzeć. Jeśli chodzi o mnie, to widzę szansę. Gdy moi przyjaciele zwyciężą, lub gdy dobiję targu, moje życie będzie należało do mnie. Lecz dla ciebie przyszłość maluje się w ciemnych kolorach! Jeśli zwyciężą moi przyjaciele, zabiją cię, a jeśli wy zwyciężycie... - pozostawiła nie wypowiedzianymi ponure możliwości na kilka chwil, aby Jierdan mógł je rozważyć. - Gdy dostaną to, czego szukają, nie będziesz im już potrzebny - powiedziała ponuro. Zauważyła, że drży, nie ze strachu, ale z wściekłości i popchnęła go do granic samokontroli. - Mogą zostawić cię przy życiu - powiedziała fałszywie. - Może będą potrzebowali lokaja!

Uderzył ją, tylko raz, i cofnął się. Catti-brie przyjęła uderzenie bez skargi, nawet uśmiechając się mimo bólu, choć starannie zatroszczyła się, aby ukryć swą satysfakcję. Utrata przez Jierdana powściągliwości upewniła ją co do tego, że stałe pomiatanie nim przez Sydney, a szczególnie przez Entreriego, napełniło go płomieniem niezadowolenia do granic wybuchu. Wiedziała też, że gdy wróci Entreri i zobaczy ślad po uderzeniu, jakie zadał jej Jierdan, ogień ten wybuchnie jeszcze jaśniej.

Sydney i Entreri śpieszyli ulicami Silverymoon w kierunku wyraźnych odgłosów poruszenia. Gdy dotarli do muru, znaleźli Boka zamkniętego w kuli jasnego, zielonego światła. Konie bez jeźdźców włożyły się obok tuzina jęczących, rannych żołnierzy, zaś stary człowiek, mag, stał przed kulą światła, drapiąc się w brodę i przyglądając się unieruchomionemu golemowi. Rycerz Srebra znacznej rangi stał niecierpliwie obok niego, wykrzywiając nerwowo twarz i ściskając rękojeść miecza.

- Zniszcz to i skończmy z tym wszystkim - Sydney usłyszała, co powiedział rycerz do maga.

- Och, nie! - wykrzyknął czarnoksiężnik. - Przecież to jest zdumiewające!

- Masz zamiar zatrzymać to na zawsze? - warknął rycerz. - Rozejrzyj się tylko...

- Przepraszam, dobrzy panowie - przerwała Sydney. - Jestem Sydney, z Wieży Arkan w Łuskanie. Może będę mogła w czymś pomóc?

- Miło mi - powiedział mag. - Jestem Mizzen z Drugiej Szkoły Wiedzy. Znasz właściciela tego wspaniałego stworzenia?

- Bok jest mój - przyznała.

Rycerz spojrział na nią, zdumiony tym, że kobieta, lub w ogóle ktoś, kontroluje potwora, który powalił kilku najlepszych jego żołnierzy i zwałił część murów miasta.

- Cena będzie wysoka, Sydney z Łuskanu - warknął.

- Wieża naprawi szkody - zgodziła się. - Zechcesz teraz uwolnić golema i oddać go pod moją kontrolę? - zapytała maga. - Bok będzie mnie słuchał.

- Nie! - warknął rycerz. - Nie chcę tego wypuścić znów na wolność.

- Uspokój się, Gavinie - rzekł do niego Mizzen. Zwrócił się do Sydney. - Chciałbym zbadać golema, jeśli można. To naprawdę najwspanialsza konstrukcja, jaką kiedykolwiek spotkałem, o sile przewyższającej oczekiwania ksiąg stworzenia.

- Przykro mi - odparła Sydney, - lecz nie mam czasu. Mamy przed sobą długą drogę. Wyznacz cenę za zniszczenia, jakich dokonał golem, a przekażę ją memu mistrzowi, dając słowo jako członkini Wieży.

- Zapłacisz teraz - upierał się strażnik. Mizzen znów go uciszył.

- Wybacz Gavinowi jego gniew - powiedział do Sydney. Spojrział na otoczenie. - Może się ułożymy. Nikt nie wydaje się być poważnie zraniony.

- Trzech ludzi wyniesiono! - odparł Gavin. - Kuleje co najmniej jeden koń, którego trzeba będzie zabić.

Mizzen machnął ręką, jakby uważał te oskarżenia za mało ważne.

- Wyleczą się - powiedział. - Wyleczą się. Mur zaś i tak wymagał naprawy. - Spojrzał na Sydney i znów podrapał się w brodę. - To moja propozycja, a lepszej nie usłyszysz! Daj mi golema na jedną noc, tylko jedną, a pokryję naprawę wyrządzonych szkód. Tylko jedna noc.

- Nie porozkładasz na części Boka - stwierdziła Sydney.

- Nawet głowy? - błagał Mizzen.

- Nawet głowy - uparła się Sydney. - Przyjdę po golema o świcie. Mizzen znów podrapał się w brodę.

- Wspaniałe dzieło - wymamrotał patrząc na magicznego więźnia. - Zgoda!

- Jeżeli ten potwór... - zaczął ze złością Gavin.

- Och, gdzież jest twoje poczucie przygody, Gavinie? - odparł Mizzen, zanim rycerz zdążył nawet skończyć swe ostrzeżenie. - Pamiętaj o zasadach naszego miasta, człowieku. Jesteśmy tu, aby się uczyć. Gdybyś tylko mógł zrozumieć potencjał takiego stworzenia!

Odeszli od Sydney, nie zwracając już na nią uwagi; mag szeptał coś bez ustanku do ucha Gavina. Entreri wysliznął się z cienia najbliższego budynku i stanął obok Sydney.

- Dlaczego to przyszło? - zapytał.

Pokręciła głową.

- Może być tylko jedna odpowiedź.

- Drow?

- Tak - powiedziała. - Bok musiał wejść za nimi do miasta.

- To nieprawdopodobne - stwierdził Entreri. - Chociaż golem mógł ich widzieć. Jeśli Bok przedarł się tu za drowem i jego dzielnymi przyjaciółmi, to powinni być tutaj, walcząc, pomagając go pokonać.

- Mogą tutaj być.

- A może opuścili miasto, gdy Bok ich zobaczył - powiedział Entreri. - Dowiem się u strażników przy bramach. Nie bój się, twoja ofiara jest w zasięgu ręki!

Wrócili do pokoju kilka godzin później. Od strażników przy bramie dowiedzieli się, że grupa drowa została zawrócona i teraz chcieli tylko odzyskać Boka i ruszać dalej, Sydney zaczęła wydawać polecenia Jierdanowi, dotyczące ich ранnego wyruszenia w drogę, lecz uwagę Entreriego przyciągnęło natychmiast podbite oko Catti-brie. Podszedł, aby sprawdzić jej więzy i zadowolony z tego, że pozostały nienaruszone, zwrócił się do Jierdana z wyciągniętym sztyletem. Sydney, szybko rozeznawszy się w sytuacji, zatrzymała go.

- Nie teraz! - zażądała. - Nasze nagrody są w zasięgu ręki. Nie stać nas na to!

Entreri uśmiechnął się złośliwie i schował sztylet.

- Jeszcze o tym porozmawiamy - obiecał Jierdanowi z warknięciem. - Nie dotykaj więcej dziewczyny.

Doskonale, pomyślała Catti-brie. Z punktu widzenia Jierdana, morderca mógł powiedzieć, że go zabije.

Więcej oliwy dla płomieni.

Gdy następnego ranka odzyskali golema od Mizzena, podejrzania Sydney co do tego, że Bok widział grupę drowa potwierdziły się. Natychmiast wyruszyli z Silverymoon, Bok prowadził ich tą samą trasą, którą szedł Bruenor i jego przyjaciele poprzedniego ranka.

Tak jak poprzednia grupa, tak i oni byli śledzeni. Alustriel odgarnęła włosy z twarzy, poranne słońce zabłysło w jej zielonych oczach, gdy patrzyła na grupę ze wzrastającą ciekawością. Władczyni dowiedziała się od strażników przy bramie, że ktoś wypytywał o ciemnego elfa. Nie wiedziała jeszcze, jaką rolę w poszukiwaniach odgrywa ta nowa grupa opuszczająca Silverymoon, lecz podejrzewała, że niezbyt chwalebna. Alustriel stłumiła swą własną żądzę przygód już dawno temu, lecz wiedziała, że w jakiś sposób powinna pomóc drowowi i jego przyjaciołom w ich szlachetnej misji. Jednak sprawy państwowe nagliły ją i nie miała czasu na takie sprawy. Rozważała przez chwilę możliwość wysłania patrolu, aby zatrzymał tę drugą grupę, aby mogła poznać jej zamiary. Potem zwróciła się znów ku miastu, przypominając sobie, że jest tylko niewielkim pionkiem w poszukiwaniach Mithril Hall. Mogła tylko wierzyć w kompetencje Drizzta Do'Urdena i jego przyjaciół.

Część III
Nowe ślady

W małej dolince stała, patrząc na urwiste wzgórze, przysadzista, kamienna wieża. Ponieważ była pokryta bluszczem i zarośnięta, przypadkowy przechodzień mógłby nawet nie zauważyć budowli. Lecz Towarzysze Hallu nie byli przypadkowymi gapowiczami. To była Twierdza Herolda, prawdopodobnie kluczowa dla ich poszukiwań.

- Jesteś pewien, że to jest to miejsce? - zapytał Regis Drizzta, gdy wyjrzał przez małe urwisko. Prastara wieża przypominała bardziej ruiny. W pobliżu niej nie poruszało się nic, żadne zwierzę, jakby to miejsce otaczała niesamowita, pełna uszanowania cisza.

- Jestem pewien - odparł Drizzt. - Czuję wiekowość wieży. Stoi od wielu stuleci. Bardzo wielu stuleci.

- A od jak dawna jest pusta? - zapytał Bruenor rozczarowany miejscem, które opisano mu jako najbardziej obiecujące w całych poszukiwaniach.

- Nie jest pusta - odparł Drizzt, - jeśli informacje, jakie otrzymałem nie są błędne.

Bruenor skoczył na równe nogi i podbiegł do brzegu urwiska.

- Prawdopodobnie masz rację - mruknął. - Założę się, że jakiś troll lub parszywy yeti patrzy teraz na nas zza drzwi, czekając, abyśmy tam weszli. Więc chodźmy! Sundabar znów oddalił się o dzień drogi!

Trzej przyjaciele krasnoluda dołączyli do niego na resztkach zarośniętej ścieżki, która prowadziła kiedyś do drzwi wieży. Zbliżali się ostrożnie do prastarych kamiennych drzwi, z bronią w pogotowiu. Pokryte mchem i wygładzone przez czas, nie były najwidoczniej otwierane od wielu, wielu lat.

- Użyj swych ramion, chłopcze - powiedział do Wulfgara Bruenor. - Jeśli jakiś człowiek może to otworzyć, to ty nim jesteś.

Wulfgar oparł Aegis-fang o ścianę i podszedł do olbrzymich drzwi. Zaparł się nogami i przeciągnął rękami po kamieniu, chcąc znaleźć najlepszy punkt uchwytu. Lecz gdy tylko dotknął kamiennych drzwi, te otworzyły się do środka, cicho i bez wysiłku.

Zimny wiatr powiał z widniejącej za nimi ciemności, niosąc nieznanne zapachy i aurę przeszłych stuleci. Przyjaciele odczuli to miejsce, jakby należało do innego świata, do innego czasu, na co miał bez wątpienia wpływ dreszcz, jaki wywołało w nich opowiadanie Drizzta. Stąpali lekko, choć ich kroki niosły się echem w cichej ciemności. Światło dnia za drzwiami słabo oświetlało wnętrze, jakby istniała jakaś bariera między wnętrzem wieży, a światem poza nią.

- Powinniśmy zapalić pochodnię... - zaczął Regis, lecz przerwał nagle, przerażony niezamierzoną głośnością swego szeptu.

- Drzwi! - krzyknął nagle Wulfgar, zauważywszy, że cicha brama zaczyna się za nimi zamykać. Rzucił się, aby ją zatrzymać zanim zamknie się całkowicie, pogrążając ich w zupełnej ciemności, lecz nawet jego olbrzymia siła nie mogła sprostać magicznej mocy, która nią poruszała. Zamknęła się bezgłośnie, tylko pęd powietrza wezbrał jak potężne westchnienie. Gdy olbrzymie drzwi odcięły ostatni promień słonecznego światła, pomieszczenie, hali wejściowy do Twierdzy Herolda, oświetliło niebieskie światło.

Żadne słowa nie mogły opisać głębokiego zachwytu, jaki ich ogarnął w tej chwili. Stali w obliczu historii Rasy Ludzkiej, we wrzeniu beczasowości, zaprzeczającej ich własnej perspektywie wieku i dobytku. W mgnieniu oka zepchnięci zostali na pozycję postronnych obserwatorów, ich własne istnienie zostało zawieszona w innym miejscu i czasie, patrzyli na przemijanie rasy ludzkiej, jak mógłby patrzeć jakiś bóg. Tapety o powikłanych, kiedyś żywych kolorach, teraz zbladły, a niegdyś wyraźne linie ich rysunków uległy teraz zamazaniu, wciągając przyjaciół w fantastyczną mieszaninę obrazów przedstawiających opowieści rasy, każdy z nich po raz kolejny powtarzał historię; wydawać mogłoby się, że opowieść tę samą, a jednak za każdym razem nieco zmienioną, aby pokazać różne zasady i różne rozwiązania.

Na ścianach znajdowała się broń i zbroje z każdego czasu, pod sztandarami i chorągwiemi królestw zapomnianych od tysięcy lat. Płaskorzeźby bohaterów i mędrców, niektóre znanych, w większości jednak zapomnianych, z wyjątkiem najbardziej wykształconych uczonych, patrzyły na nich z krokwi, ich wygląd precyzyjnie oddawał prawdziwy charakter sportretowanego człowieka.

Drugie drzwi, drewniane, znajdowały się dokładnie na przeciw pierwszych, w cylindrycznym pomieszczeniu, najwidoczniej prowadząc do wnętrza wzgórza za wieżą. Dopiero, gdy zaczęły się otwierać, towarzyszom udało się uwolnić od uroku tego miejsca. Jednak żaden z nich nie sięgnął po broń, wiedząc, że ktokolwiek lub cokolwiek zamieszkujące tę wieżę, jest poza zasięgiem każdej ziemskiej siły.

Do pomieszczenia wszedł starzec, starszy niż ktokolwiek, kogo kiedykolwiek widzieli. Mimo wieku jego twarz zachowała pełność, nie wychudła wraz z upływającymi latami - chociaż skóra miała fakturę kory drzewa - poznaczona liniami przypominającymi bardziej pęknięcia i chropowatości opierającego się czasowi z uporem prastarego drzewa. Jego chód bardziej przypominał płynięcie, zaprzeczające istocie kroków. Podeszedł do

przyjaciół i czekał; jego ręce, widocznie chude nawet w fałdach jego długiej, satynowej szaty, spoczywały spokojnie opuszczone wzdłuż boków.

- Jesteś heroldem tej wieży? - zapytał Drizzt.

- Jestem Old Night - odparł mężczyzna głosem przepelnionym smutkiem. - Witaj, Kompanio Hallu. Lady Alustriel poinformowała mnie o waszym przybyciu i o waszych poszukiwaniach.

Nawet ogarnięty poważnym respektem względem otoczenia Wulfgar nie omieszkiał zwrócić uwagi na wzmiankę o Alustriel. Spojrzał na Drizzta, napotykając na oczy drowa z porozumiewawczym uśmiechem. Drizzt odwrócił się i także się uśmiechnął.

- To jest Pomieszczenie Ludzkości - oznajmił Old Night. - Największe w Twierdzy, oczywiście poza biblioteką. - Zauważył, że Bruenor nachmurzył się z niesmakiem. - Tradycje twojej rasy sięgają głęboko, dobry krasnoludzie, nawet głębiej niż tradycje elfów - wyjaśnił. - Lecz przełomy historii częściej są mierzone pokoleniami niż stuleciami. Krótko żyjący ludzie mogą zburzyć tysiące królestw i zbudować tysiące nowych w ciągu kilku stuleci, w ciągu których jeden król krasnoludów panuje w spokoju nad swym ludem.

- Niecierpliwie się! - wybuchnął rozdrażniony Bruenor, najwidoczniej jednak ułagodzony.

- Zgoda - roześmiał się Old Night. - Lecz teraz chodźcie, posilcie się. Tej nocy mamy wiele do zrobienia.

Poprowadził ich przez drzwi i dalej, podobnie oświetlonym korytarzem. Drzwi po obu jego stronach oznaczały rozmaite pomieszczenia - po jednym dla każdej z dobrych ras, a kilka nawet poświęconych było historii orków, goblinów i olbrzymów. Przyjaciele i Old Night zjedli posiłek przy olbrzymim, okrągłym stole; jego prastare drewno było twarde jak kamień. Wokół brzegów stołu wyrzeźbione były runy, wiele z nich w językach od dawna zapomnianych w świecie, którego nawet Old Night nie pamiętał. Jedzenie, jak wszystko inne, sprawiało wrażenie odległej przeszłości. Jednak dalekie od czerstwości było doskonałe, o zapachu w jakiś sposób odmiennym od wszystkiego, co dotychczas jedli. Napój, którym było krystalicznie przejrzyste wino, posiadał bogaty bukiet, przewyższający nawet bukiet legendarnych eliksirów elfów.

Old Night zabawiał ich w czasie posiłku, snując opowieści o starożytnych bohaterach i o wydarzeniach, które nadały Królestwom obecny kształt. Towarzysze byli uważnymi słuchaczami, choć według wszelkiego prawdopodobieństwa trop dotyczący Mithril Hall leżał o jedno lub dwoje drzwi dalej. Gdy skończyli jeść, Old Night wstał ze swego krzesła i spojrzął na nich dziwnym, zaciekawionym wzrokiem.

- Nadejdzie dzień, gdy znowu będę czynił honory domu. Tego dnia, jestem pewien, jedną z opowieści jaką opowiem, będzie opowieść o Kompanii Hallu i jej chwalebnych poszukiwaniach.

Przyjaciele nie odpowiedzieli na honor, jaki uczynił im starzec. Nawet Drizzt, zawsze stateczny i niewzruszony, siedział przez długą chwilę nie mrugnawszy nawet okiem.

- Chodźcie - powiedział Old Night. - Niech wasza droga rozpocznie się na nowo. - Poprowadził ich przez inne drzwi, drzwi do największej biblioteki na całej północy.

Regały pod ścianami zastawione były księgami, grubymi i cienkimi i leżały w wysokich stosach na wielu stołach ustawionych w olbrzymim pomieszczeniu. Old Night wskazał na jeden z nich, mniejszy od innych, z rozłożoną na nim tylko jedną księgą.

- Wiele trudu włożyłem dla was w wasze poszukiwanie - wyjaśnił Old Night. - Ze wszystkich ksiąg dotyczących krasnoludów, znalazłem tylko tę jedną, która wspomina o Mithril Hall.

Bruenor ruszył do księgi, chwytając jej brzegi drżącymi rękoma. Była napisana w języku starokrasnoludzkim, języku Dumathoina, Strażnika Tajemnic Pod Górą, w języku niemal zapomnianym w Królestwach. Lecz Bruenor mógł odczytać to pismo. Przeglądał szybko strony, a potem odczytał na głos interesujące ich akapity.

- Król Elmor i jego lud wzbogacili się niepomiarnie pracą Garumna i Klanu Battlehammer, lecz krasnoludy z tajemniczych kopalń nie mogły zapobiec zyskom Elmora. Settlestone stanowiło wartościowego i zasługującego na wiarę sojusznika, gdy Garumn zaczął tajemnymi drogami wypuszczać na rynki dzieła z mithrilu.

Bruenor spojrział na swych przyjaciół z błyskiem rewelacji w oczach.

- Settlestone - wyszeptał.

- Znam tę nazwę - pochylił się znów nad księgą.

- Znajdziesz już niewiele więcej - powiedział Old Night. - Wieści o Mithril Hall zaginęły w ciągu wieków. W księdze zapisano tylko, że napływ mithrilu szybko zmniejszył się, aż Settlestone zamarło.

Bruenor nie słuchał. Czytał dla siebie, pożerał każde słowo dotyczące jego utraconego dziedzictwa, nie zwracając uwagi na wartość tych słów.

- Co z tym Settlestone? - zapytał Wulfgar Old Nighta. - Ślad?

- Może - odparł stary herold. - Jak dotąd nie znalazłem odnośników do tego miejsca poza tą księgą, lecz skłonny jestem uważać, że Settlestone było raczej niezwykle jak na miasto krasnoludów.

- Na ziemi - przeciął Bruenor.

- Tak - zgodził się Old Night. - Społeczność krasnoludzka zamieszkiwała budowle na powierzchni ziemi. To rzadkość w tych dniach i niesłychane w czasach Mithril Hall. Tylko dwie możliwości, o ile wiem.

Regis wydał z siebie okrzyk zwycięstwa.

- Twój entuzjazm może być przedwczesny - zauważył Old Night. - Nawet, gdy ustalimy, gdzie leżało Settlestone, tam droga do Mithril Hall zaledwie się rozpocznie.

Bruenor przekartkował kilka stron, a potem odłożył księgę na stół.

- Tak blisko! - mruknął uderzając pięścią w skamieniałe drewno. - Powinienem wiedzieć!

Drizzt podszedł do niego i spod płaszcza wyciągnął butelkę.

- To lek - wyjaśnił zaskoczonemu Bruenorowi, - który przeniesie cię znowu w czasy Mithril Hall.

- To potężne zaklęcie - ostrzegł Old Night. - I nie można go kontrolować. Rozważ dobrze jego użycie, dobry krasnoludzie.

Bruenor już się ruszył, drżąc z niecierpliwości, aby odkryć to, co na niego czekało. Jednym łykiem wypił płyn, a potem chwycił się brzegu stołu, oczekując potężnego kopnięcia leku. Jego zmarszczone brwi pokryły się potem i skrzywił się bezwiednie, gdy lek posłał jego umysł z powrotem przez stulecia. Regis i Wulfgar podbiegli do niego, olbrzym chwycił go za ramiona i pomógł mu usiąść. Oczy Bruenora były szeroko otwarte, lecz nie widział niczego w pokoju. Spocił się, a grymas przeszedł w drżenie.

- Bruenorze - zawołał cicho Drizzt, zastanawiając się, czy dobrze zrobił wystawiając krasnoluda na taką próbę.

- Nie, mój ojcie! - wrzasnął Bruenor. - Nie tu, w ciemności! Chodź więc ze mną. Co mogę zrobić bez ciebie?

- Bruenorze - zawołał głośniejszym głosem Drizzt.

- Jego tutaj nie ma - wyjaśnił Old Night, znając ten napój, gdyż był on często używany przez długo żyjące rasy, szczególnie przez elfy, gdy szukały wspomnień swej odległej przeszłości. Jednak zazwyczaj ci, co go wypili wracali do bardziej przyjemnych czasów. Old Night patrzył z prawdziwą troską, gdyż napój przeniósł Bruenora do złych dni, do wspomnień, które wyrzucił ze swego umysłu, a przynajmniej zamazał je, aby uniknąć potężnych emocji. Teraz emocje te uległy obnażeniu, wystawiając przytomny umysł karła na całą ich furję.

- Zanieście go do Pokoju Krasnoludów – polecił Old Night. – Niech wygrzewa się w obrazach swych bohaterów. Pomogą mu przypomnieć sobie i dadzą mu siłę na czas tej próby.

Wulfgar podniósł Bruenora i poniósł go delikatnie przez korytarz do Pokoju Krasnoludów. Położył go na środku okrągłej podłogi. Przyjaciele wycifali się, pozostawiając karła jego iluzjom.

Bruenor na poły tylko widział obrazy wokół siebie, pochwycony między światy przeszłości i terażniejszości. Obrazy Moradina, Dumathoina i wszystkich jego bogów i bohaterów, patrzących na niego ze swych grzęd wśród krokwi, dodających niewielką ilość ukojenia do fal tragedii. Otaczały go zbroje, doskonale wycięte topory i młoty bojowe, kąpał się w największej chwale swej dumnej rasy.

Obrazy te jednak nie mogły zlikwidować przerażenia, jakie teraz znowu czuł, upadek jego klanu – Mithrilowej Hali.

- Światło dzienne! – krzyknął, rozdierany między ulgą a żalnością. – Biada memu ojcu i ojcu mego ojca! Lecz tak, ucieczka jest w zasięgu ręki! Settlestone... – stracił na chwilę przytomność, potem ją odzyskał - ...ochroni nas. Strata, strata! Ochroni nas!

- Cena jest wysoka – powiedział Wulfgar, bolejąc nad męczarniami krasnoluda.

- Chętnie ją zapłaci – odparł Drizzt

- To będzie smutna zapłata, jeśli niczego się nie dowiemy – powiedział Regis. – Nie ma żadnego kierunku w jego bredzeniu. Będziemy tu siedzieć i mieć mimo wszystko nadzieję?

- Jego wspomnienia przeniosły go już do Settlestone, bez wzmianki o drodze, którą przebył – zauważył Wulfgar.

Drizzt wyciągnął sejmitar i opuścił kaptur swego płaszcza głęboko na twarz.

- Co? - zaczął pytać Regis, ale drow już się ruszył. Rzucił się do Bruenora i przysunął swą twarz blisko od zlanego potem policzka krasnoluda.

- Jestem przyjacielem - szepnął do Bruenora. - Przejdź do nowin o upadku hallu. Moi sprzymierzeńcy czekają! Zemsta będzie należała do nas, potężny krasnoludzie z Klanu Battlehammer! Pokaż nam drogę, żebyśmy mogli odbudować chwałę hallu!

- Tajemnica - wysapał Bruenor na granicy świadomości. Drizzt nacisnął mocniej.

- Nie ma czasu! Zapada ciemność! - krzyknął. - Droga, musimy znać drogę!

Bruenor wymamrotał kilka niesłyszalnych słów i przyjaciele wiedzieli już, że drow przełamał końcową barierę mentalną, która przeszkadzała Bruenorowi znaleźć hall.

- Głośniej! - zażądał Drizzt.

- Fourthpeak! - odkrzyknął Bruenor. - Na przełęcz i do Doliny Strażnika!

Drizzt spojrział na Old Nighta, który pokiwał głową poznając te miejsca, a potem zwrócił się znów do Bruenora.

- Odpocznij, potężny krasnoludzie - powiedział uspokajająco. - Twój klan będzie pomszczony.

- W opisie Settlestone, jaki daje księga, Fourthpeak może oznaczać tylko jedno miejsce, wyjaśnił Old Night Drizztowi i Wulfgarowi, wróciwszy do biblioteki. Regis pozostał w Pokoju Krasnoludów, pilnować niespokojnego snu Bruenora.

Herold zdjął z wysokiej półki futerał ze zwojem i rozwinął prastary pergamin: mapę centralnych obszarów pomocy, między Silverymoon a Mirabarem.

- Jedyna siedziba krasnoludów na powierzchni ziemi w czasach Mithril Hall, wystarczająco blisko łańcucha górskiego, a która mogłaby się odnosić do wymienionej liczby szczytów, powinna być tutaj - powiedział, wskazując na najbardziej wysunięty na południe szczyt najdalej sięgającej na południe ostrogi Grzbietu Świata, tuż na północ od Nesme i Evermoors. - Opuszczone kamienne miasto, zwane po prostu „Ruinami”, gdy żyła tam brodata rasa, znane było powszechnie jako Dwarvendarrows. Lecz bredzenia twego towarzysza utwierdziły mnie w przekonaniu, że jest to naprawdę Settlestone, o którym mówi księga.

- Dlaczego więc księga nie mówi o Dwarvendarrows? - zapytał Wulfgar.

- To lubiąca tajemnice rasa - wyjaśnił z uśmiechem Old Night, - szczególnie, gdy w grę wchodzi skarby. Garumn z Mithril Hall był zdecydowany trzymać je w sekrecie przed chciwością zewnętrznego świata. On i Elmor z Settlestone bez wątplenia wypracowali mechanizm, obejmujący skomplikowane kody i sztuczne nazwy, jakimi opatrzyli otoczenie. Wszystko to po to, żeby zmylić węszących kupców. Nazwy, które teraz pojawiają się w oderwanych miejscach w tomach dotyczących historii krasnoludów. Wielu uczonych prawdopodobnie czytało o Mithril Hall, nazywanym jakoś inaczej, tak, że czytający przyjmowali, że odnosi się to do jakiejś innej prastarej ojczyzny krasnoludów, teraz zapomnianej. - Herold przerwał na chwilę, aby przemyśleć to wszystko, co się wydarzyło. - Powinniście wyruszyć natychmiast - poradził. - Nieście Bruenora jeśli będzie trzeba, lecz dostarczcie go do Settlestone zanim napój przestanie działać. Wędrując w swych wspomnieniach Bruenor może być zdolny do cofnięcia się po swych śladach dwa stulecia temu, w góry, do Doliny Strażnika i do bram Mithril Hall.

Drizzt badał mapę i znak, który Old Night określił jako miejsce położenia Settlestone.

Wulfgar zbliżył się, aby spojrzeć na pergamin i dodał głosem, w którym brzmiało oczekiwanie i pewna doza smutku.

- Nasza droga zbliża się do końca.

Wyruszyli pod gwiazdami i nie spoczęli, zanim gwiazdy znów nie wypełniły nieba. Bruenor nie potrzebował pomocy. Przeciwnie. Był krasnoludem, który wyszedł ze swego delirium i oczy miał utkwione w krętej drodze, która w końcu doprowadziła go do poszukiwanego od dawna celu. Stawiał większe kroki niż wtedy, gdy wyruszał z Doliny Lodowego Wichru. Z zaszklonymi oczyma, wędrując zarówno w przeszłości, jak i teraźniejszości - jego obsesja pożerała go. Od prawie dwóch stuleci marzył o tym powrocie, a te ostatnie kilka dni w drodze wydawały się trwać dłużej niż stulecia, które dotąd przeżył.

Przyjaciele najwidoczniej pokonali swego najgorszego wroga: czas. Jeśli ich rachuby w Holdfast były prawidłowe, Mithril Hall znajdował się o kilka dni drogi stąd, zaś krótkie lato minęło zaledwie swój półmetek. Nie ponaglani już czasem, Drizzt, Wulfgar i Regis, opuszczając Holdfast przyjęli bardziej umiarkowane tempo podróży. Jednak Bruenor, gdy się obudził i dowiedział się o odkryciach, nie chciał słyszeć żadnych argumentów przeciwko pośpiechowi. Nie wysuwano też żadnych, gdyż w podnieceniu normalna zgryźliwość Bruenora stała się nie do zniesienia.

- Ruszaj tymi nogami! - warczał do Regisa, którego krótkie nóżki nie mogły nadążyć za wielkimi krokami krasnoluda. - Powinieneś zostać w Dekapolis ze swoim brzuchem zwisającym nad pasem! - Potem krasnolud począł cicho mamrotać, pochyliwszy się niżej nad swymi pracującymi jak tłoki nogami, prąc naprzód, całkowicie głuchy na wszelkie uwagi, jakie mógł wypowiedzieć Regis, czy na komentarze Wulfgara lub Drizzta, dotyczące jego zachowania.

Skręcili znów w kierunku Rauvin, aby jej wody służyły im za przewodnika. Drizztowi udało się przekonać Bruenora, żeby skręcili znów na północny zachód, gdy tylko ukaże się łańcuch górski. Drow nie chciał spotkać znowu żadnego patrolu z Nesme, pewien, że to ostrzegawcze głosy z tego miasta zmusiły Alustriel do zabronienia mu wstępu do Silverymoon.

Bruenor nie zaznał odpoczynku w obozie tej nocy, mimo że pokonali ponad połowę odległości do ruin Settlestone. Włóczył się wokół obozu, jak złapane w pułapkę zwierzę, zaciskając i rozluźniając swe sękaty pięści i mruczając do siebie o fatalnym dniu, gdy jego lud został wygnany z Mithril Hall, i o rewanżu jaki weźmie, gdy w końcu powróci.

- Czy to ten napój? - zapytał Wulfgar Drizzta tego wieczoru, gdy stali na skraju obozu przyglądając się brodaczeowi.

- Może po części - odparł Drizzt równie zatroskany o swego przyjaciela. - Napój zmusił Bruenora do przeżycia jeszcze raz najbardziej bolesnych doświadczeń jego długiego życia. Teraz, gdy wspomnienia przeszłości znalazły swe ujście w jego emocjach, zaostrzyły jeszcze jego żądę odwetu, która narastała w nim przez te wszystkie lata.

- On jest przerażony - zauważył Wulfgar. Drizzt pokiwał głową.

- To najważniejsza próba jego życia. Jego przysięga powrotu do Mithril Hall była jedyną wartością jego życia.

- Prze do przodu zbyt ostro - zauważył Wulfgar, spoglądając na Regisa, który, gdy tylko się najadł, opadł wyczerpany. - Halfling nie jest w stanie dotrzymać mu kroku.

- Czekaj nas mniej, niż dzień podróży - odparł Drizzt. - Regis wytrzyma tę drogę, jak i my wszyscy. - Poklepał barbarzyńcę po ramieniu i Wulfgar, nie w pełni usatysfakcjonowany, lecz zrezygnowany z tego powodu, że nie może wpłynąć na krasnoluda odszedł, aby trochę odpocząć.

Drizzt znowu spojrział na spacerującego przyjaciela, a z ponurego wyrazu jego twarzy wyczytać można było, że odczuwa głębszą troskę, niż okazał to barbarzyńcy. Drizzt istotnie nie martwił się o Regisa. Halfling zawsze znajdował sposób na wywinięcie się z opresji. Jednak Bruenor martwił drowa. Drizzt przypomniał sobie chwilę, gdy krasnolud wykuł Aegis-fang, potężny młot bojowy. Broń była najdoskonalszym wytworem Bruenora w jego długiej karierze kowala, bronią wartą przejścia do legendy. Bruenor nie miał już nadziei stworzenia czegoś doskonalszego, a nawet równie doskonałego. Nigdy nie uderzył już młotem w kowadło. A teraz podróż do Mithril Hall, życiowy cel Bruenora. Tak jak Aegis-fang był najdoskonalszym dziełem Bruenora, ta podróż była najwyższym jego wyczynem. Troska Drizzta była bardziej subtelna i może bardziej niebezpieczna, niż sukces lub niepowodzenie poszukiwań; niebezpieczeństwa na drodze czyhały na nich wszystkich i zaakceptowali je z własnej woli, zanim wyruszyli. Czy prastary hall zostanie odzyskany czy nie, szczyt Bruenora zostanie przekroczony. Chwila jego chwały minie.

- Uspokój się, dobry przyjacielu - powiedział Drizzt, krocząc u boku krasnoluda.

- To mój dom, elfie! - odparł Bruenor, lecz wydawało się, że w pewnym stopniu uspokoił się.

- Rozumiem - powiedział Drizzt. - Wydaje się, że istotnie docieramy do Mithril Hall i to rodzi pytania, na które musimy niezwłocznie odpowiedzieć.

Bruenor spojrział nań z ciekawością, choć doskonale wiedział, co Drizzt ma na myśli.

- Dotąd troszczyliśmy się tylko o odnalezienie Mithril Hall, niewiele mówiąc o tym, co będzie po tym, gdy tam wejdziemy.

- Według wszelkich praw, ja jestem królem Hallu - warknął Bruenor.

- Zgoda - odpowiedział drow, - lecz co z ciemnością, która mogła tam pozostać? Z siłą, która wygoniła cały twój klan z kopalń? Pokonamy ją we czterech?

- Mógłbym ją sam pokonać, elfie - odparł cierpko Bruenor, nie chcąc rozważać możliwości. - O ile wiem, hall może być czysty.

- Może. Lecz jaki masz plan, jeżeli ciemność pozostała? Bruenor zamyślił się.

- Wyślę wiadomość do Doliny Lodowego Wichru - odparł. - Na wiosnę mógłby do nas dołączyć mój klan.

- W sile zaledwie setki - przypomniał mu Drizzt.

- Jeśli będzie trzeba więcej, poślę do Adbaru - warknął Bruenor. - Harbromm byłby szczęśliwy mogąc udzielić pomocy za obietnicę skarbów.

Drizzt wiedział, że Bruenor nie będzie się śpieszył z udzieleniem takiej obietnicy, lecz postanowił skończyć ten potok niepokojących, lecz koniecznych pytań.

- Śpij dobrze - życzył krasnoludów. - Znajdziesz odpowiedzi na swe pytania, jeśli będziesz musiał.

Następnego dnia rano tempo nie uległo zmianie. Góry szybko pokazały się w polu widzenia, zaś w krasnoludzie zaszła kolejna zmiana. Zatrzymał się nagle, czując zawroty głowy zaczął walczyć o utrzymanie równowagi. Wulfgar i Drizzt znaleźli się natychmiast obok niego i podtrzymali go.

- Co się stało? - zapytał Drizzt.

- Dwarvendarrow - odparł Bruenor głosem jakby dochodzącym z daleka. Wskazał na skałę wystającą z podstawy najbliższej góry.

- Znasz to miejsce?

Bruenor nie odpowiedział. Ruszył do przodu potykając się, lecz odrzucając każdą propozycję pomocy. Jego przyjaciele wzruszyli bezsilnie ramionami i poszli za nim. Godzinę później ukazały się budowle. Jak gigantyczne domki z kart, wielkie płyty kamienne były sprytnie poukładane na sobie, tworząc mieszkania, i choć opuszczono je przed ponad stu laty, pory roku i wiatr nie zapomniały o nich. Tylko krasnoludy mogły włożyć tyle siły w skałę, poukładać kamienie w sposób tak doskonały, że spoczywały tak pewnie, jak same góry, przetrwawszy poza pokolenia i opowieści bardów, tak, że jakaś przyszła rasa będzie mogła spoglądać na ich budowle z zachwytem i w zdumieniu, nie mając najmniejszego pojęcia kto je zbudował.

Bruenor pamiętał. Wszedł do miasta tak, jak wiele dziesiątków lat temu, w jego szarych oczach błyszczały łzy, jego całe ciało drżało pod wpływem wspomnienia ciemności, która wygnała cały jego klan.

Jego przyjaciele pozostawili go na chwilę samego, nie chcąc przerywać jego poważnych emocji, które wydobyły się na powierzchnię z głębokiego ukrycia. W końcu, gdy minęło popołudnie, Drizzt podszedł do niego.

- Znasz drogę? - zapytał.

Bruenor spojrział na szlak wspinający się na zbocze najbliższej góry.

- Pół dnia - odparł.

- Rozbijemy tu obóz? - zapytał Drizzt.

- To by mi dobrze zrobiło - powiedział Bruenor. - Mam wiele do przemyślenia, elfie. Nie zapomniałem drogi, nie bój się. - Jego oczy zwięzły się, koncentrując się na drodze, którą uciekał w dniach ciemności i wyszeptał. - Nigdy nie zapomnę tej drogi.

* * * * *

Pośpieszne kroki Bruenora okazały się zbawienne dla przyjaciół, gdyż Bok z łatwością podążał śladem drowa za Silverymoon i prowadził swą grupę z podobnym pośpiechem. Minawszy Holdfast - magiczne strażnice wieży nie dopuściłyby ich tam w żadnym razie - grupa golema pokonała znaczną przestrzeń. W obozie, niezbyt oddalonym od obozu towarzyszy, Entreri stał uśmiechając się swym złym uśmiechem i patrząc na ciemny horyzont i na odbłask ognia, o którym wiedział, że był ogniskiem jego ofiar. Catti-brie także je zobaczyła i wiedziała, że następny dzień może przynieść wielkie wyzwanie. Spędziła większość swego życia wśród zaprawionych w bojach krasnoludów, pod opieką samego Bruenora. Nauczył ją dyscypliny i pewności siebie. Nie fasady zarozumiałości, aby ukryć głęboko zakorzenioną niepewność, lecz prawdziwej wiary w siebie i prawidłowego określania tego, na co może się ważyć, a na co nie. Kłopoty, jakie miała z zaśnięciem tej nocy były spowodowane bardziej jej chęcią rzucenia tego wyzwania, niż obawą przed tym, że zawiedzie.

Wcześniej zwinęli obóz i dotarli do ruin tuż po nastaniu świtu. Nie śpiesząc się bardziej niż grupa Bruenora, znaleźli tylko pozostałości obozowiska towarzyszy.

- Godzina, może dwie - zauważył Entreri, pochylając się nisko, aby poczuć żar węgla.

- Bok już znalazł nowy ślad - powiedziała Sydney, wskazując na golema oddalającego się w stronę podnóża najbliższej góry.

Na twarzy Entreriego pojawił się uśmiech, gdy poczuł jak ogarnia go dreszcz pogoni. Catti-brie nie zwracała wiele uwagi na mordercę, bardziej zainteresowana tym, co widniało na twarzy Jierdana. Żołnierz wydawał się być niezbyt pewien siebie. Ruszył w drogę, gdy tylko Sydney i Entreri poszli za Bokiem, lecz zmuszał się do tego. Najwidoczniej nie spieszo mu było do zbliżającej się konfrontacji tak, jak spieszo było Sydney i Entreriemu.

Catti-brie była zadowolona.

Parli do przodu przez cały ranek, kryjąc się za ostrymi graniami i głazami, wspinając się coraz wyżej na zbocze góry. Nagle, po raz pierwszy od dwóch lat, odkąd zaczął swe poszukiwania, Entreri zobaczył swoją ofiarę. Morderca wyszedł na pokryty głazami wznórek i zwolnił kroku, aby dostosować go do niewielkiej stromizny, opadającej w małą dolinę, gęsto porośniętą drzewami, gdy Bruenor i jego towarzysze przedarli się przez jakieś krzaki i szli wzdłuż stromego stoku po jej drugiej stronie. Entreri przykucnął i dał znak pozostałym, żeby także się ukryli.

- Zatrzymaj golema - .zawołał do Sydney, gdyż Bok już zniknął w gęstwinie w dole i wkrótce mógł się przedrzeć przez nią i wyleźć na następny nagi, kamienisty pagórek, widoczny wyraźnie dla towarzyszy podróży.

Sydney rzuciła się za nim.

- Bok, wracaj do mnie! - wrzasnęła tak głośno, jak tylko się odważyła, gdyż mimo, iż towarzysze byli daleko, echo wydawało się odbijać bez końca od górskich zboczy.

Entreri wskazał na plamki poruszające się po zboczu przed nimi.

- Nie pochwycimy ich, zanim nie obejdą zbocza góry - powiedział do Sydney. Skoczył na spotkanie Jierdana i Catti-brie i mocno związał ręce Catti-brie za jej plecami. - Jeśli krzykniesz, zobaczysz swych przyjaciół martwych - zapewnił ją. - A potem twój własny koniec będzie bardzo nieprzyjemny.

Catti-brie przybrała najbardziej przerażony wyraz twarzy, na jaki mogła się zdobyć, ciesząc się przez cały czas, że ostatnia groźba mordercy nic dla niej nie znaczyła. Nie bała się już Entreriego, tak jak w chwili, gdy spotkała go po raz pierwszy w Dekapolis. Przekonała się, że wbrew instynktownemu przerażeniu, jakie czuła wobec bezdusznego zabójcy, był on tylko człowiekiem. Entreri wskazał na stromą dolinę i towarzyszy.

- Przejdę przez grzbiet - wyjaśnił Sydney, - i nawiążę pierwszy kontakt. Ty z golemem idźcie dalej tym szlakiem i zajdźcie ich od tyłu.

- A co ze mną? - zaprotestował Jierdan.

- Zostań z dziewczyną! - rozkazał Entreri tak mimochodem, jakby mówił do służącego. Odwrócił się na pięcie i odszedł, nie chcąc słyszeć żadnych sprzeciwów.

Sydney nawet nie odwróciła się, żeby spojrzeć na Jierdana, czekając na powrót Boka. Nie miała czasu na takie sprzeczkę, uznając, że jeśli Jierdan nie mówi nic za siebie, nie jest wart jej uwagi.

- Działaj teraz - szepnęła do Jierdana Catti-brie, - dla siebie, jeśli nie dla mnie! - Spojrzał na nią, bardziej zaintrygowany niż zły, podatny na każdą sugestię, która mogłaby mu pomóc w jego niewygodnej pozycji.

- Mag nie darzy już ciebie najmniejszym szacunkiem, człowieku - kontynuowała Catti-brie. - Zabójca cię zastąpił, a ona woli zostać przy nim, niż przy tobie. To jest twoja szansa, aby zadziałać, według mnie ostatnia szansa, jeśli mam być szczerą! Czas, abyś pokazał magowi swą wartość, Żołnierzu Luskanu!

Jierdan rozejrzał się nerwowo. Wśród wszystkich manipulacji, jakich spodziewał się ze strony tej kobiety, jej słowa zawierały wystarczającą ilość prawdy, aby przekonać go, że jej oszacowania są trafne. Duma zwyciężyła. Powalił Catti-brie na ziemię i rzucił się za Sydney w pościgu za Entrerim.

- Dokąd idziesz? - zawołała za nim Sydney, lecz Jierdan nie był już zainteresowany częścią gadaniną.

Zaskoczona i skonfundowana Sydney wróciła, aby sprawdzić więźnia. Catti-brie spodziewała się tego, jęknęła i potoczyła się po twardych kamieniach, jakby straciła przytomność, choć tak na prawdę uchyliła się przed ciosem Jierdana na tyle, że ten zaledwie ją musnął. W pełni przytomna kontrolowała swe ruchy tak, że zaniósł ją tam, gdzie mogła prześlizgnąć swe związane ręce pod nogami i podnieść je przed sobą.

Położenie Catti-brie zadowoliło Sydney tak, że czarodziejka skierowała całą swą uwagę na zbliżającą się konfrontację jej obydwu towarzyszy. Słyszając zbliżanie się Jierdana, Entreri odwrócił się do niego z wyciągniętym sztyletem i szablą.

- Powiedziano ci, abyś został z dziewczyną! - syknął.

- Nie wziąłem udziału w tej podróży w charakterze strażnika twego więźnia! - odparł Jierdan, wyciągnąwszy miecz. Na twarzy Entreriego pojawił się charakterystyczny uśmiech.

- Wracaj - powiedział ostatni raz do Jierdana, choć wiedział i był zadowolony z tego powodu, że dumny żołnierz nie zawróci.

Jierdan zrobił jeszcze krok do przodu. Entreri uderzył.

Jierdan był doświadczonym żołnierzem, weteranem wielu potyczek i jeśli Entreri spodziewał się zabić go jednym uderzeniem, to się pomylił. Miecz Jierdana odbił uderzenie i oddał cios. Znając oczywistą pogardę, jaką Entreri darzył Jierdana i znając dumę żołnierza, Sydney obawiała się takiego rozwoju akcji odkąd opuścili Wieżę. Nie troszczyła się o to, czy

któryś z nich zginie - spodziewała się, że będzie to Jierdan - lecz nie chciała tolerować niczego, co przeszkadzałoby w jej misji. Gdy drow będzie w jej rękach, Entreri i Jierdan mogą podyskutować o różnicach między nimi.

- Idź do nich! - krzyknęła do zbliżającego się golema. - Powstrzymaj tę walkę! Bok natychmiast zawrócił i rzucił się w stronę walczących, a Sydney, kręcąc głową ze wstrętem, miała nadzieję, że sytuacja wkrótce będzie opanowana i będą mogli podjąć pościg.

Nie wiedziała, że za nią wstała Catti-brie.

Catti-brie wiedziała, że ma jedyną szansę. Podkraśla się cicho i uderzyła zaciśniętymi dłońmi w kark czarodziejki. Sydney upadła na twarde kamień i Catti-brie przebiegła obok niej, w dół, w kępę drzew, krew żywo krążyła w jej żyłach. Musiała dotrzeć wystarczająco blisko do swych przyjaciół, aby ostrzec ich krzykiem, zanim jej wrogowie ją pochwyć. Już w chwili, gdy wślizgiwała się między grube drzewa, usłyszała sapanie Sydney.

- Bok!

Golem natychmiast zawrócił. Był w pewnej odległości za Catti-brie, lecz doganiał ją z każdym swym wielkim krokiem.

Nawet jeśli zauważyli jej ucieczkę, Jierdan i Entreri byli zbyt zajęci swą walką, aby troszczyć się o nią.

- Nie obrazisz mnie już więcej! - krzyknął Jierdan wśród szczęki stali.

- Obrażę! - syknął Entreri. - Jest wiele sposobów sprofanowania zwłok, głupcze, i wiedz, że wypróbuję każdego z nich na twych zmurszałych kościach. - Nacisnął mocniej, skoncentrowawszy się całkowicie na przeciwniku, jego ostrza osiągnęły śmiertelną szybkość w swym tańcu.

Jierdan odbijał ciosy, lecz zręczny morderca nie miał kłopotów z ich odparowywaniem czy unikami. Wkrótce żołnierz wyczerpał swój repertuar zwodów i ciosów i nawet nie zbliżył się, aby uderzyć w cel. Zmęczy się wcześniej niż Entreri - widział to z całą jasnością już na początku walki. Wymienili jeszcze kilka uderzeń, cięcia Entreriego zadawane były coraz szybciej, podczas, gdy zadawane obydwoma rękami machnięcia Jierdana nabierały żółtawego tempa. Żołnierz miał nadzieję, że Sydney wtrąci się w tej właśnie chwili. Osłabienie jego sił życiowych stało się jasne dla Entreriego i nie mógł zrozumieć dlaczego mag nie powiedział nic o tej walce. Rozejrzał się dokoła, jego desperacja stawała się coraz większa. Nagle zobaczył Sydney, leżącą twarzą na kamieniu. Honorowe wyjście, pomyślał, coraz bardziej zaniepokojony o siebie.

- Mag! - krzyknął do Entreriego. - Musimy jej pomóc! - Słowa trafiły na głuche uszy.

- I dziewczyna! - wrzasnął ponownie Jierdan, mając nadzieję odwrócić uwagę mordercy.

Chciał wyzwolić się z tej walki, odskoczył od Entreriego i opuścił swój miecz. - Możemy kontynuować to później - oznajmił groźnym tonem, choć nie miał zamiaru angażowania zabójcy ponownie w walkę.

Entreri nie odpowiedział, lecz także opuścił swe ostrze. Jierdan, będąc zawsze honorowym żołnierzem odwrócił się, aby spojrzeć na Sydney. Wysadzany klejnotami sztylet pogrążył się w jego plecach.

Catti-brie biegła naprzód potykając się, nie mogąc utrzymać równowagi ze związanymi rękoma. Luźne kamienie przesuwwały się pod jej stopami i niejednym razem upadła na ziemię. Lecz będąc zwinna jak kot natychmiast znowu była na nogach. Jednak Bok był szybszy.

Catti-brie znowu upadła i przetoczyła się przez ostry występ kamienia. Poczęła staczać się po niebezpiecznym stoku pokrytym luźnymi kamieniami, słysząc za sobą kroki golema i wiedząc że mu prawdopodobnie nie uniknie. Nie miała jednak wyboru. Pot piekł ją w dziesiątkach zadrapań i zalewał oczy, odbiegła od niej cała nadzieja. Jednak biegła nadal, jej odwaga zaprzeczała oczywistemu końcu. Wbrew beznadziejnemu położeniu i przerażeniu znalazła siłę, aby poszukać jakiegoś wyjścia. Stok opadał nadal w dół na jakieś dalsze dwadzieścia stóp, a tuż obok niej sterczał cienki i spróchniały pień od dawna martwego drzewa. Nagle przyszedł jej do głowy pewien plan, desperacki, lecz dający wystarczającą nadzieję na powodzenie, aby go wypróbować. Zatrzymała się na chwilę, żeby zbadać strukturę korzeni spróchniałego drzewa i określić wpływ, jaki mogło mieć na kamienie jego wyrwanie. Cofnęła się o kilka stóp w górę zbocza i czekała przykucnięta do niemożliwego skoku. Bok przekroczył szczyt i rzucił się w jej kierunku, odrzucając ze swej drogi kamienie ciężko obutymi stopami. Był tuż za nią, wyciągając swe straszliwe ramiona.

Catti-brie skoczyła. Zaczepiła sznur, którym miała związane ręce o pień przebiegając obok niego zawieszając się całym ciężarem w celu wydarcia korzeni. Bok ciężko stapał za nią, nie zdając sobie sprawy z jej zamiarów. Nawet gdy pień przewrócił się i sieć martwych korzeni wydarty został z ziemi, golem nie mógł zrozumieć niebezpieczeństwa. Gdy luźne kamienie poruszyły się i poczęły się zsuwać, Bok nadal był skoncentrowany tylko na swej ofierze.

Catti-brie potoczyła się w dół i w bok od ześlizgujących się kamieni. Nie próbowała wstać, tylko toczyła się i pełzła niepomna na ból, żeby zyskać każdy cal odległości od zjeżdżającego w dół zbocza. Jej upór zaprowadził ją do pnia grubego dębu, przetoczyła się za niego i odwróciła, aby spojrzeć na zbocze. W samą porę, żeby zobaczyć golema powalonego przez tony podskakujących kamieni.

Tajemnica Doliny Strażnika

- Dolina Strażnika - oznajmił z powagą Bruenor. Towarzysze stali na wysokim występie, spoglądając w dół setki stóp na potrzaskane dno głębokiego, kamienistego wąwozu.

- Jak zejdziemy w dół? - wysapał Regis, gdyż każdy bok wydawał się zupełnie stromy, jakby kanion został celowo wycięty w skale.

Oczywiście istniała droga w dół i Bruenor, wędrując nadal wśród wspomnień swojej młodości, znał ją doskonale. Poprowadził swych przyjaciół wokół wschodniej ostrogi wąwozu i spojrzał na zachód, na szczyty trzech najbliższych gór.

- Stoicie na Fourthpeak - wyjaśnił, - nazywanym tak ze względu na to, że leży obok pozostałych trzech. *Trzy szczyty wydają się jednym* - krasnolud wyrecytował prastary werset z dłuższej pieśni, której uczono wszystkie młode krasnoludy w Mithril Hall jeszcze zanim byli zdolni do wyjścia z kopalń.

*Trzy szczyty wydają się jednym,
Pod słońcem poranka.*

Bruenor przesunął się, aby znaleźć dokładną linię trzech zachodnich szczytów, a potem podszedł powoli na sam brzeg wąwozu i spojrzał w dół.

- Doszliśmy do wejścia do doliny - stwierdził chłodno, choć jego serce biło mocno w obliczu tego odkrycia.

Zobaczyli wycięty stopień, pierwszy z długiego szeregu schodzących w dół urwiska i krytych doskonale samą barwą kamienia, która rzeczywiście czyniła całą konstrukcję niewidoczną z każdego innego miejsca. Regis omal nie zemdłał, gdy spojrzał w dół, nieomal porażony myślą zejścia setek stóp w dół po wąskich schodach nie mających nawet poręczy.

- Z pewnością spadniemy i zabijemy się! - zapiszczał i cofnął się.

Lecz Bruenor znowu nie słuchał żadnych opinii, ani argumentów. Ruszył w dół, Drizzt i Wulfgar poszli za nim, nie pozostawiając Regisowi innego wyboru, jak tylko iść za nimi. Jednak Drizzt i Wulfgar współczuli jego strapieniu i pomagali mu jak tylko mogli, Wulfgar nawet wziął go w ramiona, gdy zerwał się wiatr. Schodzenie było uciążliwe i powolne, nawet z Bruenorem na czele i wydawało się, że minęły całe godziny, zanim kamienne dno kanionu zbliżyło się do nich.

- *Pięćset na lewo a potem jeszcze sto* - zaśpiewał Bruenor, gdy w końcu stanęli na dnie. Krasnolud ruszył wzdłuż ściany na południe, licząc swe odmierzone kroki i pozostawiając pozostałych za wznoszącymi się kolumnami z kamieni, wielkimi monolitami z innych czasów, które wydawały się z brzegu zaledwie kupkami spadłego gruzu. Nawet Bruenor, którego rasa żyła tu przez wiele stuleci, nie znał żadnych opowieści mówiących o stworzeniu tych monolitów, ani o ich przeznaczeniu. Lecz jaki by nie był powód, stały tu jak milcząca i potężna straż na dnie wąwozu od niezliczonych stuleci, będąc już prastarymi zanim krasnoludy tu przybyły, rzucając złowieszcze cienie i pomniejszając każdego śmiertelnika, który tu wszedł..

Kolumny te zmieniały wiatr w niesamowity, żałobny krzyk, nadając też całej dolinie poczucie czegoś nadnaturalnego, beczasowego, jak Holdfast i skłaniając patrzących do pomyślenia o śmiertelności, jakby monolity drwiły z życia swą beczasową egzystencją.

Bruenor, nie przejmując się wieżami, zakończył swe liczenie:

Pięćset na lewo i jeszcze sto,

Ukryte linie tajemnych drzwi.

Badał ścianę obok siebie, poszukując jakichś śladów mogących wskazywać na wejście do hallu. Drizzt także przeciągał swymi czułymi dłońmi po gładkim kamieniu.

- Jesteś pewien? - zapytał krasnoluda po długich minutach poszukiwań, gdyż nie wyczuł nawet najbliższej szczeliny.

- Jestem! - oznajmił Bruenor. - Mój lud był sprytny i obawiam się, że drzwi są zbyt dobrze ukryte, aby je można było tak łatwo znaleźć.

Regis podszedł do niego, aby pomóc, podczas gdy Wulfgar, czując się nieswojo w cieniu monolitów, trzymał straż z tyłu. Po kilku zaledwie sekundach zauważył jakiś ruch w stronie, z której przyszli, przy kamiennych schodach. Przykucnął, jak zawsze mocno ściskając Aegis-fang.

- Mamy gości - powiedział do swych przyjaciół, jego szept był drwiną z usiłowania zachowania tajemnicy.

Drizzt skoczył do najbliższej kolumny i ruszył dalej, używając zamrożonego wzroku Wulfgara jako przewodnika. Rozwścieczony tym, że mu przerwano, Bruenor wyciągnął zza pasa mały toporek i stanął w pogotowiu obok barbarzyńcy, Regis stanął za nimi. Nagle usłyszeli okrzyk Drizzta: Catti-brie! - i doznali zbyt wielkiej ulgi, aby zastanawiać się, co mogło tu sprowadzić ją aż z Dekapolis, czy nawet nad tym, w jaki sposób ich znalazła. Ich

uśmiechy znikły, gdy ją zobaczyli, podrapaną, i krwawiącą, idącą potykając się w ich kierunku. Rzucili się na jej spotkanie, lecz drow, podejrzewając, że ktoś może ją ścigać, prześlizgnął się wzdłuż monolitów i rozejrzał się.

- Co cię tu sprowadza? - krzyknął Bruenor, chwytając Catti-brie i przytulając ją mocno. - I kto cię poranił? Poczuj moje ręce na szyi!

- I mój młot! - dodał Wulfgar rozwścieczony na myśl, że ktoś uderzył Catti-brie.

Regis trzymał się z tyłu, podejrzewając co się mogło wydarzyć.

- Fender Mallot i Grollo nie żyją - powiedziała Bruenorowi Catti-brie.

- W czasie drogi z tobą? Ale jak? - zapytał krasnolud.

- Nie, w Dekapolis - odparła Catti-brie. - Mężczyzna, zabójca był tam szukając Regisa. Podążyłam za nim, usiłując dotrzeć do ciebie i ostrzec cię, lecz pochwycił mnie i powlókł ze sobą.

Bruenor spojrział na halflinga, który teraz cofnął się dalej i zwiesił głowę.

- Wiedziałem, że wpadłeś w kłopoty już wtedy, gdy dogoniłeś nas na drodze za miastami - nachmurzył się. - O co więc chodzi? I tylko bez tych twoich kłamliwych opowieści!

- Nazywa się Entreri - przyznał Regis. - Artemis Entreri. Przybył z Calimportu, od Pashy Pooka. - Regis wyciągnął rubinowy wisiołek. - Po to.

- Ale on nie jest sam - dodała Catti-brie. - Czarnoksiężnicy z Luskanu poszukują Drizzta.

- Z jakiego powodu? - krzyknął Drizzt z cienia. Catti-brie wzruszyła ramionami.

- Uważali, aby za dużo nie powiedzieć, lecz domyślam się, że szukają jakiejś wieści o Akarze Kessellu.

Drizzt zrozumiał natychmiast. Szukali Kryształowego Reliktu, potężnej rzeczy, która została pogrzebana pod lawiną na Kelvin's Cairn.

- Ilu ich jest? - zapytał Wulfgar. - I jak daleko są stąd?

- Było ich troje - odparła Catti-brie. - Morderca, czarodziejka i żołnierz z Luskanu. Mieli ze sobą potwora. Nazywali go golemem, ale niczego podobnego wcześniej nie widziałam.

- Golem - powtórzył cicho Drizzt. Widział wiele takich stworzeń w podziemnym mieście ciemnych elfów. Potwory o wielkiej sile i niezłomnej lojalności wobec swych twórców. Naprawdę musieli to być potężni przeciwnicy, mając jednego z nich ze sobą.

- Ale tego już nie ma - kontynuowała Catti-brie, - ścigał mnie w czasie mej ucieczki i byłby mnie dogonił, bez wątpienia, lecz zastosowałam pewną sztuczkę i zwałam na jego łeb górę kamieni!

Bruenor znów ją uściśnął.

- Doskonała robota, moja dziewczyno - wyszeptał.

- Pozostawiłam mordercę i żołnierza podczas strasznej walki - mówiła dalej Catti-brie.

- Myślę, że jeden z nich jest martwy, najprawdopodobniej żołnierz. Szkoda, był przyzwoity.

- I tak spotkałby moje ostrze za pomoc tym psom! - odparł Bruenor. - Ale dość tych opowieści, będzie na to czas. Jesteśmy w pobliżu hallu, dziewczyno, wiesz o tym? Sama zobaczysz te wspaniałości, o których ci opowiadałem przez te wszystkie lata! Chodźmy i odpocznijmy. - Odwrócił się, aby powiedzieć Wulfgarowi by jej pilnował, lecz zamiast niego zobaczył Regisa. Halfling miał własne problemy, zwiesił głowę i zastanawiał się, czy tym razem nie popchnął swych przyjaciół zbyt daleko.

- Nie obawiaj się, przyjacielu - powiedział Wulfgar, także widząc smutek Regisa. - Zrobiłeś to po to, żeby przeżyć. W tym nie ma wstydu. Jednak powinieneś powiedzieć nam o grożącym ci niebezpieczeństwie!

- Ach, głowa do góry, Pasibrzuchu! - warknął Bruenor. - Spodziewaliśmy się tego po tobie, nie jesteś dobrym sztukmistrzem! Nie myśl, że to nas zaskoczyło! - wściekał się Bruenor, jego gniew wzrastał wbrew jego woli, gdy tak stał chłoscząc słowami halflinga. - Jak śmiałeś nas w to wplątać? - ryknął na Regisa, odsuwając na bok Catti-brie i zbliżając się o krok. - Z moim domem tuż przede mną!

Wulfgar zagroził Bruenorowi drogę do Regisa, chociaż był naprawdę zaskoczony nagłą zmianą jaka zaszła w krasnoludzie. Nigdy przedtem nie widział Bruenora tak pożeranego przez emocje. Catti-brie także patrzyła kompletnie osłupiała.

- To nie wina halflinga - powiedziała. - A czarnoksiężnicy i tak by nadeszli.

Wrócił do nich Drizzt.

- Jak dotąd nikt nie schodził schodami - powiedział, lecz gdy lepiej rozejrzał się w sytuacji, stwierdził, że jego słów nawet nie słyszano.

Zapadła długa i niezręczna cisza, a potem Wulfgar przejął komendę.

- Zaszliśmy tą drogą zbyt daleko, aby się sprzeczać i walczyć między sobą! - warknął na Bruenora.

Bruenor popatrzył na niego pusto, nie wiedząc jak zareagować na niezwykłą postawę, jaką przybrał Wulfgar w stosunku do niego.

- Ba! - powiedział w końcu krasnolud, podnosząc ręce w zmieszaniu. - Głupi halfling nas w końcu pozabija... lecz nie martw się! - mruknął sarkastycznie, podchodząc znowu do ściany, aby odszukać drzwi.

Drizzt spojrział z zaciekawieniem na gderającego brodacza, lecz w tej chwili bardziej martwił się o Regisa. Halfling, szczerze zmartwiony, usiadł i wydawało się, że stracił wszelką chęć do kontynuowania tego wszystkiego.

- Nie upadaj na duchu - powiedział Drizzt. - Bruenorowi gniew przejdzie. Istota jego marzeń stoi przed nim.

- Jeśli chodzi o tego mordercę, który chce twojej głowy - powiedział Wulfgar, podchodząc do nich, - to spotka się z potężnym przyjęciem, gdy się tu dostanie, jeśli w ogóle mu się to uda. - Wulfgar poklepał głowicę swego młota bojowego. - Może będziemy mogli zmienić jego sądy o tym polowaniu.

- Jeśli uda się nam wejść do kopalń, to mogą stracić nasz ślad - powiedział Drizzt do Bruenora, usiłując dalej łagodzić gniew krasnoluda.

- Nie znajdują schodów - powiedziała Catti-brie. - Nawet patrząc jak schodzicie, miałam trudności ze znalezieniem ich!

- Raczej wystąpiłbym przeciwko nim teraz! - oznajmił Wulfgar. - Mają nam wiele do wyjaśnienia i nie unikną mojej zemsty za to, jak potraktowali Catti-brie!

- Uwważaj na zabójcę - ostrzegła go Catti-brie. - Jego ostrza oznaczają śmierć, nie pomyłkę!

- Czarodziejka może też być straszliwym przeciwnikiem - dodał Drizzt. - Mamy przed sobą ważniejsze zadanie - nie potrzebujemy wdawać się w walkę, jeżeli możemy jej uniknąć.

- Żadnych opóźnień! - powiedział Bruenor, kończąc perturbacje barbarzyńcy. - Mithril Hall leży przede mną i mam zamiar tam wejść! Niech idą za nami, jeśli się odważą. - Odwrócił się znów do ściany, aby podjąć dalsze poszukiwania drzwi, wołając Drizta, żeby dołączył do niego. - Trzymaj straż, chłopcze - polecił Wulfgarowi. - I pilnuj mej dziewczyny.

- A może słowo otwarcia? - zapytał Drizzt, gdy stał z Bruenorem na przeciw gładkiej ściany.

- Tak - powiedział Bruenor, - było słowo. Ale magia w nim zawarta opuszczała je po jakimś czasie i musiano wymieniać nowe słowo. Tu nie ma nic!

- Spróbuj więc starego słowa.

- Próbowałem, elfie, dziesiątki razy, gdy przybyliśmy tu po raz pierwszy - uderzył pięścią w kamień. - Wiem, że był też inny sposób - warknął sfrustrowany.

- Przypomnisz sobie - zapewnił go Drizzt.

Zaczęli znów badać ścianę. Nie pomogła nawet pełna uporu determinacja krasnoluda i w końcu zapadła noc, znajdując przyjaciół siedzących na zewnątrz wejścia, w ciemności, nie śmiejących rozpalić ognia w obawie przed zaalarmowaniem pogoni. Ze wszystkich prób tej podróży, oczekiwanie tak blisko celu było może najcięższe. Bruenor zaczął wątpić, zastanawiając się nawet, czy było to odpowiednie miejsce na drzwi. Raz po raz recytował pieśń, której nauczył się jeszcze jako dziecko w Mithril Hall, poszukując jakiegoś tropu, który mógł przeoczyć. Pozostali spali niespokojnie, szczególnie Catti-brie, która wiedziała, że grozi im cicha śmierć ze strony ostrza mordercy. Nie spaliby w ogóle, gdyby nie wiedzieli, że przenikliwe, zawsze czujne oczy drowa trzymają nad nimi straż.

* * * * *

Kilka mil na szlaku za nimi rozbito podobny obóz. Entreri stał cicho, patrząc w kierunku gór na wschodzie i szukając śladów ogniska, choć wątpił w to, aby przyjaciele byli tak nieostrożni, aby je rozpalić, jeśli Catti-brie ich znalazła i ostrzegła. Obok niego na zimnym kamieniu leżała owinięta w koc Sydney, odpoczywając i wracając do siebie po uderzeniu Catti-brie. Morderca rozważał możliwość opuszczenia jej - normalnie uczyniłby to bez namysłu - lecz potrzebował w każdym razie trochę czasu, aby posortować swe myśli i stworzyć najlepszy plan dalszego postępowania.

Nadszedł świt i zastał go nadal stojącego bez ruchu i rozmyślającego. Obok niego obudziła się czarodziejka.

- Jierdan? - zawołała oszołomiona. Entreri cofnął się i przykucnął przy niej.

- Gdzie jest Jierdan? - zapytała.

- Nie żyje - odparł Entreri bez cienia wyrzutu w głosie.

- Podobnie jak golem.

- Bok? - sapnęła Sydney.

- Spadła na niego góra - odparł Entreri.

- A dziewczyna?

- Zniknęła - Entreri spojrzał na wschód. - Pójdę, jeśli będę znał twój cel - powiedział. -

Nasz pościg jest skończony.

- Są blisko - przekonywała Sydney. - Chcesz zaprzestać swego polowania?

Entreri uśmiechnął się.

- Halfling będzie mój - powiedział pewnie i Sydney nie wątpiła, że mówi prawdę. -
Lecz nasza grupa rozleciała się. Wracam do swego polowania, ty wrócisz do swojego, lecz ostrzegam cię, jeśli dostanę to, co jest moje, ty będziesz moją następną ofiarą.

Sydney uważnie rozważyła te słowa.

- Gdzie zginął Bok - zapytała po namyśle. Entreri spojrział wzdłuż szlaku na wschód.

- W dolinie za zagajnikiem.

- Zabierz mnie tam - zażądała Sydney. - Coś tam muszę zrobić.

Entreri pomógł jej wstać i poprowadził ją ścieżką, uważając, że powinien ją opuścić. Nabral respektu przed tą młodą czarodziejką i przed jej obowiązkowością, i wierzył, że nie stanie mu na drodze. Sydney nie była czarodziejką i nie mogła się z nim równać, a oboje wiedzieli, że jego poważanie dla niej nie opóźni jego ostrza, jeśli stanie mu na drodze.

Sydney przeszukiwała przez chwilę kamieniste zbocze, a potem odwróciła się do Entreriego, z tajemniczym uśmiechem na twarzy,

- Powiedziałeś, że nasze wspólne poszukiwania skończyły się, ale się mylisz. Nadal możemy być dla ciebie przydatni, morderco.

- My?

Sydney odwróciła się do zbocza i zawołała głośno.

- Bok!

Na twarzy Entreriego ukazał się wyraz zaskoczenia. On też patrzył na kamienie, lecz nie zobaczył żadnych śladów ruchu.

- Bok! - zawołała znowu Sydney i tym razem rzeczywiście coś się poruszyło. Pod zwałami kamieni coś zadudniło, a potem jeden z nich przesunął się i wyleciał w powietrze. Wstał spod nich golem i przeciągnął się. Poturbowany, lecz najwidoczniej nie czując bólu, Bok odrzucił na bok olbrzymi głaz i ruszył w kierunku swej pani.

- Golema nie jest łatwo zniszczyć - wyjaśniła Sydney, czerpiąc satysfakcję z wyrazu zaskoczenia na twarzy zazwyczaj nie okazującego żadnych emocji Entreriego. - Bok nadal ma drogę do przebycia, drogę, o której tak łatwo nie zapomni.

- Drogę, która znów zaprowadzi nas do drowa - roześmiał się Entreri. - Chodź moja towarzyszko - powiedział do Sydney, - kontynuujmy naszą pogoń.

* * * * *

Gdy nadszedł świt, przyjaciele nadal nie znaleźli żadnych śladów. Bruenor stał przed ścianą, wykrzykując tyradę magicznych zaśpiewów, z których większość nie miała nic

wspólnego ze słowami otwarcia. Wulfgar podjął inną próbę. Stwierdziwszy, że odgłos pustki pozwoli im upewnić się, że przyszedli na właściwe miejsce, wędrował metodycznie z uchem przy ścianie, opukując ją Aegis-fangiem. Młot uderzał w twarde kamień, dźwięcząc doskonałością swego wykucia. Lecz jedno uderzenie nie trafiło w cel. Wulfgar wznosił głowicę młota, lecz gdy tylko uderzyła w kamień, zatrzymana została przez powłokę niebieskiego światła. Wulfgar odskoczył zaskoczony. W kamieniu ukazały się pęknięcia, tworzące obrys drzwi. Skała przesuwiała się nadal do wewnątrz i wkrótce ukazało się wejście do ojczyzny krasnoludów. Owiał ich podmuch powietrza, zamkniętego tam od stuleci, niosąc ze sobą zapach przeszłości.

- Magiczna broń! - krzyknął Bruenor, - Jedyne narzędzie, które mój lud akceptował w kopalniach!

- Gdy przybywali tu goście, wchodzili pukając w drzwi magiczną bronią? - zapytał Drizzt.

Krasnolud pokiwał głową, choć jego uwaga zwrócona była teraz na poświętę lśniąca za ścianą. Pomieszczenie przed nimi było nieoświetlone, nie licząc dziennego światła wpadającego przez otwarte drzwi, lecz w korytarzu za hallem wejściowym zobaczyli migotanie pochodni.

- Ktoś tam jest - powiedział Regis.

- Nie - odparł Bruenor, napłynęło znów do niego wiele dawno zapomnianych obrazów Mithril Hall. - Pochodnie płoną zawsze, przez życie krasnoluda lub dłużej. - Przeszedł przez portal wzbijając pył, który leżał nieporuszony od dwóch stuleci.

Jego przyjaciele pozostawili go na chwilę samego, a potem z powagą dołączyli do niego. Wszędzie w pomieszczeniu leżały szczątki wielu krasnoludów. Rozegrała się tu bitwa, ostatnia bitwa klanu Bruenora, zanim został wygnany ze swej ojczyzny.

- Własnymi oczyma widzę, że opowieści były prawdziwe - mruknął krasnolud. Zwrócił się do swych przyjaciół z wyjaśnieniem. - Pogłoski, które dotarły do Settlestone po tym, gdy ja i inne młode krasnoludy przybyły tam, mówiły o wielkiej bitwie w hollu wejściowym. Niektórzy wyruszyli, aby przekonać się, czy pogłoski te są prawdziwe, lecz nigdy do nas nie powrócili. - Bruenor przerwał i pod jego przewodnictwem przyjaciele ruszyli, żeby zbadać to miejsce.

Szkielety krasnoludów leżały rozrzucone dokoła w tych pozycjach i miejscach, gdzie zginęli. Zbroje z mithrilu, pokryte pyłem lecz nie rdzą i błyszczące znowu po przetarciu ręką, wyraźnie wyznaczały miejsce zagłady klanu Battlehammer. Między nimi były inne, lecz podobne szkielety w dziwnie wykutych zbrojach, jakby krasnoludy walczyły z krasnoludami.

Było to zagadką przewyższającą możliwość pojmowania mieszkańców powierzchni, lecz Drizzt Do'Urden rozumiał to. W mieście ciemnych elfów poznał jako sprzymierzeńców Duergarów, złośliwe szare krasnoludy. Duergarowie byli krasnoludzkimi odpowiednikami drowów, a ponieważ ich kuzyni z powierzchni często głęboko wkopywali się w ziemię, w terytoria, które uznawali za swe własne, nienawiść między rasami krasnoludów była nawet większa, niż między rasami elfów. Szkielety Duergarów wyjaśniały wiele Drizztowi i Bruenorowi, który także rozpoznał obce zbroje, i który po raz pierwszy zrozumiał, kto wygonił jego lud z Mithril Hall. Jeśli szarzy byli nadal w kopalniach, Drizzt zdawał sobie sprawę z tego, że Bruenor będzie miał wielkie trudności z odzyskaniem tego miejsca.

Magiczne drzwi zamknęły się za nimi, w pomieszczeniu stało się jeszcze ciemniej. Catti-brie i Wulfgar dla bezpieczeństwa szli razem, słabo widząc w ciemności, lecz Regis myszkował dokoła, szukając klejnotów i innych skarbów, jakie mogły się znajdować przy szkieletach krasnoludów. Bruenor także zauważył coś interesującego. Podeszedł do dwóch szkieletów leżących plecami do siebie. Stos szarych krasnoludów spoległ wokół nich i już samo to powiedziało Bruenorowi kim byli ci dwaj, zanim nawet zobaczył znak kufla pieniącego się piwa na ich tarczach.

Drizzt podeszedł do niego, lecz zatrzymał się w pełnej uszanowania odległości.

- Bangor, mój ojciec - wyjaśnił Bruenor. - I Garumn, ojciec mego ojca, król Mithril Hall. Z pewnością wykonali swe zadanie, zanim polegli!

- Potężni jak ich najbliższy potomek - zauważył Drizzt. Bruenor przyjął w milczeniu komplement i pochylił się, aby zdmuchnąć pył z hełmu Garumna.

- Garumn ciągle nosi zbroję i broń Bruenora, mego imiennika i bohatera mojego klanu. Domyślam się, że przekleli to miejsce, gdy ginęli - powiedział, - gdyż szarzy nie wrócili, aby plądrować.

Drizzt zgodził się z tym wyjaśnieniem, świadom potęgi przekleństwa króla rzuconego w chwili, gdy upadło jego królestwo.

Bruenor z uszanowaniem podniósł szczątki Garumna i zaniósł je do sąsiedniego pomieszczenia. Drizzt nie poszedł za nim, zapewniając krasnoludów! prywatność tej chwili. Wrócił do Catti-brie i Wulfgara, aby pomóc im zrozumieć powagę widniejącej wokół nich sceny. Czekali cierpliwie przez wiele minut, wyobrażając sobie przebieg bitwy, jaka miała tu miejsce, a ich umysły wsłuchiwały się w wyraźne dźwięki uderzeń toporów o tarcze i dzielne okrzyki wojenne Klanu Battlehammer.

Potem wrócił Bruenor i nawet potężne obrazy w umysłach przyjaciół zbladły na widok, jaki mieli teraz przed sobą. Regis upuścił kilka błyskotek, które znalazł, niewymownie

zdumiony i przerażony tym, że jakiś duch z przeszłości powrócił, aby popsuć mu szyki. Odrzucona została poobijana zbroja Bruenora. Pozaginany i jednorogi hełm został przypięty do jego plecaka. Nosił teraz zbroję swego imiennika, ze lśniącego mithrilu, godło kufla na tarczy wykonane było ze szczerzego złota, hełm zaś wysadzany był tysiącami błyszczących klejnotów.

- Przekonałem się na własne oczy, że legendy mówią prawdę - krzyknął śmiało, podnosząc wysoko nad sobą topór z mithrilu. - Garumn nie żyje i mój ojciec także. Tak więc ogłaszam mój tytuł: Ósmy Król Mithril Hall!

- Wąwóz Garumna - powiedział Bruenor, przeciągając linię na prostej mapie, którą naszkicował na podłodze. Gdy efekty działania napoju Alustriel ustąpiły, samo wkroczenie do domu swojej młodości obudziło w krasnoludzie większość wspomnień. Dokładne położenie każdego z pomieszczeń nie było mu znane, lecz miał ogólne pojęcie o planie całego tego miejsca. Pozostali skupili się wokół niego, wyciągając się jak mogli, żeby zobaczyć kreski w świetle pochodni, którą Wulfgar przyniósł z korytarza.

- Możemy iść tam dalej - kontynuował Bruenor. - Tam są drzwi pozwalające opuścić to miejsce, poza mostem.

- Opuścić? - zapytał Wulfgar.

- Naszym celem jest znalezienie Mithril Hall - odparł Drizzt, wykorzystując ten sam argument, którego użył względem Bruenora przed tym spotkaniem. - Jeśli siły, które pokonały klan Battlehammer nadal się tam znajdują, we czwórkę go nie odbijemy. Musimy zatroszczyć się też o to, aby wiedza o położeniu Hallu nie zginęła tutaj wraz z nami.

- Mam zamiar przekonać się, w obliczu czego stoimy - dodał Bruenor. - Możemy wrócić tymi drzwiami, którymi przyszlśmy, powinny łatwo otworzyć się od środka. Mam zamiar przeszukać najwyższy poziom. Chcę wiedzieć jak wielu pozostało, zanim wezwę mój klan z doliny i innych, jeśli będzie trzeba. - Spojrzał na Drizzta z sarkazmem.

Drizzt podejrzewał, że Bruenor myśli o czymś więcej niż tylko o „przeszukaniu” tego miejsca, lecz milczał, zadowolony z tego, że przelał w serce krasnoluda swe niepokoje i z tego, że nie spodziewana obecność Catti-brie z pewnością skłoni Bruenora do większej ostrożności przy podejmowaniu decyzji.

- Więc wrócisz - domyślił się Wulfgar.

- Z armią następującą mi na pięty! - parsknął Bruenor. Spojrzał na Catti-brie i część niecierpliwości zniknęła z jego oczu.

Odczytała to natychmiast.

- Nie wracaj dla mnie! - nachmurzyła się. - Walczyłam już przedtem u twego boku i nie zawiodłam! Nie szukałam tej drogi, lecz ona mnie znalazła i teraz jestem tu z tobą do końca!

Po wielu latach wychowywania jej, Bruenor nie mógł teraz nie zgodzić się z jej decyzją postępowania drogą, którą sama obrała. Spojrzał na szkielety spoczywające w pomieszczeniu.

- Weź więc broń i zbroję i chodźmy, jeśli się zgadzacie.

- To ty wybierasz drogę - powiedział Drizzt. - Gdyż jest to twoje poszukiwanie. Idziemy z tobą, lecz nie po to, aby ci mówić którędy masz iść.

Bruenor uśmiechnął się na ironię zawartą w tym stwierdzeniu. Zauważył lekki błysk w oczach drowa, ślad jego zwykłego blasku podniecenia. Może Drizzt nie stracił jeszcze całkowicie serca do przygód?

- Ja idę - powiedział Wulfgar. - Nie po to szedłem tyle mil, żeby zawrócić, gdy znaleźliśmy drzwi!

Regis nie odezwał się. Wiedział, że został wciągnięty w wir ich podniecenia, bez względu na to, jakie nie byłyby jego własne odczucia. Poklepał niewielką sakiewkę nowo nabytych błyskotek przy swoim pasie i pomyślał o zyskaniu dalszych, które może wkrótce znaleźć, jeśli hall będzie tak wspaniałą, jak Bruenor zawsze opowiadał. Naprawdę czuł, że powędrował by raczej do dziewięciu otchłani u boku swych przyjaciół, niż wrócił i stawiał samotnie czoła Artemisowi Entreriemu.

Gdy tylko Catti-brie została wyposażona, Bruenor poprowadził całą grupę. Maszerował dumnie w lśniącej zbroi swego dziadka, mithrilowy topór kołysał się u jego boku, w koronie królewskiej pewnie nasadzonej na głowę.

- Do Wąwozu Garumna! - krzyknął, gdy wychodzili z hallu wejściowego. - Tam zdecydujemy o dalszej drodze, czy wyjdziemy, czy pójdziemy w dół. Och, ta chwała jaka na nas czeka, przyjaciele. Módlcie się, abym tym razem was do niej doprowadził!

Wulfgar szedł obok niego, z Aegis-fangiem w jednej ręce i pochodnią w drugiej. Miał ten sam poważny, lecz niecierpliwy wyraz twarzy. Za nimi szli Catti-brie i Regis, z mniejszym zapalem i z większą rozważą, lecz akceptując drogę jako nieuniknioną i zdecydowani zachować się na niej jak najlepiej. Drizzt szedł z boku, czasami wysuwał się naprzód, czasami zostawał z tyłu, rzadko widziany i nigdy nie słyszany, lecz uspokajająca świadomość jego obecności czyniła ich kroki łatwiejszymi.

Korytarze nie były tak gładkie i płaskie, jak to zwykle bywało w budowlach krasnoludów. Co kilka stóp po obu stronach korytarza znajdowały się nisze, niektóre z nich miały tylko kilka cali głębokości, niektóre ginęły w ciemnościach, aby połączyć się z innymi w całej sieci korytarzy. Ściany na całej długości były połupane i zniszczone wystającymi krawędziami i wgłębieniami, w celu wzmożenia zacienienia dawanego przez nieustannie płonące pochodnie. To było miejsce pełne tajemniczości i sekretów, w którym krasnoludy wykonywały najlepsze swoje dzieła w atmosferze ochronnej izolacji. Ten poziom był rzeczywistą płataniną. Żaden przybysz z zewnątrz nie mógłby rozeznąć się w tym labiryncie

nieskończonych rozwidleń, skrzyżowań i licznych przejść. Nawet Bruenor, wspomagany przez rozproszone obrazy ze swego dzieciństwa i rozumiejący logikę, która kierowała krasnoludzkimi górnikami, którzy to stworzyli, mylił się częściej, niż prowadził we właściwym kierunku i spędzał tyle samo czasu na wracaniu się, co na marszu do przodu. Jednak była jedna rzecz, o której Bruenor pamiętał.

- Uważajcie na swoje kroki - ostrzegł swych przyjaciół. - Poziom, po którym idziemy przeznaczony jest do obrony pomieszczeń i wykonane w kamieniu pułapki mogą szybko wysłać was na dół!

Po pierwszym odcinku marszu tego dnia, dotarli do szerszych pomieszczeń, o z grubsza tylko ociosanych ścianach, w większości pozbawionych umeblowania i nie noszących śladów zamieszkiwania.

- Pokoje straży i pokoje gościnne - wyjaśnił Bruenor. - Większość dla Elmora i jego ludzi z Settlestone, gdy przybywali, aby zebrać towary na rynek.

Zeszli głębiej. Ogarnęła ich przygniatająca cisza, jedynymi dźwiękami były ich kroki i od czasu do czasu parsknięcie pochodni i nawet to wydawało się stłumione w nieruchomym powietrzu. U Drizzta i Bruenora otoczenie to wzmagało tylko wspomnienia z dni ich młodości spędzonych pod ziemią, lecz dla pozostałej trójki zamknięcie i świadomość ton skał, wiszących nad ich głowami były zupełnie obcymi doświadczeniami, bardziej niż trochę niepokojącymi.

Drizzt prześlizgiwał się od niszy do niszy, zwracając dodatkowo uwagę na zbadanie podłogi, zanim na nią wszedł. W jednym z zacienionych obniżzeń poczuł coś na swojej nodze i po bliższym zbadaniu stwierdził, że jest to prąd powietrza, płynący ze szczeliny u podstawy ściany. Zawołał swych przyjaciół. Bruenor pochylił się i podrapał w brodę, od razu domyślając się co to oznacza, gdyż powietrze było ciepłe, nie zaś chłodne, jakim powinno być powietrze napływające z zewnątrz. Zdjął rękawicę i pomacał kamień.

- Piece - mruknął bardziej do siebie, niż do swych przyjaciół.

- A więc, tam niżej ktoś jest - stwierdził Drizzt.

Bruenor nie odpowiedział. Podłoga subtelnie wibrowała, lecz dla krasnoluda, zaznajomionego z kamieniem, przesłanie było tak wyraźne, jakby podłoga przemawiała do niego - był to chrobot przesuwających się gdzieś w dole bloków - maszyna kopalni. Bruenor odwrócił wzrok i usiłował poukładać swe myśli, gdyż był prawie przekonany, i w co zawsze wierzył, że w kopalniach nie ma żadnych zorganizowanych grup i można je będzie łatwo zająć. Lecz jeśli piece płonęły, nadzieje te uleciały bezpowrotnie.

* * * * *

- Idź do nich. Pokaż im schody - polecił Dendybar. Morkai przez długą chwilę przyglądał się czarnoksiężnikowi. Wiedział, że mógłby się wyłamać ze słabnącego chwytu Dendybara i nie posłuchać rozkazu. Morkai był naprawdę zdumiony tym, że Dendybar ośmielił się go wezwać tak szybko ponownie, gdyż siły czarnoksiężnika najwidoczniej jeszcze nie powróciły. Cętkowany mag nie doszedł jeszcze do takiego punktu słabości, w którym Morkai mógłby uderzyć, lecz Dendybar niewątpliwie stracił wiele ze swej mocy na przywoływanie widma. Morkai postanowił posłuchać rozkazu. Chciał grać w tę grę z Dendybarem tak długo, jak to tylko będzie możliwe. Dendybar opanowany był obsesją znalezienia drowa i niewątpliwie wezwie Morkai niedługo po raz kolejny. Może Cętkowany czarnoksiężnik będzie wtedy jeszcze słabszy?

- Jak się dostaniemy na dół? - zapytał Sydney Entreri. Bok przyprowadził ich na krawędź Doliny Strażnika, lecz teraz stali na brzegu ogromnego urwiska.

Sydney spojrzała na Boka, poszukując odpowiedzi, a golem bez zwłoki zrobił krok poza brzeg. Gdyby go nie zatrzymała, spadłby z urwiska. Młoda czarodziejka spojrzała na Entreriego bezsilnie wzruszając ramionami. Nagle zobaczyli migoczącą plamę ognia i widmo Morkai znów stanęło przed nimi.

- Chodźcie - rzekł do nich. - Zostałem zobowiązany do pokazania wam drogi.

Nie mówiąc nic więcej, Morkai poprowadził ich do tajemnych schodów, a potem znów stał się płomieniem i zniknął.

- Twój mistrz zapewnia nam wszelką pomoc - zauważył Entreri, robiąc pierwszy krok w dół. Sydney uśmiechnęła się, maskując strach.

- Co najmniej czterokrotnie - szepnęła do siebie, przypominając sobie momenty, w których Dendybar wezwał widmo. Za każdym razem Morkai wydawał się być bardziej odprężony, wypełniając nakazaną mu misję. Sydney ruszyła ku schodom za Entrerim. Miała nadzieję, że Dendybar nie wezwie widma ponownie - mimo wszystko. Gdy zeszli na dno wąwozu, Bok poprowadził ich prosto do ściany i tajemnych drzwi. Jakby zdając sobie sprawę z bariery na jaką się natknął, stał cierpliwie z boku, czekając na dalsze instrukcje od maga. Entreri przeciągnął palcami po gładkiej skale. Trzymając twarz najbliżej skały, jak tylko mógł, starał się odszukać w niej jakąś szczelinę.

- Tracisz czas - zauważyła Sydney. - Drzwi są wykonane przez krasnoludy i nie można ich znaleźć takim badaniem.

- Jeśli tu w ogóle są drzwi - odparł morderca.

- Są - zapewniła go Sydney. - Bok podążył śladem drowa do tego miejsca i wie, że ten przeszedł na drugą stronę ściany. Nie ma sposobu, aby zmusić gołenia do zboczenia z trasy.

- A więc otwórz drzwi - zadrwił Entreri. - Oddalają się od nas z każdą chwilą.

Sydney odetchnęła głęboko i nerwowo zatarła ręce. To była pierwsza okazja, odkąd opuściła Wieżę, użycia magicznych sił; szukając ujścia tętniła w niej energia zaklęcia. Wykonała szereg rozmaitych, precyzyjnych gestów, wymamrotała kilka tajemniczych słów i rozkazała - *Bausin saumine!* - wyciągając ręce przed siebie, w kierunku drzwi.

Pas Entreriego natychmiast się rozpiął, spadając na ziemię wraz z szablą i sztyletem.

- Doskonała robota - zauważył z sarkazmem, podnosząc broń. Sydney zakłopotana spojrzała na drzwi.

- Opierają się mojemu zaklęciu - powiedziała rzecz oczywistą. - Nie jest to niespodziewane w przypadku drzwi roboty krasnoludów. One nie używają wiele magii, lecz ich zdolność do opierania się zaklęciom rzucanym przez innych jest znaczna.

- Dokąd więc pójdziemy? - syknął Entreri. - Może jest tu inne wejście?

- To są nasze drzwi - uparta się Sydney. Zwróciła się do Boka i warknęła. - Wyłam to!
- Entreri odskoczył na bok, gdy golem ruszył do ściany.

Bok zaczął walić raz po raz w ścianę wielkimi łapskami jak taranami, nie zważając na własne rany. Przez wiele sekund nic się nie działo, słychać było tylko głucho uderzenia pięści walących w kamień. Sydney była cierpliwa. Uciszyła Entreriego, argumentującego za innym rozwiązaniem i przyglądała się pracy golema. W kamieniu pojawiła się szczelina, potem druga. Bok nie słabł, tempo uderzeń nie zmniejszało się. Ukazało się więcej pęknięć, potem wyraźny obrys drzwi. Entreri zmrużył oczy w oczekiwaniu.

Jednym końcowym uderzeniem Bok przebił ręką drzwi, zamieniając je w stos gruzu.

Po raz drugi tego dnia, po raz drugi od prawie dwóch stuleci pomieszczenie wejściowe do Mithril Hall skąpane zostało w dziennym świetle.

* * * * *

- Co to było? - szepnął Regis, gdy echo uderzeń w końcu umilkło.

Drizzt nie mógł się tego tak łatwo domyślić, gdyż przy dźwiękach dochodzących do nich ze wszystkich stron od nagiej skały, niemożliwym było ustalenie położenia ich źródła. Catti-brie, doskonale pamiętając zburzony mur w Silverymoon, miała swoje podejrzenia. Żadne z nich nie powiedziało już nic więcej na ten temat. W ich sytuacji stałego zagrożenia,

echa potencjalnego niebezpieczeństwa w pewnej odległości nie pobudziły ich do działania. Szli dalej, jakby niczego nie słyszeli, poruszali się jednak ostrożniej, a drow trzymał się bardziej tyłów grupy.

Gdzieś w zakamarkach swego umysłu Bruenor czuł niebezpieczeństwo czające się wokół nich, przyglądające się im, czekające, aby uderzyć. Nie mógł być pewien, czy jego obawy mają jakieś podstawy, czy są tylko reakcją na świadomość, że kopalnie są zajęte i przypomnienie straszliwych dni, gdy jego klan został wygnany. Parł naprzód, gdyż była to jego ojczyzna i nie miał zamiaru utracić jej ponownie.

W poszarpanym odcinku przejścia cienie wydłużyły się w głębszy, przesuwający się mrok. Jeden z nich sięgnął i pochwycił Wulfgara. Ukłucie śmiertelnego chłodu wstrząsnęło barbarzyńcą. Za nim wrzasnął Regis i nagle poruszające się plamy ciemności zatańczyły dokoła całej czwórki. Wulfgar, zbyt oszołomiony, aby zareagować, został uderzony ponownie. Catti-brie rzuciła się do jego boku, wbijając w czerń krótki miecz, który wzięła z pokoju wejściowego. Poczula lekkie ugryzienie, gdy ostrze wbiło się w ciemność, jakby uderzyła w coś, co w jakiś sposób nie było zupełnie tam. Nie miała czasu na zastanawianie się nad naturą swego dziwnego przeciwnika i wymachując mieczem parta do przodu.

Po drugiej stronie korytarza ataki Bruenora były jeszcze bardziej desperackie. Kilka czarnych ramion wyciągnęło się, aby jednocześnie uderzyć w krasnoluda, a jego szalone ciosy blokujące nie trafiały z wystarczającą celnością, żeby móc je odepchnąć. Raz po raz czuł kłujący chłód, gdy chwytala go ciemność.

Pierwszym odruchem Wulfgara, gdy przyszedł do siebie, było uderzenie Aegisfangiem, lecz zorientowawszy się w jego zamiarze Catti-brie zatrzymała go krzykiem.

- Pochodnia! Oświetl tę ciemność!

Wulfgar rzucił płomień w sam środek cieni. Ciemne postacie cofnęły się natychmiast, odsuwając się od odpychającej jasności. Wulfgar rzucił się w pogoń, aby je odpędzić dalej, ale potknął się o halflinga, który ze strachu skulił się i wpadł na kamień. Catti-brie porwała pochodnię i zaczęła wymachiwać nią dziko, żeby utrzymać potwory z daleka.

Drizzt znał te monstra. Były czymś zwyczajnym w królestwach drowów, czasami nawet sprzymierzały się z jego ludem. Wzywając znów swe wrodzone moce wywołał magiczne płomienie, aby oświetlić ciemne kształty, a potem rzucił się, dołączając do walki.

Potwory wydawały się być humanoidami, tak jak może wydawać się cień człowieka, lecz ich stawy nieustannie przesuwały się. Liczebnością przewyższały towarzyszy, ale ich największy sprzymierzeniec, pokrywa ciemności, został zniszczony przez płomienie drowa.

Bez maskowania żywe cienie nie mogły się bronić przed atakami grupy i szybko wślizgnęły się z powrotem w najbliższą szczelinę w skale.

Towarzysze nie tracili czasu. Wulfgar podniósł Regisa z ziemi i pobiegł za Bruenorem i Catti-brie, którzy pośpieszyli korytarzem. Drizzt trzymał się za nimi, osłaniając odwrót. Zostawili za sobą wiele zakrętów i pomieszczeń, zanim Bruenor odważył się zwolnić kroku. Myśli krasnoluda znów opanowały niepokojące pytania, dotyczące samego marzenia o odzyskaniu Mithril Hall, a nawet o słuszności sprowadzenia swych najdroższych przyjaciół w to miejsce. Patrzył teraz na każdy cień ze strachem, spodziewając się za każdym zakrętem potworów. Jednak bardziej subtelna była zmiana emocjonalna, jakiej doświadczył. Odkąd poczuł wibracje podłogi, podświadomie cieszył się, a teraz walka z potworami ciemności stanowiła tego uzupełnienie. Bruenor akceptował fakt, że już nie czuje się tak, jakby powrócił do domu, wbrew swym wcześniejszym deklaracjom. W obliczu przerażającej aury, jaka teraz otaczała fortecę, wspomnienia z tego miejsca, wspomnienia prosperity jego ludu w dawnych dniach, wydawały się ulatywać w dal. Splądrowano tak wiele, nie tylko to, czym były cienie zawsze płonących pochodni. Kiedyś będąc przedstawicielami jego boga, Dumathoina, Strażnika Tajemnic, cienie były teraz zaledwie schronieniem mieszkańców ciemności.

Towarzysze Bruenora także czuli zawód i frustrację, które on odczuwał. Wulfgar i Drizzt, spodziewając się tego, zanim nawet jeszcze weszli do tego miejsca, rozumieli to lepiej od innych i byli bardziej zatroskani. Jeśli, podobnie jak wykucie Aegis-fanga, powrót do Mithril Hall był szczytowym osiągnięciem w życiu Bruenora - martwili się jego reakcją, zakładając sukces ich poszukiwań - jak miazdzący byłby cios, jeśli ta podróż zakończyłaby się fatalnie.

Bruenor parł naprzód, widząc tylko Wąwóz Garumna i wyjście. W czasie długich tygodni podróży i w chwili, gdy po raz pierwszy wszedł do hallu, jego postanowieniem było zostać tu, dopóki nie odzyska wszystkiego tego, co mu się prawnie należało, lecz teraz wszystkie jego zmysły krzyczały, żeby uciekać z tego miejsca i nigdy nie wracać. Czuł, że musi w końcu przekroczyć granicę, ze względu na swój od dawna martwy ród i ze względu na swych przyjaciół, którzy ryzykowali tak wiele, towarzysząc mu tak daleko. Miał też nadzieję, że niechęć, jaką teraz czuł do swej dawnej ojczyzny minie, a przynajmniej, że będzie mógł znaleźć jakiś promyk światła w ciemności jaka zaległa w kopalniach. Czując w garści to pór i tarczę swego bohaterskiego imiennika, wysunął podbródek i szedł do przodu.

Korytarze prowadziły w dół, odchodziło od nich kilka bocznych korytarzy i pomieszczeń. W całej tej sekcji wędrowały gorące prądy powietrzne, co było stałą męką dla krasnoluda, przypominając mu o tym, co znajdowało się niżej. Cienie nie były tu tak

dokuczliwe, gdyż ściany były gładze i wyrównane. Za ostrym zakretem doszli do wielkich, kamiennych drzwi, ich pojedyncza płyta blokowała cały korytarz.

- Pokój? - zapytał Wulfgar, chwytając za ciężki pierścień, służący do otwierania.

Bruenor potrząsnął głową, nie będąc pewnym co leży za nimi. Wulfgar otworzył drzwi, odkrywając dalszy, pusty odcinek korytarza kończący się podobnymi, nie oznakowanymi drzwiami.

- Dziesięcioro drzwi - zauważył Bruenor, przypominając sobie to miejsce. - Dziesięcioro drzwi, prowadzących na dolny poziom - wyjaśnił. - Każde opatrzone po drugiej stronie sztabą zamykającą. - Sięgnął w portal i wyciągnął ciężki, metalowy pręt z zawiasem na jednym z końców, aby łatwo go było włożyć w zamknięcia w drzwiach. - A za tymi dziesięcioma, dziesięć następnych, każde ze sztabą po drugiej stronie.

- A więc, gdy uciekasz przed nieprzyjaciółmi którakolwiek drogą, możesz zamknąć drzwi za sobą - stwierdziła Catti-brie. - Spotykając pośrodku swych ludzi z każdej strony.

- A między środkowymi drzwiami jest korytarz prowadzący na niższy poziom - dodał Drizzt, widząc prostą, lecz efektywną logikę tej obronnej struktury.

- W podłodze są zapadkowe drzwi - potwierdził Bruenor.

- Może odpoczniemy tutaj - powiedział drow.

Bruenor skinął głową i ruszył znów naprzód. Jego wspomnienia okazały się dokładne i kilka minut później minęli dziesiąte drzwi i weszli do małego, owalnego pokoju z drzwiami ze sztabą zamykającą po ich stronie. W samym środku pokoju były drzwi zapadkowe, wyglądające na zamknięte od wielu lat, także zaopatrzone w sztabę. Wzdłuż ścian widniały znajome, zacienione nisze. Po szybkim sprawdzeniu, że pokój jest bezpieczny, zabezpieczyli wyjścia i zaczęli zdejmować niektóre części ciężkiego ekwipunku, gdyż gorąco stało się trudne do zniesienia, dawała się im też we znaki duszność nieruchomego powietrza.

- Dotarliśmy do środka najwyższego poziomu - powiedział Bruenor. - Jutro znajdziemy wąwóz.

- A potem dokąd? - zapytał Wulfgar, duch przygody ciągle miał nadzieję, że zejda głębiej w kopalnię.

- Na zewnątrz, lub w dół - odparł Drizzt, podkreślając pierwszą możliwość wystarczająco, aby barbarzyńca zrozumiał, że druga jest nieprawdopodobna. - Powinniśmy wiedzieć kiedy przybędziemy.

Wulfgar badał swego ciemnego przyjaciela, chcąc i w nim znaleźć jakiś ślad ducha przygody, lecz Drizzt wydawał się tak samo zrezygnowany, jak Bruenor. Coś w tym miejscu rozmyło normalną, niepowstrzymaną werwę drowa. Wulfgar mógł się tylko domyślać, że

Drizzt także niepokojony jest nieprzyjemnymi wspomnieniami ze swej przeszłości w podobnie ciemnym miejscu.

Spostrzeżenia młodego barbarzyńcy były słuszne. Wspomnienia drowa z życia w podziemnym świecie istotnie żywiły jego nadzieję na to, że mogą szybko opuścić Mithril Hall, lecz nie z powodu jakiegoś emocjonalnego wstrząsu spowodowanego powrotem do swego dzieciństwa. To, co Drizzt wyraźnie pamiętał z Menzoberranzanu, było ciemnymi rzeczami, żyjącymi w ciemnych dziurach pod ziemią. Czuł ich obecność tutaj, w prastarych kopalniach, przerażenie przewyższające wyobraźnię mieszkańców. Nie martwił się o siebie. Z racji swego pochodzenia mógł stawić tym potworom czoła na równych warunkach. Lecz jego przyjaciele, może z wyjątkiem doświadczonego krasnoluda, przeszkadzałyby tylko w takiej walce, źle wyposażeni do boju z potworami, z którymi bez wątpienia stanęliby oko w oko, gdyby pozostali w kopalniach.

Drizzt wiedział też, że ciągle patrzą na nich oczy.

* * * * *

Entreri podkradł się i przyłożył ucho do drzwi tak, jak to czynił już dziewięciokrotnie. Tym razem dźwięk tarczy rzuconej na kamień wywołał uśmiech na jego twarzy. Wrócił do Sydney i Boka i skinął głową.

W końcu dopadł swoją ofiarę.

* * * * *

Drzwi, którymi weszli zadrżały pod niewiarygodnym uderzeniem. Towarzysze, porozsadzani po długim marszu, spojrzeli zdumieni i przerażeni, gdy nastąpiło drugie uderzenie i ciężki kamień rozpadł się na kawałki. Do owalnego pokoju wdarł się golem, odrzucając na boki Regisa i Catti-brie, zanim nawet zdążyli sięgnąć po swą broń.

Potwór mógł zmiażdżyć ich oboje na miejscu, lecz jego celem, przyciągającym wszystkie jego zmysły, był Drizzt Do'Urden. Ruszył obok nich na środek pokoju, aby zlokalizować drowa.

Drizzt nie był zbyt zaskoczony, wślizgnąwszy się w cienie w jednym boku pokoju i teraz szedł w kierunku wyłamanych drzwi, aby zabezpieczyć je przed wejściem dalszych osób. Nie mógł się jednak skryć przed magicznym sposobem wykrycia, w jakie Dendybar wyposażył golema, i Bok natychmiast zwrócił się ku niemu.

Wulfgar i Bruenor zaatakowali potwora.

Entreri wszedł do pokoju tuż za Bokiem, wykorzystując zamieszanie wywołane przez golema, aby wślizgnąć się niezauważony przez drzwi w cień, w sposób uderzająco podobny do sposobu drowa. Gdy obaj zbliżyli się do środka ściany owalnego pokoju, każdy z nich napotkał cień tak podobny do własnego, że zatrzymał się i wymienił wstępne grzeczności, zanim przeszedł do czynów.

- A więc w końcu spotkałem Drizzta Do'Urdena – zasyczał Entreri.

- To twoja przewaga, gdyż ja nic nie wiem o tobie – odparł Drizzt.

- Ach, ale mnie poznasz, mroczny elfie – powiedział śmiejąc się morderca. Starli się w mgnieniu oka, zjadliwa szabla i wysadzany klejnotami sztylet Entreriego dorównywały szybkością świszczącym sejmitarom Drizzta.

Wulfgar uderzył młotem golema z całych sił, potwór, zajęty pogonią za drowem, nawet nie próbował się bronić. Aegis-fang odrzucił go do tyłu, lecz ten wydawał się tego nie zauważyć i ruszył znowu w kierunku swojej ofiary. Bruenor i Wulfgar popatrzyli po sobie z niedowierzaniem i zaatakowali go raz jeszcze, młot i topór waliły jak cepy.

Regis leżał nie ruszając się pod ścianą, ogłuszony kopnięciem ciężkiego buta Boka. Jednak Catti-brie podniosła się na jedno kolano, z mieczem w ręku. Pochłonął ją na chwilę spektakl gracji i zręczności walczących pod ścianą.

Sydney, tuż za drzwiami, także była oszołomiona, gdyż walka między mrocznym elfem i Entrerim była niepodobna do niczego, co kiedykolwiek widziała, dwóch mistrzów szermierki machających bronią i parujących ciosy w absolutnej harmonii.

Każdy z nich doskonale odgadywał ruchy drugiego, każda akcja napotykała reakcję, tam i z powrotem w walce, która wydawała się nie mieć zwycięzcy. Jeden wydawał się odbiciem drugiego i jedyną rzeczą, która utrzymywała widza w świadomości, że jest to prawdziwa walka, był szcęk stali, gdy jatagan i szabla zderzały się z dźwiękiem. Wchodzili i wychodzili z cieni, szukając jakiejś niewielkiej przewagi w tej walce równych. Potem wślizgnęli się w ciemność jednej z nisz. Gdy tylko znikli z pola widzenia, Sydney przypomniała sobie, że ma także swój udział w walce. Bez dalszej zwłoki wyciągnęła zza swego pasa cienką różdżkę i wycelowała ją w barbarzyńcę i krasnoluda. Mimo, że chciała zobaczyć do końca walkę między Entrerim, a ciemnym elfem, jej obowiązek nakazywał uwolnienie golema, żeby ten szybko pochwycił drowa.

Wulfgar i Bruenor zwalili Boka na kamienie; Bruenor zanurkował między nogi potwora, zaś Wulfgar uderzył młotem, przewracając Boka przez krasnoluda. Ich przewaga była jednak krótkotrwała. Uderzyła w nich strzała energii z różdżki, jej siła odrzuciła

Wulfgara do tyłu. Przetoczył się i stanął na nogach w pobliżu przeciwnych drzwi, jego skórzana tunika była przypalona i dymiała, całe ciało drżało od uderzenia. Bruenora rzuciło na ziemię i leżał tam przez dłuższą chwilę. Nie odniósł rany - krasnoludy są jak górskie kamienie i są szczególnie odporne na magię - lecz specyficzne dudnienie, jakie usłyszał mając ucho przyciśnięte do podłogi, zwróciło jego uwagę. Pamiętał dobrze ten dźwięk z dzieciństwa, lecz nie mógł dokładnie umiejscowić jego źródła. Wiedział jednak, że zapowiada zgubę. Drzenie wokół niego przybierało na sile, wstrząsając pokojem nawet, gdy Bruenor podniósł głowę. Zrozumiał. Spojrzał bezsilnie na Drizzta i krzyknął - uważaj elfie! - na sekundę przed otwarciem się zapadni i spadnięciem części podłogi niszy w dół.

Stamtąd, gdzie byli drow i morderca wynurzyła się tylko chmura pyłu. Wydawało się, że czas zatrzymał się dla Bruenora, który przez jedną straszliwą chwilę był jak sparaliżowany. Z sufitu spadł ciężki blok, odbierając krasnoludów! ostatnią nadzieję. Działanie kamiennej pułapki wzmogło potężne drzenie pomieszczenia. Ściany popękały, z sufitu spadły olbrzymie bryły kamienia. Z jednych drzwi Sydney wołała Boka, podczas, gdy z drugich Wulfgar wyrwał blokującą sztabę i wołał swych przyjaciół.

Catti-brie skoczyła na równe nogi i rzuciła się do leżącego halflinga. Pociągnęła go za kostki u nóg w stronę dalszych drzwi, wołając na pomoc Bruenora. Lecz krasnolud był pochłonięty chwilą, patrząc pusto na ruiny.

W podłodze pokoju otworzyła się szeroka szczelina, grożąc odcięciem drogi ucieczki. Catti-brie zacisnęła zęby z determinacją i rzuciła się naprzód, docierając w bezpieczeństwo korytarza. Wulfgar krzyknął na krasnoluda i nawet ruszył z powrotem po niego. Nagle Bruenor wstał i zaczął iść w ich kierunku - powoli, z opuszczoną głową, mając prawie nadzieję, w swej rozpacz, że szczelina otworzy się pod nim i wtrąci go w jakąś ciemną dziurę.

I położy koniec jego niewyobrażalnemu smutkowi.

Gdy ostatnie drzenia jaskini w końcu zamarły, czworo pozostałych przyjaciół skierowało się przez gruzy i chmury pyłu z powrotem do owalnego pokoju. Przez stopy zdruzgotanych kamieni i wielkie szczeliny, grożące pochłonięciem ich, Bruenor przepelzł do alkowy, jego towarzysze następowali mu na pięty.

Nigdzie nie widać było krwi, ani żadnych innych śladów dwóch mistrzów szermierki. Był tylko pagórek gruzu, przykrywający dziurę po kamiennej pułapce. Pod tym stosem Bruenor widział brzegi ciemności i krzyknął do Drizzta. Rozum mówił mu, wbrew jego sercu i nadziejom, że drow nie usłyszy, że pułapka zabrała Drizzta. Łza kręcąca się w jego oku popłynęła po policzku, gdy znalazł samotny jatagan, magiczne ostrze, które Drizzt zabrał z legowiska smoka, spoczywający w ruinach alkowy. Z powagą podniósł go i włożył za pas.

- Szkoda cię, elfie - krzyknął w ruiny. - Zasłużyłeś na lepszy koniec. - Gdyby w tej chwili pozostali nie byli tak pochłonięci swymi myślami, zauważyli by wściekły ton w mruczeniu Bruenora. W obliczu utraty swego najdroższego i najwierniejszego przyjaciela i wcześniejszego, przed tragedią, kwestionowania słuszności kontynuowania marszu korytarzami, Bruenor stwierdził, że jego rozpacz miesza się z coraz silniejszym poczuciem winy. Nie mógł przeoczyć swego udziału w smutnym końcu ciemnego elfa. Przypomniał sobie z goryczą, jak podstępem zmusił Drizzta do dołączenia do wyprawy, udając, że umiera i obiecując przygodę, jakiej nikt z nich jeszcze nie przeżył.

Stał teraz milczący, akceptując swą wewnętrzną mękę.

Smutek Wulfgara był równie wielki i do tego niezmacony innymi uczuciami. Barbarzyńca stracił jednego ze swych nauczycieli, wojownika, który przekształcił go z wściekłego, brutalnego żołnierza, w chytrego i zręcznego wojownika. Stracił jednego ze swych najwierniejszych przyjaciół. W poszukiwaniu przygody poszedłby za Drizztem w same trzewia Otchłani. Święcie wierzył, że drow pewnego dnia wtrąci ich w położenie bez wyjścia, lecz gdy walczył u boku Drizzta, lub ćwiczył ze swym nauczycielem-mistrzem, czuł, że żyje, będąc na najbardziej chwiejnej krawędzi własnych możliwości. Wulfgar często wyobrażał sobie swoją śmierć u boku drowa, chwalebny koniec, o którym bardowie będą śpiewać jeszcze długo po tym, jak wrogowie, którzy zabili dwóch przyjaciół, zamienią się w pył w jakimś nieznanym grobie.

To był koniec, którego młody barbarzyńca się nie bał.

- Znalazłeś teraz pokój, przyjacielu - powiedziała cicho Catti-brie, rozumiejąc lepiej niż inni umęczoną egzystencję drowa. Percepcja świata Catti-brie bliższa była wrażliwemu spojrzeniu Drizzta, osobistemu aspektowi jego charakteru, którego nie widzieli jego pozostali przyjaciele, ukrytego starannie pod jego niewzruszonymi rysami. To ta część Drizzta Do'Urdena, która kazała mu opuścić Menzoberranzan i swoją okrutną rasę, i zmusiła go do odgrywania roli wyrzutka. Catti-brie знаła radość ducha drowa i nieunikniony ból, jaki czuł z powodu niechęci tych, którzy nie dostrzegali tego ducha z powodu koloru jego skóry.

Stwierdziła też, że strata mistrza w tym dniu miała swoją dobrą i złą stronę, gdyż Catti-brie widziała w Entrerim lustrzane odbicie Drizzta. Świat zyskał na stracie mordercy.

Lecz cena była zbyt wysoka.

Wszelka ulga, jaką mógł odczuć Regis z powodu zniknięcia Entreriego, została zatracona w mieszaninie złości i smutku. W tej niszy zginęła część halflinga. Nie będzie już uciekał - Pasha Pook nie będzie go już ścigał - lecz po raz pierwszy w swym życiu Regis zaakceptował pewne konsekwencje swych działań. Dołączył do grupy Bruenora wiedząc, że Entreri depta mu po piętach i znając potencjalne niebezpieczeństwo, grożące z tego powodu przyjaciółom.

Dzięki temu, że był wytrawnym graczem myśl o utracie tego wyzwania nigdy nie przyszła mu do głowy. Życie było grą, którą rozgrywał twardo i do końca i nie podejrzewał, że będzie musiał zapłacić za swe ryzyko. Jeśli cokolwiek na świecie mogło przygasić obsesję halflinga wykorzystywania każdej szansy, to było właśnie to - utrata jednego z niewielu prawdziwych przyjaciół, z powodu ryzyka jakie podjął.

- Zegnaj, przyjacielu - szepnął do gruzów. Odwracając się do Bruenora, powiedział. - Dokąd pójdziemy? Jak wydostaniemy się z tego strasznego miejsca?

Regis nie miał na myśli jakiegokolwiek oskarżenia, lecz Bruenor, zmuszony przyjąć postawę obronną w obliczu bagna swej winy odebrał to jako cios.

- Możesz to zrobić sam! - warknął do Regisa. - Sprowadziłeś na nas mordercę! - Bruenor zbliżył się z groźbą o krok, z wykrzywioną z wściekłości twarzą i z pięściami zaciśniętymi tak, że aż zbiały.

Wulfgar, zaskoczony tym nagłym wybuchem wściekłości, przysunął się do Regisa. Halfling nie cofnął się, lecz nie zrobił też żadnego gestu obronnego, ciągle nie wierząc, że gniew Bruenora może go aż tak pożerać.

- Ty złodzieju! - ryknął Bruenor. - Idziesz swoją drogą nie troszcząc się o to, co pozostawiasz za sobą - a twoi przyjaciele płacą za to! - Jego gniew nabrzmiewał z każdym

słowem, stając się niemal czymś istniejącym samoistnie, niezależnie od krasnoluda, posiadającym swój ruch i siłę.

Następny krok postawiłby go tuż obok Regisa, a jego ruchy wskazywały wyraźnie, że równoznaczne byłoby to z uderzeniem, lecz Wulfgar wkroczył między nich i zatrzymał Bruenora wściekłym błyskiem w oczach. Wyrwany ze swego transu wściekłości poważną postawą barbarzyńcy, Bruenor uświadomił sobie nagle co robi - bardziej niż nieco, zakłopotany usiłował pokryć swój gniew troską o ich przeżycie w obecnej chwili, więc odwrócił się, aby przejrzeć pozostałości pokoju. Kilka ich rzeczy przetrwało katastrofę.

- Zostawimy to, nie ma czasu do stracenia - powiedział do pozostałych, odchrząknawszy z zakłopotaniem. - Zostawimy to przeklęte miejsce daleko za sobą!

Wulfgar i Catti-brie przeszukali rumowisko, szukając czegoś, co można było uratować, nie zgadzając się tak łatwo z Bruenorem, aby odejść stąd bez żadnego zaopatrzenia. Jednak szybko doszli do takiego samego wniosku co krasnolud i po ostatnim pożegnaniu ruin alkowy, ruszyli za Bruenorem z powrotem do korytarza.

- Mam zamiar dotrzeć do Wąwozu Garumna przed następnym odpoczynkiem - wykrzyknął Bruenor. - Przygotujcie się więc na długi marsz.

- A stamtąd dokąd? - zapytał Wulfgar, domyślając się, lecz nie witając zapalem, odpowiedzi.

- Na zewnątrz! - ryknął Bruenor. - Tak szybko, jak tylko będziemy mogli! - Spojrzał wściekle na barbarzyńcę, udaremniając tym samym każdy sprzeciw.

- Aby wrócić z resztą twego klanu przy boku? - naciskał Wulfgar.

- Nie po to aby wrócić - powiedział Bruenor, - ale aby nigdy nie wrócić!

- A więc Drizzt zginaj na próżno! - rzekł bez osłonek Wulfgar. - Poświęcił swe życie dla marzeń, które nigdy się nie spełnią.

Bruenor aż przystanął, żeby się uspokoić w obliczu tak ostrego postawienia sprawy przez Wulfgara. Nie patrzył na tragedię z takim cynizmem i nie podobał mu się ten wniosek.

- Nie zginął na próżno! - warknął do barbarzyńcy. - To było ostrzeżenie dla nas wszystkich, abyśmy się stąd wynosili. Tu mieszka zło, bardziej śmierdzące niż orki na rożnie! Nie czujesz tego, chłopcze? Czy twoje oczy i nos nie mówią ci, aby stąd uciekać?

- Moje oczy mówią mi o niebezpieczeństwie - odparł Wulfgar. - Tak, jak często czyniły to wcześniej. Lecz jestem wojownikiem i nie przykładam wielkiej wagi do takich ostrzeżeń!

- Więc możesz być pewien, że będziesz martwym wojownikiem - wtrąciła Catti-brie. Wulfgar spojrzał na nią.

- Drizzt wyruszył, aby pomóc odzyskać Mithril Hall i chce zobaczyć to dzieło zakończone!

- Zginiesz próbując tego - mruknął Bruenor, tym razem bez złości w głosie. - Przybyliśmy tu, aby odnaleźć mój dom, chłopcze, lecz to nie jest to. Kiedyś żył tutaj mój lud, to prawda, lecz ciemność, która wkradła się do Mithril Hall położyła koniec moim roszczeniom do tego miejsca. I gdy raz pozbędę się smrodu tego miejsca, to nie mam zamiaru tu wracać, przyjmij tę wiadomość do swego upartego łba. To miejsce należy teraz do cieni i do szarych, i może to całe śmierdzące miejsce spaść na ich śmierdzące głowy!

Bruenor powiedział dość. Odwrócił się nagle na pięcie i odszedł korytarzem, jego ciężkie buty waliły w skałę z bezkompromisową determinacją.

Regis i Catti-brie ruszyli za nim, a Wulfgar, po chwili jaką dał sobie na rozważenie postanowienia krasnoluda, ruszył szybkim krokiem, aby do nich dołączyć.

* * * * *

Sydney i Bok wrócili do owalnego pokoju, gdy tylko czarodziejka upewniła się, że towarzysze odeszli. Tak, jak przyjaciele przed nią, skierowała się do zrujnowanej niszy i stała tam przez chwilę rozważając wpływ tego nagłego zwrotu sytuacji na jej misję. Była zdumiona głębokością swego żalu po stracie Entreriego, gdyż choć w pełni nie wierzyła mordercy i podejrzewała, że w istocie może on poszukiwać tego samego potężnego artefaktu, którego poszukiwała ona i Dendybar, nabrała dla niego poważania. Czy mógł być lepszy sprzymierzeniec, gdy wybuchnie walka?

Sydney nie miała wiele czasu na żałowanie Entreriego, gdyż utrata Drizzta Do'Urdena przywołała bardziej naglące troski o jej własne bezpieczeństwo. Prawdopodobnie Dendybar nie przyjmie lekko tej nowiny, a talenty cętkowanego czarnoksiężnika w torturowaniu były szeroko znane w Wieży Arkan.

Bok czekał przez chwilę na jakieś rozkazy od czarodziejki, lecz gdy żadne nie nadeszły, golem wszedł do alkowy i zaczął odrzucać stos gruzu.

- Przestań - poleciła Sydney.

Bok kontynuował nadal swą pracę, popychany rozkazem kontynuowania poszukiwań drowa.

- Przestań! - powiedziała ponownie Sydney, tym razem z większym przekonaniem. - Drow nie żyje, ty głupcze! - To stwierdzenie sprawiło, że w końcu zaakceptowała ten fakt i

poczęła myśleć co dalej. Bok przestał odrzucać kamienie i zwrócił się ku niej. Odczekała chwilę, aby wybrać najlepszy sposób postępowania.

- Pójdziemy za pozostałymi - powiedziała improwizując, próbując jednocześnie wyjaśnić swe myśli postanowieniem zmiany rozkazów dla golema. - Tak, może dostarczenie krasnoluda i pozostałych towarzyszy do Dendybara spowoduje, że wybaczy nam naszą głupotę okazaną przy zapobieganiu śmierci drowa.

Spojrzała na golema, lecz oczywiście wyraz jego twarzy nie uległ zmianie, nie dając jej śladu nawet pocieszenia.

- To ty powinieneś być w tej niszy - mruknęła Sydney, tracąc niepotrzebnie siły na sarkazm. - Entreri mógł przynajmniej służyć jakąś radą. Ale mniejsza z tym, postanowiłam. Pójdziemy za pozostałymi i poszukamy sposobności, aby ich pochwycić. Powiedzą nam to, co chcemy wiedzieć o Kryształowym Relikwie!

Bok nie poruszył się, czekając na sygnał. Nawet swym bardzo ograniczonym umysłem, golem rozumiał, że Sydney wie najlepiej jak mogą wykonać swą misję.

* * * * *

Towarzysze wędrowali przez olbrzymie jaskinie, będące bardziej formacjami naturalnymi, niż wyciętymi w skale przez karty. Wysokie sufity i ściany rozciągały się w ciemność, poza zasięg światła rzucanego przez pochodnie, pozostawiając przyjaciół w przerażającej świadomości swej podatności na każdy atak. W czasie marszu trzymali się razem, wyobrażając sobie tłum szarych krasnoludów przyglądających się im z każdego nieoświetlonego kąta jaskiń, lub spodziewając się, że wyskoczą na nich z otaczającej ich ciemności jakieś przerażające stwory.

Wszechobecny dźwięk kapiącej wody odmierzał szybkość ich kroków, jej plusk rozlegał się w każdym pomieszczeniu akcentując pustkę tego miejsca.

Bruenor doskonale pamiętał tę sekcję kompleksu i stwierdził, że zalewają go dawno zapomniane obrazy z przeszłości. Były to Sale Zebrań, gdzie cały klan Battlehammer gromadził się, żeby wysłuchiwać słów króla Garumna, lub spotkać się z ważnymi gośćmi. Układano tu plany wojenne i strategie handlowe ze światem zewnętrznym. Na tych spotkaniach były obecne nawet najmłodsze krasnoludy i Bruenor przypominał sobie z rozrzewnieniem te częste sytuacje, gdy siedział obok swego ojca, Bangora, za swym dziadkiem, królem Garumnem; Bangor pokazywał techniki stosowane przez króla, aby zwrócić uwagę audytorium, ucząc przy tym młodego Bruenora sztuki przewodzenia, której

będzie potrzebował pewnego dnia. W dniu, w którym zostanie królem Mithril Hall. Opustoszenie jaskiń bardzo ciążyło krasnoludowi, który ciągle słyszał rozbrzmiewające okrzyki aplauzu i śpiewu dziesięciu tysięcy krasnoludów. Nawet gdyby wrócił tu ze wszystkimi pozostałymi członkami klanu, zapełnili by tylko niewielki róg jednego z pomieszczeń.

- Zbyt wielu zginęło - powiedział Bruenor w pustkę, jego cichy szept rozległ się w niosącej echo ciszy głośniejszy, niż to zamierzał. Catti-brie i Wulfgar, zatroskani i badawczo przyglądający się każdemu jego działaniu, zauważyli tę uwagę i łatwo mogli się domyśleć wspomnień i emocji, które ją spowodowały. Popatrzyli po sobie i Catti-brie stwierdziła, że wszelkie pozostałości gniewu, jaki Wulfgar żywił do krasnoluda, zniknęły w nagłym przyływie współczucia.

Pomieszczenia wznosiły się jedno za drugim, połączone krótkimi korytarzami. Co kilka stóp znajdowały się zakręty i boczne wyjścia, lecz Bruenor był pewien, że zna drogę do wąwozu. Wiedział też, że wszyscy w dole musieli słyszeć trzask kamiennej pułapki i ktoś przyjdzie, aby sprawdzić co się stało. Ta sekcja górnego poziomu, w przeciwieństwie do odcinków, które już minęli, miała wiele przejść łączących ją z dolnymi poziomami. Wulfgar zgasił pochodnię i Bruenor prowadził ich w ciemności.

Ich ostrożność wkrótce okazała się roztropna, gdyż gdy weszli do następnej ogromnej jaskini Regis chwycił Bruenora za ramię zatrzymując go i machając ręką na wszystkich, aby byli cicho. Bruenor już miał wybuchnąć gniewem, lecz zobaczył wyraźny wyraz przerażenia na twarzy Regisa.

Mając wyostrzony słuch nasłuchiwaniami szczęknięć sprężyn zamków, halfling pochwycił dźwięk dochodzący z pewnej odległości, różny od kapania wody. W chwilę później pozostali także go usłyszeli i wkrótce zidentyfikowali go jako odgłos stąpania wielu obutych stóp. Bruenor poprowadził ich w ciemny zakamarek, gdzie przyglądali się i czekali.

Nie widzieli tłumu wystarczająco wyraźnie, aby go policzyć lub zidentyfikować jego członków, lecz sądząc po ilości pochodni przecinających dalszy koniec jaskini, idący mieli przewagę co najmniej dziesięciokrotną, można się też było domyślać natury maszerujących.

- Szarzy, lub moja matka była przyjaciółką orków - mruknął Bruenor. Spojrzał na Wulfgara, żeby przekonać się, czy barbarzyńca nadal skarży się na decyzję opuszczenia Mithril Hall.

Wulfgar przyjął jego wzrok skinieniem głowy.

- Jak daleko do Wąwozu Garumna? - zapytał, szybko zgadzając się z pozostałymi co do konieczności odejścia stąd. Nadal czuł się tak, jakby tchórzliwie opuścił Drizzta, lecz

rozumiał słuszość wyboru Bruenora. Stawało się coraz bardziej jasne, że gdyby tu pozostali, Drizzt Do'Urden nie byłby jedynym, który zginąłby w Mithril Hall.

- Godzina do ostatniego przejścia - odparł Bruenor. - Następna, nie więcej, stamtąd.

Tłum szarych krasnoludów wkrótce opuścił jaskinię i przyjaciele ruszyli znowu, bardziej ostrożnie, bojąc się każdego postawienia stopy, które zabrzmiałoby głośniejsz niż zamierzano.

Wspomnienia z każdym krokiem stawały się coraz bardziej wyraźne. Bruenor wiedział dokładnie gdzie się znajdują i szedł najprostszą drogą do wąwozu, chcąc jak najszybciej wyjść z kopalń. Po wielu minutach marszu doszli do bocznego przejścia, przez które po prostu nie mógł przejść. Wiedział, że każda zwłoka była ryzykowna, lecz pokusa emanująca z pomieszczenia na końcu krótkiego korytarza była zbyt wielka, aby mógł się jej oprzeć. Musiał przekonać się jak daleko posunął się rabunek Mithril Hall, musiał się przekonać ile przetrwało na górnym poziomie pomieszczeń ze skarbami.

Przyjaciele poszli za nim bez pytania i wkrótce stanęli przed wysokimi, ozdobnymi, metalowymi drzwiami, opatrzonymi znakiem młota Moradina - najpotężniejszego z bogów krasnoludów - i rzędem run pod nim. Ciężki oddech Bruenora przeczył jego opanowaniu.

- Tu leżą dary naszych przyjaciół - czytał z powagą Bruenor, - i wyroby naszego ludu. Wiedz, gdy wejdiesz do tego świętego pomieszczenia, że spoglądasz na dziedzictwo Klanu Battlehammer. Przyjaciele będą mile powitani, złodzieje niech się strzegą! - Bruenor zwrócił się do swych towarzyszy, brwi zraszały mu krople potu. - Hall Dumathoina - wyjaśnił.

- W pomieszczeniach przebywają od dwustu lat twoi wrogowie - przypomniał mu Wulfgar. - Z pewnością został obrabowany.

- Nie - powiedział Bruenor. - Na drzwiach położono magiczne zaklęcie i nie otworzą się przed nieprzyjaciółmi klanu. Wewnątrz jest sto pułapek, aby zedrzeć skórę z każdego szarego, który odważyłby się tam wejść! - Spojrzał na Regisa, jego oczy zwęziły się w pełnym powagi ostrzeżeniu. - Uważaj na swoje ręce, Pasibrzuchu. Może być tak, że pułapka nie będzie wiedziała, że jesteś przyjaznym złodziejem!

Dla Regisa rada wydawała się brzmieć wystarczająco poważnie, aby ten zignorował gryzący sarkazm krasnoluda. Podświadomie przyznając rację słowom Bruenora halfling włożył ręce do kieszeni.

- Weź ze ściany pochodnię - powiedział Bruenor do Wulfgara. - Coś mi mówi, że wewnątrz nie ma światła.

Zanim Wulfgar zdążył wrócić, Bruenor zaczął otwierać potężne drzwi. Otworzyły się łatwo pod pchnięciem rąk przyjaciela na krótki korytarzyk kończący się ciężką, czarną zasłoną. Pośrodku przejścia wisiało wahające się ostrze, pod nim leżał stos kości.

- Złodziejski pies - zachichotał Bruenor z ponurą satysfakcją. Przeszedł obok ostrza i ruszył w stronę zasłony, czekając aż dołączą do niego wszyscy jego towarzysze, zanim wejdzie do pokoju.

Bruenor przystanął, zbierając swą odwagę, aby otworzyć ostatnią barierę dzielącą ich od pomieszczenia, pot błyszczał na twarzach wszystkich przyjaciół, gdy strach krasnoluda również i ich ogarnął.

Z pełnym determinacji chrząknięciem, Bruenor odsunął zasłonę.

- Chwał Hall Duma... - zaczął, lecz słowa uwięzły mu w gardle, gdy tylko spojrzał za zasłonę. Ze wszystkich zniszczeń, których świadkami byli w poprzednich pomieszczeniach, żadne nie było bardziej zdemolowane niż to. Podłogę zaścieniały góry kamienia. Piedestały, na których kiedyś umieszczone były najdoskonalsze wytwory klanu leżały roztrzaskane, inne przewrócone w pył.

Bruenor wszedł potykając się, ręce mu się trzęsły, a w gardle wzbierał wielki krzyk wściekłości. Wiedział, zanim rozejrzał się po pokoju, że zniszczenie jest całkowite.

- Jak? - wysapał Bruenor. Jednak, gdy zadał to pytanie, zobaczył wielką dziurę w ścianie. Nie tunel wykuty obok drzwi, lecz wycięcie w kamieniu, jakby przebił się tędy z niewiarygodną siłą jakiś taran.

- Jaka siła mogła zrobić taką rzecz? - zapytał Wulfgar, idąc w kierunku dziury z wzrokiem krasnoluda.

Bruenor podeszedł do niej, szukając jakichś śladów, Catti-brie i Wulfgar podeszli wraz z nim. Regis skierował się w drugą stronę, popatrzyć tylko czy nie pozostało coś wartościowego.

Catti-brie dostrzegła tęczne migotanie na podłodze i podeszła do czegoś, o czym sądziła, że jest kałużą jakiegoś ciemnego płynu. Pochyliwszy się jednak, stwierdziła, że nie jest to płyn, lecz łuska, czarniejszą niż najczarniejsza noc, bliska rozmiarami człowiekowi. Wulfgar i Bruenor rzucili się ku niej, słysząc jej sapnięcie.

- Smoki - wybuchnął Wulfgar, poznając charakterystyczny kształt. Chwycił to za krawędź i podniósł, aby lepiej obejrzeć. Potem zwrócił się wraz z Catti-brie do Bruenora, żeby przekonać się, czy coś wie o tym potworze.

Przerażenie w szeroko otwartych oczach dało im odpowiedź, zanim zadali pytanie.

- Czarniejszy niż czerń - szepnął Bruenor, wypowiadając znowu najczęściej wypowiedziane słowa w tym nieszczęsnym dniu przed dwustu laty. - Mój ojciec opowiadał mi o tym - wyjaśnił Wulfgarowi i Catti-brie. - Nazywano go smokiem powstałym ze skrzeku demonów, ciemnością czarniejszą niż czerń. To nie szarzy wygnali nas stąd - tych wybilibyśmy do ostatniego. Smok ciemności zdziesiątkował nas i wygonił z kopalń. Nie został jeden na dziesięciu przeciwko tym śmierdzącym hordom w mniejszych pomieszczeniach na drugim końcu.

Gorący prąd powietrza płynący z dziury przypomniał im, że łączy się ona prawdopodobnie z niżej położonymi pomieszczeniami i legowiskiem smoka.

- Odejdźmy stąd - zasugerowała Catti-brie, - zanim bestia zauważy, że tu jesteśmy.

Nagle Regis krzyknął z drugiego końca pokoju. Przyjaciele rzucili się ku niemu, nie wiedząc, natknął się na skarby, czy na niebezpieczeństwo.

Znaleźli go skulonego obok stosu kamieni, zagląającego w szczelinę między blokami.

Podniósł strzałę o srebrnym bełcie.

- Znalazłem ją tutaj - wyjaśnił. - I jest tam coś więcej... łuk, jak sądzę.

Wulfgar zbliżył pochodnię do szczeliny i wszyscy zobaczyli wyraźnie rzeźbiony łuk, który kiedyś mógł być drzewcem długiego łuku i srebrne lśnienie cięciwy. Wulfgar chwycił za drzewce i lekko pociągnął, bojąc się, że może się złamać w jego rękach pod olbrzymim ciężarem kamieni.

Trzymał się pewnie, nawet, gdy pociągnął z całej siły. Rozejrzał się po kamieniach, szukając najlepszego sposobu uwolnienia broni.

W międzyczasie Regis znalazł coś więcej, złotą płytkę, wkliniowaną w inną szczelinę w stosie gruzów. Udało mu się ją wyciągnąć i podniósł ją do światła pochodni, aby odczytać wycięte na niej runy.

- Taulmaril Heartseeker - czytał. - Dar...

- Anariel, siostry Faeruna - dokończył Bruenor nie spoglądając nawet na płytkę. Skinął głową na pytający wzrok Catti-brie.

- Uwolnij ten łuk, chłopcze - powiedział do Wulfgara. - Z pewnością może znaleźć lepszy użytek niż ten.

Wulfgar już wcześniej zbadał strukturę stosu i zaczął podnosić poszczególne bloki. Wkrótce Catti-brie udało się wyciągnąć łuk, lecz za kącikiem, który zajmował w stosie, zobaczyła coś jeszcze i powiedziała Wulfgarowi, aby kopał nadal.

W czasie, gdy umięśniony barbarzyńca odrzucał dalsze kamienie, pozostali podziwiali piękno łuku. Jego drewno nie zostało nawet porysowane przez kamienie i głęboki połysk powrócił po przetarciu ręką. Catti-brie naciągnęła go bez trudu i podniosła go w górę, czując jego trwałość i pewny naciąg.

- Wypróbuj go - zaproponował Regis, wręczając jej srebrną strzałę.

Catti-brie nie mogła się oprzeć. Nałożyła strzałę na srebrzystą cięciwę i naciągnęła ją, zamierzając tylko wycelować, nie zaś wystrzelić.

- Kołczan! - zawołał Wulfgar, odrzucając ostatnie kamienie. - I więcej srebrnych strzał.

Bruenor wskazał w ciemność i skinął głową. Catti-brie nie wahała się.

Błyszczący ogon srebra poleciał za świszczącą strzałą, gdy ta zanurzyła się w ciemność, kończąc nagle z trzaskiem swój lot. Wszyscy rzucili się za nią, czując coś niezwykłego. Łatwo znaleźli strzałę, zanurzoną do połowy w ścianie!

Wokół miejsca, w którym się wbiła, kamień był spalony i nawet szarpiąc z całej siły, Wulfgar nie mógł jej ruszyć ani o cal.

- Nie denerwuj się - powiedział Regis, licząc strzały w kołczanie trzymanym przez Wulfgara. - Jest jeszcze dziewiętnaście... dwadzieścia! - Cofnął się osłupiały. Pozostali popatrzyli na niego zmieszani.

- Jest dziewiętnaście - wyjaśnił Regis. - Nie pomyliłem się. Wulfgar, nie rozumiejąc, szybko przeliczył strzały.

- Dwadzieścia - powiedział.

- Teraz dwadzieścia - odparł Regis. - Lecz było dziewiętnaście, gdy liczyłem po raz pierwszy.

- A więc i kołczan jest w jakiś sposób magiczny - przyznała Catti-brie. Lady Anariel dała naprawdę potężny dar klanowi!

- Co jeszcze moglibyśmy znaleźć w tych ruinach? - zapytał Regis zacierając rękę.

- Nic więcej - odparł burkliwie Bruenor. - Odchodzimy stąd i ani słowa sprzeciwu z twojej strony!

Regis wiedział, spojrzawszy na pozostałych dwoje, że nie będzie miał z ich strony wsparcia przeciw brodaczowi, wzruszył więc bezsilnie ramionami i poszedł za nimi z powrotem za zasłonę i na korytarz.

- Do wąwozu! - oznajmił Bruenor, ruszając przed siebie.

- Stój, Bok - szepnęła Sydney, gdy światło pochodni towarzyszy ukazało się znów w korytarzu nie daleko przed nimi.

- Nie teraz - powiedziała, uśmiech rozlał się na jej pokrytej pyłem twarzy. -
Znajdziemy lepszy moment.

Nagle zobaczył szary tuman, coś rzeczywistego pośród wiru nicości. Górowało przed nim i powoli się obracało.

Jego brzegi dwoiły się i rozszczepiały, potem zbiegały się znowu. W głowie czuł tępy ból, wewnętrzną czerń, która go pożerała i walczyła teraz o utrzymanie go w swym uścisku. Stopniowo zaczął być świadom swych rąk i nóg, tego gdzie był i w jaki sposób się tu dostał. W jego wstrząśniętej świadomości obrazy wyostrzyły się w kryształowe ognisko. Czubek wysadzanego klejnotami sztyletu.

Entreri górował nad nim, ciemna sylwetka oświetlana przez samotną pochodnię kilka jardów dalej, ostrze wycelowane było do uderzenia na pierwszy sygnał oporu. Drizzt widział, że morderca także odniósł obrażenia w czasie upadku, choć najwidoczniej szybciej doszedł do siebie.

- Możesz iść? - zapytał Entreri, a Drizzt był na tyle rezolutny, aby wiedzieć co się stanie, jeśli nie będzie mógł.

Skinął głową i chciał wstać, lecz sztylet przysunął się bliżej.

- Jeszcze nie - warknął Entreri. - Musimy najpierw określić gdzie jesteśmy i dokąd pójdziemy.

Drizzt oderwał swą uwagę od mordercy i zaczął badać otoczenie, pewien, że Entreri i tak go zabije, jeśli taki był jego zamiar. Byli w kopalniach, to było przynajmniej oczywiste, gdyż ściany stanowiły z grubsza ociosane kamienie, podparte drewnianymi stemplami co jakieś dwadzieścia stóp.

W jednej nodze i wiedział, gdy tylko oparł na niej swój ciężar, że każdy krok będzie bolesny. Jednak nie mógł zdradzić tego Entreriemu. Nie chciał dawać mordercy przewagi, nie mogąc dotrzymać mu pola.

Entreri odwrócił się, by zdjąć pochodnię; Drizzt rzucił szybko okiem na jego ekwipunek. Zobaczył jeden ze swych jataganów zatknięty za pas Entreriego, lecz drugiego, magicznego ostrza, nie było widać w pobliżu. Czuł jeden ze swych sztyletów nadal tkwiący w ukrytej pochwie w bucie, lecz nie był pewien, czy stanowiłby on wielką pomoc przeciwko szabli i sztyletowi jego zręcznego przeciwnika. Przeciwstawienie się Entreriemu w tak niekorzystnej sytuacji było perspektywą dla najbardziej desperackiego położenia.

Potem, w nagłym wstrząsie, Drizzt chwycił za sakiewkę przy pasie, jego obawy powiększyły się gdy stwierdził, że jej rzemyk jest rozwiązany. Zanim nawet włożył do niej

rękę, wiedział, że Guenhwyvar zniknęła. Rozejrzył się pośpiesznie dokoła i zobaczył tylko leżący gruz.

Zauważywszy jego niepokój, Entreri uśmiechnął się złośliwie pod kapturem swego płaszcza.

- Idziemy - powiedział do drowa.

Drizzt nie miał wyboru. Z całą pewnością nie mógł powiedzieć Entreriemu o magicznej statuetce i podjąć ryzyka, że Guenhwyvar jeszcze raz dostanie się w posiadanie złego pana. Drizzt raz już uratował panterę od takiego losu i wolał, aby raczej pozostała na zawsze pogrzebana pod tonami kamienia, niż wróciła w ręce nie wartego jej pana. Spojrzał raz jeszcze na gruzy i z niewzruszonym spokojem pogodził się ze stratą, uspokajając się tym, że kot żyje, nie zraniony, na swoim planie istnienia.

Stemple tunelu przepływały obok nich z niepokojącą regularnością, jakby przechodzili bez końca przez to samo miejsce. Drizzt czuł, że tunel wygina się szerokim łukiem i lekko się wznosi. Denerwowało go to coraz bardziej. Znał doświadczenie krasnoludów w kopaniu tuneli, szczególnie, gdy chodziło o cenne klejnoty lub metale i zaczął się zastanawiać ile mil mogą przejść zanim dotrą na następny wyższy poziom.

Choć mający mniejsze rozeznanie w podziemiach i nie znający sposobów krasnoludów, Entreri podzielał te same niespokojne odczucia. Minęła godzina, potem druga, a szereg drewnianych podpór ciągnął się dalej w ciemność.

- Pochodnia się kończy - powiedział Entreri, przełamując ciszę, która otaczała ich odkąd wyruszyli. Nawet odgłos ich kroków, zręcznych kroków doświadczonych wojowników, milkł w ciasnocie niskiego przejścia. - Może zyskujesz przewagę, czarny elfie.

Drizzt wiedział lepiej. Entreri był stworzeniem nocy podobnie jak on, z wyostrzonymi odruchami i wystarczającym doświadczeniem, aby z łatwością skompensować brak możliwości widzenia w ciemności. Mordercy nie działają w świetle południowego słońca. Nie odpowiedział, zwrócił się znów ku drodze przed sobą, lecz gdy rozglądał się dokoła zauważył nagle odbicie światła pochodni. Podeszedł do ściany korytarza, nie zważając na zaniepokojone ruchy Entreriego za sobą i zaczął badać teksturę powierzchni i patrzeć na nią z uwagą, w nadziei zobaczenia ponownego rozbłysku. Nastąpił w chwili, gdy Entreri stanął obok niego, migotanie srebra na ścianie.

- Tam, gdzie płyną rzeki srebra - mruknął z niedowierzaniem.

- Co? - zapytał Entreri.

- Daj pochodnię - zabrzmiał Drizzta. Obmacywał teraz z zapalem ścianę, szukając dowodu, który pokonałby jego upartą logikę i obronił Bruenora przed jego podejrzeniami, że krasnolud wyolbrzymiał opowieści o Mithril Hall.

Entreri, zaciekawiony, szybko znalazł się przy nim. Światło pochodni pokazało wyraźnie: potok srebra płynący wzdłuż ściany, grubości przedramienia Drizzta, lśniący jasno swą czystością.

- Mithril - powiedział z niedowierzaniem Entreri. - Królewski skarb!

- Lecz dla nas w niewielkim stopniu użyteczny - powiedział Drizzt, aby rozwiać jego podniecenie. Ruszył znów korytarzem tak, jakby żyła mithrilu nie zrobiła na nim wrażenia. Czuł w jakiś sposób, że Entreri nie powinien patrzeć na to miejsce, że sama obecność mordercy kła bogactwa Klanu Battlehammer. Drizzt nie chciał dawać zabójcy żadnego powodu, aby szukać tych korytarzy ponownie. Entreri wzruszył ramionami i podążył za nim.

Pochyłość korytarza stawała się, w miarę jak szli, coraz bardziej widoczna, srebrne odbicia żył mithrilu ukazywały się z wystarczającą regularnością, aby Drizzt zaczął się zastanawiać, czy Bruenor w pełni zdawał sobie sprawę z realnego bogactwa klanu.

Entreri, trzymając się ciągle nie dalej niż na krok za drowem, był zbyt zajęty pilnowaniem swego więźnia, aby zwracać większą uwagę na cenny metal, lecz doskonale zdawał sobie sprawę z otaczającego go potencjału. Nie troszczył się o taki interes dla siebie, lecz wiedział, że podobna informacja byłaby droga i może dobrze mu posłużyć w przyszłych interesach.

Na długo przedtem, zanim zgasła pochodnia, obaj stwierdzili, że mogą widzieć, gdyż źródło mglistego światła było gdzieś przed nimi, za zakrętami tunelu. Jednak morderca zmniejszył jeszcze swoją odległość od Drizzta, przykładając mu do pleców czubek sztyletu, nie dając mu szans uchwycenia się jego jedynej nadziei ucieczki w chwili, gdy światło zgaśnie całkowicie.

Poświata przybrała na sile, gdyż jej źródło było naprawdę potężne. Powietrze wokół nich stało się jeszcze gorętsze i wkrótce usłyszeli zgrzyt odległej maszynierii rozlegający się echem w tunelu. Entreri skrócił jeszcze wodze, chwytając płaszcz Drizzta i przysuwając się bliżej.

- Jesteś tak samo intruzem jak i ja - szepnął. - Unikanie ich jest sprzymierzeńcem nas obu.

- Czy górnicy mogą okazać się gorsi, niż los, który ty oferujesz? - zapytał Drizzt z westchnieniem. Entreri puścił płaszcz i cofnął się.

- Wydaje się, że muszę oferować ci coś więcej, aby uzyskać twoją zgodę - powiedział.

Drizzt przypatrywał mu się badawczo, nie wiedząc czego ma się spodziewać.

- Przewaga jest po twojej stronie - rzekł.

- Nie - odparł morderca. Drizzt stał zakłopotany, gdy Entreri włożył sztylet z powrotem do pochwy. - Powinienem cię zabić, to prawda, ale co bym na tym zyskał? Nie cieszy mnie zabijanie.

- Ale tak ogólnie morderstwa nie sprawiają ci przykrości - odparł Drizzt.

- Postępie tak, jak muszę - powiedział Entreri, pokrywając śmiechem gryzącą uwagę.

Drizzt przejrzał tego człowieka na wylot. Bezduszny, pragmatyczny i niezaprzeczalnie zaznajomiony z zadawaniem różnych rodzajów śmierci. Patrząc na Entreriego Drizzt widział, czym sam mógłby się stać, gdyby pozostał w Menzoberranzanie, wśród swego podobnie niemoralnego ludu. Entreri uosabiał zasady społeczeństwa drowów, samolubną bezduszność, która wyrwała Drizta z trzewi ziemi i wystawiła na naziemne zniewagi. Patrzył na mordercę uczciwie, nienawidząc każdego cala tego człowieka, lecz w jakiś sposób nie mogąc się jednocześnie pozbyć pewnej dozy sentymentu.

Musi teraz bronić swoich zasad, zdecydował, tak jak przed laty w ciemnym mieście.

- Postępujesz tak jak musisz - rzekł z obrzydzeniem, nie zważając na możliwe konsekwencje. - Bez względu na koszty.

- Bez względu na koszty - powtórzył jak echo Entreri, a pewny siebie uśmiech wypaczył obrazę w komplement. - Masz szczęście, że jestem tak praktyczny, Drizzcie Do'Urden, gdyż inaczej nigdy byś się nie obudził po swoim upadku. Ale wystarczy tej bezwartościowej sprzeczki. Zaproponowałem ci układ, który może być korzystny dla nas obu - Drizzt milczał nadal, nie okazując niczym swego zainteresowania.

- Wiesz z jakiego powodu tu jestem? - zapytał Entreri. - Przyszedłeś po halflinga.

- Jesteś w błędzie - odparł Entreri. - Nie po halflinga, lecz po jego wisiołek. Ukradł go memu panu, choć wątpię, czy przyznał się do tego przed tobą.

- Domyślam się więcej niż mi inni mówią - powiedział Drizzt, z ironią dążąc do swego następnego podejrzenia. - Twój pan szuka też zemsty, prawda?

- Może - powiedział bez wahania Entreri. - Lecz najważniejsze jest odzyskanie wisiora. Proponuję ci więc: powinniśmy współpracować w znalezieniu drogi powrotnej do twych przyjaciół. Proponuję ci towarzystwo w podróży i życie w zamian za wisiołek. Gdy tam się znajdziemy, nakłonisz halflinga, aby mi go oddał, a pójdę sobie swoją drogą i nigdy nie wrócę. Mój pan odzyska swój skarb, a twój mały przyjaciel przeżyje resztę swego życia nie oglądając się przez ramię.

- Dajesz słowo? - zapytał wymijająco Drizzt.

- Daję działanie - odparł Entreri. Wyciągnął zza pasa jatagan i wręczył go Drizztowi. - Nie mam zamiaru umierać w tych opuszczonych kopalniach, drowie, podobnie jak ty, mam nadzieję.

- Skąd wiesz jak postąpię, gdy dołączymy do moich towarzyszy? - zapytał Drizzt, trzymając ostrze przed sobą i badając je, nie mogąc uwierzyć w taki obrót spraw.

Entreri znowu się roześmiał.

- Jesteś zbyt honorowy, aby zasiać w mym umyśle takie wątpliwości, ciemny elfie. Zrobisz tak, jak się ułożyliśmy, jestem tego pewien. Więc umowa stoi?

Drizzt musiał przyznać rację słowom Entreriego. Działając razem mieli szansę wydostania się z niższych poziomów. Drizzt nie chciał zaprzepaścić okazji znalezienia swych przyjaciół, nie za cenę wisiorka, który zazwyczaj wtrącał Regisa w większe kłopoty niż był tego wart.

- Zgoda - powiedział.

Korytarz rozjaśniał się za każdym zakrętem, nie migotliwym światłem takim, jak światło pochodni, lecz stałą poświatą. Proporcjonalnie wzrastał też hałas maszynierii i obaj musieli krzyczeć do siebie, aby się zrozumieć.

Pokonawszy ostatni zakręt, dotarli do nagłego końca kopalni: ostatnie podpory korytarza otwierały się na olbrzymią jaskinię. Przeszli ostrożnie przez podpory i weszli na mały występ skalny, biegnący brzegiem szerokiego wąwozu - wielkiego, podziemnego miasta Klanu Battlehammer.

Na szczęście znaleźli się na górnym poziomie rozpadliny, gdyż w obu ścianach wycięte były olbrzymie stopnie prowadzące w dół, na dno, na każdym z nich były szeregi ozdobnych drzwi, które kiedyś były wejściami do domów ludu Bruenora. Stopnie te były teraz w większości puste, lecz Drizzt, na podstawie niezliczonych opowieści, jakie rozsnawał przed nim Bruenor, mógł sobie łatwo wyobrazić minioną chwałę tego miejsca. Dziesięć tysięcy krasnoludów, nieustających w pasji do swej ukochanej pracy, kuło mithril i śpiewało modlitwy do swych bogów.

Jaki to musiał być widok! Krasnoludy wspinające się z poziomu na poziom, żeby pochwalić się swymi najnowszymi dziełami, wyrobami z mithrilu o niewiarygodnym pięknie i wartości. Teraz jeszcze, sądząc po tym co Drizzt wiedział o krasnoludach z Doliny Lodowego Wichru, najmniejsza niedoskonałość powodowała, że artysta śpieszył znów do swego kowadła, błagając swych bogów o wybaczenie i o dar zręczności koniecznej do wykucia doskonalszego przedmiotu. Żadna inna rasa w całych Królestwach nie odczuwała

takiej dumy ze swych dzieł, jak krasnoludy, a lud Klanu Battlehammer był niezwykle pod tym względem, nawet według miar brodatego ludu.

Teraz tylko samo dno rozpadliny wrzało aktywnością, gdyż, setki stóp pod nimi, rozciągając się we wszystkich kierunkach, znajdowały się centralne kuźnie Mithril Hall, piece zdolne wytopić najtwardszy metal z wykopanych rud. Nawet na tej wysokości Drizzt i Entერი czuli palący żar, a intensywny blask zmuszał ich do zmrużenia oczu. Tłumy przysadzistych robotników miały się wokół, ciągnąc wózki z rudą lub paliwem dla pieców. Duergarowie, stwierdził Drizzt, choć nie mógł widzieć ich wyraźnie z tej wysokości.

O kilka stóp na prawo od wyjścia tunelu znajdowała się szeroka, wijąca się delikatnymi łukami rampa, prowadząca na niższy poziom. Po lewej stronie, półka biegła wzdłuż ściany, wąska i nie przeznaczona dla normalnych wędrówek, lecz w dalszym jej przebiegu Drizzt zobaczył czarną sylwetkę mostu, łączącego oba brzegi rozpadliny.

Entერი wciągnął go z powrotem do tunelu.

- Most wydaje się być dla nas najlepszą drogą - powiedział morderca. - Lecz byłbym ostrożny wędrując półką, gdy tyłu ich się tam w dole kręci.

- Nie mamy zbyt wielkiego wyboru - stwierdził Drizzt. - Możemy wrócić i przeszukać jakiś boczny korytarz, który minęliśmy, lecz uważam, że są niczym więcej, jak tylko rozszerzeniami kompleksu kopalnianego i wątpię czy zaprowadziłyby nas daleko.

- Musimy iść - zgodził się Entერი. - Może ciemność i hałas zapewnią nam wystarczające ukrycie. - Bez zwłoki wyslizgnął się na półkę i ruszył w kierunku ciemnej sylwetki mostu zwisającego nad rozpadliną, z Drizztem za sobą.

Chociaż półka miała nie więcej niż dwie stopy szerokości, a wielu miejscach była jeszcze węższa, zwinni wojownicy nie mieli trudności z poruszaniem się po niej. Wkrótce stanęli przed mostem: wąską, kamienną kładką wyginającą się łukiem nad krzątaniną w dole.

Schyliwszy się, weszli nań z łatwością. Gdy przekroczyli środek i poczęli schodzić drugą połową łuku, zobaczyli szerszą półkę, biegnącą wzdłuż drugiej ściany rozpadliny. Na końcu mostu widać było tunel, oświetlony pochodniami tak, jak ten, z którego wyszli na wyższym poziomie. Na lewo od wejścia stało kilka małych postaci, Duergarów, skupionych na rozmowie, nie zwracających uwagi na to, co się dzieje dookoła. Entერი spojrzał na Drizzta ukradkowo uśmiechając się i wskazał na tunel.

Cisi jak koty i jak one niewidoczni w cieniach przedostali się do tunelu, grupa Duergarów nie była nawet świadoma ich przejścia.

Znowu mijali drewniane stemple, idąc szybko i wkrótce zostawiając daleko za sobą podziemne miasto. Z grubsza tylko ociosane ściany zapewniały im wystarczający stopień

cienistej ochrony, pomimo światła pochodni, a gdy hałas czyniony przez robotników za nimi przycichł do oddalonego pomruku odprężyli się trochę i zaczęli rozważać chwilę spotkania z pozostałymi.

Minęli zakręt w tunelu i niemal wpadli na samotnego strażnika Duergara.

- Dlaczego oddaliliście się? - warknął strażnik, jego szeroki miecz z mithrilu błyszczał przy każdym wahnięciu się płomienia pochodni. Także jego zbroja, kolczuga, hełm i lśniąca tarcza wykonane były z tego cennego metalu, królewski skarb, jak na wyposażenie prostego żołnierza.

Drizzt wyszedł przed swego towarzysza i dał znak Entreriemu, aby pozostał w tyle. Nie chciał zostawiać na drodze ucieczki śladów w postaci ciał. Morderca zrozumiał, że czarny elf może mieć więcej szczęścia w stosunkach z innym mieszkańcem podziemnego świata. Nie chcąc pokazać, że jest człowiekiem i prawdopodobnie podważyć wiarygodność każdej historyjki wymyślonej przez Drizzta, zasłonił twarz płaszczem. Strażnik odskoczył o krok, oczy rozszerzyły mu się ze zdumienia, gdy poznał w Drizzcie drowa. Drizzt nachmurzył się i milczał.

- Hmm... co robisz w kopalniach? - zapytał Duergar, zmieniając grzecznie swe poprzednie pytanie i ton, jakim zostało zadane.

- Idę - odparł chłodno Drizzt, nadal walcząc z gniewem z powodu burkliwego pozdrowienia, jakie otrzymał na początku.

- I... hmm... kim możesz być? - jąkał się strażnik.

Entreri przyglądał się wyraźnemu strachowi przed Drizztem. Okazało się, że drow posiada znacznie większy respekt dyktowany strachem wśród ras podziemnego świata, niż wśród mieszkańców powierzchni. Morderca zanotował to w pamięci, postanawiając w przyszłości postępować z Drizztem z jeszcze większą ostrożnością.

- Jestem Drizzt Do'Urden z rodu Daermon N'a'shezbaernon, dziewiątego w sukcesji do tronu Menzoberranzanu - powiedział Drizzt, nie widząc dlaczego miałby kłamać.

- Witaj! - krzyknął strażnik, chcąc nade wszystko zyskać względy u obcego. - Jestem Mucknuggle, z Klanu Bukbukken. - Skłonił się nisko, jego szara broda zamiotła podłogę. - W kopalniach nie często witamy gości. Szukasz kogoś? Może mogę ci w czymś pomóc?

Drizzt pomyślał przez chwilę. Jeśli jego przyjaciele przeżyli zapadnięcie się pomieszczenia, a miał nadzieję, że tak było, udaliby się do Wąwozu Garumna.

- Zakończyłem tutaj swe sprawy - rzekł do Duergara. - Jestem zadowolony. Mucknuggle popatrzył nań z ciekawością.

- Zadowolony?

- Twój lud wkopał się zbyt głęboko - wyjaśnił Drizzt. - Zburzyliście jeden z naszych tuneli waszym kopaniem. Dlatego przybyliśmy zbadać ten kompleks, aby upewnić się, że nie został ponownie zamieszkały przez wrogów drowów. Widziałem wasze kuźnie, szary, powinieneś być dumny.

Strażnik wyprostował się i wciągnął brzuch. Klan Bukbukken był naprawdę dumny ze swej pozycji, choć naprawdę ukradł całą operację Klanowi Battlehammer.

- Powiedziałeś, że jesteś zadowolony. Dokąd więc teraz idziesz, Drizzcie Do'Urden? Zobaczyć się z szefem?

- Kogo winienem szukać, gdyby tak było?

- Nie słyszałeś o Shimmergloomie? - odparł Mucknuggle z porozumiewawczym uśmiechem. - Smoku Ciemności, jakim jest, czarny jak czerń i bardziej wściekły niż ukłuty szpilką demon! Nie wiesz jak przyjmuje drowów w swych kopalniach, ale się dowiesz!

- Nie sądzę - odparł Drizzt. - Dowiedziałem się wszystkiego, co chciałem wiedzieć i teraz moja droga prowadzi do domu. Nie powinienem ponownie niepokoić Shimmerglooma, ani twego gościnnego klanu.

- Sądzę, że idziesz do szefa - powiedział Mucknuggle, stając się bardziej ośmielony grzecznością Drizzta i wspomnieniem imienia swego potężnego przywódcy. Skrzyżował swe sękaty ramiona na piersi, mithrilowy miecz spoczywał teraz bardziej widocznie w swej błyszczącej pochwie.

Drizzt nachmurzył się znowu i wetknął palec w materiał pod płaszczem, wskazując na Duergara. Mucknuggle zauważył ten ruch, podobnie jak Entreri, który prawie znowu popadł w konfuzję zobaczywszy reakcję Duergara. Na i tak już szarej twarzy Mucknuggle'a pojawiła się popielata bladość, stał zupełnie nieruchomo, nie śmiać nawet odetchnąć.

- Moja droga prowadzi do domu - powiedział ponownie Drizzt.

- Tak jest, do domu! - krzyknął Mucknuggle. - Mógłbym ci jakoś pomóc w znalezieniu drogi? Tunele są dość poplątane.

- Dlaczego nie? - pomyślał Drizzt, wiedząc, że ich szansę byłyby znacznie większe, gdyby przynajmniej znali najszybszą drogę. - Rozpadlina - powiedział do Mucknuggle'a. - W czasach przed Klanem Bukbukken znany jako Wąwóz Garumna.

- Teraz to Shimmergloom's Run - poprawił Mucknuggle.

- Lewy tunel przy następnym rozwidleniu - powiedział wskazując. Stamtąd już prosta droga.

Drizztowi nie podobała się nowa nazwa wąwozu. Zastanawiał się na jakiego potwora mogli natknąć się jego przyjaciele, czekając na niego, jeśli dotarli do wąwozu. Nie chcąc już

tracić czasu, skinął głową Mucknugglemu i przeszedł obok niego. Duergar także był zadowolony z zakończenia tej rozmowy, usuwając się w bok tak daleko, jak tylko mógł.

Gdy przechodził obok, Entreri spojrzął na krasnoluda i zobaczył, że ten nerwowo ociera pot z brwi.

- Powinniśmy go zabić - powiedział do Drizzta, gdy oddalili się już na bezpieczną odległość. - Sprowadzi na nas swych ludzi.

- Nie prędzej niż zwłoki, lub nieobecny strażnik - odparł Drizzt. - Może kilku przyjdzie, aby potwierdzić jego opowiadanie, lecz teraz znamy przynajmniej drogę na zewnątrz. Nie ośmieliłby się okłamać mnie, w obawie, że me pytania są testem na jego prawdomówność. Mój lud jest znany z tego, że zabija za takie kłamstwa.

- Co mu zrobiłeś? - zapytał Entreri.

Drizzt nie mógł się powstrzymać od śmiechu z powodu ironicznej korzyści, jaką dała mu złowroga reputacja jego ludu. Znow wsadził palec pod materiał płaszcza.

- Wyobrażenie kuszy, wystarczająco małej, aby można ją było włożyć w kieszeń - wyjaśnił. - Czy to nie robi takiego wrażenia jakbyś celował? Drowy znane są z takich kusz.

- Ale co mógłby działać taki pocisk przeciwko zbroi z mithrilu? - zapytał Entreri nadal nie rozumiejąc, w jaki sposób groźba ta odniosła taki skutek.

- Och, trucizna - uśmiechnął się Drizzt idąc dalej korytarzem.

Entreri przystanął i wyszczerzył zęby na tę oczywistą logikę. Jak obcy i bezlitosny musiał być drow, aby wywołać tak potężną reakcję na prostą groźbę! Wydawało się, że ich reputacja nie jest przesadzona.

Entreri stwierdził, że zaczyna podziwiać czarne elfy.

Pogoń nadeszła wcześniej, niż się spodziewali, mimo szybkiego marszu. Tupot kroków rozległ się głośno a potem ucichł, by rozbrzmieć znowu za następnym zakrętem, bliżej niż poprzednio. Drizzt i Entreri wiedzieli, że to boczne przejścia, przeklinając każdy zakręt w swym krętym tunelu. W końcu, gdy ścigający byli już całkiem blisko, Drizzt zatrzymał mordercę.

- Tylko kilku - powiedział wsłuchując się w poszczególne kroki.

- Grupa z półki - przyznał Entreri. - Zatrzymajmy się. Ale szybko, bez wątplenia za tymi jest ich więcej!- W oczach mordercy pojawił się blask podniecenia, straszliwie znajomy Drizztowi.

Nie mieli czasu, aby zastanawiać się nad tymi nieprzyjemnymi komplikacjami. Wyrzucił je ze swego umysłu, w pełni koncentrując się na obecnej chwili i wyciągnął z buta ukryty sztylet - nie było teraz czasu na sekrety przed Entrerim - i znalazł cienistą wnękę w

ścianie tunelu. Entreri uczynił podobnie, zajmując pozycję o kilka stóp dalej od drowa, po drugiej stronie korytarza.

Sekundy mijały powoli, wypełnione tylko delikatnym szuraniem butów. Obaj towarzysze wstrzymali oddech i czekali cierpliwie, wiedząc, że tamci jeszcze nie przeszli.

Nagle stało się głośniejsze, gdy Duergarowie wypadli z ukrytych drzwi do głównego tunelu.

- Nie mogą być daleko! - usłyszeli Drizzt i Entreri jednego z nich.

- Smok nas pożre, jeśli ich nie złapiemy! - huknął inny.

Wszyscy ubrani w błyszczące kolczugi i wyposażeni w mithrilowa broń, wybiegli zza ostatniego zakrętu i znaleźli się w zasięgu wzroku ukrytych towarzyszy.

Drizzt spojrział na przytępione ostrze swego jataganu i zastanowił się, jak precyzyjne muszą być jego uderzenia przeciwko mithrilowym zbrojom. Westchnął z rezygnacją, chcąc trzymać teraz swą magiczną broń.

Entreri także zauważył problem i wiedział, że muszą jakoś zrównoważyć tę przewagę. Szybko wyciągnął zza pasa sakiewkę z monetami i rzucił ją w korytarz. Pożeglowała w ciemności i uderzyła w ścianę tam, gdzie tunel zakręcał znowu.

Grupa Duergarów zamarła.

- Przed nami! - krzyknął jeden z nich, przygięli się nisko i wypadli za następny zakręt. Między czekających drowa i mordercę.

Cienie wybuchły ruchem, który spadł na osłupiałe szare krasnoludy. Drizzt i Entreri zaatakowali jednocześnie, wybrawszy chwilę przewagi, gdy pierwszy z grupy dotarł do mordercy, a ostatni przebiegł obok Drizzta.

Duergarowie wrzasnęli w pełnym przerażenia zaskoczeniu. Sztylety, szabla i jatagan tańczyły wokół nich w błyszczącym tańcu śmierci, wbijając się w szwy zbroi, szukając drogi przez nie poddający się metal. Gdy znajdowały, wbijali ostrza z bezlitosną skutecznością.

Z czasem, Duergarowie doszli do siebie po początkowym szoku spowodowanym atakiem, dwóch leżało martwych u stóp drowa, trzeci u stóp Entreriego, jeszcze inny wycofywał się, trzymając się za brzuch zakrwawioną ręką.

- Plecami do siebie! - krzyknął Entreri, zaś Drizzt, myśląc o podjęciu tej samej strategii zaczął już przedzierać się przez zdeorganizowaną grupę krasnoludów. Entreri powalił następnego, w chwili gdy się spotkali, nieszczęsny Duergar obejrzał się przez ramię na zbliżającego się drowa, gdy wysadzany klejnotami sztylet wbił się przez szew u podstawy jego hełmu.

Byli teraz razem, zwrócenii do siebie plecami, wirując w powiewających płaszczach, manewrując bronią ruchami tak podobnymi, że trzech pozostałych Duergarów zawahało się przed atakiem, aby rozeznąć się gdzie kończy się jeden nieprzyjaciel a zaczyna drugi.

Z okrzykiem wznoszonym do Shimmerglooma, ich podobnego bogu władcy, zaatakowali.

Drizzt zadał serię ciosów, która powinna powalić jego przeciwnika, lecz zbroja była z lepszego materiału niż jego jatagan i ciosy ześlizgnęły się z niej. Entreri także miał trudności ze znalezieniem wolnego miejsca, aby przebić mithrilowa kolczugę i tarczę.

Drizzt zwrócił jedno ramię do środka, pozwalając drugiemu odsunąć się od swego towarzysza. Entreri zrozumiał i poszedł za przykładem drowa.

Stopniowo ich krążenie nabierało tempa, synchronicznie, jak u doświadczonych tancerzy i Duergarowie nie próbowali nawet dotrzymać im pola. Przeciwnicy stale się zmieniali, drow i Entreri wirowali odprowadzając cios miecza lub topora, który drugi zablokował w czasie ostatniego obrotu. Utrzymywali rytm przez kilka obrotów, pozwalając Duergarom wpaść we wzór swego tańca, a potem Drizzt, ciągle prowadząc, zmienił kroki, odwracając kierunek wirowania.

Trzej Duergarowie nie wiedzieli, z której strony nadejdzie następny atak.

Entreri, czytając praktycznie w tym momencie myśli drowa, zobaczył możliwości. Odskakując od szczególnie skołowanego krasnoluda, zasymulował odwrotny atak, zajmując Duergara na wystarczającą chwilę dla nadchodzącego z drugiej strony Drizta, tak, aby ten znalazł wyrwę.

- Uderz! - krzyknął zwycięsko morderca.

Jatagan zrobił swoje.

Teraz było dwóch na dwóch. Przestali tańczyć i poczęli walczyć w pojedynkę.

Drizzt rzucił się na swego mniejszego przeciwnika nagłym skokiem. Duergar, zważając na śmiercionośne ostrza drowa, nie zauważył, że do walki włączyła się trzecia broń Drizta.

Zaskoczenie szarego krasnoluda wzrosło bardziej, gdy oczekując fatalnego ciosu, zobaczył lecący w powietrzu płaszcz Drizta, który spadł na niego, zanurzając go w czerni, która pogłębiła się przechodząc w pustkę śmierci.

W przeciwieństwie do pełnej wdzięku techniki Drizta, Entreri działał powodowany nagłą furią, wiążąc swego przeciwnika cięciami z dołu i błyskawicznymi ciosami, zawsze celując w rękę trzymającą broń. Szary krasnolud zrozumiał tę taktykę, gdy jego palce zaczęły drętwieć z powodu kilku niewielkich ran.

Duergar chciał się obronić, odwracając tarczę, aby chronić zranioną rękę.

Dokładnie tak, jak się tego spodziewał Entreri. Rzucił się w przeciwnym do ruchu przeciwnika kierunku, znajdując szew w mithrilowej zbroi tuż pod ramieniem. Sztylet mordercy wbił się z wściekłością, sięgając płuca i zwalając Duergara na kamienną podłogę. Krasnolud leżał tam, wsparty na jednym łokciu, wydając ostatnie tchnienie.

Drizzt zbliżał się do ostatniego szarego krasnoluda, tego który został zraniony w początkowym ataku, opierającego się o ścianę o kilka stóp dalej, światło pochodni odbijało się groteskowym, czerwonym refleksem w kałuży krwi pod nim. Nadal był gotów do walki. Podniósł swój szeroki miecz na spotkanie drowa.

Drizzt zobaczył, że był to Mucknuggle, cichy cień litości pojawił się w umyśle drowa, usuwając ognisty blask z jego oczu.

Lśniący obiekt, błyszczący kolorami tuzina rozmaitych klejnotów mignął obok Drizzta, kończąc jego wewnętrzne rozważania.

Sztylet Entreriego pogrzyżył się głęboko w oku Mucknuggle'a. Krasnolud nawet nie upadł, tak czysty był cios. Zastygł w swej poprzedniej pozycji, oparty o kamień. Teraz jednak krew płynęła z dwóch ran.

Drizzt zatrzymał się z wściekłością i nie mrugnął nawet okiem, gdy morderca podszedł chłodno, aby wyjąć swą broń.

Entreri wyszarpnął swój sztylet i odwrócił się do Drizzta, gdy Mucknuggle przewrócił się, rozpryskując kałużę własnej krwi.

- Cztery do czterech - mruknął zabójca. - Nie sądziłeś chyba, że pozwolę ci uzyskać przewagę?

Drizzt nie odpowiedział, ani nie mrugnął okiem.

Obaj czuli, jak poca się im dłonie zaciśnięte na broni, obaj chcieli dokończyć to, co zaczęli w alkowie na górze.

Tak podobni, a jednocześnie tak krańcowo różni.

Wściekłość z powody śmierci Mucknuggle'a nie miała dla Drizzta w tej chwili żadnego znaczenia, była tylko dalszym potwierdzeniem uczuć, jakie żywił wobec swego podłego współtowarzysza. Chęć zabicia Entreriego sięgała daleko głębiej niż złość, jaką powodował każdy nikczemny czyn zabójcy. Zabicie Entreriego oznaczało zabicie ciemniejszej strony samego siebie, jak uważał Drizzt, gdyż nie mógł być takim, jak ten człowiek. To był sprawdzian jego wartości, konfrontacja z tym, czym mógł się stać. Gdyby pozostał wśród swego ludu, a nierzadkie były razy gdy rozważał swoją decyzję porzucenia

ich sposobów i ich ciemnego miasta, słabą próbę odwrócenia samego porządku natury, jego własny sztylet mógł znaleźć oko Mucknuggle'a.

Entreri patrzył na Drizzta z równą pogardą. Jaki potencjał widział w drowie! Lecz złagodzony niewybaczalną słabością. Może w głębi serca morderca zazdrościł czasami zdolności do miłości i współczucia jaką rozpoznał w Drizzcie. Będąc tak podobnym do niego, Drizzt podkreślał tylko rzeczywistość jego emocjonalnej pustki.

Nawet jeśli te uczucia istotnie były w nim, nigdy nie osiągnęły poziomu, jaki osiągnęły u Artemisa Entreri. On spędził swe życie przekształcając się w narzędzie do zabijania i żaden promyczek światła nie przebił się nigdy przez stwardniałą barierę ciemności. Miał zamiar wykazać, sobie i drowowi, że u prawdziwego wojownika nie ma miejsca na słabość.

Byli teraz bliżej, choć żaden z nich nie wiedział, jaki ruch zrobi druga strona, zupełnie, jakby działały na nich jakieś niewidoczne siły. Ściskając w oczekiwaniu broń jeden czekał na drugiego, aby ten się odsłonił.

Każdy chciał od drugiego, aby był pierwszy w ich wspólnym pożądaniu, w ostatecznym wyzwaniu zasad ich istnienia.

Czar przełamało stąpanie obutych stóp.

Smok ciemności

W sercu niższych poziomów, w niezmierzonej jaskini o niepewnych i skręcających się ścianach, pogrążonych w głębokich cieniach i o suficie zbyt wysokim, aby mogło go odnaleźć światło najjaśniejszego ognia, siedząc na potężnym piedestale z czystego mithrilu, wyrastającym z wysokiego i szerokiego wzgórza monet i klejnotów, pucharów i broni, i niezliczonych innych wyrobów wykutych z surowych bloków mithrilu przez zręczne ręce krasnoludzkich rzemieślników, spoczywał obecny władca Mithril Hall.

Bestię otaczały ciemne sylwetki, olbrzymie psy z jego świata, posłuszne, długowieczne i głodne mięsa ludzkiego czy elfiego, czy też jakiegokolwiek innego, które dałoby im przyjemność krwawego sportu przed zabiciem.

Shimmergloom nie był zaskoczony. Grzmoty dochodzące z góry zapowiadały intruzów, a grupa Duergarów mówiła o wymordowanych pobratymcach w tunelu i szeptała, że widziano drowa.

Smok nie był z tego świata. Pochodził z Planu Cieni, ciemnego odbicia świetlnego świata, nieznanego mieszkającym tutaj, z wyjątkiem najmniej substancjalnej grupy ich najczarniejszych nocnych zmor. Shimmergloom posiadał* tu znaczną pozycję, mimo wszystko był stary i miał wysokie poważanie wśród rodu smoków władającego tym planem. Lecz gdy głupie i chciwe krasnoludy, które kiedyś zamieszkiwały te kopalnie, wykopały głębokie dziury, wystarczająco ciemne, aby otworzyć bramy do jego planu, smok szybko przeszedł przez nie. Teraz posiadał skarby dziesięciokrotnie przewyższające największe na jego planie i nie miał zamiaru wracać.

Chciał rozprawić się z intruzami.

Po raz pierwszy od czasu wygnania Klanu Battlehammer tunele wypełniło szczekanie ciemnych psów, przepełniając strachem nawet serca szarych krasnoludów. Smok wysłał je z misją na zachód, na górę, do tuneli otaczających pomieszczenie wejściowe w Dolinie Strażnika, gdzie przyjaciele drowa po raz pierwszy weszli do kompleksu. Ze swymi potężnymi szczękami i niewiarygodną nieustępliwością, psy stanowiły naprawdę śmiertcioną siłę, lecz ich obecna misja nie polegała na pochwyceniu czy zabiciu - tylko na zgromadzeniu się w stada.

W pierwszej bitwie o Mithril Hall Shimmergloom sam wygnał górników z niższych jaskiń i z niektórych olbrzymich pomieszczeń we wschodniej części górnego poziomu. Lecz

ostateczne zwycięstwo umknęło smokowi, gdyż koniec nastąpił w zachodnich korytarzach, zbyt ciasnych dla jego olbrzymiego cielska.

Bestia nie chciała stracić ponownie powodów do chwały. Kazała działać swym sługom, mieli ściągnąć cokolwiek lub kogokolwiek, kto wszedł do kopalń, w kierunku jedyne go wyjścia prowadzącego na górny poziom, Wąwozu Garumna.

Shimmergloom wyciągnął się na całą wysokość i rozłożył swe skórzaste skrzydła po raz pierwszy od blisko dwustu lat, gdy rozłożył je na boki, wypłynęła spod nich ciemność. Ci z Duergarów, którzy pozostali w sali tronowej, upadli na kolana na widok swego władcy wstającego, częściowo w uszanowaniu, częściowo ze strachu.

Smok zniknął, wyślizgnąwszy się tajemnym tunelem z tyłu pomieszczenia do miejsca, w którym kiedyś zaznał chwały, miejsca, które na cześć swego władcy jego słudzy nazywali Shimmergloom's Run.

Poruszał się jak plama ciemności, cicho jak obłok czerni.

* * * * *

Wulfgar martwił się tym, jak bardzo będzie musiał się skulić, gdy dotrą do Wąwozu Garumna, gdyż tunele, w miarę jak zbliżali się do wschodniego końca górnego poziomu stały się odpowiadające rozmiarami krasnoludem. Bruenor uznał to za dobry znak, jedyne tunele w całym kompleksie z sufitami poniżej sześciu stóp należały do najgłębszej części kopalni i były wykute dla obrony wąwozu.

Szybciej niż się tego Bruenor spodziewał, dotarli do sekretnych drzwi, prowadzących do mniejszego tunelu odchodzącego na lewo, miejsca doskonale mu znanemu nawet po dwóch stuleciach nieobecności. Przesunął ręką po niczym nie wyróżniającej się ścianie pod pochodnią i jej czerwonym lichtarzykiem, szukając wypukłego wzoru, który powinien doprowadzić jego palce do określonego miejsca. Znalazł jeden trójkąt, potem drugi i idąc ich linią, centralny punkt - najgłębsze miejsce doliny między szczytami dwóch bliźniaczych gór, symbol Dumathoina, Strażnika Tajemnic Pod Górą. Bruenor nacisnął jednym palcem i cała ściana opadła, odsłaniając następny niski tunel. Nie dobiegło stamtąd żadne światło, lecz powiłał ich głuchy dźwięk, jakby wiatru wiejącego nad skalistym urwiskiem.

Bruenor mrugnął do nich znacząco okiem i wszedł weń, lecz zwolnił zobaczywszy runy i wyrzeźbione reliefy na ścianach. W całym korytarzu, na każdej powierzchni, artyści krasnoludów pozostawili po sobie ślady. Bruenor aż napęczniał z dumy, zobaczywszy wyraz podziwu, jaki pojawił się na twarzach jego przyjaciół.

Pokonawszy kilka zakrętów doszli do portalu, pochylonego i zwietrzałego, a za nim zobaczyli następną olbrzymią jaskinię.

- Wąwóz Garumna - oznajmił Bruenor podchodząc do żelaznych prętów. - Mówią, że możesz rzucić w rozpadlinę pochodnię, a ona wypali się, zanim dosięgnie dna.

Cztery pary oczu patrzyły przez bramę na cud. Jeśli podróż przez Mithril Hall była rozczarowaniem, gdyż jak dotąd nie zobaczyli tych wspaniałych widoków, o których Bruenor tak często im opowiadał, widok rozciągający się teraz przed nimi wynagrodził im to wszystko. Dotarli do Wąwozu Garumna, choć wydawał się on być bardziej niż wąwozem pełnowymiarowym kanionem, o setkach stóp szerokości i ciągnącym się poza granice ich wzroku. Byli nad podłogą pomieszczenia, po drugiej stronie, na prawo od wejścia, biegly w dół schody. Wyciągając głowy przez pręty tak daleko, jak tylko mogli, widzieli światło innego pokoju u podnóża schodów i słyszeli wyraźnie rozmowę kilku Duergarów.

Po lewej stronie ściana zataczała łuk do krawędzi, chociaż rozpadlina ciągnęła się dalej poza graniczną ścianę jaskini. Przełom spięty był pojedynczym mostem, prastarym dziełem kamieniarskim, tak doskonałym, że jego szczupły łuk ciągle jeszcze mógł utrzymać armię największych górskich olbrzymów.

Bruenor badał uważnie most, zauważywszy jakąś nieprawidłowość w jego wewnętrznej strukturze. Podążył za linią kabla przez rozpadlinę, wyobrażając sobie, jak biegnie pod kamienną podłogą i łączy z dużą dźwignią wystającą z później wybudowanej platformy. Koło dźwigni chodziło dwóch strażników, Duergarów, choć ich luźny stosunek do warty świadczył o niezliczonych dniach nudy.

- Zmontowali to, aby móc zawalić most! - parsknął Bruenor. Pozostali natychmiast zrozumieli o czym mówi.

- Jest inne przejście przez rozpadlinę? - zapytała Catti-brie.

- Tak - odparł. - Półka na południowym końcu wąwozu. Ale to godziny marszu, a jedyna droga do niej prowadzi przez tę jaskinię!

Wulfgar chwycił za żelazne pręty w portalu i wypróbował je. Trzymały mocno, tak, jak się tego spodziewał.

- Nie przejdziemy przez te pręty w żaden sposób - wtrącił, - jeśli nie wiesz gdzie można znaleźć mechanizm podnoszący je.

- Pół dnia drogi - odparł Bruenor, jak gdyby ta odpowiedź, doskonale logiczna dla umysłowości karłów chroniących swe skarby była oczywista. - Inna droga.

- Niespokojny naród - mruknął pod nosem Regis.

Posłyszawszy tę uwagę Bruenor warknął i chwycił Regisa za kołnierz, podnosząc go z ziemi i przybliżając jego twarz do swojej.

- Mój lud jest ostrożny - warknął, jego frustracja i wściekłość znalazły znowu ujście we wściekłości skierowanej pod złym adresem. - Mój lud lubi chronić to, co ma do chronienia, szczególnie przed małymi złodziejami z małymi palcami i wielkimi gębami.

- Z pewnością musi być jakaś inna droga, aby się tam dostać - stwierdziła Catti-brie, chcąc zapobiec jakiegokolwiek konfrontacji.

Bruenor puścił halflinga.

- Możemy dostać się do tamtego pokoju - odparł wskazując oświetlone miejsce u podnóża schodów.

- No to szybko - powiedziała Catti-brie. - Jeśli hałas w jaskini wywoła alarm, słowa mogą nie dolecieć tak daleko.

Bruenor poprowadził ich szybko z powrotem przez mały tunel na korytarz za sekretnymi drzwiami.

Za następnym zakrętem głównego korytarza jego ściany także były pokryte runami i rzeźbionymi reliefami artystów karłów. Bruenor znów został pochłonięty cudami swego dziedzictwa i szybko zapomniał o gniewie kierowanym na Regisa. Znowu słyszał w swym umyśle dźwięk młotów rozbrzmiewających w czasach Garumna i śpiew wspólnych zgromadzeń. Jeśli zgnilizna, którą tu zastał i utrata Drizzta temperowały jego gorączkowe pragnienie odzyskania Mithril Hall, żywe wspomnienia atakujące go w czasie, gdy szedł korytarzem rozpałały na nowo ten ogień.

Może powinienem tu wrócić ze swą armią, pomyślał. Może mithril znów powinien zadźwięczeć w kuźniach Klanu Battlehammer?

Ogarnięty nagle ponownie myślami o odzyskaniu chwały swego ludu, Bruenor popatrzył na swych przyjaciół, zmęczonych, głodnych i ogarniętych żalem po stracie drowa i przypomniał sobie, że teraz jego misją jest ucieczka z kompleksu i zaprowadzenie ich z powrotem w bezpieczne miejsce.

Silniejsze światło z przodu zasygnalizowało koniec tunelu. Bruenor zwolnił kroku i ostrożnie podkraść się do wyjścia. Towarzysze znów znaleźli się na kamiennym balkonie, otwierającym się na następny korytarz, olbrzymie przejście, prawie pomieszczenie, o wysokim suficie i zdobionych ścianach. Co kilka stóp po obu stronach płonęły pochodnie.

Bruenora ścisnęło w gardle, gdy spojrzał na rzeźby na przeciwległej ścianie, doskonale wyrzeźbione bas reliefy Garumna, Bangora i wszystkich patriarchów Klanu

Battlehammer. Zastanawiał się, nie po raz pierwszy, czyjego własne popiersie zajmie kiedyś miejsce wśród popiersi przodków.

- Pół tuzina, do dziesięciu, jak sądzę - szepnęła Catti-brie przysłuchując się wrzawie dochodzącej zza częściowo otwartych drzwi w dole po lewej, do pokoju, który widzieli z góry. Towarzysze znajdowali się dobre dwadzieścia stóp nad podłogą większego korytarza. Po prawej w dół wiodły schody, a za nimi tunel przecinał ich drogę z powrotem do wielkich pomieszczeń.

- Czy są boczne pokoje, gdzie mogliby się kryć inni? - zapytał Bruenora Wulfgar. Krasnolud potrząsnął głową.

- Tu jest jeden przedpokój i tylko jeden - odparł. Lecz w jaskini Wąwozu Garumna znajduje się więcej pokoi. Nie wiem czy wypełnione są przez szarych, czy nie. Lecz mniejsza z tym, przejdziemy przez ten pokój i przez drzwi na przeciwko, aby dostać się do wąwozu.

Wulfgar chwycił swój młot jak do boju.

- Chodźmy więc - mruknął ruszając w stronę schodów.

- Co z tymi dwoma w jaskini na dole? - zapytał Regis, stając obok niecierpliwego wojownika.

- Zawalą most zanim nawet dotrzemy do wąwozu - dodała Catti-brie. Bruenor podrapał się w brodę, a potem popatrzył na córkę.

- Jak strzelasz? - zapytał.

Catti-brie wyciągnęła przed siebie magiczny łuk.

- Wystarczająco dobrze, aby zdjąć tych dwóch strażników! - odparła.

- Wróć do tego drugiego tunelu - powiedział Bruenor. - Na pierwszy odgłos walki zabij ich. I pośpiesz się, dziewczyno; te tchórzliwe szumowiny prawdopodobnie zawalą most widząc pierwsze oznaki kłopotów.

Zniknęła skinąwszy głową. Wulfgar przyglądał się jak znika w korytarzu, nie tak zdecydowany teraz walczyć, nie wiedząc czy Catti-brie jest za nim bezpieczna.

- Co będzie, jeśli szarzy otrzymają posiłki? - zapytał Bruenora. - Co z Catti-brie? Mogą jej zablokować powrót do nas.

- Nie jęcz, chłopcze! - warknął Bruenor, także zaniepokojony jej decyzją odłączenia się. - Twe serce jest przy niej, jak się domyślam, choć nie chcesz tego przyznać nawet przed samym sobą. Nie zapominaj, że Cat jest wojowniczką wytrenowaną przeze mnie. Ten drugi tunel jest wystarczająco bezpieczny, nadal nieznaną szarym według wszelkich oznak, jakie mogłem znaleźć. Dziewczyna jest wystarczająco doświadczona w walce, aby się sama o

siebie zatroszczyć! Pomyśl więc o czekającej cię walce. Najlepsze co możesz zrobić dla niej, to wykończyć te szarobrode psy szybko, zanim nie otrzymają posiłków!

Wymagało to pewnego wysiłku, lecz Wulfgar oderwał swe oczy od korytarza i skupił swój wzrok na otwartych drzwiach w dole, gotując się do wykonania stojącego przed nim zadania.

Osamotniona Catti-brie cicho przeszła niewielką odległość korytarzem i zniknęła za sekretnymi drzwiami.

* * * * *

- Zatrzymaj się! - rozkazała Bokowi Sydney, gdy ona znieruchomiała w swym marszu, czując, że ktoś jest tuż przed nią. Podkradła się bliżej, golem następował jej na pięty i wyjrzała za następny zakręt tunelu, spodziewając się, że natknie się na towarzyszy. Przed nią był tylko pusty korytarz.

Tajemne drzwi zamknęły się.

Wulfgar odetchnął głęboko i policzył nieprzyjaciół. Jeśli szacunek Catti-brie był słuszny, to gdy wpadli przez drzwi, on i Bruenor stanęli w obliczu kilkakrotnej przewagi liczebnej. Wiedział, że nie mają innego wyboru. Odetchnawszy znowu, aby się uspokoić, ruszył w dół po schodach, Bruenor szedł tuż za nim, Regis postępował ostrożnie bardziej z tyłu.

Barbarzyńca nie zwalniał swych długich kroków, ani nie zbaczał z najprostszej drogi do drzwi, lecz pierwszymi dźwiękami jakie wszyscy usłyszeli nie były odgłosy uderzeń Aegis-fanga, ani zwykłe okrzyki wojenne barbarzyńcy wznoszone do Tempusa, lecz pieśń wojenna Bruenora Battlehammera.

To była jego ojczyzna i jego walka. Karzeł wziął na swe barki całą odpowiedzialność za bezpieczeństwo swych towarzyszy. Gdy dotarł do podnóża schodów, zanurkował obok Wulfgara i rzucił się przez drzwi z wyciągniętym przed sobą mithrilowym toporem swego bohaterskiego imiennika.

- Ten za mego ojca! - krzyknął rozłupując błyszczący hełm najbliższego Duergara jednym uderzeniem. - A ten za ojca ojca mojego ojca!

Drzewo przodków Bruenora był naprawdę rozrośnięte. Szare krasnoludy nie miały szans.

Wulfgar rzucił się do ataku, gdy tylko uzmysłowił sobie, że Bruenor przebiegł obok niego, lecz gdy wpadł do pokoju, trzech Duergarów leżało już martwych, a rozwścieczony Bruenor powalał właśnie czwartego. Sześciu innych gramoliło się wokół, usiłując przyjść do siebie po tym wściekłym ataku, w większości starając się uciec drugimi drzwiami do jaskini wąwozu, gdzie mogliby się przegrupować. Wulfgar rzucił Aegis-fangiem i trafił następnego, zaś Bruenor rzucił się na swą piątą ofiarę, zanim szary krasnolud dotarł do drzwi.

Stojący po drugiej stronie wąwozu dwaj strażnicy usłyszeli odgłosy rozpoczynające walkę w tej samej chwili co Catti-brie, lecz nie wiedząc co się dzieje, zawahali się.

Catti-brie się nie wahała.

Nitka srebra błysnęła przez rozpadlinę, eksplodując w piersi jednego ze strażników, jego potężna magia przebiła się przez mithrilową zbroję i zadała mu śmiertelny cios.

Drugi rzucił się natychmiast do dźwigni, lecz Catti-brie chłodno ukończyła swe zadanie. Druga strzała trafiła w oko.

Rozgromione w pokoju na dole krasnoludy wypadły do jaskini pod nim, inne zaś z pokojów położonych dalej, aby do nich dołączyć. Wulfgar i Bruenor szybko powinni się przebić, Catti-brie wiedziała o tym, prosto w środek czekającego na nich tłumu I

Ocena Bruenora, co do Catti-brie, była słuszna. Była wojowniczką i chciała zmierzyć się z przeciwnikami, tak jak każdy inny wojownik. Pozbyła się wszelkiego strachu, jaki mogła żywić o swych przyjaciół i chciała być dla nich jak największą pomocą. Otworzywszy szeroko oczy i zacisnąwszy szczęki, chwyciła Taulmaril i wypuściła śmiertelny ogień zaporowy na zgromadzony tłum wywołując w nim chaos i sprawiając, że wielu poczęło pełzać, szukając kryjówek.

Bruenor ryknął, cały ochlapany krwią, jego mithrilowy topór był czerwony od zabrania, za nim zaś nadal setki prapraprzodków pozostawało nie pomszczonych. Wulfgar był tuż obok niego, pożerany żądzą krwi, śpiewając do swego boga wojny i powalając swych mniejszych przeciwników tak łatwo, jakby to były chwasty na leśnej ścieżce.

Ogień Catti-brie nie ustawał, strzała za strzałą znajdowała swój cel. Ukryty w niej wojownik opanował ją całkowicie, a jej działania pozostawały na granicy świadomości. Metodycznie sięgała po następną strzałę, a magiczny kołczan Anariel był jej posłuszny. Taulmaril śpiewał swą pieśń, kładąc w takt swoich nut spalone ciała wielu Duergarów.

Regis trzymał się z tyłu przez całą bitwę, wiedząc, że byłby bardziej zawadą niż pomocą dla swych przyjaciół w głównym starciu, dodając tylko jeszcze jedno ciało do obrony, gdy uczynili już wszystko co mogli. Widział, że Bruenor i Wulfgar zyskali wystarczającą przewagę, aby ogłosić swe zwycięstwo, nawet wobec tych wielu

przeciwników, którzy napłynęli do jaskini, by stawić im czoła, Regis upewniał się więc tylko, że powaleni przez nich w pokoju przeciwnicy są naprawdę martwi i nie zaskoczą ich z tyłu.

Jednak także, aby upewnić się, że żadna wartościowa rzecz, jaką mogli posiadać szarzy, nie pozostanie na zaturę przy zwłokach.

Za sobą usłyszał ciężkie kroki. Zanurkował w kąt pokoju w chwili, gdy Bok przedarł się przez drzwi, nieświadom jego obecności. Gdy Regis odzyskał głos, chciał krzyknąć ostrzegawczo do swych przyjaciół.

Nagle do pokoju weszła Sydney.

Dwóch na raz padło pod uderzeniem młota bojowego Wulfgara. Pobudzony chwytanymi urywkami wściekłych okrzyków bojowych krasnoluda: ... za ojca, ojca ojca, ojca ojca mojego ojca... - Wulfgar uśmiechnął się ponuro, ruszając przez zdeorganizowane szeregi Duergarów. Obok niego strzały rzeźbiły Unie szukając ofiar, lecz wystarczająco wierzył Catti-brie, aby nie obawiać się, że zostanie trafiony. Jego mięśnie naprężyły się w następnym miażdżącym ciosie, nawet lśniące zbroje Duergarów nie stanowiły ochrony przed brutalną siłą.

Lecz nagle, z tyłu złapały go ręce silniejsze niż jego.

Kilku Duergarów, którzy pozostali przed nim, nie uznało w Boku swego sprzymierzeńca. Uciekli w przerażeniu do mostu nad rozpadliną, mając nadzieję przekroczyć go i zniszczyć drogę dla jakiegokolwiek pogoni za sobą.

Catti-brie położyła ich wszystkich.

Regis nie zrobił żadnego nagłego ruchu, znając potęgę Sydney z czasu spotkania w owalnym pokoju. Jej pocisk energetyczny rozpląszczył Wulfgara i Bruenora; halfling zdrzął na myśl, co mógłby zrobić z nim.

Moją jedyną szansą jest rubinowy wisiołek, pomyślał. Jeśli udałoby mu się pochwycić Sydney w jego hipnotyzujące zaklęcie, mógłby utrzymać ją wystarczająco długo, aby jego przyjaciele zdążyli wrócić. Powoli włożył rękę pod marynarkę, nie spuszczać z oczu maga, uważając czy nie zaczyna się jakieś zabójcze uderzenie.

Różdżka Sydney pozostawała zatknięta za jej pasem. Miała własną sztuczkę zaplanowaną dla malucha. Wymruczała szybkie zaklęcie, rozwinęła zaciśniętą dłoń w stronę Regisa i lekko dmuchnęła, wysyłając w jego kierunku cienką strugę.

Regis natychmiast zrozumiał naturę zaklęcia, gdy powietrze wokół niego wypełniło się lecącą siecią - lepka pajęczyna. Przywarła do każdej części ciała, spowalniając jego ruchy

i wypełniając przestrzeń wokół niego. Miał prawie w ręku magiczny wisiołek, lecz pajęczyna owinęła go całkowicie.

Zadowolona z wypróbowania swej mocy, Sydney odwróciła się do drzwi i do walki toczącej się za nimi. Wołała wezwać swe wewnętrzne moce, lecz знаła potęgę tych przeciwników i wyciągnęła różdżkę.

Bruenor skończył z ostatnim z szarych krasnoludów, który stanął mu na drodze. Otrzymał wiele ciosów, niektóre z nich były poważne, a większość krwi, którą był pokryty, była jego własną. Jednak wściekłość, która w nim płonęła, a którą sycił przez stulecia, uczyniła go niewrażliwym na ból. Teraz jego żądza krwi została nasycona, lecz tylko do chwili, gdy odwrócił się w stronę przedsionka i zobaczył Boka, podnoszącego wysoko w powietrze Wulfgara i wyciskającego z niego życie.

Catti-brie także to zobaczyła. Przerazona, próbowała zastrzelić golema lecz z szamoczącym się desperacko Wulfgarem, walczącym miotali się we wszystkie strony zbyt często, aby się mogła na to odważyć.

- Pomóż mi! - błagała pod nosem Bruenora, gdyż wszystko co mogła zrobić, to tylko przyglądać się temu widowisku.

Połowa ciała Wulfgara zdrętwiała w uścisku niewiarygodnie silnych magią ramion Boka. Udało mu się jednak wykręcić i spojrzeć w twarz swego przeciwnika, wsadził też rękę w oko golema i pchnął z całej siły, usiłując skierować trochę energii potwora na coś innego niż atak.

Bok wydawał się tego nie zauważać.

Wulfgar uderzył Aegis-fangiem w twarz potwora z całej siły, jaką mógł zebrać w tych warunkach, był to cios, który olbrzym z pewnością musiał poczuć.

Bok znów wydawał się tego nie zauważyć.

Ramiona zaciskały się nieustępliwie. Barbarzyńcę ogarnęła fala oszołomienia. Jego palce drżały odrętwiało. Młot upadł na ziemię.

Bruenor był już przy nim, z wzniesionym toporem, gotów do rąbania. Lecz gdy krasnolud przeszedł przez drzwi do przedpokoju, strzelił w niego oślepiający błysk energii. Na szczęście uderzył w jego tarczę i został odbity w górę, w stronę sufitu jaskini, lecz sama jego siła zwała Bruenora z nóg. Potrząsnął głową z niedowierzaniem i chwiejnie usiadł.

Catti-brie zobaczyła strzał i przypomniała sobie podobny pocisk, który uderzył Bruenora i Wulfgara w owalnym pokoju. Instynktownie, bez najmniejszego wahania czy

troski o swe własne bezpieczeństwo wybiegła wracając przejściem, popychana świadomością, że jeśli nie dotrze do czarodziejki, jej przyjaciele nie będą mieli żadnych szans.

Bruenor był lepiej przygotowany na drugi cios. Zobaczył, że Sydney w przedpokoju wycelowała w niego różdżkę. Położył się na brzuchu i podniósł tarczę nad głowę. Wytrzymała cios, odbijając energię, lecz Bruenor poczuł, że osłabła pod uderzeniem i wiedział, że nie wytrzyma następnego.

Uparte instynkty przeżycia barbarzyńcy skierowały jego dryfujący umysł znowu w walkę. Nie odwoływał się do swego młota wiedząc, że niewiele poradzi przeciwko golemowi i wątpiąc w to, czy utrzymałby go w rękach. Przywołał swą siłę, otaczając szyję Boka swymi potężnymi ramionami. Jego mięśnie napięły się do ostatnich granic. Warknął z bólu i strachu, jego twarz wykrzywiła się w grymasie.

Wykręcił szyję potwora z całej siły.

Regisowi udało się w końcu sięgnąć ręką i wyjąć wisiorek spod marynarki.

- Poczekaj, magu! - krzyknął do Sydney, nie spodziewając się, że usłyszy, mając jedynie nadzieję, że zwróci jej uwagę na wystarczająco długo, aby rzuciła okiem na klejnot i modląc się, żeby nie okazało się, że Entreri poinformował ją o jego hipnotyzującej sile.

Ponownie brak zaufania i utrzymywanie wszystkiego w tajemnicy w grupie zła zadziałały przeciwko niej. Nieświadoma niebezpieczeństwa, jakie niósł ze sobą rubin halflinga, Sydney rzuciła nań kątem oka, bardziej po to, by upewnić się, że jej pajęczyna nadal go mocno trzyma, niż po to, aby słuchać jakichś słów, które mógłby powiedzieć.

Iskierki czerwonego światła przykuły jej uwagę bardziej, niż miała zamiar na to pozwolić, upłynęła długa chwila zanim oderwała od nich wzrok.

W głównym przejściu Catti-brie pochyliła się nisko i pośpieszyła nim tak szybko, jak tylko mogła. Nagle usłyszała ujadanie.

Polujące psy cienia wypełniły korytarz swymi pełnymi podniecenia wrzaskami i napęłniły Catti-brie przerażeniem. Psy były daleko z tyłu, lecz kolana się pod nią ugięły, gdy nieziemski dźwięk zbliżał się do niej, odbijając się echem od ścian i zamykając ją w oszałamiającym galimatiasie. Zacisnęła zęby i parła naprzód. Bruenor jej potrzebował, Wulfgar jej potrzebował. Nie mogła ich zawieść.

Wydostała się na balkon i pobiegła schodami w dół. Drzwi do przedpokoju były zamknięte. Przeklinając swoje szczęście, gdyż miała nadzieję strzelić do czarodziejki z odległości, przewiesiła Taulmaril przez ramię, wyciągnęła miecz i śmiało, na oślep wpadła do pomieszczenia.

Zwarci w śmiertelnym uścisku, Wulfgar i Bok wodzili się po jaskini, czasami nawet niebezpiecznie blisko brzegu wąwozu. Barbarzyńca mięśniami usiłował pokonać magiczne dzieło Dendybara; nigdy przedtem nie miał takiego przeciwnika. Dziko szarpał masywną głową Boka do tyłu i do przodu, łamiąc zdolność potwora do stawiania oporu. Potem zaczął skręcać ją w jedną stronę, ciągnąc resztkami sił jakie mu pozostały. Nie mógł sobie przypomnieć, kiedy po raz ostatni wziął oddech; nie wiedział już kim jest ani gdzie jest.

Prosty upór nie pozwalał mu się poddać.

Usłyszał trzask kości i nie był pewien, czy to jego kręgosłup, czy kark golema. Bok ani nie zadrzał, ani nie rozluźnił swego podobnego do imadła chwytu. Głowa odwróciła się teraz łatwo, a Wulfgar, ogarniany ostateczną ciemnością, która poczęła nań zstępować, szarpnął i odwrócił ją w ostatnim napływie rozpacz.

Skóra rozerwała się. Krew czarnoksięskiego stworzenia chlusnęła na ramiona i piersi Wulfgara, gdy głowa oderwała się. Wulfgar, ku swemu zdumieniu, pomyślał, że zwyciężył.

Wydawało się, że tylko Bok tego nie zauważył.

Początki hipnotyzującego zaklęcia rubinowego wisiorka roztrzaskały się, gdy drzwi się otworzyły, lecz Regis odegrał już swoją rolę. Gdy Sydney zdała sobie sprawę ze zbliżającego się niebezpieczeństwa, Catti-brie była już zbyt blisko niej, aby mogła rzucić zaklęcie.

Wzrok Sydney zamarł w osłupiałych, szeroko otwartych oczach, pełnych skonfundowanego protestu. Wszystkie jej marzenia i plany w jednej chwili obróciły się wniwecz. Próbowana krzyknąć w odmowie, pewna, że bogowie losu zaplanowali dla niej ważniejszą rolę w schemacie wszechświata, przekonana, że nie pozwolą zgasnąć jej błyszczącej gwiazdzie pączkującej mocy zanim nawet osiągnęła swój potencjał.

Lecz cienka drewniana różdżka nie jest przystosowana do odpierania metalowego ostrza.

Catti-brie nie widziała niczego, prócz swego celu, nie czuła w tej chwili niczego, poza koniecznością spełnienia swego obowiązku. Jej miecz przeciął wiotką różdżkę i wbił się w ciało Sydney.

Spojrzała po raz pierwszy w twarz Sydney. Wydawało się, że sam czas się zatrzymał.

Wyraz twarzy Sydney nie uległ zmianie, oczy i usta ciągle miała otwarte, jakby w zaprzeczeniu tej możliwości.

Catti-brie przyglądała się w bezsilnym przerażeniu, jak ostatnie iskierki nadziei i ambicji gasną w oczach Sydney. Po ramieniu Catti-brie pociekła gorąca krew. Ostatnie tchnienie Sydney wydało się niemożliwie głośnie.

Sydney ześlizgnęła się z ostrza w królestwo śmierci.

Jedno potężne cięcie mithrilowego topora odrąbało jedno z ramion Boka i Wulfgar był wolny. Wylądował na jednym kolanie, będąc na granicy świadomości. Jego płuca odruchowo wciągnęły haust ożywczego tlenu.

Czując wyraźnie obecność krasnoluda, lecz nie mając oczu aby zobaczyć swój cel, bezgłowy golem rzucił się na Bruenora i straszliwie chybił.

Bruenor nie rozumiał magicznych sił, które poruszały potworem czy utrzymywały go przy życiu i nie miał zamiaru próbować swych żołnierskich zdolności w walce z nim. Zobaczył inny sposób.

- Choć, ty śmierdząca kupo orczego łajna - powiedział cofając się do krawędzi wąwozu. Poważniejszym tonem zawołał do Wulfgara. - Przygotuj swój młot, chłopcze.

Bruenor raz po raz powtarzał swoje żądanie i gdy Wulfgar zaczął je słyszeć, Bok poszedł za krasnoludem nad krawędź.

Na wpół świadom tylko swego działania, Wulfgar poczuł, że młot wrócił do jego rąk.

Bruenor zatrzymał się, z obcasami już poza kamienną podłogą i z uśmiechem na twarzy, akceptującym śmierć. Golem także zatrzymał się, w jakiś sposób rozumiejąc, że Bruenor nie ma dokąd uciec.

Bruenor opadł na podłogę, gdy Bok rzucił się do przodu. Aegis-fang uderzył go w plecy i pchnął go przez krasnoluda. Potwór spadł w milczeniu, nie mając uszu, aby móc słyszeć w locie świst powietrza.

Catti-brie nadal stała bez ruchu nad ciałem czarodziejki, gdy Wulfgar i Bruenor weszli do przedpokoju. Oczy i usta Sydney pozostały otwarte w cichym zaprzeczeniu, słabej próbie zadania kłamu kałuży krwi, która pogłębiała się wokół jej ciała.

Linie łez zwilżały twarz Catti-brie. Zabijała goblinoidów i szare krasnoludy, raz nawet zabiła ogra i yeti z tundry, lecz nigdy przedtem nie zabiła człowieka. Nigdy przedtem nie patrzyła w oczy tak podobne do jej własnych i nie przyglądała się jak gaśnie w nich światło. Nigdy przedtem nie rozumiała złożoności swej ofiary, czy nawet tego, że życie, które odebrała, istnieje poza obecnym polem bitwy.

Wulfgar podszedł do niej i objął ją ze współczuciem, podczas gdy Bruenor uwalniał halflinga z pozostałych pasm pajęczyny.

Krasnolud wytrenował Catti-brie do walki i rozkoszował się jej zwycięstwami nad orkami i podobnymi śmierdzącymi bestiami, które ze wszech miar zasługiwały na śmierć. Zawsze jednak miał nadzieję, że jego ukochanej Catti-brie zostanie oszczędzone takie doświadczenie.

Znów Mithril Hall był źródłem cierpienia jego przyjaciół.

Z dala, zza otwartych drzwi, dobiegło szczekanie. Catti-brie włożyła miecz do pochwy, nie myśląc nawet o wytarciu go z krwi i uspokoiła się.

- Pogoń jeszcze się nie skończyła - stwierdziła. - Najwyższy czas uciekać stąd.

Wyprowadziła ich z pokoju, pozostawiając w nim jednak część samej siebie, podstawę swej niewinności.

Strzaskany hełm

Powietrze przetaczało się wokół jego czarnych skrzydeł, jak nieustanny pomruk odległych grzmotów, gdy smok wyleciał z przejścia w Wąwóz Garumna, używając tego samego wyjścia, którym przeszli kilka chwil wcześniej Drizzt i Entreri. Obaj, kilkanaście jardów wyżej, na ścianie, byli doskonale cicho, nie śmiejąc nawet odetchnąć. Wiedzieli, że przybył ciemny władca Mithril Hall. Shimmergloom, czarna chmura, przeleciał obok nich, nawet ich nie zauważywszy i zanurkował w rozpadlinę. Drizzt, na przedzie, drapał się w górę po zboczu wąwozu, przywierając do kamieni, żeby znaleźć jakikolwiek punkt oparcia i wierząc im w pełni w swej desperacji. Usłyszał odgłosy bitwy daleko w górze, gdy tylko wszedł do rozpadliny i wiedział, że gdyby nawet jego przyjaciele zwyciężali do tej pory, wkrótce staną w obliczu przeciwnika potężniejszego, niż jakikolwiek, z którym mieli wcześniej do czynienia.

Drizzt był zdecydowany znaleźć się obok nich. Entreri dotrzymywał Drizztowi kroku, chcąc trzymać się blisko niego, choć nie miał jeszcze jasno sformułowanego planu działania.

Wulfgar i Catti-brie, idąc wspierali się o siebie. Regis trzymał się obok Bruenora, zatroskany ranami krasnoluda, nawet gdy ten nie troszczył się o to wcale.

- Martw się o siebie, Pasibrzuchu - nie przestawał warczeć do halflinga, chociaż Regis widział, że gburowatość Bruenora znacznie się zmniejszyła. Krasnolud wydawał się być w jakiś sposób zaambarasowany swym wcześniejszym postępowaniem. - Moje rany zagoją się; nie myśl, że uciekniesz ode mnie tak łatwo. Będzie jeszcze czas, aby na nie spojrzeć, gdy zostawimy to miejsce za sobą.

Regis, z wyrazem zaskoczenia malującym się na twarzy, przystanął. Bruenor spojrział na niego także zmieszany, zastanawiając się, czy nie uraził znowu czymś halflinga. Wulfgar i Catti-brie zatrzymali się za Regisem, czekając na jakieś oznaki kłopotów, nie wiedząc co zostało między nimi znowu powiedziane.

- Czemu się smucicie? - zapytał Bruenor.

Regis nie zwracał w tej chwili uwagi na to, co powiedział Bruenor, ani na krasnoluda w ogóle. Wyczuł Shimmerglooma, nagły chłód, który napłynął do jaskini, smród, który uraził pełne wzajemnej troski więzy łączące towarzyszy samą swoją obecnością.

Bruenor już miał się odezwać ponownie, gdy także poczuł zbliżanie się smoka ciemności. Spojrział na wąwóz w chwili, gdy szczyt czarnej chmury wynurzył się nad brzegiem rozpadliny, daleko na lewo za mostem, śpiesząc w ich kierunku. Catti-brie

odprowadziła Wulfgara na bok, ten nagle pchnął ją z całej siły. Regis pobiegł z powrotem do przedpokoj.

Bruenor pamiętał. Smok ciemności, bezgranicznie ohydny potwór, który zdziesiątkował jego naród i wygonił go do mniejszych korytarzy na górnym poziomie. Mithrilowy topór wzniósł się, stopy pewnie przywarły do kamieni, czekał.

Czerń zanurkowała pod łukiem kamiennego mostu, a potem wzniosła się do krawędzi półki. Podobne do włóczni szpony uchwyciły brzeg rozpadliny i Shimmergloom stanął dęba przed Bruenorem, w całej swej straszliwej wspaniałości, smok uzurpator przed prawowitym królem Mithril Hall.

- Bruenor! - krzyknął Regis, wyciągając swą małą maczugę i wracając do jaskini, wiedząc, że najlepsze co może uczynić, to umrzeć obok swego skazanego przyjaciela.

Wulfgar pociągnął Catti-brie za siebie i odwrócił się do smoka.

Smok, ze wzrokiem pochwyconym przez twarde wzrok krasnoluda, nie zauważył nawet skręcającego w jego stronę Aegis-fanga, ani nieustraszonego ataku olbrzymiego barbarzyńcy. Potężny młot bojowy uderzył w kruczoczarne łuski, lecz odskoczył bezsilnie. Rozwścieczony tym, że ktoś śmiał przerwać chwilę jego zwycięstwa, Shimmergloom przeniósł wzrok na Wulfgara. I zionął.

Wulfgara ogarnęła absolutna czerń i wysssała siłę z jego kości. Poczul, że upada, upada na zawsze, gdyż wydawało się, że nie ma kamienia, aby go pochwycić. Catti-brie krzyknęła i rzuciła się ku niemu, nie zważając na niebezpieczeństwo zanurzyła się w czarny obłok oddechu Shimmerglooma. Bruenor zatrzęsł się z powodu obrazy pamięci przodków i z powodu swych przyjaciół.

- Wynoś się z mego domu! - ryknął do Shimmerglooma, a potem zaatakował smoka, wymachując dziko toporem, usiłując strącić bestię z brzegu rozpadliny.

Ostra jak brzytwa mithrilowa krawędź była bardziej efektywna przeciwko łuskom niż młot bojowy, lecz smok odparł atak. Ciężka stopa powaliła Bruenora na ziemię i zanim się podniósł, podobna do bicia szyja uderzyła w dół i krasnolud został podniesiony w paszczy smoka.

Regis upadł znowu, drżąc ze strachu.

- Bruenor! - krzyknął znowu, tym razem jego słowa były tylko szeptem.

Czarny obłok rozpląnął się wokół Catti-brie i Wulfgara, lecz to barbarzyńca przyjął całą siłę zdradzieckiego jadu Shimmerglooma. Chciał uciekać, nawet, gdyby jedyna droga ucieczki była rzuceniem się głową naprzód przez krawędź rozpadliny. Psy cienia ujadaly, lecz nadal były o kilka minut za nimi, jednak zbliżały się. Wszystkie jego rany, zmiążdżenie przez

golema, cięcia szarych krasnoludów poraniły go w istotny sposób, chwiał się przy każdym kroku, choć zapal bitewny już wiele razy wcześniej powodował, że nie zwracał uwagi na poważniejsze i bardziej bolesne zranienia. Smok wydawał się Wulfgarowi dziesięć razy potężniejszy, nie mógł nawet zmusić się do tego, aby podnieść broń przeciw niemu, gdyż w głębi serca wierzył, że Shimmergloom nie można pokonać. Rozpacz zatrzymała go tam, gdzie nie mogły go zatrzymać ogień i stal. Poszedł, potykając się, wraz z Catti-brie, w kierunku innego pomieszczenia, nie mając siły oprzeć się, gdy go ciągnęła.

Bruenor poczuł, że nacisk straszliwych szczęk wyciska z niego oddech. Z uporem ścisnął topór i nawet udało mu się zadać nim cios, czy dwa.

Catti-brie wepchnęła Wulfgara przez drzwi, w kryjówkę małego pokoju, a potem wróciła z powrotem do jaskini, aby dołączyć do walki.

- Ty bastardzie demonicznej jaszczurki! - wypluła, wprawiając w ruch Taulmaril. Srebrzyste strzały wybijały dziury w czarnej zbroi Shimmergloom. Gdy Catti-brie zrozumiała miarę efektywności swej broni, chwyciła się desperackiego planu. Celując swe następne strzały w stopy potwora, próbowała strącić go z półki.

Shimmergloom podskakiwał z bólu i rozwścieczenia, gdy kłujące pociski ze świstem wbijały się w jego nogi. Nienawiść wrząca w zwężonych oczach smoka wwierciła się w dzielną młodą kobietę. Wypluł Bruenora na podłogę i ryknął.

- Bój się, głupia dziewczyno! Posmakuj mego oddechu i wiedz, że jesteś skazana!

Czarne płuca rozprężyły się, zamieniając powietrze które wchłonęły w śmierdzący obłok rozpacz. Nagle rozpadł się kamień na krawędzi wąwozu.

Spadnięcie smoka było dla Regisa niewielką pociechą. Udało mu się wciągnąć Bruenora z powrotem do przedpokoju, lecz nie miał pojęcia, co robić dalej. Z tyłu zbliżała się nieustająca pogoń psów cienia, był oddzielony od Wulfgara i Catti-brie, a nie odważył się przejść przez jaskinię, nie będąc pewnym, że smoka rzeczywiście nie ma. Spojrzał na pobite i pokryte krwią ciało swego najstarszego przyjaciela, nie mając najmniejszego pojęcia, jak mógłby mu pomóc, a nawet czy Bruenor w ogóle żyje. Tylko zaskoczenie opóźniło wrzask radości, gdy Bruenor otworzył jedno ze swych szarych oczu i mrugnął nim.

* * * * *

Drizzt i Entreri rozplaszczyli się na ścianie, gdy kamienna lawina ze zdruzgotanej półki spłynęła w dół niebezpiecznie blisko nich. Przeleciała obok i po chwili Drizzt począł się wspinać znowu, zdecydowany dotrzeć do swych przyjaciół. Jednak znów musiał się

zatrzymać i czekał zaniepokojony, gdy czarna sylwetka smoka spadła obok niego, a potem szybko doszła do siebie i wleciała z powrotem w stronę brzegu urwiska.

- I jak? - zapytał Regis krasnoluda.

- Bruenor poruszył się i chwiejnie stanął na nogach. Mithrilowa zbroja wytrzymała ugryzienie smoka, lecz Bruenor był straszliwie zgnieciony i miał rzędy głębokich otarć i prawdopodobnie złamanych kilka żeber. Jednak twardy krasnolud nadal żył i nie zważając na ból był zaniepokojony, a to z powodu ważniejszych zadań stojących przed nim - zapewnienia bezpieczeństwa jego przyjaciółom.

- Gdzie jest chłopiec i Catti-brie? - zapytał natychmiast, tło z ujadania ciemnych psów akcentowało desperację w jego głosie.

- W innym pokoju - odparł Regis, wskazując na prawo za drzwi do jaskini.

- Cat! - krzyknął Bruenor. - Jak się czujesz? Po chwili pełnej osłupienia ciszy, gdyż Catti-brie także nie spodziewała się usłyszeć znowu głosu Bruenora, usłyszała:

- Wulfgar poszedł walczyć, jak się obawiam! Smocze zakłęcie! Ale jeśli o mnie chodzi, to uciekam stąd! Psy będą tu prędzej, niż się spodziewałam!

- Tak! - zgodził się Bruenor, chwytając się z bólu za bok.

- Widziałaś smoka?

- Nie, tylko słyszałam bestię! - dobiegła niepewna odpowiedź. Bruenor popatrzył na Regisa.

- Spadł i odtąd nie pokazał się - odparł halfling na pytający wzrok krasnoluda, równie niepewny, czy Shimmergloom został tak łatwo pokonany.

- A więc nie mamy wyboru! - zawołał Bruenor. - Idziemy do mostu! Możesz przyprowadzić chłopca?

- Jego serce do walki zostało trochę oziębione, nic więcej! - odparła Catti-brie. - Będziemy tam!

Bruenor poklepał po ramieniu Regisa, udzielając wsparcia swemu zdenerwowanemu przyjacielowi.

- Chodźmy więc! - ryknął swym znanym, pełnym przekonania głosem.

Regis uśmiechnął się, mimo przerażenia, widząc znów dawnego Bruenora. Bez dalszych pochlebstw wyszedł obok krasnoluda z pokoju. Gdy tylko zrobili pierwszy krok w stronę wąwozu, czarny obłok, Shimmergloom, znów ukazał się nad jego krawędzią.

- Widzisz to? - krzyknęła Catti-brie.

Bruenor wpadł z powrotem do pokoju, także wyraźnie widząc smoka. Los dosięgnął go ze wszystkich stron, uparty i nieunikniony. Rozpacz przeczyła jego determinacji, rozpacz

nie z powodu siebie, gdyż wiedział, że podążał logicznym kursem swego losu wracając do Mithril Hall - przeznaczenia wyrytego w samej tkance jego istnienia do dnia, w którym jego lud został wymordowany - lecz z powodu swych przyjaciół, którzy nie powinni zginąć w taki sposób. Nie halfling, który wcześniej zawsze potrafił znaleźć wyjście z każdej sytuacji. Nie chłopiec, gdy tak wiele chwalebnych przygód pozostało prze. I nie dziewczyna, Catti-brie, jego własna, ukochana córka. Jedyne światło, które naprawdę lśniło w kopalniach Klanu Battlehammer, w Dolinie Lodowego Wichru. Śmierć samego drowa, pełnego dobrej woli towarzysza i najdroższego przyjaciela była zbyt wysoką ceną za jego samolubną śmiałość. Zatrata, która teraz przed nim stała była po prostu zbyt wielka, aby mógł ją udźwignąć. Jego oczy biegały po niewielkim pokoju. Musiało być jakieś wyjście. Jeśli kiedykolwiek wierzył w krasnoludzkich bogów, żądał teraz, aby podarowali mu tę jedną rzecz. Wybór.

Na jednej ze ścian pokoju wisiała niewielka zasłona. Bruenor popatrzył z ciekawością na Regisa. Halfling wzruszył ramionami.

- Magazyn - powiedział. - Nic wartościowego. Nawet żadnej broni.

Bruenora nie zadowoliła taka odpowiedź. Zanurkował za zasłonę i zaczął przeszukiwać leżące tam paki i worki; suszona żywność, kawałki drewna, płaszcz, bukłak z wodą.

Beczulka oliwy.

Shimmergloom latał tam i z powrotem wzdłuż wąwozu, czekając na spotkanie z intruzami na swych własnych warunkach w otwartej jaskini i będąc pewnym, że psy cienia wygonią ich tutaj. Drizzt prawie dotarł już do poziomu smoka, prac naprzód na zgubę, nie troszcząc się o nic, poza swymi przyjaciółmi.

- Zatrzymaj się! - zawołał Entreri z niewielkiej odległości z dołu. - Postanowiłeś zginąć?

- Do cholery ze smokiem! - syknął do niego Drizzt. - Nie będę krył się w cieniu i patrzył na unicestwienie mych przyjaciół.

- Czy to ci coś da, jeśli zginiesz z nimi? - nadeszła sarkastyczna odpowiedź. - Jesteś głupcem, drowie. Jesteś więcej wart, niż wszyscy twoi żalosni przyjaciele!

- Żalosni? - powtórzył z niedowierzaniem Drizzt. - To ciebie żałuję, morderco.

Prawda ugodziła Entreriego bardziej, niż się tego spodziewał.

- Więc żałuj samego siebie! - odkrzyknął ze złością. - Jesteś bowiem bardziej do mnie podobny, niż chcesz to przyznać!

- Jeśli do nich nie dotrę, twoje słowa będą prawdziwe - kontynuował chłodno Drizzt, - gdyż wtedy moje życie nie będzie miało dla mnie wartości, nawet mniej niż twoje! Poza

objęciem pozbawionej serca pustki, która rządzi twoim światem, moje życie nie byłoby niczym więcej jak tylko kłamstwem. - Znów ruszył w górę, w pełni spodziewając się zginąć, lecz pewien w swym przekonaniu, że w istocie jest nieskończenie różny od mordercy, który podąża za nim.

Pewien także, że zdołał uciec swemu dziedzictwu.

Bruenor wyszedł zza zasłony, z dzikim uśmiechem na twarzy, z ramienia zwiślał mu płaszcz nasączony oliwą, beczułkę z nią miał przywiązaną na plecach. Regis popatrzył na niego całkowicie zaskoczony, choć domyślał się o czym krasnolud myśli na tyle wystarczająco, żeby poczuć się zaniepokojonym.

- Co się tak na to patrzysz? - zapytał Bruenor mrugnawszy okiem.

- Jesteś szalony - odparł Regis, im dłużej patrzył na przyjaciela, tym bardziej jego plan stawał się dlań jaśniejszy.

- Tak, zgodziliśmy się z tym, zanim nasza droga się zaczęła! - parsknął Bruenor. Ochłonął nagle, dziki błysk w jego oczach zgasł na widok zatroskania małego przyjaciela. - Byłeś bardziej przydatny, niż ci to okazywałem, Pasibrzuchu - powiedział, bardziej niż kiedykolwiek uspokojony tym usprawiedliwieniem.

- Nigdy nie znałem bardziej lojalnego przyjaciela, niż Bruenor Battlehammer - odparł Regis.

Bruenor ściągnął wysadzany klejnotami hełm z głowy i wręczył go halflingowi, powodując u niego jeszcze większe zmieszanie. Sięgnął na plecy, rozwiązał rzemień łączący plecak z pasem i wyjął swój stary hełm. Przeciągnął palcem po złamanym rogu, uśmiechając się na wspomnienie dzikich przygód, w czasie których hełm ten został tak podruzgotany. Poglądził wglębienie, gdzie Wulfgar go uderzył, tyle lat temu, gdy po raz pierwszy spotkali się jako wrogowie. Nałożył hełm, bardziej pasujący na jego głowę i Regis zobaczył w nim starego przyjaciela.

- Trzymaj ten hełm bezpiecznie - powiedział Regisowi Bruenor. - To korona Króla Mithril Hall.

- A więc należy do ciebie - sprzeciwił się Regis, wyciągając koronę do Bruenora.

- Nie, to mój wybór. Mithril Hall już nie ma, Pasi... Regisie. Jestem Bruenor z Doliny Lodowego Wichru i byłem nim przez dwieście lat, choć moja czaszka była zbyt gruba, aby to zrozumieć! Wybacz moim starym kościom - powiedział. - To z pewnością moje myśli prowadziły mnie w przeszłość i w przyszłość.

Regis pokiwał głową i powiedział z prawdziwym zatroskaniem.

- Co zamierzasz zrobić?

- Pomyśl o swoim udziale w tym! - parsknął Bruenor, stając się nagle ponownie zręcznym przywódcą. - Zebrałeś wystarczająco wiele z tych przeklętych pomieszczeń, gdy ja walczyłem! - Warknął groźnie na halflinga, a potem ruszył szybko, zdjawszy pochodnię ze ściany i wypadłszy przez drzwi do jaskini, zanim nawet Regis zdążył się ruszyć, aby go powstrzymać.

Czarna postać smoka muskała krawędź wąwozu, nurkując nisko pod mostem i wracając potem na swój poziom patrolowania. Bruenor przyglądał się mu przez kilka chwil, chcąc wyczuć rytm jego przelotów.

- Jesteś mój, smoku! - warknął pod nosem, a potem zaatakował. - To jedna z twoich sztuczek, chłopcze! - krzyknął w stronę pokoju, w którym znajdowali się Wulfgar i Catti-brie. - Ale gdy mam zamiar wskoczyć na grzbiet smoka, nie mogę chybić!

- Bruenorze! - wrzasnęła Catti-brie, gdy zobaczyła go biegnącego w kierunku wąwozu.

Było już za późno. Bruenor przytknął pochodnię do nasączonego oliwą płaszcza i podniósł przed sobą swój mithrilowy topór. Smok usłyszał jego zbliżanie się i zbliżył się do krawędzi aby zbadać sytuację - i był tak samo zaskoczony, jak przyjaciele krasnoluda, gdy Bruenor, z płonącym ramieniem i plecami skoczył z półki i uderzył w niego. Niewiarygodnie mocne, jakby wszystkie duchy Klanu Battlehammer połączyły swe ręce z rękoma Bruenora na rękojeści broni i przekazały mu swoją moc, pierwsze uderzenie krasnoluda wbiło mithrilowy topór głęboko w grzbiet Shimmergloom. Bruenor zsunął się w tył, lecz trzymał mocno pograżoną w ciele smoka broń, zaś beczułka oliwy roztrzaskała się od uderzenia, rozlewając płomień po całym grzbiecie smoka. Shimmergloom ryknął z wściekłości i zбочzył na oślep, uderzając w kamienną ścianę wąwozu. Nie stracił Bruenora - ten wściekłością chwycił rękojeść topora, czekając na okazję, aby go wydrzeć i uderzyć ponownie.

Catti-brie i Regis rzucili się ku krawędzi wąwozu, na próżno wołając swego skazanego na śmierć przyjaciela. Wulfgarowi także udało się wstać, jednak nadal walczył z czarnymi głębiami swej rozpacz. Gdy barbarzyńca spojrział na Bruenora, rozciągniętego wśród płomieni, odpędził smocze zaklęcie i bez najmniejszego wahania rzucił Aegis-fangiem. Młot uderzył Shimmergloom w bok łba i smok znowu zбочzył z kursu, zaskoczony, uderzając w przeciwną ścianę wąwozu.

- Oszalałeś? - krzyknęła do Wulfgara Catti-brie.

- Weź swój łuk - powiedział Wulfgar. - Jeśli jesteś prawdziwą przyjaciółką Bruenora, nie pozwól mu zginąć na próżno! - Aegis-fang wrócił do jego rąk, a on rzucił nim znów, trafiając smoka ponownie.

Catti-brie pogodziła się z rzeczywistością. Nie mogła uratować Bruenora od losu, jaki sam sobie wybrał. Wulfgar miał rację - mogła mu pomóc w osiągnięciu upragnionego końca. Mrugając oczami, aby pozbyć się łez, wzięła do ręki Taulmaril i poczęła wysyłać srebrne strzały w kierunku smoka.

* * * * *

Drizzt i Entreri przyglądali się skokowi Bruenora w prawdziwym zdumieniu. Przeklinając swe bezsilne położenie Drizzt rzucił się naprzód i prawie dosięgnął krawędzi. Krzyknął do swych pozostałych przyjaciół, lecz w całym tym zamieszaniu, przy ryku smoka, nie usłyszeli go.

Entreri był tuż pod nim. Morderca wiedział, że ma ostatnią szansę, chociaż ryzykował stratę jedyne go wyzwania, jakie kiedykolwiek znalazł w swym życiu. Gdy Drizzt gramolił się, aby znaleźć następny punkt uchwytu, Entreri chwycił go za kostkę i ściągnął go w dół.

* * * * *

Oliwa znalazła drogę przez szwy między łuskami Shimmerglooma niosąc ogień na ciało smoka. Smok ryknął z bólu; nie wierzył nawet, że taki ból może istnieć.

Uderzenie młota bojowego! Nieustające ukłucia tych uderzających jak błyskawice srebrnych strzał! I krasnolud! Nieustający w swych atakach, w jakiś sposób nieświadom płomieni. Shimmergloom latał wzdłuż wąwozu, nurkując nagle, potem wzlatując w górę, zawracając i przetaczając się. Strzały Catti-brie znajdowały go za każdym nawrotem. Wulfgar, mądrzejszy z każdym uderzeniem, szukał najlepszych okazji, aby rzucić młotem, czekając aż smok znajdzie się na wysokości kamienistego występu na skale, a potem rzucając potwora na kamienie siłą swego rzutu.

Płomienie, skały i pył wzlatywały dziko przy każdym grzmiącym uderzeniu.

Bruenor trzymał się. Śpiewając do swego ojca i swego ludu, rozgrzeszył się z winy, zadowolony z tego, że usatysfakcjonował duchy przeszłości i dał szansę przeżycia swoim przyjaciółom. Nie czuł ukąszeń płomieni, ani uderzeń kamieni. Pod swym ostrzem czuł tylko wdryganie się ciała smoka i słyszał odbicia od ścian pełnych udręki ryków Shimmerglooma.

* * * * *

Drizzt staczał się ze ściany wąwozu, desperacko szukając jakiegoś uchwytu. Spadł na półkę dwadzieścia stóp poniżej mordercy i udało mu się zatrzymać dalsze spadanie.

Entreri pokiwał głową z zadowoleniem, gdyż drow wylądował dokładnie tam, gdzie tego sobie życzył.

- Żegnaj, wierny głupcze! - zawołał w dół do Drizzta i ruszył w górę ściany.

Drizzt nigdy nie wierzył w honor mordercy, lecz wierzył w pragmatyzm Entreriego. Ten atak nie miał praktycznego sensu.

- Dlaczego? - zawołał do Entreriego. - Mogłeś mieć ten wisiołek bez uciekania się do tego!

- Klejnot jest mój - odparł Entreri.

- Lecz nie bez ceny! - oznajmił Drizzt. - Wiesz, że pójdę za tobą, zabójco! Entreri spojrzał na niego z góry z uśmiechem zadumy.

- Nie rozumiesz, Drizzcie Do'Urdenie? To jest właśnie mój cel!

Morderca szybko dotarł do krawędzi i wyjrzał ponad nią. Po lewej, Wulfgar i Catti-brie kontynuowali swe ataki na smoka. Po prawej stał rozmiłowany w całej scenie Regis, zupełnie nieświadom jego obecności.

* * * * *

Zaskoczenie halflinga było całkowite, jego twarz zbieleła z przerażenia, gdy najgorszy z jego koszmarów zmaterializował się tuż przed nim. Regis rzucił wysadzany klejnotami hełm i zwiotczał ze strachu, gdy Entreri w milczeniu podniósł go i ruszył w stronę mostu.

* * * * *

Wyczerpany smok próbował znaleźć inną metodę obrony. Jednak wściekłość i ból zaangażowały go zbyt w walkę. Otrzymał zbyt wiele ciosów, a srebrne strzały nadal wbijały się w niego raz po raz. Niestrudzony krasnolud nadal wykręcał się i walił toporem w jego grzbiet. Jeszcze raz smok wykręcił się w locie, usiłując odwrócić szyję, aby przynajmniej wziąć odwet na okrutnym krasnoludzie. Zawisł bez ruchu na jedną chwilę, a Aegis-fang trafił

go w oko. Smok przetoczył się w ślepej wściekłości, pogrążony w oszalamiającej mgle bólu i runął w kierunku postrzępionej części ściany.

Wybuch wstrząsnął samymi fundamentami jaskini, nieomal zwalając Catti-brie z nóg, a Drizzta z jego niebezpiecznej grzędy. Do Bruenora dotarł końcowy obraz, widok, na który jego serce raz jeszcze podskoczyło zwycięsko: przeszywający wzrok lawendowych oczu Drizzta Do'Urdena, żegnający go z ciemności ściany.

Połamany i poobijany, pożerany przez płomień, smok ciemności ślizgał się i skręcał, spadając w najgłębszą czerń jaką znał, czerń z, której nie było powrotu. W głąbiny Wąwozu Garumna. Unosząc z sobą prawowitego Króla Mithril Hall.

Pochwała Mithril Hall

Płonący smok dryfował coraz niżej i niżej, światło płomieni powoli zmniejszało się, aż stało się zaledwie iskierką na dnie Wąwozu Garumna.

Drizzt wydrapał się na półkę i podszedł do Catti-brie i Wulfgara. Catti-brie trzymała wysadzany klejnotami hełm i oboje patrzyli bezsilnie w rozpadlinę. Oboje omal nie zemdleli z zaskoczenia, gdy odwrócili się i zobaczyli swego przyjaciela drowa, powracającego z grobu. Nawet pojawienie się Artemisa Entreriego nie przygotowało Wulfgara i Catti-brie na widok Drizzta.

- Jak? - sapnął Wulfgar, ale Drizzt przerwał mu. Czas na wyjaśnienia nadejdzie później; mieli przed sobą bardziej naglące zadania.

Po drugiej stronie rozpadliny, tuż obok dźwigni przymocowanej do mostu stał Artemis Entreri, trzymając przed sobą Regisa za gardło i uśmiechając się złośliwie. Rubinowy wisiołek wisiał teraz na szyi mordercy.

- Puść go - powiedział spokojnie Drizzt. - Tak, jak się ułożyliśmy. Masz klejnot.

Entreri roześmiał się i pociągnął za dźwignię. Kamienny most zadrżał, a potem rozpadł się na części, spadając w ciemność w dole. Drizzt pomyślał, że zaczyna rozumieć motywacje mordercy, pchające go ku takiej zdradzie, uzmysławiając sobie, że Entreri zabrał Regisa, aby zabezpieczyć się przed pogonią, kontynuując swe osobiste z nim współzawodnictwo. Lecz teraz, gdy mostu już nie było i gdy Drizzt i jego przyjaciele nie mieli widocznej drogi ucieczki, ze zbliżającym się ciągle ujadaniem psów cienia za ich plecami, teorie drowa wydawały się nie do utrzymania. Rozwścieczony zareagował natychmiast. Straciwszy swój łuk w alkowie, Drizzt chwycił Taulmaril od Catti-brie i nałożył strzałę. Entreri zareagował równie szybko. Rzucił się do krawędzi półki, chwycił Regisa za kostki u nóg i trzymał go w jednej ręce poza jej brzegiem. Wulfgar i Catti-brie wyczuli niesamowite więzy łączące Drizzta z mordercą i wiedzieli, że Drizzt sam lepiej poradzi sobie z tą sytuacją. Cofnęli się o krok.

Drizzt trzymał pewnie łuk i wycelował, bez zmrużenia oka, szukając luki w obronie Entreriego. Entreri z groźbą potrząsnął Regisem i znów się roześmiał.

- Droga do Calimportu jest naprawdę długa, drowie. Powinieneś mieć szansę dogonić mnie.

- Zablockowałeś nam drogę ucieczki - odparł Drizzt.

- Niezbędne utrudnienie - wyjaśnił Entreri. - Z pewnością znajdziesz z tego wyjście, nawet jeśli twoi przyjaciele go nie znajdą. A ja będę czekał!

- Przyjdę - obiecał Drizzt. - Nie potrzebujesz halflinga, aby skłonić mnie, bym zapolował na ciebie, śmierdzący łachu.

- To prawda - powiedział Entreri. Sięgnął do sakiewki, wyciągnął coś małego i rzucił to w powietrze. Poleciało wirując w górę, a potem spadło. Chwycił to tuż przed wyjściem z zasięgu jego ręki i wpadnięciem w wąwóz. Rzucił znowu. Coś małego, coś czarnego. Entreri rzucił tym po raz trzeci wyraźnie grożąc, na jego twarzy pojawił się uśmiech, gdy Drizzt opuścił łuk.

Guenhwyvar.

- Nie potrzebuję halflinga - stwierdził chłodno Entreri, nadal trzymając Regisa nad rozpadliną.

Drizzt rzucił magiczny łuk za siebie, lecz nie spuszczał oczu z mordercy.

Entreri postawił znów Regisa na półce.

- Lecz mój pan żąda prawa zabicia tego małego złodzieja. Pośpiesz się, drowie, gdyż psy są coraz bliżej. Sam masz większe szansę. Pozostaw tych dwoje i żyj! Chodź więc, drowie. Zakończ swoją sprawę. - Jeszcze raz roześmiał się i zawrócił odchodząc w ciemność końcowego tunelu.

- A więc odszedł - powiedziała Catti-brie. - Bruenor mówił, że to przejście prowadzi do drzwi wyjściowych z kopalń.

Drizzt rozejrzył się, usiłując znaleźć jakiś sposób na przekroczenie rozpadliny.

- Według tego, co powiedział Bruenor, jest tu inna droga - powiedziała Catti-brie. Wskazała na prawo, w stronę południowego końca jaskini. - Półka - powiedziała, - ale to godziny marszu.

- A więc biegnijmy - odparł Drizzt, z oczyma nadal utkwionymi w ciemności tunelu po drogiej stronie wąwozu.

Gdy troje towarzyszy dotarło do półki, echo poszczekiwań i plamki światła daleko na północ od nich powiedziały im, że Duergarowie i psy cienia weszły do jaskini. Drizzt poprowadził ich wąskim chodnikiem, przyciskając się plecami do ściany i posuwając się cał po calu na drugą stronę. Cały wąwóz leżał przed nim, w dole nadal płonęły ognie, ponure przypomnienie losu jego brodatego przyjaciela. Może było to odpowiednie, że Bruenor zginął tutaj, w domu swych przodków, pomyślał. Może w końcu krasnolud zaspokoił tęsknoty, które tak wielką rolę odgrywały w jego życiu.

Dla Drizzta strata ta pozostawała jednak nie do zniesienia. Lata spędzone z Bruenorem ukazały mu współczującego i poważającego go przyjaciela, przyjaciela, na którym zawsze można było polegać, w każdych okolicznościach. Drizzt mógł sobie powtarzać raz po raz, że Bruenor jest zadowolony, że krasnolud wspiął się na swój szczyt i zwyciężył w osobistej walce, lecz w straszliwym następstwie jego śmierci te myśli nie mogły rozproszyć smutku drowa. Catti-brie płakała, a westchnienia Wulfgara, gdy szli na drugą stronę wąwozu, który stał się grobem Bruenora, zaprzeczały typowemu dla drowa spokojowi. Dla Catti-brie Bruenor był ojcem i przyjacielem zarazem, który nauczył ją nieustępliwości, a jednocześnie czułości. Wszystko, co było dla niej stałe na tym świecie, rodzina i dom, leżało pogrzebane daleko w dole, na grzbiecie wyplutego przez Otchłań smoka. Wulfgar był jak sparaliżowany, chłód śmiertelności i uzmysłowienie sobie jak kruche może być życie. Drizzt wrócił do niego, ale odszedł Bruenor. Ponad wszelkimi emocjami, radością czy smutkiem nadeszła fala niestałości, tragiczne powtórzenie heroicznym obrazów i śpiewanych przez bardów legendy, której się nie spodziewał. Bruenor zginął z odwagą i mocą, a historia jego ognistego skoku będzie opowiadana tysiące razy. Lecz nigdy nie wypełni pustki, którą Wulfgar odczuwał w tej chwili.

Przeszli na drugą stronę rozpadliny i poszli na północ, aby dotrzeć do końcowego tunelu i uwolnić się od cieni Mithril Hall. Gdy doszli znów do szerokiego końca jaskini, zauważono ich. Duergar krzyczał i przeklinał ich; wielkie, czarne psy cienia szczekały i drapały pazurami krawędź po drugiej stronie wąwozu. Lecz wrogowie nie mieli sposobu, aby do nich dotrzeć jak tylko iść na około półką i Drizzt wszedł do tunelu, do którego kilka godzin wcześniej wszedł Entreri. Za nim wszedł Wulfgar, lecz Catti-brie przystanęła u wejścia i spojrzała na drugą stronę wąwozu, na zgromadzone szare krasnoludy.

- Chodź - powiedział do niej Drizzt. - Nie możemy nic więcej tu zrobić, a Regis potrzebuje naszej pomocy.

Oczy Catti-brie zwęziły się, a mięśnie szczęk napięły się gdy nakładała strzałę na łuk i wystrzeliła. Srebrny pocisk uderzył ze świstem w tłum Duergarów i pozbawił jednego z nich życia, powodując, że pozostali rozbiegli się szukając kryjówek.

- Teraz nic - odparła ponuro Catti-brie, - ale ja wrócę! Te szare psy mogą być tego pewne. Wrócę!

Epilog

Drizzt, Wulfgar i Catti-brie przybyli kilka dni później do Longsaddle, nadal otoczeni chmurą smutku i zmęczeni drogą. Harkle i jego rodzina powitali ich gorąco i zaprosili ich do pozostania w Bluszczowej Posiadłości tak długo, jak tylko będą chcieli. Lecz mimo, że wszyscy troje powitali z radością okazję do odpoczynku i możliwość przyjscia do siebie po tych próbach, wzywały ich inne drogi.

Już następnego ranka Drizzt i Wulfgar stali przy wyjściu z Longsaddle ze świeżymi końmi, dostarczonymi przez Harpellów. Catti-brie podeszła do nich wolno, Harkle wlokł się o kilka kroków za nią.

- Idziesz? - zapytał Drizzt, lecz z wyrazu jej twarzy domyślał się, że nie idzie.

- Chciałabym - odparła Catti-brie. Idziecie do halflinga, nie myślę się. Ale ja mam inną powinność do spełnienia.

- Kiedy? - zapytał Wulfgar.

- Wiosną, jak sądzę - powiedziała Catti-brie. - Magia Harpellów wprawiła już wszystko w ruch; już wcześniej wezwali klan z doliny, wysłali też wiadomość do Harbromma w Twierdzy Adbar. Klan Bruenora wymaszerował już przed końcem tygodnia, z wielu sprzymierzeńcami z Dekapolis. Harbromm obiecał osiem tysięcy, niektórzy z Harpellów też przyrzekli swoją pomoc.

Drizzt pomyślał o podziemnym mieście, które widział wędrując przez dolne poziomy i o krzątaniu tysięcy szarych krasnoludów, wyposażonych w lśniący mithril. Nawet z całym Klanem Battlehammer i jego przyjaciółmi z doliny, ośmioma tysiącami doświadczonych w bitwach krasnoludów z Adbaru i magicznymi siłami Harpellów, zwycięstwo byłoby trudne, jeśli nawet nie niemożliwe.

Wulfgar także zdawał sobie sprawę z ogromu zadania, przed jakim stanęła Catti-brie i począł wątpić w słuszność swej decyzji o wyprawie się z Drizztem. Regis go potrzebował, lecz nie mógł odwrócić się od Catti-brie, gdy ona była w potrzebie. Catti-brie rozumiała jego męczarnie. Podeszła do niego i pocałowała go nagle, z uczuciem, a potem odskoczyła.

- Załatw swoją sprawę i wracaj, Wulfgarze, synu Beornegara - powiedziała. - Wracaj do mnie!

- Ja też byłem przyjacielem Bruenora - przekonywał Wulfgar. - Ja też dzieliłem z nim wizję Mithril Hall. Powinienem być obok ciebie, gdy wyruszasz go pomścić.

- Masz żywego przyjaciela, który cię teraz potrzebuje - warknęła do niego Catti-brie. - Mogę wcielić swoje plany w czyn. Ty idź za Regisem! Zapłać Entreriemu za to wszystko, co uczynił i pośpiesz się! Może wrócisz na czas, aby wyruszyć z nami do kopalń.

Zwróciła się do Drizzta, najbardziej wiarygodnego bohatera.

- Zapewnij mu bezpieczeństwo, dla mnie - prosiła. - Pokaż mu drogę naprzód i pokaż mu drogę powrotną!

Gdy Drizzt kiwnął głową, odwróciła się na pięcie i pobiegła z powrotem do Harkle'a i dalej, w stronę Bluszczowej Posiadłości. Wulfgar nie podążył za nią. Wierzył Catti-brie.

- Po halflinga i po kota - powiedział do Drizzta, biorąc Aegis-fang i patrząc na drogę rozciągającą się przed nimi.

W lawendowych oczach drowa rozbłyły nagle ognie i Wulfgar bezwiednie cofnął się o krok.

- I z innych powodów - powiedział ponuro Drizzt, patrząc na szerokie południe, gdzie był potwór, którym on sam mógł się stać. Jego przeznaczeniem było spotkać się znowu z Entrerim w walce, wiedział o tym, zaś próbą jego własnej wartości było zabicie mordercy. - Z innych powodów.

* * * * *

Dendybar oddychał z trudem, patrząc na scenę - trup Sydney leżący w kącie ciemnego pokoju. Widmo, Morkai, skinęło ręką i obraz został zastąpiony widokiem dna Wąwozu Garumna.

- Nie! - wrzasnął Dendybar, gdy zobaczył resztki golenia, bezgłowe, leżące wśród gruzów. Cętkowany czarnoksiężnik drżał w sposób widoczny.

- Gdzie jest drow? - zapytał zjawę. Morkai zlikwidował obraz i stał milczący, ciesząc się zmartwieniem Dendybara.

- Gdzie jest drow? - powtórzył głośniejszym głosem Dendybar. Morkai roześmiał się.

- Znajdź sam odpowiedź na swoje pytanie, głupi magu. Moja służba dla ciebie już się skończyła. - Zjawa wybuchła płomieniem i zniknęła.

Dendybar wyskoczył dziko ze swego magicznego kręgu i kopnięciem przewrócił płonący kosz.

- Powiniennem zadać ci tysięczne tortury za twe zuchwalstwo! - wrzasnął w pustkę pokoju. Jego umysł rozpatrywał możliwości. Sydney nie żyje. Bok nie żyje. Entreri? Drow i

jego przyjaciele? Dendybar potrzebował odpowiedzi. Nie mógł porzucić swych poszukiwań Kryształowego Reliktu, nie mógł zrezygnować z mocy, której poszukiwał.

Głębokie oddechy uspokoiły go, gdy skoncentrował się na początku zaklęcia. Zobaczył ponownie dno wąwozu, wyostrzył obraz w swym umyśle. Gdy śpiewał rytualne słowa, scena stała się bardziej rzeczywista, bardziej dotykalna. Dendybar w pełni jej doświadczał; ciemność, pustka zacienionych ścian i prawie nieuchwytny prąd powietrza płynący przez wąwóz, strzępiasta twardość strzaskanych kamieni pod stopami. Wyszedł ze swego umysłu i wszedł do Wąwozu Garumna.

- Bok - wyszeptał, patrząc na poskręcaną i połamaną postać swego stworzenia, swego największego osiągnięcia.

Poruszyło się. Bok usiłował wstać przed swym stwórcą, gdy przesunął się, kamień odtoczył się na bok. Dendybar przyglądał się z niedowierzaniem, zdumiony tym, że magiczna siła, w którą wyposażył golema była tak elastyczna, że pozwoliła mu przeżyć taki upadek i takie rany. Bok stał przed nim, czekając.

Dendybar przyglądał się mu przez długą chwilę, zastanawiając się, jak mógłby go odbudować.

- Bok! - powitał go z uczuciem, z uśmiechem pełnym nadziei. - Chodź, moja maskotko. Powinienem zabrać cię do domu i uleczyć twoje rany.

Bok zrobił krok do przodu, przyciskając Dendybara do ściany. Czarnoksiężnik, nadal nie rozumiejąc, chciał polecić golemowi, aby się odsunął. Lecz pozostałość po ramieniu Boka wystrzeliła do przodu i chwyciła Dendybara za gardło, podnosząc go w górę i dławiąc wszelkie dalsze rozkazy. Dendybar chwycił i bił na oślep w ramię, bezsilny i zaskoczony. Do jego uszu dobiegł znajomy śmiech. Nad urwanym pnem szyi golema ukazała się kula ognia, przekształcając się w znajomą twarz.

Morkai.

Dendybar wybałuszzył z przerażenia oczy. Uzmysłował sobie, że przekroczył granice, wzywając widmo tak wiele razy. Nigdy w istocie nie zwolnił Morkai z ostatniego spotkania i podejrzewał, zresztą słusznie, że nie był na tyle silny, aby wypchnąć widmo z materialnego planu, nawet gdyby tego próbował. Teraz, poza swym magicznym kręgiem ochronnym, był na łasce swego wroga.

- Chodź, Dendybarze - uśmiechnął się Morkai, jego dominująca wola skreślała ramieniem golema. - Dołącz do mnie w królestwie śmierci, gdzie będziemy mogli przedyskutować twoje wiarołomstwo!

Trzask kości odbił się echem od kamieni, ognista kula napęczniała i rozprysła się, a czarnoksiężnik i golem przewrócili się bez życia. Dalej w wąwozie, na wpół pogrzebane w stosie gruzu, ognie płonącego smoka przygasły do dymiących resztek.

Inny kamień poruszył się i odtoczył na bok.