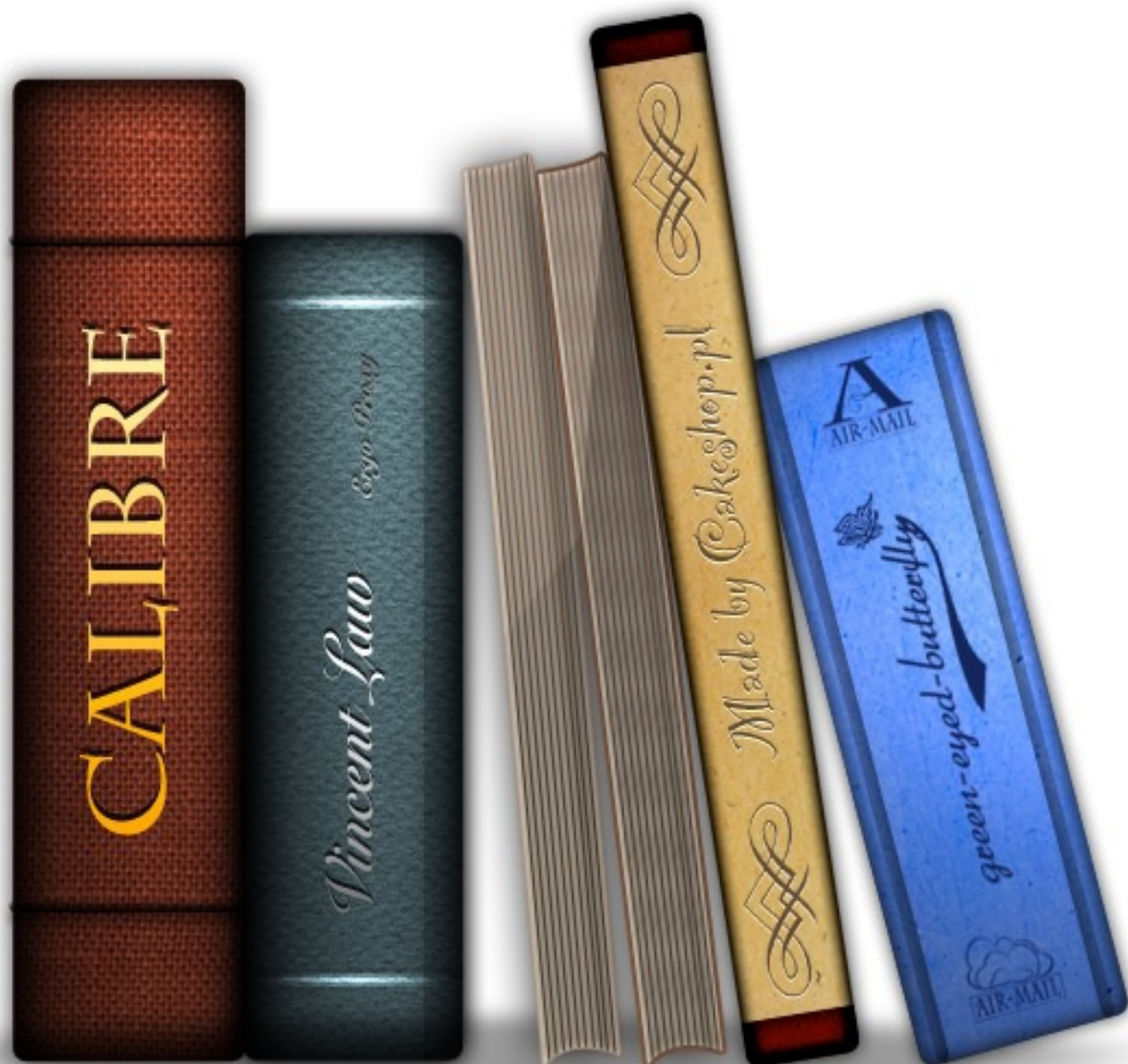


# 04 Droga do świtu

R.A. Salvatore



calibre 0.7.37

**R. A. Salvatore**

**Droga do świtu**

*(Passage To Dawn)*

*Tłumaczenie: Piotr Kucharski*



# PROLOG

Była piękna, zgrabna, miała bladą skórę, a jej gęste, lśniące włosy opadały do połowy nagich pleców. Śmiało dzieliła się swoim wdziękiem, przekazywanym mu poprzez delikatny dotyk. Tak delikatny. Drobne, pełne energii palce pieściły jego brodę, szczękę, szyję.

Każdy jego mięsień napiął się, a on próbował odzyskać kontrolę, walczył z kusicielką resztką siły woli, która pozostała w nim po tych wszystkich latach.

Nie wiedział nawet, dlaczego wciąż się opierał, w jego świadomości nie pozostało nic, co ten inny świat, prawdziwy świat, mógł mu ofiarować, by utrzymać jego uparte stanowisko. Co w tym miejscu było dobre, a co złe? Jaka mogła być cena przyjemności?

Cóż więcej musiał dać?

Jego napięta na mięśniach skóra była delikatnie muskana. Dostał gęziej skórki w miejscach, po których przesunęły się palce. Wzywając go, zmuszając go do poddania się.

Poddania się.

Poczuł, jak jego wola odpływa. Walczył ze swoim uporem. Nie było powodu, by się opierać. Mógł mieć miękką pościel i wygodne posłanie. Zapach – ten paskudny smród, tak okropny, że nawet przez te wszystkie lata nie zdołał się do niego przyzwyczaić – mógł zostać usunięty. Mogła to zrobić dzięki swojej magii. Przynęła mu to.

Położył się, przymknął swoje oczy i poddał się dotykowi, odczuwając go teraz znacznie wyraźniej niż dotąd.

Usłyszał jej warknięcie, dziki, zwierzęcy odgłos.

Rozejrzył się. Byli na brzegu półki skalnej, jednej z wielu rozrzuconych na poszarpanym, wznoszącym się terenie, który trząsał się, jak gdyby był żyjącą istotą, oddychającą i śmiejącą się z niego, kpiącą. Byli wysoko, wiedział o tym. Parów rozciągający się za półką był szeroki, a nie widział więcej niż kilka metrów poniżej krawędzi. Kraj obraz nikał w ustawicznie wirującej szarości, całunie dymu.

Otchłań.

Tym razem on warknął, lecz dźwięk nie był dziki, nie pierwotny, lecz wynikał z rozsądku, z moralności, tej drobnej iskierki tego, kim był kiedyś. Chwycił jej rękę i odsunął, wykręcając ją. Oparła się z siłą, która potwierdziła jego wspomnienia, ponieważ była nadnaturalna, znacznie przewyższała możliwości, które mogła dawać jej budowa.

Jednak on wciąż był silniejszy i odsunął dłoń, obrócił ją i spojrzał na nią.

Gęste włosy lekko się wzburzyły i przebił się przez nie jeden z jej małych, białych rogów.

– Nie, mój kochanku – mruknęła. Potęga jej wypowiedzi prawie go złamała. Jej głos, podobnie jak siła fizyczna, niósł w sobie więcej, niż mogło być uznane za naturalne. Głos ten zawierał w sobie wielkie kłamstwo, jakim było całe to miejsce.

Z jego warg wyrwał się krzyk i z całą swoją siłą pchnął ją do tyłu, zepchnął z półki.

Z jej pleców rozwinęły się rozłożyste, podobne do nietoperzych skrzydła. Sukub wzniósł się do góry, śmiejąc się z niego, a otwarte usta ujawniły przerażające kły, które mogłyby przebić szyję. Sukub – jego niedoszła kochanka – roześmiał się, a on wiedział, że wprawdzie zdołał się oprzeć, jednak nie wygrał, nigdy nie mógł wygrać. Tym razem prawie go złamała, dotarła bliżej niż poprzednim razem, a przy kolejnej sposobności dotrze jeszcze dalej. Kpiła z niego. Zawsze z niego kpiła!

Zdał sobie sprawę z tego, że tak jak zawsze, była to próba. Wiedział, kto był jej pomysłodawcą i nie zdziwiło go, gdy na jego plecy opadł bicz, przyciskając go do podłoża. Próbował się ukryć, czuł wzmagające się wokół niego gorąco, lecz wiedział, że nie ma gdzie uciec.

Drugie uderzenie spadło na niego, gdy czołgał się w kierunku półki. Później nadeszło trzecie, a on dotarł do skraju, krzyknął i przerzucił ciało przez krawędź. Chciał opaść na dno parowu, chciał, by jego cielesna powłoka roztrzaskała się o kamienie. Zdecydowany był umrzeć.

Wielki balor Errtu, cztery metry dymiących, ciemnoczerwonych łusek i mięśni jak postronki, podszedł niedbale do krawędzi i rozejrzał się. Jego oczy, które od świtu czasu patrzyły poprzez mgły Otchłani, dostrzegły spadającą sylwetkę. Errtu sięgnął w jej kierunku.

Opadał coraz wolniej. Później to w ogóle przestało być opadaniem. Wznosił się, schwytny w telekinetyczną sieć, owinięty w nią przez pana. Bicz czekał, a następne jego uderzenie łaskawie pozbawiło go przytomności.

Errtu nie cofnął bicza. Balor użył tej samej telekinetycznej energii, aby owinąć ją wokół ofiary i ją spętać. Errtu spojrzał na wściekłego sukuba i kiwnął głową. Dobrze się dzisiaj spisala.

Drool oblizala dolną wargę, widząc nieprzytomną postać. Chciała się pożywić. Według niej stół

został zastawiony dla niej. Uderzenie skrzydeł skierowało ją z powrotem na półkę.

Zbliżyła się ostrożnie, szukając jakiejś drogi poprzez osłony balora.

Errtu pozwolił jej dojść blisko, bardzo blisko, a następnie lekko uderzył ją biczem. Jego ofiara odskoczyła do tyłu, przeskakując przez płomienie balora. Errtu przesunął się o krok, jego cielsko znalazło się pomiędzy ofiarą a sukubem.

– Muszę – załkała, ośmielając się trochę zbliżyć, częściowo idąc, częściowo lecąc. Jej łudząco delikatne dłonie sięgnęły do przodu i chwyciły dym. Zatrzęsła się, zdyszana.

Errtu odsunął się. Podeszła kawałeczek bliżej.

Wiedziała, że balor drażni się z nią, ale nie mogła się odwrócić, widząc bezbronną postać. Załkała, wiedząc, że zostanie ukarana, lecz nie mogła się zatrzymać.

Lekkim łukiem przeszła obok balora. Ponownie załkała. Jej stopy stały pewnie, mogła z tej pozycji pośpieszyć w kierunku leżącej twarzą w dół ofiary i przynajmniej jej spróbować, zanim Errtu jej to uniemożliwi.

Ręka Errtu wyciągnęła miecz wykuty z błyskawicy. Potwór wzniosł go do góry, wykrzyknął komendę i grunt zadrżał jak rażony piorunem.

Sukub odskoczył do tyłu, uciekając w kierunku krawędzi. W końcu odleciał, wydając z siebie niesamowity wrzask. Błyskawica Errtu uderzyła go w plecy i zakreśliła nim. Długo opadał, zanim zdołał odzyskać kontrolę.

Errtu już się nim nie przejmował. Balor myślał o swoim więźniu, zawsze tylko o nim. Uwielbiał dręczyć nieszczęśnika, lecz musiał wzmacniać jego zwierzęce popędy. Nie mógł go zniszczyć, nie mógł go też za bardzo złamać, w przeciwnym razie ofiara nie będzie przedstawiać sobą żadnej wartości dla balora. Była to tylko jedna istota, a zważywszy na obietnicę wolności i wejścia ponownie na Pierwotny Materialny Plan, nie wydawało się to dużo.

Jedynie Drizt Do'Urden, zbuntowany mroczny elf, który skazał Errtu na sto lat w Otchłani, mógł przywrócić mu wolność. Errtu uważał, że drow to zrobi w zamian za tego nieszczęśnika.

Errtu odwrócił swoją rogatą, podobną do małpiej głowę, aby spojrzeć przez masywne ramię. Ognie otaczające balora paliły się teraz lżej, przygasały podobnie jak wściekłość Errtu. Cierpliwość, przypominał sobie balor. Nieszczęśnik był cenny i należało go zachować.

Errtu wiedział, że nadchodził czas. Porozmawia z Drizztem Do'Urdenem, zanim na Pierwotnym Materialnym Planie minie rok. Errtu skontaktował się z wiedźmą, a ona dostarczy jego wiadomość.

Wtedy balor, jeden z prawdziwych tanar'ri, jeden z najpotężniejszych mieszkańców niższych planów, będzie wolny. Wtedy Errtu będzie mógł zniszczyć nieszczęśnika, zniszczyć Drizzta Do'Urdena, a nawet każdą istotę, która kochała zbuntowanego drowa.

Cierpliwości.





## WIATRI I PYŁ WODNY

*Sześć lat. Niewiele w życiu drowa. A teraz, gdy liczę te miesiące, tygodnie, dni, godziny, wydaje mi się, jakby nie było mnie w Mithrilowej Hali sto razy dłużej. Miejsce się zmieniło, kolejne pokolenie, kolejny sposób na życie, zwykły kamień milowy na drodze do... Dokąd?*

*Moje najwyraźniejsze wspomnienia z Mithrilowej Hali dotyczą chwili, gdy odjeżdżałem stąd z Catti-brie przy boku. Jest to widok poprzez kłęby dymu unoszące się znad Settlestone aż do góry zwanej Czteroszczytem. Mithrilowa Hala była królestwem Bruenora, domem Bruenora, a Bruenor był moim najlepszym przyjacielem. Nie był to jednak mój dom, ani wtedy, ani nigdy.*

*Nie potrafiłem wtedy tego wyjaśnić i wciąż nie jestem w stanie tego zrobić. Po pokonaniu najeźdźców, armii drowow, wszystko powinno było potoczyć się dobrze. Mithrilowa Hala dzieliła się bogactwem i przyjaźnią z sąsiadującymi społecznościami, była częścią związku królestw i posiadała potęgę niezbędną do obrony granic i zapewnienia pomocy biednym.*

*Tak było, lecz Mithrilowa Hala wciąż nie była dla mnie domem. Nie dla mnie, ani nie dla Catti-brie. Tak więc wyruszyliśmy w drogę, kierując się na zachodnie wybrzeże, do Waterdeep.*

*Nigdy nie klóciłem się z Catti-brie – choć z pewnością tego ode mnie oczekiwała – na temat jej decyzji, by opuścić Mithrilowa Halę. Mieliśmy podobny sposób myślenia. Nigdy tak naprawdę nie przywiązywaliśmy się do miejsc, byliśmy zbyt zajęci walką z panującymi tam wrogami, ponownym otwieraniem krasnoludzkich kopalni, podróżowaniem do Menzoberranzan i zwalczaniem mrocznych elfów, które przybyły do Mithrilowej Hali. Po zrobieniu tego wszystkiego wydawało się, że nadszedł czas, by się osiedlić, by odpocząć, by opowiadać i ubarwiać opowieści o naszych przygodach. Gdyby przed walkami Mithrilowa Hala była naszym domem, zostalibyśmy. Po tylu bitwach, po takich stratach... i dla Catti-brie, i dla Drizta Do'Urdena było zbyt późno. Mithrilowa Hala należała do Bruenora, nie do nas. Było to dotknięte wojną miejsce, gdzie wciąż musiałem stawiać czoła spuściźnie mojego mrocznego pochodzenia. Był to początek drogi, która zawiodła mnie z powrotem do Menzoberranzan.*

*To właśnie tam zginął Wulfgar.*

*Catti-brie i ja przysięgliśmy, że pewnego dnia tu wrócimy, i zrobimy tak, ponieważ byli tam Bruenor i Regis. Jednak Catti-brie ujrzała prawdę. Nigdy nie będzie można usunąć z kamieni zapachu krwi. Gdybyś był tam, gdy ta krew została przelana, aromat ten wzbudzałby obrazy zbyt bolesne, by mieszkać w pobliżu.*

*Sześć lat tęskniłem za Bruenorem, Regisem, Stumpet Rakingclaw, a nawet za Berkthgarem Śmiałym, który panował w Settlestone. Tęskniłem za podróżami do wspaniałego Silverymoon i obserwowaniem świtu z którejś ze skalistych pól Czteroszczytu. Teraz znajduję się wśród fal na Wybrzeżu Mieczy, a moja twarz smagana jest wiatrem i wodnym pyłem. Moim stropem jest tkanina z chmur i baldachim z gwiazd, moją podłogą jest trzeszczący pokład szybkiego, śmiało płynącego statku, a poza nim znajduje się płaskie i spokojne, lazuruowe morze, przelewające się, syczące pod kroplami deszczu i wybuchające pod naporem wynurzającego się wieloryba.*

*Czy to jest więc mój dom? Nie wiem. Sądzę, że to kolejny kamień milowy, lecz nie wiem, czy to jest droga, która zaprowadzi mnie do domu.*

*Nie myślę o tym jednak zbyt często, ponieważ doszedłem do wniosku, że nie dbam o to. Jeśli ta droga, to pasmo kamieni milowych, nigdzie nie prowadzi, niech tak będzie. Idę nią wraz z przyjaciółmi, mam więc dom.*

Drizzt Do'Urden



# ROZDZIAŁ I

## DUSZEK MORSKI

Drizzt Do'Urden stanął na samym skraju belki, tak daleko, jak tylko mógł dojść, trzymając się jedną ręką liny zawieszanej na wysięgniku. Statek był szybki i smukły, doskonale wyważony i miał najlepszą załogę z możliwych, lecz morze było dzisiaj burzliwe, a Duszek Morski przecinał fale, płynąc przy pełnym ożaglowaniu, silnie rozbryzgując wodę.

Drizzta to nie obchodziło. Uwielbiał dotyk wiatru i pyłu wodnego, zapach słonej wody. To była wolność, latanie, sunięcie po wodzie, przeskakiwanie nad falami. Gęste, białe włosy Drizzta powiewały na wietrze, burząc się podobnie jak jego zielona peleryna za nim, wysychając niemal zaraz po tym, jak zmoczyła je woda. Płaty soli nie były w stanie zmniejszyć połysku jego mahoniowej skóry, lśniącej wilgocią. W jego fioletowych oczach błysnęła radość, gdy zerknął w kierunku horyzontu i ujrzał przebłysk żagli okrętu, który ścigali.

Ścigali i złapią, pomyślał Drizzt, ponieważ na północ od Wrót Baldura nie było żadnego statku, który mógłby prześcignąć Duszka Morskiego kapitana Deudermonta. Był to trzymasztowy szkuner, według nowego projektu, lekki i smukły, z pełnym ożaglowaniem. Ścigana przez nich karawela z kwadratowymi żaglami mogłaby długo uciekać płynąc prosto, lecz za każdym razem gdy nawet lekko zmieniała kurs, Duszek Morski szedł po mniejszym łuku, zmniejszając dystans. Wciąż zmniejszając dystans.

Właśnie do tego został stworzony. Zbudowali go najlepsi inżynierowie i czarodzieje z Waterdeep, a ufundowali lordowie miasta, ponieważ szkuner służył do ścigania piratów. Drizzta bardzo poruszyły losy jego starego przyjaciela, Deudermonta, z którym przepłynął całą drogę z Waterdeep do Calimshanu w pogoni za Artemisem Entreri, gdy zabójca schwytał halflinga Regisa. Ta podróż, a zwłaszcza walka w kanale Asavir, gdzie kapitan Deudermont zwyciężył – ze sporą pomocą Drizzta i jego towarzyszy – z trzema pirackimi statkami, w tym z okrętem flagowym słynnego Pinocheta, zwróciła uwagę żeglarzy i kupców z całego Wybrzeża Mieczy. Gdy lordowie z Waterdeep ukończyli szkuner, zwrócili się do Deudermonta. Kochał on swój mały dwumasztowiec, pierwszego Duszka Morskiego, lecz żaden wilk morski nie mógłby się oprzeć tej piękności. Deudermont został upoważniony do służby w ich imieniu oraz otrzymał prawo nazwania statku i wybrania sobie załogi.

Drizzt i Catti-brie przybyli do Waterdeep jakiś czas później. Gdy Duszek Morski zacumował przy nabrzeżu portowym, a Deudermont odnalazł swoich starych przyjaciół, ochoczo zrobił dla nich miejsce wśród swojej czterdziestoosobowej załogi. Było to sześć lat i dwadzieścia siedem podróży temu. Wśród tych, którzy obserwowali szlaki morskie na Wybrzeżu Mieczy, zwłaszcza wśród samych

piratów, szkuner stał się postrachem. Trzydzieści siedem zwycięstw, i wciąż pływał.

Trzydziesty ósmy przeciwnik wszedł właśnie w pole widzenia.

Karawela zauważyła ich. Była jednak zbyt daleko, by dojrzeć flagę Waterdeep. Nie miało to jednak znaczenia, ponieważ żaden inny statek w tej okolicy nie przypominał specyficznego Duszka Morskiego, trójmasztowca z trójkątnym, łacińskim ożaglowaniem. Żagle karaweli podniosły się w górę i pościg rozgorzał na dobre.

Drizzt był w punkcie obserwacyjnym, jedną rękę trzymał na zakończonym głową lwa taranie i cieszył się każdą sekundą. Czuł potęgę kotłującego się pod nim morza, czuł pył wodny i wiatr. Słyszał głośną i mocną muzykę, ponieważ kilku członków załogi Duszka Morskiego było minstrelami i za każdym razem, gdy rozpoczynał się pościg, brali swoje instrumenty i grali zagrzewające do walki pieśni.

– Dwa tysiące! – krzyknęła z bocianiego gniazda Catti-brie. Było to określenie odległości, która im jeszcze pozostała. Gdy jej szacunki zejść do pięciuset, załoga przejdzie na swoje pozycje, dwóch do wielkiej balisty, umocowanej centralnie na czubku górnego pokładu rufy Duszka Morskiego, dwóch do mniejszych, obrotowych kusz, zamontowanych na przednich rogach mostka. Drizzt dołączy do Deudermonta u steru, dowodząc walką w zwarciu. Gdy drow o tym pomyślał, jego wolna ręka powędrowała do rękojeści jednego z jego sejmitarów. Z oddali Duszek Morski był bardzo groźnym wrogiem. Miał celnych łuczników, wyszkoloną drużynę balisty, bardzo paskudnego czarodzieja, który był w stanie wywołać masę kul ognistych i błyskawic, a także, oczywiście, Catti-brie i jej śmiertcionośny łuk – Taulmaril, Poszukiwacz Serc. Lecz dopiero w zwarciu, gdy w walce mogli wziąć udział Drizzt, towarzysząca mu pantera Guenhwyvar oraz reszta załogi, Duszek Morski okazywał się naprawdę groźny.

– Osiemnaście setek! – nadszedł następny komunikat Catti-brie. Drizzt przytaknął, potwierdzając prędkość, lecz zmniejszenie dystansu było naprawdę zdumiewające. Duszek Morski płynął szybciej niż kiedykolwiek. Drizzt zastanawiał się, czy kil znajdował się wciąż pod wodą!

Drow wsunął dłoń za pazuchę, czując dotyk magicznej figurki, której używał do przywoływania pantery z Planu Astralnego, zastanawiając się, czy tym razem powinien wzywać Guenhwyvar. Pantera przebywała na pokładzie przez większość poprzedniego tygodnia, polując na setki szczurów, które zagroziły zapasom żywności, i najprawdopodobniej była wyczerpana.

– Tylko gdy cię będę potrzebować, moja przyjaciółko – wyszeptał Drizzt. Duszek Morski przechylił się mocno na sterburtę i Drizzt musiał chwycić linę obiema rękoma. Podparł się i pozostał w milczeniu, ze wzrokiem utkwionym w przybliżający się z każdą minutą statek. Drizzt poczuł coś głęboko w sobie, przygotowywał się psychicznie do nadchodzącej bitwy. Pogрузzył się w

syku i rozbryzgach znajdującej się pod nim wody, w zagrzewającej muzyce niesionej wiatrem i w nawoływaniach Catti-brie.

Tysiąc pięćset, tysiąc.

– Czarny kord obramowany czerwienią! – krzyknęła młoda kobieta, gdy dzięki swojej lunecie była w stanie rozróżnić wzór na banderze karaweli.

Drizzt nie znał tego znaku, lecz nie przejmował się tym. Karawela była statkiem pirackim, jednym z wielu które przekroczyły granice w pobliżu nabrzeży Waterdeep. Podobnie jak na innych wodach, przez które przebiegają szlaki handlowe, na Wybrzeżu Mieczy zawsze byli piraci. Jednak w ciągu ostatnich kilku lat piraci jakby się ucywilizowali, postępowali według specyficznego kodeksu moralnego. Gdy Deudermont pokonał Pinocheta w kanale Asavir, dał w ten sposób piratom wolność. Była to specyficzna, nie wymagająca słów umowa.

Te czasy jednak się skończyły. Piraci z pomocy stali się bardziej śmiali i okrutni. Statki nie były już tylko plądrowane, lecz załoga, zwłaszcza jeśli na pokładzie znajdowały się kobiety, była torturowana i mordowana. Na wodach w pobliżu Waterdeep odnaleziono wiele dryfujących, zniszczonych kadłubów. Piraci posunęli się o jeden krok za daleko.

Drizzt, Deudermont i reszta załogi Duszka Morskiego byli godziwie opłacani za swoją pracę, lecz nikt, aż do ostatniego mężczyzny i kobiety (być może z wyjątkiem czarodzieja Robillarda), nie ścigał piratów dla złota. Walczyli w obronie ludzi.

– Pięćset! – wykrzyknęła Catti-brie.

Drizzt otrząsnął się z transu i spojrział na karawelę. Mógł już ujrzeć ludzi na jej pokładzie, gramolących się, przygotowujących do walki, przypominających armię mrówek. Przewyższali liczebnie załogę Duszka Morskiego, najprawdopodobniej dwa do jednego, zdał sobie sprawę Drizzt, a karawela była silnie uzbrojona. Na pokładzie rufowym znajdowała się spora katapulta, a pod nią najprawdopodobniej umieszczono balistę, gotową do strzelania przez otwarte okna.

Drow przytaknął i odwrócił się w kierunku pokładu. Kusze na mostku i balista były obsadzone, wielu członków załogi celowało, sprawdzając naciąg swoich długich łuków. Minstrele wciąż grali – będą to czynić aż do rozpoczęcia abordażu. Drizzt spojrział na znajdującą się wysoko nad pokładem Catti-brie, z Taulmarilem w jednej dłoni, a lunetą w drugiej. Gwizdnął w jej kierunku, a ona szybko mu pomachała, jej podniecenie było wręcz oczywiste.

Jakże mogłoby być inaczej? Pościg, wiatr, muzyka i świadomość, że wykonywali kawał dobrej roboty. Uśmiechając się szeroko, drow cofnął się wzdłuż belki, a później poręczy, dołączając do stojącego przy sterze Deudermonta. Zauważył czarodzieja Robillarda, który wyglądał na równie znudzonego jak zazwyczaj, siedzącego na skraju pokładu rufowego. Co jakiś czas machał jedną ręką w kierunku głównego masztu. Na tejże dłoni Robillard nosił duży pierścień, srebrną obręcz z osadzonym w niej diamentem, a pochodzący z niego błysk był czymś więcej niż tylko odbiciem

światła. Wraz z każdym gestem czarodzieja pierścień uwalniał swoją magię, wysyłając silny powiew wiatru w napięte już żagle. Drizzt usłyszał trzask protestu, wydobywający się z owego masztu, i zrozumiał powód tak niezwykłej prędkości.

– Carrackus – zauważył kapitan Deudermont, gdy drow znalazł się przy nim. – Czarny kord obramowany czerwienią.

Drizzt spojrział na niego z ciekawością, nie kojarząc imienia.

– Pływał kiedyś z Pinochetem – wyjaśnił Deudermont. – Pierwszy mat na jego statku flagowym. Był wśród tych, z którymi walczyliśmy w kanale Asavir.

– Był schwytyany? – spytał Drizzt. Deudermont potrząsnął głową.

– Carrackus jest skragiem, morskim trollem.

– Nie pamiętam go.

– Ma dar usuwania się z drogi – odpowiedział Deudermont. – Najprawdopodobniej zanurkował, schodząc w głębiny zaraz po tym, jak Wulfgar obrócił nas, by staranować jego statek.

Drizzt pamiętał to wydarzenie, niewiarygodnie silne pociągnięcie ze strony jego silnego przyjaciela, które prawie obróciło pierwszego Duszka Morskiego na rufie, prosto w twarze wielu zdumionych piratów.

– Sądzę, że Carrackus tam był – ciągnął Deudermont. – Według wszystkich doniesień to on uratował uszkodzony statek Pinocheta, gdy pozostawiłem go, by dryfował poza Memnon.

– Czy ten skrag wciąż trzyma z Pinochetem? – spytał Drizzt. Deudermont przytaknął ponuro. Wnioski nasuwały się same.

Pinochet nie mógł osobiście powrócić po klęsce, jakiej doznał ze strony Duszka Morskiego, ponieważ w zamian za wolność przysiągł powstrzymać się od zemsty przeciwko Deudermontowi. Pirat miał jednak inne sposoby spłacania swoich wrogów. Miał wielu sprzymierzeńców, takich jak Carrackus, którzy nie byli związani jego przysięgą.

Drizzt doszedł w tym momencie do wniosku, że Guenhwyvar może być potrzebna i wyciągnął z pazuchy figurkę. Uważnie patrzył na Deudermonta. Był on wysoki i prosty, szczupły, lecz dobrze umięśniony, jego siwe włosy i broda były dokładnie przycięte. Miał doskonałe maniery, a jego ubiór był nienaganny zarówno na wielkim balu, jak i na otwartym morzu. W tej chwili jego oczy, tak jasne, że wydawały się raczej odbijać kolory, niż posiadać jakąś własną barwę, zdradzały jego napięcie. Przez wiele miesięcy podążały za Duszkiem Morskim pogłoski, że piraci organizują się

przeciwno okrętowi. Dochodząc do wniosku, że karawela jest sprzymierzona z Pinochetem, Deudermont uznał, że może to być coś więcej niż tylko przypadkowe spotkanie.

Drizzt zerknął ponownie na Robillarda, który klęczał teraz na jednym kolanie, z rozpostartymi ramionami i zamkniętymi oczyma, zatopiony w medytacji. Drow zrozumiał już powód, dla którego Deudermont wymógł tak niezwykłą prędkość.

Chwilę później wokół Duszka Morskiego wyrosła ściana mgły, przysłaniając widok karaweli, będącej jedynie sto metrów dalej. Głośny plusk z boku powiedział im, że katapulta zaczęła strzelać. Następnie w powietrzu przed nimi wybuchł kłęb ognia, znikając w chmurze pary, gdy wraz z ochraniającą ich mgłą przepłynęli przez niego.

– Mają czarodzieja – zauważył Drizzt.

– Nic dziwnego – szybko odpowiedział Deudermont. Spojrzał w kierunku Robillarda. – Utrzymuj środki obronne – polecił. – Poradzimy sobie z nimi za pomocą balisty i łuków.

– Cała zabawa dla was – sucho odpowiedział Robillard. Pomimo widocznego napięcia Deudermont zdołał się uśmiechnąć.

– Bełt! – wykrzyknęło z przodu kilka głosów. Deudermont instynktownie obrócił kołem. Duszek Morski tak gwałtownie skręcił po bezwietrznej, że Drizzt wystraszył się ryzyka przewrócenia.

W tym samym momencie Drizzt usłyszał powiew ze swojej prawej strony i obok niego przeleciał wielki bełt z balisty, zrywając linę oraz krawędź pokładu rufowego tuż obok zaskoczonego Robillarda i wyrywając małą dziurę w czworokątnym żaglu na bezanmaszcie.

– Zabezpiecz tę linę – chłodno polecił Deudermont.

Drizzt szedł już w tym kierunku, a jego stopy poruszały się niezwykle szybko. Schwycił przerwaną linę i szybko ją odwiązał, a później wrócił do poręczy, gdy Duszek Morski wyprostował kurs. Spojrzał na karawelę, będącą teraz w odległości stu metrów, i na sterburtę. Woda pomiędzy dwoma statkami zafalowała gwałtownie. Biała piana przemieniała się w mgłę, niesioną silnym wiatrem.

Żałoga karaweli nie zrozumiała, wyciągnęła łuki i zaczęła strzelać, lecz nawet najcięższe z ich kusz nie zdołały przebić się przez ścianę wiatru, którą Robillard umieścił pomiędzy dwoma statkami.

Łucznicy z Duszka Morskiego, przyzwyczajeni do takiej taktyki, wstrzymali swoje strzały. Cattibrie znajdowała się powyżej ściany wiatru, podobnie jak łucznik stojący na bocianim gnieździe drugiego statku – brzydki, mierzący ponad dwa metry gnoił, którego twarz wydawała się bardziej zwierzęca niż ludzka.

Potworne stworzenie pierwsze wypuściło swoją ciężką strzałę, był to dobry strzał, który wbił



pocisk głęboko w główny maszt, tuż pod Catti-brie. Gnoił schował się za drewnianą ścianą swego bocianiego gniazda, przygotowując kolejną strzałę.

Bez wątpienia głupie stworzenie myślało, że jest bezpieczne, nie wiedziało, co potrafi Taulmaril.

Catti-brie dała sobie trochę czasu, ustawiła rękę, gdy Duszek Morski się zbliżył.

Trzydzieści metrów.

Jej strzala wystrzeliła niczym błyskawica, ciągnąc za sobą srebrne iskry i przebijając się przez słabą osłonę bocianiego gniazda karaweli, jakby nie była mocniejsza niż płachta starego pergaminu. Drzazgi i niefortunny przepatrywacz zostały wyrzucone wysoko w powietrze. Gnoił wrzasnął i spadł głową w dół do morza, a ścigające się statki szybko zostawiły go w tyle.

Catti-brie ponownie wystrzeliła, celując w dół, w kierunku załogi katapulty. Trafiła jednego, sądząc z wyglądu półorka, lecz katapulta wystrzeliła swój ładunek płonącej smoły.

Strzelcy z karaweli nie ocenili dokładnie prędkości Duszka Morskiego i szkuner przepłynął pod pociskiem, który trafił w wodę, syczącą na znak protestu.

Deudermont podprowadził szkuner do karaweli, tak że pomiędzy nimi pozostało jedynie dwadzieścia metrów. Nagle woda w tym wąskim kanale przestała wirować pod naporem wiatru, a łucznicy z Duszka Morskiego wystrzelili swoje strzały, zaopatrzone w małe ilości płonącej smoły.

Catti-brie strzeliła tym razem w samą katapultę, a jej zaczarowana strzala wydrążyła głęboką szczerbę wzdłuż miotającego ramienia maszyny. Śmiercionośna balista Duszka Morskiego wystrzeliła bełt w kierunku kadłuba karaweli, na poziomie morza.

Deudermont zakręcił sterem w lewo, a później wyrównał, zadowolony z manewru. Wiele pocisków, w tym sporo płonących, wzniosło się w górę, zanim Robillard stworzył za rufą Duszka Morskiego ścianę blokującej mgły.

Czarodziej z karaweli wypuścił błyskawicę prosto we mgłę. Wprawdzie energia w jakiś sposób uległa rozproszeniu, dotarła jednak do Duszka Morskiego, przewracając kilku ludzi na deski pokładu.

Drizzt wychylił się nad poręczą, wyciągnął się, by obserwować pokład karaweli, a jego białe włosy rozwiały się wskutek energii błyskawicy. Na śródkręciu, w pobliżu głównego masztu dostrzegł czarodzieja. Zanim Duszek Morski, płynący teraz prostopadle do pirackiego statku, oddalił się, drow wykorzystał swoje wrodzone moce, przyzywając sferę nieprzeniknionej ciemności i otaczając nią męczyznę.

Zacisnął pięść, gdy ujrzał, że sfera porusza się wzdłuż pokładu karaweli, ponieważ udało mu się trafić i magia sfery schwytała czarodzieja. Będzie za nim podążać i oślepić go, dopóki nie znajdzie jakiegoś sposobu, by skontrolować magię. W tej chwili trzymetrowa kula czerni bardzo wyraźnie

zaznaczała miejsce pobytu czarodzieja.

– Catti-brie! – krzyknął Drizzt.

– Mam go! – odpowiedziała, a Taulmaril brzęknął, raz i drugi, wysyłając dwie smugi w kulę czerni.

Wciąż się poruszała. Catti-brie nie trafiła czarodzieja, lecz z pewnością ona i Drizzt dali mu do myślenia!

Kolejny bełt z balisty wyleciał z Duszka Morskiego, uderzając w karawelę, a następnie ognista kula Robillarda eksplodowała wysoko w powietrzu przed nadpływającym statkiem. Karawela, pozbawiona zwinności i swobodnego czarodzieja, wpłynęła prosto w wybuchy. Gdy ognista kula zniknęła, obydwie jej maszty były pokryte płomieniami, niczym dwie świece na otwartym morzu.

Karawela próbowała odpowiedzieć swoją katapultą, lecz strzały Catti-brie osiągnęły swój cel i ramię miotające rozpadło się, gdy załoga zbyt mocno je napięła.

Drizzt wrócił do steru.

– Jeszcze jedno przejście? – spytał Deudermonta. Kapitan potrząsnął głową.

– Mamy czas tylko na jedno – wyjaśnił. – I nie mamy czasu, by się zatrzymać i dokonać abordażu.

– Dwa tysiące metrów! Dwa statki! – zakrzyknęła Catti-brie. Drizzt spojrział na Deudermonta ze szczerym podziwem. – Więcej sprzymierzeńców Pinocheta? – spytał, zawczasu znając odpowiedź.

– Ta karawela nie byłaby w stanie sama nas pokonać – zauważył chłodno kapitan. – Carrackus wie o tym, podobnie jak Pinochet. Ona miała nas doprowadzić.

– Ale byliśmy zbyt szybcy, by mogli zastosować taką taktykę – przypuścił Drizzt.

– Jesteś gotowy do walki? – spytał chytrze Deudermont. Zanim drow zdołał odpowiedzieć, Deudermont ostro zakręcił i Duszek Morski przechylił się na sterburtę, odwracając się w kierunku spowolnionej karaweli. Jej stengi płonęły, a połowa załogi zajęta była naprawą olinowania, by móc płynąć przynajmniej na połowie żagli. Deudermont skierował swój statek po kursie kolizyjnym, aby przepłynąć karaweli przed dziobem, tak by łucznicy mogli oddać salwę.

Uszkodzona karawela nie była na tyle zwrotna, by odsunąć się z drogi. Jej czarodziej, choć oślepiiony, miał wciąż na tyle przytomny umysł, by wznieść ścianę gęstej mgły, standardowy i skuteczny element morskiej taktyki.

Deudermont dokładnie zmierzył kąt, którym płynęli, chcąc dobić Duszką Morską prosto do

krawędzi mgły i wzburzonej wody i znaleźć się możliwie blisko karaweli. Było to ich ostatnie przejście i musiało być ono niszczące, w przeciwnym przypadku bowiem karawela będzie zdolna włączyć się do walki wraz ze swoimi siostrzanymi statkami, które szybko się zbliżały.

Na pokładzie drugiego statku coś rozbłysnęło, iskra światła, która skontrowała czar ciemności Drizzta.

Ze swojego stanowiska powyżej magii obronnej Catti-brie to dostrzegła. W chwili gdy czarodziej zaczął się pojawiać, była już na nim skoncentrowana. Mężczyzna natychmiast rozpoczął zaśpiew, chcąc na drodze Duszka Morskiego umieścić czar niszczący, zanim zetknie się z karawela, lecz z jego ust wydostało się zaledwie kilka słów, gdy poczuł potężne uderzenie w klatkę piersiową, a deski pokładu zaskrzypiały pod jego ciężarem. Spojrzał na krew zaczynającą spływać na pokład i zdał sobie sprawę z tego, że siedzi, następnie leży. Później cały świat stał się ciemny.

Ustawiona przez czarodzieja ściana mgły zaczęła się rozwiewać.

Robillard ujrzał to i zrozumiał, co się stało. Uderzył dłońmi o siebie i w kierunku pokładu karaweli wysłał dwie błyskawice, które strzaskały maszty i zabiły wielu piratów. Duszek Morski przepłynął przed dziobem karaweli i łucznicy oddali salwę. Zrobiła to także załoga balisty, lecz tym razem nie załadowała długiej włóczni, lecz krótszy, nie wyważony pocisk, ciągnący za sobą łańcuch zaopatrzony w liczne zadziory. Urządzenie kręciło się w czasie lotu, zrywając wiele lin będących częścią olinowania karaweli.

Kolejny pocisk, trzysta kilogramów smukłej i umięśnionej pantery, wyskoczył z przepływającego Duszka Morskiego i wylądował na taranie karaweli.

– Jesteś gotowy, drowie? – spytał Robillard, który po raz pierwszy wydawał się podniecony walką.

Drizzt przytaknął i kiwnął w stronę swoich walecznych towarzyszy, grupie weteranów, która stanowiła zespół abordażowy Duszka Morskiego. Marynarze zbliżyli się do czarodzieja ze wszystkich części statku, odkładając swoje łuki i chwytając broń do walki wręcz. Gdy Drizzt, prowadzący natarcie, doszedł do Robillarda, czarodziej wzniosł już nad pokładem obok siebie migoczącą powierzchnię, magiczne drzwi. Drizzt nie wahał się, przeszedł przez nie, dzierżąc w dłoniach sejmity. Jeden z nich, Błysk, świecił jaskrawym błękitem.

Drizzt wyłonił się na drugim końcu magicznego tunelu Robillarda, w środku grupy zaskoczonych piratów. Drizzt ciął z lewej i prawej strony, wycinając w ich szeregach przerwę. Robił to tak szybko, że jego ciało wydawało się spowite mgłą. Odwrócił się gwałtownie, upadł na bok i przekoziółkował, gdy jeden z łuczników nieszkodliwie strzelił ponad nim. Podniósł się z powrotem na nogi, skierował w stronę strzelca i ściał go.

Przez bramę przedostało się więcej wojowników z Duszka Morskiego i na środku karaweli wybuchła bitwa.

Zamieszanie na pokładzie pogłębiło się, gdy pojawiła się Guenhwyvar. Wydawała się kłębem zębów i pazurów, cięła i rozrywała przedzierając się przez ciżbę ludzi, którzy nie chcieli niczego więcej poza ucieczką z drogi tej potężnej bestii. Wielu padło pod ciosami potężnych pazurów, a wielu innych podbiegło do burt i przeskoczyło przez nie, wołając spotkać się z rekinami.

Duszek Morski ponownie przechylił się. Deudermont skręcił mocno w lewo, odpływając od karaweli i odwracając się, aby dokonać szarży na nadpływającą parę. Wysoki kapitan uśmiechnął się, słysząc na statku za sobą odgłosy walki, wierząc w swoją załogę, pomimo że wrogowie przeważali nad nią dwa do jednego.

Mroczny elf i jego pantera przyzwyczajeni byli do jeszcze mniej korzystnych okoliczności.

.Ze swojego stanowiska Catti-brie oddała kilka strzałów, każdy z nich usunął jednego strategicznie umieszczonego pirackiego łuczника, a jeden przeszedł przez mężczyznę i zabił znajdującego się za nim goblina!

Wtedy młoda kobieta odwróciła swoją uwagę od karaweli, by móc kierować ruchem Duszka Morskiego.

Drizzt biegał i koziółkował, skakał zadziwiająco wysoko i opadał z sejmitarami wymierzonymi w najważniejsze organy życiowe wrogów. Pod swoimi butami nosił obręcze z lśniącego mithrilu, owinięte czarnym materiałem, z rzuconym na nie czarem prędkości. Drizzt zabrał je Dantragowi Baenre, osławionemu drowiemu fehmistrzowi. Dantrag używał ich, aby przyspieszyć ruchy swoich rąk, lecz Drizzt odkrył prawdziwą naturę tych przedmiotów. Pozwalały mu biegać szybka jak zając.

Używał ich teraz, wraz ze swoją zdumiewającą zwinnością, aby wprawiać piratów w osłupienie, aby nie wiedzieli, gdzie tak naprawdę się znajduje lub też gdzie mogą się go spodziewać. Gdy tylko jeden z nich mylił się w swoich przypuszczeniach i odsłaniał się, Drizzt natychmiast wykorzystywał okazję i ścierał się z nim, tnąc go swoimi sejmitarami. Starał się iść przed siebie, aby dotrzeć do Guenhwyvar, towarzyszki, która znała go najlepiej i odwzajemniała każdy jego ruch.

Nie dotarł tam. Walka na pokładzie prawie się zakończyła, wielu piratów zginęło, inni odrzucili broń lub też desperacko wyskoczyli za burtę. Jeden z członków załogi, najbardziej doświadczony i najgroźniejszy, osobisty przyjaciel Pinocheta, nie zamierzał się poddawać.

Wyłonił się ze swojej kabiny pod przednim mostkiem, zgięty, ponieważ konstrukcja statku nie pozwalała mu na wyprostowanie trzymetrowej sylwetki. Miał na sobie jedynie czerwoną kamizelkę i krótkie bryczesy, które ledwo okrywały jego pokrytą łuskami zieloną skórę. Oklapnięte włosy koloru wodorostów opadały na szerokie ramiona. Nie miał przy sobie broni wykutej na kowadle, lecz jego brudne pazury i liczne kły wydawały się wystarczająco śmiertelne.

– Tak więc plotki były prawdziwe, mroczny elfie – powiedział bulgoczącym głosem. – Wróciłeś na morze.

– Nie znam cię – odrzekł Drizzt, zatrzymując się w bezpiecznej odległości od skraga. Domyślił się, że może to być Carrackus, morski troll, o którym mówił Deudermont, lecz nie był pewny.

– Ja znam ciebie! – warknął skrag. Zaszarżował z pazurami wymierzonymi w głowę Drizzta.

Trzy szybkie kroki odsunęły Drizzta z drogi potwora. Drow klęknął na jedno kolano i okręcił się, tnąc w poprzek obydwoma sejmitarami, tak że ostrza znajdowały się zaledwie kilka centymetrów od siebie.

Przeciwnik okazał się zręczniejszy, niż Drizzt przypuszczał, i skręcił w drugą stronę. Sejmitary drowa ledwo musnęły przebiegającego potwora.

Skrag ponownie zaszarżował, chcąc dosięgnąć Drizzta w miejscu, w którym klęczał, lecz drow znów był zbyt szybki na tak prostą taktykę. Podniósł się na nogi i odsunął w lewo, a gdy skrag chwycił przynętę i zaczął się odwracać, Drizzt wrócił na prawą stronę, tuż pod wzniesioną rękę potwora.

Błysk trafił w biodro, a druga klinga wykonała długie cięcie wzdłuż boku skraga.

Drizzt przyjął uderzenie, które przeciwnik wystosował w jego kierunku, wiedząc, że pozbawiony równowagi skrag nie może zbyt wiele polegać na swojej ogromnej sile i związanym z nią ciężarze. Długa, skórzasta łapa opadła na ramię drowa, a następnie na parujące ostrza, gdy Drizzt odwrócił się w kierunku odsłoniętego stwora.

Teraz nadeszła kolej na szarżę Drizzta, który uderzył prosto przed siebie z prędkością błyskawicy. Ciął Błyskiem pod łokciem wyciągniętego ramienia skraga, zadając głębokie cięcie, a następnie odciął ostrym, zakrzywionym ostrzem zwisający płat skóry. Drugi sejmitar zmierzając w kierunku klatki piersiowej skraga, przeszedł obok desperackiego bloku, wykonanego drugim ramieniem.

Pozbawiony równowagi potwór mógł ruszyć się tylko w jedną stronę. Drizzt o tym wiedział i dokładnie przewidział drogę odwrotu skraga. Drow mocniej uchwycił Błysk. Pirat zaryczał z bólu i skoczył w stronę przeciwległą do paskudnego uderzenia. Rana na ramieniu skraga rozciągała się od bicepsa aż do nadgarstka. Ranny pirat upadł na pokład z głuchym łomotem.

Jego czarne oczy wypełnione były wściekłością i nienawiścią. Skrag spojrział na swoją odsłoniętą kość, na leżące na pokładzie skrawki swojego ciała, a w końcu na Drizzta, który stał niedbale, skrzyżowawszy przed sobą sejmitary.

– Niech cię diabli, Drizzcie – warknął potworny pirat.

– Opuść swoją flagę – rozkazał Drizzt.

– Myślisz, że wygrałeś?

W odpowiedzi Drizzt spojrział na skrawki ciała.

– Zagoi się, głupi mroczny elfie! – obstawał przy swoim pirat. Drizzt wiedział, że skrag mówi prawdę. Skragi były bliskimi krewnymi trolli, przerażających stworzeń znanych ze swoich regeneracyjnych zdolności. Zmarły rozczłonkowany troll mógł się odrodzić.

Chyba że...

Drizzt ponownie wezwał swoje wrodzone zdolności, małą część magii, odziedziczoną po rasie mrocznych elfów. Chwilę później purpurowe płomienie pokryły wysoką sylwetkę skraga, liżąc zielone łuski. Był to jedynie ogień faerie, nieszkodliwe światło używane przez mroczne elfy, by uczynić swoich przeciwników lepiej widocznymi. Nie był w stanie parzyć, nie mógł też powstrzymać regeneracyjnych zdolności trolla.

Drizzt wiedział o tym, lecz mógł się założyć, że potwór nie ma o tym pojęcia.

Paskudne rysy skraga wykrzywiły się w wyrazie czystego przerażenia. Uniósł swoje zdrowe ramię i zaczął nim uderzać o nogę i biodro. Uparte purpurowe płomienie nie chciały przygasnąć.

– Opuść flagę, a uwolnię cię od płomieni i będziesz mógł się wyleczyć – zaproponował Drizzt.

Skrag spojrział na drowa wzrokiem pełnym nienawiści. Podeszedł krok do przodu, lecz Drizzt podniósł do góry swoje sejmitary. Zdecydował, że nie chce ich znowu poczuć na swojej skórze, zwłaszcza jeśli płomienie powstrzymywały go przed leczeniem!

– Spotkamy się znowu! – obiecał skrag. Stworzenie obróciło się, by ujrzeć twarz – załogę Deudermonta i schwytych piratów – patrzące na niego z niedowierzaniem. Zawył i pobiegł po pokładzie, roztrącając tych, którzy znaleźli się na drodze jego szalonej szarży. Pirat przeskoczył przez barierkę i wskoczył do morza, do swojego prawdziwego domu, w którym mógł się wyleczyć.

Drizzt był na tyle szybki, że pośpieszył za nim i zdołał go jeszcze raz trafić, zanim wyskoczył. Drow musiał się zatrzymać, nie był w stanie dalej go ścigać i był w pełni świadomy tego, że troll rzeczywiście zregeneruje wszystkie obrażenia.

Nie zdążył nawet zakląć, gdy ujrzał szybki ruch, przemieszczającą się czerń. Guenhwyvar skoczyła obok Drizzta, ponad barierką, i wskoczyła w morze zaraz za trollem.

Pantera zniknęła pod lazurową powierzchnią, a silne fale szybko pokryły ślady tego, że skrag i kocica znajdują się pod nimi.

Kilku członków załogi abordażowej Duszka Morskiego rozglądało się ponad barierką, martwiąc się o panterę, która stała się dla nich przyjaciółką.

– Guenhwyvar nic nie grozi – przypomniał im Drizzt, wyciągając figurkę i trzymając ją tak, by wszyscy mogli ją widzieć. Najgorsze co skrag mógł zrobić, to wysłać panterę z powrotem na Plan Astralny, gdzie kocica będzie mogła wyleczyć rany i przygotować się na kolejne wezwanie Drizzta. Jednak wyraz twarzy drowa nie był zbyt pogodny, gdy pomyślał o miejscu, w którym zniknęła Guenhwyvar, i doszedł do wniosku, że pantera może odczuwać ból.

Na pokładzie schwytej karaweli panowała całkowita cisza, nie licząc skrzypienia starych rei.

Wszyscy odwrócili głowy, słysząc eksplozję na południu, wszystkie oczy spojrzały na wciąż pozostające w oddali żagle. Jeden z pirackich statków zawrócił, druga karawela płonęła, a Duszek Morski zataczał wokół niej kręgi. Z bocianiego gniazda szkunera wylatywały jedna za drugą, niosące za sobą srebrne smugi, strzały, roztrzaskując maszty i kadłub uszkodzonego, najwidoczniej bezbronnego statku.

Nawet z tej odległości ludzie zebrani na pojmanym statku mogli widzieć opuszczaną w dół masztu na znak poddania piracką flagę.

Wywołało to radość wśród członków załogi abordażowej Duszka Morskiego, okrzyk został jednak nagle przerwany przez wzburzenie się wody tuż przy burcie karaweli. Ujrzeni wydostające się na powierzchnię zielone łuski i czarne futro. Z tej masy podniosła się ręka skraga, a Drizzt zdołał na tyle rozszyfrować zawiły układ, że zdał sobie sprawę z tego, iż Guenhwyvar dostała się na grzbiet stworzenia. Jej przednie łapy zaciskały się na ramionach potwora, tylne natomiast dziko kopały, a potężne szczęki pantery wgryzały się mocno w kark.

Morze zabarwiło się ciemną krwią, wymieszaną z poszarpanymi fragmentami ciała i kości pirata. Zaraz po tym Guenhwyvar się uspokoiła i legła na grzbiecie unoszącego się martwego skraga.

– Lepiej wyłowić to coś – zauważył jeden z członków załogi – albo wyrośnie cała zgraja śmierdzących trolli!

Do burty podeszli mężczyźni z długimi bosakami i rozpoczęli paskudne zadanie wyciągania ścierwa. Guenhwyvar z łatwością wróciła na pokład, przełaząc przez barierkę, a następnie otrzepała się, pryskając wodą na wszystkich znajdujących się w pobliżu.

– Skragi nie leczą się, jeśli znajdują się poza morzem – mężczyzna oznajmił Drizztowi. – Powieśmy to na rei, niech wyschnie, a potem spalimy cholerstwo.

Drizzt przytaknął. Załoga abordażowa wystarczająco dobrze знаła swoje obowiązki. Będą obserwować schwytych piratów, naprawią olinowanie i doprowadzą karawelę w jak najlepszym stanie z powrotem do Waterdeep.

Drizzt spojrzał na południe i ujrzał powracającego Duszka Morskiego. Holował za sobą

uszkodzony piracki statek.

– Trzydziesty ósmy i trzydziesty dziewiąty – mruknął drow. Guenhwyvar w odpowiedzi głucho mruknęła, po czym ponownie się otrząsnęła, moczając swojego towarzysza.





## ROZDZIAŁ 2

### PIERWSZY POSŁANIEC

Kapitan Deudermont wydawał się być zdecydowanie nie na miejscu, przechadzając się ulicą Doków, okrytą złą sławą, nierówną i opadającą w dół aleją, biegnącą wzdłuż Przystani Waterdeep. Ubranie, które miał na sobie, było eleganckie i doskonale przykrojone do jego wysokiej, szczupłej sylwetki. Utrzymywał nienaganną posturę, zaś jego włosy oraz kozia bródka były starannie wypielęgnowane. Wszędzie wokół niego nędzne wilki morskie, które zawinęły do portu, by spędzić jakiś czas na brzegu, wytaczały się z tawern, zionąc piwem, lub też padały bez przytomności na ziemię. A rzeczą, która chroniła go przed licznymi czającymi się w okolicy rabusiami, był fakt, iż nie posiadał pieniędzy bądź kosztowności, które można by mu skraść.

Deudermont ignorował te widoki i nie uważał się za nawet choć trochę lepszego od tych wilków morskich. Dzentelmeńskiego kapitana intrygował wręcz jeden aspekt ich życia, szczerłość szydząca z pretensjonalnych szlacheckich dworów.

Deudermont zaciągnął mocniej swój gruby płaszcz wokół szyi, chroniąc się przed mroźnym, nocnym wiatrem, wiejącym od przystani. Zazwyczaj nie chodziło się w pojedynkę ulicą Doków, nawet w świetle dnia, jednak Deudermont czuł się bezpieczny. Niósł u boku swą ozdobną szablę i dobrze wiedział, jak się nią skutecznie posługiwać. Co więcej, w każdej tawernie i na każdym moło Waterdeep zostało rozgłoszone, że kapitan Duszka Morskiego cieszył się osobistą protekcją lordów Waterdeep, w tym kilku bardzo potężnych czarodziejów, którzy odszukaliby i unicestwili każdego, kto niepokoiłby kapitana bądź jego załogę podczas pobytu w porcie. Waterdeep było schronieniem Duszka Morskiego, a Deudermont nie przejmował się, idąc samotnie ulicą Doków. Był bardziej zaciekawiony niż wystraszony, kiedy pomarszczony starzec, chudy jak szczapa i ledwo sięgający półtora metra wzrostu zawołał do niego ze skraju alejki.

Deudermont zatrzymał się i rozejrzał. Ulica Doków była cicha, nie licząc odgłosów z licznych tawern oraz skrzypienia starego drewna pod naporem nieustępliwego morskiego wiatru.

– Ty żeś jest Dudormont, he? – stary morski wyga zawołał cicho, każdej sylabie towarzyszył świst. Uśmiechnął się szeroko, wręcz lubieżnie, ukazując wyszczerbione zęby, osadzone w czarnych dziąsłach.

Deudermont zatrzymał się i spojrzał cierpliwie na mężczyznę, milcząc. Nie czuł przymusu, by odpowiedzieć na to pytanie.

– Jeśli żeś jest – wyrzeźbił mężczyzna – to mam dla cię parę wieści. Ostrzeżenie od człeka, którego słusznie się obawiasz.

Kapitan stał niewzruszenie i beznamiętnie. Na jego twarzy nie uwidaczniało się żadne z pytań, które krążyły mu szaleńczo po myślach. Kogo miałby się obawiać? Czy ten stary pies mówił o Pinochecie? Wydawało się to prawdopodobne, zwłaszcza zważywszy na dwie karawele, które Duszek Morski odeskortował na początku tego tygodnia do Waterdeep. Niewielu w Waterdeep miało jednak jakikolwiek kontakt z piratem, którego domena leżała bardziej na południe, dalej nawet niż Wrota Baldura, niedaleko wysp Moonshae.

O kim jednak innym mógłby mówić ten mężczyzna?

Wciąż się uśmiechając, wilk morski wskazał gestem, by Deudermont wszedł do alejki. Kapitan nie poruszył się, gdy starzec odwrócił się i wykonał krok.

– Co, boisz się starego Scaramundi? – wyrzeźił morski wyga. Deudermont zdawał sobie sprawę, że to może być przebranie.

Wielu najlepszych zabójców z Krain potrafiłoby wyglądać równie bezbrinnie jak on, tylko po to, by wrazić zatruty sztylet w pierś swej ofiary.

Wilk morski wrócił do wejścia do alejki, po czym podszedł na środek ulicy do Deudermonta.

To nie przebranie, kapitan powiedział sobie, było bowiem zbyt pełne, zbyt doskonałe. Poza tym przypominał sobie, że widział już wcześniej tego starca, zazwyczaj siedzącego tuż przed wejściem do tej właśnie alejki, służącej mu najprawdopodobniej za dom.

Cóż więc? Być może w zaułku zastawiona jest zasadzka?

– Niech więc będzie, jak se chcesz – wyrzeźił starzec, podnosząc rękę. Oparł się ciężko na lasce i zaczął wracać do alejki, mamrocząc – Tylko posłańcem żem jest, nie dbam, czy usłyszysz wieści, czy nie!

Deudermont znów rozejrzał się ostrożnie. Nie widząc nikogo w pobliżu, ani też żadnych prawdopodobnych kryjówek na zasadzkę, podszedł do wylotu zaułka. Stary wilk morski zagłębił się już na kilka kroków, był na skraju nachylonych cieni, rzucanych przez budynek z prawej strony, i ledwo było go widać w ciemnościach. Roześmiał się, kaszlnął i wykonał kolejny krok.

Trzymając dłoń na rękojeści szabli, Deudermont zbliżył się ostrożnie, rozglądając bacznie przed każdym kolejnym krokiem. Alejka wydawała się pusta.

– Wystarczy! – Deudermont powiedział nagle, zatrzymując morskiego wygę. – Jeśli masz dla mnie wieści, to przekaz je i to już.

– Niektórych rzeczy nie można mówić za głośno – odparł starzec.

– Już – nalegał Deudermont.

Zasuszony wilk morski uśmiechnął się szeroko i kaszlnął, najprawdopodobniej się śmiejąc. Począł kilka kroków do tyłu, zatrzymując niecały metr od Deudermonta.

Zapach starca niemal oszołomił kapitana, który był przyzwyczajony do silnego odoru ciał. Na statku nie było zbyt wiele okazji do kąpieli, a Duszek Morski wypływał często na kilka tygodni, a nawet miesięcy. Mimo to połączenie taniego wina oraz starego potu dawały temu osobnikowi szczególnie paskudną woń, na skutek której Deudermont skrzywił się, a nawet zakrył dłonią nos, by zatrzymać trochę oparów.

Wilk morski zaśmiał się oczywiście z tego.

– Już! – nalegał kapitan.

W chwili gdy słowo to wymykało się Deudermontowi spomiędzy warg, wilk morski wyciągnął rękę i chwycił go za nadgarstek. Deudermont, nie bojąc się, obrócił rękę, jednak starzec trzymał uparcie.

– Chcę, żebyś powiedział mi o mrocznym – powiedział wilk morski, a Deudermont potrzebował chwili, by uświadomić sobie, że dokowy akcent mężczyzny zniknął.

– Kim jesteś? – zapytał Deudermont i pociągnął zaciekle, bez skutku. Dopiero wtedy kapitan zdał sobie sprawę z siły tego nadludzkiego uścisku – równie dobrze mógłby wyrywać się któremuś z tych wielkich mglistych gigantów, które żyły na rafach otaczających wyspę Delmarin, daleko na południe.

– O mrocznym – powtórzył starzec. Bez żadnego wysiłku wciągnął Deudermonta głębiej w zaułek.

Kapitan sięgnął po szablę i choć starzec trzymał mocno jego prawą rękę, mógł dość dobrze walczyć lewą. Dość niewygodnie było wyciągać zakrzywione ostrze z pochwy tą dłonią i zanim szabla wyszła cała, otwarta wolna dłoń starca uderzyła Deudermonta w twarz. Kapitan zakołysał się do tyłu i uderzył o ścianę. Zachował zmysły i wyszarpnął ostrze, przerzucając je do wolnej już prawej dłoni i ciał mocno prosto w zębra zbliżającego się wilka morskiego.

Ostra szabla wbiła się głęboko w bok wilka morskiego, jednak ten nawet się nie wzdrygnął. Deudermont próbował zablokować następne uderzenie, jednak jego zastawa nie była dość silna. Starzał się ustawić szablę, by sparować, jednak starzec odtrącił ją, wyrywając mu ją z dłoni, po czym wrócił do wymierzania ciosów. Otwarte dłonie wystrzeliły z szybkością atakujących węży, odrzucając głowę Deudermonta gwałtownie do tyłu. Kapitan z pewnością przewróciłby się, gdyby starzec nie schwycił go za ramię i nie przytrzymał mocno.

Przez zamglone oczy Deudermont spojrzał na swego przeciwnika. Niewzruszone rysy kapitana pokryły się zdumieniem, gdy marynarz ujrzał, jak twarz wroga zaczyna się rozpląwać, po czym

formować na nowo.

– O mrocznym? – zapytał ponownie, a Deudermont ledwo słyszał głos, własny głos, tak był bowiem oszołomiony widokiem wpatrującej się w niego jego własnej twarzy.

\* \* \*

– Powinien już wrócić – stwierdziła Catti-brie, opierając się o bar.

Traciła cierpliwość, zdawał sobie sprawę Drizzt, nie dlatego, że Deudermont się spóźniał – kapitana często zatrzymywało to i owo w Waterdeep – lecz z powodu tego, iż żeglarz po jej drugiej stronie, niski i krępy mężczyzna z gęstą brodą oraz kręconymi włosami, jedno i drugie koloru skrzydła kruka, wciąż na nią wpadał. Za każdym razem przepraszał, spoglądając przez ramię na piękną kobietę, czasem puszczając oko, a zawsze się uśmiechając.

Drizzt odwrócił się tak, by opierać się plecami o wysoki do talii kontuar. Ramiona Syreny były tego wieczoru niemal puste. Pogoda była dobra i większość z rybackich oraz kupieckich flot wypłynęła. Mimo to lokal był hałaśliwy, pełen marynarzy zmywających z siebie miesiące nudy trunkami, towarzystwem, wieloma przechwałkami, a nawet rękoczynami.

– Robillard – wyszeptał Drizzt, a Catti-brie odwróciła się, podążając za wzrokiem drowa, by spojrzeć na prześlizgującego się przez tłum czarodzieja, podchodzącego, by dołączyć do nich przy barze.

– Dobry wieczór – powiedział czarodziej bez większego entuzjazmu. Mówiąc, nie spoglądał na towarzyszy, nie czekał też, aż podejdzie barman – pomachał po prostu palcami i butelka oraz szklanka skierowały się do niego za pomocą magii. Barman zaczął protestować, jednak w jego dłoni pojawiła się kupka miedzianych monet. Potrząsnął z pogardą głową, jak zwykle nie przejmując się zbytnio czarodziejem z Duszka Morskiego oraz jego błazeństwami, po czym odszedł.

– Gdzie jest Deudermont? – spytał Robillard. – Bez wątpienia trwoni moją wypłatę.

Drizzt oraz Catti-brie wymienili uśmiechy splecione z ciągłego niedowierzania. Robillard należał do jednych z najchłodniejszych i najbardziej uszczypliwych osób, jakie oboje kiedykolwiek poznali, był nawet bardziej opryskliwy niż generał Dagna, krasnolud służący w Mithrilowej Hali za dowódcę garnizonu Bruenora.

– Bez wątpienia – odparł Drizzt.

Robillard odwrócił się, by spojrzeć na niego oskarżającym, wściekłym wzrokiem.

– Oczywiście, Deudermont bez przerwy nas okrada – dodała Catti-brie. – Potrzebuje na najlepsze kobiety oraz wino i swobodnie obraca tym, co nie należy do niego.

Z wąskich warg Robillarda wydobył się warkot, po czym czarodziej odepchnął się od baru i odszedł.

– Chciałabym poznać jego opowieść – stwierdziła Catti-brie. Drizzt przytaknął, nawet na chwilę nie spuszczać wzroku z pleców oddalającego się czarodzieja. Istotnie, Robillard był dziwny, i drow uznał, że w przeszłości musiało mu się przytrafić coś strasznego. Być może niecelowo kogoś zabił albo też został odrzucony przez swą wielką miłość. Być może widział zbyt wiele magii, spojrzał w miejsca, w które nie powinny zawędrować oczy człowieka.

Prosta myśl wypowiedziana przez Catti-brie rozpałała w Drizzcie Do'Urdenie nagłe zainteresowanie. Kim był ten Robillard i co spowodowało jego nieustanne zdudzenie oraz gniew?

– Gdzie jest Deudermont? – dobiegło pytanie z boku, przerywając Drizztowi rozmyślenia. Odwrócił się i ujrzał Waillana Micanty'ego, chłopaka liczącego sobie zaledwie dwadzieścia wiosen, o włosach koloru piasku oraz dużych dołkach w policzkach, widocznych zawsze, bowiem Waillan nigdy nie przestawał się uśmiechać. Był najmłodszym z całej załogi Duszka Morskiego, młodszym nawet od Catti-brie, miał jednak niezwykle oko do balisty. Strzały Waillana szybko stawały się legendą i jeśli młodzieniec dożyje wystarczająco długo, bez wątpienia osiągnie sporą reputację na Wybrzeżu Mieczy. Waillan Micanty wbił pocisk z balisty przez okno komnat kapitana piratów z odległości niemal czterystu metrów i przebił go, gdy ten przypinał szablę. Siła ciężkiego bełtu przepchnęła pirata przez zamknięte drzwi kabiny prosto na pokład. Piracki statek natychmiast opuścił banderę i został pojmany, zanim walka na dobre się zaczęła.

– Spodziewamy się go – odpowiedział Drizzt. Nastrój poprawił mu się na sam widok rozpromienionego młodzieńca. Drizzt nie był w stanie nie zauważyć kontrastu pomiędzy nim a Robillardem, który był chyba najstarszym z całej załogi, nie licząc drowa.

Waillan przytaknął.

– Powinien już tu być – stwierdził pod nosem, jednak bystre uszy drowa wychwyciły każde słowo.

– Spodziewasz się go? – Drizzt zapytał szybko.

– Muszę z nim porozmawiać – przyznał Waillan – o ewentualnym wzroście zapłaty. – Młodzieniec zarumienił się mocno i przysunął bliżej Drizzta, by Catti-brie nie mogła usłyszeć. – Przyjaciółka – wyjaśnił.

Drizzt stwierdził, że jego uśmiech jeszcze bardziej się poszerza.

– Kapitan jest spóźniony – powiedział. – Jestem pewien, że zaraz się zjawi.

– Był nie więcej niż tuzin drzwi stąd, gdy go ostatnio widziałem – rzekł Waillan. – W pobliżu Zamglonego Schronienia, i kierował się w tę stronę. Sądziłem, że mnie wyprzedzi.

Po raz pierwszy Drizzt zaniepokoił się lekko.

– Jak dawno temu to było? Waillan wzruszył ramionami.

– Byłem tu przed poprzednią walką – powiedział.

Drizzt odwrócił się i oparł na nowo o bar. Tym razem wymienili z Catti-brie zatroskane spojrzenia, bowiem od poprzednich dwóch walk minęło wiele minut. Niezbyt wiele mogło zainteresować kapitana pomiędzy Ramionami Syreny a miejscem, o którym mówił Waillan, a z pewnością nic co zatrzymałoby Deudermonta na tak długo.

Drizzt westchnął i wziął długi łyk wody. Spojrzał na Robillarda, który siedział teraz samotnie, choć przy znajdującym się niedaleko od niego stole, zajęтым przez czterech ludzi z załogi Duszka Morskiego, stało jeszcze wiele pustych krzeseł. Drizzt nie przejmował się zbytnio. Być może Deudermont zapomniał o jakiejś sprawie albo po prostu zmienił zdanie w kwestii wizyty tego wieczora w Ramionach Syreny. Mimo to jednak ulica Doków w Waterdeep była niebezpiecznym miejscem i szósty zmysł drowiego tropiciela, instynkt wojownika, mówił mu, by był czujny.

\* \* \*

Deudermont, praktycznie pozbawiony zmysłów, nie wiedział, ile trwało bicie. Teraz wiedział tylko, że leży na zimnej ziemi. To stworzenie, czymkolwiek było, przybrawszy jego postać, ubranie, a nawet broń, siedziało mu na grzbiecie. Fizyczne tortury nie były już tak wielkie, jednak gorsze niż razy było to, iż kapitan czuł tę istotę w swym umyśle, jak zagłębia się w jego myśli, uzyskując wiedzę, którą bez wątpienia użyje przeciwko jego przyjaciołom.

– Będiesz dobrze smakował – usłyszał w myślach Deudermont. – Lepiej niż stary Scaramundi.

Pomimo nierealności tego wszystkiego, braku prawdziwego odczuwania, kapitan poczuł, jak wywracają mu się wnętrzności.

Sądził, że wiedział, w odległym zakątku świadomości, jaki potwór przyszedł do niego. Sobowtóry nie były powszechne w Krainach, jednak te, które dały się poznać, wywołały wystarczające zamieszanie, by zasłużyć na paskudną reputację.

Deudermont poczuł, jak jest podnoszony z ziemi. Uchwyt stwora był tak silny, iż kapitan czuł się tak, jakby nic nie ważył, jakby po prostu się unosił. Marynarz został obrócony w stronę potwora, w stronę własnej postaci. Spodziewał się, że zostanie pożarty.

– Jeszcze nie – odpowiedział stwór na jego niewypowiedziane obawy. – Potrzebuję twoich myśli, dobry kapitanie Deudermencie. Muszę dowiedzieć się wystarczająco wiele o tobie oraz twoim statku, by wypłynąć z Przystani Waterdeep, daleko na zachód i południe, ku wyspie, o której niewiele wie, lecz wielu mówi.

Uśmiech istoty był zwodniczy i Deudermont właśnie się na nim w pełni skupił, gdy głowa stwora wystrzeliła do przodu, uderzając go czołem w twarz, pozbawiając go zmysłów. Jakiś czas później – nie wiedział, jak wiele minut mogło minąć – Deudermont znów poczuł chłodną ziemię przy policzku. Ręce miał ciasno związane na plecach, podobnie jak kostki, zaś na ustach mocny knebel. Zdołał obrócić głowę na tyle, by ujrzeć jak stwór, wciąż w jego postaci, nachyla się nad ciężką, żelazną kratą.

Deudermont ledwo mógł uwierzyć w siłę tej istoty, gdy podniosła ona osłonę kanału, kawał metalu, który musiał ważyć około ćwierć tony. Stwór oparł ją niedbale o ścianę budynku, po czym odwrócił się i chwycił Deudermonta, ciągnąc go do otworu i wrzucając bezceremonialnie do środka.

Smród był okropny, gorszy niż kapitan mógłby się spodziewać po kanale, a gdy zdołał obrócić się i wyjąć twarz ze szlamu, zrozumiał jego źródło.

Obok niego leżał Scaramundi, to musiał być on, pokryty krwią. Ponad połowa jego torsu została wyrwana, pożarta przez stwora. Deudermont podskoczył, gdy krata kanału opadła z brzękiem z powrotem na miejsce, po czym legł nieruchomo, przerażony i bezradny, wiedząc, że wkrótce podzieli ten makabryczny los.





### WIADOMOŚĆ PRZEKAZANA SUBTELNIE

Jakiś czas później Drizzt zaczął się martwić. Robillard opuścił już Ramiona Syreny, oburzony, że na jego kapitana, jak to ujął, „nie można liczyć”. Waillan Micanty znajdował się wciąż przy barze obok Drizzta, choć nawiązał rozmowę z marynarzem siedzącym po jego drugiej stronie.

Drizzt, stojąc plecami do baru, ciągle przyglądał się tłumowi, czując się zupełnie swobodnie pośród żeglarzy. Nie zawsze tak było. Drizzt przebywał w Waterdeep jedynie dwukrotnie, zanim opuścił wraz z Catti-brie Mithrilową Halę, najpierw jadąc do Calimportu w pościgu za Entrerim, następnie zaś w drodze powrotnej, kiedy wracał wraz z przyjaciółmi, by odzyskać Mithrilową Halę. Ów pierwszy przejazd przez miasto Drizzt odbył w przebraniu, używając magicznej maski, by wyglądać jak elf z powierzchni. Druga jednak podróż, bez maski, była bardziej skomplikowana. Duszek Morski przybił do Przystani Waterdeep wczesnym porankiem, lecz, na prośbę Deudermonta, Drizzt oraz jego przyjaciele zaczęli do zmroku, by opuścić miasto, jadąc na wschód.

Po powrocie do Waterdeep wraz z Catti-brie Drizzt odważył się chodzić otwarcie jako drow. Było to nieprzyjemne doświadczenie, każdy jego krok był obserwowany i niejeden bandzior rzucił mu wyzwanie. Drizzt unikał takich potyczek, wiedział jednak, że, wcześniej czy później, będzie musiał walczyć, lub też, co gorsza, zostanie zabity z oddali, na przykład przez ukrytego łuczника, jedynie z powodu koloru swej skóry.

Następnie przybił Duszek Morski i pośród doków wielkiego miasta Drizzt natknął się na Deudermonta, swego starego przyjaciela i człowieka o znacznej reputacji. Wkrótce później Drizzt został szeroko zaakceptowany, zwłaszcza na ulicy Doków, w związku ze swą własną reputacją, w niemały sposób szerzoną przez kapitana Deudermonta. Gdziekolwiek dokował Duszek Morski, nie pozostawiano wątpliwości, że Drizzt Do'Urden, ów najniezwykleszy z mrocznych elfów, był członkiem jego bohaterskiej załogi. Ścieżka Drizzta stała się łatwiejsza, nawet wygodna.

Przez cały zaś ten czas Catti-brie oraz Guenhwyvar były przy nim. Spoglądał teraz na nie, na młodą kobietę siedzącą przy stole wraz z dwoma ludźmi z załogi Duszka Morskiego, oraz na wielką panterę, zwiniętą na podłodze wokół jej nóg. Guenhwyvar stała się maskotką klientów Ramion Syreny, a Drizzt cieszył się, że czasami może przywoływać kocicę nie do walki, lecz po prostu dla towarzystwa. Drow zastanawiał się, który z tych powodów okaże się odpowiedniejszy na dzisiaj. Catti-brie poprosiła o panterę, mówiąc, że zimno jej w nogi, a Drizzt się zgodził, jednak głęboko w jego myślach kryło się przeświadczenie, iż Deudermont może być w kłopotach. Guenhwyvar może być potrzebna do czegoś więcej niż tylko towarzystwa.

Drow zdecydowanie uspokoił się i odetchnął głęboko z ulgą, gdy chwilę później kapitan Deudermont wszedł do Ramion Syreny, rozejrzał, po czym skupił na Drizzcie i podszedł do baru.

– Calimshyckie wino – powiedział sobowtór do barmana, przetrząsnął bowiem umysł Deudermonta i wiedział, że to jego zwyczajowy napitek. W krótkim czasie, jaki spędzili ze sobą, stwór dowiedział się dużo o kapitanie Deudermontcie oraz Duszku Morskim.

Drizzt odwrócił się i pochylił nad barem.

– Spóźniłeś się – stwierdził, starając się wybadać kapitana, określić, czy były jakieś kłopoty.

– Drobnny problem – zapewnił go oszust.

– Co jest, Guen? – Catti-brie spytała cicho, gdy pantera podniosła głowę i spojrzała w kierunku Drizzta oraz Deudermonta, kładąc po sobie uszy, a w całym jej ciele rozbrzmiał niski pomruk. – Co widzisz?

Guenhwyvar wciąż im się bacznie przyglądała, jednak Catti-brie zlekceważyła zachowanie kocicy, uznając, że w przeciwległym rogu, za Drizztem i kapitanem, musi być szczur lub coś podobnego.

– Caerwich – oszust oznajmił Drizztowi. Tropiciel przyjrzał się z zaciekawieniem mężczyźnie.

– Caerwich? – powtórzył. Drizzt znał tę nazwę, każdy marynarz na Wybrzeżu Mieczy znał małą wyspę, zbyt małą i oddaloną, by pojawiała się na większości map nawigacyjnych.

– Natychmiast musimy popłynąć na Caerwich – wyjaśnił oszust, spoglądając Drizztowi bezpośrednio w oczy. Przebranie sobowtóra było tak doskonałe, że Drizzt nie miał najmniejszego pojęcia, iż coś jest nie w porządku.

Mimo to postanowienie to wydawało się drowowi dziwne. Caerwich była okrętową opowieścią, historią o nawiedzanej wyspie, która uchodziła za dom ślepej wiedźmy. Wielu wątpiło w jej istnienie, choć niektórzy marynarze twierdzili, iż odwiedzili to miejsce. Z pewnością Drizzt oraz Deudermont nigdy o niej nie rozmawiali. To, że kapitan oznajmił, iż mają tam popłynąć, całkowicie zbiło drowa z tropu.

Drizzt znów przyjrzał się Deudermontowi, tym razem zauważając jego sztywne zachowanie, dostrzegając, jak źle wydawał się czuć w tym miejscu, które zawsze było jego ulubioną tawerną na ulicy Doków. Drow sądził, że coś zdenerwowało Deudermonta. Cokolwiek opóźniło jego przybycie do Ramion Syreny – Drizzt uważał, że to wizyta jednego ze skrytych lordów Waterdeep, może nawet tajemniczego Khelbena – bardzo wzburzyło kapitana. Być może oświadczenie Deudermonta nie było wcale tak nie na miejscu. Wielokrotnie w przeciągu ostatnich sześciu lat Duszki Morskiemu,

instrumentowi lordów Waterdeep, przydzielano prywatne, niezwykle misje, tak więc drow przyjął informację bez pytania.

Tym, na co nie liczyli ani Drizzt, ani sobowtór, była Guenhwyvar, która skuliła się tak nisko, iż ocierała się brzuchem o podłogę, skradając się ku plecóm Deudermonta i kładąc po sobie uszy.

– Guenhwyvar! – złapał ją Drizzt.

Sobowtór obrócił się, przywierając plecami do drewnianego baru, akurat gdy Guenhwyvar zaatakowała, skacząc i przygważdżając stwora do kontuaru. Gdyby sobowtór zachował rozsądek i odegrał niewinną ofiarę, mógłby wyplątać się z tarapatów. Stworzenie rozpoznało jednak Guenhwyvar, a przynajmniej fakt, iż pantera nie pochodziła z Pierwotnego Materialnego Planu. Jeśli zaś sobowtór instynktownie dostrzegł to w panterze, to uznał, że ona zauważyła to samo w nim.

Kierując się czystym instynktem, stwór uderzył panterę przedramieniem i siła ciosu posłała trzystukilową kocicę na środek szerokiego pomieszczenia.

Żaden człowiek by tego nie zrobił i kiedy oszust spojrział z powrotem na Drizzta, zauważył, że drow trzyma w dłoniach swe sejmitary.

– Kim jesteś? – zażądał odpowiedzi Drizzt.

Stwór zasyczał i sięgnął po klingi, chwytając jedną z nich. Drizzt uderzył z wahaniem płazem swobodnego ostrza, obawiał się bowiem, że Deudermont może być pod wpływem jakiegoś zaklęcia. Uderzył oszusta w bok szyi.

Potwór złapał ostrze otwartą dłonią i rzucił się do przodu, odtrącając Drizzta na bok.

Reszta tych, którzy znajdowali się w tawernie, podniosła się, większość uważała to za kolejną z typowych bójek. Załoga Duszka Morskiego, a zwłaszcza Catti-brie, była jednak świadoma absolutnej niezwykłości tej sceny.

Sobowtór skierował się do drzwi, odrzucając na bok jednego z zakłopotanych marynarzy z załogi Duszka Morskiego, który stał mu na drodze.

Catti-brie naciągnęła łuk i posłała strzałę, ciągnącą za sobą srebrzyste iskry, w ścianę tuż obok głowy stwora. Sobowtór obrócił się w jej stronę, zasyczał głośno i został następnie przygnieciony trzystoma kilogramami pantery. Tym razem Guenhwyvar była świadoma siły swego przeciwnika i kiedy już wyłonili się z kotłowaniny, wielka pantera siedziała sobowtórowi na grzbiecie, zaciskając potężne szczęki na karku stwora. Drizzt zjawił się tam zaraz, tuż za nim zaś Catti-brie, Waillan Micanty oraz reszta załogi, a także paru ciekawskich gapiów, w tym właściciel Ramion Syreny, który chciał rzucić okiem na szkody spowodowane przez zaklętą strzałę.

– Kim jesteś? – zażądał odpowiedzi Drizzt, chwytając oszusta za włosy i obracając mu głowę

tak, by mógł spojrzeć mu w twarz. Drizzt przejechał wolną dłonią po policzku stwora, szukając makijażu, lecz nie znalazł go. Ledwo zdołał odsunąć palce przed ugryzieniem.

Guenhwyvar warknęła i zacisnęła szczęki, zmuszając stwora, by uderzył silnie głową o podłogę.

– Idź sprawdzić ulicę Doków! – Drizzt zawołał do Waillana. – W pobliżu miejsca, gdzie ostatnio widziałeś kapitana!

– Ale... – Waillan zaprotestował, wskazując na leżącą sylwetkę.

– To nie jest kapitan Deudermont – zapewnił go Drizzt. – To nawet nie jest człowiek!

Waillan wskazał na kilku z załogi Duszka Morskiego i wyszedł, za nim zaś wielu innych marynarzy, którzy nazywali się przyjaciółmi najwyraźniej zaginionego kapitana.

– I wezwijcie straż! – Drizzt wrzasnął za nimi, mając na myśli osławione patrole z Waterdeep. – Trzymaj łuk w gotowości – powiedział następnie drow do Catti-brie, ona zaś przytaknęła i nałożyła kolejną strzałę na cięciwę.

Współpracując z Guenhwyvar, drow zdołał w pełni ujarzmić sobowtóra i oprzeć go w pozycji stojącej o ścianę. Barman podał kawałek grubej liny i razem związali stworowi mocno dłonie za plecami.

– Pytam cię ostatni raz – Drizzt zaczął groźnie. Stwór splunął mu jedynie w twarz i zaczął się śmiać, co było naprawdę diabolicznym odgłosem.

Drow nie odpowiedział siłą, wpatrywał się jedynie stanowczo w oszusta. Zdecydowanie stracił wtedy ducha, bowiem sposób, w jaki uzurpator na niego spoglądał, w jaki się z niego śmiał, wywoływał mu ciarki na plecach. Nie bał się o własne bezpieczeństwo, co to, to nie, obawiał się jednak, że jego przeszłość znów go doścignęła, że złe moce Menzoberranzan odnalazły go w Waterdeep i że dobry kapitan Deudermont zginął z jego powodu.

Jeśli okazałoby się to prawdą, byłoby to więcej, niż Drizzt Do'Urden byłby w stanie udźwignąć.

– Ofiaruję ci życie w zamian za kapitana Deudermonta – powiedział drow.

– Nie do ciebie należy targowanie się z tym... cokolwiek to może być – stwierdził jeden nieznanemu Drizztowi marynarz. Drow, przybrawszy pełen zaciekłości grymas, obrócił się w stronę mężczyzny, który zamilkł i wycofał się, nie mając zamiaru wywoływać gniewu mrocznego elfa, zwłaszcza posiadającego reputację tak wspaniałego wojownika.

– Twoje życie za Deudermonta – powtórzył Drizzt sobowtórowi. Znów dobiegł ten sam

diaboliczny śmiech i stwór splunął Drizztowi w twarz.

Z lewej, prawej i znów z lewej strony otwarte dłonie Drizzta uderzyły raz za razem w twarz stwora. Ostatni cios złamał potworowi nos. Ten szybko jednak odtworzył się na oczach Drizzta, znów doskonale przypominając nienaruszony nos kapitana Deudermonta.

Widok ten, połączony z trwającym śmiechem, wywołał w drowie falę wściekłości i Drizzt przygrzmocił oszustowi z całej siły.

Catti-brie otoczyła drowa ramionami i odciągnęła go, choć sam jej widok przypomniiał Drizztowi, kim jest, i wywołał w nim wstyd za brak kontroli nad sobą.

– Gdzie on jest? – zażądał odpowiedzi Drizzt. Stworzenie wciąż z niego szydziło. Guenhwyvar podniosła się na tylnych łapach i oparła przednie na ramionach sobowtóra, przysuwając swój warczący pysk tuż przed jego twarz. Uciszyło to stwora, wiedział on bowiem, że rozżłoszczona pantera była w stanie go całkowicie zniszczyć.

– Trzeba sprowadzić czarodzieja – zaproponował nagle jeden z marynarzy.

– Robillarda! – zakrzyknął inny, ostatni z załogi Duszka Morskiego, który oprócz Drizzta oraz Catti-brie znajdował się w tawernie. – On będzie wiedział, jak wydobyć z tego czegoś informacje.

– Idź – zgodziła się Catti-brie i mężczyzna wybiegł.

– Kapłana – zaoferował inny człowiek. – Kapłan lepiej poradzi sobie z... – przerwał, nie wiedząc, jak określić oszusta.

Przez cały ten czas sobowtór pozostawał bierny, odpowiadając Guenhwyvar spojrzeniem, lecz nie wykonując żadnych groźnych ruchów.

Żeglarz właśnie opuszczał tawernę, gdy minął go towarzysz z Duszka Morskiego, wracający z wieściami, że odnaleziono Deudermonta.

Wyszli na zewnątrz. Drizzt ciągnął za sobą sobowtóra, Guenhwyvar szła z boku stwora, zaś Catti-brie za nim, trzymając łuk w gotowości, grotem strzały niemal dotykając jego potylicy. Weszli w alejkę akurat w momencie, gdy podniesiono kratę do kanału, a jeden z marynarzy wskoczył szybko w smrodliwy otwór, by pomóc wydostać się swemu kapitanowi.

Deudermont przyjrzał się sobowtórowi, przyjrzał się doskonałemu odzwierciedleniu swojej osoby, z wyraźnym zadowoleniem.

– Możesz równie dobrze przybrać swą naturalną formę – powiedział do istoty. Wyprostował się i

starł z siebie trochę szlamu, w jednej chwili odzyskując godność. – Oni wiedzą, kim jestem i czym ty jesteś.

Sobowtór nic nie zrobił. Drizzt trzymał Błysk tuż przy jego szyi, Guenhwyvar pozostawała czujna z drugiej strony, zaś Catti-brie podeszła do Deudermonta, podtrzymując rannego mężczyznę.

– Mogę oprzeć się na twoim łuku? – spytał kapitan, a Catti-brie, niewiele myśląc, podała mu go.

– Musi być czarodziejem – rzekł Deudermont do Drizzta, choć uważał inaczej. Ranny Deudermont przyjął podany łuk i oparł się na nim ciężko. – Jeśli wypowie choć jedną nieproszoną sylabę, podetnij mu gardło – polecił.

Drizzt przytaknął i przycisnął Błysk trochę mocniej. Catti-brie podeszła, by chwycić Deudermonta za rękę, on jednak polecił jej gestem, by szła, po czym ruszył tuż za nią.

\* \* \*

Daleko stamtąd, w zadymionych czeluściach Otchłani, Errtu z czystym zachwytem obserwował toczącą się scenę. Pułapka została zastawiona, nie tak, jak wielki tanar'ri spodziewał się, wysyłając sobowtóra do Waterdeep, jednak mimo to była umieszczona, chyba zresztą dawała teraz większą rozkosz, była bardziej nieoczekiwana, bardziej chaotyczna.

Errtu wystarczająco dobrze znał Drizzta Do'Urdena, by wiedzieć, że wzmianka o Caerwich była całą potrzebną mu przynętą. Tej nocy stało się coś strasznego i nie zlekceważą tego, udadzą się dobrowolnie na wskazaną wyspę i odkryją źródło.

Potężny czart bawił się w tej chwili lepiej niż kiedykolwiek od wielu lat. Errtu mógł łatwiej dostarczyć wiadomość Drizztowi, jednak ta intryga – sobowtór, ślepa wiedźma oczekująca na Caerwich – dawała całą radość.

Jedyną rzeczą, jaka mogłaby dać Errtu większą przyjemność, byłoby rozerwanie Drizzta na strzępy, na drobne kawałki, pożeranie jego ciała na jego oczach.

Balor zawył na tę myśl, uważając, że niedługo się ziści.

\* \* \*

Deudermont wyprostował się najbardziej jak mógł i dalej odpychał wszelką oferowaną pomoc. Kapitan przybrał dobrą minę i trzymał się blisko Catti-brie, gdy kobieta szła powoli w kierunku wyjścia z alejki, w stronę Drizzta, Guenhwyvar oraz pojmanego sobowtóra.

Deudermont obserwował to dziwne stworzenie najbaczniej ze wszystkich. Dostrzegając w nim zło, odczuł je z bliska. Nienawidził go wprawdzie za razy, jakie otrzymał z jego rąk, jednak przybierając postać kapitana, istota pogwałciła jego uczucia w sposób, którego nie mógł tolerować. Spoglądając teraz na stwora, noszącego jego rysy, Deudermont ledwo powstrzymywał swój gniew. Trzymał się bardzo blisko Catti-brie, obserwując, oczekując.

Tuż przy ulicy Doków, obok związanego oszusta stał w milczeniu Drizzt. Drow oraz znajdujący się obok liczni członkowie załogi byli skupieni na rannym kapitanie i żaden z nich nie zauważył, jak stwór zaczął znów zmieniać swą plastyczną formę, przekształcając ręce tak, iż wyslizgnęły się z więzów.

Drizzt wyciągnął właśnie drugi sejmitar, gdy stwór pchnął go na bok. Sobowtór rzucił się ku wejściu do alejki z Guenhwyvar następującą mu na pięty. Z pleców wyrosły mu skrzydła i podskoczył wysoko, zamierzając odlecieć w mrok nocy.

Guenhwyvar wybiła się potężnie w powietrze ścigając go, a kapitan Deudermont wyciągnął strzałę z kołczanu na biodrze Catti-brie. Kobieta, wyczuwając kradzież, obróciła się, gdy łuk unosił się w górę. Krzyknęła, rzuciła się na bok, a Deudermont wystrzelił.

Sobowtór był już ponad siedem metrów nad ziemią, gdy Guenhwyvar rozpoczęła swój skok, lecz mimo to wielka pantera doścignęła lecącego stwora, zaciskając mocno pysk na jego kostce. Kończyna przemieniła się i odtworzyła momentalnie, osłabiając uchwyt pantery. Następnie doleciała srebrzysta strzała, trafiając sobowtóra prosto w plecy, tuż pomiędzy skrzydła.

Guenhwyvar opadła, lądując lekko na miękkich łapach. Opadł również sobowtór, martwy, zanim nawet uderzył o ziemię.

Zaraz znalazł się tam Drizzt, pozostali zaś podbiegli za nim.

Stwór zaczął znów zmieniać postać. Jego ostatnie rysy rozmyły się, zastąpione przez humanoidalny wygląd, którego nigdy nie widział żaden ze zgromadzonych. Jego skóra była idealnie gładka, na palcach szczupłej dłoni nie było widać żadnych wyraźnych linii. Był całkowicie bezwłosy i wszystko w nim wydawało się zupełnie zwyczajne. Był bryłą człękkształtnej gliny i niczym więcej.

– Sobowtór – stwierdził Deudermont. – Wygląda na to, że Pinochet nie jest zadowolony z naszych ostatnich wyczynów.

Drizzt przytaknął, pozwalając sobie zgodzić się z rozumowaniem kapitana. Incydent ten nie dotyczył jego, nie dotyczył tego, kim był i skąd pochodził.

Musiał w to wierzyć.



Errtu radował się całkowicie tym wydarzeniem i był zadowolony, że nie będzie musiał płacić swemu najętemu mistrzowi przebierania. Przez chwilę troskało czarta, że przewodnik Duszka Morskiego na praktycznie nieoznaczonej na mapach wyspę właśnie zginął, jednak balor utrzymywał otuchę. Ziarno zostało zasiane, sobowtór napomknął Deudermontowi o celu podróży, zaś Drizzt usłyszał dokładną nazwę wyspy i przekazał ją kapitanowi. Balor wiedział, że żaden z nich nie jest tchórzem, że obydwaj są pomysłowi oraz ciekawi.

Errtu wiedział, że Drizzt i Deudermont odnajdą drogę na Caerwich oraz do ślepej wieszczki, która pilnowała wiadomości czarta. Już niedługo.



### NIE PROSZONY O „POMOC”

Duszek Morski wypłynął dwa tygodnie później, kierując się na południe. Kapitan Deudermont wyjaśnił, że mieli nie dokończone sprawy we Wrotach Baldura, jednym z największych portów na Wybrzeżu Mieczy, mniej więcej w połowie drogi między Waterdeep a Calimshanem. Nikt mu się otwarcie nie sprzeciwił, lecz wielu czuło, że wydawał się niemal niezdecydowany, czego nigdy wcześniej nie widzieli w pewnym sobie kapitanie.

Zachowanie to zmieniło się cztery dni za Przystanią Waterdeep, kiedy to obserwator na bocianim gnieździe dostrzegł okręt o osprzęcie rejowym, z pokładem pokrytym marynarzami. Karawele były zazwyczaj obsadzone czterdziestoma, pięćdziesięcioma ludźmi. Statek piracki, chcący zaatakować szybko z przewagą liczebną, a następnie zabrać łup z powrotem na brzeg, mógł nieść trzy razy tyle. Okręty pirackie nie wiozły towaru, lecz wojowników.

Jeśli Deudermont wydawał się wcześniej niezdecydowany, nie było już tak teraz. Żagle Duszka Morskiego poszły całkowicie w górę. Catti-brie zawiesiła Taulmarila na ramieniu i zaczęła wspinać się na bocianie gniazdo, Robillard otrzymał zaś rozkaz zajęcia pozycji na pokładzie rufowym i użycia magii w celu jeszcze mocniejszego wypełnienia żagli. Naturalny wiatr wiał wszakże silnie z północnego wschodu, pchał od rufy zarówno Duszka Morskiego, jak i piracki statek. Pościg zapowiadał się na długi.

Na pokładzie środkowym okrętowi muzycy podjęli porywającą melodię, a Drizzt wrócił z przedniej belki wcześniej niż zwykle, by stanąć obok Deudermonta przy sterze.

– Odzieją zaciągniemy po schwytaniu? – zadał drow zwyczajowe pytanie na pełnym morzu. Wciąż byli bliżej Waterdeep niż Wrot Baldura, lecz wiatr wiał zasadniczo z północy, nakłaniając do drogi na południe.

– Orlumbor – odpowiedział bez wahania Deudermont. Drizzt był tym zdumiony. Orlumbor było skalistą, smaganą wiatrami wyspą w połowie drogi między Waterdeep a Wrotami Baldura, niezależnym miastem-państwem, słabo zaludnionym i nie wyposażonym na tyle, by trzymać karawelę pełną piratów.

– Czy stocznie w ogóle ją wezmą? – spytał drow z powątpiewaniem.

Deudermont przytaknął ze stanowczą miną.

– Orlumbor jest wiele winne Waterdeep – wyjaśnił. – Utrzymają ją, dopóki nie przybędzie statek

z Waterdeep, by ją odholować. Polecę Robillardowi, by za pomocą swych mocy skontaktował się z lordami z Waterdeep.

Drizzt przytaknął. Wydawało się to całkowicie logiczne, a mimo to zupełnie nie na miejscu. Drow rozumiał, że nie była to zwyczajna wyprawa Duszka Morskiego. Nigdy wcześniej Deudermont nie pozostawiał schwytanego statku oraz jego załogi, by zabrał je inny okręt. Czas nigdy nie wydawał się być problemem na tych wiecznych przestworzach morza. W normalnych okolicznościach Duszek Morski płynąłby, dopóki nie odnalazłby pirackiego statku, uszkodził go, bądź zatopił, po czym wrócił do jednego z przyjaznych portów i przekazał, jakkolwiek długo mogłoby to zająć.

– Nasze sprawy we Wrotach Baldura muszą być pilne – stwierdził drow, puszczając oko w stronę zaskoczonego kapitana.

Deudermont odwrócił się bezpośrednio do niego i po raz pierwszy w tej podróży spojrzął na niego przeciągle, stanowczo.

– Nie płyniemy do Wrót Baldura – przyznał.

– Więc gdzie? – ton Drizta ukazywał, że nie jest zaskoczony tymi wieściami.

Kapitan potrząsnął głową i skierował wzrok przed siebie, korygując lekko ster, by utrzymać ich na linii pędzącej karaweli.

Drizzt zaakceptował to. Wiedział, że Deudermont zaszczyił go, przyznając się w ogóle, że nie płyną do Wrót Baldura. Wiedział również, że kapitan zwierzyłby mu się, gdyby miał taką potrzebę. Teraz mieli zająć się statkiem pirackim, wciąż znajdującym się w oddali, którego żagle były ledwo widoczne na niebieskiej linii horyzontu.

– Więcej wiatru, czarodzieju! – Deudermont zawołał od niechcienia do Robillarda, który stęknął i zamachał ręką do kapitana. – Nie złapiemy łajby przed zmrokiem, jeśli nie będziemy mieć więcej wiatru.

Drizzt skierował uśmiech do Deudermonta, po czym skierował się do przodu. Z powrotem na belkę, ku zapachowi i pianie, ku syczącemu odgłosowi toru Duszka Morskiego, ku samotności, której potrzebował, by się zastanowić i przygotować.

Płynęli przez trzy godziny, zanim karawela znalazła się wystarczająco blisko, by Catti-brie, wyglądająca z bocianiego gniazda przez lunetę, mogła chociaż potwierdzić, że to naprawdę piracki statek. Dzień już długo trwał, słońce było w połowie drogi ze szczytu ku zachodniemu horyzontowi, i ścigający wiedzieli, że muszą się pospieszyć. Jeśli nie zdołają schwycić pirackiego statku przed zachodem słońca, odpłynie w mrok. Robillard miał kilka czarów, by próbować go śledzić, jednak piraci bez wątplenia mieli własnego czarodzieja, a przynajmniej kapłana. Choć nie mógłby on być potężny, z pewnością nie tak doświadczony jak Robillard, takie czary śledzące można było z łatwością zakłócić. Poza tym piraci nigdy nie zapuszczali się daleko od swych sekretnych portów i

Duszek Morski z pewnością nie mógłby ich ścigać aż do ich siedziby, gdzie mogliby czekać kamraci.

Deudermont nie wydawał się szczególnie zatroskany. Gubili już wcześniej piratów w mroku i będą gubić. Zawsze znajdzie się kolejny banita, którego będzie można ścigać. Drizzt jednak, przyglądający się ukradkiem kapitanowi, nie przypominał sobie, by kiedykolwiek widział go tak niedbałego. Wyraźnie miało to coś, bądź wszystko, wspólnego z tym tajemniczym celem podróży, o którym Deudermont nie chciał dyskutować.

Drow chwycił mocniej linę na wysięgniku i westchnął. Deudermont powie mu w swoim czasie.

Wiatr zelżał i Duszek Morski szybko zaczął zyskiwać na odległości. Wydawało się, jakby ten piracki statek nie miał ujść. Grupa minstreli, która rozproszyła się podczas długiego i nużącego pościgu, znów się zebrała i podjęła melodię. Drizzt wiedział, że piraci wkrótce usłyszą muzykę, że dosięgnie ich ona poprzez fale niczym zwiastun zagłady.

Teraz sytuacja wydawała się wracać do normy, napięcie zelżało pomimo faktu, że bitwa nadciągała. Drizzt starał się przekonać, że Deudermont jest spokojny, ponieważ wiedział, iż dościgną statek piratów. Wszystko wróciło do normy.

– Piana za rufą! – dobiegł krzyk i wszystkie głowy odwróciły się.

– Co to jest?! – krzyknął niejeden głos. Drizzt spojrział na Catti-brie, która wymierzyła swą lunetę za Duszka Morskiego i potrzęsała z zaciekawieniem głową.

Drow przemknął wzdłuż relingu, zatrzymując się na śródkręciu i wychylając, by dostrzec pierwsze przebłyski nieznanego prześladowcy. Ujrzał wysoki klin piany, piany, którą mogłaby wywoływać gigantyczna płetwa zabójczego wieloryba, gdyby tylko jakikolwiek wieloryb na świecie potrafił poruszać się tak szybko. Drizzt wiedział jednak instynktownie, że to nie było naturalne zwierzę, podobnie zresztą jak każdy na pokładzie Duszka Morskiego.

– To chce nas staranować! – ostrzegł Waillan Micanty, stojąc obok balisty ustawionej na rufie statku. Kiedy to mówił, dziwny prześladowca skierował się ku sterburcie i przemknął obok Duszka Morskiego, jakby stał w miejscu.

To nie wieloryb, zdał sobie sprawę Drizzt, gdy stworzenie, albo cokolwiek to było, minęło ich w odległości dwudziestu metrów od Duszka Morskiego, wystarczająco blisko, by postawić ścianę wody wzdłuż boku szkunera. Drow uznał, że pośród tej piany ujrzał jakąś sylwetkę, ludzką.

– To człowiek! – Catti-brie zawołała z góry, potwierdzając podejrzenia Drizzta.

Cała załoga obserwowała z niedowierzaniem, gdy pędzące stworzenie oddalało się od Duszka Morskiego, zbliżając do karaweli.

– Czarodziej? – Deudermont spytał Robillarda. Robillard wzruszył ramionami. Nikt z załogi nie

niał żadnej odpowiedzi.

– Ważniejszym pytaniem – powiedział w końcu czarodziej – jest lojalność owego nowo przybyłego. – Przyjaciel czy wróg?

Najwyraźniej ci na karaweli również nie znali na to odpowiedzi, bowiem niektórzy z nich wpatrywali się w milczeniu zza relingu, inni zaś mierzyli z kusz. Katapulta pirackiego statku wystrzeliła nawet na nowo przybyłego kulę płonącej smoły, poruszał się jednak zbyt szybko, by jej obsługa mogła ocenić odległość, i pocisk zasyczał nieszkodliwie pośród fal. Następnie pędzący człowiek ruszył wzdłuż karaweli, z łatwością ją wyprzedzając. Fala zmniejszyła się i momentalnie zniknęła, ujawniając odzianego w szaty mężczyznę, mającego na sobie ciężki plecak. Stał na falach, wymachiwał szaleńczo rękoma i krzyczał. Był teraz zbyt daleko od Duszka Morskiego, by ktokolwiek z załogi mógł dokładnie stwierdzić, co on mówi.

– Chyba rzuca czar! – wrzasnęła Catti-brie z bocianiego gniazda. – On... – przerwała raptownie, przyciągając zatroskane spojrzenie ze strony Drizzta i choć drow nie był w stanie widzieć jej dokładnie pod tym kątem, mógł stwierdzić, że jest zakłopotana i potrząsa głową, jakby nie mogąc w coś uwierzyć.

Przebywający na pokładzie Duszka Morskiego starali się usilnie odgadnąć, co się dzieje. Widzieli rozgardiasz przy relingu naprzeciwko stojącego na wodzie mężczyzny. Słyszeli wrzaski oraz brzęki wystrzeliwanych kusz, jednak nawet jeśli jakieś bełty trafiły w nieznajomego, nie okazał tego po sobie.

Nagle pojawił się ogromny rozbłysk ognia, który rozpląnął się momentalnie w wielkim obłoku gęstej mgły, kuli bieli w miejscu, w którym wcześniej była karawela. I rósł! Wkrótce chmura zakryła również chodzącego po wodzie czarodzieja i powiększała się oraz gęstniała. Deudermont utrzymywał szybkość oraz kurs naprzód, kiedy jednak zbliżył się do tamtego miejsca, musiał zwolnić do powolnego dryfu, nie ośmielając się wpłynąć w niezwykle obszar. Sfrustrowany, klnący pod nosem Deudermont obrócił Duszka Morskiego burtą do mglistej zasłony.

Wszystkie dłonie leżały w gotowości na relingu. Ciężkie kusze wałowe były nabite, podobnie jak balista na pokładzie rufowym Morskiego Duszka.

W końcu mgła zaczęła się podnosić, cofać pod naciskiem silnego wiatru. Tuż za zasłoną pojawiła się widmowa sylwetka, stojąca na wodzie, trzymająca podbródek na dłoni i spoglądająca z zaniepokojeniem w miejsce, w którym znajdowała się karawela.

– Nie uwierzysz w to – zawołała Catti-brie do Drizzta, a jej słowom towarzyszyło jęknięcie.

Istotnie, Drizzt nie uwierzył, bowiem on również rozpoznał w końcu niespodziewanego przybysza. Zauważył karminowe szaty, ozdobione czarodziejskimi runami oraz krzykliwymi szkicami.

Były to tak naprawdę przymocowane symbole, przedstawiające magów w ferworze czarowania, coś, co ambitny czarodziej mógłby narysować w swej przeznaczony do zabawy księdze czarów w wieku lat pięciu. Drizzt rozpoznał również bezwłosą, niemal dziecięcą twarz mężczyzny – wraz z dołkami w policzkach oraz wielkimi, niebieskimi oczyma – oraz brązowe włosy, długie i proste, zebrane mocno za uszami mężczyzny tak, że odstawały mu za głową niemal pod kątem prostym.

– Co to jest? – Deudermont spytał drowa.

– Nie co – sprostował Drizzt – lecz kto. – Drow roześmiał się krótko i potrząsnął z niedowierzaniem głową.

– Więc kto? – zażądał odpowiedzi Deudermont, starając się zabrzmieć stanowczo, choć chichot Drizzta był zarówno uspokajający, jak i zaraźliwy.

– Przyjaciel – odparł Drizzt, po czym przerwał i podniósł wzrok na Catti-brie. – Harkle Harpell z Longsaddle.

– Och, nie – Robillard jęknął za nimi. Jak każdy czarodziej w całych Krainach Robillard słyszał opowieści o Longsaddle oraz ekscentrycznej rodzinie Harpellów, niechcący grupie najniebezpieczniejszych czarodziejów, jacy kiedykolwiek zaszczyli wszechświat swą obecnością.

Gdy czas mijał, a obłok mgły rozwiewał się dalej, Deudermont oraz jego załoga uspokoił się. Nie mieli pojęcia, co stało się z karawelą, dopóki chmura niemal całkowicie nie znikła. Dopiero wtedy bowiem dostrzegli piracki statek, płynący szybko, daleko, daleko od nich. Deudermont niemal rozkazał, by rozwinąć w pełni żagle i podjąć pościg na nowo, spojrzał jednak na opuszczające się słońce, zmierzył odległość między swym okrętem a przeciwnikiem i zdecydował, że wrogowi udało się uciec.

Czarodziej, Harkle Harpell, był teraz dobrze widoczny, znajdował się zaledwie około tuzina metrów od sterburty Duszka Morskiego. Deudermont oddał ster członkowi załogi i podszedł wraz z Drizztem i Robillardem bliżej przybysza. Catti-brie zeszła z głównego masztu, by do nich dołączyć.

Harkle stał, trzymając podbródek i wpatrując się beznamiętnie w miejsce, w którym była karawela. Bujał się wraz z falami, wznosząc oraz opadając, i bez przerwy tupał stopą o morze. Był to dziwny widok, bowiem woda usuwała się spod niego, zakłęcie, które pozwalało mu chodzić po wodzie, nie dopuszczało wręcz, by jego noga miała jakikolwiek kontakt ze słoną cieczą. W końcu Harkle spojrzał na Duszka Morskiego, na Drizzta i pozostałych.

– Nigdy bym o tym nie pomyślał – przyznał, potrząsając głową. – Wycelowałem kulę ognistą zbyt nisko, jak sądzę.

– Cudownie – mruknął Robillard.

– Wchodzisz na pokład? – spytał Deudermont mężczyznę i pytanie to, czy też nagłe

uświadomienie sobie, że nie znajduje się na pokładzie żadnego statku, wydawało się wyrwać Harkle'a z transu.

– Ach, tak! – powiedział. – To dość dobry pomysł. Cieszę się, że was znalazłem. – Wskazał w dół, na swoje stopy. – Nie wiem, jak długo jeszcze moje zaklęcie...

Kiedy wypowiadał te słowa, czar najwyraźniej się wyczerpał, bowiem czarodziej wpadł z pluskiem do wody.

– Wielka niespodzianka – stwierdziła Catti-brie, podchodząc do pozostałych przy relingu.

Deudermont zawołał po bosaki, żeby wyłowić czarodzieja, po czym spojrzał z niedowierzaniem na swych przyjaciół.

– Wyruszył na pełne morze z takim niepewnym zaklęciem? – spytał kapitan ze zdumieniem. – Mógłby nigdy nie natknąć się na nas czy na jakikolwiek inny statek, a wtedy...

– On jest Harpellem – odpowiedział Robillard, jakby to powinno wszystko wyjaśniać.

– Harkle'em Harpellem – dodała Catti-brie, podkreślając sarkastycznym tonem słowa czarodzieja.

Deudermont potrząsnął tylko głową, uspokajając się trochę faktem, że Drizzt, stojący obok niego, cieszył się wyraźnie tym wszystkim.





### PRZELOTNA MYŚL

Owinięty kocem, bowiem jego szaty wisiały wysoko nad nim na maszcie, by wyschnąć na wietrze, przesiąknięty wodą czarodziej kichał raz za razem, opryskując tych, którzy go otaczali. Nie mógł się po prostu powstrzymać i wybuchł Deudermontowi prosto w twarz, gdy kapitan podszedł w celu przedstawienia się.

– Przekazuję ci niejakiego Harkle'a Harpella z Longsaddle – powiedział Drizzt do Deudermonta. Harkle wyciągnął dłoń i koc zsunął się z niego. Kościsty czarodziej rzucił się, by go przytrzymać, jednak było już za późno.

– Dajcie mu jeść – parsknęła z tyłu Catti-brie. – Z pewnością przydałoby mu się trochę mięsa na tym zadku.

Harkle zaczerwienił się mocno. Robillard, który poznał już Harpella, odszedł po prostu, potrząsając głową i spodziewając się, że ciekawe chwile dopiero nastąpią.

– Co cię tu sprowadza? – spytał Deudermont. – Tak daleko od brzegu, na otwarte morze?

Harkle spojrzał na Drizzta.

– Przybyłem tu na zaproszenie – rzekł w końcu, wydając się dość zaniepokojony, gdy drow nie uczynił żadnego kroku, by odpowiedzieć za niego.

Drizzt przyjrzał mu się z zaciekawieniem.

– Naprawdę! – zaprotestował czarodziej. – Na twoje słowo. – Obrócił się, by spojrzeć na Catti-brie. – I twoje!

Catti-brie spojrzała na Drizzta, który wzruszył ramionami i rozłożył ręce po bokach, nie mając pojęcia, o czym Harkle może mówić.

– No dobrze, dobrze, dobrze, to ma być wspaniałe „witam”, jak przypuszczam – wyjąkał doprowadzony do rozpaczycy czarodziej. – Spodziewałem się tego, choć mogłem przypuszczać, że elf drow będzie miał lepszą pamięć. Co mówisz do kogoś, kogo spotykasz ponownie po stu latach? Pewnie nie pamiętasz jego imienia, prawda? Och, nie, nie. To sprawiałoby zbyt duży kłopot.

– O czym ty mówisz? – musiał zapytać Drizzt. – Pamiętam twoje imię.

– To dobrze! – ryknął Harkle. – Inaczej naprawdę bym się wściekł! – Strzelił z oburzeniem palcami w powietrze i odgłos ten go otrzeźwił. Stał przez długą chwilę, wydając się całkowicie zdumiony, jakby zapomniał, o czym mówił.

– Och, tak – Harkle rzekł w końcu i spojrzał prosto na Drizzta. Stanowcza mina czarodzieja złagodniała po chwili.

– O czym ty mówisz? – spytał ponownie Drizzt, starając się wyciągnąć coś z Harkle'a.

– Nie wiem – przyznał czarodziej.

– Mówiłeś mi, co cię tu sprowadziło – wtrącił się Deudermont.

Harkle znów strzelił palcami.

– Ten czar, oczywiście! – powiedział radośnie. Deudermont westchnął.

– Oczywiście, że czar – kapitan zaczął powoli, starając się odnaleźć ścieżkę, za pomocą której uda mu się wyciągnąć jakieś użyteczne informacje od bełkoczącego maga.

– Nie czar – odparł Harkle. – Ten czar. Mój nowy czar, mgła losu.

– Mgła losu? – powtórzył Deudermont.

– Och, bardzo dobry czar – zaczął z ekscytacją Harkle. – Przyśpiesza bieg rzeczy, no wiesz. Życie toczy się dalej. Pokazuje ci, gdzie się udać. Umieszcza cię nawet tam, jak sądzę. Nie mówi ci jednak dlaczego. – Czarodziej podniósł dłoń, by poklepać się po podbródku i jego koc znów się zsunął, lecz wydawał się tego nie zauważać. – Muszę popracować nad tym elementem. Tak, tak, wtedy wiedziałbym, dlaczego tu jestem.

– Nawet tego nie wiesz? – zapytała Catti-brie i obróciła się do relingu, a nawet wychyliła się trochę nad nim, aby nie spoglądać na kościste pośladki Harkle'a.

– Odpowiadam na zaproszenie, jak sądzę – odparł Harkle. Mina Catti-brie była zdecydowanie powątpiewająca, podobnie jak Drizzta.

– To prawda! – zaprotestował gwałtownie Harkle. – Och, tak dogodnie jest ci zapomnieć. Nie powinno się mówić rzeczy, których się tak naprawdę nie uważa, powiadam! Kiedy ty, kiedy wy oboje – przeniósł wzrok z jednego na drugie, machając palcem – przejeżdżaliście przez Longsaddle sześć lat temu, wspomnieliście, iż macie nadzieję, że nasze ścieżki znów się kiedyś przetną. „Jeśli

kiedykolwiek znajdziesz się blisko nas" – właśnie tak powiedzieliście.

– Ja nie... – zaczął Drizzt, lecz Harkle uciszył go machnięciem ręki, po czym podbiegł do przeładowanego plecaka, jaki miał ze sobą, schnącego na pokładzie. Jego koc zsunął się jeszcze bardziej, jednak czarodziej był zbyt pochłonięty tym, co robi, by to zauważyć. Catti-brie nie troszczyła się tym, by odwrócić wzrok, parsknęła jedynie i potrząsnęła głową.

Harkle wyciągnął z plecaka małą butelkę, popychany skromnością podciągnął koc i wrócił szybko do Drizzta. Strzelając wyzywająco palcami przed drowem, czarodziej wyjął korek.

Z butelki dobiegł głos, należący do Catti-brie.

– Jeśli kiedykolwiek znajdziesz się blisko nas – powiedziała – zajrzyj.

– No właśnie – powiedział wyniosłym tonem Harkle, wkładając korek na miejsce. Stał przez długą chwilę z rękoma na biodrach, dopóki uśmiech Drizzta nie stał się zapraszający. – A gdzie tak właściwie jesteśmy? – spytał, obracając się do Deudermonta.

Kapitan spojrzał na drowiego tropiciela, ale Drizzt wzruszył tylko ramionami.

– Chodź, pokażę ci – powiedział Deudermont, prowadząc czarodzieja do swojej kabiny. – I dam ci coś odpowiedniego do ubrania, zanim nie wyschną twoje szaty.

Kiedy obydwaj zniknęli, Catti-brie podeszła z powrotem do swego przyjaciela. Robillard stał niedaleko, przyglądając się im obojgu.

– Módlmy się, abyśmy nie musieli walczyć z żadnymi piratami, dopóki nie pozbedziemy się naszego towaru – rzekł czarodziej.

– Harkle będzie próbował pomóc – odparła Catti-brie.

– Módlmy się mocno – mruknął Robillard i odszedł.

– Powinnaś bardziej uważać na to, co mówisz – stwierdził Drizzt.

– To mógł być równie dobrze twój głos – zripostowała młoda kobieta. – A poza tym Harkle naprawdę starał się pomóc w walce.

– Równie dobrze to nas mógł otoczyć ogniem – szybko przypomniał jej Drizzt.

Catti-brie westchnęła – nie wiedziała, co odpowiedzieć. Oboje obrócili się w kierunku drzwi do kajuty Deudermonta, gdzie kapitan stał wraz z Harkle'em, zamierzając wejść.

– A więc to właśnie tę mgłę losu rzuciłeś na naszych przyjaciół piratów, tak? – spytał Deudermont, starając się zabrzmieć, jakby był pod wrażeniem.

– He? – odparł Harkle. – Och, nie, nie, to była tylko kula ognista. Idzie mi coraz lepiej z ich rzucaniem! – Harpell przerwał i opuścił oczy, podążając za Deudermontem do środka. – Tyle że wycelowałem zbyt nisko – przyznał cicho Harkle.

Catti-brie i Drizzt popatrzyli na siebie, a następnie na Robillarda.

– Módlmy się – wyszeptali jednocześnie wszyscy troje.

\* \* \*

Drizzt, Catti-brie i Deudermont spożyli tego wieczora posiłek na osobności. Kapitan wydawał się bardziej ożywiony, niż odkąd wypłynęli z Waterdeep. Oboje przyjaciele starali się kilkakrotnie przeprosić za przybycie Harkle'a, lecz Deudermont odrzucał wszystkie takie myśli na bok, a nawet napomknął, że nie był tak rozzłoszczony pojawieniem się Harpella.

W końcu Deudermont rozparł się w swym fotelu, wytarł schludnie przystrzyżoną kozią bródkę satynową serwetką i spojrzał stanowczo na oboje przyjaciół, którzy umilkli, rozumiejąc, że kapitan ma im coś ważnego do powiedzenia.

– Nie jesteśmy w tej okolicy przypadkiem – przyznał bez ogródek Deudermont.

– I nie płyniemy do Wrót Baldura – uznał Drizzt, podejrzewający to przez cały czas. Duszek Morski płynął podobno do Wrót Baldura, jednak Deudermont nie uważał, by trzymać się blisko wybrzeża, bardziej bezpośredniej drogi, bezpieczniejszej, która na dodatek pozwoliłaby im natknąć się na piratów.

Znów nastąpiła długa cisza, jakby kapitan musiał sobie poukładać słowa w myślach, zanim je wypowie.

– Kierujemy się na zachód do Mintarn – rzekł w końcu Deudermont.

Catti-brie opadła szczęką.

– Do wolnego portu – przypomniał i ostrzegł Drizzt. Wyspa Mintam dobrze zasłużyła sobie na reputację schronienia dla piratów oraz innych wyrzutków, brutalnego oraz upadłego miejsca. Jak mógł Duszek Morski, strażnik sprawiedliwości, zostać przyjęty w takim porcie?

– Do wolnego portu – zgodził się Deudermont. – Wolnego dla piratów i wolnego dla Morskiego Duszka poszukującego informacji.

Drizzt nie sprzeciwił się otwarcie kapitanowi, jednak jego powątpiewająca mina mówiła wystarczająco wiele.

– Lordowie Waterdeep całkowicie oddali mi Duszka Morskiego – powiedział dość ostro Deudermont. – To mój statek, całkowicie pod moimi rozkazami. Mogę zabrać go do Mintarn, na Moonshae, aż do Ruathymu, jeśli mi się tak spodoba, i niech nikt się temu nie sprzeciwia!

Drizzt rozparł się w fotelu, dotknięty ostrymi słowami i zaskoczony, że Deudermont, uważający się za jego przyjaciela, traktował go jak podwładnego.

Kapitan skrzywił się wyraźnie na widok rozczarowania drowa.

– Przepraszam – powiedział cicho.

Drizzt wychylił się z fotela, opierając łokcie na stole, by znaleźć się bliżej Deudermonta.

– Caerwich? – spytał. Deudermont zmierzył go wzrokiem.

– Sobowtór mówił o Caerwich, więc tam muszę się udać.

– A nie uważasz, że możesz wpłynąć prosto w pułapkę? – wtrąciła się Catti-brie. – Że udasz się prosto tam, gdzie ktoś chce, abyś się udał?

– Kto? – zapytał Deudermont.

– Ten, kto wysłał sobowtóra – stwierdziła Catti-brie.

– Kto? – powtórzył Deudermont. Catti-brie wzruszyła ramionami.

– Pinochet? – rzuciła. – Albo inny pirat, który ma dosyć Duszka Morskiego"?

Deudermont znów rozparł się w fotelu, podobnie jak Drizzt, i wszyscy troje siedzieli przez parę długich chwil w milczeniu.

– Nie mogę i sędzę, że wy też nie możecie żeglować dalej w tę i z powrotem wzdłuż Wybrzeża Mieczy, jakby nic się nie stało – wyjaśnił kapitan. Drizzt zamknął swe lawendowe oczy, spodziewając się tej odpowiedzi i zgadzając się z jego rozumowaniem. – Ktoś potężny, bowiem najęcie sobowtóra nie jest ani proste, ani tanie, pragnie zguby mej oraz Duszka Morskiego i zamierzam dowiedzieć się, kto to jest. Nigdy nie uciekałem przed walką, podobnie jak moja załoga, i wszyscy, którzy nie są przygotowani, by udać się na Caerwich, mogą wysiąść w Mintarn, po czym wsiąść na statek powrotny do Waterdeep, opłacony z moich własnych skrzyń.

– Nikt nie wysiądzie – przyznała Catti-brie.

– Nie wiemy nawet, czy Caerwih tak naprawdę istnieje – stwierdził Drizzt. – Wielu twierdzi, że tam było, jednak to opowieści marynarzy, rozdmuchane przez trunki bądź przechwałki.

– A więc musimy się dowiedzieć – powiedział ucinając dyskusję Deudermont. Ani Drizzt, ani Catti-brie, chcący stawić kłopotom czoła z podniesioną głową, nie sprzeciwili się choćby słowem. – Może to nie takie złe, że pojawił się wasz przyjaciel czarodziej – ciągnął kapitan. – Kolejny czarodziej obznajomiony z tajemniczymi sztukami może pomóc nam rozwikłać tę zagadkę.

Catti-brie oraz Drizzt wymienili powątpiewające spojrzenia. Kapitan Deudermont wyraźnie nie znał Harkle'a Harpella! Nie powiedzieli jednak nic więcej na ten temat i dokończyli posiłek, omawiając bardziej adekwatne kwestie codziennego życia na statku. Deudermont chciał udać się do Mintarn, więc Drizzt i Catti-brie podążą tam wraz z nim.

Po posiłku przyjaciele wyszli na niemal opuszczony pokład szkunera, by pospacerować pod baldachimem jaskrawych gwiazd.

– Odczułeś ulgę, słysząc opowieść kapitana – stwierdziła Catti-brie.

Po chwili zaskoczenia Drizzt przytaknął.

– Sądziłeś, że atak w Waterdeep dotyczył ciebie, a nie Deudermonta albo Duszka Morskiego – ciągnęła Catti-brie.

Drow po prostu stał i słuchał, bowiem, jak zwykle, spostrzegawcza młoda kobieta doskonale utrafiła w jego uczucia, czytała w nim jak w otwartej księdze.

– Zawsze będziesz się obawiał, że każde niebezpieczeństwo pochodzi z twojego domu – powiedziała Catti-brie, podchodząc do relingu i spoglądając na gwiazdy odbijające się w sfalowanej wodzie.

– Zrobiłem sobie wielu wrogów – odparł Drizzt, podchodząc do niej.

– Zostawiłeś ich za sobą – powiedziała ze śmiechem Catti-brie.

Drizzt dołączył do tego chichotu i musiał przyznać, że ona ma rację. Tym razem sądził, że nie chodzi o niego. Od paru już lat był graczem w większym światowym przedstawieniu. Osobisty element niebezpieczeństwa, który podążał za nim na każdym kroku, odkąd opuścił Menzoberranzan, wydawał się kwestią przeszłości. Teraz, pod gwiazdami i z Catti-brie obok siebie, tysiące kilometrów i wiele lat od Menzoberranzan, Drizzt Do'Urden czuł się naprawdę wolny i beztroski. Nie obawiał się podróży do Mintarn ani dalej, na jakąkolwiek tajemniczą wyspę, niezależnie od

pogłosek o tym, że może być nawiedzona. Drizzt Do'Urden nigdy nie obawiał się niebezpieczeństwa. Dobrowolnie żył na krawędzi i jeśli Deudermont był w kłopotach, to Drizzt ochoczo wyciągnie swe sejmitary.

Catti-brie również była gotowa, podobnie jak jej łuk, Taulmaril, oraz wspaniały miecz, Khazid'hea, zawsze gotowy do działania. Drizzt nie obawiał się niebezpieczeństwa, jedynie wina mogła przygiąć jego stoickie ramiona. Tym razem, jak się wydawało, nie niósł na sobie winy, nie niósł odpowiedzialności za atak oraz za drogę wybraną przez Morskiego Duszka. Był graczem w przedstawieniu Deudermonta, grającym z własnej woli.

Pławił się wraz z Catti-brie w wietrze i pianie wodnej, godzinami obserwując w milczeniu gwiazdy.





### NOMADZI

Kierstaad, syn Reyjaka, klęczał na miękkim torfie, jego kolano zagłębiało się w ziemi. Nie był wysoki jak na standardy nomadów z Doliny Lodowego Wichru, ledwo dosięgał metra osiemdziesięciu, i nie był tak umięśniony jak większość. Jego włosy były długie i blond, oczy koloru nieba w najjaśniejsze dni, a uśmiech, w tych rzadkich chwilach kiedy go pokazywał, jaśniał z ciepłej duszy.

Przez płaską tundrę Kierstaad widział pokryty śniegiem czubek Kopca Kelvina. Była to jedyna góra na tysiącu kilometrów kwadratowych krainy zwanej Doliną Lodowego Wichru, smaganym wiatrem spłachetku tundry pomiędzy Morzem Ruchomego Lodu a północno-zachodnią odnogą gór Kręgosłupa Świata. Kierstaad wiedział, że gdyby przemieścił się choć o parę kilometrów w kierunku góry, ujrzałby maszty kutrów rybackich pływających po Lać Dinneshere, drugim co do wielkości z trzech jezior w okolicy.

Parę kilometrów w kierunku innego świata, zdawał sobie sprawę Kierstaad. Był tak naprawdę zaledwie chłopcem, widział jedynie siedemnaście wiosen. W owym czasie Kierstaad ujrzał wszakże więcej krain niż kiedykolwiek większość pozostałych mieszkańców świata. Podróżował wraz z wieloma wojownikami, na wezwanie Wulfgara, z Doliny Lodowego Wichru do miejsca zwanego Settlestone, daleko, daleko stąd. Świącił swe dziewiąte urodziny na drodze, z dala od swej rodziny. W wieku lat jedenastu, jako młody chłopak walczył z goblinami, koboldami oraz elfami drowami, walczył u boku Berkthgara Śmiałego, przywódcy Settlestone. To Berkthgar zdecydował, iż nadszedł czas, żeby naród barbarzyńców wrócił do Doliny Lodowego Wichru – domu swych przodków – oraz zasad swych poprzedników.

Kierstaad widział tak wiele, doświadczył dwóch różnych sposobów życia, jak się wydawało, w dwóch różnych światach. Teraz był nomadą, myśliwym, który wyszedł w otwartą tundrę, zbliżającym się do swych osiemnastych urodzin oraz pierwszego samotnego polowania. Spoglądając jednak na Kopiec Kelvina i wiedząc o kutrach rybackich na Lać Dinneshere, na Maer Dualdon na zachodzie oraz Czerwonej Wodzie na południu, Kierstaad zdawał sobie sprawę, jak zawężała się tak naprawdę jego egzystencja i jakże szerszy był świat – świat znajdujący się zaledwie kilka krótkich kilometrów od miejsca, w którym klęczał. Mógł wyobrazić sobie rynki w Bryn Shander, największym z dziesięciu miast otaczających jeziora. Mógł wyobrazić sobie wielokolorowe ubiory, klejnoty, podniecenie, gdy kupieckie karawany zjeżdżały się wraz z wiosną, gdy południowcy targowali się o ozdoby wyrzeźbione z czaszek pstrągów.

Ubiór samego Kierstaada był brunatny niczym tundra, niczym renifery, na które polował wraz ze

swoim ludem, niczym namioty, w których żyli.

Mimo to westchnienie młodzieńca nie niosło w sobie żalu za tym, co było dla niego stracone, lecz raczej rezygnację, że teraz były to jego zwyczaje, zwyczaje jego przodków. Było w tym również proste piękno, Kierstaad musiał to przyznać, hart utwardzający jego ciało oraz duszę. Kierstaad był młodym człowiekiem, był jednak mądrzejszy, niż można by wnioskować po jego wieku. To cecha rodzinna, jak się mówiło, bowiem ojciec Kierstaada, Revjak, przewodził zjednoczonym plemionom po odejściu Wulfgara. Spokojny i zawsze się kontrolujący Revjak nie opuścił Doliny Lodowego Wichru, by udać się do Mithrilowej Hali, wyjaśniając, że jest zbyt stary i osadzony w zwyczajach. Revjak pozostał wraz z większością narodu barbarzyńców, umacniając sojusz między plemionami nomadów, a także wzmacniając więzi z ludem z Dekapolis.

Revjak nie był zaskoczony, lecz ucieszył go powrót Berkthgara, Kierstaada – jego najmłodszego dziecka – oraz wszystkich pozostałych. Mimo to wraz z owym powrotem pojawiała się wiele pytań dotyczących przyszłości nomadycznych plemion oraz przywództwa nad ludem barbarzyńców.

– Więcej krwi? – dobiegło pytanie, wrywając młodzieńca z rozmyślań. Kierstaad odwrócił się, by ujrzeć innych myśliwych, wśród nich Berkthgara, podchodzących do niego.

Kierstaad przytaknął i wskazał na czerwoną plamę na brunatnej ziemi. Berkthgar ugodził włócznią renifera, wspaniale rzucając z wielkiej odległości, jednak zranił jedynie zwierzę, które uciekło. Zawsze skuteczni myśliwi, zwłaszcza w przypadku tego zwierzęcia, które tak wiele im dawało, rzucili się w pościg. Nie mogli zranić zwierzęcia i pozwolić mu zginąć na próżno. Nie takie były ich zasady. Były to, według Berkthgara, „marnotrawne zasady ludzi żyjących w Dekapolis albo na południe od Kręgosłupa Świata”.

Berkthgar podszedł do klęczącego mężczyzny i utkwiał swe własne spojrzenie w odległym Kopcu Kelyina.

– Musimy szybko dogonić zwierzę – stwierdził Berkthgar. – Jeśli zbliży się za bardzo do doliny, krasnoludy je ukradną.

Kilka osób pokiwało z aprobatą głowami i myśliwi wyruszyli szybkim tempem. Kierstaad tym razem pozostawał w tyle, ciążyły mu słowa przywódcy. Odkąd opuścili Settlestone, Berkthgar zawsze mówił źle o krasnoludach, o ludzie, który był im przychylny, o ludzie Bruenora, który u boku barbarzyńców walczył w wojnie o dobrą sprawę. Jego najwyraźniejsze wspomnienia z krótkiego okresu spędzonego w Settlestone dotyczyły nie wojny z drowami, lecz wielkich uroczystości, jakie nastąpiły po niej, czasu wielkiej przyjaźni między krasnoludami, zagadkowymi svirfnebli oraz wojownikami, którzy dołączyli do sprawy z kilku okolicznych osiedli.

Dlaczego wszystko zmieniło się tak dramatycznie? Zaledwie po tygodniu od opuszczenia Settlestone opowieści o tamtejszym życiu barbarzyńców zaczęły się zmieniać. O dobrych czasach już się nie mówiło, zostały zastąpione historiami o tragedii oraz znoju, o tym jak barbarzyńcy tracili ducha, zajmując się służebnymi zadaniami, nie pasującymi do Plemienia Łosia, Plemienia Niedźwiedzia czy któregośkolwiek z plemion. Rozmowy takie ciągnęły się przez całą drogę wokół Kręgosłupa Świata, przez całą drogę do Doliny Lodowego Wichru, a później, stopniowo, zamarły.

Teraz, wraz z pogłoskami, że kilkanaście dziesiątek krasnoludów wróciło do Doliny Lodowego Wichru, krytyczne uwagi Berkthgara zaczęły się na nowo. Kierstaad rozumiał ich źródło. Plotki mówiły, że powrócił sam Bruenor Battlehammer, ósmy król Mithrilowej Hali. Krótco po wojnie z drowami Bruenor oddał tron swemu własnemu przodkowi, Gandalugowi, patronowi klanu Battlehammer, który wrócił po stuleciach magicznej niewoli w rękach elfów drowów. Nawet u szczytu ich sojuszu relacje pomiędzy Berkthgarem a Bruenorem zawsze były napięte, bowiem Bruenor był przybranym ojcem Wulfgara, człowieka będącego najjaśniejszym punktem legend barbarzyńców. Bruenor wykuł potężnego Aegis-fanga, który w rękach Wulfgara stał się bronią najbardziej szanowaną przez wszystkie plemiona.

Teraz jednak, gdy Wulfgar odszedł, Bruenor nie chciał oddać Aegis-fanga Berkthgarowi.

Nawet po swych bohaterskich wyczynach przeciwko drowom w Dolinie Strażnika Berkthgar pozostał w cieniu Wulfgara. Spostrzegawczemu Kierstaadowi wydawało się, że przywódca zdecydował się na tę podróż, by zdyskredytować Wulfgara, by przekonać swój dumny lud, że Wulfgar się mylił, że Wulfgar nie był silnym wodzem, że wręcz był zdrajcą swego narodu oraz swych bogów. Ich dawne życie, jak powiadał Berkthgar, wędrowanie po tundrze i życie poza wszelkimi więzami było lepsze.

Kierstaad lubił życie w tundrze i nie był pewien, czy nie zgadza się z obserwacjami Berkthgara dotyczącymi tego, czy nie był to bardziej honorowy sposób życia. Młodzieniec dorastał jednak w uwielbieniu Wulfgara i nie odpowiadały mu słowa Berkthgara na temat martwego przywódcy.

Biegając po miękkiej, gąbczastej ziemi, Kierstaad spoglądał na Kopiec Kelvina i zastanawiał się, czy te pogłoski były prawdziwe. Czy krasnoludy wróciły, a jeśli tak, czy król Bruenor był wraz z nimi?

A jeśli był, czy to możliwe, że zabrał ze sobą Aegis-fanga, najpotężniejszy z młotów bojowych?

Na tę myśl Kierstaad poczuł mrowienie, zniknęło ono jednak chwilę później, gdy Berkthgar dostrzegł rannego renifera i rozpoczęło się polowanie na pełną skalę.

\* \* \*

– Linę! – ryknął Bruenor, ciskając na podłogę szpagat, który dał mu sprzedawca. – Grubą jak moja ręka, ty durny orczy rozumie! Myślisz, że czymś takim podtrzymam tunel?

Zdenerwowany sprzedawca podniósł szpagat i odszedł, pomrukując przy każdym kroku.

Stojący na lewo od Bruenora Regis skrzywił się do krasnoluda.

– Co? – zażądał odpowiedzi rudobrody krasnolud, obracając się gwałtownie, by spojrzeć bezpośrednio na korpulentnego halflinga. Nie było wielu osób, na które liczący sobie metr trzydzieści pięć krasnolud mógł spojrzeć z góry, lecz Regis był jedną z nich.

Regis przejechał pulchnymi rączkami po kręconych, brązowych włosach i zachichotał.

– Dobrze, że twoje skrzynie sięgają głęboko – powiedział halfling, ani trochę nie obawiając się gniewu Bruenora. – Inaczej Maboyo wyrzuciłby cię na ulicę.

– Ba! – parsknął krasnolud i odwrócił się, poprawiając przekrzywiony, jednorogi hełm. – On potrzebuje robić interesy, ja mam kopalnie, które muszę otworzyć na nowo, a to oznacza złoto dla Maboyo.

– Jak dobrze – mruknął Regis.

– Przestań kłapać dziobem – ostrzegł Bruenor.

Regis podniósł z zaciekawieniem wzrok, a na jego twarzy pojawiło się ogłupiałe zdumienie.

– Co? – nalegał Bruenor, obracając się w jego stronę.

– Zobaczyłeś mnie – wydyszał Regis. – A teraz jeszcze raz.

Bruenor zaczął odpowiadać, lecz słowa utkwiły mu w gardle. Regis stał na lewo od Bruenora, a Bruenor stracił lewe oko w walce w Mithrilowej Hali. Po wojnie między Halą a Menzoberranzan jeden z najpotężniejszych kapłanów z Silverymoon rzucił czary leczące na twarz Bruenora, którą od czoła do boku szczęki pokrywała blizna, przebiegająca przez oko. Rana była już wtedy stara i kapłan podejrzewał, że jego starania nie zrobią wiele więcej poza poprawieniem jej pod względem kosmetycznym. Istotnie, potrwało wiele miesięcy, zanim nowe oko pojawiło się ponownie, głęboko w fałdach blizny, i jeszcze trochę czasu zanim owa gałka oczna dorosła do normalnego rozmiaru.

Regis przyciągnął Bruenora bliżej. Niespodziewanie halfling zakrył jedną dłonią prawe oko Bruenora, po czym wystawił palec drugiej i wymierzył go w drugie oko krasnoluda.

Bruenor podskoczył i złapał jego rękę.

– Ty widzisz! – uradował się halfling.

Bruenor chwycił Regisa w mocnym uścisku, a nawet zakręcił nim dookoła. Była to prawda, w lewym oku powrócił krasnoludowi wzrok!

Kilku innych obecnych w sklepie klientów obserwowało emocjonalny wybuch i zaraz, gdy Bruenor uświadomił sobie ich spojrzenia i, co gorsza, uśmiechy, szorstko upuścił Regisa z powrotem na podłogę.

Wtedy przyszedł Maboyo z rękami pełnymi zwojów ciężkiej liny.

– Czy to odpowiada twoim pragnieniom? – spytał.

– To początek – ryknął na niego Bruenor, znów przyjmując skwaśniałą minę. – Potrzebuję jeszcze trzysta metrów.

Maboyo spojrzał na niego.

– Już! – zaryczał Bruenor. – Zorganizujesz mi linę albo pojedę do Luskanu z wystarczającą ilością wozów, bym ja oraz moi pobratymcy byli zaopatrzeni przez sto lat!

Maboyo patrzył na niego jeszcze przez chwilę, po czym poddał się i poszedł do magazynu. Zaraz gdy krasnolud wszedł do jego sklepu z wielką sakiewką, wiedział, że Bruenor zamierza ogołocić go z wielu rzeczy. Maboyo lubił wydzielać zapasy powoli, długofalowo, czyniąc każdy zakup cenniejszym i wyciągając z klienta tak dużo złota, ile tylko było możliwe. Bruenor, najtwardszy jeśli chodzi o targowanie po tej stronie gór, nie bawił się w tę grę.

– Powrót wzroku niezbyt poprawił ci nastrój – stwierdził Regis, zaraz gdy Maboyo zniknął z pola widzenia.

Bruenor puścił do niego oko.

– Baw się, Pasibrzuchu – powiedział chytrze krasnolud. – On się chyba cieszy, że wróciliśmy. Podwoiliśmy mu obroty.

To prawda, rozumiał Regis. Kiedy Bruenor oraz dwie setki z klanu Battlehammer wrócili do Doliny Lodowego Wichru, sklep Maboyo – największy i najlepiej zaopatrzony w całym Bryn Shander, w całym Dekapolis – wytrzymał to.

Oczywiście oznaczało to, że Maboyo będzie musiał dogodzić najpewniejszym ze swoich klientów. Regis zachichotał pod nosem na myśl o bitwach, jakie handlarz i Bruenor stoczą, jak to było niemal dekadę wcześniej, kiedy kamienista dolina na południe od Kopca Kelvina rozbrzmiewała brzękiem krasnoludzkich młotów.

Regis spędził długą chwilę, spoglądając na Bruenora. Dobrze było być w domu.





### MGŁA LOSU

*Jesteśmy środkiem. Niektórzy mogą nazwać to zarozumiałością lub egoizmem, jednak jesteśmy środkiem i cały świat kręci się wokół nas, dla nas i dzięki nam. Taki jest paradoks wspólnoty, jednostki oraz całości, pragnień owej jednostki, które często pozostają w bezpośrednim konflikcie z potrzebami całości. Któż spośród nas nie zastanawiał się, czy cały świat nie jest niczym więcej jak tylko własnym snem?*

*Nie wierzę, by takie myśli świadczyły o zarozumiałości lub egoizmie. To po prostu kwestia postrzegania – możemy wczuwać się w czyjąś sytuację, jednak nie potrafimy tak naprawdę widzieć świata takim, jakim widzi go inna osoba, albo też osądzać, jak wydarzenia wpływają na myśli i serce kogoś innego, nawet przyjaciela.*

*Musimy jednak próbować. Dla dobra całego naszego świata musimy próbować. Jest to próba altruizmu, najbardziej podstawowy i niezaprzeczalny składnik społeczeństwa. W tym leży paradoks, bowiem nieuchronnie, jak mówi logika, każdy z nas musi bardziej troszczyć się o siebie niż o innych, a mimo to, jeśli jako istoty racjonalne podążamy zgodnie z ową logiką, umieszczamy nasze potrzeby i pragnienia ponad potrzebami naszego społeczeństwa, tak więc nie ma społeczności.*

*Pochodzę z Menzoberranzan, miasta drowów, miasta samolubstwa. Widziałem taki egoizm. Widziałem, jak ono żałośnie zawodzi. Kiedy egocentryzm rządzi, wtedy traci na tym całe społeczeństwo i w końcu ci, którzy walczą o osobiste korzyści, pozostają bez niczego, co miałyby prawdziwą wartość.*

*Jest tak, ponieważ wszystko wartościowe co znamy w tym życiu, pochodzi z naszych relacji z tymi, którzy nas otaczają. Ponieważ nie istnieje nic materialnego, co mogłoby się równać z nienamacalnymi miłością oraz przyjaźnią.*

*Tak więc musimy przełamać owo samolubstwo i próbować, musimy się troszczyć. Wyraźnie ujrzałem tę prawdę po ataku na kapitana Deudermonta w Waterdeep. Moim pierwszym odruchem była wiara, iż kłopoty te zostały spowodowane przez moją przeszłość, że ścieżka mojego życia znów zadała ból moim przyjaciołom. Nie mogłem znieść tej myśli, czułem się stary i zmęczony. Kiedy dowiedziałem się, iż kłopoty te zostały najprawdopodobniej spowodowane przez starych wrogów Deudermonta, nie moich, zyskałem chęć do walki.*

*Dlaczego tak jest? Niebezpieczeństwo nie stało się mniejsze dla mnie ani dla Deudermonta, czy też dla Catti-brie lub kogokolwiek innego, kto nas otaczał.*

*Mimo to moje uczucia były prawdziwe, bardzo prawdziwe, i choć nie rozpoznawałem ich źródła, dostrzegałem i rozumiałem je. Teraz, oddając się refleksji, widzę owo źródło i odczuwam dumę z jego powodu. Widziałem porażkę samolubstwa i uciekłem z takiego świata. Wolałbym zginąć z powodu przeszłości Deudermonta, niż widzieć jego śmierć w wyniku mojej. Ścierpiałbym fizyczny ból, nawet koniec własnego życia. Lepsze to niż obserwować, jak ktoś, kogo kocham, cierpi i umiera z mojego powodu. Wolałbym, żeby moje serce zostało mi wyrwane z piersi, niż by moje serce serc, esencja miłości, zrozumienie oraz potrzeba przynależenia do czegoś większego niż moja cielesna sylwetka zostały zniszczone.*

*Ciekawą sprawą są te uczucia. Jakże uciekają one w obliczu logiki, jakże pokonują najbardziej podstawowe instynkty. Jest tak bowiem, że w mierze czasu, w mierze człowieczeństwa, wyczuwamy, że te egoistyczne instynkty są słabością, wyczuwamy, że potrzeby społeczności muszą przeważać nad pragnieniami jednostki. Dopiero gdy przyznamy się do własnych porażek i dostrzeżemy nasze słabości, będziemy mogli wznieść się ponad nie.*

*Razem.*

Drizzt Do'Urden



### MINTARN

Potrzeba było trochę wysiłku, by Drizzt dostrzegł panterę. Wyspa Mintam, sześćset kilometrów na południowy zachód od Waterdeep, była pokryta gęstymi drzewami, a Guenhwyvar doskonale wtopiła się w otoczenie, wyciągnęła się na konarze siedem metrów nad ziemią, kamuflując tak dobrze, że jeleni mógłby przejść pod nią, nie spodziewając się, że czeka go zagłada.

Tego dnia Guenhwyvar nie polowała na jelenie. Duszek Morski przybił do portu zaledwie dwie godziny temu, bez wywieszanej bandery, w ogóle bez żadnych barw, a jego nazwę zakrywało płótno. Trójmasztowy szkuner był jednak łatwo rozpoznawalny, na Wybrzeżu Mieczy nie było bowiem mu podobnego i wielu łotrów, którzy teraz gościli w porcie, uciekało przed nim w przeszłości. Tak więc z Drizztem, Catti-brie oraz Deudermontem nawiązano kontakt wkrótce po tym, jak weszli do Rozwianej Opończy, tawerny tuż obok doków.

Teraz czekali na swój kontakt, częściowo spodziewając się zasadzki w gęstych lasach, zaledwie sto metrów od miasta.

Właśnie tam i wtedy Deudermont mógł w pełni docenić wartość tak lojalnych i potężnych przyjaciół. Wraz z Drizztem, Catti-brie oraz wiecznie czujną Guenhwyvar sprawującą straż, kapitan nie obawiał się zasadzki, nawet gdyby wszyscy piraci z Wybrzeża Mieczy wystąpili przeciwko niemu! Bez owej trójki wokół siebie Deudermont byłby niezwykle odsłonięty. Nawet Robillard, niezaprzeczalnie potężny, lecz równie nieprzewidywalny, nie zapewniłby kapitanowi takiego spokoju. Bardziej niż umiejętnościom tej trójki Deudermont ufał ich lojalności. Nie opuszczą go, żadne z nich, niezależnie jakie byłoby ryzyko.

Guenhwyvar położyła po sobie uszy i wydała z siebie niski pomruk, a pozostała trójka w większym stopniu odczuła ten odgłos w żołądkach, niż usłyszała uszami.

Drizzt przeszedł do niskiego przysiadu i rozejrzał się po okolicy, wskazał na wschód i północ, po czym wślizgnął się w cienie, bezszelestnie niczym śmierć. Catti-brie przeszła za drzewo i nałożyła strzałę na cięciwę Taulmanla. Starła się podążać za ruchami Drizzta, wykorzystując je, by odgadnąć, skąd zbliża się ich kontakt, jednak drow zniknął. Wydawało się, jakby po prostu rozplynał się zaraz po tym, jak wszedł w gęste zarośla. Jak się okazało, nie potrzebowała kierować się jego ruchami, bowiem ich goście nie potrafili przemieszczać się tak cicho i niewidocznie przez las.

Deudermont stał spokojnie na otwartej przestrzeni, założywszy za plecami dłonie. Co jakiś czas podnosił jedną z nich, by poprawić trzymaną w ustach fajkę. On również wyczuwał obecność innych ludzi, zajmujących pozycje w lesie wokół niego.

– Nie powinno cię tu być – dobiegł oczekiwany głos z cieni. Mówca, drobny mężczyzna o małych, ciemnych oczach oraz wielkich uszach, wystających spod przyciętych na pazia brązowych włosów nie miał pojęcia, że został zauważony siedem metrów od swej aktualnej pozycji, która znajdowała się ponad tuzin metrów od kapitana. Nie wiedział, że położenie jego siedmiu towarzyszy również jest znane Drizztowi i Catti-brie, a w szczególności Guenhwyvar. Pantera była ruchomym cieniem wśród konarów, dobierającym miejsce tak, by jednym skokiem móc dostać czterech mężczyzn.

Na lewo od mówcy jeden z jego towarzyszy dostrzegł Catti-brie i podniósł własny łuk, celując strzałą w kobietę. Usłyszał szmer, jednak zanim zdołał zareagować, przemknęła obok niego ciemna sylwetka. Wydał z siebie krótki okrzyk, przewrócił się i ujrzał, jak przelatuje obok niego zielona jak las peleryna. Następnie sylwetka zniknęła, pozostawiając mężczyznę oszołomionego i bez szwanku.

– Brer'Cannon? – spytał mężczyzna zwracający się do Deudermonta i z kilku miejsc dobiegły szmery.

– W porządku – odparł szybko wstrząśnięty Brer'Cannon, prostując się i starając zrozumieć, o co chodziło w tym przemknięciu. Dowiedział się, gdy spojrzał z powrotem na swój hak i dostrzegł, że została przecięta cięciwa. – Zaraza – mruknął Brer'Cannon, przyglądając się z trwogą zarośłom.

– Nie przywykłem rozmawiać z cieniami – zawołał niewzruszonym głosem Deudermont.

– Nie jesteś sam – odrzekł mówca.

– Ani ty – powiedział bez wahania Deudermont. – Wyjdź więc i zakończmy sprawy, które możesz mieć do mnie.

Z cieni dobiegło więcej szmerów i niejeden szepczący głos powiedział mówcy, mężczyźnie o imieniu Dunkin, by poszedł porozmawiać z kapitanem Duszka Morskiego.

W końcu Dunkin zdobył się na odwagę, by wstać i podejść, przy czym rozglądał się dookoła po wykonaniu każdego kroku. Przeszedł tuż pod Guenhwyvar, nie wiedząc o tym, co wywołało uśmiech na twarzy Deudermonta. Przeszedł w odległości metra od Drizzta, nie wiedząc o tym, lecz dostrzegł Catti-brie, bowiem kobieta nie podejmowała żadnych specjalnych środków, by się schować za drzewem tuż obok małej polanki, na której stał Deudermont.

Dunkin starał się usilnie, by odzyskać postawę oraz godność. Podeszedł na odległość kilku kroków do wysokiego kapitana i wyprostował się.

– Nie powinno cię tu być – powiedział głosem, który załamał się jedynie raz.

– Zrozumiałem, że Mintarn jest wolnym portem – odparł Deudermont. – Wolnym tylko dla

łobuzów?

Dunkin wystawił palec i zaczął odpowiadać, jednak słowa najwyraźniej nie wystarczały i przerwał po wydaniu z siebie jedynie nie znaczącego nic sieknięcia.

– Nigdy nie słyszałem o żadnych ograniczeniach nakładanych na statki, które zamierzają przybić do portu – ciągnął Deudermont. – Z pewnością mój statek nie jest jedynym w Przystani Mintarn, który nie ma bandery i zakrywa swą nazwę. – To ostatnie stwierdzenie było zdecydowanie prawdziwe. Dwie trzecie okrętów przybijających do wolnego portu robiło to bez identyfikacji.

– Jesteś Deudermont, a twoim statkiem jest Duszek Morski z Waterdeep – rzekł oskarżycielskim tonem. Mówiąc, ciągnął się za ucho, co kapitan uznał za tik nerwowy.

Deudermont wzruszył ramionami i przytaknął.

– Statek prawa – ciągnął Dunkin, w końcu nabierając trochę odwagi. Puścił ucho. – Łowca piratów, zaś tutaj znajduje się bez wątpienia by...

– Nie zakładaj, że znasz moje zamiary – przerwał ostro Deudermont.

– Zamiary Duszka Morskiego zawsze są znane – zripostował Dunkin równie pewnym głosem. – Jest łowcą piratów, i owszem, w Mintarn rzeczywiście cumują piraci, w tym ten, którego ścigałeś w zeszłym tygodniu.

Mina Deudermonta stała się stanowcza. Rozumiał, że ten mężczyzna jest urzędnikiem z Mintam, emisariuszem od samego tyrana, Tarnheela Embuirhana. Tarnheel uczynił swoim zamiarem utrzymanie reputacji Mintarn jako wolnego portu, otwartego dla wszystkich władców z Wybrzeża Mieczy. Nie było to miejsce na rozstrzygnięcie vendett bądź ściganie uciekinierów.

– Gdybyśmy przybyli, poszukując piratów – powiedział bez ogródek Deudermont – wtedy Duszek Morski płynąłby pod flagą Waterdeep, otwarcie i bez obaw.

– Więc przyznajesz się do swojej tożsamości? – oskarżycielsko spytał Dunkin.

– Ukryliśmy ją tylko po to, by zapobiec kłopotom w waszym porcie – odparł swobodnie Deudermont. – Jeśli którykolwiek z piratów obecnych teraz na Przystani Mintarn szukałby odwetu, musielibyśmy go zatopić, a jestem pewien, że twój władca nie byłby zadowolony, gdyby tak wiele statków znalazło się pod wodami jego portu. Czy nie po to właśnie wysłał cię?

Dunkin znów wyglądał tak, jakby nie był w stanie odnaleźć słów.

– Poza tym kim jesteś? – spytał Deudermont, ponaglając nerwowego mężczyznę.

Dunkin znów się wyprostował, jakby przypomniał sobie swoją pozycję.

– Dunkin Tallmast – rzekł wyraźnie. – Emisariusz jego tyrańskości lorda Tarnheela Embuirhana z wolnego portu Mintarn.

Deudermont zastanowił się nad jego wyraźnie fałszywym nazwiskiem. Pewnie przyplątał się przed laty do doków Mintarn, uciekając przed innym łotrem, albo przed prawem, i po jakimś czasie dostał się do wyspiarskiej straży Tarnheela. Deudermont był świadom, iż Dunkin nie jest najlepszym emisariuszem. Nie był przeciwiczony w dyplomacji i nie odznaczał się odwagą. Kapitan nie pozwalał sobie jednak na niedocenywanie Tarnheela, mającego reputację wyszkolonego wojownika, który od wielu lat utrzymywał na Mintarn względny pokój. Dunkin nie robił zbytniego wrażenia jako dyplomata, jednak Tarnheel uznał najprawdopodobniej, że to właśnie on spotka się z Deudermontem, być może dlatego, by kapitan Duszka Morskiego zrozumiał, iż on oraz jego statek nie są uważani za szczególnie ważnych dla tyranii.

Dyplomacja była ciekawą grą.

– Duszek Morski nie przyplątał tu, by nawiązywać walkę z jakimikolwiek piratami – Deudermont zapewnił mężczyznę. – Ani też w poszukiwaniu jakichkolwiek ludzi, którzy mogliby ukrywać się w Mintarn. Przybyliśmy, by zabrać zapasy oraz znaleźć informację.

– O piracie – stwierdził Dunkin, nie wyglądając na zadowolonego.

– O wyspie – odparł Deudermont.

– O wyspie pirackiej? – zripostował Dunkin i jego ton znów sprawił, iż pytanie zabrzmiało bardziej jak oskarżenie.

Deudermont wyciągnął fajkę z ust i spojrzał stanowczo na Dunkina, odpowiadając na pytanie bez wypowiedzenia choćby jednego słowa.

– Powiada się, że nigdzie w Krainach nie można natrafić na większą koncentrację doświadczonych wilków morskich niż na Mintarn – zaczął w końcu Deudermont. – Poszukuję wyspy, która jest w równym stopniu prawdziwa co legendarna, wyspy znanej wielu dzięki opowieściom, jednak niewielu dzięki doświadczeniu.

Dunkin nie odpowiedział i wydawał się nie mieć najmniejszego pojęcia, o czym Deudermont może mówić.

– Zaproponuję ci interes – odezwał się kapitan.

– Masz się czym targować? – spytał szybko Dunkin.

– Ja oraz cała moja załoga pozostaniemy na Duszku Morskim, w ciszy i w odległej części

przystani, tak więc pokój w Mintarn pozostanie bezpieczny. Nie mamy zamiaru polować na nikogo na twojej wyspie, nawet na znanych przestępców, jednak wielu może szukać nas, bezmyślnie sądząc, iż Duszek Morski jest odsłonięty, cumując w porcie.

Dunkin nie mógł powstrzymać się przed przytaknięciem. W Rozwianej Opończy słyszał już szepty wskazujące, że kilka znajdujących się w porcie załóg nie jest zadowolonych, widząc Duszka Morskiego, i że mogą połączyć się ze sobą przeciwko niemu.

– Pozostaniemy poza głównym obszarem doków – powtórzył Deudermont – zaś ty, Dunkinie Tallmascie, odnajdziesz mi informację, której potrzebuję. – Zanim Dunkin zdołał odpowiedzieć, Deudermont cisnął mu sakiewkę pełną złotych monet. – Caerwich – wyjaśnił kapitan. – Chcę mapę do Caerwich.

– Caerwich? – powtórzył sceptycznie Dunkin.

– Na zachód i południe, zgodnie z opowieściami, jakie słyszałem – odparł Deudermont.

Dunkin zrobił kwaśną minę i zamierzał odrzucić monety, lecz Deudermont podniósł dłoń, by go powstrzymać.

– Lordowie Waterdeep nie będą zadowoleni, słysząc, że gościnność Mintarn nie objęła jednego z ich statków – szybko wytknął kapitan. – Jeśli nie jesteście wolnym portem dla prawomocnych statków z Waterdeep, to oznajmiacie, iż stanowiąc otwarte schronienie jedynie dla wyrzutków. Twój lord Tarnheel nie będzie zadowolony z rezultatów takiego obwieszczenia.

Było to stwierdzenie ocierające się o groźbę i Deudermont nie mógł posunąć się dalej. Odczuł więc wielką ulgę, gdy Dunkin ponownie ścisnął mocno pakunek z monetami.

– Porozmawiam z jego tyrańskością – zapewnił niski mężczyzna. – Jeśli się zgodzi... – Dunkin przerwał w tym miejscu, machnąwszy ręką.

Deudermont wsunął fajkę z powrotem do ust i skinął głową Catti-brie, która wyszła z ukrycia, trzymając swobodnie łuk i schowawszy wszystkie strzały do kołczanu. Nawet nie mrugnęła, przechodząc obok Dunkina.

Jego zdecydowanie stopniało jednak chwilę później, gdy Drizzt wysunął się z krzaków obok. Jeśli zaś widok elfa drowa nie wystarczyłby, aby zdenerwować mężczyznę, z pewnością zadanie to wypełniło nagle pojawienie się czarnej pantery, które miało miejsce półtora metra od Dunkina.

\* \* \*

Dunkin podpłynął na łodzi do Duszka Morskiego już następnego dnia. Pomimo faktu, że



Deudermont powitał go ciepło, wszedł na pokład z wahaniem, jakby był pełen podziwu dla tego żaglowca, który tak szybko obrastał w legendę na Wybrzeżu Mieczy.

Powitali Dunkina na otwartym pokładzie, na oczach załogi. Guenhwyvar odpoczywała w swym astralnym domu, jednak tym razem Robillard i Harkle dołączyli do pozostałych, stając razem, a Drizzt uznał to za dobrą rzecz. Drow pomyślał, że być może Robillard, doświadczony czarodziej, zdoła utrzymać moce Harkle'a pod kontrolą. A być może wieczny uśmiech Harkle'a udzieli się zrzędliwemu Robillardowi!

– Masz dla mnie informacje? – spytał Deudermont, przechodząc od razu do sedna. Jak dotąd Duszek Morski cieszył się niezmaconym spokojem, jednak Deudermont nie żywił iluzji co do bezpieczeństwa na Przystani Mintarn. Kapitan wiedział, że nie mniej niż tuzin statków stojących teraz w porcie pragnie ich zguby i im szybciej szkuner opuści Mintarn, tym lepiej.

Dunkin wskazał na drzwi do prywatnej kajuty kapitana.

– Tutaj – nalegał Deudermont. – Daj to i odejdz. Nie mam czasu na jakiegokolwiek opóźnienie i nie muszę się kryć przed swoją załogą.

Dunkin rozejrzał się i przytaknął, nie mając zamiaru spierać się w tej kwestii.

– Informacja? – spytał Deudermont. Dunkin wzdrygnął się, jakby go to zaskoczyło.

– Ach, tak – wyjąkał. – Mamy mapę, jednak nie jest zbyt szczegółowa. I nie możemy być oczywiście pewni, czy wyspa, której szukacie, nie jest jedynie legendą, wtedy bowiem, rzecz jasna, nie posiadamy prawidłowej mapy.

Jego humor nie został doceniony, uświadomił sobie po chwili, tak więc uspokoił się i odchrząknął.

– Masz moje złoto – powiedział Deudermont po kolejnej długiej przerwie.

– Jego tyraństwo życzy sobie innej zapłaty – odparł Dunkin. – Innej niż złoto.

Oczy Deudermonta zmrużyły się niebezpiecznie. Kapitan wsunął starannie fajkę w usta i pociągnął z niej przeciągle.

– Nic szczególnie trudnego – szybko zapewnił Dunkin. – I mój pan oferuje więcej niż tylko pojedynczą mapę. Będziecie potrzebować czarodzieja lub kapłana, by stworzyć ładownię wystarczającą na dodatkowe zapasy.

– Masz na myśli nas – wtrącił się Harkle. Mówiąc to, objął ramieniem Robillarda, jednak szybko

cofnął się, ujrawszy groźne spojrzenie zrzędliwego czarodzieja.

– Ach tak, ale nie ma potrzeby, nie ma potrzeby – wypalił Dunkin. – Jego tyrańskość posiada bowiem wielce cudowną skrzynię, magiczną, którą wam wypożyczy wraz z mapą, za sakiewkę złota, co nie stanowi zbyt wiele, oraz jeszcze jedną małą przysługę.

– Powiedz, o co chodzi – zażądał Deudermont, nużąc się grą w zagadki.

– O niego – rzekł Dunkin, wskazując na Drizzta.

Jedynie szybka reakcja Drizzta, uniesienie przez niego ręki powstrzymało Catti-brie przed wyskoczeniem i uderzeniem mężczyzny pięścią.

– O niego? – spytał niedowierzająco Deudermont.

– Po prostu żeby się spotkać z drowem – szybko wyjaśnił Dunkin, zdając sobie sprawę, że chodzi po niepewnym gruncie. Woda wokół Mintarn była zimna, a on nie miał ochoty płynąć długiego dystansu do brzegu.

– Z ciekawości? – warknęła Catti-brie, przepychając się przez blokującą ją rękę Drizzta. – Dam ci coś dla tego twojego głupiego tyrana!

– Nie, nie – próbował wyjaśnić Dunkin. Nie zdołałby niczego powiedzieć, bowiem zostałby ciśnięty za butę po prostu za przekazanie tej, wydawać by się mogło, absurdalnej prośby, gdyby nie interwencja Drizzta, jego spokojny głos ukazujący, że nie czuje się urażony.

– Przekaż pragnienie swego pana – rzekł cicho drow.

– Twoja reputacja jest znaczna, dobry drowie – wyjąkał Dunkin. – Wielu piratów docierających z trudem do Mintarn mówi o twoich wyczynach. Głównym powodem, dla którego Duszek Morski nie został... – przerwał i zerknął nerwowo na Deudermonta.

– ...nie został zaatakowany na Przystani Mintarn – dokończył za niego Deudermont.

– ...jest to, że nie śmieli wyjść i stawić ci czoła – odważył się zakończyć Dunkin, spoglądając znów na Drizzta. – Mój pan również jest wojownikiem o niemałej reputacji.

– Cholera – mruknęła Catti-brie, odgadując, co nastąpi. Drizzt również widział, dokąd prowadziła przemowa.

– Tylko sprawdzian – uzupełnił Dunkin. – Prywatna walka.

– Tylko po to, by dowieść, kto jest lepszy – odparł z niesmakiem Drizzt.

– Dla mapy – przypomniał mu Dunkin. – Oraz kufra, niemałej nagrody. – Po chwili zastanowienia dodał – I dostaniesz je niezależnie od tego, czy wygrasz czy przegrasz.

Drizzt spojrział na Catti-brie, następnie na Deudermonta, po czym na resztę załogi, która nie czyniła żadnych wysiłków, by ukryć fakt, iż słuchała bacznie każdego słowa.

– Załatwmy to – powiedział drow.

Catti-brie chwyciła go za rękę, a kiedy obrócił się w jej stronę, uświadomił sobie, że ona tego nie pochwała.

– Nie mogę prosić cię o coś takiego – rzekł Deudermont. Drizzt spojrział bezpośrednio na niego, z uśmiechem.

– Być może moja ciekawość, kto jest lepszy w walce, jest nie mniejsza niż Tarnheela – powiedział, patrząc znów na Catti-brie, która lepiej знаła jego samego oraz jego motywacje.

– Czy różni się to od walki, jaką stoczyłaś z Berkthgarem o Aegis-fanga, zanim mroczne elfy przyszły do Mithrilowej Hali? – spytał bez ogródek Drizzt.

To prawda, musiała przyznać Catti-brie. Przed wojną z drowami Berkthgar zagroził, że zerwie sojusz z Bruenorem, jeśli krasnolud nie odda mu Aegis-fanga, czego Bruenor nigdy by nie zrobił. Catti-brie udała się do Settlestone i zakończyła spór, pokonując Berkthgara w pojedynczej walce. W świetle tego wspomnienia oraz stojącego teraz przed drowem obowiązku, puściła rękę Drizta.

– Wrócę wkrótce – obiecał Drizzt, podążając za Dunkinem do relingu, a następnie do małej łódki.

Deudermont, Catti-brie oraz większość pozostałych członków załogi obserwowała, jak odpływają, a Catti-brie zauważyła kwaśną minę na twarzy kapitana, jakby Deudermont był w jakiś sposób rozczarowany, co spostrzegawcza młoda kobieta całkowicie rozumiała.

– On nie chce walczyć – zapewniła kapitana.

– Kieruje nim ciekawość? – spytał Deudermont.

– Lojalność – odpowiedziała Catti-brie. – I nic więcej. Drizzt jest związany przyjaźnią z tobą oraz twoją załogą i jeśli prosta próba z tym mężczyzną ułatwi nam podróż, to podejmie walkę. W Drizzcie nie ma jednak ciekawości. Nie ma głupiej dumy. Nie obchodzi go, kto jest lepszym szermierzem.

Deudermont przytaknął i jego twarz rozchmurzyła się. Słowa młodej kobiety potwierdziły wiarę

w przyjaciela.

Minuty przeszły w godzinę, następnie w dwie, a rozmowa na Duszku Morskim odeszła stopniowo od walki Drizzta do ich własnej sytuacji. Z Mintam wypłynęły dwa statki, obydwa o osprzęcie rejoyum. Żaden z nich nie udał się na otwarte morze, lecz obróciły się do wiatru tuż za przystanią, halsując i manewrując tak, by pozostać względnie nieruchomo.

– Dlaczego po prostu nie zarzucą kotwic? – spytał Waillan marynarza, który stał obok niego na pokładzie rufowym, tuż za śmiercionośną balistą Duszka Morskiego.

Catti-brie oraz Deudermont, znajdujący się w pobliżu środka okrętu, usłyszeli tę uwagę i popatrzyli po sobie. Oboje wiedzieli dlaczego.

Trzeci statek wciągnął dolne żagle i zaczął dryfować w kierunku Duszka Morskiego.

– Nie podoba mi się to – stwierdziła Catti-brie.

– Mogliśmy zostać wrobieni – odparł Deudermont. – Byś może Dunkin poinformował naszych znajdujących się tam pirackich przyjaciół, że Duszek Morski będzie przez chwilę pozbawiony pewnego mrocznego elfa.

– Idę do gniazda – powiedziała Catti-brie. Zawiesiła Taulmarila na ramieniu i zaczęła wspinać się po głównym maszcie.

Robillard oraz Harkle wrócili wtedy na pokład, najwyraźniej świadomi potencjalnie niebezpiecznej sytuacji. Skinęli głowami Deudermontowi i przeszli na rufę, obok Waillana oraz obsługi balisty.

Czekali tam, wszyscy. Deudermont bacznie obserwował powolne ruchy trzech statków oraz czwartego, który odbił od długich doków Mintarn. Kapitan wiedział, że mogą być otaczani, jednak był również świadomy, iż Duszek Morski może podnieść kotwicę i wyruszyć w morze w przeciągu kilku minut, zwłaszcza gdy jego ruch będzie wspomagać magia Robillarda. Przez cały zaś ten czas, dzięki baliście oraz łucznikom, zwłaszcza Catti-brie i temu jej niszczycielskiemu hakowi, Duszek Morski był w stanie przewyższyć każdą salwę z ich strony.

Deudermont troszczył się w tej chwili najbardziej nie o swój statek, lecz o Drizzta. Jakiż los spotka drowa, jeśli będą musieli go zostawić?

Myśl ta zniknęła, jednak zmaterializowały się nowe obawy, kiedy Catti-brie, z lunetą w dłoni, krzyknęła do wracającego Drizzta. Deudermont oraz wielu innych podążyło za wzrokiem kobiety i dostrzegło małą łódź przed trzecim statkiem sunącym od przystani, na skos od jego sterburty.

– Robillardzie! – wrzasnął Deudermont.

Czarodziej skinął głową i przypatrzył się uważnie łodzi. Natychmiast zaczął rzucać czar, jednak kiedy pierwsze słowa opuszczały jego usta, wystrzeliła katapulta na trzecim pirackim statku, wrzucając kulę smoły w wodę tuż obok szalupy, niemal ją przewracając.

– Podnieść żagle! – krzyknął Deudermont. – Wciągnąć kotwicę! Łuk Catti-brie brzęczał, wypuszczając jedną świetlistą strzałę za drugą w kierunku dryfującej karaweli, choć statek był wciąż ponad trzysta metrów od nich.

Cała przystań wydała się nagle ożyć. Te dwa okręty, które znajdowały się dalej, wciągnęły pełne żagle i zaczęły chwytać wiatr, trzeci wypuścił kolejną salwę w łódź, zaś żagle czwartego, rzeczywiście należącego do spisku, rozwinęły się.

Zanim czar Robillarda zaczął działać, trzecia kula smoły trafiła tuż za szalupą, zabierając ze sobą część jej steru. Mimo to zakłęcie objęło małą łódź, chwyciła ją kierowana fala wody i poniosła nagle w kierunku Duszka Morskiego. Drizzt odłożył bezużyteczne już wiosła, zaś Dunkin wybierał szaleńczo wodę, lecz pomimo że zbliżyli się znacznie do Duszka Morskiego, uszkodzona szalupa nie mogła pozostać na powierzchni wody wystarczająco długo, by przybić do burty szkunera.

Robillard dostrzegł to i gdy łódź zaczęła się zanurzać, czarodziej rozproszył swą magię, inaczej Drizzt i Dunkin utopiliby się pod zaklętą falą.

Umysł Deudermonta pracował szaleńczo, starając się zmierzyć odległość oraz czas, zanim dopadną ich piraci. Uznał, że zaraz gdy żagle się podniosą, będzie musiał zawrócić Duszka Morskiego do przystani, bowiem nie zostawi Drizzta, niezależnie od ryzyka.

Jego obliczenia zmieniły się szybko, gdy dostrzegł, jak Drizzt, ciągnąc za sobą Dunkina, płynie szaleńczo w kierunku okrętu.

Dunkin był jeszcze bardziej zaskoczony rozwojem wydarzeń niż Deudermont. Kiedy szalupa zatonała, pierwsze instynkty mężczyzny mówiły mu, żeby oddalił się od drowa. Drizzt miał przy sobie bliźniacze sejmitary oraz kolczugę. Dunkin nie posiadał żadnego krępującego ekwipunku i uznał, że drow przylgnie do niego i najprawdopodobniej zatopi ich obu. Jednak ku zaskoczeniu Dunkina, Drizzt nie tylko zdołał utrzymać się na wodzie, lecz płynął niemożliwie szybko.

Kolczuga była giętka, starannie wykuta z najlepszych materiałów i według projektu drowa przez Bustera Bracera z klanu Battlehammer, jednego z najlepszych kowali w całych Krainach. Zaś zaklęte bransolety Drizzta pozwalały mu niemożliwie szybko wymachiwać nogami. Drow dopłynął do Dunkina i niemal natychmiast pociągnął go w kierunku Duszka Morskiego, pokonując prawie ćwierć odległości, zanim zaskoczony mężczyzna zebrał zmysły na tyle, by zacząć płynąć samodzielnie.

– Płyną szybko! – krzyknął radośnie Waillan, sądząc, że jego przyjacielowi się uda.

– Ale stracili skrzynię! – zauważył Robillard, wskazując na tonącą szalupę. Tuż za wrakiem znajdował się płynący jeszcze szybciej trzeci statek piracki, o żaglach pełnych wiatru.

– Zdobędę ją! – krzyknął Harkle Harpell, desperacko pragnąc przydać się do czegoś. Czarodziej strzelił palcami i zaczął zakłęcie, podobnie jak Robillard, zdający sobie sprawę, że musi w jakiś sposób spowolnić ścigającą karawelę, jeśli Drizzt ma mieć jakiegokolwiek szansę dotarcia do Duszka Morskiego.

Robillard przerwał jednak niemal natychmiast czarowanie i spojrzał z ciekawością na Harkle'a.

Oczy Robillarda rozszerzyły się znacznie, gdy czarodziej przyjrzał się rybie, która pojawiła się nagle na pokładzie u stóp Harkle'a.

– Nie! – krzyknął, odgadując, jakiego czaru użył Harkle. – Nie możesz rzucić pozawymiarowości na przedmiot zaklęty poza wymiarowością!

Robillard odgadł prawidłowo – Harkle starał się wyciągnąć tonącą magiczną skrzynię, tworząc pozawymiarową bramę w miejscu, w którym zatoneły szalupa oraz skrzynia. Był to dobry pomysł, czy raczej byłby dobry, tyle że kufer, który Tarnheel obiecał Duszkowi Morskiemu, był skrzynią przechowywania – zawierał w sobie pozawymiarową przestrzeń, która mogła pomieścić w sobie znacznie większą objętość, niż wskazywałyby na to wymiary oraz ciężar kufra. Problem polegał na tym, że pozawymiarowe czary i przedmioty zazwyczaj nie nachodziły dobrze na siebie. Wrzucenie, na przykład, torby przechowywania do skrzyni przechowywania mogłoby wyrwać otwór we wszechświecie, wciągając wszystko, co znajdowałoby się w okolicy, na Plan Astralny lub, co gorsza, w nieznaną przestrzeń między poznanymi planami istnienia.

– Ups – przeprosił Harkle, uświadamiając sobie swój błąd i próbując zwolnić zakłęcie.

Za późno. Dokładnie w miejscu, w którym zatoneła łódź, pojawiła się ogromna fala, kołysząc zbliżającą się karawelą i tocząc w kierunku Drizzta oraz Dunkina, ciskając ich w stronę Duszka Morskiego. Woda kotłowała się i tańczyła, po czym zaczęła kręcić, tworząc gigantyczny wir.

– Rozłóżć żagle! – krzyknął Deudermont, gdy Drizztowi i Dunkinowi rzucono liny. – Rozłóżć żagle, jeśli wam życie miłe!

Żagle zostały rozłożone i załoga natychmiast ustawiła je tak, by złapać wiatr. Duszek Morski wystrzelił nagle przed siebie, wyslizgując się gładko z przystani.

Sytuacja ścigającej go karaweli nie była tak przyjemna. Piracki statek próbował halsować i zawrócić, był jednak zbyt blisko powiększającego się wiru. Wspiął się na jego krawędź i został wciągnięty w gwałtowny ruch okrężny, wielu członków jego załogi zostało w zamęcie wyrzuconych za burtę. Karawela zakręciła się, raz, drugi i trzeci. Ci, którzy znajdowali się na pokładzie Duszka Morskiego, obserwowali, jak jej żagle znikają stopniowo, gdy zanurza się coraz głębiej w wir.

Poza jednak przerażonym Harkle'em, oczy pozostających z Duszka Morskiego musiały spojrzeć w przód, na dwa oczekujące żagłowce. Robillard przyzwał mgłę, rozumiejąc, że Deudermont nie zamierza walczyć, lecz wymknąć się na otwarte wody. Załoga balisty strzelała z własnej inicjatywy, podobnie jak łucznicy, podczas gdy kilku marynarzy, w tym Deudermont, wciągało na pokład Drizzta oraz bardzo wstrząśniętego Dunkina'Tallmasta.

– Zapieczętowana – powiedział Drizzt do Deudermonta z chytrym uśmiechem, wyciągając zamkniętą tubę na pergaminy, która najwyraźniej zawierała mapę do Caerwich.

Deudermont klapnął go w ramię i odwrócił się, by udać się do steru. Obydwaj przyjrzeni się sytuacji i obydwaj uznali, że Duszek Morski nie będzie miał większych problemów z wydostaniem się z tej pułapki.

Sytuacja wyglądała pomyślnie dla tych, którzy spoglądali do przodu. Przewieszony przez reling burty Harkle Harpell mógł jednak patrzeć jedynie ze zgrozą. Wiedział, że ta niecelowa katastrofa ocaliła najprawdopodobniej Drizzta oraz drugiego mężczyznę z łódki i spowoduje pewnie, że ucieczka Duszka Morskiego przebiegnie łatwiej, jednak wrażliwy Harkle nie mógł znieść widoku zamętu w wirze oraz wrzasków tonących ludzi. Mamrotał raz za razem „och, nie” i szukał w myślach jakiegoś czaru, który mógłby pomóc biednym marynarzom z karaweli.

Wtedy jednak, niemal równie nagle jak się pojawił, wir zniknął, a woda wygładziła się do idealnej, szklistej powierzchni. Karawela pozostała, przechylona tak mocno na bok, że jej żagle niemal dotykały wody.

Harkle odetchnął głęboko z ulgą i podziękował wszystkim bogom, którzy mogli słuchać. Woda była pełna żeglarzy, jednak wszyscy oni wydawali się znajdować wystarczająco blisko, by dostać się do uszkodzonego kadłuba.

Harkle klasnął radośnie w ręce i pobiegł po pokładzie rufowym, dołączając do Deudermonta oraz Drizzta przy kole sterowym. Walka toczyła się już wtedy w pełni, dwa żagłowce wymieniały strzały z Duszkiem Morskim, lecz żaden z ich trójki nie znajdował się dość blisko, by wyrządzić jakieś poważne szkody.

Deudermont przyjrzał się z ciekawością Harkle'owi.

– Co? – spytał zdenerwowany mag.

– Zostały ci jeszcze jakieś kule ogniste? – zapytał Deudermont.

Harkle zbladł. Tak szybko po grozie wiru naprawdę nie miał serca, by spalić kolejny żagłowiec. Nie to jednak przebiegły Deudermont miał na myśli.

– Wpuść ją w wodę pomiędzy naszych nieprzyjaciół – wyjaśnił kapitan, po czym spojrzął na Drizzta. – Popłynę w mgłę i zawrócę do portu, wtedy będziemy musieli borykać się tylko z jednym

znajdującym się blisko pirackim statkiem.

Drizzt przytaknął. Harkle rozpromienił się i był więcej niż szczęśliwy, mogąc wypełnić polecenie. Zaczekał na sygnał Deudermonta, po czym wypuścił kulę ognistą tuż pod fale. Pojawił się rozbłysk oraz gęsty obłok pary.

Deudermont skierował się prosto w niego, a żaglowce, jak można było przewidzieć, skrzyły, by odciąć mu drogę ucieczki. Na krótko przed zanurzeniem się w mgłę Deudermont zawrócił ostro w stronę portu, prześlizgując się obok chmury oraz wysuniętego w lewo statku pirackiego.

Przejdą blisko, jednak nie martwiło to zbytnio Deudermonta, nie przy szybkości Duszka Morskiego oraz przy magicznych osłonach Robillarda.

Po chwili zdanie Deudermonta zmienił wybuch. Ciężka kula żelaza przedarła się przez zasłony obronne Robillarda, zabierając ze sobą również sporą ilość olinowania.

– Mają armatę na proch dymny! – ryknął Harkle.

– Co? – Drizzt i Deudermont spytali jednocześnie.

– Arkebuz – zaskomlał Harkle, a jego ręce zaczęły zataczać wielkie koła w powietrzu. – Wielki arkebuz.

– Co? – powtórzyli obydwaj.

Harkle nie był w stanie wyjaśnić, lecz jego przerażona mina wystarczała za słowa. Proch dymny był rzadką i niebezpieczną rzeczą, diabelską mieszanką, która wykorzystywała energię wybuchu, by wyrzucać pociski z metalowych beczek, a czasami, niecelowo, również rozrywać same beczki. Jeden na dziesięć, powiadali ci, którzy najlepiej znali proch dymny, mając na myśli, że na każdych dziesięć prób wystrzału jeden najprawdopodobniej nastąpi w twarz. Harkle uznał, iż ci piraci naprawdę muszą nienawidzić Duszka Morskiego, jeśli ryzykują tak niebezpieczny atak.

Mimo to jednak, nawet jeśli zasada jeden na dziesięć była prawdziwa, dziewięć na dziesięć mogło zatopić Duszka Morskiego]

Harkle wiedział, że musi działać, gdyż pozostali, nawet Robillard, patrzyli bezradnie, nie rozumiejąc, z czym nagle przyszło im się zmierzyć. Proch dymny był bardziej powszechny na dalekowschodnich rubieżach Krain i podobno został użyty w Cormyrze, jak głosiły plotki. Oczywiście niewiele z tych plotek przeciekło na Wybrzeże Mieczy. Harkle rozważył swoje możliwości, zastanowił się nad siłą prochu oraz jego łatwopalnością, pomyślał nad bronią, jaką miał do swojej dyspozycji.

– Metalowy cylinder! – zawołała z bocianiego gniazda Catti-brie, dostrzegając przez parę ustawianą do wystrzału armatę.



– Są obok worki?! – odkrzyknął Harkle.

– Nie widzę! – zawołała Catti-brie, bowiem chmura dryfowała dalej, zasłaniając jej widok na pokład pirackiego statku.

Harkle wiedział, że ucieka czas. Armata na proch dymny nie była zbyt celna, nie musiała jednak, bowiem mogła jednym strzałem powalić maszt, a nawet muśnięcie w kadłub wyrwałoby najprawdopodobniej wystarczająco dużą dziurę, by zatopić szkuner.

– Celuj tam! – krzyknął Harkle. – W cylinder i w pokład obok niego!

Catti-brie nigdy nie była skłonna ufać Harkle'owi Harpellowi, jednak jego rozumowanie brzmiało niezwykle rozsądnie. Naciągnęła Taulmarila i posłała strzałę, po czym następną, zamierzając unieszkodliwić załogę w pobliżu cylindra, jeśli nie samą broń. Poprzez mgłę ujrzała iskry, gdy jedna z zaklętych strzał odbiła się od cylindra, a następnie dostrzegła na ustach jednego z artylerzystów grymas bólu, gdy wbił się w niego pocisk.

Duszek Morski płynął dalej, zbliżając się do pirackiego statku. Harkle obgryzał paznokcie. Dunkin, który również wiedział o armatach na proch, ciągnął się za swe wielkie uszy.

– Och, zawróć statek – Harkle poprosił Deudermonta. – Za blisko, za blisko. Znów wystrzelą, tym razem prosto w nasze twarze i zatopią nas pod falami.

Deudermont nie wiedział, co odpowiedzieć. Zauważył już, że magia Robillarda nie jest w stanie powstrzymać broni na proch dymny. Kiedy kapitan zerknął z powrotem na Robillarda, ujrzał, jak czarodziej tworzy szaleńczo podmuchy wiatru, by przyspieszyć ruch statku. Najwyraźniej nie miał zamiaru, choćby starać się zatrzymać drugiego strzału. Mimo to, gdyby kapitan próbował zawrócić do portu, pozostałby najprawdopodobniej przez jakiś czas w zasięgu tej broni, gdyby chciał skrócić na sterburcie, mógłby nawet nie zdołać minąć pirackiego statku, a jeśli wpłynąłby w chmurę, zderzyłby się z okrętem. Nawet jeśli zdołaliby pokonać załogę statku, dwa pozostałe nie miałyby problemów z ogarnięciem Duszka Morskiego.

– Weź czarodzieja i dostań się do nich – powiedział Deudermont do Drizzta. – I zabierz kocicę. Potrzebujemy cię teraz, mój przyjacielu!

Drizzt zaczął iść, lecz Harkle, zauważywszy światło pochodni w pobliżu miejsca, w którym Catti-brie wskazała cylinder, wrzasnął – Nie ma czasu! – i rzucił się płasko na pokład.

Z wysoka Catti-brie dostrzegła pochodnię, zaś w jej świetle zauważyła również duże worki, o które pytał Harkle. Instynktownie wymierzyła w niosącego pochodnię, zamierzając spowolnić załogę

armaty, jednak nagle postanowiła zaryzykować i zgodziła się z Harkle'em, zmieniając lekko kąt i strzelając prosto w stertę worków na pokładzie piratów.

Jej strzała przemknęła na chwilę przed tym, jak mężczyzna przyłożył pochodnię do armaty, gdy Duszek Morski płynął praktycznie równoległe do pirackiego statku. Była to zaledwie chwila, jednak właśnie w owym czasie zostały pokrzyżowane plany mężczyzny niosącego pochodnię. Żołnierz wyleciał w powietrze, gdy srebrzysta strzała przecięła worki łatwopalnego prochu dymnego.

Piracki statek niemal stanął pionowo na jednym końcu. Kula ognia przewyższyła wszystko, co Harkle, a nawet Robillard, kiedykolwiek widzieli, zaś sam wstrząs oraz lecące szczątki niemal oczyściły pokład Duszka Morskiego ze stojących członków załogi oraz wyrwały wiele dziur w łacińskim ożaglowaniu szkunera.

Duszkciem Morskim zakołysało dziko, na lewo i prawo, zanim Deudermont zdołał odzyskać zmysły i wyprostować ster. Statek brnął jednak dalej, pozostawiając pułapkę za sobą.

– Na bogów – mruknęła Catti-brie, szczerze przerażona, bowiem tam, gdzie znajdował się piracki żaglowiec, teraz były jedynie szczątki, drzazgi, zwęglone drewno oraz unoszące się ciała.

Drizzt również był oszołomiony. Spoglądając na masakrę, pomyślał, że tak może wyglądać koniec świata. Nigdy dotąd nie widział takich zniszczeń, tak całkowitej rzezi, nawet w wyniku działania potężnego czarodzieja. Wystarczająca ilość prochu dymnego mogła zrównać z ziemią górę albo miasto. Wystarczająca ilość prochu dymnego mogła zrównać z ziemią cały świat.

– Proch dymny? – odezwał się do Harkle'a.

– Od kapłanów Gonda – odparł czarodziej.

– Niech wszyscy będą przeklęci – mruknął Drizzt i odszedł.

Później, kiedy załoga pracowała nad łataniem dziur w żaglach, Drizzt i Catti-brie zrobili sobie przerwę i wychyliłi przez reling na dziobie szkunera, spoglądając w pustą wodę i zastanawiając się nad wielką odległością, jaką jeszcze będą musieli przebyć.

W końcu Catti-brie nie mogła już znieść napięcia.

– Pokonałeś go? – spytała.

Drizzt spojrzał na nią z ciekawością, jakby nie zrozumiał.

– Jego tyrańskość – wyjaśniła Catti-brie.

– Przyniosłem mapę – odparł Drizzt. – I skrzynię, choć zginęła.

– Ach, lecz Dunkin obiecał, że dostaniesz je niezależnie od tego, czy wygrasz, czy przegrasz – powiedziała chytrze młoda kobieta.

Drizzt spojrział na nią.

– Sprawdzian nie był ważny – rzekł. – Nie dla mnie.

– Wygrałeś czy przegrałeś? – naciskała Catti-brie, nie chcąc, by drow się z tego wywinął.

– Czasami lepiej jest pozwolić, by tak ważny władca oraz cenny sojusznik zachował swą dumę oraz reputację – odparł Drizzt, spoglądając z powrotem na morze, a następnie na bezanmaszt, gdzie marynarz wołał o pomoc.

– Pozwoliłeś mu się pokonać? – zapytała Catti-brie, nie wydając się zadowolona z tej możliwości.

– Tego nie powiedziałem – odrzekł Drizzt.

– A więc sam cię pokonał – stwierdziła młoda kobieta. Drizzt wzruszył ramionami, odchodząc od bezanmasztu, by pomóc marynarzowi. Minął Harkle'a oraz Robillarda, którzy szli mu naprzeciw, najprawdopodobniej zamierzając dołączyć do drowa oraz Catti-brie przy relingu.

Catti-brie wciąż wpatrywała się w drowa, gdy czarodzieje podeszli. Młoda kobieta nie wiedziała, co myśleć o zagadkowych odpowiedziach Drizzta. Uznała, że drow pozwolił Tarnheelowi wygrać, a przynajmniej pozwolił mu wywalczyć remis. Z jakiegoś powodu, którego nie rozumiała, nie chciała myśleć, że Tarnheel naprawdę pokonał Drizzta. Nie chciała myśleć, że ktokolwiek mógłby pokonać Drizzta.

Zarówno Robillard, jak i Harkle, uśmiechali się szeroko, przyglądając się minie młodej kobiety.

– Drizzt go pokonał – powiedział w końcu Robillard. Zaskoczona Catti-brie odwróciła się do czarodzieja.

– To nad tym się zastanawiasz – stwierdził Robillard.

– Obserwowaliśmy to wszystko – powiedział Harkle. – Och, oczywiście że tak. Dobry mecz. – Harkle przykucnął, najlepiej jak potrafił imitując Drizzta w walce, co Catti-brie wydawało się rzecz jasna kpina. – Zaczął z lewej – rozpoczął Harkle, wykonując ruch – następnie pobiegł na prawo tak szybko i płynnie, że Tarnheel nawet nie zdał sobie z tego sprawy.

– Dopóki nie został trafiony – wtrącił się Robillard. – Jego tyraństwo wciąż się zamachiwał, atakując widmo, jak przypuszczam.

To miało dla Catti-brie sens, bowiem manewr, który właśnie opisali, był nazywany widmowym krokiem.

– Dostał nauczkę, och tak! – zawył Harkle.

– Dość powiedzieć, że jego tyrańskość zbyt szybko nie usiadzie – dokończył Robillard, po czym obydwaj czarodzieje wybuchnęli śmiechem, a Catti-brie nigdy nie widziała Robillarda tak ożywionego.

Młoda kobieta wróciła do relingu, oni zaś odeszli, wciąż wyjąc ze śmiechu. Catti-brie również się uśmiechała. Teraz dostrzegała prawdę w słowach Drizzta, że walka nie była dla niego ważna. Na pewno będzie tym drowowi dokuczać w następnych dniach. Ona również się uśmiechała, bowiem Drizzt wygrał.

Z jakiegoś powodu było to dla Catti-brie bardzo ważne.



## ROZDZIAŁ 8

### ROZMOWY NA MORZU

Naprawy ciągnęły się na Duszku Morskim przez dwa dni, powstrzymując go przed rozwinięciem w pełni żagli. Nawet mimo tego, dzięki silnemu wiatrowi dmącemu z północy, szybki szkuner posuwał się ze znaczną prędkością na południe z żaglami pełnymi wiatru. W przeciągu zaledwie trzech dni przepląnął sześćset kilometrów z Mintarn do najbardziej na południowy wschód wysuniętego punktu wysp Moonshae i Deudermont skierował go na zachód, prosto na zachód, tuż przy południowym wybrzeżu Moonshae.

– Przez dwa dni będziemy płynąć z Moonshae w polu widzenia – poinformował załogę Deudermont.

– Nie skierujesz się do Corwell? – szybko wtrącił Dunkin Tallmast, który wydawał się zawsze zadawać pytania. – Sądzę, że powinienem wysiąść w Corwell. To piękne miasto, z tego co mówią. – Nonszalancka postawa niskiego mężczyzny osłabiła się znacznie, gdy zaczął ciągnąć się za ucho. Ten nerwowy tik zdradzał jego zatrwożenie.

Deudermont zignorował nieznośnego mężczyznę.

– Jeśli wiatr się utrzyma, jutro przed południem będziemy mijać miejsce zwane Smoczą Głową – wyjaśnił. – Następnie przetniemy szeroką przystań i przybijemy do osady Wyngate po ostatnie zapasy. Później będzie już otwarte morze, dwadzieścia dni jak sądzą, dwa razy tyle bez wiatru.

Doświadczona załoga rozumiała, że będzie to trudna podróż, pokiwała jednak zgodnie głowami, nie wydostało się z nich żadne słowo sprzeciwu – poza jednym wyjątkiem.

– Wyngate? – zaprotestował Dunkin. – Ale przecież samo wydostanie się z tego miejsca zajmie mi miesiąc!

– A kto powiedział, że wysiądziesz? – spytał go Deudermont. – Odstawimy cię na ląd, gdy tak postanowimy... gdy wrócimy.

To zamknęło mężczyźnie usta, a przynajmniej zmieniło jego kierunek rozumowania, bowiem zanim Deudermont zdołał odejść na trzy kroki, Dunkin wrzasnął na niego – Jeśli wrócicie, chciałeś powiedzieć! – zawołał. – Przez całe swoje śmierdzące życie przebywałeś na Wybrzeżu Mieczy. Znasz plotki, Deudermencie!

Kapitan odwrócił się powoli, złowieszczo, w jego stronę. Obydwaj byli dość świadomi szemrań,

jakie spowodowały słowa Dunkina, fali szeptów rozlegających się po całym pokładzie szkunera.

Dunkin nie spojrzał bezpośrednio na Deudermonta, lecz przyjrzał się pokładowi, a jego przebiegły uśmiech poszerzał się, gdy spoglądał na nerwową załogę.

– Ach – jęknął podejrzliwie. – Nie powiedziałaś im. Deudermont nawet nie mrugnął.

– Nie ciągnąłbyś ich chyba na wyspę z legend bez opowiedzenia im o owych legendach? – zapytał przebiegle Dunkin.

– Ten facet uwielbia intrygi – wyszeptała Catti-brie do Drizzta.

– On uwielbia kłopoty – odszepnął Drizzt.

Deudermont spędził długą chwilę, przyglądając się Dunkinowi. Stanowcze spojrzenie kapitana pozbawiło niskiego mężczyznę głupawego uśmiešku. Następnie Deudermont spojrzał na Drizzta – zawsze na niego patrzył, gdy potrzebował wsparcia – oraz Catti-brie, i żadne z nich nie wydawało się martwić zbyt złowieszczyimi słowami Dunkina. Wzmocniony ich pewnością kapitan odwrócił się do Harkle'a, który jak zwykle wydawał się roztargniony, jakby nawet nie słyszał rozmowy. Reszta załogi, przynajmniej ci blisko koła sterowego, słyszeli ją i Deudermont zauważył pośród nich niejednego nerwowego ruchu.

– Bez opowiedzenia nam o czym? – zapytał bez ogródek Robillard. – Jaka jest największa tajemnica Caerwich?

– Ach, kapitanie Deudermontie – powiedział Dunkin z pełnym rozczarowania westchnieniem.

– Caerwich – Deudermont zaczął cicho – może być nie więcej jak legendą. Niewielu twierdzi, że tam było, bowiem jest daleko, daleko od wszelkich cywilizowanych ziem.

– Tyle już wiemy – stwierdził Robillard. – Jeśli jednak jest to tylko legenda i będziemy żeglować po pustych wodach, dopóki nie zostaniemy zmuszeni do powrotu, to nie wróży to nic złego dla Duszka Morskiego. O czym więc wspomina ten mizerny robak?

Deudermont spojrzał twardo na Dunkina, pragnąc w tym momencie go udusić.

– Niektórzy z tych, którzy tam byli – zaczął kapitan, starannie dobierając słowa – twierdzą, że doświadczyli niezwykłych wizji.

– Nawiedzona! – przerwał dramatycznie Dunkin. – Caerwich jest nawiedzoną wyspą – obwieścił, tańcząc dookoła, by rzucać szaleńcze spojrzenia na wszystkich otaczających go członków załogi. – Statki widma oraz wiedźmy!

– Dość – powiedział Drizzt do mężczyzny.

– Zamknij pysk – dodała Catti-brie.

Dunkin rzeczywiście się zamknął, odwzajemnił jednak wzrok młodej kobiety, z wyższością uważając, że zwyciężył.

– To są plotki – powiedział głośno Deudermont. – Plotki, które bym wam przekazał, gdybyśmy dotarli do Wyngate, lecz nie wcześniej. – Kapitan przerwał i znów się rozejrzał, tym razem jego twarz błagała o przyjaźń oraz lojalność ze strony tych ludzi, którzy byli z nim od tak dawna. – Powiedziałbym wam – nalegał i wszyscy na pokładzie, może za wyjątkiem Dunkina, wierzyli mu.

– Rejs ten nie odbywa się dla Waterdeep ani przeciwko jakimkolwiek piratom – ciągnął Deudermont. – Odbywa się dla mnie, jest czymś, co muszę zrobić w związku z incydentem na ulicy Doków. Być może Duszek Morski dopłynie do kłopotów, być może do odpowiedzi, muszę jednak się tam udać, niezależnie od konsekwencji. Nie zmusiłbym żadnego z was do popłynięcia ze mną. Zaciągnęliście się, by ścigać piratów i byliście najlepszą załogą, jakiej mógłby pragnąć jakikolwiek kapitan.

Znów nastąpiła przerwa, długa, podczas której kapitan spoglądał po kolei na każdego z członków załogi, na końcu zaś na Catti-brie oraz Drizzta.

– Każdy, kto nie życzy sobie płynąć na Caerwich, może wysiąść w Wyngate – zaproponował Deudermont. Była to niezwykła oferta, na którą oczy załogi powiększyły się ze zdumienia. – Otrzymacie zapłatę za czas spędzony na pokładzie Duszka Morskiego, plus premię z moich osobistych skrzyń. Kiedy wrócimy...

– Jeśli wrócicie – wtrącił się Dunkin, jednak Deudermont po prostu zignorował wicherzyciela.

– Kiedy wrócimy – powtórzył Deudermont bardziej stanowczo – zabierzemy was w Wyngate. Nie będą zadawane żadne pytania na temat lojalności i nie będzie żadnych kar ze strony tych, którzy popłynęli na Caerwich.

Robillard parsknął.

– Czy każda wyspa nie jest nawiedzona? – spytał ze śmiechem. – Gdyby żeglarz miał wierzyć w każdą plotkę, nie ośmieliłby się w ogóle pływać po Wybrzeżu Mieczy. Potwory morskie z Waterdeep! Spiralne węże z Ruathymu! Piraci z Nelanther!

– W tym ostatnim jest sporo prawdy! – wtrącił jeden z marynarzy i wszyscy wybuchnęli



szczerym śmiechem.

– Tak jest! – odparł Robillard. – Wygląda na to, że niektóre z plotek mogą być prawdziwe.

– A jeśli Caerwich jest nawiedzona? – zapytał inny żeglarz.

– To przybijemy o poranku – odpowiedział Waillan, przewieszając się przez reling pokładu rufowego – i odpłyniemy po południu.

– I zostawimy noc dla widm! – dokończył jeszcze inny mężczyzna, znów przy wtórze szczerego śmiechu.

Deudermont był naprawdę wdzięczny, zwłaszcza Robillardowi, od którego kapitan nigdy nie spodziewałby się takiego wsparcia. Kiedy ogłoszono następnie dokonywanie spisu, ani jeden z członków załogi Duszka Morskiego nie zamierzał wsiąść w Wyngate.

Dunkin słuchał tego wszystkiego z czystym zdumieniem. Starał się wtrącać paskudne uzupełnienia do plotek o nawiedzonej Caerwich, opowieści o pozbawianiu głów i tym podobne, lecz za każdym razem był zakrzykiwany lub wyśmiewany.

Drizzt i Catti-brie nie byli zaskoczeni jednomyślnym poparciem dla Deudermonta. Oboje wiedzieli, że załoga Duszka Morskiego była ze sobą wystarczająco długo, by stać się prawdziwymi przyjaciółmi. Dwójka towarzyszy miała wystarczająco wiele doświadczeń z przyjaźnią, by rozumieć lojalność.

– Cóż, ja zamierzam wsiąść w Wyngate – powiedział w końcu zdenerwowany Dunkin. – Nie podążę za nikim na nawiedzoną Caerwich.

– A kto dał ci kiedykolwiek taki wybór? – spytał go Drizzt.

– Kapitan Deudermont powiedział właśnie... – zaczął Dunkin, obracając się do Deudermonta i wymierzając w niego oskarżające palec. Słowa utkwily mu jednak w gardle, bowiem kwaśna mina Deudermonta wyjaśniała, że oferta nie była przeznaczona dla niego.

– Nie możecie mnie tu trzymać! – zaprotestował Dunkin. – Jestem emisariuszem jego tyrańskości. Powinienem być zostawiony w Mintarn.

– Mogłeś zostać zabity na Przystani Mintarn – przypomniał mu Drizzt.

– Zostaniesz wypuszczony w Mintarn – obiecał Deudermont. Dunkin wiedział, co to oznacza.

– Gdzie będziemy mogli przeprowadzić odpowiednie dochodzenie co do twojego udziału w

próbie zasadzki na Duszka Morskiego – ciągnął Deudermont.

– Nic nie zrobiłem! – krzyknął Dunkin, ciągnąc się za ucho.

– Możliwe, że zaraz po tym, jak poinformowałeś mnie, iż obecność Drizzta na pokładzie Duszka Morskiego powstrzyma ataki piratów, zaaranżowałeś zniknięcie Drizzta z naszego okrętu – powiedział Deudermont.

– Niemal zostałem zabity w tej właśnie zasadzce! – ryknął w proteście Dunkin. – Gdybym wiedział, że tym szumowinom chodzi o was, nigdy nie wypłynąłbym z przystani.

Deudermont spojrzał na Drizzta.

– Brzmi rozsądnie – przyznał drow.

Deudermont milczał przez chwilę, po czym przytaknął.

– Uważam cię za niewinnego – rzekł do Dunkina – i zgadzam się, abyś wrócił do Mintarn po naszej podróży na Caerwich.

– A więc wysadźcie mnie w Wyngate – stwierdził Dunkin, lecz Deudermont potrząsnął głową.

– Za daleko – odparł kapitan. – Nikt z mojej załogi nie wysiada w Wyngate. Poza tym teraz, gdy muszę wrócić do Mintarn, popłynę z Caerwich północną drogą, omijając Moonshae od północy.

– A więc wysadźcie mnie w Wyngate, a ja znajdę sposób, by spotkać się z wami w pomocnym mieście Moonshae – zaproponował Dunkin.

– Którym północnym mieście? – zapytał go Deudermont. Dunkin nie miał odpowiedzi.

– Jeśli chcesz odejść, możesz wysiąść w Wyngate – zaoferował Deudermont. – Ale nie mogę ci zagwarantować przejazdu powrotnego do Mintarn – z tymi słowami Deudermont odwrócił się i poszedł do swej kabiny. Wszedł do środka, nie oglądając się za siebie, pozostawiając sfrustrowanego Dunkina stojącego z oklapłymi ramionami przy kole sterowym.

– Ze swoją wiedzą o Caerwich będziesz dla nas cennym nabytkiem – powiedział Drizzt do mężczyzny, klepiąc go w ramię. – Będziemy ci wdzięczni za twoją obecność.

– Ach, no popłyn – dodała Catti-brie. – Spotka cię trochę przygody i trochę przyjaźni. O co więcej mógłbyś prosić?

Drizzt i Catti-brie odeszli, wymieniając pełne nadziei uśmiechy.

– Ja także jestem tu nowy – odezwał się do Dunkina Harkle Harpell. – Jestem jednak pewien, że

będzie zabawnie. – Uśmiechając się i kiwając głupawo głową, czarodziej z dołkami w policzkach odszedł.

Dunkin podszedł do relingu, potrząsając głową. Naprawdę lubił Duszka Morskiego, musiał to przyznać. Osierocony za młodu Dunkin został zabrany na morze jako chłopiec i spędził następne dwadzieścia lat na pirackich żaglowcach, pracując wśród najokrutniej szych łotrów na Wybrzeżu Mieczy. Nigdy dotąd nie widział statku tak pełnego koleżeństwa, a ich ucieczka z pirackiej zasadzki na Mintarn wzbudziła w nim pozytywny dreszczyk.

Przez ostatnie kilka dni był jedynie narzekającym głupcem, a Deudermont musiał wiedzieć o jego przeszłości lub przynajmniej podejrzewać, iż Dunkin zajmował się kiedyś piractwem. Mimo to kapitan nie traktował go jak więźnia, oraz, zgodnie ze słowami mrocznego elfa, naprawdę chcieli zabrać go ze sobą na Caerwich.

Dunkin wychylił się przez reling, zarejestrował wzrokiem ławicę delfinów baraszkujących na falach wzbudzonych przez statek i zanurzył się w rozmyślaniach.

\* \* \*

– Znów o nich myślisz – dobiegł głos zza ponurego krasnoluda. Był to głos Regisa, głos przyjaciela.

Bruenor nie odpowiedział. Stał w miejscu znajdującym się wysoko wzdłuż krawędzi krasnoludzkiej doliny, sześć kilometrów na południe od Kopca Kelvina, miejscu znanym jako Podejście Bruenora. Właśnie tutaj krasnoludzki król oddawał się refleksji. Choć ta kolumna spiętrzonych głazów nie wyrastała wysoko nad płaską tundrę, liczyła zaledwie piętnaście metrów, za każdym razem, gdy Bruenor wspinał się stromym i wąskim szlakiem, wydawało mu się, iż wdrapuje się do samych gwiazd.

Regis prychał i sapał, wspinając się ostatnie kilka metrów, by stanąć obok swego brodatego przyjaciela.

– Uwielbiam tu być nocą – stwierdził halfling. – Lecz w przyszłym miesiącu nie będzie już wiele nocy! – kontynuował radośnie, starając się wywołać uśmiech na twarzy Bruenora. Jego obserwacje były prawdziwe. W położonej daleko, daleko na północy Dolinie Lodowego Wichru letnie dni były naprawdę długie, lecz jedynie kilka godzin słońca gościło na zimowym niebie.

– Niewiele już zostało czasu – zgodził się Bruenor. – Czasu, który chcę spędzić sam. – Mówiąc to, obrócił się do Regisa i nawet w mroku halfling mógł dostrzec grymas na jego twarzy.

Regis znał prawdę kryjącą się za tą miną. Bruenor był bardziej skory do warczenia niż gryzienia.

– Nie byłbyś szczęśliwy, siedząc tu sam – sprzeciwił się halfling. – Myślałbyś o Drizzcie oraz Catti-brie i tęsknił za nimi tak bardzo, jak ja tęsknię, a o poranku byłbyś istnym warczącem yeti. Nie mogę na to oczywiście pozwolić – powiedział halfling, kiwając palcem w powietrzu. – Zresztą tuzin krasnoludów błagał mnie, bym przyszedł tu i cię rozchmurzył.

Bruenor prychnął, lecz nie miał rozsądnej odpowiedzi. Odwrócił się od Regisa, głównie dlatego, iż nie chciał, by halfling ujrzał ślad uśmiechu podnoszący mu kąciki ust. Podczas sześciu lat, które minęły, odkąd Drizzt oraz Catti-brie odeszli, Regis stał się najbliższym przyjacielem Bruenora, choć pewna krasnoludzka kapłanka, nazywająca się Stumpet Rakingclaw, przebywała niemal bezustannie u boku Bruenora, zwłaszcza ostatnio. Pełne chichotu szepty mówiły o coraz mocniejszej więzi narastającej między krasnoludzkim królem a kobietą.

Jednak to Regis znał najlepiej Bruenora, Regis, który przyszedł tu, gdy, co Bruenor musiał przyznać, naprawdę potrzebował towarzystwa. Od powrotu do Doliny Lodowego Wichru stary krasnolud niemal bez przerwy myślał o Drizzcie oraz Catti-brie. Jediną rzeczą powstrzymującą Bruenora przed wpadnięciem w głęboką depresję była głośność prac nad próbami ponownego otwarcia krasnoludzkich kopalni, oraz Regis, zawsze będący obok, zawsze się uśmiechający, zawsze zapewniający Bruenora, że Drizzt i Catti-brie do niego wrócą.

– Myślisz, że gdzie są? – spytał Regis po długiej chwili milczenia.

Bruenor uśmiechnął się i wzruszył ramionami, spoglądając na południe i zachód, a nie na halflinga.

– Tam – to była jego cała odpowiedź.

– Tam – powtórzył Regis. – Drizzt i Catti-brie. A ty za nimi tęsknisz, tak jak ja. – Halfling podszedł bliżej i położył dłoń na muskularnym barku Bruenora. – I wiem, że tęsknisz za kocicą – powiedział, znów wyciągając krasnoluda z mrocznych myśli.

Bruenor spojrzał na niego i nie mógł powstrzymać się od uśmiechu. Wzmianka o Guenhwyvar przypomniawsza Bruenorowi nie tylko o konflikcie pomiędzy nim a panterą, lecz również o tym, iż Drizzt i Catti-brie, jego dwoje drogich przyjaciół, nie byli sami i mogli o siebie zadbać.

Krasnolud i halfling stali długo tej nocy, w milczeniu, nasłuchując nieustannego wichru, który dał dolinie jej nazwę, i czując się, jakby znajdowali się pośród gwiazd.

\* \* \*

Zbieranie zapasów w Wyngate poszło dobrze i Duszek Morski, w pełni zaopatrzone i całkowicie zreperowane, wypłynął, wkrótce zostawiając Moonshae daleko za sobą.

Wiatry zelżały jednak znacznie zaledwie dzień za zachodnim wybrzeżem Moonshae. Znajdowali się na otwartym oceanie, bez żadnego lądu w polu widzenia.

Szkunera nie można było całkowicie unieruchomić, nie, gdy na pokładzie był Robillard. Jednak moce czarodzieja były ograniczone. Mag nie był w stanie utrzymać długo żagli pełnych wiatru i ograniczał się do ciągłego powiewania, które powoli przesuwało statek.

Tak więc dni mijały, spokojne i gorące, a Duszek Morski toczył się po falach oceanu, skrzypiąc i kołysząc się. Trzy dni za Wyngate Deudermont nakazał ściśle racjonowanie, w równym stopniu by spowolnić coraz częstsze przypadki choroby morskiej, jak i by chronić zapasy pożywienia. Przynajmniej załoga nie martwiła się o piratów. Niewiele innych statków docierało tak daleko, z pewnością żadne żaglowce handlowe czy kupieckie, nic na tyle lukratywnego, by piraci mogli być szczęśliwi.

Jedynymi nieprzyjaciółmi były choroba morska, oparzenia słoneczne oraz nuda kolejnych dni wypełnionych jedynie płaską wodą.

Trochę ekscytacji czekało ich piątego dnia, Drizzt, z przedniej belki, dostrzegł płetwę ogonową oraz grzbietową wielkiego rekina, płynącego równoległe do szkunera. Drow krzyknął do Waillana, który znajdował się wtedy na bocianim gnieździe.

– Siedmiometrowy! – odkrzyknął młodzieniec, bowiem ze swego położonego wysoko punktu obserwacyjnego mógł dostrzec cień wielkiej ryby.

Cała załoga wyległa na pokład, wrzeszcząc z podniecenia i chwytając harpuny. Wszelkie myśli o przebiciu ryby przeszły jednak w zrozumiały strach, bowiem, gdy Waillan podawał dalsze informacje, zdali sobie sprawę, że rekin nie jest sam. Obliczenia były różnorodne – wiele płetw było trudnych do dostrzeżenia między spienionymi nagle wodami – lecz szacunki Waillana, bez wątpienia najdokładniejsze, określały ławicę na kilka setek.

Kilka setek! A wiele z nich było niemal tak wielkich, jak ten, którego dostrzegł Drizzt. Ekscytacja została szybko zastąpiona przez modlitwy.

Ławica rekinów pozostawała wraz z Duszkim Morskim przez dzień i noc. Deudermont uznał, że rekiny nie wiedzą, co zrobić z żaglowcem i choć nikt tego nie wypowiedział, wszyscy myśleli tymi samymi kategoriami, mając nadzieję, że żarłoczne ryby nie mylą Duszka Morskiego z płynącym wielorybem.

Następnego poranka rekiny zniknęły równie nagle i niewytłumaczalnie, jak się pojawiły. Drizzt spędził większą część ranka, chodząc wzdłuż relingów statku, a nawet wspinając się kilkakrotnie na bocianie gniazdo. Rekiny zniknęły, po prostu zniknęły.

– Nie dowiemy się tego – stwierdziła Catti-brie późnym rankiem, dochodząc do Drizzta, gdy zszedł z masztu z jednego ze swych podniebnych wypadów. – Co to to nie. Z pewnością poruszają

się ścieżkami, które znają, lecz my nie możemy poznać.

Ugodziło to Drizzta jako prosta prawda, wyraźne przypomnienie jak nieznaną był tak naprawdę świat, który go otaczał, nawet dla tych, którzy, jak Deudermont, spędzili większość swego życia na morzu. Ten wodny świat poruszał się zgodnie z rytmem, których nigdy nie mógł tak naprawdę zrozumieć. Świadomość ta, wraz z faktem, że z każdej strony horyzont był jedynie płaską wodą, przypominał Drizztowi, jakże mali tak naprawdę byli, jak przytłaczająca mogła być natura.

Pomimo całego swego wykszolenia, pomimo swej wspaniałej broni, pomimo swego wojowniczego serca, tropiciel był drobnostką, zwykłą plamką na niebieskozielonym gobelinie.

Drizzt uznał tę myśl za jednocześnie niepokojącą i uspokajającą. Był drobnostką, nic nie znaczącą, pojedynczym kęsem dla ryby, która z łatwością prześcigała Duszka Morskiego. Mimo to zaś był częścią czegoś większego, pojedynczą kostką w mozaice znacznie przekraczającej wszystko, co jego wyobraźnia byłaby w ogóle w stanie ogarnąć.

Objął ręką ramiona Catti-brie, łącząc się z tą kostką, która uzupełniała jego, a kobieta oparła się o niego.

\* \* \*

Wiatr wzmógł się następnego dnia i szkuner ruszył do przodu, ku aplauzowi każdego członka załogi. Radość Robillarda zniknęła jednak wkrótce potem. Czarodziej miał czary służące przepowiadaniu nadchodzącej pogody i poinformował Deudermonta, iż te nowe wiatry są zwiastunami sporego sztormu.

Cóż mogli zrobić? W pobliżu nie było portów, w ogóle żadnego lądu, tak więc Deudermont nakazał, by przymocować wszystko najmocniej jak to możliwe.

To, co nastąpiło, było jedną z najgorszych nocy w życiu Catti-brie. Był to największy sztorm, jaki kiedykolwiek przeżył każdy z obecnych na pokładzie szkunera. Deudermont oraz czterdzieścioro członków załogi stłoczyło się pod pokładem, gdy Duszek Morski płynął przez burzę. Długim i wąskim statkiem mocno zarzucało, kilkakrotnie niemal się przewróciło.

Robillard i Harkle starali się, jak mogli. Robillard przebywał na pokładzie przez większość sztormu, czasami będąc zmuszony schować się pod spodem i obserwować przez magiczne, nie połączone z ciałem oko. Przez cały ten czas rzucał czary, by starać się powstrzymać zaciekle wichry. Harkle, wraz z Guenhwyvar oraz garstką żeglarzy, czołgał się na czworakach w najniższej ładowni, unikając szczurów i przesuwał skrzynie z pożywieniem, gdy sprawdzali pokład. Harpell miał czar, który dobrze oświetlał okolicę, oraz inne, mogące poszerzać drewno, by łątać szczeliny. Marynarze nieśli nasączone smołą kawałki liny, które przybijali pomiędzy ciekącymi deskami.

Catti-brie była zbyt chora, by się poruszać – podobnie jak wielu innych. Wstrząsy stały się w pewnym momencie tak mocne, iż wielu członków załogi musiało się przywiązać, by nie odbijać się od ścian lub nie miażdżyć nawzajem. Biedny Dunkin wyszedł na tym najgorzej. Przy jednym szczególnie silnym bujnięciu, sięgając po podawany kawałek liny, przeleciał do góry nogami i uderzył o wręgę tak mocno, że zwicznął sobie bark i złamał nadgarstek.

Tej nocy nikt nie spał na pokładzie Duszka Morskiego.

Następnego poranka statek był mocno przechylony na burtę, lecz wciąż unosił się na powierzchni. Burza minęła bez żadnych wypadków śmiertelnych. Ci członkowie załogi, którzy byli w stanie, pracowali przez cały ranek, starając się podnieść pojedynczy żagiel.

Około południa Catti-brie zawołała z bocianiego gniazda, donosząc, że na północy oraz zachodzie w powietrzu widać pełno ptaków. Deudermont odetchnął głęboko z ulgą. Obawiał się, że sztorm zwał ich z kursu i że nie będą w stanie dojść do porządku na czas, by przybić do Mewich Skał, ostatnich umieszczonych na mapach wysp po drodze do Caerwich. Gdyby tak się stało, znajdowałiby się sporo na południe od zamierzonej trasy i musieliby się szaleńczo starać, zwłaszcza biedni Robillard i Harkle. Obydwaj czarodzieje mieli pod oczami sine worki, ukazujące ich wyczerpanie zarówno fizyczne, jak i magiczne.

W jakiś sposób Duszek Morski zdołał skrócić na tyle, by dotrzeć do skał. Miejsce to zostało odpowiednio nazwane. Mewie Skały były zaledwie szeregiem nagich głazów, w większości mniejszych niż Duszek Morski, na wielu mogło zaledwie stanąć dwóch lub trzech ludzi. Kilka z nich było sporych, jeden mierzył w poprzek niemal półtora kilometra, wszakże nawet te duże były bardziej białe niż szare, pokryte guanem. Gdy Duszek Morski zbliżył się do archipelagu, niezliczone tysiące mew, tworząc istną chmurę, unosiły się w powietrzu wszędzie wokół niego, skrzecząc gniewnie na intruza w ich prywatnej domenie.

Deudermont odnalazł małą, wąską zatoczkę, w której woda była spokojniejsza, gdzie można było dokonać napraw i gdzie każdy z członów załogi mógł zejść ze statku, choćby po to, by uspokoić rozchwiany żołądek.

Później tego samego dnia, w najwyższym punkcie Mewich Skał, może z piętnaście metrów nad poziomem morza, Deudermont stał wraz z Drizztem i Catti-brie. Kapitan spoglądał za pomocą lunety na południe, choć najwyraźniej nie spodziewał się znaleźć niczego poza płaską wodą.

Niemal dwa tygodnie zajęło im pokonanie ośmiu tysięcy kilometrów od wysuniętej najbardziej na zachód odnogi Moonshae do Mewich Skał, niemal dwukrotnie dłużej niż zakładał Deudermont. Mimo to kapitan pozostawał przekonany, iż wystarczy im zapasów i odnajdą drogę na Caerwich. Niewiele było mówione o wyspie, odkąd Duszek Morski wypłynął z Wyngate. Przynajmniej nic otwarcie, bowiem Drizzt podsłuchiwał nerwowe szepty wielu członków załogi, opowieści o duchach i tak dalej.

– Osiem tysięcy za nami i jeszcze osiem do przepłynięcia – powiedział Deudermont z lunetą przy oku i wzrokiem utkwionym na południe oraz zachód. – Niedaleko na południe stąd jest wyspa, na której moglibyśmy zdobyć więcej zapasów.

– A potrzebujemy ich? – spytał Drizzt.

– Nie, jeśli dopłyniemy szybko do Caerwich i szybko z niej wrócimy – odparł Deudermont.

– Co więc zamierzasz? – zapytała Catti-brie.

– Nużę mnie opóźnienia i nuży mnie podróż – odrzekł Deudermont.

– To dlatego, że nie wiesz, co jest na jej końcu – stwierdziła bez ogródek Catti-brie. – Kto może wiedzieć, co znajdziemy na Caerwich, jeśli ona w ogóle istnieje.

– Ona tam jest – nalegał kapitan.

– Zawsze możemy zatrzymać się na tamtej wyspie w drodze powrotnej – zaproponował Drizzt. – Z pewnością mamy wystarczająco dużo zapasów, by dopłynąć na Caerwich.

Deudermont przytaknął. Tak więc popłyną prosto do Caerwich, ostatniego etapu ich podróży. Kapitan znał gwiazdy – jedynie one będą dla niego dostępne na trasie z Mewich Skał do Caerwich. Miał nadzieję, że mapa dostarczona przez Tarnheela była dokładna.

Miał nadzieję, że Caerwich naprawdę istnieje.

Mimo to zaś jakaś jego część miała nadzieję, że tak nie jest.





## ROZDZIAŁ 9

### CAERWICH

– Jak duża jest ta wyspa Caerwich? – spytała Catti-brie Deudermonta. Minał kolejny tydzień żeglugi, tym razem bez przeszkód. Kolejny tydzień pustki i samotności, pomimo tego, że szkuner był obsadzony pełną załogą i nie było na nim wielu miejsc, w których można by wyjść z pola widzenia wszystkich pozostałych. To była charakterystyczna cecha otwartego oceanu – nigdy nie było się fizycznie samotnym, a mimo to cały świat wydawał się oddalony. Catti-brie oraz Drizzt spędzali czas ze sobą, po prostu stojąc i obserwując. Choć byli razem, czuli się samotni.

– Parę kilometrów kwadratowych – odparł z roztargnieniem kapitan, jakby odpowiedź była automatyczną reakcją.

– I sądzisz, że ją znajdziemy? – w głosie kobiety słychać było nie dający pomylić się z niczym innym ton, który przyciągnął ospałe spojrzenie Drizzta, a także Deudermonta.

– Znaleźliśmy Mewie Skały – Drizzt przypomniał Catti-brie, starając się poprawić jej nastrój, choć w jego głosie również zaczynała pojawiać się ta charakterystyczna irytacja. – Nie są dużo większe.

– Ba, ale są wszystkim dobrze znane – zripostowała Catti-brie.

– Prosto na zachód.

– Wiemy, gdzie jesteśmy i gdzie musimy się udać – nalegał Deudermont. – To kwestia mapy, nie żeglujemy na ślepo.

Catti-brie zerknęła przez ramię i skrzywiła się w stronę Dunkina, dostawcy mapy, który pracował ciężko, szorując pokład rufowy. Sama skwaszona mina kobiety odpowiadała na słowa Deudermonta, mówiła kapitanowi, za jak wiarygodną uważała tę mapę.

– A czarodzieje mają nowe oczy, które spoglądają w dal – powiedział Deudermont. To prawda, zdała sobie sprawę Catti-brie, choć zastanawiała się, na ile można polegać na owych oczach. Harkle oraz Robillard zabrali z Mewich Skał kilka ptaków i twierdzili, że potrafią komunikować się z nimi za pomocą swej magii. Obydwaj czarodzieje oznajmili, że mewy pomogą, i każdego dnia wypuszczali je, rozkazując wrócić z tym, co znajdują. Catti-brie nie uważała tego za dobry pomysł i tak naprawdę jedynie dwa z dziesięciu ptaków, które zostały zabrane, wróciły na Duszka Morskiego.

Kobieta uznała, iż ptaki poleciały najprawdopodobniej z powrotem na Mewie Skały, po drodze śmiejąc się pewnie z bełkoczących czarodziejów.

– Mapa jest wszystkim, co mamy, odkąd opuściliśmy Mintarn – powiedział cicho Drizzt, starając się pozbawić młodą kobietę obaw oraz złości, które były wyraźne na jej gładkich, opalonych rysach. Podzielał jej odczucia, bowiem również miał te negatywne myśli. Znali szansę powodzenia i, jak na razie, podróż nie była taka zła – z pewnością nie tak zła, jaką mogłaby być. Płynęli już od kilku tygodni, większość z tego czasu po otwartym oceanie, a mimo to nie stracili ani jednego członka załogi, zaś ich zapasy, choć niewielkie, wystarczały. Za to należało podziękować Guenhwyvar oraz Harkle'owi, pomyślał z uśmiechem Drizzt, bowiem pantera i czarodziej oczyścili okręt z większości szcurów wkrótce po tym, jak opuścili Wyngate.

Mimo jednak tego wszystkiego, mimo logicznego rozumowania, że podróż przebiega pomyślnie i wzdłuż ustalonej trasy, Drizzt nie mógł przezwyciężyć narastających w nim fal gniewu. Zdawał sobie sprawę, że ma to coś wspólnego z oceanem, z nudą oraz samotnością. Drow naprawdę kochał żeglować, uwielbiał sunąć po falach, jednak przebywał już zbyt długo na otwartym oceanie, zbyt długo spoglądał na pustkę dogłębniejszą niż gdziekolwiek indziej na świecie, i wpływało to na jego usposobienie.

Catti-brie odeszła, mamrocząc. Drizzt spojrział na Deudermonta i uśmiech doświadczonego kapitana zdjął z barków drowa wiele troski.

– Widziałem to już wcześniej – powiedział do niego cicho Deudermont. – Uspokoi się zaraz, gdy ujrzymy Caerwich albo gdy podejmiemy decyzję, by zawrócić z powrotem na wschód.

– Zrobiłbyś to? – spytał Drizzt. – Zignorowałbyś słowa sobowtóra?

Deudermont rozmyślał nad tym długo i ciężko.

– Przybyłem tu, ponieważ uważałem, że taki jest mój los – odrzekł. – Czymkolwiek jest ścigające mnie teraz niebezpieczeństwo, chcę mu stawić czoła z podniesioną głową i otwartymi oczyma. Nie narażę jednak mojej załogi bardziej niż to niezbędne. Jeśli nasze zapasy pożywienia stopnieją zbyt mocno, abyśmy mogli bezpiecznie płynąć dalej, zawrócimy.

– A co z sobowtórem? – zapytał Drizzt.

– Moi wrogowie już raz mnie znaleźli – Deudermont odparł niedbale i był naprawdę podporą dla Drizzta oraz całej pozostałej załogi, czymś solidnym, czego można się było uchwycić w morzu pustki. – Znajdą mnie ponownie.

– A my będziemy czekać – zapewnił go Drizzt.

\* \* \*

Jak się okazało, oczekiwanie, przynajmniej na Caerwich, nie było długie. Mniej niż godzinę po tej rozmowie Harkle Harpell wypadł z prywatnej kajuty Deudermonta, klaszcząc z podnieceniem w dłonie.

Deudermont pierwszy znalazł się przy nim, po nim zaś zaraz tuzin zaniepokojonych marynarzy. Drizzt, stojący na swym zwyczajowym miejscu na przedniej belce, podszedł do relingu tymczasowego mostku, by przyjrzeć się zgromadzeniu. Natychmiast zdał sobie sprawę, co się dzieje i zerknął w górę, na Catti-brie, która wpatrywała się intensywnie z bocianiego gniazda.

– Och, jakim wspaniałym ptaszkiem jest mój Reggie!. – rozpromienił się Harkle.

– Reggie? – spytał Deudermont oraz kilku innych.

– Przydomek Regwelda, wspaniałego czarodzieja! Skrzyżował żabę z koniem – co jest niełatwym zadaniem! Kałużoskoczek, tak go nazywał. A może Rzekoskoczek? Czy też...

– Harkle – powiedział cierpko Deudermont i jego ton wyrwał czarodzieja z chaotycznej dygresji.

– Och, oczywiście – wybełkotał Harkle. – Tak, tak, gdzie to ja byłem? Och, tak, mówiłem wam o Regweldzie. Jakiż wspaniały człowiek. Wspaniały człowiek. Walczył dzielnie w Dolinie Strażnika, tak mówią opowieści. Zdarzyło się kiedyś...

– Harkle! – Tym razem w głosie Deudermonta nie było łagodnego przymusu, lecz otwarta wrogość.

– Co? – czarodziej spytał niewinnie.

– Ta cholerna mewa – warknął Deudermont. – Czego się dowiedziałeś?

– Och, tak! – odparł Harkle, klaszcząc w dłonie. – Ptak, ptak. Reggie. Tak, tak, wspaniały ptaszek. Najszybciej lata z nich wszystkich.

– Harkle! – ryknęło zgodnie dwadzieścia głosów.

– Znaleźliśmy wyspę – dobiegła odpowiedź zza podenerwowanego Harpella. Robillard wszedł na pokład, wyglądając na dość znudzonego. – Ptak wrócił tego dnia, świergocząc o wyspie. Jest przed nami, niedaleko, i można do niej przybić.

– Jak duża? – zapytał Deudermont. Robillard wzruszył ramionami i zachichotał.

– Wszystkie wyspy są duże, gdy ogląda się je oczyma mewy morskiej – odrzekł. – To może być albo samotna skała, albo kontynent.

– A może nawet wieloryb – wtrącił się Harkle.

To nie było ważne. Jeśli ptak naprawdę dostrzegł wyspę tam, gdzie według mapy powinna być Caerwich, to musi to być Caerwich!

– Ty i Dunkin – powiedział Deudermont do Robillarda i wskazał na koło sterowe. – Doprowadźcie nas tam.

– I Reggie – dodał radośnie Harkle, wskazując na mewę, która przysiadła na samym czubku głównego masztu, tuż nad głową Catti-brie.

Drizzt dostrzegł potencjalny problem, zważywszy na pozycję ptaka, kwaśny nastrój kobiety oraz fakt, że miała ze sobą swój łuk. Na szczęście jednak ptak wzleciał na prośbę Harkle'a, nie pozostawiając po sobie żadnych prezentów.

Gdyby nie ten ptak, Duszek Morski przepłynąłby tuż obok Caerwich, mniej niż na pół mili morskiej od niej, w ogóle jej nie dostrzegając. Wyspa była okrągła, przypominała niski stożek, i miała zaledwie kilkaset metrów średnicy. Była wiecznie otoczona niebieskawą mgłą, tak że nawet z niewielkiej odległości wyglądała jak kolejna wysoka fala.

Kiedy szkuner zbliżył się do tej mgły, dryfując cicho na połowie żagli, wiatr stał się chłodniejszy, a słońce zaczęło się wydawać jakby mniej materialne. Deudermont wykonał pełne koło wokół wyspy, nie znalazł jednak żadnego wyróżniającego się miejsca ani też obszaru zapowiadającego łatwe zacumowanie.

Kiedy zatoczyli już koło, Deudermont przejął ster od Dunkina i obrócił Duszka Morskiego prosto ku Caerwich, powoli wślizgując się nim we mgłę.

– Widmowy wiatr – stwierdził nerwowo Dunkin, wzdrygając się od nagłego chłodu. – To nawiedzone miejsce, powiadam wam. – Niski mężczyzna ciągnął się zaciekle za ucho, nagle żałując, że nie wysiadł ze szkunera w Wyngate. Drugie ucho Dunkina również było ciągnięte, lecz nie przez jego dłoń. Odwrócił się i spojrzał na Drizzta Do'Urdena. Byli podobnego wzrostu oraz budowy, choć mięśnie Drizzta były doskonale wyczelowane. W tej wszakże chwili Drizzt wydawał się znacznie wyższy od biednego Dunkina i robił o wiele większe wrażenie.

– Widmowy wia... – zaczął mówić Dunkin, lecz Drizzt przyłożył palec do jego warg, by go uciszyć.

Dunkin oparł się ciężko o reling i zamilkł.

Deudermont rozkazał, by żagle pozostały dalej nisko i wprowadził szkuner w powolny dryf.

Mgła gęstniała wokół nich i coś w sposobie, w jaki statek się poruszał, coś w wodzie przepływającej pod nimi, mówiło kapitanowi, by uważał. Krzyknął do Catti-brie, lecz nie miała dla niego żadnych odpowiedzi, była jeszcze bardziej otoczona przez oślepiającą mgłę niż on.

Deudermont skinął głową Drizztowi, który podbiegł do przedniej belki i przykucnął, sprawdzając, gdzie płyną. Chwilę później drow coś zauważył i otworzył szeroko oczy.

Z wody wystawał drąg, zaledwie pięćdziesiąt metrów przed nimi.

Drizzt przyglądał mu się z zaciekawieniem zaledwie przez chwilę, po czym rozpoznał, czym jest – czubkiem masztu statku.

– Zatrzymać! – wrzasnął.

Robillard zaczął czarować, zanim jeszcze Deudermont zgodził się posłuchać ostrzeżenia. Czarodziej posłał swą energię bezpośrednio przed Duszka Morskiego, wywołując podobną do klina falę, która powstrzymała powolny ruch statku. Opadły żagle Duszka oraz kotwica, z pluskiem, który wydawał się odbijać przez wiele sekund złowieszczym echem po pokładzie.

– Jak głęboko? – spytał Deudermont marynarzy obsługujących kotwicę. Na łańcuchu były oznaczenia, co pozwalało im mierzyć głębokość, gdy kotwica opadła.

– Trzydzieści metrów – jeden z nich odkrzyknął chwilę później.

Drizzt dołączył do kapitana przy sterze.

– Rafa, według mnie – powiedział drow, wyjaśniając swe żądanie zatrzymania się. – Zaledwie dwie długości statku przed nami w wodzie jest wrak. Jest całkowicie zanurzony, nie licząc czubka masztu, lecz stoi pionowo. Coś go musiało szybko zatopić.

– Oderwało mu dno – stwierdził Robillard.

– Sądzę, że jesteśmy kilkaset metrów od plaży – rzekł Deudermont, wpatrując się uporczywie we mgłę. Spojrzał na rufę. Na Duszku Morskim znajdowały się dwie małe szalupy, zawieszane po obydwu stronach pokładu rufowego.

– Zrobimy jeszcze jedno koło – uznał Robillard, widząc, dokąd prowadzi rozumowanie kapitana. – Może znajdziemy miejsce z dobrym podejściem.

– Nie zaryzykuję mojego statku – odparł Deudermont. – Wylądujemy za pomocą szalup – zdecydował. Spojrzał na stojącą obok grupę marynarzy. – Opuśćcie jedną z nich – polecił.

Dwadzieścia minut później Deudermont, Drizzt, Catti-brie, dwaj czarodzieje, Waillan Micanty oraz bardzo niespokojny oraz przerażony Dunkin odpłynęli od Duszka Morskiego, wypełniając

szalupę w takim stopniu, że jej burta znajdowała się zaledwie na dłoń od ciemnej wody. Tym, którzy pozostali na Duszku Morskim, Deudermont pozostawił szczegółowe instrukcje. Załoga miała wycofać się na tysiąc metrów z mgły i czekać na ich powrót. Gdyby nie wrócili do zapadnięcia nocy, Duszek Morski miał odpłynąć od wyspy, ostatni raz dopływając do Caerwich w południe następnego dnia.

Potem, gdyby nie dostrzeżono szalupy, miał odpłynąć do domu.

Oddalali się w siódemkę od Duszka, Dunkin oraz Waillan byli przy wiosłach, zaś Catti-brie wychylała się przez dziób, spodziewając się, że w każdej chwili mogą trafić na rafę. Kawałek dalej Drizzt przyklęknął obok Deudermonta, gotowy pokazać mu dostrzeżony przez siebie maszt.

Drizzt nie mógł go odnaleźć.

– Żadnej rafy – powiedziała z dziobu Catti-brie. – Dobre i głębokie podejście, według mnie. – Spojrzała w tył, na Drizzta, a zwłaszcza na Deudermonta. – Mógłbyś podpłynąć prosto do tej cholernej plaży – rzekła.

Deudermont przyjrzał się drowowi, który wpatrywał się bacznie we mgłę, zastanawiając się, gdzie podział się maszt. Miał właśnie zamiar powtórzyć, co widział, gdy szalupa zakołysała się nagle, jej dno zaszorowało o skały poszarpanej rafy.

Podskoczyli i zatrzymali się gwałtownie. Mogliby tam utkwic, lecz czar Robillarda uniósł czarodziejów, Deudermonta oraz Catti-brie ponad trzeszczące deski łodzi, podczas gdy Drizzt, Dunkin oraz Waillan ostrożnie sprowadzili odciążoną szalupę.

– Prosto do tej cholernej plaży? – odezwał się Drizzt do Catti-brie.

– Nie było jej tu! – stwierdziła młoda kobieta. Catti-brie była obserwatorką od ponad pięciu lat i mówiono, że ma najlepsze oczy na Wybrzeżu Mieczy. Jak więc, zastanawiała się, mogła przegapić tak oczywistą rafę, zwłaszcza gdy patrzyła się dokładnie na nią?

Kilka chwil później Harkle, znajdujący się na samej rufie łodzi, wydał z siebie okrzyk zaskoczenia, a gdy pozostali odwrócili się, ujrzeli maszt statku wystający z wody tuż za siedzącym czarodziejem.

Teraz inni, a zwłaszcza Drizzt, mieli te same wątpliwości co Catti-brie. Praktycznie przepłynęli po tym maszcie, więc dlaczego go nie widzieli?

Dunkin pociągnął się mocno za ucho.

– To sztuczka mgły – powiedział spokojnie Deudermont. – Przepłynęliśmy dookoła tego masztu. –

Rozkaz ten zbił pozostałych z tropu. Dunkin potrząsnął głową, lecz Waillan klapnął go mocno w ramię.

– Wiosłuj mocno – nakazał Waillan. – Słyszałeś kapitana.

Catti-brie wychyliła się mocno za burtę łodzi, ciekawa dowiedzieć się więcej o wraku, lecz mgła odbijała się w wodzie, wpatrywała się więc w szarą zasłonę, której sekretów nie mogła przebić. W końcu Deudermont porzucił myśl o zbieraniu tu jakichkolwiek informacji i rozkazał Waillanowi oraz Dunkinowi, by płynęli prosto na wyspę.

Z początku Dunkin pokiwał ochoczo głową, ciesząc się na perspektywę opuszczenia wody. Następnie, gdy zastanowił się nad celem, ku któremu zdążali, zamienił ciągnięcie za wiosło na ciągnięcie za ucho.

Fale przybrzeżne nie były silne, jednak cofały się szybko, powstrzymując mizerne postępy szalupy. Wyspa znalazła się wkrótce w polu widzenia, jednak wydawała się zawisnąć tam, tuż za ich zasięgiem, na wiele chwil.

– Ciągnąć mocno! – rozkazał swym wiosłarzom Deudermont, choć wiedział, że właśnie to robią, że równie mocno jak on pragną, by się to skończyło. W końcu kapitan spojrzał błagalnie na Robillarda, który wydawszy z siebie zrezygnowane westchnięcie, wsunął dłoń do głębokiej kieszeni, szukając komponentów do pomocnego czaru.

Znajdująca się wciąż na przedzie Catti-brie wpatrywała się usilnie we mgłę, przyglądając się białej plaży i szukając jakiegokolwiek śladu zamieszkania. Nie zdawało się to na nic – wyspa była zbyt daleko, zważywszy na gęstą mgłę. Młoda kobieta spojrzała zamiast tego w dół, w ciemną wodę.

Ujrzała świece.

Twarz Catti-brie wykrzywiła się ze zdumienia. Podniosła wzrok i przetarła oczy, po czym popatrzyła z powrotem na wodę.

Świece. Nie mogła się co do tego mylić. Świece... pod wodą.

Zaciekawiona, młoda kobieta pochyliła się niżej i przyjrzała baczniej, w końcu dostrzegając sylwetkę trzymającą najbliższe światło.

Catti-brie cofnęła się, chwytając gwałtownie powietrze.

– Umarli – powiedziała, choć nie mogła wydobyć z ust nic więcej niż szept. Same jej gwałtowne ruchy zwróciły uwagę pozostałych. Nagle zerwała się gwałtownie na nogi, bowiem spuchnięta i



ściemniała ręka chwyciła za krawędź szalupy.

Dunkin, spoglądający jedynie na Catti-brie, wrzasnął, gdy wyciągnęła miecz. Drizzt wstał i rzucił się naprzód, by przedostać się za dwóch wioślarzy.

Catti-brie ujrzała, jak czubek upiornej głowy wyłania się z wody. Przy burcie łodzi pojawiła się straszliwa, szkieletowa twarz.

Khazid'hea opadła gwałtownie, trafiając jedynie w krawędź łodzi i przebijając się przez deski, dopóki nie osiągnęła poziomu wody.

– Co ty robisz? – krzyknął Dunkin. Drizzt, znalazłszy się u boku Catti-brie, zastanawiał się nad tym samym. Nie było śladu żadnego upiora, był tam jedynie miecz Catti-brie, wbity głęboko w deski szalupy.

– Płyńcie! – odwrzasnęła Catti-brie. – Płyńcie! Drizzt spojrział na nią bacznie, po czym rozejrzał się.

– Świece? – spytał, zauważając dziwne światła w wodzie. To jedno słowo wzbudziło strach w Deudermencie, Robillardzie, Waillanie oraz Dunkinie, którzy znali opowieści o morskich upiorach, oczekujących pod wodą, a położenie ich napęczniałych ciał zdradzały wiedźmowe świece.

– Jak fajnie! – oznajmił z roztargnieniem Harkle, spoglądając za burtę.

– Płyńcie do plaży! – krzyknął Deudermont, nie musiał się jednak tym trudzić, bowiem Waillan i Dunkin wiosłowali z całej siły.

Robillard zagłębił się w czarowaniu. Tuż za małą łodzią przyzwał falę i szalupa została podniesiona, po czym popędziła ku brzegowi. Wywołany nią wstrząs przewrócił Catti-brie na pokład i niemal spowodował, że Drizzt wypadł.

Harkle, zauroczony świecami, nie miał takiego szczęścia. Gdy woda pod nimi wzniosła się, a łodzią szarpnęło, wypadł.

Szalupa wystrzeliła do przodu, wdzierając się gwałtownie na plażę.

W pianie, dziesięć metrów od brzegu, stał przemoknięty do suchej nitki Harkle.

Wokół niego wstało tuzin groteskowych i napęczniałych sylwetek.

– Och, witajcie... – zaczął przyjazny Harpell, po czym wybałuszył oczy, niemal wysadzając je z orbit.

– Ijaa! – wrzasnął Harkle, prąc przez falę powrotną w kierunku brzegu.

Catti-brie zajęła już pozycje, uniosła Taulmarila i naciągnęła strzałę. Wycelowwała szybko i wystrzeliła.

Harkle wrzasnął ponownie, gdy pocisk przemknął tuż obok niego. Następnie usłyszał nieprzyjemne łupnięcie oraz plusk, gdy ożywiony tniip wpadł do wody, i zrozumiał, że to nie on był celem młodej kobiety.

Zaraz potem przeleciała następna strzała, powalając kolejnego, najbliższego zombie. Harkle, dotarwszy na płytszą wodę, uwolnił się z oplatających go glonów i szybko wysforował się przed pozostałe potwory. Właśnie wydostał się z wody, zostawiając za sobą kilka kroków mokrego piachu, kiedy usłyszał ryk płomieni. Gdy zerknął za siebie, ujrzał zasłonę ognia oddzielającą go od wody oraz zombie.

Przebiegł resztę drogi po plaży, by dołączyć do pozostałej szóstki przy szalupie, i wyraził swe podziękowania Robillardowi, potrząsając czarodziejem tak mocno, że wyrwał go z koncentracji.

Zasłona ognia opadła. Tam, gdzie wcześniej znajdowało się dziesięciu zombie, teraz była dwudziestka, a kolejne wstawały z wody oraz glonów.

– Dobra robota – powiedział cierpko Robillard. Catti-brie znów wystrzeliła, powalając kolejnego zombie. Robillard zamachał palcami jednej dłoni i z każdego z nich wystrzeliły strumienie zielonej energii, pędząc w dół plaży. Trzy trafiły jeden po drugim w jednego zombie, wtrącając go do wody. Dwa przeleciały dalej, wdzierając się w kolejnego potwora i również jego powalając.

– Niezbyt twórcze – stwierdził Harkle. Robillard skrzywił się do niego.

– Potrafisz lepiej?

Harkle strzelił z oburzeniem palcami i rywalizacja się rozpoczęła.

Drizzt i pozostali stali z tyłu, z bronią w gotowości, wiedzieli jednak, że lepiej nie rzucać się na przeciwników w obliczu magii czarodziejów. Nawet Catti-brie, po paru kolejnych strzałach, opuściła łuk, oddając zmagającym się ze sobą magom środek sceny.

– Nauczył mnie tego calimshycki zaklinacz węży – obwieścił Harkle. Cisnął w powietrze kawałek szpagatu i zaśpiewał łamiącym się, piskliwym głosem. Glon morski powstał na jego wezwanie do życia, uniósł się niczym wąż i owinał natychmiast wokół najbliższego z zombie, wciągając go pod wodę.

Harkle uśmiechnął się szeroko. Robillard parsknął szyderczo.

– Tylko jeden? – spytał, po czym rzucił się w objęcia kolejnego czaru, obracając się, tańcząc i rzucając w powietrze strzępki metalu. Następnie zatrzymał się i obrócił energicznie, wyrzucając jedną dłoń w kierunku brzegu. Wystrzeliły z niej odłamki lśniącego, płonącego metalu, nabrały prędkości i wpadły salwą w środek zombie. Kilka ze stworów zostało trafionych, palące strzępki przylgnęły do nich, przepalając się przez glony oraz resztki ubrania, przez zgniłą skórę i kości.

Chwilę później kilku potwornych zombie przewróciło się.

– Och, proste wywołanie – Harkle zbeształ Robillarda i odpowiedział na jego czar, wyciągając małą metalową różdżkę i mierząc nią w kierunku wody.

Kilka sekund później wystrzeliła z niej błyskawica. Harkle wycelował ją w wodę i pocisk popędził tam, rozprzestrzeniając się daleko i otaczając wiele potworów.

Jakże dziwny, a nawet zabawny był to widok! Włosy zombie stanęły na czubku i poruszające się sztywno stwory rozpoczęły dziwny, pełen podskoków taniec, wykonując pełne obroty, tocząc się w tę i w tę, zanim nie wpadły pod fale.

Kiedy to się skończyło, szeregi zombie zostały ograniczone do połowy, choć więcej podnosiło się uparcie wzdłuż plaży.

Harkle uśmiechnął się szeroko i znów strzelił palcami.

– Proste wywołanie – stwierdził.

– W istocie – mruknął Robillard.

Catti-brie zwolniła już do tej pory cięciwę i uśmiechała się szeroko, szczerze rozbawiona, spoglądając na swych towarzyszy. Nawet Dunkin, jeszcze chwilę wcześniej tak przerażony, wydawał się być gotowy roześmiać w głos na widok rywalizujących czarodziejów. Deudermont cieszył się, spoglądając na magów, obawiał się bowiem, iż tak potworni przeciwnicy pozbawią jego drużynę chęci do poszukiwań.

Nadeszła kolej Robillarda i ten skupił się na pojedynczym zombie, który wyłonił się z wody i człapał po plaży. Tym razem nie wykorzystał żadnych materialnych komponentów, zaśpiewał jedynie cicho i zamachał rękoma w dokładnych ruchach. Strumień ognia wystrzelił z jego wyciągniętego palca. Sięgnął ku pechowemu potworowi i otoczył go następnie płomieniami, dając robiący wrażenie pokaz, który w zaledwie parę chwil pochłonął stworzenie. Robillard, koncentrując się głęboko, przesunął następnie strumień ognia, paląc kolejnego stwora.

– Skwar – powiedział, gdy czar się zakończył. – Pozostałość po pracach Agannazara.

Harkle parsknął.

– Agannazar był pomniejszym sztukmistrzem! – oznajmił, na co Robillard skrzywił się.

Harkle sięgnął do kieszeni, wyciągając kilka komponentów.

– Strzałka – wyjaśnił. – Sproszkowany rabarbar i żołądek żmii.

– Melf! – krzyknął radośnie Robillard.

– Melf, w istocie! – powtórzył Harpell. – To dopiero był czarodziej!

– Znam Melfa – rzekł Robillard. Harkle zająknął się i przestał czarować.

– Ile masz lat? – zapytał.

– Znam prace Melfa – wyjaśnił Robillard.

– Och – powiedział Harkle i wrócił do czaru.

Aby dowieść prawdy swych słów, Robillard sięgnął do własnej kieszeni i wyciągnął garść koralików, pachnących smołą z pinii. Harkle wychwycił aromat, lecz nie zwrócił na niego większej uwagi, był już wtedy bowiem pogrążony w ostatnich runach własnego zaklęcia.

Pocisk wystrzelił z dłoni Harkle'a, wbijając się w żołądek najbliższego zombie. Natychmiast zaczął sączyć kwas, wypalając w stworzeniu powiększający się otwór. Zombie chwycił się na próżno za ranę, nawet pochylił się nisko, jakby chciał przez nią spojrzeć.

Następnie przewrócił się.

– Melf! – obwieścił Harkle, lecz zamilkł, gdy spojrział z powrotem na Robillarda i ujrzał drobniutkie meteory wylatujące z dłoni czarodzieja i wybuchające w malutkie kule ogniste wśród szeregów zombie.

– Lepszy Melf – przyznał Harkle.

– Dość tych wygłupów – wtrącił się kapitan Deudermont. – Możemy po prostu uciec z plaży. Wątpię, czy będą nas ścigać. – Głos Deudermonta zamarł, gdy kapitan uświadomił sobie, że żaden z czarodziejów nie zwraca na niego zbytnej uwagi.

– Nie jesteśmy na statku – to było wszystko, co odrzekł oburzony Robillard. Do Harkle'a zaś powiedział – Przyznajesz się do porażki?

– Jeszcze się nawet nie rozkręciłem! – oznajmił uparty Harpell.

Obydwaj rzucili się do zaklęć, należących do najpotężniejszych z ich sporych repertuarów. Robillard wyciągnął małe wiaderko oraz łopatkę, zaś Harkle rękawiczkę z wężowej skóry i długi, pomalowany paznokieć.

Robillard pierwszy rzucił czar, wywołując nagle i gwałtownie rozpadlinę tuż pod stopami najbliższych zombie. Piach uniósł się raptownie w powietrze. Potwory weszły prosto do jamy, znikając z pola widzenia. Robillard zmienił kąt i wypowiedział pojedyncze słowo, po czym pojawił się kolejny otwór, niedaleko od pierwszego.

– Wykop – mruknął pomiędzy zaśpiewami do Harkle'a.

– Bigby – zripostował Harkle. – Słyszałeś o Bigbym? Robillard zbladł pomimo swego robiącego wrażenie pokazu.

Oczywiście, że słyszał o Bigym! Należał on do najpotężniejszych czarodziejów wszechczasów, na każdym świecie.

Czar Harkle'a rozpoczął się jako gigantyczna, odłączona od ciała dłoń. Była przezroczysta i unosiła się ponad plażą, w pobliżu pierwszej jamy Robillarda. Robillard wpatrywał się intensywnie w dłoń. Trzy jej palce były wyciągnięte, wskazując na otwór, lecz środkowy był zakrzywiony, pod kciukiem.

– Poprawiłem Bigby'ego – puszył się Harkle. Zombie wczłapał pomiędzy gigantyczną dłoń a dziurę.

– Doink! – rozkazał Harpell i środkowy palec wyskoczył spod kciuka, uderzając zombie w bok głowy i wtrącając go do jamy.

Harkle obrócił się z pełnym zadowolenia uśmiechem do Robillarda.

– Uderzające Palce Bigby'ego – wyjaśnił. Znow skupił myśli na dłoni i przesunął ją za pomocą swej woli po plaży, „doinkując” zombie, kiedy tylko znalazły się w jego zasięgu.

Robillard nie wiedział, czy zaryczeć w proteście, czy zawyc ze śmiechu. Harpell był dobry, musiał to przyznać, bardzo dobry. Robillard nie miał jednak zamiaru z nim przegrać. Wyciągnął diament, klejnot, który kosztował go więcej niż tysiąc sztuk złota.

– Otiluke – powiedział butnie, mając na myśli kolejnego z legendarnych i potężnych czarodziejów, których prace były podstawą nauki magów. Tym razem to Harkle zbladł, dysponował bowiem niewielką wiedzą na temat legendarnego Otiluke'a.

Kiedy Robillard zastanowił się nad tym diamentem oraz szybko przerzedzającymi się szeregami potwornych przeciwników, zadumał się, czy to rzeczywiście jest tego warte. Strzelił palcami w olśnieniu, wsunął diament z powrotem do kieszeni i zamiast niego wyciągnął cienką kryształową płytkę.

– Otiluke – powtórzył, wybierając inny wariant tego samego zaklęcia. Rzucił czar i natychmiast, wzdłuż całej plaży, fala po prostu zamarzła, szybko więżąc w lodzie tych zombie, którzy nie wyszli jeszcze z wody.

– Och, dobra robota – przyznał Harkle, gdy Robillard klasnął władczy ruchem w dłoń, pozbywając się zombie oraz Harkle'a. Czary oczyściły plażę z wrogów, więc walka była najwyraźniej zakończona.

Harkle nie mógł jednak pozwolić, by ostatnie słowo należało do Robillarda, nie w ten sposób. Spojrzał na zombie miotające się w lodzie, po czym zmierzył Robillarda spojrzeniem. Powoli sięgnął do swej najgłębszej kieszeni i wyciągnął ceramiczną buteleczkę.

– Nadbohaterstwo – oznajmił. – Słyszałeś może o Tenserze? Robillard przyłożył palec do wydętych warg.

– Och, tak – powiedział chwilę później. – Oczywiście, szalony Tenser. – Oczy Robillarda otworzyły się szeroko, gdy mag zastanowił się nad konsekwencjami. Zgodnie z pogłoskami najbardziej znany czar Tensera zmieniał na krótko czarodzieja w wojownika – w wojownika berzerkera!

– Nie Tenser! – wrzasnął Robillard, zatrzymując Harkle'a tam, gdzie stał, i przygważdżając do ziemi, zanim ten zdążył wyciągnąć korek z butelki.

– Pomóżcie mi! – błagał Robillard i pozostali znaleźli się po chwili przy nich. Walka oraz rywalizacja dobiegły końca.

Zebrali się i Deudermont oznajmił, że nadszedł czas, by opuścić plażę.

Drizzt dał znak Catti-brie i przeszedł natychmiast na przód, będąc bardziej niż gotowy, by wyruszyć. Kobieta nie podążyła natychmiast za nim. Zbyt była pochłonięta trwającą ciągle, przyjazną już wymianą zdań pomiędzy czarodziejami. Głównie obserwowała Robillarda, który wydawał się znacznie bardziej ożywiony i radosny. Pomyślała, że może Harkle Harpell rzeczywiście ma na niego pozytywny wpływ.

– Och, ten czar kopiący działał tak dobrze z moim wariantem Bigby'ego – usłyszała głos Harkle'a. – Naprawdę musisz mnie go nauczyć. Mój kuzyn, Bidderdoo, jest wilkołakiem i ma ten zwyczaj zakopywania wszystkiego w ogrodzie, kości, różdżek i tak dalej. To zaklęcie pomoże mi wyciągać...

Catti-brie pokręciła głową i pospieszyła, by dogonić Driztza. Zatrzymała się jednak gwałtownie

i spojrzęła na szalupę.

Dokładniej mówiąc, spojrzęła na Dunkina Tallmasta, który siedział w wyrzuconej na piasek łodzi, potrząsając głową w przód i w tył. Catti-brie wskazała go pozostałym i wszyscy podeszli do niego.

– Chcę wrócić na statek – powiedział stanowczo Dunkin. – Jeden z czarodziejów może mnie tam umieścić. – Mówiąc to, mężczyzna ścisnął reling tak mocno, że knykcie na obu dłoniach zbieleły z braku krwi.

– Chodź z nami – powiedział do niego Drizzt. Dunkin nie poruszył się.

– Otrzymałeś szansę bycia świadkiem tego, co niewielu kiedykolwiek widziało – rzekł tropiciel. Mówiąc to, Drizzt wyciągnął figurkę pantery i upuścił ją na piasek.

– Wiesz więcej o Caerwich niż ktokolwiek inny na pokładzie Duszka Morskiego – dodał Deudermont. – Twoja wiedza jest nam potrzebna.

– Wiem niewiele – odparł Dunkin.

– Ale wciąż więcej niż inni – nalegał Deudermont.

– Za twą pomoc będzie nagroda – ciągnął Drizzt, a oczy Dunkina rozświetliły się na chwilę – dopóki drow nie wyjaśnił, co rozumie przez słowo nagroda.

– Któż wie, jakie przygody nas tam czekają? – powiedział podekscytowany Drizzt. – Kto wie, jakie sekrety zostaną przed nami odsłonięte?

– Przygody? – spytał niedowierzająco Dunkin, spoglądając na rzeź na plaży oraz wciąż zamrożone w wodzie zombie. – Nagroda? – dodał chichocząc. – Raczej kara, choć nie zrobiłem nic, by wam zaszkodzić, żadnemu z was!

– Jesteśmy tu, by rozwikłać zagadkę – rzekł Drizzt, jakby ten fakt powinien pobudzić ciekawość mężczyzny. – Aby nauczyć się i dorosnąć. Aby żyć, odkrywając sekrety otaczającego nas świata.

– A kto chce je znać? – warknął Dunkin, pozbawiając drowa pewności siebie i lekceważąc jego ambitną przemowę. Waillan Micanty, zainspirowany słowami drowa, dość się już nasłuchał skamleń niskiego mężczyzny. Młody żeglarz przeszedł na bok wyrzuconej na plażę szalupy, oderwał dłonie Dunkina od burty i pociągnął go na piach.

– Mogłem to zrobić w znacznie lepszym stylu – stwierdził sucho Robillard.

– Podobnie jak Tenser – powiedział Harkle.

– Nie Tenser – nalegał Robillard.

– Nie Tenser?

– Nie Tenser – powtórzył Robillard ostatecznym tonem. Harkle jęknął cicho, lecz nie odpowiedział.

– Oszczędźcie swoją magię – rzekł do nich Waillan. – Możemy jej jeszcze potrzebować.

Tym razem to Dunkin jęknął.

– Kiedy to się skończy, będziesz miał opowieść, na którą otworzą szeroko oczy wszyscy marynarze, którzy przybijają do Przystani Waterdeep – powiedział Drizzt do niskiego mężczyzny.

To wydawało się trochę uspokoić Dunkina, dopóki Catti-brie nie dodała – Jeśli przeżyjemy.

Drizzt oraz Deudermont skrzywili się w jej stronę, lecz kobieta jedynie uśmiechnęła się niewinnie i odeszła.

– Powiem jego tyrańskości – zagroził Dunkin, lecz nikt go już nie słuchał.

Drizzt zawołał Guenhwyar, a kiedy pantera pojawiła się na plaży, siedmioro poszukiwaczy przygód zebrało się wokół Deudermonta. Kapitan naszkicował na piasku schematyczny plan wyspy. Postawił znak X w miejscu oznaczającym ich pozycję, a następnie jeszcze jeden poza rysunkiem, zaznaczając miejsce postoju Duszka Morskiego.

– Pomysły? – spytał, spoglądając szczególnie na Dunkina.

– Słyszałem, jak ludzie mówili o wiedźmie z Pojękującej Jaskini – powiedział ze zmieszaniem niski mężczyzna.

– Jaskinie mogą być wzdłuż wybrzeża – uznała Catti-brie. – Albo tam – postawiła palec na szkicu Deudermonta, wskazując jedyną górę, niski stożek, który tworzył sporą część powierzchni Caerwich.

– Powinniśmy przeszukać wnętrze wyspy, zanim odpłyniemy z powrotem na morze – stwierdził Deudermont i nikt z nich nie musiał podążać za jego wzrokiem ku zamarznętemu zombie, aby przypomnieć sobie o niebezpieczeństwach czekających wzdłuż wybrzeża Caerwich. Tak więc zaczęli brnąć w głąb wyspy, poprzez zadziwiająco gęstą plataninę krzaków oraz wielkich paproci.

Niemal zaraz po tym jak zostawili za sobą otwartą plażę, wszędzie wokół nich wybuchły dźwięki



– pohukiwania i świergot egzotycznych ptaków oraz gardłowe wycia, których żadne z nich jeszcze wcześniej nie słyszało. Drizzt oraz Guenhwyvar zajęli się przodem oraz bokami, bezszelestnie znikając w gęstwinie.

Dunkin jęknął na to, nie ciesząc się z faktu, że otaczająca go grupa właśnie stała się mniejsza. Catti-brie zachichotała. Gdyby tylko Dunkin wiedział, o ile bezpieczniejsi byli, gdy drow oraz jego kocica szli po bokach.

Szukali przez ponad godzinę, po czym zatrzymali się na odpoczynek na małej polance, w połowie drogi na stożkowatą górę. Drizzt wysłał Guenhwyvar samą, uznając, że kocica jest w stanie sprawdzić większy teren w czasie ich krótkiej przerwy, niż oni przeszukaliby przez resztę dnia.

– Zejdziemy po przeciwległym zboczu stożka, po czym pójdziemy na południe, dookoła, z powrotem do łodzi – wyjaśnił Deudermont. – Następnie z powrotem, znów przez stożek, a później na południe.

– Mogliśmy przejść tuż obok jaskini, wcale jej nie widząc – mruknął Robillard. Wszyscy wiedzieli, że może mieć rację, bowiem gęstwina była splątana i ciemna, a mgła nawet trochę się nie zmniejszyła.

– Cóż, być może, mogliby się przydać nasi dwaj czarodzieje – powiedział sarkastycznie Deudermont – gdyby nie byli tak pochłonięci marnowaniem czarów, by dowieść swej racji.

– Byli przeciwnicy, których trzeba było zaatakować – zaprotestował Harkle.

– Mogłam ich powalić moim łukiem – rzekła Catti-brie.

– I zmarnować strzały – zripostował Harkle, sądząc, że zastawił pułapkę logiczną.

Oczywiście wszyscy pozostali wiedzieli, że kołczan Catti-brie jest potężnie zaklęty.

– Nigdy nie kończą mi się strzały – stwierdziła kobieta i Harkle usiadł.

Drizzt przerwał im, nagle zrywając się na nogi i wpatrując uważnie w dżunglę. Jego dłoń sięgnęła do sakiewki, w której trzymał onyksową figurkę.

Catti-brie podniosła się, chwytając Taulmarila, a pozostali wkrótce podążyli za jej przykładem.

– Guenhwyvar? – spytała kobieta.

Drizzt przytaknął. Coś się stało panterze, lecz on nie był pewien, cóż to mogło być. Kierując się przecuciem, wziął figurkę, postawił ją na ziemi i znów zawołał panterę. Chwilę później pojawiła

się szara mgła, przybierając następnie formę pantery. Guenhwyvar obesza nerwowo drowa.

– One są dwie? – spytał Dunkin.

– To ta sama kocica – wyjaśniła Catti-brie. – Coś odesłało Guen do domu.

Drizzt przytaknął i spojrzął na Deudermonta.

– Coś, co Guenhwyvar będzie mogła odnaleźć z powrotem – stwierdził.

Wyruszyli przez gęstwinę, podążając za przewodem Guenhwyvar. Wkrótce dotarli do pomocnych zboczy stożka i za zasłoną gęstego, zwisającego mchu, znaleźli ciemny otwór. Drizzt wskazał na Guenhwyvar, lecz pantera nie weszła.

Drizzt przyjrzał jej się z zaciekawieniem.

– Wracam na szalupę – stwierdził Dunkin. Wykonał krok w stronę morza, lecz Robillard, znużony jego głupotą, wyciągnął różdżkę i wymierzył ją Dunkinowi między oczy. Czarodziej nie powiedział ani słowa. Nie musiał.

Dunkin odwrócił się z powrotem do jaskini. Drizzt przykucnął obok pantery. Guenhwyvar nie chciała wejść do jaskini, a drow nie miał pojęcia, dlaczego mogło tak być. Wiedział, że Guenhwyvar się nie boi. Czy na tę okolicę mogło być nałożone jakieś zaklęcie, które powstrzymywało panterę przed wejściem?

Usatysfakcjonowany tym wyjaśnieniem Drizzt wyciągnął Błysk, piękny sejmitar jaśniejący swym zwyczajowym błękitem, i wskazał gestem swym przyjaciołom, by zaczekali. Prześlizgnął się przez kurtynę z mchu, poczekał chwilę, by jego oczy przyzwyczyły się do mroku, po czym wszedł.

Światło Błysku zgasło. Drizzt rzucił się na bok, za osłonę głązu. Zdał sobie sprawę, że nie porusza się tak szybko, jak się spodziewał – jego zaklęte bransolety nie pomagały mu.

– Brak magii – uznał i wydało mu się doskonale jasne, dlaczego Guenhwyvar nie chciała wejść. Drow odwrócił się, by wyjść z powrotem na zewnątrz, zauważył jednak, iż jego niecierpliwi przyjaciele wślizgują się już za nim. Harkle i Robillard mieli na twarzach ciekawość. Catti-brie wpatrywała się w mrok, jedną dłonią grzebiąc przy bezużytecznej opasce z kocim okiem, nałożonej na jej czoło.

– Zapomniałem wszystkie moje czary – powiedział na głos Harkle, a jego słowa odbiły się echem od nagich ścian dużej jaskini. Robillard zakrył mu usta dłonią.

– Szzz! – syknął czarodziej. Pomyślawszy wszakże o tym, co właśnie powiedział Harkle, Robillard również wybuchnął.

– Ja też! – zaryczał, po czym zatrzaskał sobie usta dłońią.

– Nie ma tu magii – powiedział im Drizzt. – To dlatego Guenhwyvar nie chciała wejść.

– Możliwe, że właśnie to odesłało kocicę do domu – dodała Catti-brie.

Dyskusja zakończyła się gwałtownie i wszystkie głowy obróciły się w stronę Waillana, gdy zapłonęło jasno światło zrobionej naprędce pochodni.

– Nie będę szedł na ślepo – wyjaśnił młody żeglarz, trzymając wysoko związane ze sobą płonące gałęzie.

Nikt z nich się nie spierał. Te kilka małych kroków, które uszli od wejścia do jaskini, pozbawiło ich większości światła, a ich zmysły sugerowały im, że nie jest to małe miejsce. Jaskinia wydawała się głęboka i zimna. Mieli wrażenie, jakby kleista wilgoć powietrza wyspy została na zewnątrz.

Kiedy weszli trochę dalej, światło pochodni powiedziało im, że ich zmysły miały rację. Jaskinia była duża, mniej więcej w kształcie owalu, osiągając może trzydzieści metrów w poprzek w najszerszym punkcie. Była nierówna, jej poszarpana podłoga znajdowała się na kilku różnych poziomach, a z góry spoglądały na nich gigantyczne stalaktyty.

Drizzt miał właśnie zamiar zasugerować systematyczne przeszukanie, kiedy ciszę przerwał głos.

– Kto chce znaleźć mój widok? – dobiegło skrzeczenie z tylnej części jaskini, gdzie trzy metry nad poziomem, na którym znajdowała się teraz drużyna, wydawało znajdować się skalne wypiętrzenie. Cała grupa wpatrzyła się w mrok. Catti-brie zacisnęła uścisk na Taulmarilu, zastanawiając się, jak skuteczny może być łuk bez swej magii.

Dunkin odwrócił się z powrotem do drzwi i różdżka Robillarda wysunęła się, choć czarodziej trzymał wzrok skupiony, na skalnym wypiętrzeniu. Niski mężczyzna zawahał się, po czym zdał sobie sprawę, że Robillard nie ma mocy przeciwko niemu, nie tutaj.

– Kto chce znaleźć mój widok? – znów dobiegło skrzeczące pytanie.

Dunkin rzucił się przez mech.

Jak jeden mąż, grupa spojrzała ku wyjściu.

– Puście go – powiedział Deudermont. Kapitan wziął pochodnię od Waillana i powoli ruszył do przodu, zaś pozostała piątka podążyła za nim. Drizzt, zawsze ostrożny, wszedł w cienie rzucane przez boczną ścianę jaskini.

Pytanie dobiegło po raz trzeci, wyćwiczonym tonem, jakby wiedźma nie była nie przyzwyczajona do wizyt żeglarzy. Wtedy im się pokazała, wychodząc zza sterty głazów. Czarownica była stara,

bardzo stara, miała na sobie znoszoną, czarną, długą koszulę i opierała się ciężko na krótkiej i wytartej lasce. Jej usta były otwarte – wydawała się mieć problemy z łapaniem tchu – ukazując pojedynczy, żółty ząb. Oczy, wyglądające na zamglone nawet z oddali, nie mrugały.

– Kto chce ponieść brzemień mojej wiedzy? – zapytała. Trzymała przez krótką chwilę głowę zwróconą w kierunku piątki, po czym wybuchła chrapliwym śmiechem.

Deudermont podniósł rękę, wskazując pozostałym, by się zatrzymali.

– Ja – oznajmił. – Jestem Deudermont z Duszka Morskiego, przybyłem na Caerwich, by...

– Wracaj! – wiedźma wrzasnęła do niego z taką siłą, że kapitan wykonał krok do tyłu, zanim zdał sobie w ogóle sprawę, co robi. Catti-brie napięła trochę mocniej swój łuk, trzymała go jednak nisko, niegroźnie.

– To nie dla ciebie ani dla żadnego mężczyzny! – wyjaśniła czarownica. Wszystkie oczy obróciły się w stronę Catti-brie.

– To dla dwójki i tylko dla dwójki – ciągnęła rytmicznie wiedźma swym skrzeczącym głosem, jakby recytowała bohaterski epos.

– Nie dla żadnego mężczyzny, i nie dla nikogo, kogo skóra brązowi się pod światłem słońca.

To wyraźne odniesienie spowodowało, że Drizztowi oklapły ramiona. Chwilę później wyłonił się z cienia i spojrzał na Catti-brie, która wydawała się równie podupadła na duchu, jak on, zdawszy sobie nagle sprawę, że w efekcie znów chodziło o Drizzta. Deudermont niemal został zabity w Waterdeep, a Duszek Morski i jego załoga znajdowali się w niebezpieczeństwie, tysiące mil od swych zwyczajowych wód, z powodu jego dziedzictwa.

Drizzt schował swe klingi i podszedł do Catti-brie, po czym razem minęli zaskoczonego kapitana, stając przed ślepą wiedźmą.

– Bądź pozdrowiony, renegacie z Daermon N'a'shezbaernon – powiedziała ślepa czarownica, odnosząc się do pradawnego nazwiska Drizzta, nazwy, którą niewielu poza Menzoberranzan znało. – I ty, córko krasnoluda, która ciskasz najpotężniejszymi z włóczni!

To ostatnie zdanie zbiło parę z tropu i zaskoczyło jedynie na chwilę, dopóki drow i kobieta nie zdali sobie sprawy, o co chodzi. Wiedźma musiała mówić o stalaktycie, który zrzuciła Catti-brie, o wielkiej „włóczni”, która przebiła się przez kopułę kaplicy domu Baenre! Chodziło tu o nich, o przeszłość Drizzta, oraz wrogów, o których sądzili, że pozostawili ich za sobą.

Ślepa czarownica wskazała im, by podeszli bliżej, i zrobili to, podchodząc z taką odwagą, na

jaką mogli się zdobyć. Znajdowali się zaledwie trzy metry od paskudnej kobiety, gdy zatrzymali się. Byli również trochę poniżej niej, co powodowało, że oprócz tego, iż wiedziała o tym, o czym nie powinna wiedzieć, wydawała się robić jeszcze większe wrażenie. Starucha podciągnęła się najbardziej, jak mogła, ukazując wielki wysiłek w prostowaniu oklapłych ramion, i nakierowała pozbawione wzroku gałki oczne w stronę oczu Drizzta Do'Urdena.

Następnie wyrecytowała, cicho i szybko, wersy, które dał jej Errtu.

Spiskiem, a nie losem szlak jest kierowany, Dalsze kroki drogą ducha swego ojca podejmuje. Zdrajca wobec Lloth jest poszukiwany Przez tego, kto nienawiść największą doń czuje.

Upadek domu, włóczni upadek, Przebiły serce Pajęczej Królowej jak strzała.

A teraz igła – Do'Urdena spadek Pod fałdami jego płaszcza, wewnątrz jego ciała.

Wyzwanie, renegat z renegata nasienia, Złoty pierścień, któremu się oprzeć nie jest w stanie!

Sięgaj, lecz dopiero do bestii uwolnienia Z gnicia w wirującej głębi Otchłani.

Oddany Lloth i przez Lloth zwrócony Abyś mógł przeszukiwać szlaki najmroczniejsze.

Ukazany temu, kto najbardziej potępiony I podany tobie, bowiem polegiesz!

Znajdź więc, Drizzcie, tego, kogo nienawiść zyskałeś.

Przyjaciela i wroga, w domu dla ciebie pierwszym zdobytego.

Tam znajdziesz tego, którego ducha się bałeś Miłością oraz pragnieniem bitwy związanego.

Ślepa czarownica przerwała raptownie. Jej pozbawione wzroku gałki oczne błąkały się dookoła, a ciało było idealnie nieruchome, jakby recytacja pozbawiła ją ogromnej ilości siły. Następnie weszła z powrotem pomiędzy kamienie, znikając z pola widzenia.

Drizzt ledwo ją zauważał. Stał jedynie, posępny, osłabiony przez nieprawdopodobną możliwość.

– Oddany Lloth – mruknął bezradnie i był w stanie wymówić tylko jedno słowo – Zaknafein.



### SERCE KIERSTAADA

Kiedy wyszli z jaskini, natknęli się na Guenhwyvar siedzącą na przygwożdżonym do ziemi Dunkinie. Drizzt gestem powiedział kocicy, by zeszła z mężczyzny, i wyruszyli w drogę. Drizzt był ledwo świadom drogi powrotnej przez wyspę aż do szalupy. Nic nie powiedział w jej trakcie, poza odesłaniem Guenhwyvar z powrotem do jej astralnego domu, zaraz gdy zdali sobie sprawę, że tym razem nie spotkają się już na plaży z oporem. Pozostali, szanując nastrój drowa i rozumiejąc wytrącające z równowagi informacje, jakie podała mu wiedźma, również pozostawali w milczeniu.

Drizzt powtarzał raz za razem w myślach słowa ślepej wieszczki, na próżno starając się je zapamiętać. Każda sylaba mogła być wskazówką, zdawał sobie sprawę Drizzt, każda końcówka w odmianie mogła dać mu jakąś wskazówkę, kto może przetrzymać jego ojca. Słowa pojawiły się jednak zbyt nagle, zbyt nieoczekiwanie.

Jego ojciec! Zaknafein! Drizzt ledwo mógł oddychać, myśląc o tej nagłej ewentualności. Pamiętał liczne potyczki sparingowe, lata jakie spędził na radosnych i zdecydowanych ćwiczeniach. Pamiętał, jak Zaknafein próbował go zabić, a on jeszcze bardziej pokochał za to swego ojca, bowiem Zaknafein przyszedł po niego tylko dlatego, że sądził, iż Drizzt poddał się mrocznym zwyczajom drowów.

Drizzt otrząsnął się z tych myśli. Nie miał teraz czasu na nostalgię, musiał się skupić na sprawach, które pojawiły się tak nagle. Choć wielka była jego radość na myśl, że Zaknafein może być mu zwrócony, równie wielka była trwoga. Jakaś potężna istota, może matka opiekunka, a może nawet sama Lloth, trzymała tajemnicę, a słowa wiedźmy w równym stopniu jak Drizzta dotyczyły Catti-brie. Tropicieł zerknął z ukosa na Catti-brie, zagłębioną w najwyraźniej podobnych kontemplacjach. Czarownica dała do zrozumienia, że wszystko to, atak w Waterdeep oraz podróż na tę daleką wyspę, zostało zaaranżowane przez potężnego przeciwnika, który szukał zemsty nie tylko na Drizzcie, lecz również na Catti-brie.

Drizzt zwolnił i pozwolił pozostałym wysforować się o parę kroków, gdy ciągnęli szalupę do wody. Spuścił wzrok z Catti-brie i, przynajmniej na chwilę, przestał o niej myśleć, starając przypomnieć sobie dokładnie słowa wiedźmy. Najlepszym co mógł zrobić dla Catti-brie oraz Zaknafeina, było ich zapamiętanie, wszystkich, tak dokładnie jak to możliwe. Drizzt rozumiał to, jednak mimo to możliwość, że Zaknafein może żyć, przytłaczała go, a wszystkie wersy wydawały się mętnym, dalekim snem, z którego przypomnieniem tropiciel miał ogromne trudności. Drizzt nie był czujny, gdy z pluskiem odpływali od plaży Caerwich. Jego oczy skupiały się jedynie na ruchach wiosł pod ciemną wodą i był tak pogrążony w myślach, że nawet gdyby cała horda zombie

powstała z wody przeciwko nim, Drizzt byłby ostatnim sięgającym po broń.

Jak się okazało, wrócili na Duszka Morskiego bez przeszkód i Deudermont, po krótkiej rozmowie z Drizztem, podczas której chciał upewnić się, że zakończyli swe sprawy na wyspie, nie tracił czasu i wypłynął z powrotem na morze. W chwili gdy wyłonili się z otaczających Caerwich mgieł, nakazał rozwinąć pełne żagle i szybki szkuner zostawił wkrótce mglistą wyspę daleko, daleko za sobą. Dopiero gdy Caerwich zniknęła z pola widzenia, Deudermont zawołał Drizzta, Catti-brie oraz dwóch czarodziejów do swej prywatnej kajuty, na dyskusję o tym, co miało miejsce.

– Wiesz, o czym mówiła ta stara wiedźma? – kapitan spytał Drizzta.

– O Zaknafeinie – odparł bez wahania drow. Zauważył, że twarz Catti-brie wydaje się zachmurzać. Przez całą drogę powrotną z jaskini kobieta była niespokojna, nawet oszołomiona, lecz teraz wydało się Drizztowi, iż jest po prostu przygnębiona.

– A teraz gdzie płyniemy? – zapytał Deudermont.

– Do domu i tylko do domu – wtrącił się Robillard. – Nie mamy zapasów i wciąż musimy naprawić pewne uszkodzenia wyrządzone nam przez sztorm przed Mewimi Skałami.

– A potem? – chciał wiedzieć kapitan, spoglądając bezpośrednio na Drizzta, gdy zadawał to pytanie.

Drizzt poczuł radość z tego uczucia, z faktu, iż Deudermont wstrzymuje się ze swoim osądem. Gdy drow nie dał natychmiastowej odpowiedzi, kapitan ciągnął dalej – Znajdź tego, kogo nienawiść zyskałeś, powiedziała wiedźma – stwierdził Deudermont. – Kto to może być?

– Entreri – odrzekła Catti-brie. Odwróciła się do zaskoczonego Deudermonta. – Artemis Entreri, zabójca z południowych ziem.

– Ten sam zabójca, którego kiedyś ścigaliśmy aż do Calimshanu? – spytał Deudermont.

– Nasze sprawy z nim wydają się nigdy nie mieć końca – wyjaśniła Catti-brie. – On nienawidzi Drizzta bardziej niż kto...

– Nie – przerwał Drizzt, potrząsając głową i przejeżdżając dłonią po swych gęstych, białych włosach. – Nie Entreri. – Drow znał Artemisa Entreriego dość dobrze, zbyt dobrze. Entreri w istocie go nienawidził, a przynajmniej było tak kiedyś, lecz ich waśń była bardziej podsycana przez ślepa dumę, przez potrzebę zabójcy, by dowieść, że jest lepszy, niż przez jakiś konkretny, wymierny powód. Po swym pobycie w Menzoberranzan Entreri został wyleczony z tej potrzeby, przynajmniej częściowo. Nie, to wyzwanie sięgało dalej niż do zabójcy. Wiązało się z samą Lloth i dotyczyło nie tylko Drizzta, ale również Catti-brie i jej pamiętnego czynu zrzucenia stalaktytu na kaplicę Baenre.



– Kto więc? – zapytał Deudermont po przedłużającym się milczeniu.

Drizzt nie potrafił dać ostatecznej odpowiedzi.

– Baenre, najprawdopodobniej – odparł. – Zrobiłem sobie wielu wrogów. W Menzoberranzan są całe tuziny, które zrobiłyby wiele, by mnie zabić.

– Ale skąd wiesz, że to ktoś z Menzoberranzan? – wtrącił się Harkle. – Nie zrozum tego źle, ale zrobiłeś sobie również wielu wrogów na po wierzchni!

– Entreri – powtórzyła Catti-brie. Drizzt potrząsnął głową.

– Wiedźma powiedziała: „wroga, w domu twym pierwszym zdobytego” – wyjaśnił drow. – Wroga z Menzoberranzan.

Catti-brie nie była pewna, czy Drizzt prawidłowo przytoczył słowa wiedźmy, lecz dowód wydawał się niepodważalny.

– Gdzie więc zacząć? – zapytał Deudermont, odgrywający rolę arbitra.

– Wiedźma mówiła o nieziemskich wpływach – stwierdził Robillard. – Wspomniała Otchłani.

– Dom Lloth – dodał Drizzt. Robillard przytaknął.

– A więc musimy zdobyć trochę odpowiedzi z Otchłani – uznał czarodziej.

– Mamy tam popłynąć? – roześmiał się Deudermont. Czarodziej, bardziej obznajomiony z takimi sprawami, uśmiechnął się jedynie i potrząsnął głową.

– Musimy sprowadzić czarta do naszego świata – wyjaśnił – i wydobyć od niego informacje. Niezbyt trudne czy niezwykle dla tych, którzy praktykowali sztukę czarnoksięstwa.

– A ty praktykowałeś? – spytał go Deudermont. Robillard potrząsnął głową i spojrzał na Harkle'a.

– Co? – roztargniony Harpell powiedział głupawo, gdy tylko zauważył, że wszyscy patrzą na niego. Czarodziej był głęboko pogrążony w myślach, również starał się odtworzyć wersy ślepej wiedźmy, choć ze swego miejsca w jaskini nie słyszał każdego słowa.

– Czy praktykowałeś – wyjaśnił Robillard – sztukę czarnoksięstwa?

– Ja? – pisnął. – Och, nie. Jest niedozwolona w Bluszczowej Posiadłości od dwudziestu lat. Zbyt

wiele problemów. Zbyt wiele czartów chodziło dookoła, zjadając Harpellów.

– Kto więc dostarczy nam odpowiedzi? – zapytała Catti-brie. – W Luskan są czarodzieje, którzy praktykują czarnoksiężstwo – zaproponował Robillard – podobnie jak niektórzy kapłani w Waterdeep. Jedni i drudzy nie są tani.

– Mamy złoto – rzekł Deudermont.

– To jest złoto statku – wtrącił się Drizzt. – Dla całej załogi Duszka Morskiego.

Deudermont machnął w jego stronę ręką, gdy zaczął mówić. Potrząsał głową przy każdej sylabie.

– Dopóki Drizzt Do'Urden oraz Catti-brie nie pojawili się na pokładzie, nigdy nie mieliśmy tyle pracy i tyle zysku – powiedział drowowi. – Jesteś częścią Duszka Morskiego, członkiem jego załogi, i wszyscy ofiarują swą gażę, jak ty ofiarowałbyś swoją, by pomóc komuś innemu.

Drizzt nie potrafił znaleźć argumentów przeciwko tej ofercie, zauważył jednak odrobinę zrzędlivosti, gdy Robillard dodał – W istocie.

– A więc Waterdeep czy Luskan? – Deudermont spytał Robillarda. – Mam płynąć na północ od Moonshae czy na południe?

– Waterdeep – odpowiedział nieoczekiwanie Harkle. – Och, wybiorę kapłana – wyjaśnił czarodziej. – Dobrego kapłana. Lepiej nadającego się do czartów niż czarodziej, bowiem czarodziej mógłby mieć inne obowiązki lub pytania, które chciałby zadać bestii. Lepiej nie dopuszczać, żeby czart się za bardzo zaangażował, powiadani wam.

Drizzt, Catti-brie oraz Deudermont spojrzeli na niego z ciekawością, starając się odcyfrować, o czym on mówi.

– On ma rację – wyjaśnił szybko czarodziej z Duszka Morskiego. – Dobry kapłan zajmie się jednym zadaniem i możemy być pewni, iż taka osoba wezwie czarta jedynie dla dobrej sprawy, dla słusznej sprawy. – Mówiąc to, spojrział na Drizta i drow doznał odczucia, że Robillard kwestionuje nagle mądrość tego poszukiwania, mądrość podążania za słowami ślepej wiedzy. Kwestionuje tę drogę i być może także, uświadomił sobie Drizzt, motywy.

– Uwolnienie Zaknafaína ze szponów Lloth, albo matki opiekunki, będzie właśnie słusznym czynem – nalegał Drizzt, a w jego głosie pojawiła się lekka nuta gniewu.

– A więc dobry kapłan będzie najlepszym wyborem – odparł niedbale czarodziej z Duszka Morskiego, nie przepaszając.

Kierstaad spojrział w czarne, martwe oczy renifera, leżącego nieruchomo, tak zupełnie nieruchomo, w płaskiej tundrze, otoczonego kolorowymi kwiatami, które zaczęły spiesznie rozkwitać podczas krótkiego w Dolinie Lodowego Wichru lata. Zabił rena czysto, jednym rzutem wielkiej włóczni.

Kierstaad cieszył się z tego. Nie czuł większych wyrzutów sumienia na widok wspaniałej bestii, bowiem życie jego ludu zależało od powodzenia na polowaniu. Żaden skrawek tego dumnego zwierzęcia nie zostanie zmarnowany. Mimo to młodzieniec cieszył się, że ta zdobycz, jego pierwsza zdobycz, była czysta. Spojrział w oczy martwego zwierzęcia i oddał podziękowanie jego duchowi.

Berkthgar podszedł do młodego myśliwego od tyłu i klepnął go po ramieniu. Kierstaad, zbyt pochłonięty widokiem, nagłym uświadomieniem sobie, że w oczach plemienia nie jest już tylko chłopcem, ledwo zauważył, jak wielki mężczyzna przeszedł obok niego z długim nożem w dłoni.

Berkthgar przykucnął przy zwierzęciu i odsunął sobie z drogi jego nogi. Jego cięcie było czyste i idealne, ćwiczone od dawna. Zaledwie chwilę później odwrócił się i wstał, wyciągając w stronę Kierstaada zakrwawione ręce i trzymając w nich serce zwierzęcia.

– Zjedz to i nabierz siły oraz prędkości rena – odezwał się przywódca barbarzyńców.

Kierstaad wziął z wahaniem serce i zbliżył je do swych warg. Wiedział, że to część próby, choć nie miał pojęcia, że będzie się tego od niego oczekiwać. Powaga w głosie Berkthgara nie pozostawiała wątpliwości, nie mógł zawieść. Nie jesteś już chłopcem, powiedział sobie. Coś pierwotnego zawrzało w nim na zapach krwi, na myśl o tym, co musi zrobić.

– Serce mieści w sobie duszę renifera – wyjaśnił inny mężczyzna. – Zjedz je.

Kierstaad nie wahał się już dłużej. Podniósł ciemnoczerwone serce do warg i wgrzył się w nie głęboko. Ledwo był świadom swych następnych czynów, pożerania serca, pławienia się w duszy zabitego rena. Wokół niego wzniosły się wiwaty, myśliwy z drużyny Berkthgara witali go w dorosłym życiu.

Nie był już chłopcem.

Niczego więcej nie oczekiwano od Kierstaada. Stał beznamiętnie z boku, podczas gdy starsi myśliwi oczyścili i podzielili renifera. Tak naprawdę było lepiej dla niego oraz jego ludu, żyć poza więzami bogactwa i bez powiązań z innymi. Przynajmniej w tym względzie Kierstaad wiedział, że Berkthgar ma rację. Mimo to młody mężczyzna wciąż nie żywił złej woli wobec krasnoludów czy ludu z Dekapolis i nie miał zamiaru pozwolić, by jakiegokolwiek kłamstwa pomniejszyły jego szacunek dla Wulfgara, który tak wiele uczynił dla plemion z Doliny Lodowego Wichru.

Kierstaad spojrział na uprawianie renifera, tak pełne i doskonałe. Żadnego marnotrawienia i braku szacunku dla dumnego zwierzęcia. Spojrział na własne zakrwawione dłonie i ręce, poczuł, jak strużka krwi spływa mu po brodzie na gąbczastą ziemię. To było jego życie, jego przeznaczenie. Cóż to jednak oznaczało? Kolejną wojnę z Dekapolis, jak to miało miejsce tak wiele razy w przeszłości? A co z kontaktami z krasnoludami, które wróciły do swych kopalń na południe od Kopca Kelvina?

Przez ostatnie kilka tygodni Kierstaad słuchał Berkthgara. Słyszał, jak Berkthgar spiera się z Revjakiem, ojcem Kierstaada i uznawanym wodzem Plemienia Łosia. Berkthgar odejdzie, pomyślał Kierstaad, spoglądając na gigantycznego mężczyznę. Berkthgar zabierze ze sobą innych młodych wojowników i powoła na nowo Plemię Niedźwiedzia albo jeden z innych pradawnych szczepów. Wtedy międzyplemienna rywalizacja, która przez tak długo wyznaczała bieg życia w Dolinie Lodowego Wichru, rozpocznie się od nowa. Będą walczyć o pożywienie i dobrą ziemię, wędrując po tundrze.

Była to tylko jedna możliwość, uznał Kierstaad, starając się otrząsnąć z niepokojących myśli. Berkthgar chciał być całkowitym przywódcą, chciał dorównać, a następnie przewyższyć legendę Wulfgara. Nie mógłby tego zrobić, gdyby podzielił pozostałych barbarzyńców, którzy tak naprawdę nie byli jeszcze dość liczni, by utrzymać jakiegokolwiek oddzielne plemiona, mające jakąś rzeczywistą siłę.

Wulfgar zjednoczył plemiona.

Były inne możliwości, kiedy jednak o nich pomyślał, żadna mu nie odpowiadała.

Berkthgar podniósł wzrok znad zdobyczy, uśmiechając się szeroko, akceptując Kierstaada w pełni i bez żadnych ukrytych motywów. Mimo to Kierstaad był synem Reyjaka i wydawało mu się teraz, iż Berkthgar i Revjak mogą zmierzać w niepokojącym kierunku. Przywódca plemienia barbarzyńców mógł zostać wyzwany.

Myśl ta wzmogła się jedynie, kiedy zwycięska drużyna myśliwska zbliżyła się do złożonego z namiotów ze skóry rena obozowiska plemienia i natknęła się tam na Bruenora oraz jeszcze jedną osobę z jego rasy, kapłankę Stumpet Rakingclaw.

– To nie twoje miejsce! – warknął natychmiast Berkthgar do przywódcy krasnoludów.

– Ciebie również miło spotkać – Stumpet, nigdy nie siadająca z tyłu i nie pozwalająca, aby inni mówili za nią, rzuciła do Berkthgara. – A więc zapomniałeś o Dolinie Strażnika, jak nas doszły pogłoski?

– Nie rozmawiam z kobietami o ważnych sprawach – powiedział pewnym głosem Berkthgar.

Bruenor poruszył się szybko, wyciągając rękę, by zatrzymać rozwścieczoną Stumpet z tyłu.

– A ja nie jestem tu, by rozmawiać z tobą – odparł. – Ja i moja kapłanka przyszliśmy zobaczyć się z Revjakiem, wodzem Plemienia Łosia.

Berkthgarowi rozgorzały nozdrza. Przez chwilę Kierstaad i pozostali spodziewali się, że rzuci się na Bruenora, a krasnolud, stanąwszy pewnie i uderzając wyszczerbionym toporem o otwartą dłoń, najwyraźniej również tego oczekiwał.

Berkthgar jednak, nie będąc głupcem, uspokoił się.

– Ja również dowodzę myśliwymi z Doliny Lodowego Wichru – rzekł. – Powiedz, o co ci chodzi, i odejdz!

Bruenor zachichotał i przeszedł obok dumnego barbarzyńcy, wchodząc do osady. Berkthgar zawył i podskoczył, lądując prosto na ścieżce przed krasnoludem.

– Dowodziłeś w Settlestone – powiedział stanowczo rudobrody krasnolud. – I może będziesz dowodził tutaj, lecz możliwe, że tak nie będzie. Revjak był królem, gdy opuszczaliśmy dolinę, i wciąż nim jest, zgodnie ze wszelkimi wieściami, które słyszałem. – Bruenor nawet na chwilę nie spuścił wzroku z Berkthgara, gdy obok niego przechodził.

Stumpet zadana nos i nawet nie trudziła się, by popatrzeć na gigantycznego barbarzyńcę.

Dla Kierstaada, który lubił Bruenora i jego dziki klan, było to bolesne spotkanie.

Wiatr był słaby, jedynym słyszonym dźwiękiem było skrzypienie desek Duszka Morskiego sunącego w ciszy na wschód przez spokojne wody. Księżyc był w pełni i jego blada tarcza pokonywała nad ich głowami bezchmurne niebo.

Catti-brie siedziała na platformie balisty, skulona obok świecy. Co jakiś czas zapisywała coś naprędce na pergaminie. Drizzt wyciągnął się na relingu, jego pergamin znajdował się zwinięty w kieszeni płaszcza. Na rozsądne polecenie Deudermonta cała szóstka, która była w jaskini ślepej wiedźmy, miała zapisać poemat tak, jak go zapamiętała. Pięcioro z nich potrafiło pisać, co było wyjątkowym procentem. Waillan, nie wyszkolony w literach, dyktował swe wspomnienia Harkle'owi oraz Robillardowi, którzy oddzielnie zapisywali słowa, bez własnej ich interpretacji.

Napisanie wiersza nie zajęło Drizztowi wiele czasu, przynajmniej tych części, które zapamiętał najwyraźniej, części, które uważał za ważne. Rozumiał, że każde słowo może dostarczyć koniecznej wskazówki, był jednak po prostu zbyt podekscytowany, zbyt przytłoczony, by zwracać uwagę na drobne szczegóły. W drugiej linijce poematu wiedźma mówiła o ojcu Drizta i później zasugerowała jeszcze kilkakrotnie, że Zaknefein przeżył. Tylko o tym Drizzt potrafił myśleć, tylko to mógł zapamiętać.

Catti-brie była pilniejsza, jej zapis wiersza znacznie pełniejszy. Jednak ona również była przytłoczona i zaskoczona, a teraz po prostu nie mogła być pewna, jak dokładne mogą być jej wspomnienia.

– Chciałbym móc dzielić z nim taką noc jak ta – powiedział Drizzt, jego głos przerwał ciszę tak raptownie, że młoda kobieta niemal przebiła swym piórem delikatny pergamin. Catti-brie podniosła wzrok na Drizzta, który spoglądał w górę, skupiając spojrzenie na księżycu.

– Tylko jedną – ciągnął drow. – Zaknafein pokochałby noc z powierzchni.

Catti-brie uśmiechnęła się, nie wątpiąc w te słowa. Drizzt wielokrotnie mówił jej o swym ojcu. Dusza Drizzta była dziedzictwem właśnie ojca, a nie złej matki. Byli do siebie podobni, w walce i w sercu, z dużym wyjątkiem – Drizzt znalazł odwagę, by odejść z Menzoberranzan, podczas gdy Zaknafein tego nie potrafił. Pozostał ze złymi mrocznymi elfami i w końcu został poświęcony Pajęczej Królowej.

– Oddany Lloth i przez Lloth zwrócony.

Nagle dotarł do Catti-brie prawdziwy wers. Znów wyszeptala go na głos, słuchając jego brzmienia i wiedząc, że jest dokładne, po czym wróciła do pergaminu i odnalazła linijkę. Napisała „ofiarowany” zamiast „oddany”, co szybko poprawiła.

Każde słówko mogło mieć znaczenie.

– Podejrzewam, że niebezpieczeństwo, jakiemu stawiam teraz czoła, przekracza wszystko, czego kiedykolwiek doświadczyliśmy – ciągnął Drizzt, mówiąc w równym stopniu do Catti-brie, co do siebie.

Catti-brie nie przegapiła użycia liczby pojedynczej zamiast mnogiej. Ona również była w to zaangażowana, co właśnie miała wyjaśnić, jednak uderzyła ją inna linijka, poruszona słowami Drizzta.

– Abyś mógł przeszukiwać szlaki najmroczniejsze. Catti-brie uświadomiła sobie, że to następny wers i jej pióro zabrało się do pracy. Drizzt znów mówił, lecz ledwo go słyszała. Uchwyciła jednak kilka słów i przestała pisać, podnosząc wzrok znad pergaminu, by przyjrzeć się drowowi. Znów mówił, że pójdzie sam!

– Ten wers był dla nas dwojga – przypomniała mu Catti-brie.

– Mroczny szlak prowadzi do mojego ojca – odparł Drizzt. – A ty nigdy go nie spotkałaś.

– O co ci chodzi? – spytała Catti-brie.

– Szlakiem tym ja mam pójść...

– Ze mną! – powiedziała zdecydowanie Catti-brie. – Nie rób tego znowu! – złajęła go. – Już raz odszedłeś ode mnie i niemal sprowadziłeś zgubę na siebie i na nas wszystkich!

Drizzt obrócił się i spojrzał bezpośrednio na nią. Jakże kochał tę kobietę! Wiedział, że nie może spierać się z nią w tej kwestii, wiedział, że jakiegokolwiek argumenty by przedstawił, ona je przebiję lub po prostu zignoruje.

– Idę z tobą – rzekła Catti-brie, a w jej stanowczym głosie nie było miejsca na kompromis. – I sądzę, że Deudermont i Harkle, a także paru innych, również pójdą. I spróbuj tylko nas zatrzymać, Drizzcie Do'Urdenie!

Drizzt zamierzał odpowiedzieć, lecz zmienił zdanie. Po co się tym kłopotać? Nigdy nie przekona swych przyjaciół, by pozwolili mu samemu kroczyć tą mroczną drogą. Nigdy.

Spojrzał na ciemne morze, księżyc oraz gwiazdy, i jego myśli popłynęły z powrotem do Zaknafaína i „złotego pierścienia”, który wyciągnęła do niego wiedźma.

– Miną przynajmniej dwa tygodnie, zanim wrócimy do portu – pożalił się.

– Trzy, jeśli nie podniesie się silny wiatr – wtrąciła się Catti-brie, nawet na chwilę nie spuszczać wzroku z jakże ważnego pergaminu.

Niedaleko, na głównym pokładzie, tuż pod balustradą pokładu rufowego, Harkle Harpell zatarł ochoczo ręce. Podzielał żal Drizzta, że wszystko to potrwa tak długo, i sądził, że jego żołądek nie wytrzyma kolejnych dwóch lub trzech tygodni kołysania się na wodzie.

– Mgła losu – bezgłośnie poruszył wargami, myśląc o swym nowym, potężnym czarze, zaklęciu, które sprowadziło go wcześniej na Duszka Morskiego. Okazja wydawała się idealna, by rzucić go znowu.





## NADCIĄGAJĄCY SZTORM

Kiedy Reyjak zobaczył, że pogłoski o tym, że Bruenor Battlehammer wrócił do Doliny Lodowego Wichru były prawdziwe, jego uśmiech poszerzył się tak, że niemal sięgał mu od ucha do ucha. Żyli ze sobą ramię przy ramieniu przez pierwsze czterdzieści lat życia Reyjaka, lecz w owym czasie barbarzyńca i krasnolud byli wrogami. W końcu jednak Wulfgar zjednoczył nomadyczne plemiona i cisnął je do wojny jako sojuszników ludzi z Dekapolis oraz krasnoludów z klanu Battlehammer przeciwko złemu Akarowi Kesselowi i jego gobliniskim sługusom.

Przy tej okazji, mniej niż dekadę temu, Reyjak nauczył się doceniać siłę i wytrzymałość Bruenora oraz wszystkich krasnoludów. W kilku następnych tygodniach, zanim Bruenor i Wulfgar wyruszyli odnaleźć Mithrilową Halę, Reyjak spędził wiele dni z krasnoludem i nawiązał przyjaźń. Bruenor zamierzał odejść, lecz reszta klanu Battlehammer miała pozostać w Dolinie Lodowego Wichru, dopóki Mithrilowa Hala nie zostałaby znaleziona, a Reyjak wziął na siebie odpowiedzialność zacieśnienia przyjaźni między gigantycznymi barbarzyńcami a niskimi krasnoludami. Wykonał tak dobrą robotę, że wielu z jego ludu, wliczając w to Berkthgara, postanowiło udać się na południe z klanem Battlehammer, aby dołączyć do walki o odzyskanie Mithrilowej Hali, i pozostało tam przez wiele lat.

Mądrymu Reyjakowi wydawało się, że Berkthgar zapomniał o tym wszystkim, bowiem gdy wielki wojownik wszedł do namiotu, by dołączyć do spotkania z Bruenorem oraz Stumpet, na jego twarzy tkwił głęboki i bezlitosny grymas.

– Usiądź, Berkthgarze – Reyjak poprosił mężczyznę, wskazując miejsce obok siebie.

Berkthgar podniósł dłoń, pokazując, że zostanie w pozycji stojącej. Reyjak wiedział, że wojownik stara się robić wrażenie, górując nad siedzącymi krasnoludami. Jeśli jednak nawet martwiło to choć trochę odporne na takie popisy Bruenora, nie było tego po nim widać. Krasnolud rozparł się wygodnie na stercie skór tak, by nie musieć zadzierać głowy, gdy chciał podnieść wzrok na stojącego Berkthgara.

– Wciąż wyglądasz tak, jakby nie smakował ci zbytnio ostatni posiłek – stwierdził krasnolud, spoglądając na Berkthgara.

– Dlaczego król oddalił się tak bardzo od swego królestwa? – zripostował Berkthgar.

– Już nie król – sprostował Bruenor. – Oddałem tron memu prapraprapradziadkowi.

Revjak spojrział na krasnoluda z zaciekawieniem.

– Gandalugowi? – spytał, przypominając sobie nieprawdopodobną historię, jak przodek Bruenora, pierwotny patron klanu Battlehammer oraz założyciel Mithrilowej Hali, wrócił z martwych jako więzień elfów drowów.

– Temuż samemu – odrzekła Stumpet.

– A ty możesz nazywać mnie księciem – powiedział Bruenor do Berkthgara, który prychnął i odwrócił wzrok.

– Tak więc wróciłeś do Doliny Lodowego Wichru – zainteresował Revjak, zanim dyskusja zdążyła zabrnąć za daleko. Przywódcy barbarzyńców wydawało się, że Bruenor nie pochwałał poziomu antypatii, jaką Berkthgar okazuje wobec krasnoludów – albo też go to po prostu nie obchodziło. – Jesteś tu z wizytą?

– Jestem, aby zostać – sprostował Bruenor. – Kiedy tu tak siedzimy i rozmawiamy, kopalnie są otwierane na nowo. Usuwamy stwory, które tam przypełzły i naprawiamy podpory. Jeszcze tydzień i zaczniemy wydobywać materiały.

Revjak przytaknął.

– A więc wizyta ta jest dla interesów – stwierdził.

– I przyjaźni – szybko odparł Bruenor. – Lepiej jeśli jedno i drugie idzie w parze, powiadam.

– Racja – powiedział Reyjak. Podniósł wzrok i zauważył, że Berkthgar przygryza mocno wargi. – I mam nadzieję, że twój klan ustali słuszne ceny za potrzebne nam dobra.

– My mamy metal, wy skóry i mięso – odrzekł Bruenor.

– Nie macie niczego, czego byśmy potrzebowali – przerwał nagle i gwałtownie Berkthgar. Bruenor, uśmiechając się pod nosem, podniósł na niego wzrok. Po odwzajemnieniu zaledwie przez chwilę tego spojrzenia, Berkthgar popatrzył bezpośrednio na Reyjaka. – Nie potrzebujemy niczego od krasnoludów – stwierdził wojownik. – Wszystkiego, co potrzebne, dostarcza nam tundra.

– Ba! – parsknął Bruenor. – Wasze kamienne groty włóczni odbijają się od dobrej kolczugi!

– Renifery nie noszą kolczug – odparł sucho Berkthgar. – A jeśli wyruszymy na wojnę z Dekapolis i ich sprzymierzeńcami, dzięki naszej sile kamienne groty przebiją wszystko, co są w stanie wykuć krasnoludy.

Bruenor usiadł prosto, a Reyjak i Stumpet napięli się, obawiając się, że gwałtowny rudobrody krasnolud rzuci się na Berkthgara w odpowiedzi na otwartą groźbę.

Bruenor był na to jednak za stary i za mądry, zamiast tego spojrział więc na Revjaka.

– Kto przemawia w imieniu plemienia? – zapytał krasnolud.

– Ja – stwierdził stanowczo Revjak, patrząc prosto na Berkthgara.

Berkthgar nawet nie mrugnął.

– Gdzie jest Aegis-fang? – spytał ogromny mężczyzna.

A więc o to, uznał Bruenor, chodzi w tym wszystkim, to jest od samego początku źródłem całej kłótni. Aegis-fang, potężny młot bojowy wykuty przez Bruenora jako dar dla Wulfgara, młodego barbarzyńcy, który stał się dla niego synem.

– Zostawiłeś go w Mithrilowej Hali? – naciskał Berkthgar i Bruenorowi wydawało się, iż wojownik ma nadzieję, że odpowiedź będzie twierdząca. – Wisi bezużytecznie jako ozdoba na ścianie?

Stumpet rozumiała, co tu się dzieje. Przedyskutowała tę kwestię z Bruenorem, zanim wyruszyli w drogę powrotną do Doliny Lodowego Wichru. Berkthgar wolałby, gdyby zostawili Aegis-fanga w Mithrilowej Hali, setki, setki kilometrów od Doliny Lodowego Wichru. Znajdując się tak daleko, broń nie rzucałaby swego cienia na niego oraz jego wielki miecz, Bankenfuere, Furię Północy. Bruenor nie chciał oczywiście słyszeć o takiej ewentualności. Aegis-fang był jego największym osiągnięciem, ukoronowaniem kariery kowala, a co ważniejsze, był jedyną więzią z utraconym synem. Gdzie szedł Bruenor, tam udawał się również Aegis-fang, a uczucia Berkthgara niech trafi szlag!

Bruenor wykręcał się przez chwilę od tego pytania, jakby starał się określić najlepszą taktykę. Stumpet nie była tak ambiwalentna.

– Młot jest w kopalniach – powiedziała zdecydowanie. – Przyniesiony przez Bruenora, który go wykonał.

Grymas Berkthgara pogłębił się, a Stumpet szybko zaatakowała.

– Powiedziałaś właśnie, że dolina daje ci wszystko, czego potrzebujesz – zawyla kapłanka. – Po co ci więc młot wykuty przez krasnoluda?

Wielki barbarzyńca nie odpowiedział, lecz zarówno Bruenorowi, jak i Reyjakowi, wydawało się, że Stumpet zdobywa przewagę.

– Oczywiście ten miecz, który nosisz przypięty na plecach, nie został wykonany w dolinie – stwierdziła. – Zdobyłeś go drogą handlu i on również został najprawdopodobniej zrobiony przez krasnoludy!

Berkthgar zaśmiał się z niej, lecz w namiocie Reyjaka nie było radości, bowiem śmiech ów wydawał się bardziej groźny niż radosny.

– Kim są te krasnoludy, które nazywają się naszymi przyjaciółmi? – spytał Berkthgar. – A mimo to nie chcą oddać plemieniu broni, która stała się legendą dzięki jednemu z tego plemienia?

– Twoja gadka staje się nużąca – ostrzegł Bruenor.

– To ty stajesz się nużący, krasnoludzie – zripostował Berkthgar. – Nie powinieneś być wracać. – Z tymi słowy Berkthgar wypadł z namiotu.

– Powinieneś mieć go na oku – powiedział Bruenor do Reyjaka. Przywódca barbarzyńców przytaknął.

– Berkthgar zaplątał się w pajęczynę utkaną z własnych słów – odparł. – Podobnie jak wielu innych, głównie młodych wojowników.

– Zawsze żądnych walki – stwierdził Bruenor.

Reyjak uśmiechnął się i nie sprzeciwił. Berkthgara rzeczywiście należało mieć na oku, jednak tak naprawdę Revjak niewiele mógł zrobić. Jeśli Berkthgar chciał podzielić plemię, wystarczająca ilość zgodzi się i podąży za nim, a Revjak nie będzie mógł go powstrzymać. Co gorsza zaś, jeśli Berkthgar zażąda Prawa Wyzwania o przywództwo nad zjednoczonym plemieniem, będzie mieć wystarczające poparcie, i Revjakowi będzie trudno odmówić.

Revjak był zbyt stary, by walczyć z Berkthgarem. Zastanawiał się, jak zmieniły się zwyczaje barbarzyńców z Doliny Lodowego Wichru, odkąd Wulfgar zjednoczył plemiona. Właśnie dlatego przyjął zaoferowane stanowisko, gdy Wulfgar odszedł, choć w przeszłości taki tytuł mógłby zostać zdobyty jedynie w drodze dziedzictwa lub walki, czynem bądź krwią.

Stare zwyczaje trzymały się mocno, uświadomił sobie Reyjak, spoglądając na połę namiotu, przez którą wyszedł Berkthgar. Wielu w plemieniu, zwłaszcza ci, którzy wrócili z Mithrilowej Hali, a nawet rosnąca liczba tych, którzy pozostali z Reyjakiem, tęskniło za swobodniejszą, dzikszą przeszłością. Reyjak trafiał często na rozmowy, w których starsi mężczyźni przytaczali opowieści o wielkich wojnach, o zjednoczonym ataku na Dekapolis, kiedy to Wulfgar został pojmany przez

Bruenora.

Reyjak wiedział, że ich nostalgia skierowana jest w niewłaściwą stronę. W zjednoczonym ataku na Dekapolis wojownicy zostali tak dokładnie wyrżnięci, że plemiona ledwo przetrwały następną zimę. Mimo to opowieści o wojnie zawsze były pełne chwały i podniecenia, nigdy zaś nie zawierały słów o tragedii. Podniecenie wypływające z powrotu Berkthgara, połączone z powrotem Bruenora oraz krasnoludów, spowodowało, iż zbyt wielu ze zbyt dużą czułością przypominało sobie dni przed sojuszem.

Reyjak rzeczywiście będzie mieć Berkthgara na oku, obawiał się jednak, że to wszystko, co może zrobić.

\* \* \*

Za namiotem inny słuchający, młody Kierstaad, kiwał głową, zgadzając się z ostrzeżeniem Bruenora. Kierstaad był naprawdę rozdarty, pełen podziwu dla Berkthgara, lecz również dla Bruenora. W tej chwili jednak niewiele z tej większej walki gościło w myślach młodego mężczyzny.

Bruenor potwierdził, że Aegis-fang jest w dolinie!

\* \* \*

– To może być ten sam sztorm, który uderzył w nas w pobliżu Mewich Skał – zauważył Robillard, przyglądając się czarnej ścianie, która majaczyła na wschodnim horyzoncie przed Duszkim Morskim.

– Ale silniejszy – dodał Deudermont. – Nabiera mocy od wody.

Wciąż znajdowali się w blasku słońca, sześć dni od Caerwich, do Moonshae zaś, według obliczeń Deudermonta, było jeszcze osiem.

Pierwsze podmuchy wiatru czołowego otarły się o twarz wysokiego kapitana, pierwsze uderzenia wichury, która wkrótce przypuści na nich szturm.

– Mocno na sterburkę! – wrzasnął Deudermont do marynarza przy sterze. – Opłyniemy go od północy, płynąc na północ od Moonshae – powiedział cicho, tak by tylko Robillard mógł usłyszeć. – Prostsza drogą do naszego portu.

Czarodziej przytaknął. Wiedział, że Deudermont nie chce skręcać na północ, gdzie wiatry były

mniej przewidywalne, a wody bardziej wzburzone i chłodniejsze, rozumiał jednak, że mieli niewielki wybór w tej kwestii. Gdyby spróbowali umknąć przed sztormem na południe, znaleźliby się w pobliżu Nelanther, Pirackich Wysp, miejsca, w którym Duszek Morski, będący takim cierniem w boku piratów, nie chciał być.

Tak więc popłyną na północ, omijając sztorm i Moonshae. Przynajmniej taką mieli nadzieję. Spoglądając na ścianę czerni, często przecinaną błyskawicą, Robillard nie był pewien, czy uda im się uciec wystarczająco szybko.

Robillard podszedł do relingu pokładu rufowego i usiadł, wsuwając nogi pod balustradę tak, by mieć przed sobą główny maszt. Podniósł lewą dłoń w stronę masztu i przyzwał moce swego pierścienia, by stworzyć podmuch wiatru. Tak drobne zakłęcie nie obciążało sił potężnego pierścienia, tak więc Robillard uaktywniał je raz za razem, napełniając żagle i posyłając Duszka Morskiego w spieszłą ucieczkę.

Nie dość spieszna. Czarna ściana zamknęła się na nich, fale zakołysały Duszkiem, wkrótce przemieniając jego bieg raczej w podskoki niż sunięcie. Przed Deudermontem leżał ponury wybór. Mógł albo spuścić żagle i zamknąć wszystko, by postarać się wypłynąć ze sztormu, albo kontynuować ucieczkę, przemykając wzdłuż krawędzi burzy w desperackiej próbie prześlizgnięcia się na północ od niej.

– Niech szczęście nam towarzyszy – zdecydował kapitan i spróbował ucieczki, utrzymując żagle napięte, dopóki nie otoczył ich w końcu sztorm.

Duszek Morski zaliczał się do najwspanialszych okrętów, jakie kiedykolwiek zostały zbudowane, obsadzała go starannie wybrana grupa doświadczonych marynarzy, do której zaliczało się teraz dwóch potężnych czarodziejów, Drizzt, Catti-brie i Guenhwyvar, dowodził nim zaś jeden z najbardziej doświadczonych i szanowanych wilków morskich na całym Wybrzeżu Mieczy. Rzeczywiście wielkie były moce Duszka Morskiego, gdy liczyć je według standardów ludzi, wszakże wydawały się mizerne w obliczu potęgi natury. Próbowali uciec, lecz sztorm, niczym wyszkolony myśliwy, zbliżał się.

Liny podtrzymujące pękły, a sam maszt wygiął się pod naporem. Robillard desperacko starał się przeciwstawiać, podobnie jak Harkle Harpell, jednak nawet ich połączona magia nie mogła ocalić głównego masztu. Wzdłuż pionowej belki pojawiło się pęknięcie i ocaliło ją jedynie pęknięcie belki poziomej.

Żagiel opadł, strącając jednego mężczyznę z olinowania prosto w spienione morze. Drizzt poruszył się natychmiast, wrzeszcząc do Guenhwyvar, wołając panterę do swego boku, a następnie posyłając ją przez reling w poszukiwaniu marynarza. Guenhwyvar nie zawahała się – robili to już wcześniej. Rycząc przez całą drogę, kocica wpadła z pluskiem w ciemne wody i natychmiast zniknęła.

Zasypał ich deszcz oraz grad, podobnie jak ściany fal, które wlały się przez burtę. Wszędzie

wokół statku słychać było grzmoty, a niejedna błyskawica uderzyła w wysokie maszty.

– Mogłem wcześniej zatrzymać ucieczkę! – krzyknął Deudermont, lecz choć wrzeszczał z całej siły, Drizzt, stojący tuż obok niego, ledwo mógł go dosłyszeć ponad rykiem wichru i uderzeniami piorunów.

Drow potrząsnął głową. Statek był niemal zamknięty, większość załogi zeszła pod pokład, a Duszkim Morskim wciąż szaleńczo rzucało.

– Dzięki ucieczce jesteśmy na skraju – powiedział stanowczo drow. – Gdybyś zatrzymał się wcześniej, znaleźlibyśmy się w sercu burzy i z pewnością spotkałaby nas zguba!

Deudermont usłyszał zaledwie kilka słów, lecz zrozumiał sedno tego, co starał mu się przekazać jego mrocznoelfi przyjaciel. Wdzięczny, położył Drizztowi dłoń na ramieniu, lecz nagle został porwany w powietrze, uderzył mocno o reling i niemal wypadł za niego, gdy wielka fala prawie położyła Duszka na boku.

Drizzt dopadł go zaraz – zakłute bransolety oraz zwinność drowa pozwalały mu poruszać się po kołyszącym się pokładzie. Pomógł kapitanowi się podnieść i razem zaczęli z trudem iść do włazu.

Deudermont pierwszy znalazł się na dole, bowiem Drizzt zatrzymał się, by przyjrzeć się pokładowi, upewniając się, czy wszyscy zeszli pod pokład. Pozostał jedynie Robillard, zapierający się udami o reling i rzucający magiczne poddmuchy przeciwko szalejącemu wichrowi. Czarodziej zauważył, że Drizzt patrzy na niego i machnięciem ręki wskazał drowowi, by się schował, po czym pokazał na swój pierścień, przypominając, że ma dość magicznej mocy, by się ocalić.

Zaraz gdy Drizzt dostał się na zatłoczony dolny pokład, wyjął figurkę pantery. Musiał żywić nadzieję, że Guenhwyvar odnalazła marynarza i miała go w swych objęciach, bowiem gdyby poczekał choć chwilę dłużej, mężczyzna z pewnością utonąłby.

– Wracaj do domu, Guenhwyvar – powiedział do statuetki.

Chciał natychmiast zawołać Guenhwyvar z powrotem, by dowiedzieć się, czy mężczyzna został uratowany, lecz w statek uderzyła fala i figurka odleciała w mrok. Drizzt rzucił się za nią, było tu jednak zbyt mało miejsca i za ciemno.

W mroku pod pokładem przerażona załoga nie miała sposobu, by tak naprawdę dowiedzieć się, czy to ten sam sztorm, który nękał ich wcześniej. Jeśli tak było, to naprawdę się wzmógł, bowiem tym razem Duszkim Morskim rzucało jak zabawką. Woda zalewała ich przez każdą szczelinę w górnym pokładzie i jedynie szaleńcze wybieranie przez nich wody, skoordynowane i zdyscyplinowane pomimo mroku i grozy, utrzymywało statek na powierzchni. Ciągnęło się to przez ponad dwie godziny, dwie straszne, wykręcające wnętrzości godziny, jednak dokonana przez Drizzta ocena

ucieczki była słuszna. Duszek Morski znajdował się na skraju sztormu, nie w jego środku, bowiem żaden statek w Krainach nie przetrzymałby pełnego ataku tej burzy.

Nagle wszystko ucichło, nie licząc okazyjnych grzmotów, odzywających się z coraz większej oddali. Duszek Morski był mocno przechylony, lecz utrzymywał się na powierzchni.

Drizzt pierwszy znalazł się na pokładzie, a Deudermont tuż za nim. Uszkodzenia były znaczne, zwłaszcza głównego masztu.

– Możemy go naprawić? – spytał Drizzt. Deudermont wątpił.

– Nie bez przybicia do portu – odparł, nie trudząc się wzmianką, iż najbliższy port może znajdować się pięćset mil od nich.

Catti-brie wyszła wkrótce po nich, trzymając onyksową figurkę. Drizzt nie tracił czasu i po chwili kocica pojawiła się na pokładzie. Towarzyszył jej bardzo żałośnie wyglądający marynarz.

– Będiesz miał co opowiadać wnukom – powiedział Deudermont do mężczyzny rześkim głosem, poklepując go po ramieniu i starając się utrzymać morale wśród tych, którzy go otaczali. Oszołomiony marynarz kiwał zmieszany głową, gdy dwaj inni pomagali mu odejść.

– Wspaniała przyjaciółka – Deudermont odezwał się do Drizzta, wskazując na Guenhwyvar. – Był skazany na pewną zgubą.

Drizzt przytaknął i położył dłoń na muskularnym boku Guenhwyvar. Nigdy nie zaniedbywał przyjaźni kocicy.

Catti-brie obserwowała bacznie ruchy drowa, rozumiejąc, że ocalenie marynarza było dla Drizzta ważne z powodów wykraczających poza jego altruistyczną postawę. Gdyby mężczyzna utonął, stałby się kolejnym brzemieniem winy na ramionach Drizzta Do'Urdena, kolejną niewinną ofiarą przeszłości tropiciela.

Tak się jednak nie stało i przez moment wydawało się, że Duszek Morski przetrwał wraz z całą swą załogą. Owa radosna myśl trwała jednak tylko chwilę, dopóki nie wytoczył się Harkle, zadając proste, lecz palące pytanie – Gdzie jest Robillard?

Wszystkie oczy odwróciły się w stronę przedniej balustrady pokładu rufowego, by stwierdzić, że reling został rozszczepiony dokładnie w tym miejscu, w którym Drizzt widział ostatnio czarodzieja.

Drizztowi niemal stanęło serce, a Catti-brie podbiegła do barierki i zaczęła przyglądać się pustym wodom.



Deudermont nie wydawał się tak zdenerwowany.

– Czarodziej ma sposoby, by uciec przed sztormem – kapitan zapewnił pozostałych. – To się już zdarzało wcześniej.

Prawda, uświadomili sobie Drizzt i Catti-brie. Przy paru okazjach Robillard opuszczał Duszka Morskiego za pomocą magii, by uczestniczyć w zebraniu swej gildii w Waterdeep, nawet jeśli statek płynął wtedy setki mil od miasta.

– Nie może utonąć – zapewniał ich Deudermont. – Nie, gdy ma na sobie pierścień.

Przyjaciele wydawali się być tym usatysfakcjonowani. Pierścień Robillarda pochodził z Żywiołowego Planu Wody, był potężnym, zaklętym urządzeniem, dającym czarodziejowi wiele korzyści na morzu, niezależnie od siły sztormu. Robillard mógł zostać trafiony przez błyskawicę lub stracić przytomność, jednak bardziej prawdopodobne było to, iż został zmieciony z pokładu Duszka i zmuszony do użycia swej magii, by wydostać się z burzy na długo przed tym, jak zrobił to statek.

Catti-brie wciąż się rozglądała, a Drizzt dołączył do niej.

Deudermont miał inne sprawy, którymi musiał się zająć – musiał określić, w jaki sposób zamierza doprowadzić Duszka Morskiego do bezpiecznego portu. Wpadli w sztorm i przetrwali, lecz mogło się to okazać jedynie tymczasowym ukojeniem.

Harkle, obserwujący ruchy kapitana i przyglądający się sporym uszkodzeniom szkunera, również to wiedział. Wszedł szybko do kabiny Deudermonta, ukrywając swe podniecenie, dopóki nie zamknął się bezpiecznie wewnątrz. Następnie zatarł ochoczo ręce, uśmiechając się szeroko, i wyciągnął oprawioną w skórę księgę.

Rozglądając się dookoła, by upewnić się, że nikt nie obserwuje, Harkle otworzył magiczny tom, jeden z komponentów, jakich potrzebował do swego najnowszego i chyba najpotężniejszego czaru. Większość stron była czysta – wszystkie takie były, dopóki Harkle nie rzucił po raz pierwszy mgły losu. Teraz na pierwszych kilku kartkach można było przeczytać dziennik magicznej podróży Harkle'a do Duszka Morskiego oraz, co stwierdził z radością, jego dalsze przygody na statku. Ku swemu absolutnemu zdumieniu, ponieważ wcześniej nie ośmielił się spoglądać tak uważnie w księgę, znajdował się tam również wiersz ślepej wieszczki, co do słowa.

Harkle wiedział, że mgła losu wciąż działa, bowiem ani on, ani nikt inny nie napisał nawet słowa w dzienniku. Trwające zaklęcie zapisywało wydarzenia!

Przekraczało to najśmielsze oczekiwania Harkle'a co do mgły losu. Nie wiedział, jak długo może to trwać, rozumiał jednak, że wpadł na coś bardzo wyjątkowego. I coś, co potrzebowało małego popchnięcia. Duszek Morski legł w wodzie, podobnie jak wyprawa, która najwyraźniej czekała Drizta oraz Catti-brie, a w związku z tym również Harkle'a. Harkle nie należał do cierpliwych, nie w takiej chwili. Zamachał dłonią nad pierwszymi z wielu czystych stron, śpiewając cicho. Sięgnął

do sakiewki i wyciągnął trochę diamentowego pyłu, rozsypując go na wciąż puste strony.

Nic się nie stało.

Harkle ciągnął to przez niemal godzinę, lecz kiedy wyłonił się z kajuty, Duszek Morski wciąż był pochylony, wciąż dryfował bez celu.

Harkle podrapał się po nieogolonej twarzy. Najwidoczniej trzeba było jeszcze popracować nad tym czarem.

\* \* \*

Robillard stał na czubku przelewającej się wody, tupiąc niecierpliwie nogą.

– Gdzie ten osiłek? – spytał, mając na myśli wodnego żywiołaka, którego przyzwał sobie na pomoc. Posłał stwora w poszukiwaniu Duszka Morskiego, lecz było to wiele minut temu.

W końcu lazururowy koc pod czarodziejem uniósł się i przybrał z grubsza humanoidalny kształt. Robillard zagulgotał do niego, pytając stwora w jego wodnistym języku, czy znalazł statek.

Tak było, więc czarodziej poprosił żywiołaka, by zabrał go do niego. Potwór wyciągnął wielką rękę. Wydawała się wodnista, lecz tak naprawdę była bardziej solidna niż jakakolwiek inna ciecz. Kiedy Robillard usadowił się wygodnie, potwór pomknął wraz z nim z prędkością załamującej się fali.



### MGŁA LOSU

Załoga pracowała przez całe popołudnie, wydawała się jednak czynić niewielki postęp przy rozległych uszkodzeniach, jakim uległ statek. Marynarze byli w stanie podnieść jeden z żagli, bezan, lecz nie mogli go kontrolować ani chwytać wiatru, czy też kierować okrętu w jakimkolwiek pożądanym kierunku.

W takim byli stanie, gdy Catti-brie zawołała z bocianiego gniazda na alarm. Deudermont i Drizzt podbiegli ramię w ramię, by sprawdzić, dlaczego krzyczy, obydwaj obawiali się, że może to być piracki żaglowiec. Gdyby tak było, Duszek Morski mógłby zostać zmuszony do poddania się bez walki.

Żaden pirat nie blokował im drogi, lecz bezpośrednio przed nimi majaczyła zasłona gęstej mgły. Deudermont spojrział na Catti-brie, a młoda kobieta, nie mająca żadnych wyjaśnień, jedynie wzruszyła ramionami w odpowiedzi. Nie było to zwyczajne wydarzenie. Niebo było czyste, nie licząc tej właśnie mgły, a temperatura utrzymywała się na względnie stałym poziomie.

– Co mogło spowodować taką mgłę? – Drizzt spytał Deudermonta.

– Nic, o czym mógłbym wiedzieć – odparł kapitan. – Obsadzić kilka wiosel! – krzyknął do załogi. – Spróbować wciągnąć żagiel. Zobaczmy, czy możemy to opłynąć.

Kiedy jednak Deudermont skierował z powrotem uwagę na morze przed nimi, zauważył, że Drizzt potrząsa z powątpiewaniem głową, bowiem mgła majaczyła już znacznie bliżej. Nie była nieruchoma.

– Zbliża się do nas – wydyszał kapitan z niedowierzaniem.

– I to szybko – dodał Drizzt, po czym swymi bystrzymi uszami usłyszał chichot Harkle'a Harpella. W duchu wiedział, że to robota czarodzieja. Odwrócił się akurat, by dostrzec, jak znika on we włazie prowadzącym pod pokład, i zaczął podążać za nim. Drizzt zatrzymał się jednak, zanim doszedł do luku, słysząc westchnięcie Deudermonta oraz nerwowe krzyki wielu marynarzy.

Catti-brie zeszła po olinowaniu.

– Co to jest? – zapytała bliska desperacji.

Wpłynęli w szarą zasłonę. Odgłos pluszczącej wody zamarł, podobnie jak wszelkie wrażenie

ruchu. Załoga zebrała się razem i wielu wyciągnęło broń, jakby spodziewając się, że jakiś nieprzyjaciel wdrapie się na pokład prosto z ciemnego oparu.

To Guenhwyvar dała Drizztowi następną wskazówkę, co może się dzieć. Pantera podeszła do Drizzta, kładąc po sobie uszy, lecz jej mina i zachowanie ukazywały więcej ciekawości niż strachu.

– Wymiarowa – stwierdził drow. Deudermont spojrzał na niego z ciekawością.

– To sprawka Harkle'a – powiedział Drizzt. – Czarodziej używa swej magii, by zabrać nas z otwartego morza.

Twarz Deudermonta rozjaśniła się na tę myśl, podobnie jak Catti-brie – dopóki oboje nie poświęcili chwili na zastanowienie się nad źródłem ich ewentualnego wybawienia.

Catti-brie spojrzała na gęstą mgłę. Nagle dryfowanie w uszkodzonym statku po pustych wodach przestało być taką złą rzeczą.

\* \* \*

– Co masz na myśli? – zaryczał Robillard. Klasnął zaciekle dłońmi i przetłumaczył swe pytanie na wodnistą, bulgoczącą mowę żywiołaka.

Odpowiedź doszła bez wahania, a Robillard wystarczająco dobrze znał takie stworzenia, by rozumieć, iż miało podstawy, by znać prawdę w tej kwestii. Ten osobnik wykazywał chęć do współpracy i Robillard nie sądził, by go okłamywał.

Duszek Morski zniknął, wyparował z morza.

Robillard odetchnął z ulgą, kiedy usłyszał następną odpowiedź – że statek nie zatonął, lecz po prostu oddryfował.

– Harkle Harpell – czarodziej stwierdził na głos. – Doprowadził ich do portu. Dobra robota! – Wtedy Robillard zastanowił się nad własną sytuacją, był sam i to daleko od lądu. Rozkazał żywiołakowi, by niósł go dalej, zasadniczo na wschód, i wyjaśnił, że będzie go potrzebował do następnego świtu. Następnie wziął swą księgę czarów, wspaniałe, oprawione w skórę i wodoodporne dzieło, i przesunął zakładkę w formie złotego frędzelka na stronę zawierającą czar teleportacji.

Czarodziej usiadł wygodnie i zrelaksował się. Potrzebował snu, aby zebrać siły i energię. Żywiołak zadba teraz o jego bezpieczeństwo, a o poranku będzie mógł użyć zaklęcia, by znaleźć się

w swej prywatnej komnacie w siedzibie gildii w Waterdeep. Tak, zdecydował czarodziej, to było trudne i nużące kilka tygodni, a teraz nadszedł czas na kojący urlop na brzegu.

Po prostu Deudermont będzie musiał go później znaleźć.

\* \* \*

Duszek Morski dryfował w surrealistycznym spokoju, bez odgłosów wody czy wiatru, przez wiele minut. Mgła wokół nich była tak gęsta, że Drizzt musiał się mocno wychylać przez reling, by w ogóle dostrzec wodę. Nie ośmielił się wyciągnąć ręki i dotknąć tej szarej cieczy, nie wiedząc, jak może działać czar Harkle'a, jeśli to naprawdę był czar Harkle'a.

W końcu usłyszeli plusk, uderzenie fali o dziób statku. Niemal natychmiast mgła zaczęła się rozrzedzać, jednak choć nie byli w stanie widzieć otoczenia, wszyscy na pokładzie wyczuwali, że coś się zmieniło.

– Zapach – stwierdziła Catti-brie, a głowy wszystkich tych, którzy ją otaczali, zaczęły się kiwać twierdząco. Zniknął słonawy aromat, tak gęsty, że pozostawiał smak w ustach, zastąpiony rześką wiosenną wonią, pełną drzew, kwiatów oraz wrażeniem płytkiej zatoczki. Dźwięki również się zmieniły, z pustego, nie kończącego się gwizdu wichru oraz stłumionych plusków głębokich wód w delikatne uderzenia drobniejszych fal i trel...

– Ptaki? – spytał Drizzt.

Mgła rozwiała się i cała załoga odetchnęła z ulgą, bowiem byli w pobliżu lądu. Na lewo majaczyła mała wyspa, pokryta drzewami, z małym zamkiem pośrodku i upstrzona dużymi posiadłościami. Przed Duszkim Morskim rozciągał się długi most, sięgający z wyspy na brzeg, ku dokom sporego, otoczonego murem miasteczka. Za osadą ziemia wznosiła się w wysokie góry, co było znakiem, którego żaden żeglarz nie mógł zlekceważyć, lecz Deudermont go nie poznawał. Wokół znajdowało się wiele łodzi, choć żadna z nich nie była większa od szalup wiezionych przez Duszka na rufie. Na każdej z nich stała załoga, wpatrując się ogłupiałym wzrokiem we wspaniałe żaglowiec.

– To nie Waterdeep – stwierdził Deudermont. – Ani żadne znane mi miasto.

Drizzt przyjrzał się okolicy, badając linię brzegową, która zawijała się z powrotem za ich plecami.

– To nie jest otwarte morze – odparł.

– Jezioro – stwierdziła Catti-brie.

Wszyscy troje spoglądali przez chwilę na siebie, po czym jednocześnie wrzasnęli – Harkle!

Harpell, spodziewając się, że zostanie zawołany, wyczołgał się z włazu i podbiegł do nich, z miną pełną radości.

– Gdzie jesteśmy? – zażądał odpowiedzi Deudermont.

– Gdzie zapragnął naszej obecności los – powiedział tajemniczo mag, wymachując tak rękoma, że pojemne rękawy jego szaty rozpostarły się szeroko.

– Sądzę, że będziesz musiał postarać się lepiej – wtrąciła cierpko Catti-brie.

Harkle wzruszył ramionami i opuścił ręce.

– Nie wiem, oczywiście, na pewno – przyznał. – Zakłęcie ułatwia poruszanie się i nie jest przypadkowe, jednak nie jestem w stanie powiedzieć, gdzie jesteśmy.

– Zakłęcie? – spytał Deudermont.

– Mgła losu – odpowiedział Drizzt z za Harkle'a. – To samo, które doprowadziło cię do nas.

Harkle przytakiwał każdemu słowu drowa, z szerokim uśmiechem i miną pełną dumy oraz spełnienia.

– Przeniosłeś nas na jezioro! – zaryczał gniewnie Deudermont. Harkle jąkał się, starając odpowiedzieć, lecz krzyk z wody przerwał gwałtownie rozmowę.

– Hej ho, Duszku Morski! Wszyscy czworo podeszli do relingu – Drizzt naciągając kaptur płaszcza na głowę. Nie wiedział, gdzie się znajdują ani jakiego przyjęcia mogą się spodziewać, uważał jednak za prawdopodobne, iż powitanie mogłoby okazać się mniej serdeczne, gdyby ci ludzie odkryli, iż Duszek Morski wiezie elfa drowa.

Do ich burty przybiła spora łódź rybacka, a jej sześciuosobowa załoga przyglądała się badawczo szkunerowi.

– Byliście w walce – stwierdził siwobrody starzec, wydający się być szyprem.

– W burzy – sprostował Deudermont. – Najzacieklejszej, jaką kiedykolwiek widziałem.

Sześciu rybaków wymieniło powątpiewające spojrzenia. Wypływali codziennie przez ostatni miesiąc i nie widzieli żadnej burzy.

– Daleko stąd – próbował wyjaśnić Deudermont, dostrzegając zwątpienie.

– Jak daleko stąd możecie dotrzeć? – zapytał siwobrody starzec, spoglądając na widoczny dookoła brzeg.

– Zdziwiłbyś się – odrzekła Catti-brie, spoglądając z ukosa na rumieniącego się Harkle'a.

– Gdzie zawinęliście do portu? – spytał siwobrody. Deudermont rozłożył szeroko ręce.

– Jesteśmy Duszkim Morskim, z Waterdeep. Powątpiewające miny przerodziły się w otwarte uśmiešky.

– Waterdeep? – powtórzył starzec.

– Jesteśmy w innym świecie? – wyszeptała Catti-brie do Drizzta, a drow zauważył, że ciężko mu szczerze ją uspokoić, zwłaszcza gdy za tym wszystkim stoi Harkle Harpell.

– Waterdeep – rzekł pewnym głosem Deudermont, z największym przekonaniem, na jakie mógł się zdobyć.

– Jesteś daleko od domu, kapitanie – stwierdził inny z rybaków. – Tysiąc pięćset kilometrów.

– Dwa tysiące trzysta – sprostował siwobrody.

– A wszystko to ląd – dodał inny, śmiejąc się. – Macie koła na tym Duszku Morskim? – Wywołało to śmiech całej szóstki oraz załóg kilku innych łodzi, podpływających bliżej, by sprawdzić, o co chodzi.

– Przydałoby się jeszcze stado koni – wtrącił mężczyzna z innej łodzi, wywołując jeszcze większy śmiech.

Nawet Deudermont się uśmiechnął, odczuwając ulgę, że wraz ze swoim statkiem wciąż znajdował się najwyraźniej w Krainach.

– To sprawka czarodzieja – wyjaśnił. – Płynęliśmy po Morzu Mieczy, pięćset mil na południowy zachód od Moonshae, kiedy trafiliśmy na burzę, a później zostaliśmy zmuszeni do dryfowania. Nasz czarodziej – Deudermont spojrzał na Harkle'a – rzucił jakieś zaklęcie, by doprowadzić nas do portu.

– Chybił – zawył mężczyzna.

– Ale zabrał nas z otwartego morza – powiedział Deudermont, kiedy ucichł śmiech. – Gdzie z pewnością czekałaby nas zguba. Powiedzcie mi, proszę, dobrzy żeglarze, gdzie jesteśmy?



– To jest jezioro Impresk – odparł siwobrody, po czym wskazał na brzeg, na obwarowane miasto – Carradoon.

Deudermont nie rozpoznawał tych nazw.

– Tam są Góry Śnieżne – ciągnął szyper, pokazując szczyty.

– Południe – rzekła nagle Catti-brie. Wszystkie oczy skierowały się na nią. – Jesteśmy daleko na południe od Waterdeep – powiedziała. – A gdybyśmy popłynęli na południe od jeziora, dotarlibyśmy do Głębokiej Toni, a następnie do Przesmyku Vilhona na Wewnętrznym Morzu.

– Zgadza się – oznajmił siwobrody. – Ale nie mielibyście wystarczająco wody, by doprowadzić ten statek do jeziora Shalane.

– Ale jeśli wraz z tymi kołami nie macie skrzydeł, nie przepłynęlibyście nad Rozszczepionymi Górami! – zaryczał mężczyzna przy starcu. Teraz jednak śmiech był przytłumiony, bowiem wszyscy, i na Duszku Morskim, i na łodziach rybackich, przetrawiali powagę sytuacji.

Deudermont odetchnął głęboko i spojrzał na Harkle'a, który utkwiał wzrok w pokładzie.

– Później będziemy się martwić, gdzie się udamy – powiedział Deudermont. – Na razie musimy naprawić Duszka Morskiego. – Odwrócił się do siwobrodego. – Obawiam się, że wasze jezioro nie jest dość głębokie – rzekł. – Jest tu jakieś długie nabrzeże, gdzie moglibyśmy przybić, żeby dokonać napraw?

Szyper wskazał na wyspę Carradoon i pojedynczy długi dok, wychodzący w kierunku Duszka Morskiego.

– Po północnej stronie wyspy jest głębiej – stwierdził mężczyzna obok niego.

– Ale długi dok jest własnością prywatną – wtrącił się trzeci rybak.

– Zdobędziemy pozwolenie, byście tam zacumowali – powiedział stanowczo siwobrody.

– Ale zadanie nie jest takie łatwe – przerwał Deudermont. – Nie mamy żagli ani steru, by skręcać. Zaś ja nie znam oczywiście tych wód.

– Dajcie jakieś liny, kapitanie...

– Deudermont – odparł dowódca Duszka Morskiego. – Kapitan Deudermont.

– Ja się nazywam Terraducket – powiedział siwobrody. – Miło poznać. – Mówiąc to, dawał znaki wszystkim innym łodziom i teraz stłoczyły się one wokół Duszka Morskiego, starając się zająć pozycje.

– Doprowadzimy was do doków, a w Carradoon jest spora liczba szkutników, którzy pomogą wam w naprawach – ciągnął Terraducket. – Nawet przy tym maszcie, choć będziemy musieli znaleźć naprawdę wysokie drzewo, by go zastąpić! Wiedźcie, że będzie to was kosztować wiele opowieści o waszych przygodach na Morzu Mieczy, jak znam moich towarzyszy!

– Mamy ich wiele do opowiedzenia! – zapewnił go Deudermont.

Podano liny i flota rybacka ustawiła się w linii, po czym zaczęła ciągnąć wielki szkuner.

– Bractwo żeglarzy rozciąga się również na te jeziora – stwierdził Drizzt.

– Na to wygląda – zgodził się Deudermont. – Gdybyśmy musieli zastąpić załogę, wiedziałbym, gdzie zacząć poszukiwania. – Kapitan spojrzał na Harkle'a, który wciąż wpatrywał się żałośnie w pokład. – Dobrze zrobiłeś, mistrzu Harpellu – rzekł Deudermont, a twarz czarodzieja pokraśniała, gdy spojrzał na niego. – Zginęlibyśmy na nieopisanych wodach, tak daleko od Moonshae, a teraz żyjemy.

– Ale na jeziorze – odparł Harkle. Deudermont odpędził tę wzmiankę machnięciem.

– Robillard nas znajdzie, a razem odkryjecie sposób, by zaprowadzić nas z powrotem tam, gdzie nasze miejsce, w to nie wątpię. Teraz mój statek i załoga są bezpieczne i to jedyne, co się liczy. Dobra robota!

Harkle wręcz błyszczał.

– Ale dlaczego tu jesteśmy? – musiała zapytać Catti-brie.

– Mgła losu – Drizzt i Harkle powiedzieli jednocześnie.

– A to oznacza, że jest tu coś, czego potrzebujemy – ciągnął czarodziej.

– Potrzebujemy do czego? – spytała Catti-brie.

– Do wyprawy, oczywiście! – ryknął Harkle. – To o to w tym wszystkim chodzi, czyż nie? – Rozejrzał się dookoła, jakby to powinno wszystko wyjaśniać, zauważył jednak, że skierowane na niego zewsząd spojrzenia nie były pełne zrozumienia. – Przed burzą kierowaliśmy się do...

– Waterdeep – odpowiedział Deudermont. – Twoje zaklęcie nie przybliżyło nas do Waterdeep.

Harkle zamachał gwałtownie rękoma.

– Nie, nie – sprostował. – Nie do Waterdeep, lecz do kapłana, może czarodzieja.

– A ty sądzisz, że tutaj mamy większe prawdopodobieństwo znaleźć kogoś o potrzebnej nam mocy niż w Waterdeep? – spytał z niedowierzaniem Drizzt. – W tym małym miasteczku, tak daleko od domu?

– Dobry kapitanie Terraducket! – zawołał Harkle.

– Tutaj – dobiegła odpowiedź z większej odległości niż wcześniej, bowiem łódź rybacka Terraducketa popłynęła dalej, by dołączyć do ciągnących.

– Poszukujemy kapłana – rzekł Harkle. – Bardzo potężnego kapłana...

– Cadderly – przerwał bez chwili wahania Terraducket. – Cadderly Bonaduce. W całych Krainach nie znajdziecie potężniejszego kapłana! – napuszył się, jakby ten Cadderly był własnością całego Carradoon.

Harkle spojrział z wyższością na swych przyjaciół.

– Mgła losu – stwierdził.

– A gdzie możemy znaleźć tego Cadderly'ego? – zapytał Deudermont. – W Carradoon?

– Nie – dobiegła odpowiedź Terraducketa. – Dwa dni marszu stąd, w górach, w świątyni zwanej Duchowym Uniesieniem.

Deudermont spojrział na Harkle'a i nie pojawiło się już więcej powątpiewających pytań.

Harkle zaklasnął w dłonie.

– Mgła losu! – powtórzył. – Och, i wszystko tak dobrze do siebie pasuje – powiedział z ekscytacją, jakby kolejna myśl wpadła mu właśnie do głowy.

– Pasuje jak Duszek Morski do jeziora – wtrąciła sarkastycznie Catti-brie, lecz Harkle japo prostu zignorował.

– Nie widzicie? – zapytał wszystkich czarodziej, znów podekscytowany, wymachując tymi podobnymi do skrzydeł rękawami. – Duszek Morski i Duchowe Uniesienie, SS i SS. [(ang.) Sea Sprite i Spirit Soaring] I jeszcze mgła losu, ff. [(ang.) fog of fate]

– Potrzebuję długiego snu – jęknęła Catti-brie.

– I HH! – ryknął Harkle. Drizzt spojrział na niego z zaciekawieniem. – Harkle Harpell! – wyjaśnił podekscytowany czarodziej, po czym wymierzył palec w stronę drowa. – I DD, Drizzt Do'Urden! FF, dwa razy SS, HH i DD! A ty... – wskazał na Catti-brie.

– Nie działa – zapewniła go młoda kobieta.

– Nieważne – dodał Drizzt. Deudermont przygryzał mocno wargę, starając się nie pozbawiać Harkle'a chwili chwały wybuchem śmiechu.

– Och, w tych literach coś jest – rzekł Harkle, mówiąc bardziej do siebie niż do innych. – Muszę to zbadać!

– Zbadaj swój umysł – powiedziała do niego Catti-brie, po czym dodała pod nosem, by tylko Drizzt i Deudermont mogli usłyszeć – Lepiej zabierz dużą lampę i krasnoludzki plecak.

To wywołało parsknięcia.

– Ale twój ojciec! – wrzasnął nagle Harkle, podskakując do Catti-brie. Była tak zaskoczona, że ledwo powstrzymała się przed uderzeniem go.

– Mój ojciec? – spytała.

– BB! – Harkle, Drizzt i Deudermont powiedzieli jednocześnie, drow i kapitan udając ekscytację.

Catti-brie znów jęknęła.

– Tak, tak. Bruenor Battlehammer – Harkle powiedział do siebie i zaczął odchodzić. – BB. Och, muszę zbadać korelację tych liter, tak, muszę.

– Jak już o tym myślisz, znajdź korelację BG – rzekła do niego Catti-brie. Roztargniony czarodziej przytaknął i podążył dalej, kierując się prostą drogą do prywatnej kajuty Deudermonta, którą praktycznie zagarnął.

– BG? – kapitan zapytał Catti-brie.

– Bełkoczący głupiec – odpowiedzieli wspólnie kobieta i Drizzt, wywołując kolejną salwę śmiechu tych, którzy byli w pobliżu. Mimo to ani Drizzt, ani Catti-brie, czy też Deudermont lub ktokolwiek z pozostałych nie mógł zlekceważyć faktu, że ów bełkoczący głupiec najwyraźniej ocalił Duszka Morskiego i przybliżył ich do celu.



### NATURA ZŁA

*Są absolutami, panteonem ideałów, dobrymi bogami i złymi czartami, wiecznie związanymi walką o dusze śmiertelników. Lloth jest symbolem całkowitego zła. Mielikki całkowitego dobra. Są takimi samymi przeciwieństwami jak czerń i biel, bez odcieni szarości pośrodku.*

*Tak więc istnieją pojęcia, dobro i zło. Absolutne, sztywne. Nie może być usprawiedliwienia dla naprawdę złego czynu, nie ma odcieni szarości. Choć dobry czyn często prowadzi do osobistych korzyści, sam czyn jest absolutem, bowiem jego miara jest oparta na intencjach. Jest to uosobione przez nasze wierzenia w panteon, cóż jednakże śmiertelnymi rasami, z istotami rozumnymi – ludźmi, rasami elfów, krasnoludów, gnomów, halflingów, goblinoidów i gigantów? Tutaj pytanie się mąci, absolut miesza.*

*Dla wielu równanie jest proste – jestem drowem, drowy są złe, tak więc jestem zły.*

*Mylą się. Czymże bowiem odznacza się istota rozumna jak nie możliwością dokonywania wyborów? I nie może istnieć żadne zło, ani żadne dobro, bez intencji. To prawda, że w Krainach istnieją rasy i kultury, zwłaszcza goblinoidy, które ucieleśniają zło, i takie, jak elfy z powierzchni, które kojarzone są z pojęciem dobra. Nawet wszakże i u nich, które wielu uważa za uosobienie absolutu, to indywidualne intencje i czyny odpowiadają za ostateczne decyzje. Znałem goblina, który nie był zły. Jestem drowem, który nie poddał się zwyczajom swej kultury. Mimo to niewielu drowów i goblinów może powiedzieć to samo, tak więc utrzymują się uogólnienia.*

*Najbardziej ciekawą i zróżnicowaną z ras są ludzie. Tutaj równanie i oczekiwania najbardziej się mąca. Tutaj postrzeganie jest najważniejsze. Tutaj intencje są często ukrywane, trzymane w tajemnicy. Żadna z ras nie jest lepsza od ludzi w przybieraniu maski sprawiedliwości. Żadna z ras nie jest lepsza od ludzi w przybieraniu maski usprawiedliwień, w głoszeniu dobrych zamiarów. I żadna z ras nie jest lepsza od ludzi w wierzeniu we własne słowa. Jakże wiele wojen zostało stoczonych, ludzie przeciwko ludziom, kiedy to obydwie armie twierdziły, że bóg, dobry bóg, jest u ich boku i w ich sercach.*

*Dobro nie jest jednak kwestią postrzegania. To, czym dobro jest w jednej kulturze, może być złem w innej. Może to być prawdą przy drobniejszych czynach, lecz nie przy cnocie. Cnota jest absolutem.*

*Musi nim być. Cnota jest celebracją życia i miłości, akceptacją innych oraz pragnieniem*

*podążania w kierunku dobra, w kierunku lepszego miejsca. Jest brakiem pychy i zawiści, wolą dzielenia się naszymi radościami i cieszenia z osiągnięć innych. Znajduje się ponad usprawiedliwianiem, bowiem jest tym, co naprawdę leży w każdym sercu. Jeśli osoba dopuści się złego czynu, niech przybierze swą maskę, lecz nie ukryje prawdy, absolutu, przed tym, co jest nagie w jej sercu.*

*W każdym z nas jest miejsce, w którym nie możemy ukryć się przed prawdą, gdzie sędzią jest cnota. Przyznanie się doprawdy oznacza udanie się przed jej sąd, gdzie proces jest nieistotny. Dobro i zło są intencjami, a intencja jest bez usprawiedliwienia.*

*Cadderly Bonaduce udał się do takiego miejsca dobrowolnie i całkowicie. Widzę w nim dokonany wewnętrzny rozwój i widzę rezultat, Duchowe Uniesienie, najbardziej majestatyczne i pokorne ze wszystkich ludzkich osiągnięć.*

*Artemis Entreri uda się do tego miejsca. Być może nie przed śmiercią, jednak pójdzie tam, jak my wszyscy w końcu pójdziemy, i jakież ból nim zawładnie, gdy zostanie przed nim wyłożona prawda o jego złym życiu. Modlę się, aby udał się tam szybko, a moja nadzieja nie rodzi się z zemsty, bowiem zemsta jest pustą modlitwą. Niech Entreri z własnej woli uda się do tego najosobistszego miejsca w swym sercu, by dostrzec tę prawdę i w związku z tym naprawić swe zwyczaj e. W swej pokucie odnajdzie radość, prawdziwą harmonię, której nigdy nie zaznał w swym życiu.*

*Udaję się do tego miejsca w mym sercu tak często, jak tylko jestem w stanie, by uciec przed pułapką łatwego usprawiedliwiania. To bolesne miejsce, nagie, lecz jedynie tam możemy dorosnąć do dobra, jedynie tam, gdzie nie może nas usprawiedliwiać żadna maska, możemy uświadomić sobie prawdę naszych intencji, a w związku z tym prawdę naszych czynów. Jedynie tam, gdzie sędzią jest cnota, rodzą się bohaterowie.*

Drizzt Do'Urden





### DUCHOWE UNIESIENIE

Drizzt, Catti-brie, Deudermont i Harkle bez słów opuścili Carradoon i skierowali się w Góry Śnieżne. Drow wciąż trzymał nisko kaptur swego płaszcza, a każdy w mieście był tak podekscytowany obecnością szkunera, iż nikt nie zwrócił większej uwagi na to, że wyruszają w drogę.

Wyszedszy za bramę, uznali drogę za łatwą i bezpieczną. Od wszelkich potencjalnych problemów strzegł ich drow tropiciel, nie natknęli się na nic znaczącego, nic ekscytującego.

Zważywszy na to, co przeżyli przez ostatnie kilka tygodni, właśnie tego chcieli.

Gawędzili swobodnie, głównie Drizzt wyjaśniał im naturę otaczającego ich życia – które ptaki odpowiadają za jaki śpiew i jak wiele jeleni zrobiło sobie posłanie z przyplaszczonych igieł w pobliżu pewnego zagajnika pinii. Co jakiś czas rozmowa przechodziła na aktualną sprawę, na poemat ślepej wieszczki. Umieszczało to biednego Harkle'a w dość kłopotliwym położeniu. Wiedział, że inni przegapili istotne, możliwe że kluczowe miejsca w wierszu, bowiem dzięki swemu dziennikowi był w stanie przyjrzeć mu się dokładnie. Czarodziej nie był jednak pewien, w jakim stopniu może interweniować. Mgła losu została stworzona jako czar pasywny, metoda, za pomocą której Harkle mógł ułatwiać, a następnie obserwować bieg dramatycznych wydarzeń. Gdyby stał się aktywnym uczestnikiem w owych wydarzeniach, pozwalając innemu z graczy w tym dramacie zerknąć w jego zakłęty dziennik lub wykorzystując dla siebie to, co pokazywała mu księga, najprawdopodobniej zniszczyłby czar.

Z pewnością Harkle mógłby użyć swych innych magicznych zdolności, gdyby los zaprowadził ich do walki, i z pewnością mógłby wykorzystać swą intuicję, jak w dyskusji na Duszku Morskim, kiedy to pierwszy raz zgodzili się, iż potrzebują czarodzieja lub kapłana. Bezpośrednia interwencja jednak, wykorzystywanie informacji danych przez zakłęcie, mogłoby być może zmienić przyszłość, a w związku z tym zniweczyć intencje losu. Czar Harkle'a nie został stworzony do takich celów, magia miała swoje ograniczenia. Biedny Harkle nie wiedział, jak bardzo może naruszyć owe bariery. Przeżywszy swe czterdzieści lat w otoczeniu czarodziejów przynajmniej tak nieprzewidywalnych jak on sam, zbyt dobrze rozumiał potencjalnie groźne efekty uboczne zbytniego naginania magii.

Tak więc Harkle pozwalał pozostałej trójce kontynuować dyskusje nad poematem, kiwając głową i zgadzając się ze wszystkim, co wydawało się być najszerzej akceptowaną interpretacją każdej linijki. Unikał wszelkich bezpośrednich pytań, choć jego pozbawione przekonania wzruszenia ramion i wymrukiwane odpowiedzi sprowadzały liczne zaciekawione spojrzenia.

Szlaki wspinały się wyżej w góry, jednak droga pozostawała łatwa, bowiem ścieżka była dobrze wychodzona i często uczęszczana. Kiedy wyłonili się spod mroku górskiego baldachimu i weszli na płaską łąkę nad krawędzią stromej przepaści, zrozumieli dlaczego.

Drizzt Do'Urden widział wspaniałości Mithrilowej Hali, podobnie jak Catti-brie. Dzięki swej magii Harkle Harpell zwiedził wiele egzotycznych miejsc, takich jak Gościnną Wieżę Tajemnic w Luskan. Deudermont przemierzył Wybrzeże Mieczy od Waterdeep do egzotycznego Calimportu. Żadne z tych miejsc nie zachwyciło ich jednak do tego stopnia, jak rozpościerający się teraz przed nimi widok.

Miejsce nazywano Duchowym Uniesieniem, co było naprawdę pasującym mianem do gigantycznej świątyni – katedry, wznoszących się wież i ulotnych przypór, wielkich okien z kolorowanego szkła i systemu rynien zakończonego na każdym rogu egzotycznym gargulcem. Najniższe krawędzie głównego dachu katedry wciąż znajdowały się więcej niż trzydzieści metrów od ziemi, a trzy wieże wznosiły się wyżej niż na dwa razy tyle.

Kompleks Baenre był oczywiście większy, a Gościnną Wieżę była swobodniejszym tworem magii. W tym miejscu było jednak coś bardziej uroczystego, coś bardziej pełnego czci i świętszego. Kamień katedry był szary i brązowy, naprawdę niewyróżniający się, jednak to konstrukcja owego kamienia, siła tego miejsca, wprawiały ich w zachwyty. Wydawało się, jakby fundamenty katedry znajdowały się głęboko w górach, a jej uniesiona głowa dotykała samych niebios.

Piękna melodia, głęboki i słodki głos, wypłynęła ze świątyni, odbijając się od kamieni. Potrwało chwilę, nim towarzysze zdali sobie w ogóle sprawę, że to głos, ludzki głos. Duchowe Uniesienie wydawało się mieć własną melodię.

Okolica była spektakularna. Zagajnik drzew otaczał brukowaną ścieżkę, prowadzącą do masywnych wrót frontowych świątyni. Za idealnie prostą linią drzew znajdował się przystrzyżony trawnik, gęsty i bogaty, otoczony doskonałymi w kształcie żywopłotami, pełen zagonów rozmaitych kwiatów, czerwonych, różowych, purpurowych i białych. Trawnik upstrzony był również kilkoma liściastymi krzakami, przystrzyżonymi tak, by przypominały różne leśne zwierzęta: jelenia, niedźwiedzia, dużego zająca i grupę wiewiórek.

Catti-brie zamrugła kilkakrotnie, gdy zauważyła ogrodnika, najbardziej niezwykłego krasnoluda, jakiego ona, która została wychowana przez krasnoludy, kiedykolwiek widziała. Stuknęła Drizzta, pokazując mu niskiego osobnika, a pozostali również go dostrzegli. Ogródnik zobaczył ich i zaczął kiwać w ich stronę głową, uśmiechając się szeroko.

Jego broda była zielona – zielona! – rozdzielona na pół i zaciągnięta nad wielkimi uszami do tyłu, gdzie łączyła się wraz z długimi, zielonymi włosami w warkocz dyndający poniżej połowy pleców. Krasnolud miał na sobie szatę bez rękawów, w kolorze bladej zieleni, sięgającą do połowy kolan, odsłaniającą krzywe nogi, niezwykle włochate i potężnie umięśnione. Nagie były również wielkie stopy krasnoluda, nie licząc wąskich pasków sandałów o odsłoniętych palcach.

Zielonowłosy podążał kursem kolizyjnym, wchodząc na bruk dziesięć metrów przed towarzyszami. Tam zatrzymał się gwałtownie, wsadził dwa palce do ust, spojrzał przez ramię i wydał z siebie przenikliwy gwizd.

– Co? – dobiegło chwilę później wołanie. Drugi krasnolud, bardziej odpowiadający wizerunkowi swego ludu, podniósł się z cienia drzew rosnących najbliżej wrót do świątyni. Miał szerokie, kanciaste barki i żółtą brodę. Cały był odziany w brąz, na plecach miał przypięty wielki topór, zaś hełm zdobiły mu jelenie rogi.

– Mówiłem ci, że ci pomogiem! – zaryczał żółtobrody. – Ale ty obiecałeś mi drzemki! – Wtedy żółtobrody zauważył towarzyszy i natychmiast przerwał swą tyradę, kierując się ścieżką do grupy.

Zielonobrody dotarł tam pierwszy. Nie powiedział ani słowa, lecz wykonał dramatyczny ukłon, po czym ujął dłoń Catti-brie i pocałował ją.

– Hi, hi, hi – zapiszczał, rumieniąc się i przechodząc od Catti-brie do Deudermonta, do Drizzta, do...

Z powrotem do Drizzta, gdzie karzeł pochylił się nisko, zaglądając pod kaptur.

Drow wyświadczył mu przysługę i odsunął kaptur, po czym potrząsnął swą gęstą, białą czupryną. Pierwsze spotkania były zawsze trudne dla Drizzta, zwłaszcza tak daleko od miejsc, w których był znany i akceptowany.

– Ik! – pisnął karzeł.

– Śmierdzuncy drow! – ryknął żółtobrody, biegnąc ścieżką i zrywając po drodze topór z pleców.

Drizzt nie był zaskoczony, a pozostała trójka bardziej zawstydzona niż zdumiona.

Zielonobrody wciąż podskakiwał i pokazywał palcem, dość nieszkodliwie, lecz żółtobrody obrał bardziej bezpośrednią i groźniejszą metodę. Podniósł topór wysoko nad głowę i ruszył na Drizzta niczym szarżujący byk.

Drizzt zaczekał do ostatniej możliwej chwili, po czym, używając magicznych bransolet i swego refleksu, po prostu odsunął się. Żółtobrody potknął się i wpadł głową prosto na stojące za drowem drzewo.

Zielonobrody spojrzał na drugiego krasnoluda, a następnie na Drizzta, przez moment sprawiając wrażenie, jakby on również zamierzał zaatakować. Następnie popatrzył z powrotem na drugiego krasnoluda, zauważając topór wbity w drzewo. Podeszedł do żółtobrodego, stanął wygodnie i uderzył drugiego mocno w bok głowy.

– Śmierdzuncy drow! – warknął żółtobrody, zdejmując jedną dłoń z rączki topora, by osłonić się pod lawiną uderzeń. W końcu zdołał wyrwać topór, lecz kiedy się odwrócił, zauważył, że trójka z towarzyszy, wliczając w to drowa, stoi beznamiętnie. Czwarta, kobieta o kasztanowych włosach, trzymała napięty łuk.

– Jeśli bymy chcieli cię uśmiercić, ścielibymy cię, zanim wstałbyś po swojej drzemce – powiedziała.

– Nie mam złych zamiarów – dodał Drizzt. – Jestem tropicielem – rzekł głównie do zielonobrodego, który wydawał się być rozsądniejszy z tej dwójki. – Istotą lasu, jak ty.

– Mój brat jest druidem – powiedział żółtobrody, starając się wyglądać na stanowczego i twardego, lecz w tej chwili wydając się raczej zawstydzonym.

– Duid! – zgodził się zielonobrody.

– Krasnolud druid? – spytała Catti-brie. – Spędziłam większość mego życia z krasnoludami i nigdy nie słyszałam o druidach z tej rasy.

Obydwa krasnoludy przekrzywiły z zaciekawieniem głowy. Młoda kobieta naprawdę brzmiała krasnoludzko dzięki swemu szorstkiemu akcentowi.

Catti-brie opuściła Taulmarila.

– Jestem Catti-brie – rzekła. – Adoptowana córka Bruenora Battlehammera, ósmego króla Mithrilowej Hali.

Oczy obydwu krasnoludów otworzyły się szeroko, podobnie jak ich usta. Spojrzeli uważnie na Catti-brie, następnie na siebie nawzajem, z powrotem na Catti-brie i znów na siebie. Stuknęli się czołami, wydając głośne trzaśnięcia, po czym popatrzyli z powrotem na nią.

– Hej! – zawył żółtobrody, kierując sękaty paluch w stronę Drizzta. – Słyszałem o tobie. Tyś jest Drizzt Dudden.

– Drizzt Do'Urden – sprostował drow, wykonując ukłon.

– Taa – zgodził się żółtobrody. – Słyszałem o tobie. Nazywam się Ivan, Ivan Bouldersoulder, a to mój brat, Pikel.

– Mój brat – zgodził się żółtobrody, otaczając ręką krzepkie barki Ivana.

Ivan zerknął przez ramię na głęboką szramę, jaką zrobił w drzewie.

– Przepraszam za topór – rzekł. – Nigdy nie widziałem elfa drowa.

– Przybyliście zobaczyć kated... kater... kate... cholerny kościół? – spytał Ivan.

– Przybyliśmy zobaczyć się z człowiekiem o imieniu Cadderly Bonaduce – odrzekł Deudermont.

– Jestem kapitan Deudermont z Duszka Morskiego, z Waterdeep.

– Płynęliście przez ląd – powiedział cierpko Ivan.

Deudermont podniósł dłoń do góry, by zatrzymać tę oczekiwaną odpowiedź, zanim jeszcze krasnolud zaczął mówić.

– Musimy porozmawiać z Cadderlym – rzekł Deudermont. – Nasza sprawa jest wielce pilna.

Pikel złożył dłonie, ustawił je z boku swej przekrzywionej głowy, zamknął oczy i wydał z siebie chrapnięcie.

– Cadderly bierze drzemki – wyjaśnił Ivan. – Maluchy go zmęczyły. Pójdziemy zobaczyć się z panią Danicą i znajdziemy dla was coś do jedzenia. – Mrugnął okiem do Catti-brie. – Ja i mój brat chcemy usłyszeć wincej o Mithrilowej Hali – powiedział. – Wieści głoszą, że stary rzundzi tym miejscem, odkund Bruenor Battlehammer spakował się i odszedł.

Catti-brie starała się ukryć swe zaskoczenie, a nawet przytaknęła, jakby nie była zdumiona tym, co Ivan ma do powiedzenia. Zerknęła na Drizzta, który nie wiedział, co odpowiedzieć. Bruenor odszedł? Nagle oboje również zechcieli usiąść i porozmawiać z krasnoludami. Spotkanie z Cadderlym mogło poczekać.

Wnętrze Duchowego Uniesienia było nie mniej majestatyczne i wzbudzało nie mniejszy podziw niż budynek z zewnątrz. Przyjaciele weszli do głównej części katedry, centralnej kaplicy, i choć w środku były przynajmniej dwie dziesiątki osób, miejsce to było tak wielkie, że każde z czworga obcych czuło się samotnie. Wszyscy stwierdzili, że ich oczy nieodmiennie wznoszą się do góry, wzdłuż kolumn, przez kilka poziomów wyłożonych ozdobnymi rzeźbami, przez blask dochodzący przez witraże, ku zawile rzeźbionemu sklepieniu, wiszącemu ponad trzydzieści metrów nad nimi.

Kiedy Ivan zdołał przeprowadzić w końcu oszołomioną czwórkę przez główną część, udał się z nimi przez boczne drzwi do pomieszczeń o zwyczajniejszych wymiarach. Konstrukcja tego miejsca, czysta siła i szczegółowość, wciąż ich przytłaczały. Żaden wspierający łuk czy drzwi nie były pozbawione dekoracji, a jedne wrota były pokryte takimi runami i rzeźbami, iż Drizzt sądził, że mógłby stać i przyglądać im się całymi godzinami, a mimo to nie ujrzeć wszystkich szczegółów, nie odcyfrować każdej wiadomości.

Ivan zapukał do drzwi, po czym zczekał na zaproszenie. Kiedy nadeszło, pchnięciem otworzył

wrota.

– Przedstawiom wam panią Danicę Bonaduce – powiedział krasnolud z powagą, wskazując pozostałym, by weszli za nim.

Ruszyli, z Deudermontem na czele, lecz kapitan zatrzymał się raptownie i niemal został przewrócony, gdy dwoje małych dzieci, chłopiec i dziewczynka, przecięło mu drogę. Widząc obcego, oboje zatrzymali się z poślizgiem. Chłopiec, piaskowłosy malec o oczach niemal w kształcie migdałów, otworzył usta i wymierzył palec prosto w drowa.

– Wybaczcie, proszę, moim dzieciom – rzekła kobieta po przeciwległej stronie komnaty.

– Nie jesteśmy urażeni – zapewnił ją Drizzt. Przyklęknął na jedno kolano i skinął na parę. Popatrzyli po sobie, szukając wzajemnie wsparcia, po czym podeszli ostrożnie do drowa, a chłopiec odważył się wyciągnąć rękę i dotknąć mahoniowej skóry Drizzta. Następnie spojrzał na swoje palce, by sprawdzić, czy starło się trochę barwnika.

– Nie czarne, mamó – powiedział, spoglądając na kobietę i podnosząc dłoń. – Nie czarne.

– Hi hi – zachichotał Pikel.

– Zabierz stund bachory – wyszeptał Ivan do swego brata.

Pikel precyzyjnie przycisnął się tak, by dzieci mogły go zobaczyć. Ich twarze natychmiast rozjaśniły się. Krasnolud wsadził sobie kciuki do uszu i zawachlował palcami.

– Oo, oi! – dzieci krzyknęły jednocześnie i popędziły za wujkiem.

– Powinnaś obserwować, czego mój brat ich uczy – rzekł Ivan do Danicy.

Ta roześmiała się i wstała ze swego fotela, by powitać gości.

– Dobrze, że dzieci mają takiego przyjaciela jak Pikel – powiedziała. – I takiego jak Ivan – dodała łaskawie, a twardy jak żelazo krasnolud nie mógł ukryć rumieńca.

Drizzt po samym sposobie, w jaki kobieta szła przez pokój, dostrzegł, że jest wojowniczką – poruszała się lekko, cicho, w doskonałej równowadze przy każdym ruchu. Miała drobną budowę, była kilkanaście centymetrów niższa od Catti-brie i nie ważyła więcej niż pięćdziesiąt pięć kilo, lecz każdy jej mięsień był wypielegnowany i poruszał się w zgodzie z innymi. Jej oczy były jeszcze bardziej egzotyczne niż u jej dzieci, ciemnobrązowe i w kształcie migdałów, pełne intensywności, pełne życia. Jej włosy, słomianoblond i równie gęste jak biała czupryna drowa, odbijały się wesoło od barków, jakby nadmiar energii, który płynął wewnątrz tej kobiety, nie mógł się w niej pomieścić.

Drizzt przeniósł wzrok z Danici na Catti-brie i ujrzał podobieństwo w duchu, jeśli nie w ciele.

– Przedstawiom – ci Drizzta Duddena – zaczął Ivan, ściągnając jeleniorogi hełm z głowy. – Catti-brie, córkę Bruenora z Mithrilowej Hali, Deudermonta z Duszka Morskiego, z Waterdeep i... – żółtobrody krasnolud przerwał i spojrzął z ciekawością na kościstego czarodzieja. – A ty jak się nazywałeś? – spytał.

– Harpell Harkle... em, Harkle Harpell – wyjąkał Harkle, wyraźnie oczarowany Danicą. – Z Longsaddle.

Danica przytaknęła.

– Miło cię poznać – powiedziała do każdego z nich po kolei, kończąc na drowie.

– Drizzt Do'Urden – poprawił tropiciel. Danica uśmiechnęła się.

– Przybyli porozmawiać z Cadderlym – wyjaśnił Ivan. Danica skinęła głową.

– Idź go obudzić – powiedziała, wciąż trzymając dłoń Drizzta. – Nie będzie chciał przegapić spotkania z tak wyjątkowymi gośćmi.

Ivan zerwał się i popędził korytarzem.

– Słyszałaś o nas? – spytała Catti-brie. Danica spojrzała na nią i przytaknęła.

– Wasza reputacja was wyprzedza – zapewniła młodą kobietę. – Słyszeliśmy o Bruenorze Battlehammerze i walce o odzyskanie Mithrilowej Hali.

– I wojnie z elfami drowami? – zapytał Drizzt. Danica skinęła głową.

– Po części – odparła. – Mam nadzieję, że nim odejdziecie, znajdziecie czas, by opowiedzieć nam całą historię.

– Co wiesz o odejściu Bruenora? – spytała bez ogródek Catti-brie.

– Cadderly wie o tym więcej niż ja – odrzekła Danica. – Słyszałam, że Bruenor ustąpił ze swego tronu na rzecz przodka.

– Gandaluga Battlehammera – wyjaśnił Drizzt.

– Tak było powiedziane – ciągnęła Danica. – Lecz gdzie udał się król i dwie setki mu lojalnych, tego nie wiem.

Drizzt i Catti-brie wymienili spojrzenia, oboje mając nie najgorsze pojęcie, gdzie mógł pójść Bruenor.

Wtedy wrócił Ivan wraz ze starym, lecz dziarskim mężczyzną, odzianym w jasnobrązową tunikę i pasujące do niej spodnie. Na ramiona narzuconą miał jasnoniebieską, jedwabną pelerynę, a głowę wieńczył mu kapelusz o szerokim rondzie, niebieski i przepasany czerwoną wstęgą. Na przedzie owego kapelusza, pośrodku, znajdował się złoty wisiołek, przedstawiający świecę płonąca nad okiem, co wszyscy czworo rozpoznali jako święty symbol Deneira – boga literatury i sztuki.

Mężczyzna był średniego wzrostu, około metra osiemdziesiąt, i muskularny, pomimo swego zaawansowanego wieku. Jego włosy, a raczej to, co z nich zostało, były głównie srebrne, z przebłyskami brązu. Coś w jego wyglądzie wydawało się towarzyszom dziwnie nie na miejscu. Drizzt odkrył w końcu, że to oczy mężczyzny, uderzające szare źrenice, wydające się być pełne iskier, oczy młodzieńca.

– Jestem Cadderly – powiedział ciepło, wykonując pokorny ukłon. – Witajcie w Duchowym Uniesieniu, domu Deneira i Oghmy oraz wszystkich dobrych bogów. Poznaliście moją żonę, Danicę.

Catti-brie przeniosła wzrok ze starego Cadderly'ego na Danicę, która nie mogła być dużo starsza od niej, a z pewnością nie osiągnęła jeszcze trzydziestki.

– I twoje bliźniaki – dodał z uśmiechem Ivan, spoglądając na Catti-brie, gdy ta przyglądała się Danice. Spostrzegawczym Drizztowi i Deudermontowi wydawało się, że krasnolud jest przyzwyczajony do takiego zakłopotania przy prezentacji i fakt ten doprowadził ich obu do przekonania, iż zaawansowany wiek Cadderly'ego nie jest rzeczą naturalną.

– Ach tak, bliźniaki – powiedział Cadderly, potrząsając głową i nie będąc w stanie ukryć uśmiechu na samą myśl o swym hałaśliwym dziedzictwie.

Mądry kapłan przyglądał się twarzom całej czwórki, doceniając ich uprzejme wstrzymywanie się od oczywistych pytań.

– Dwadzieścia dziewięć – stwierdził niedbale. – Mam dwadzieścia dziewięć lat.

– Trzydzieści za dwa tygodnie – dodał Ivan. – Choć nie wyglundasz na starszego niż sto szyść!

– To cena za budowę katedry – wyjaśniła Danica i w jej kontrolowanym tonie słychać było ślady żalu oraz złości. – Cadderly oddał temu miejscu swą siłę życiową, zrobił to dla chwały swego boga.

Drizzt przyglądał się długo i bacznie młodej kobiecie, oddanej wojowniczcze, i rozumiał, że Danica również została zmuszona do wielkiej ofiary z powodu decyzji Cadderly'ego. Wyczuwał w



niej gniew, był on jednak głęboko pogrzebany, przyciśnięty przez miłość do tego mężczyzny i podziw dla jego poświęcenia.

Catti-brie nie przegapiła niczego z tej sceny. Straciła swą własną miłość i zdecydowanie sympatyzowała z Danicą, a mimo to wiedziała, że ta kobieta nie zasługuje na jakąkolwiek sympatię. Dzięki wyjaśnieniom, w obecności Cadderly'ego oraz Danicy, znajdując się we wnętrzu najświętszej z budowli, Catti-brie zrozumiała, że obdarzenie Danicy sympatią, oznaczałoby pomniejszenie ofiary, pomniejszenie tego, co Cadderly osiągnął w zamian za swoje lata.

Obydwie kobiety popatrzyły sobie nawzajem w oczy, krzyżując spojrzenia – egzotyczne oczy Danicy w kształcie migdałów i duże oczy Catti-brie, o najgłębszym odcieniu niebieskiego. Catti-brie chciała powiedzieć – „Przynajmniej masz dzieci tego, którego kochasz”, chciała wyjaśnić Danice ogrom własnej straty, powiedzieć, że Wulfgar zginął, zanim...

...zanim tak wiele mogło się stać, pomyślała Catti-brie i westchnęła.

Danica знаła tę historię i samym skrzyżowaniem spojrzeń z Catti-brie zrozumiała, co było w jej sercu.

W ósemkę – bowiem Pikel wkrótce wrócił, wyjaśniając, że dzieci śpią w ogrodzie i są pilnowane przez kilku kapłanów – spędzili następne dwie godziny, wymieniając opowieści. Drizzt i Cadderly wydawali się pokrewnymi duszami i rzeczywiście mieli wiele podobnych przygód. Obydwaj stawili czoła czerwonemu smokowi i przeżyli, by o tym opowiedzieć, obydwoj przezwyciężyli dziedzictwo swej przeszłości. Bardzo się zaprzyjaźnili, podobnie jak Danica i Catti-brie, i choć krasnoludzcy bracia chcieli usłyszeć więcej o Mithrilowej Hali, trudno im było włączać się do rozmów pomiędzy kobietami oraz Drizztem i Cadderlym. W końcu poddali się i spędzili czas, rozmawiając z Harkle'em. Był on w Mithrilowej Hali i uczestniczył w wojnie z drowami, a także okazał się dość dobrym bajerzem, podkreślającym swe opowieści drobnymi iluzjami.

Deudermont czuł się dziwnie odsunięty od tego wszystkiego. Stwierdził, że brakuje mu morza oraz statku, że tęskni, by znów wypłynąć z Przystani Waterdeep i ścigać piratów na otwartych wodach.

Mogłoby się to toczyć przez całe popołudnie, gdyby do drzwi nie zapukał kapłan i nie poinformował Danicy, że dzieci się obudziły. Kobieta wstała, by wyjść wraz z krasnoludami, lecz Drizzt ją zatrzymał. Wyjął figurkę pantery i wezwał Guenhwyvar.

Ivan aż podskoczył z wrażenia! Piekl również pisnął, lecz z radości, bowiem krasnoludzki druid zawsze chciał spotkać się z tak wspaniałym zwierzęciem, pomimo faktu, że owo zwierzę mogło mu zerwać skórę z twarzy.

– Bliźniakom spodoba się zabawa z Guenhwyvar – wyjaśnił drow.

Wielka kocica wyszła powoli z pokoju, a Pikel rzucił się tuż za nią, chwytając panterę za ogon, by mogła go ciągnąć za sobą.

– Nie tak bardzo jak memu bratu – stwierdził wciąż trochę wstrząśnięty Ivan.

Danica zamierzała zadać oczywiste pytanie na temat bezpieczeństwa, wstrzymała je jednak, zdając sobie sprawę, że gdyby panterze nie można było ufać, Drizzt nigdy by jej tu nie sprowadził. Uśmiechnęła się i ukloniła z wdzięcznością, po czym wyszła z Ivanem. Catti-brie chciała jej towarzyszyć, lecz postawa Drizzta, która nagle stała się formalna, powiedziała jej, że nadszedł czas, by porozmawiać o interesach.

– Nie przybyliście tu tylko po to, by wymieniać opowieści, jakkolwiek wspaniałe by one nie były – powiedział Cadderly i usiadł prosto, składając przed sobą ręce, gotów wysłuchać w pełni najważniejszej historii.

Deudermont ją opowiedział, Drizzt i Catti-brie uzupełniali, gdy było to konieczne, zaś Harkle bez przerwy podkreślał historię uwagami, które tak naprawdę nie miały z niczym nic wspólnego.

Cadderly potwierdził, że czytał o Caerwich oraz ślepej wieszczce.

– Mówi zagadkami, które nie zawsze są tym, czym się wydają – ostrzegł.

– Tyleż słyszeliśmy – zgodził się Deudermont. – Ale to jest zagadka, której moi przyjaciele nie mogą zlekceważyć.

– Jeśli wieszczka mówiła prawdę, to stracony przyjaciel, mój ojciec Zaknafein, jest w szponach złej istoty – wytłumaczył Drizzt.

– Sługi Lloth lub może matki opiekunki któregoś z domów rządzących Menzoberranzan.

Harkle przygryzł mocno wargę. Widział tu pomyłkę, lecz musiał mieć na uwadze ograniczenia czaru. Przeczytał poemat ślepej wieszczki, słowo po słowie, przynajmniej dwadzieścia razy.

Zapamiętał go całkowicie. Były to jednak uprzywilejowane informacje, poza zasięgiem zaklęcia. Mgła losu ułatwiała to, co miało nadejść, jednak gdyby Harkle wykorzystał informacje, które tylko jemu podał czar, mógłby zmienić los. Co to mogło oznaczać, katastrofę czy lepszy rezultat, czarodziej mógł jedynie zgadywać.

Cadderly przytaknął, nie sprzeciwiając się rozumowaniu Drizzta, lecz zastanawiając się, gdzie on w tym wszystkim pasuje, odegrania jakiej roli oczekiwali po nim goście.

– Spodziewam się, że to sługa – ciągnął Drizzt. – Pozaplanarna istota z Otchłani.

– Chcesz, bym użył mych mocy, aby to potwierdzić – uznał Cadderly. – Może nawet sprowadził bestię, byś mógł się z nią targować lub walczyć o duszę twego ojca.

– Rozumiem głębię mojej prośby – rzekł stanowczo Drizzt. – Yochlol jest potężną istotą...

– Dawno temu nauczyłem się nie bać zła – spokojnie zapewnił go Cadderly.

– Mamy złoto – zaproponował Deudermont, sądząc, że cena będzie wysoka.

Drizzt wiedział lepiej. W krótkim okresie, jaki spędził z Cadderlym, drow zrozumiał serce i motywacje tego człowieka. Cadderly nie weźmie złota, nie weźmie żadnej zapłaty. Nie był zaskoczony, gdy Cadderly odpowiedział po prostu – Każda dusza jest warta uratowania.



### ZDENERWOWANY CZARODZIEJ

Gdzie jest Deudermont? – Catti-brie spytała Harkle'a, gdy czarodziej wtoczył się do małego bocznego pokoju, w którym siedziała wraz z Drizztem.

– Och, tu i ówdzie, tu i ówdzie – odparł roztargniony Harpell. W komnacie były dwa fotele, obydwa ustawione przed dużym oknem, wychodzącym na majestatyczne Góry Śnieżne. Zajmowali je spoglądający na piękny widok Drizzt i Catti-brie. Mroczny elf leżał, oparłszy stopy na szerokim parapecie. Harkle przyglądał się przez chwilę, po czym wydawało się, jakby zebrał myśli i wszedł prosto pomiędzy nich. Wskazał Drizztowi, by zabrał stopy, po czym wskoczył na parapet i usiadł na nim.

– Przyłącz się do nas – powiedziała Catti-brie z wyraźnym sarkazmem, przynajmniej wyraźnym dla Drizzta, bowiem Harkle uśmiechnął się głupawo.

– Dyskutowaliście oczywiście o poemacie – stwierdził czarodziej. Była to częściowo prawda. Drizzt i Catti-brie rozmawiali w równym stopniu o wieściach, że Bruenor opuścił Mithrilową Halę, jak i o wielce ważnym wierszu.

– Oczywiście, że tak – rzekł czarodziej. – To dlatego przyszedłem.

– Odcyfrowałeś coś więcej? – zapytał bez większej nadziei Drizzt. Drow lubił Harkle'a, lecz nauczył się, nie spodziewać po nim zbyt wiele. Ponad wszystko inne Harkle i jego krewni byli nieprzewidywalni. Często okazywali się pomocni, jak w walce o Mithrilową Halę, zaś innym razem dawali więcej szkód niż korzyści.

Harkle rozpoznał ambiwalentny ton drowa i zauważył, że pragnie dowieść w tej chwili swojej wartości, chce przekazać drowowi wszystkie informacje ze swego magicznego dziennika, wyrecytować poemat słowo po słowie, dokładnie tak, jak powiedziała go wieszczka. Harkle powstrzymał się jednak, bojąc się ograniczeń swego zaklęcia i ewentualnych konsekwencji.

– Sądźmy, że to Baenre – powiedziała Catti-brie. – To znaczy, ktokolwiek dzierży tron Baenre. „Oddany Lloth i przez Lloth zwrócony”, tak mówiła, a kto byłby lepszy, niż osoba zajmująca tron Baenre, by otrzymać taki dar od Pajęcznej Królowej?

Harkle przytaknął, pozwalając Drizztowi podjąć tę myśl, lecz sądząc, że zbaczą ze szlaku.

– Catti-brie przypuszcza, że to Baenre, ale wieszczka mówiła o Otchłani, a to każe mi sądzić, że

Lloth zatrudniła sługę – rzekł Drizzt.

Harkle przygryzł mocno wargę i przytaknął bez przekonania.

– Cadderly ma informatora w Otchłani – dodała Catti-brie. – Impa albo coś podobnego. Przyzwie bestię i spróbuje znaleźć dla nas imię.

– Ale obawiam się, że moja droga... – zaczął Drizzt.

– Nasza droga – sprostowała Catti-brie tak stanowczo, że Drizzt musiał ustąpić w tej kwestii.

– Obawiam się, że nasza droga znów zaprowadzi do Menzoberranzan – powiedział Drizzt z westchnieniem. Nie chciał tam wracać, to było oczywiste, było jednak również jasne, iż tropiciel rzuci się na łeb na szyję na przekłete miasto dla dobra przyjaciela.

– Dlaczego tam? – spytał Harkle niemal rozgorączkowanym głosem. Czarodziej widział, dokąd poemat wieszczki prowadzi Drizzta i wiedział, że druga linijka, ta dotycząca ducha jego ojca, zmusiła tropiciela do myślenia o Menzoberranzan jako o źródle tego wszystkiego. W poemacie były odniesienia do Menzoberranzan, lecz znajdowało się tam jedno szczególne słowo, które prowadziło Harkle'a do przekonania, iż miasto drowów nie jest ich ostatecznym celem.

– Już to przedyskutowaliśmy – odparł Drizzt. – Menzoberranzan wydaje się być mroczną drogą, o której mówiła wieszczka.

– Myślisz, że to sługa? – zapytał Drizzta Harkle. Drow na wpół przytaknął, na wpół wzruszył ramionami.

– A ty się zgadzasz? – Harkle wypytywał Catti-brie.

– Możliwe, że tak jest – odrzekła Catti-brie. – Albo że to matka opiekunka. Tak ja bym sądziła.

– Czy sługi nie są kobietami? – pytanie Harkle'a wydawało się nedorzeczne.

– Wszyscy najbliżsi służący Lloth to kobiety – odparła Catti-brie. – To dlatego Pajęczej Królowej należy się bać – dodała, mrugając okiem, by złagodzić napięcie.

– Tak jak wszystkie matki opiekunki? – uznał Harkle. Drizzt spojrział na Catti-brie, żadne z nich nie rozumiało, co może mieć na myśli nieprzewidywalny czarodziej.

Harkle zamachał nagle rękoma, wyglądając tak, jakby chciał wybuchnąć. Zeskoczył z okna, niemal przewracając Drizzta razem z fotelem.

– Ona powiedziała tego! – krzyknął zdenerwowany czarodziej. – Ślepa wieszczka powiedziała tego! Zdrajca wobec Lloth jest poszukiwany przez tego, kto nienawiść największą doń czuje! –

Harkle przerwał i wydał z siebie głośne, przeciągłe westchnienie. Rozległ się syk i z jego kieszeni zaczęła się wydostawać strużka szarego dymu.

– Och, na bogów – jęknął czarodziej.

Drizzt i Catti-brie zerwali się nagle, bardziej z powodu zaskakująco trafnego rozumowania czarodzieja niż trwającego przedstawienia z dymem.

– Jakiego wroga, Drizzcie? – Harkle naciskał z całą pilnością, bowiem zaczął nagle podejrzywać, że ma mało czasu.

– Tego – Catti-brie powtarzała raz za razem, starając się pobudzić swą pamięć. – Jarlaxle?

– Kto najbardziej potępiony – przypomniał jej Harkle.

– A więc nie najemnik – powiedział Drizzt, bowiem doszedł do wniosku, że Jarlaxle nie jest tak zły jak inni. – Może Berg'inyon Baenre. Nienawidzi mnie od czasu nauki w akademii.

– Myślcie! Myślcie! Myślcie! – wrzeszczał Harkle, gdy z jego kieszeni uniósł się wielki kłęb dymu.

– Co palisz? – zażądała odpowiedzi Catti-brie, starając się przyciągnąć czarodzieja do siebie, by lepiej się przyjrzeć. Ku jej zdumieniu i przerażeniu, jej dłoń przeszła przez niezbyt już cielesną sylwetkę maga.

– Nie przejmuj się tym! – warknął do niej Harkle. – Myśl, Drizzcie Do'Urdenie. Jaki wróg, który jest najbardziej potępiony, który gnije w wirującej głębi Otchłani, nienawidzi cię ponad wszystko? Jaka bestia musi być uwolniona, którą tylko ty możesz uwolnić? – głos Harkle'a wydawał się zamierać, gdy jego sylwetka zaczęła znikać.

– Przekroczyłem ograniczenia mojego czaru – czarodziej starał się wyjaśnić swym przerażonym towarzyszom. – Tak więc wychodzę z tego, obawiam się, odesłany...

Nieoczekiwanie głos Harkle'a wrócił z mocą.

– Jaka bestia, Drizzcie? Jaki wróg? – I Harkle zniknął, po prostu zniknął, pozostawiając Drizzta oraz Catti-brie wpatrujących się bez wyrazu w małą komnatę.

Ostatnie wołanie, gdy Harkle zniknął z pola widzenia, przypomniało Drizztowi o innej okazji, kiedy to słyszał tak odległy krzyk.

– Errtu – wyszeptał bez tchu drow. Potrząsnął głową, wymawiając tę oczywistą odpowiedź,

ponieważ, choć rozumowanie Harkle'a wydawało się rozsądne, nie miało to dla Drizzta sensu, nie w kontekście poematu.

– Errtu – powtórzyła Catti-brie. – On z pewnością nienawidzi cię ponad wszystko, a Lloth najprawdopodobniej zna go albo wie o nim.

Drizzt potrząsnął głową.

– To niemożliwe, bowiem nigdy nie spotkałem tanar'ri w Menzoberranzan, jak oznajmiła ślepa wieszczka.

Catti-brie rozmyślała nad tym przez chwilę.

– Ona nie powiedziała Menzoberranzan – rzekła młoda kobieta. – Ani razu.

– W domu... – zaczął recytować Drizzt, lecz niemal zakrztusił się tymi słowami, nagłym uświadomieniem sobie, że ich znaczenie może nie być słuszne.

Catti-brie również to wychwyciła.

– Nigdy nie nazywałeś tego miejsca swym domem – powiedziała. – I mówiłeś mi, że pierwszym domem dla ciebie...

– Była Dolina Lodowego Wichru – rzekł Drizzt.

– I właśnie tam spotkałeś Errtu i zrobiłeś sobie z niego wroga – stwierdziła Catti-brie i Harkle Harpell wydał się w tej chwili naprawdę mądrym człowiekiem.

Drizzt skrzywił się, pamiętając dobrze moc i niegodziwość złego balora. Tropiciele czuli ból, myśląc o Zaknafeinie w szponach Errtu.

\* \* \*

Harkle Harpell podniósł głowę z wielkiego biurka i przeciągnął się z donośnym ziewnięciem.

– Och tak – powiedział, rozpoznając rozłożoną przed nim na biurku stertę pergaminów. – Pracowałem nad moim czarem.

Harkle przejrzał je i zbadał uważniej.

– Mój nowy czar! – krzyknął radośnie. – Och, nareszcie skończony, mgła losu! Och zabawo, och szczęśliwy dniu! – Czarodziej zeskoczył z krzesła i zakręcił się po pokoju, rozpościerając szeroko



swe obszerne szaty. Po tak wielu miesiącach wyczerpujących badań jego nowy czar był nareszcie skończony. Przez umysł Harkle'a przetoczyły się możliwości. Może mgła losu zabierze go do Calimshanu, na spotkanie z pashą, może na Anauroch, wielką pustynię, a może na pustkowia Yaasy. Tak, Harkle chciałby udać się do Yaasy i poszarpanych Gór Galena.

– Muszę dowiedzieć się więcej o Galenach i skupić się na nich w pełni, gdy będę rzucał czar – powiedział sobie. – Tak, tak, na tym polega sztuczka. – Strzeliwszy palcami, czarodziej podbiegł do swego biurka, pieczołowicie wybrał i ułożył liczne pergaminy długiego i skomplikowanego czaru i umieścił je w szufladzie. Następnie wypadł na zewnątrz, kierując się do biblioteki Bluszczowej Posiadłości, aby zebrać informacje na temat Yaasy i pobliskiej Damary, osławionych Ziem Krwistego Kamienia. Ledwo mógł utrzymać równowagę, tak podniecony był tym, co uważał za pierwsze rzucenie swego nowego czaru, ukoronowanie miesiący pracy.

Bowiem Harkle nie pamiętał pierwszego rzucenia. Wszystko z ostatnich kilku miesięcy zostało wymazane z jego umysłu w równym stopniu, jak ze stronic zaczarowanego dziennika, towarzyszącego czarowi, które znów były teraz czyste. Z tego, co Harkle wiedział, Drizzt i Catti-brie pływali w pobliżu Waterdeep, ścigając piratów na statku, którego nazwy nie znał.

\* \* \*

Drizzt stał obok Cadderly'ego w kwadratowym pomieszczeniu, wspaniale udekorowanym, choć bez żadnego mebla. Wszystkie ściany były z wypolerowanego, czarnego kamienia, nagie, nie licząc wygiętych żelaznych kinkietów, po jednym dokładnie na środku każdej ze ścian. Zatknięte w nich pochodnie nie płonęły, a przynajmniej nie konwencjonalnie. Były wykonane z czarnego metalu, nie drzewa, a na czubku każdej zatknięta była kryształowa kula. Światło – wyglądało na to, że Cadderly jest w stanie przyzwać światło w dowolnym wybranym kolorze – emanowało właśnie z tych kul. Jedna jaśniała teraz czerwienią, inna żółcią, a dwie zielenią, dając pomieszczeniu dziwną fakturę kolorów i głębi, gdzie niektóre odcienie wydawały się wnikać głębiej w szklistą powierzchnię wypolerowanych ścian niż inne.

Wszystko to zwróciło na chwilę uwagę Drizzta, stanowiąc widok robiący naprawdę spore wrażenie, jednak to podłoga najbardziej zdumiała mrocznego elfa, który podczas siedmiu dekad swego życia widział tak wiele wspaniałych rzeczy. Obwód podłogi był czarny i szklisty, jak ściany, lecz większość jej powierzchni zajmowała mozaika, składający się z dwóch linii okrąg. Przestrzeń pomiędzy liniami, szeroka mniej więcej na trzydzieści centymetrów, była wypełniona tajemnymi runami. Wewnątrz wryto znak, którego gwiazdziste końce dotykały wewnętrznego kręgu. Wszystkie te rysunki zostały wycięte w podłodze i wypełnione pokruszonymi klejnotami o różnych barwach. Szmaragdowy run znajdował się obok rubinowej gwiazdy, a obydwa mieściły się między bliźniaczymi, diamentowymi liniami zewnętrznych kół.

Drizzt widział pomieszczenia takie jak to w Menzoberranzan, choć z pewnością nie tak wspaniale wykonane. Znał ich funkcję. W jakiś sposób wydawały mu się nie na miejscu w tej najbardziej dobrej z budowli, bowiem bliźniacze kręgi oraz znak były używane do przyzywania nieziemskich stworzeń, a w związku z tym, że dekorujące krawędzie runy należały do rodzajów mocy i ochrony, przyzywane stworzenia nie odznaczały się najprawdopodobniej dobrym nastawieniem.

– Niewielu mogło wejść do tego miejsca – wyjaśnił grobowym głosem Cadderly. – Tylko ja, Danica i brat Chaunticleer spomiędzy rezydentów biblioteki. Wszyscy goście, którzy proszą o usługi tego miejsca, muszą zostać poddani najdokładniejszej obserwacji.

Drizzt zrozumiał, że właśnie został obdarzony ogromnym komplementem, jednak to nie odwodziło go od licznych pytań, które błąkały mu się w myślach.

– Istnieją powody do takich przywołań – ciągnął Cadderly, jakby czytał drowowi w myślach. – Czasami dobrą sprawę można posunąć do przodu jedynie dzięki kontaktom z agentami zła.

– Czy przywoływanie tanar'ri, czy nawet drobnych czartów, nie jest samo w sobie złym czynem? – spytał bez ogródek Drizzt.

– Nie – odparł Cadderly. – Nie tutaj. To pomieszczenie jest doskonale zaprojektowane i pobłogosławione przez samego Deneira. Przyzwany czart jest czartem uwięzionym, nie stanowi tu zagrożenia większego, niż jakby przebywał w Otchłani. Jak w przypadku wszystkich pytań na temat dobra i zła, wartość przyzywania jest zależna od jego intencji. W tym przypadku odkryliśmy, że nie zasługująca na takie tortury dusza wpadła w ręce czarta. Możemy odzyskać tę duszę, jedynie kontaktując się z czartem. Jakże może być lepsze miejsce i lepszy sposób?

Drizzt mógł to zaakceptować, zwłaszcza teraz, gdy tak wiele wisiało na włosku i sprawa była tak osobista.

– To Errtu – oznajmił pewnym głosem drow. – Balor.

Cadderly przytaknął, nie sprzeciwiając się. Gdy Drizzt poinformował go o swych najnowszych podejrzeniach w związku z rozmową z Harkle'em Harpellem, Cadderly przyzwał pomniejszego czarta, paskudnego impa, i wysłał go na misję, by odnalazł potwierdzenie przypuszczeń drowa. Teraz zamierzał wezwać impa z powrotem i otrzymać odpowiedź.

– Brat Chaunticleer skontaktował się tego dnia z wysłannikiem Deneira – stwierdził Cadderly.

– A odpowiedź? – spytał tropiciel, choć był trochę zaskoczony drogą obroną przez Chaunticleera.

– Żaden wysłannik Deneira nie dałby takiej odpowiedzi – odparł natychmiast Cadderly, widząc,

że rozumowanie drowa zbacza z kursu. – Nie, nie, Chaunticleer pragnął informacji o naszym zagubionym czarodziejskim przyjacielu. Nie obawiaj się, bowiem Harkle Harpell, jak się wydaje, jest z powrotem w Bluszczowej Posiadłości w Longsaddle. Mamy sposoby, by się z nim skontaktować, a nawet sprowadzić z powrotem, jeśli tego chcesz.

– Nie! – wypalił Drizzt i odwrócił wzrok, lekko zawstydzony swym nagłym wybuchem. – Nie – powtórzył ciszej. – Harkle Harpell i tak już wiele zrobił. Nie mógłbym narażać go w kwestii, która go tak naprawdę nie dotyczy.

Cadderly przytaknął i uśmiechnął się, dostrzegając prawdę w wahaniu drowa.

– Czy mam teraz zawołać Druzila, abyśmy mogli uzyskać naszą odpowiedź? – zapytał, choć nie zaczekał nawet na odpowiedź. Wypowiedziawszy słowo do każdego kinkietu, Cadderly przemienił wszystkie światła w pomieszczeniu w odcień aksamitnej purpury. Drugi zaśpiew spowodował, że wzory na podłodze niesamowicie zaśniły.

Drizzt wstrzymał oddech, nigdy nie czuł się wygodnie podczas takich ceremonii. Ledwo słuchał, gdy Cadderly rozpoczął cichy, rytmiczny zaśpiew. Skupił się zamiast tego na jaśniejących runach, skoncentrował na swych podejrzeniach oraz możliwościach, jakie mogła zawierać przyszłość.

Po kilku minutach w środku kręgów rozległ się ostry syk, a następnie pojawiła się na chwilę czerń, gdy tkanina planów uległa rozdarciu. Zarówno syczenie jak i szczelinę zakończył ostry trzask, pozostawiając nietoperzskrzydłego impa o psim pysku, wyglądającego na bardzo rozgniewanego, siedzącego na podłodze, przeklinającego i plującego.

– Witaj, mój drogi Druzilu – powiedział radośnie Cadderly, co oczywiście spowodowało, że paskudny imp, sługa mimo woli, narzekał przez cały czas. Druzil zerwał się na nogi i wtedy jego małe różki ledwo sięgnęły wysokości kolan Drizta, po czym owinał się swymi skórzastymi skrzydłami.

– Chciałem, żebyś poznał mojego przyjaciela – powiedział od niechcienia Cadderly. – Nie zdecydowałem jeszcze, czy pozwolę mu pociąć cię na drobne kawałki tymi jego wspaniałymi klingami.

Złe spojrzenie z czarnych oczu Druzila skrzyżowało się z lawendowymi oczami Drizta.

– Drizzt Do'Urden – splunął imp. – Zdrajca Pajęczej Królowej.

– Ach, dobrze – rzekł Cadderly, a jego ton powiedział impowi, że niechcący podał skrawek informacji, przyznając się, że rozpoznaje drowa. – Wiesz o nim, tak więc rozmawiałeś z jakimś czartem, który zna prawdę.

– Pragnąłeś określonej odpowiedzi i tylko jednej – wychrypiał Druzil. – I obiecałeś rok spokoju w zamian!

– Istotnie – przyznał Cadderly. – Masz moją odpowiedź?

– Szkoda mi cię, głupi drowie – powiedział Druzil, znów wpatrując się bacznie w Drizzta. – Szkoda mi cię i śmieję się z ciebie. Głupi drow. Nie obchodzisz teraz zbyt Pajęcznej Królowej, bowiem oddała ona twoją karę jako nagrodę temu, który pomógł jej w Trudnych Czasach.

Drizzt zdjął wzrok z Druzila, by spojrzeć na Cadderly'ego – stary kapłan stał idealnie nieruchomo, skupiony.

– Szkoda każdego, kto wywołuje gniew balora – ciągnął Druzil, wydając z siebie paskudny chichot.

Cadderly ujrzał, że zachowanie impa sprawia trudności Drizztowi, będącemu w tak wielkim stresie z powodu tego wszystkiego.

– Imię balora! – zażądał kapłan.

– Errtu! – wyszczeakał Druzil. – Zapamiętaj je dobrze, Drizzcie Do'Urdenie!

W lawendowych oczach Drizzta zapłonęły ognie, a Druzil nie był w stanie wytrzymać ich badawczego spojrzenia.

Imp zmierzył zamiast tego swym złym wzrokiem Cadderly'ego. – Rok spokoju, obiecałeś – zachrypiał.

– Lata można mierzyć na różne sposoby – odwarknął do niego Cadderly.

– Co za oszustwo... – zaczął mówić Druzil, lecz Cadderly klasnął w dłonie, wypowiadając jedno słowo, i pojawiły się dwie czarne linie, szczeliny w materiale planów, po obu stronach impa, zwierając się ze sobą z równą siłą, co ręce kapłana. Z odgłosem grzmotu i kłębem dymu Druzil zniknął.

Cadderly natychmiast rozjaśnił światło w pomieszczeniu i pozostał cicho przez jakiś czas, przyglądając się Drizztowi, który stał z pochyloną głową, przetrawiając potwierdzenie.

– Powinieneś był go całkowicie zniszczyć – powiedział w końcu drow.

Cadderly uśmiechnął się szeroko.

– To niełatwe zadanie – przyznał. – Druzil jest manifestacją zła, bardziej rodzajem niż prawdziwą istotą. Mógłbym rozerwać jego cielesne ciało, lecz to by go tylko odesłało z powrotem do Otchłani. Tylko tam, w jego zadymionym domu, mógłbym go naprawdę zniszczyć, a nie mam zbytnej ochoty na wizytę w Otchłani! – Cadderly wzruszył ramionami, jakby to naprawdę bardzo mało znaczyło. – Druzil jest dość nieszkodliwy – wyjaśnił kapłan – bowiem znam go, wiem o nim, wiem, gdzie go znaleźć i wiem, jak uczynić jego nędzne życie jeszcze nędźniejszym, jeśli zajdzie taka potrzeba.

– I wiemy teraz, że to naprawdę Errtu – rzekł Drizzt.

– Balor – odparł Cadderly. – Potężny wróg.

– Wróg w Otchłani – powiedział Drizzt. – W miejscu, do którego również ja nie mam ochoty kiedykolwiek iść.

– Wciąż potrzebujemy odpowiedzi – przypomniał mu Cadderly. – Odpowiedzi, których Druzil nie będzie w stanie dostarczyć.

– Kto więc?

– Wiesz – odpowiedział cicho Cadderly.

Drizzt wiedział, lecz myśl o przyzywaniu czarta Errtu nie była dla niego przyjemna.

– Krąg utrzyma balora – zapewnił go Cadderly. – Nie musisz tu być, gdy zawołam Errtu.

Drizzt odrzucił tę myśl, zanim Cadderly w ogóle skończył zdanie. Będzie tu, by stanąć przed tym, który nienawidził go najmocniej i który najwyraźniej więził jego przyjaciela.

Drizzt westchnął głęboko.

– Sądzę, że więzień, o którym mówiła czarownica, to Zaknafein, mój ojciec – przyznał kapłanowi, bowiem dostrzegł, że naprawdę mu ufa. – Nie jestem jeszcze pewien, co o tym myśleć.

– Z pewnością cierpisz, myśląc, że twój ojciec jest w tak paskudnych rękach – odparł Cadderly. – I z pewnością porusza cię, gdy myślisz, że mógłbyś znów spotkać się z Zaknafeinem.

Drizzt przytaknął.

– Tu chodzi o więcej – powiedział.

– Czy odczuwasz ambiwalencję? – spytał Cadderly, a Drizzt, zbity z tropu tak bezpośrednim pytaniem, przekrzywił głowę i przyjrzał się staremu kapłanowi. – Czy zamknąłeś tę część swego życia, Drizzcie Do'Urdenie? A teraz boisz się, bowiem może ona otworzyć się na nowo?

Drizzt potrzęsnał bez wahania głową, jednak wykonywał ten ruch bez przekonania. Milczał przez długą chwilę, po czym westchnął głęboko.

– Jestem rozczarowany – przyznał. – Z powodu siebie, z powodu swojego egoizmu. Chcę znów ujrzeć Zaknafeina, stać obok niego, uczyć się od niego i słuchać jego słów. – Drizzt podniósł wzrok na Cadderly'ego, ukazując naprawdę spokojną twarz. – Pamiętam jednak ostatni raz, kiedy go widziałem – rzekł i opowiedział wtedy Cadderly'emu o ich ostatecznym spotkaniu.

Zwłoki Zaknafeina zostały ożywione przez opiekunkę Malice, matkę Driztta, a następnie nasączone duszą martwego drowa. Związany przymusem służby ze złą Malice, i działając jako jej najemny zabójca, Zaknafein udał się następnie do Podmroku na poszukiwanie Driztta. W krytycznej chwili prawdziwy Zaknafein przełamał na ulotną chwilę wolę złej matki opiekunki, wyłonił się znów i przemówił do swego ukochanego syna. W owej chwili zwycięstwa duch Zaknafeina oznajmił swój spokój, a Zaknafein zniszczył swe ożywione ciało, uwalniając Driztta oraz siebie ze szponów złej Malice Do'Urden.

– Kiedy usłyszałem słowa ślepej czarownicy i poświęciłem czas na rozważenie ich, było mi naprawdę przykro – dokończył Drizzt. – Wierzyłem, że Zaknafein się od nich uwolnił, od Lloth oraz całego zła, i siedzi w miejscu sprawiedliwej nagrody za prawdę, która zawsze gościła w jego duszy.

Cadderly położył dłoń na ramieniu Driztta.

– Pomyśleć, że znów go schwytali...

– Ale nie musi chodzić o to – powiedział Cadderly. – A jeśli to prawda, to nadzieja nie jest jeszcze stracona. Twój ojciec potrzebuje twojej pomocy.

Drizzt zacisnął stanowczo zęby i przytaknął.

– Oraz pomocy Catti-brie – odparł. – Ona tu będzie, gdy wezwiemy Errtu.



### WCIELONY MROK

Jego dymiące cielsko niemal wypełniło krąg. Jego wielkie skórzaste skrzydła nie mogły rozpostrzeć się w pełni, inaczej przekroczyłyby linię graniczną, której czart nie mógł pokonać. Errtu drapnął pazurami kamień i wydał z siebie gardłowy warkot, odrzucił do tyłu swą wielką, brzydką głowę i roześmiał się maniakalnie. Następnie balor uspokoił się nagle i spojrzał przed siebie, wdzierając się swymi rozumnymi oczyma w spojrzenie Drizzta Do'Urdena.

Wiele lat minęło, odkąd Drizzt spoglądał na potężnego Errtu, lecz tropiciel zdecydowanie rozpoznawał czarta. Jego paskudna twarz wydawała się krzyżówką pomiędzy psem a małpą, a oczy – zwłaszcza te oczy – były czarnymi jamami zła, czasami szerokimi ze wściekłości i czerwonymi od płomieni, czasami zwężonymi, przymkniętymi, baczными szparkami, obiecującymi piekielne tortury. Tak, Drizzt dobrze pamiętał Errtu, pamiętał desperacką walkę na zboczu Kopca Kelvina.

Sejmitar tropiciela, ten, który zabrał z legowiska białego smoka, wydawał się również pamiętać czarta, bowiem Drizzt poczuł, jak go woła, ponaglając, by go wyciągnął i znów zaatakował balora, aby mógł nasycić się z ognistego serca Errtu. Ostrze to zostało wykute, by walczyć ze stworzeniami ognia, i wydawało się szczególnie łakome na dymiące ciało czarta.

Catti-brie nigdy wcześniej nie widziała takiej bestii, wcielonego mroku, uosobienia zła, najplugawszej z plugawości. Chciała podnieść Taulmarila i wystrzelić pocisk prosto w paskudną twarz bestii, a jednak obawiała się, że wyzwoliłoby to niegodziwego Errtu, a na to młoda kobieta zdecydowanie nie miała ochoty.

Errtu wciąż chichotał, a następnie, z przerażającą szybkością, wielki czart zamachnął się w stronę Drizzta swym wielorzemiennym biczem. Broń wystrzeliła do przodu i zatrzymała się w powietrzu, jakby trafiła na solidną ścianę, i było tak w istocie.

– Nie możesz posłać swej broni, swego ciała ani swej magii przez barierę, Errtu – powiedział spokojnie Cadderly. Kapłan wydawał się nie być ani trochę wstrząśnięty widokiem tanar'ri.

Oczy Errtu zmrużyły się paskudnie, gdy balor skierował swój wzrok na Cadderly'ego, wiedząc, że on jest tym kapłanem, który odważył się go wezwać. Znów rozległ się grzechoczący chichot i płomień wybuchł u wielkich, opazurzonych łap, rozżarzone do białości, gorejące tak wysoko, że niemal przysłoniły towarzyszom widok balora. Troje przyjaciół zmrużyło oczy z powodu intensywnego, palącego gorąca. W końcu Catti-brie odskoczyła, wydając z siebie ostrzegawczy krzyk, a Drizzt odsunął się wraz z nią. Cadderly pozostał jednak na miejscu, stojąc beznamiętnie, pewien, że pokryte runami kręgi powstrzymają ogień. Pot perlił mu się na twarzy, jego kropelki



spływały mu z nosa.

– Zaniechaj! – wrzasnął Cadderly. Następnie wyrecytował strumień słów w języku, którego ani Drizzt, ani Catti-brie nigdy wcześniej nie słyszeli, tajemne zdanie, które zakończyło się imieniem Errtu, wymówionym z naciskiem.

Balor zaryczał, jakby odczuł ból, a ogniste ściany zaczęły zapadać się w nicość.

– Zapamiętam cię, starcze – obiecał wielki balor. – Kiedy znów będę kroczyć po tym planie, który jest twoim domem.

– Złóż mi wizytę – odparł pewnie Cadderly. – To będzie dla mnie przyjemność, wygnać cię znowu do brudu, w którym twoje prawdziwe miejsce.

Errtu nie powiedział nic więcej, lecz warknął i znów skupił się na drowie renegacie, najbardziej znieawidzonym Drizzcie Do'Urdenie.

– Mam go, drowie – kusił czart. – W Otchłani.

– Kogo? – zażądał odpowiedzi Drizzt, lecz otrzymał jedynie kolejny wybuch maniakalnego śmiechu.

– Kogo masz, Errtu? – zapytał stanowczo Cadderly.

– Nie muszę odpowiadać na żadne pytania – przypomniał kapłanowi balor. – Mam go, tyle wiecie, a jedynym sposobem by go odzyskać, jest zakończenie mojego wygnania. Zabiorę go do tej twojej krainy, Drizzcie Do'Urdenie, a jeśli go chcesz, musisz przyjść i go sobie wziąć.

– Porozmawiam z Zaknafeinem! – wrzasnął Drizzt, sięgając dłonią do rękocyfry wygłodniałego sejmityra. Errtu kpił z niego, śmiał się z niego, radując się w pełni widokiem frustracji Drizzta. Był to dopiero początek cierpienia drowa.

– Uwolnij mnie! – zaryczał czart, uciszając pytania. – Uwolnij mnie teraz! Każdy dzień to wieczne tortury dla mojego więźnia, twojego ukochanego... – Errtu przerwał nagle, pozwalając, by kuszące słowo zawisło w powietrzu. Balor skinął palcem na Cadderly'ego. – Czy zostałem wystrychnięty na dudka? – powiedział, udając przerażenie. – Czy niemal odpowiedziałem na pytanie, robiąc coś, co nie jest ode mnie wymagane?

Cadderly spojrzał na Drizzta, rozumiejąc dylemat tropiciela. Kapłan wiedział, że Drizzt wskoczyłby dobrowolnie do kręgu, walcząc z Errtu tu i teraz dla dobra swego utraconego ojca, czy

przyjaciela, czy jakiegokolwiek innej dobrej osoby, lecz uwolnienie czarta wydawało się szlachetnemu drowowi czynem desperackim i niebezpiecznym, egoistycznym, który mógł narazić na niebezpieczeństwo tak wielu innych.

– Uwolnij mnie! – ryknął balor, jego donośny głos odbijał się echem w komnacie.

Drizzt uspokoił się nagle.

– Tego nie mogę zrobić, plugawa bestio – powiedział cicho, potrząsając głową i z każdą mijającą sekundą wydając się nabierać pewności co do swej decyzji.

– Ty głupcze! – zagrzemiał Errtu. – Obedrę go ze skóry! Pożrę mu palce! I utrzymam go przy życiu, obiecuję, mówiąc mu przed każdą torturą, że odmówiłeś mu pomocy, że to ty jesteś przyczyną jego zagłady.

Drizzt odwrócił wzrok, a jego oddech miał formę ciężkich, gniewnych sapnięć. Znał jednak prawdę o Zaknafeinie, rozumiał serce swego ojca i wiedział, że fehmistrz nie życzyłby sobie, aby Drizzt uwolnił Errtu, niezależnie od ceny.

Catti-brie ujęła Drizzta za rękę, podobnie jak Cadderly.

– Nie powiem ci, co zrobić, dobry drowie – odezwał się stary kapłan – jednak jeśli czart więzi duszę nie zasługującą na taki los, to naszym obowiązkiem jest ocalić...

– Ale za jaką cenę? – rzekł z desperacją Drizzt. – Za jaką cenę dla świata?

Errtu znów się śmiał, szaleńczo. Cadderly odwrócił się, by uciszyć czarta, lecz Errtu przemówił pierwszy.

– Wiesz, kapłanie – powiedział oskarżające czarta. – Wiesz!

– Co to paskudztwo chce powiedzieć? – spytała Catti-brie.

– Powiedz im – Errtu poprosił Cadderly'ego, który po raz pierwszy wydawał się czuć niezręcznie.

Cadderly spojrzał na Drizzta oraz Catti-brie i potrząsnął głową.

– Więc ja im powiem! – wrzasnął Errtu, straszny, gardłowy głos balora znów odbił się echem w kamiennym pomieszczeniu, raniąc im uszy.

– Odejdiesz! – obiecał Cadderly i rozpoczął zaśpiew. Errtu zadrżał raptownie, gwałtownie, po czym wydał się mniejszy, jakby zapadał się w sobie.

– Jestem już wolny! – oznajmił balor.

– Zaczekaj – Drizzt poprosił Cadderly'ego, a kapłan posłuchał.

– Pójdę tam, gdzie mi się spodoba, głupi Drizzcie Do'Urdenie! Dzięki twojej woli dotknąłem ziemi Pierwotnego Planu Materialnego i w związku z tym moje wygnanie dobiega końca. Mogę wrócić na każde wezwanie!

Cadderly znów rozpoczął swój zaśpiew, z większą nagłośnią, a Errtu zaczął się rozplęwać.

– Przyjdź do mnie, Drizzcie Do'Urdenie – kusił odległy już głos balora. – Jeśli chcesz znów go ujrzeć. Ja nie przyjdę do ciebie.

Następnie czart zniknął, pozostawiając troje towarzyszy wyczerpanych w pustym pomieszczeniu. Najbardziej zmęczony z nich był Drizzt, który osunął się na ścianę, pozostałym wydawało się, że lity kamień jest jedyną rzeczą, która utrzymuje znużonego tropiciela na nogach.

– Nie wiedziałeś – stwierdziła Catti-brie, rozumiejąc winę, która tak ciążyła na barkach jej przyjaciela. Spojrzała na starego kapłana, który wydawał się niewiele troszczyć wieściami.

– To prawda? – spytał Cadderly'ego Drizzt.

– Nie mogę być pewien – odparł kapłan. – Ale sądzę, że nasze przyzwanie Errtu na Pierwotny Plan Materialny rzeczywiście mogło zakończyć wygnanie balora.

– I wiedziałeś to przez cały czas – powiedziała Catti-brie oskarżającym tonem.

– Podejrzywałem – przyznał Cadderly.

– Więc dlaczego pozwoliłeś mi wezwać bestię? – zapytał Drizzt, kompletnie zaskoczony. Nigdy nie pomyślałby, że Cadderly mógłby chcieć zakończyć wygnanie tak złego potwora. Kiedy jednak popatrzył na starego kapłana teraz, wydało się drowowi, że Cadderly ani trochę się nie martwi.

– Czart, jak zawsze w przypadku takich istot, może dostać się na Pierwotny Plan Materialny jedynie przy pomocy kapłana lub czarodzieja – wyjaśnił Cadderly. – Każdy z nich, kto pragnie takiej bestii, może znaleźć wiele, wiele czekających na ich wezwanie, nawet innych balorów. Uwolnienie Errtu, jeśli rzeczywiście jest wolny, nie jest tak wielkim problemem.

Kiedy zostało to umieszczone w takim kontekście, nabrało sensu dla Drizzta i Catti-brie. Ci, którzy chcieli wezwać czarta na swe usługi, nie trafią na pustki – Otchłań była pełna potężnych istot, chętnych, by przybyć i siać zamęt pośród śmiertelników.

– Rzeczą, której się obawiam – przyznał Cadderly – jest to, że ten konkretny balor nienawidzi cię ponad wszystko, Drizzcie. Może, pomimo swych własnych słów, odnaleźć cię, jeśli tylko trafi do

naszego świata.

– Albo ja odnajdę Errtu – odparł pewnym głosem Drizzt, bez obawy, a to spowodowało uśmiech na wargi Cadderly'ego. Właśnie taką odpowiedź miał nadzieję usłyszeć od odważnego drowa. Cadderly wiedział, że jest on potężnym wojownikiem w wojnie o dobro. Kapłan wierzył mocno, że jeśli taka bitwa nastąpi, Drizzt oraz jego przyjaciele przetrwają, a cierpienie ojca Drizzta dobiegnie kresu.

\* \* \*

Waillan Macanty i Dunkin Tallmast przybyli do Duchowego Uniesienia pod koniec tego dnia i odnaleźli kapitana Deudermonta poza budynkiem, odpoczywającego w cieniu drzewa, karmiącego białą wiewiórkę dziwnymi orzechami.

– Percival – wyjaśnił dwóm mężczyznom Deudermont, wyciągając rękę do wiewiórki. Zaraz gdy Percival porwał smakołyk, Deudermont wskazał Pikela Bouldershouldera, jak zawsze ciężko pracującego w swoich licznych ogrodach. – Pikel, o tam, powiedział mi, że Percival jest osobistym przyjacielem Cadderly'ego.

Waillan i Dunkin wymienili powątpiewające spojrzenia, żaden z nich nie miał pojęcia, o czym Deudermont może mówić.

– To nieważne – stwierdził kapitan, wstając i strzepując gałązki ze spodni. – Jakie są wieści z Duszka Morskiego?

– Naprawy są w toku – odparł Waillan. – Wielu rybaków z Carradoon dołączyło, by pomóc. Znaleźli nawet odpowiednie drzewo, by wymienić maszt.

– Bardzo przyjacielscy są ci ludzie z Carradoon – wtrącił Dunkin.

Deudermont przyglądał się Dunkinowi przez chwilę, zadowolony z subtelnych zmian, jakie w nim obserwował. Nie był to już ten sam zadowolony z siebie i chytry emisariusz, który przybył kiedyś na Duszka Morskiego w imieniu lorda Tarnheela Embuirhana w poszukiwaniu Drizzta Do'Urdena. Mężczyzna był według Waillana dobrym marynarzem i wspaniałym towarzyszem, a Deudermont zamierzał zaproponować mu stały etat na pokładzie Duszka, zaraz gdy odkryją sposób, jak zaprowadzić statek z powrotem na Morze Mieczy, gdzie jego miejsce.

– Robillard jest w Carradoon – powiedział nieoczekiwanie Waillan, zbijając kapitana z tropu, choć Deudermont nigdy nie wątpił, że czarodziej przetrwał sztorm i w końcu ich odnajdzie. – Lub też był. Mógł już wrócić do Waterdeep. Mówi, że może zabrać nas tam, gdzie nasze miejsce.

– Ale będzie to nas kosztować – dodał Dunkin. – Bowiem czarodziej będzie potrzebował pomocy ze swego bractwa, wyjątkowo chciwej bandy, co przyznał sam Robillard.

Deudermont nie przejmował się tym zbytnio. Lordowie Waterdeep najprawdopodobniej zwrócą wszelkie koszty. Kapitan zauważył wykorzystanie przez Dunkina słowa „nas”, a to ucieszyło go jeszcze bardziej.

– Robillard powiedział, że zajmie mu trochę czasu zorganizowanie tego wszystkiego – dokończył Waillan. – Ale i tak czekają nas dwa tygodnie napraw, a dzięki pomocy łatwiej zrobić to tutaj niż w Waterdeep.

Deudermont jedynie przytaknął. Wtedy kołysząc się, podszedł Pikel, odrywając uwagę Waillana i Dunkina. Deudermontowi to nie przeszkadzało. Szczegóły przywracania Duszka Morskiego tam, gdzie jego miejsce, są do dopracowania, w to nie wątpił. Robillard był kompetentnym i lojalnym czarodziejem. Kapitan dostrzegał jednak w najbliższej przyszłości rozstanie, boiemi dwoje przyjaciół (troje, licząc Guenhwyar) najprawdopodobniej nie wróci wraz ze statkiem, a nawet jeżeli tak, nie pozostanie z nim długo.



### PRZYNETA

Dolina Lodowego Wichru – powiedział Drizzt, zanim opuścili w trójkę pokój przywołań.

Cadderly wyglądał na zaskoczonego, lecz zaraz gdy Catti-brie usłyszała te słowa, zrozumiała, o czym mówi Drizzt, i zgodziła się z jego rozumowaniem.

– Myślisz, że czart uda się po kryształowy relikw – wyjaśniła, bardziej dla potrzeb Cadderly'ego niż by cokolwiek potwierdzić.

– Jeśli Errtu wróci kiedykolwiek do naszego świata, to z pewnością uda się po artefakt – odparł Drizzt.

Cadderly nie wiedział nic o kryształowym relikwie, o którym mówili, lecz zdawał sobie sprawę, iż para sądzi, że szykuje się coś ważnego.

– Jesteście tego pewni? – spytał Drizzta. Drow przytaknął.

– Kiedy pierwszy raz spotkałem Errtu, było to na smaganej wichrami górze za Kręgosłupem Świata, w miejscu zwanym Kopcem Kelvina w Dolinie Lodowego Wichru – wytłumaczył. – Czart przybył na wezwanie czarodzieja posiadającego Crenshinibon – kryształowy relikw – potężny artefakt zła.

– A gdzie jest ten artefakt? – zapytał Cadderly, nagle wyglądając na dość przejętego. Kapłan miał doświadczenie w kontaktach ze złymi artefaktami. Kiedyś dla zniszczenia takiego przedmiotu wystawił na niebezpieczeństwo życie własne oraz tych, których kochał.

– Zakopany – odrzekła Catti-brie. – Zagrzebany pod górą śniegu i kamieni przez lawinę, która zeszła po zboczu Kopca Kelvina. – Mówiąc to, spoglądała bardziej na Drizzta niż na kapłana, a jej mina pokazywała, że zaczyna wątpić w rozumowanie drowa.

– Przedmiot jest rozumny – przypomniał jej tropiciel. – Jest złowrogim narzędziem, które nie znieśie takiej samotności. Jeśli Errtu wróci do naszego świata, uda się do Doliny Lodowego Wichru w poszukiwaniu Crenshinibona, a gdy znajdzie się w jego pobliżu, przedmiot go zawoła.

Cadderly zgodził się.

– Musicie zniszczyć kryształowy relikw – powiedział z taką determinacją, że zbił ich z tropu. – To sprawa najwyższej wagi.

Drizzt nie był pewien, czy zgadza się z takim ustawieniem priorytetów, nie, gdy jego ojciec jest najwyraźniej więziony przez balora. Zgadzał się jednak, że świat będzie lepszym miejscem bez takich jak Crenshinibon.

– Jak można zniszczyć tak potężny artefakt? – ośmielił się spytać.

– Nie wiem. Każdy artefakt ma określone sposoby, którymi można go unieszkodliwić – odparł Cadderly. – Kilka lat temu, gdy byłem młody, zostałem poproszony przez mego boga, by zniszczyć Ghearufu, rozumną i złą rzecz. Musiałem szukać, żądać pomocy od wielkiego czerwonego smoka.

– Kilka lat temu, gdy byłem młody – Catti-brie powtórzyła pod nosem, tak by nikt z pozostałych nie mógł usłyszeć.

– Tak więc składani teraz na wasze barki zadanie odnalezienia i zniszczenia Crenshinibona, artefaktu, który nazywacie kryształowym relikwem.

– Nie znam żadnych smoków – stwierdziła cierpko Catti-brie.

Drizzt wiedział tak naprawdę o innym czerwonym, lecz zachował to dla siebie, nie mając zamiaru znów stawiać czoła wielkiemu jaszczurowi zwanemu Hefajstosem i żywić nadzieję, że Cadderly przedstawi jakąś alternatywę.

– Kiedy będziecie już mieć ten przedmiot w swoim posiadaniu i zostanie załatwiona sprawa z Errtu, przynieście go do mnie – rzekł Cadderly. – Razem, pod przewodnictwem Deneira, odkryjemy, jak można zniszczyć kryształowy relikw.

– Sprawiasz, że to brzmi tak łatwo – dodała Catti-brie i jej głos znów był pełen sarkazmu.

– Niezbyt – powiedział Cadderly. – Ale mam wiarę. Czy będziesz bardziej zadowolona, gdy powiem jeśli zamiast kiedy?

– Zaczynam cię rozumieć – odrzekła Catti-brie.

Cadderly uśmiechnął się szeroko i otoczył ręką krzepkie ramiona młodej kobiety. Catti-brie w najmniejszym nawet stopniu się przed tym nie wzbraniała, doszedłszy do wniosku, że naprawdę lubi kapłana. W Cadderlym nie było nic, co powodowałoby, że czułaby się niezręcznie, poza może niedbałym sposobem, w jaki zajmował się takimi mocami jak Errtu czy kryształowy relikw. To dopiero była pewność siebie!



– Nie uda nam się wyciągnąć kryształowego reliktu spod tej sterty – odezwała się Catti-brie do Drizzta.

– Najprawdopodobniej sam znajdzie drogę na zewnątrz – powiedział Cadderly. – Najprawdopodobniej już to zrobił.

– Albo odkryje go Errtu – rzekł Drizzt.

– A więc mamy się udać do Doliny Lodowego Wichru i czekać? – wzburzyła się Catti-brie, uświadamiając sobie nagle powagę stojącego przed nimi zadania. – Chcesz siedzieć i służyć za strażnika? Przez jak wiele stuleci?

Drizzt również nie był zadowolony z tej perspektywy, lecz odpowiedzialność wydawała mu się wielka, gdy Errtu najprawdopodobniej był wolny. Myśl o ponownym ujrzeniu Zaknafeina doda mu sił, nawet jeśli miało to oznaczać stulecia służby.

– Weźmiemy to tak, jak daje nam los – powiedział Drizzt do Catti-brie. – Mamy przed sobą długą drogę, a później być może długie oczekiwanie.

– W Luskan jest świątynia Deneira – wtrącił się Cadderly. – To blisko tego miejsca zwanego Doliną Lodowego Wichru, prawda?

– Najbliższe miasto na południe od gór – odparł Drizzt.

– Mogę was tam dostarczyć – rzekł Cadderly. – W trójkę przejdziemy wraz z wiatrem do Luskan.

Drizzt rozważył tę perspektywę. Była niemal połowa lata i wielu kupców będzie przejeżdżać przez Luskan, kierując się do Dekapolis, by targować się o cenne ości pstrągów. Jeśli Cadderly zdoła dostarczyć ich szybko do Luskan, nie będą mieć większych kłopotów z dołączeniem do karawany do Doliny Lodowego Wichru.

Dopiero wtedy Drizzt uświadomił sobie kolejną przeszkodę.

– A co z naszymi przyjaciółmi? – zapytał.

Catti-brie i Cadderly popatrzyli po sobie. W podnieceniu zapomnieli niemal o Deudermoncie i unieruchomionym Duszku Morskim.

– Nie mogę zabrać tak wielu – przyznał Cadderly. – I z pewnością nie mogę zabrać statku!

Drizzt myślał nad tym przez chwilę.

– Ale my musimy iść – powiedział do Catti-brie.

– Sądzę, że Deudermont polubi żeglowanie po jeziorze – odparła sarkastycznie Catti-brie. – W pobliżu nie ma wielu piratów, a jeśli rozpostrze szeroko żagle Duszka Morskiego, to z pewnością wbije się na milę w śmierdzące lasy!

Drizzt wydawał się tracić pewność siebie pod wagą jej szczerych słów.

– Chodźmy znaleźć kapitana – odrzekł. – Może odszukamy Harkle'a Harpella. Ustawił Duszka na jeziorze Impresk, niech więc wróci go tam, gdzie jego miejsce.

Catti-brie wymamrotała coś pod nosem, zbyt cicho, by Drizzt mógł dokładnie odcyfrować słowa. Wiedział jednak, co kobieta sądzi o Harkle'u i mógł sobie je dość dobrze wyobrazić.

We troje odnaleźli Deudermonta, Waillana i Dunkina siedzących wraz z Ivanem i Pikelem wzdłuż ścieżki za frontowymi wrotami Duchowego Uniesienia. Deudermont przekazał im wieści o Robillardzie oraz planie powrotu tam, gdzie ich miejsce, co było wielką ulgą dla Drizzta i Catti-brie. Oboje popatrzyli po sobie, a Deudermont znał ich wystarczająco dobrze, by zrozumieć sedno tego, co się działo.

– Opuszczacie nas – stwierdził. – Nie możecie zaczekać dwa lub trzy tygodnie, jakie zajmie Robillardowi ułatwienie nam powrotu.

– Cadderly zabierze nas do Luskan – odrzekł Drizzt. – W mniej niż dwa lub trzy tygodnie mam nadzieję być w Dekapolis.

Wiadomość ta położyła cień na pogodną dotąd rozmowę. Nawet Pikel, który ledwo wiedział, o czym rozmawiają inni, wydał z siebie długie i żałosne „Ooooo”.

Deudermont starał się znaleźć jakąś drogę wyjścia z tego, zdawał sobie jednak sprawę, że to nieuniknione. Jego miejsce było na Duszku Morskim, a zważywszy na wysoką stawkę, Drizzt i Catti-brie nie mieli innego wyboru, niż podążyć za słowami ślepej wieszczki. Poza tym Deudermont nie przegapił ich min, gdy Ivan poinformował ich, że Bruenor opuścił Mithrilową Halę. Drizzt powiedział, że wraca z powrotem do Dekapolis, do Doliny Lodowego Wichru, i tam najprawdopodobniej udał się Bruenor.

– Być może, jeśli wrócimy na Wybrzeże Mieczy, zanim pogoda stanie się zimowa, optynę Duszkiem Morskim półwysep i wpłynę na Morze Ruchomego Lodu – powiedział Deudermont, na swój sposób żegnając się z przyjaciółmi. – Chciałbym odwiedzić tę Dolinę Lodowego Wichru.

– Mój dom – rzekł uroczyście Drizzt.

Catti-brie skinęła głową Drizztowi i Deudermontowi. Nigdy nie lubiła pożegnań, a wiedziała, że właśnie to ją czeka. Nadszedł czas, by wrócić do domu.





### POCZUCIE WŁADZY

Stumpet Rakingclaw przedzierała się przez śnieg w połowie zbocza Kopca Kelvina. Krasnoludka wiedziała, że jej szlak jest ryzykowny, bowiem roztopy w Dolinie Lodowego Wichru trwały w pełni, a góra nie była tak wysoka, by temperatura na zboczach utrzymała się poniżej punktu zamarzania. Stumpet czuła wilgoć przesiąkającą przez jej grube, skórzane buty i nie raz usłyszała wiele mówiące dudnienie skarżące się śniegu.

Uparta krasnoludka parła dalej, pobudzana myślą o potencjalnym niebezpieczeństwie. Cały ten stok opadnie z łomotem, bowiem lawiny nie były niczym niezwykłym na Kopcu Kelvina, gdzie roztopy przychodziły szybko. Stumpet czuła się w tej chwili jak prawdziwa poszukiwaczka przygód, przemierzająca szlak, którym, jak sądziła, nikt nie szedł od wielu lat. Niewiele wiedziała o historii regionu, udała się bowiem do Mithrilowej Hali wraz z Dagną oraz tysiącami z cytadeli Adbar i była zbyt zajęta pracą w kopalniach, by zwracać uwagę na opowieści, jakie członkowie klanu Battlehammer snuli o Dolinie Lodowego Wichru.

Stumpet nie знаła historii o najbardziej znanej lawinie na tej właśnie górze. Nie wiedziała, że Drizzt i Akar Kessel stoczyli tutaj swą ostatnią bitwę, zanim ziemia nie uciekła im spod nóg, grzebiąc Kessela.

Stumpet zatrzymała się i sięgnęła do sakiewki, wyciągając trochę smalcu. Wypowiedziała proste zaklęcie i przyłożyła tłuszcz do wydętych warg, rzucając czar, który miał jej pomóc uchronić się przed chłodem. Na dole pogoda przechodziła szybko w letnią, lecz tu na górze wicher wciąż był zimny, a krasnoludka była przemoczona. W chwili kiedy skończyła, usłyszała kolejne dudnienie i spojrzała na szczyt góry, wciąż znajdujący się jeszcze sześćdziesiąt metrów dalej. Po raz pierwszy zaczęła się zastanawiać, czy uda jej się tam dotrzeć.

Kopiec Kelvina z pewnością nie był dużą górą. Gdyby znajdował się w pobliżu Adbar, miejsca narodzin Stumpet, czy koło Mithrilowej Hali, w ogóle nie zostałyby nazwane górą. Był zaledwie pagórkiem, wysoką na trzysta metrów stertą skał. Tutaj jednak, otoczony płaskim terenem tundry, wydawał się górą, a Stumpet Rakingclaw była krasnoludka uważającą, że głównym celem każdej góry jest wspinanie się na nią. Wiedziała, że mogła poczekać do późnego lata, kiedy to na Kopcu Kelvina nie pozostanie wiele śniegu, a teren będzie bardziej dostępny, lecz nigdy nie była znana z cierpliwości. Zresztą bez niebezpiecznego, przesuwanego się śniegu góra nie byłaby zbyt dużym wyzwaniem.

– Nie spadnij na mnie – powiedziała do góry Stumpet. – I nie zabierz mnie aż na dół!

Odezwała się zbyt głośno i, jakby w odpowiedzi, góra wydała z siebie donośne jęknięcie. Nagle Stumpet zauważyła, że ślizga się w tył.

– Och, niech cię szlag! – zakląła, chwytając swój wielki kilof i szukając oparcia. Przekoziółkowała do tyłu, lecz wciąż zachowywała wystarczającą orientację, by uniknąć wystającego głazu i zaprzeć się mocno kilofem o jego bok. Jej mięśnie napięły się, gdy zalewał ją śnieg, nie był jednak zbyt głęboki i nie parł na nią zbyt silnie.

Chwilę później wszystko znów ucichło, poza odległy echem, a Stumpet wydostała się z wielkiej kuli śnieżnej, którą stał się przytrzymujący ją głaz.

Nagle zauważyła zagadkowy odłamek lodu leżący na nagiej teraz ziemi. Wydobywszy się ze sterty śniegu, krasnoludka nie poświęciła dziwnie ukształtowanemu przedmiotowi większej uwagi. Przeszła na nagą ziemię i otrzepała się tak dokładnie, jak tylko mogła, zanim śnieg zdołał się na niej stopić i zmoczyć i tak już ociekające wodą ubranie.

Jej oczy wciąż kierowały się z powrotem na kryształ. Nie wydawał się tak niezwykły, był po prostu kawałkiem lodu. Mimo to jednak krasnoludka odczuwała głęboko w trzewiach niejasne uczucie, że jest czymś więcej.

Przez kilka chwil Stumpet zdołała powstrzymać irracjonalne pragnienia i koncentrować na przygotowywaniu do dalszej wspinaczki.

Kawałek kryształu wciąż ją wołał, tuż poza jej świadomością, kusząc ją, by go podniosła.

Zanim zdała sobie sprawę, co robi, miała już przedmiot w dłoni. Nie był to lud, uświadomiła sobie natychmiast, był bowiem ciepły w dotyku, ciepły i w jakiś sposób uspokajający. Podniosła go do światła. Wyglądał na soplek o prostych ściankach, długi zaledwie na trzydzieści centymetrów. Stumpet stanęła nieruchomo i zdjęła rękawice.

– Kryształ – mruknęła potwierdzająco, bowiem ciepły przedmiot nie był śliski jak lód. Stumpet zamknęła oczy, koncentrując się, by wyczuć prawdziwą temperaturę przedmiotu.

– Mój czar – wyszeptała krasnoludka, sądząc, że rozwikłała zagadkę. Znowu zaśpiewała, rozpraszając magię, którą właśnie uaktywniła, by ochronić się przed zimnem.

Mimo to kryształowy odłamek wciąż był ciepły. Stumpet potarła dłońmi po jego bokach i to ciepło rozciągnęło się nawet do jej mokrych palców u nóg.

Krasnoludka podrapała się w szczecinę na podbródku i rozejrzała dookoła, by sprawdzić, czy

jeszcze coś mogło zostać odsłonięte przez tę małą lawinę. Myślała teraz jasno. Wszystkim jednak, co ujrzała, była biel, szarość i brąz, nie wyróżniający się niczym szczególnym gobelin Kopca Kelvina. Nie odeгнаło to od niej podejrzeń. Znow podniosła kryształową drzazgę, obserwując słońce przez jej głębiny.

– Magiczny przedmiot przeciwko chłodowi – powiedziała na głos. – Kupiec zabrał cię na wyprawę do doliny – uznała. – Możliwe, że szukał tu jakiegoś skarbu albo też wszedł tu po prostu, by lepiej się rozejrzeć dookoła, myśląc przy tym, że go ochronisz. I ochroniłeś od zimna – stwierdziła pewnym głosem – ale nie od lawiny, która go pogrzebała!

A więc rozszyfrowała to. Stumpet uważała, że ma naprawdę duże szczęście, że znalazła tak pożyteczny przedmiot na jałowym pustkowiu, jakim jest Kopiec Kelvina.

Spojrzała na południe, gdzie w szarej mgle majaczyły wysokie wierchy Kręgosłupa Świata, wiecznie pokryte śniegiem. Nagle krasnoludzka kapłanka zaczęła rozmyślać, gdzie ten kryształ może ją zabrać. Jaka góra mogłaby jej się oprzeć, gdyby była tak chroniona? Mogła teraz wspiąć się na wszystkie szczyty podczas jednej wyprawy, a jej imię będzie czczone wśród krasnoludów!

Crenshinibon, kryształowy relikw, rozumny i podstępny artefakt, zabrał się już do działania, przekazując Stumpet subtelne obietnice jej najgłębszych pragnień. Crenshinibon rozpoznał, kto go trzyma – nie tylko krasnoludzka, ale również kapłanka, i nie był zadowolony. Krasnoludy były upartą i trudną grupą, a także opierającą się magii. Mimo to najbardziej zły z artefaktów cieszył się, że znalazł się poza śniegiem, cieszył się, że ktoś wrócił na Kopiec Kelvina, by zabrać go ze sobą.

Kryształowy relikw znow znalazł się w krainie żyjących, znow tam, gdzie mógł spowodować więcej zamętu.

Czołgał się tunelami, odmierzając swe kroki zgodnie z rytmicznym dudnieniem krasnoludzkich młotów. Nie czuł się dobrze w tak ciasnym miejscu. Był przyzwyczajony, że stropem są mu gwiazdy. Wysoki Kierstaad musiał czasami iść na kolanach, by przedostać się pod przejściami łukowymi.

Słyszając odgłos kroków, przystanął za rogiem i jak tylko mógł, przypląszczył do ściany. Był nieuzbrojony, lecz nie zostałby dobrze powitany tu, w krasnoludzkich kopalniach, nie po nieprzyjemnym spotkaniu Bruenora z Berkthgarem. Ojciec Kierstaada, Revjak, miał lepszy kontakt z krasnoludem, witając Bruenora po powrocie, lecz nawet w ich rozmowie wyraźnie czuć było napięcie. Berkthgar i jego poplecznicy wywierali ogromny nacisk na Revjaka, by w pełni wrócić do pradawnych zasad niedowierzania nikomu, kto nie jest z ich plemienia. Revjak był wystarczająco rozsądny, by wiedzieć, że gdyby zbyt śmiało spierał się z Berkthgarem w tej kwestii, mógłby całkowicie stracić kontrolę nad plemieniem.

Kierstaad również to widział i miał mieszane uczucia. Pozostawał lojalny wobec ojca i wierzył, że krasnoludy są jego przyjaciółmi, jednak argumenty Berkthgara były przekonujące. Pradawne

zwyczaje – polowanie w tundrze, modły do duchów zwierząt, które zostały powalone – wydawały się tak odświeżające dla młodzieńca, który spędził ostatnie kilka lat swego życia, handlując z niegodziwymi kupcami lub walcząc z mrocznymi elfami.

Zbliżające się krasnoludy skręciły na skrzyżowaniu, nie zauważając Kierstaada, i barbarzyńca odetchnął swobodniej. Przystanął na chwilę, by określić swe położenie, przypominając sobie, przez jakie tunele już przeszedł i gdzie mogą znajdować się osobiste komnaty dowódcy. Wiele krasnoludów opuściło tego dnia kopalnię, udając się do Bryn Shander, by zabrać zakupione przez Bruenora zapasy. Te, które pozostały, przebywały w głębszych tunelach, ochoczo otwierając żyły cennych minerałów.

Kierstaad nie napotkał nikogo, prąc dalej, czasem cofając się, czasem zataczając koła. W końcu dotarł do małego korytarza z dwoma drzwiami po obu stronach i kolejnymi na samym końcu. Pierwszy pokój wydawał się bardzo niekrasnoludzki. Luksusowe dywany oraz łoża spiętrzone wysoko materacami i jeszcze wyżej ciepłymi kołdrami, powiedziały barbarzyńcy, któż używa tej komnaty.

– Regis – powiedział Kierstaad, cicho chichocząc i kiwając głową, gdy wymawiał to imię. Halfling uosabiał sobą wszystko, czym lud barbarzyńców pogardzał – był leniwy, tłusty, żarłoczny, a co najgorsze, podstępny. Mimo to uśmiech Kierstaada (oraz wielu innych barbarzyńców) poszerzał się za każdym razem, gdy Regis wtaczał się do Settlestone. Regis był jedynym halflingiem, jakiego Kierstaad kiedykolwiek spotkał, lecz jeśli Pasibrzuch, jak wielu go nazywało, był wyznacznikiem swej rasy, Kierstaad sądził, że z chęcią poznałby innych. Delikatnie zamknął drzwi, uśmiechnąwszy się ostatni raz na myśl o stercie materaców. Regis często chełpił się, że może mu być wygodnie zawsze i wszędzie.

W istocie.

Obydwa pokoje po przeciwległej stronie były niezamieszkane, w każdym znajdowało się jedno łożko, bardziej pasujące na człowieka niż krasnoluda. To Kierstaad również rozumiał, nie było bowiem tajemnicą, że Bruenor miał nadzieję, iż Drizzt i Catti-brie wrócą pewnego dnia.

Koniec korytarza był najprawdopodobniej salonem, uznał barbarzyńca. To pozostawiało jedne drzwi, drzwi do komnat krasnoludzkiego króla. Kierstaad poruszał się powoli, z wahaniem, obawiając się, że została tu zastawiona sprytna pułapka.

Ze skrzypieniem uchylił drzwi, zaledwie na dwa centymetry. Pod jego stopami nie otworzyły się żadne jamy, żadne głazy nie spadły mu ze stropu na głowę. Nabrawszy pewności, młody barbarzyńca otworzył szeroko drzwi.

Pokój Bruenora – nie mogło być co do tego wątpliwości. Po drugiej stronie, na drewnianym biurku, leżała sterta pergaminów, a w jednym rogu spiętrzone ubrania, niemal na wysokość



Kierstaada. Łóżko nie było pościelone, pokrywała je płatanina koców i poduszek.

Kierstaad ledwo zauważał to wszystko. W chwili gdy drzwi się otworzyły, jego oczy skierowały się na jeden przedmiot, zawieszony na ścianie u wezglowia łóżka Bruenora.

Aegis-fang, młot bojowy Wulfgara.

Ledwo mogąc oddychać, Kierstaad przeszedł przez mały pokój, by stanąć obok potężnej broni. Ujrzał dwie wspaniałe runy wyryte na jej mithrilowej głowicy – bliźniacze góry, symbol Dumathoina, krasnoludzkiego boga i strażnika tajemnic. Przyjrząwszy się bliżej, Kierstaad wyróżnił fragmenty innego znaku, zagrzebane pod dwoma górami. Warstwa wierzchnia była nałożona tak idealnie, że nie mógł określić, co to mogło być. Znał jednak legendę o Aegis-fangu. Owe ukryte runy były znakami Moradina, Kowala Dusz, największego z krasnoludzkich bogów, oraz toporem Clangeddina, boga bitwy.

Kierstaad stał przez dłuższy czas, wpatrując się i rozmyślając o Wulfgarze, który stał się legendą, o Berkthgarze i Revjaku. Gdzie on tu pasował? Jeśli pomiędzy dawnym władcą Settlestone a aktualnym przywódcą Plemienia Łosia wybuchnie konflikt, jaką rolę odegra Kierstaad?

Wiedział, że większą, jeśli będzie trzymał w dłoniach Aegis-fanga. Ledwo zastanawiając się nad swymi ruchami, Kierstaad wyciągnął ręce i chwycił młot, unosząc go z haków.

Jakże ciężki się wydawał! Kierstaad przysunął go bliżej, po czym, z wielkim wysiłkiem, uniósł nad głowę.

Uderzył o niski strop i młody mężczyzna niemal przewrócił się jak długi, gdy broń wychyliła się zbyt daleko, by mógł ją odpowiednio kontrolować. Odzyskawszy w końcu równowagę, Kierstaad roześmiał się ze swej głupoty. Jakże mógł mieć nadzieję dzierżyć potężnego Aegis-fanga? Jakże mógł mieć nadzieję podążać za gigantycznymi krokami potężnego Wulfgara?

Znów przysunął osławiony młot bliżej piersi, z czcią otaczając go ramionami. Czuł jego siłę, jego idealne wyważenie, niemal wyczuwał obecność mężczyzny, który dzierżył go tak długo i tak dobrze.

Młody Kierstaad chciał być jak Wulfgar. Chciał przewodzić plemieniu zgodnie z własną wizją. Nie zgadzał się z drogą Wulfgara w nawet trochę większym stopniu, niż teraz zgadzał się z Berkthgarem, lecz istniało miejsce pośrodku, kompromis, który da barbarzyńcom wolność dawnych zwyczajów i sojusze nowych. Z Aegis-fangiem w ręku Kierstaad czuł się, jakby był w stanie to zrobić, jakby mógł przejąć kontrolę i poprowadzić swój lud najlepszą możliwą drogą.

Młody barbarzyńca potrząsnął głową i znów się zaśmiał, szydząc z siebie oraz swych wielkich marzeń. Był niewiele więcej niż chłopcem i to nie on będzie dzierżył Aegis-fanga. Myśl ta spowodowała, że młodzieniec zerknął przez ramię, ku otwartym drzwiom. Gdyby Bruenor wrócił i znalazł go tutaj, trzymającego młot, małomówny krasnolud przeciąłby go najprawdopodobniej na pół.

Niełatwo było Kierstaadowi odłożyć młot na haki, a jeszcze trudniej opuścić pokój. Nie miał jednak wyboru. Z pustymi dłońmi cicho i ostrożnie wszedł z powrotem w tunele, wrócił pod otwarte niebo i przebiegł całą drogę do obozowiska swego plemienia, jakieś osiem kilometrów przez tundrę.

\* \* \*

Krasnoludka wyciągnęła ręce tak wysoko, jak tylko mogła, swymi krępymi palcami odgarniając stwardniały śnieg i desperacko chwytając się skały. Ostatnia półka skalna, wrota na szczyt, na samym szczyt.

Stumpet jęknęła i napięła się, wiedząc, że ta przeszkoda jest nie do pokonania, wiedząc, że przekroczyła swe granice i z pewnością była skazana na upadek z setek metrów w dół.

Wtedy jednak, w jakiś sposób, odnalazła siłę. Jej palce zaczepiły się mocno i podciągnęła się z całej siły. Krótkie nóżki wierzgały i ocierały się o ścianę, po czym nagle pokonały krawędź i znalazły się na płaskim czubku najwyższej góry na całym świecie.

Krasnoludka stała wyprostowana i przyglądała się rozciągającej się w dole scenerii, podbitemu światu. Zauważyła tłumy, niezliczone tysiące swych brodatych poddanych, wypełniające wszystkie dolinki i wszystkie szlaki. Poddani radowali się, kłaniali przed nią.

Stumpet obudziła się złana potem. Minęło kilka chwil, zanim się zorientowała, gdzie jest, uświadamiając sobie, że znajduje się w swym własnym małym pokoju w krasnoludzkich kopalniach w Dolinie Lodowego Wichru. Uśmiechnęła się lekko, przypominając sobie wyraźny sen, zapierający dech w piersiach ostatni przyływ energii, który doprowadził ją na szczyt. Uśmiech ten zagubił się jednak w zakłopotaniu, gdy zastanowiła się nad następną sceną, wiwatującymi krasnoludami.

– Dlaczego o tym śniłam? – zastanawiała się na głos Stumpet. Nigdy nie wspinała się dla chwały, jedynie dla osobistej satysfakcji, jaką dawało jej podbijanie gór. Stumpet nie dbała, co inni sądzą o jej sprawności we wspinaczce i rzadko w ogóle mówiła komukolwiek, gdzie idzie, albo czy wyprawa zakończyła się sukcesem.

Krasnoludka otarła czoło i opadła z powrotem na swój twardy materac, z obrazami ze snu wciąż wyraźnymi w umyśle. Snu czy koszmaru? Czy okłamywała samą siebie, co do powodu, dla którego się wspina? Czy naprawdę była to kwestia osobistej satysfakcji, poczucie wyższości, gdy podbijała szczyt? A jeśli tak, czy było to poczucie wyższości nie tylko nad górą, lecz również innymi krasnoludami?

Pytanie te nękały zwykle niewzruszoną kapłankę, zwyczajną, pokorną duchowną. Stumpet miała

nadzieję, że myśli te nie są prawdziwe. Zbyt wysoko ceniła siebie, prawdziwą siebie, by przejmować się takimi błahostkami. Po długiej chwili rzucania się i obracania, krasnoludka w końcu usnęła.

Tej nocy Stumpet nie miała już snów. Crenshinibon, zamknięty w schowku u stóp łóżka krasnoludki, wyczuł niepokój Stumpet i uświadomił sobie, że musi zachować ostrożność w przekazywaniu takich snów. Nie łatwo ją było skusić. Artefakt nie miał pojęcia, jakie skarby mógłby obiecać, by osłabić wolę Stumpet Rakingclaw.

Bez tych zdradzieckich obietnic kryształowy relikwiarz nie mógł znaleźć pewnego oparcia na krasnoludce. Gdyby jednak Crenshinibon stał się bardziej otwarty, bardziej stanowczy, mógłby pozwolić Stumpet poznać prawdę co do swego pochodzenia i planów. Artefakt z pewnością nie chciał zaś wzbudzić podejrzeń kogoś, kto mógł przywoływać moce dobrych bogów, może nawet poznać tajemnicę, jak go zniszczyć!

Kryształowy relikwiarz zamknął swą magię, trzymał swe świadome myśli głęboko w swych gładkich ściankach. Jego długie oczekiwanie jeszcze się nie skończyło, uświadomił sobie, nie, gdy był w jej rękach.



### DOLINA LODOWEGO WICHRU

*Pamiętam dobrze mój powrót do Menzoberranzan, miasta, w którym się urodziłem, miasta mojego dzieciństwa. Płynąłem tratwą poprzez jezioro Donigarten, gdy miasto pojawiło się w moim polu widzenia, był to widok, którego jednocześnie obawiałem się i wyczekiwałem. Nigdy nie chciałem wracać do Menzoberranzan, a teraz zastanawiam się, jak wyglądałaby podróż w to miejsce. Czy to miasto było tak złe, jak mówiły mi moje wspomnienia?*

*Pamiętam dobrze chwilę, gdy przeszliśmy za zakrzywioną ścianę jaskini, gdy ujrzałem spiętrzone stalagmity. To było rozczarowanie.*

*Nie czułem ani złości, ani zachwytu. Nie przepłynęło przeze mnie, prawdziwe czy fałszywe, uczucie nostalgii. Nie zagłębiłem się we wspomnieniach z dzieciństwa, nie przypominałem sobie nawet szczęśliwych chwil spędzonych z Zaknafeinem.*

*Wszystkim, o czym myślałem w tym krytycznym momencie, były płonące w mieście światła, niezwykle i najprawdopodobniej coś znaczący widok. Wszystkim, o czym myślałem, była moja niebezpieczna misja i to, jak szybko muszę się poruszać, by wykonać swoje zadanie. Moje lęki, ponieważ rzeczywiście pozostały, były racjonalnej natury. Nie impulsywne i pozbawione rozsądnego wytłumaczenia obawy wyniesione z dzieciństwa, lecz niezwykle rzeczywisty niepokój, że wchodzi do kryjówki potężnego wroga.*

*Później, gdy sytuacja na to pozwoliła, zastanowiłem się nad tą chwilą, rozmyślałem, dlaczego była tak rozczarowująca, tak pozbawiona znaczenia. Dlaczego nie zostałem przytłoczony widokiem miasta, które było mi domem przez pierwsze trzy dekady mojego życia?*

*Dopiero gdy obszedłem północno-zachodni kraniec łańcucha górskiego Kręgosłupa Świata, idąc z powrotem do Doliny Lodowego Wichru, poznałem odpowiedź na to pytanie.*

*Menzoberranzan było miejscem na drodze mojej podróży, lecz nie domem, nigdy nie było moim domem. Jak można było wnioskować z zagadki ślepej wieszczki, moim pierwszym domem była Dolina Lodowego Wichru. Wszystko, co było wcześniej, co doprowadziło mnie do tego smaganego wichrem i nieprzyjaznego miejsca – od Menzoberranzan, poprzez Blingdenstone, na powierzchnię, nawet zaklęty zagajnik mojego nauczyciela, tropiciela Montolio DeBrouchee – było jedynie drogą, ścieżką, którą podążałem.*

*Te prawdy dotarły do mnie, gdy obszedłem ten kraniec, po raz pierwszy od dekady spoglądając na dolinę, czując na twarzy bezustanny powiew wichru, tego wichru, który był tu od zawsze i dał*

*tej dolinie nazwę.*

*To bardzo złożone pojęcie – dom. Prawie każda osoba definiuje je w inny sposób. Dla mnie dom nie jest jedynie miejscem, lecz uczuciem, ciepłym i wygodnym poczuciem kontroli. Dom jest miejscem, w którym nie muszę tłumaczyć się z powodu moich działań lub koloru skóry, w którym jestem akceptowany, ponieważ należy do mnie. Jest to miejsce, które jest jednocześnie osobiste i dzielone z innymi, ponieważ to właśnie tam naprawdę się przynależy, a dzieje się tak tylko dlatego, że wokół znajdują się przyjaciele.*

*W przeciwieństwie do moich pierwszych wrażeń z Menzoberranzan, gdy spojrzałem na Dolinę Lodowego Wichru, wypełniły mnie myśli dotyczące tego, co było kiedyś. Myślałem o siedzeniu na zboczu Kopca Kelvina, obserwowaniu gwiazd i ognisk wędrujących barbarzyńskich plemion, o walce z yeti z tundry przy boku Bruenora. Pamiętam kwaśny wyraz twarzy krasnoluda, gdy polizałem jego topór i dowiedziałem się, że mózg yeti z tundry smakuje paskudnie! Pamiętam pierwsze spotkanie z Catti-brie, która do dziś Jest moją towarzyszką. Była wtedy jedynie dziewczynką, ufnym i pięknym duszkiem, dziką z natury, lecz już wtedy bardzo wrażliwą.*

*Pamiętam tak wiele, mam przed oczyma prawdziwy potok obrazów, i sądzę, że moja misja była nie mniej istotna i nie mniej nie cierpiąca zwłoki niż ta, która doprowadziła mnie do Menzoberranzan. Nie myślałem o tym w ogóle, nie rozważałem słuszności moich kroków.*

*W tej chwili to się po prostu nie Uczy. Obchodzi mnie jedynie, że wróciłem do domu.*

Drizzt Do'Urden



### SPACER NA WIETRZE

Drizzt i Catti-brie towarzyszyli Deudermontowi, Waillanowi i Dunkinowi z powrotem do Carradoon, by pożegnać się z przyjaciółmi, z załogą, u której boku pracowali przez ponad pięć lat. Drizzt był niecierpliwy i nie chciał przeciągać swojego powrotu do Doliny Lodowego Wichru nawet o chwilę dłużej, niż to było niezbędne, lecz ta krótka wyprawa była ważna. Było to szczere pożegnanie, z nadzieją, że kiedyś spotkają się ponownie.

Dwoje przyjaciół – Drizzt dopiero później wezwał Guenhwyvar – zjadło tego wieczora kolację z Deudermontem i Robillardem. Czarodziej wydawał się bardziej ożywiony i przyjacielski niż zazwyczaj, przyrzekł użyć swojej magii, by wysłać ich z powrotem do Duchowego Uniesienia, skąd mieli wyruszyć.

– Co? – spytał czarodziej, gdy pozostała trójka wymieniła porozumiewawcze spojrzenia i uśmiechy, myśląc o tym samym.

Robillard zmienił się w ciągu ostatnich kilku tygodni, zwłaszcza od czasu dzikiej walki na plaży Caerwich. Harkle naprawdę utarł mu nosa.

– Co? – powtórzył Robillard bardziej natarczywie. Deudermont roześmiał się i uniósł swój kielich z winem w toaście.

– Za Harkle'a Harpella – oświadczył – i za to, co pozostawił po sobie.

Robillard parsknął, gotów przypomnieć im, że Duszek Morski znajduje się na jeziorze, setki kilometrów od Wybrzeża Mieczy. Przemyślawszy jednak wciąż obecne na twarzach swoich towarzyszy uśmiechy, ostrożny czarodziej zdał sobie sprawę ze znaczenia toastu, który był tak naprawdę wymierzony w niego.

Pierwszą myślą Robillarda był okrzyk protestu, być może nawet wycofanie oferty przeniesienia Drizzta i Catti-brie z powrotem do katedry. Przyznał jednak w końcu sam przed sobą, że mieli oni rację, więc wznosił kielich. Zachował wprawdzie milczenie, myślał jednak o udaniu się do osławionej Bluszczowej Posiadłości w Longsaddle i złożeniu wizyty ekscentrycznemu przyjacielowi.

Drizztowi, Catti-brie i Deudermontowi trudno było się pożegnać. Uścisnęli się i przysięgli, że



spotkają się ponownie, lecz wszyscy zdawali sobie sprawę z powagi zadania, jakie oczekiwało Drizzta i Catti-brie. Istniała bardzo poważna możliwość, że żadne z nich nigdy już nie opuści Doliny Lodowego Wichru.

Wszyscy o tym wiedzieli, lecz żadne z nich nie wspomniało o tej ewentualności, zachowując się tak, jakby była to jedynie krótka przerwa w ich przyjaźni.

\* \* \*

Dwadzieścia minut później Drizzt i Catti-brie byli już ponownie w Duchowym Uniesieniu. Robillard pożegnał się z nimi, a następnie zniknął w błysku magicznej energii.

Przywitali ich Ivan, Pikel i Danica.

– Cadderly się przygotowuje – zakomunikował żółtobrody krasnolud. – Staremu zabiera to trochę więcej czasu, wicie!

– Hi, hi, hi – pisnął Pikel.

Danica udała oburzenie, lecz tak naprawdę – Catti-brie doskonale to widziała – była zadowolona, że krasnoludy wciąż naśmiewają się z zaawansowanego wieku Cadderly'ego. Robili to tylko dlatego, że wierzyli, iż kapłan stawał się silniejszy, nawet młodszy, a ich kpiny wynikały z nadziei, nie złości.

– Chodź – rzekła Danica do Catti-brie. – Nie spędziłyśmy ze sobą wystarczająco dużo czasu. – Kobieta spojrzała kwaśno na Ivana i Pikela, którzy następowali im na pięty. – Idziemy same – dodała z naciskiem.

– Ooooo – pożalił się Pikel.

– Czy on zawsze tak robi? – spytał Drizzt Ivana, który westchnął i przytaknął.

– Myślisz, że mamy wystarczająco dużo czasu, żebyś opowiedział mi o Mithrilowej Hali? – zapytał Ivan. – Słyszałem o Menzoberranzan, lecz nie wierzę w to, co słyszałem.

– Powiem ci, co będę w stanie – odpowiedział Drizzt. – A tobie naprawdę będzie ciężko uwierzyć we wspaniałości, które opiszę.

– A co z Bruenorem? – dodał Ivan.

– Buner! – wtrącił podekscytowany Pikel. Ivan klepnął swojego brata w tył głowy.

– Poszlibymy z tobą, elfie – wyjaśnił żółtobrody krasnolud – ale mamy tutaj obowiunzki. Zajmowanie się bliźniakami i reszta, a mój brat swoimi ogrodami. – W chwili w której Ivan wymienił Pikela, odwrócił się szybko w kierunku swojego brata, jakby oczekując kolejnej głupawej uwagi. Jednak nie wydawało się, by Pikel chciał coś powiedzieć, zamiast tego zaczął gwizdać. Gdy Ivan odwrócił się z powrotem do Drizzta, drow potrząsnął głową i przygryzł wargę. Za plecami żółtobrodęgo Ivana ujrzał bowiem kciuki wetknięte w uszy, machające palce i język wyciągnięty do granic możliwości – pokaz Pikela.

Gdy Ivan znów się odwrócił, Pikel stał spokojnie, gwizdząc. Cała procedura powtórzyła się jeszcze trzy razy, w końcu Ivan dał za wygraną.

Drizzt znał ich jedynie od dwóch dni, sądził jednak, że byli bardzo zabawni, wyobrażał sobie, jakie figle Bouldersoulderowie wyrządzałyby Bruenorowi, gdyby kiedyś się spotkali!

\* \* \*

Dla Danici i Catti-brie ostatnie spędzone razem godziny przebiegały w znacznie poważniejszy i bardziej kontrolowany sposób. Kobiety udały się do prywatnych kwater Danici i Cadderly'ego, zespołu pięciu pomieszczeń umiejscowionych w pobliżu tylnej części wielkiej budowli. W sypialni natknęły się na Cadderly'ego, który modlił się i przygotowywał, zostawiły go więc samego.

Ich rozmowa początkowo dotyczyła tematów ogólnych. Catti-brie opowiadała o swojej przeszłości, o tym że została osierocona w bardzo młodym wieku i że wziął ją pod swoją opiekę Bruenor, a następnie została wychowana przez krasnoludy z klanu Battlehammer. Danica opowiedziała o naukach pobieranych u wielkiego mistrza Penpahga D'Ahna. W przeciwieństwie do Catti-brie była mniszką, zdyscyplinowaną wojowniczką.

Catti-brie nie była przyzwyczajona do kontaktów z kobietami w jej wieku i o podobnym sposobie myślenia. Podobało jej się to jednak, polubiła Danicę i była w stanie wyobrazić sobie wielką przyjaźń, jaka mogłaby między nimi rozkwitnąć, gdyby pozwoliła na to sytuacja. Tak naprawdę warunki Danici również nie były zbyt korzystne, jej życie nie było łatwe, a kontakty z kobietami w jej wieku tak samo nieczęste.

Mówiły o przeszłości, następnie przeszły do spraw obecnych i nadziei na przyszłość.

– Kochasz go? – ośmieliła się spytać Danica, mając na myśli mrocznego elfa.

Catti-brie zaczerwieniła się, lecz nie potrafiła znaleźć odpowiedzi. Oczywiście kochała Drizzta,

lecz nie wiedziała, czy w taki sposób, o jaki chodziło Danicę. Drizzt i Catti-brie uznali, że odsuną od siebie takie uczucia, lecz teraz, gdy Wulfgara nie było już od tak wielu lat, a Catti-brie dobiegała do trzydziestki, pytanie to zaczęło wyłaniać się na powierzchnię.

– Jest przystojny – zauważyła Danica, chichocząc jak mała dziewczynka.

Istotnie, tak właśnie czuła się Catti-brie, rozciągnięta na szerokim tapczanie w salonie Danici – jak dziewczynka. Wydawało jej się, że znów jest nastolatką, rozmyślającą o miłości i o życiu, pozwalającą sobie wierzyć, że jej największym problemem jest decyzja, czy Drizzt jest przystojny, czy też nie.

Niestety ciężar rzeczywistości szybko wdarł się pomiędzy obie kobiety i zdusił chichoty. Catti-brie kochała i straciła, a Danica, posiadająca dwoje własnych dzieci, musiała stawić czoła temu, że jej mąż, nadnaturalnie postarzony z powodu stworzenia Duchowego Uniesienia, wkrótce odejdzie.

Rozmowa stopniowo przeszła na inne tematy, a następnie ucichła. Danica siedziała w milczeniu, spoglądając uważnie na Catti-brie.

– O co chodzi? – spytała Catti-brie.

– Jestem w ciąży – odpowiedziała Danica, a Catti-brie poznała, że jest pierwszą osobą, której mniszka to powiedziała, nawet przed Cadderlym.

Catti-brie czekała przez chwilę, chciała ujrzeć rozkwitający na twarzy Danici uśmiech, oznaczający, że młoda mniszka naprawdę cieszy się z ciąży, a następnie sama się uśmiechnęła i mocno uściskała Danicę.

– Nie mów nic Cadderly'emu – poprosiła Danica. – Zaplanowałam już, w jaki sposób mu to przekazać.

Catti-brie usiadła z powrotem.

– Mówisz mi to jako pierwszej – rzekła, a w jej poważnym tonie odbijała się powaga sytuacji.

– Wyjeżdżasz – odpowiedziała rzeczowo Danica.

– Ale prawie mnie nie znasz – przypomniała jej Catti-brie.

Danica potrząsnęła głową, jej blond włosy rozwiały się, a egzotyczne oczy o kształcie migdałów spojrzały szybko w ciemnoniebieskie oczy Catti-brie.

– Znam cię – powiedziała spokojnie.

Była to prawda, Catti-brie również czuła, że zna Danicę. Były do siebie bardzo podobne i obydwie zdawały sobie sprawę z tego, że będzie im bardzo siebie brakować.

Usłyszały Cadderly'ego hałasującego w pokoju obok, zbliżał się czas wymarszu.

– Wrócę pewnego dnia – obiecała Catti-brie.

– A ja odwiedzę Dolinę Lodowego Wichru – odpowiedziała Danica.

Cadderly wszedł do pokoju i oznajmił, że muszą wyruszać. Uśmiechnął się ciepło i był na tyle taktowny, że nic nie powiedział na temat łez płynących z oczu obydwu młodych kobiet.

\* \* \*

Cadderly, Drizzt i Catti-brie stali na szczycie najwyższej wieży Duchowego Uniesienia, prawie sto metrów ponad poziomem gruntu, a wiatr chłostał ich po plecach.

Cadderly śpiewał cicho przez chwilę, a przyjaciele zaczęli stopniowo czuć się coraz lżejsi, w jakiś sposób mniej rzeczywisci. Cadderly chwycił ich za ręce i ciągnął swój zaśpiew, a cała trójka rozplynęła się. Podobni do duchów, odlecieli ze szczytu wieży wraz z wiatrem.

Cały świat płynął szybko pod nimi, niewyraźny, we mgle, jak wizja ze snu. Drizzt i Catti-brie nie wiedzieli, jak długo lecieli, lecz gdy zwolnili i zatrzymali się, stając się znów rzeczywisci, nad wschodnim horyzontem widać było świt.

Znajdowali się w mieście Luskan, w najbardziej na północ wysuniętej części Wybrzeża Mieczy, na południe od gór Kręgosłupa i około trzystu kilometrów, konno lub pieszo, od Dekapolis.

Cadderly nie znał tego miasta, lecz kapłan doprowadził ich w dobre miejsce – wyłonili się z zakłęcia tuż przed świątynią Deneira. Cadderly został dobrze przyjęty przez tamtejszych kapłanów. Szybko zorganizował pokoje dla swoich przyjaciół i w czasie gdy odpoczywali, wraz z jednym z kapłanów z Luskan udał się, by zapewnić Drizztowi i Catti-brie miejsce w karawanie udającej się do Doliny Lodowego Wichru.

Było to łatwiejsze, niż się Cadderly'emu wydawało. Ucieszyło go to, sądził bowiem, że dziedzictwo Drizzta może przeważać nad słowami, które mógł zaoferować. Drizzt był dobrze znany wśród kupców z Luskan, podobnie jak Catti-brie, a ich zdolności walki mogły się okazać bardzo przydatne dla karawany podróżującej na północ, do niebezpiecznej krainy, jaką niewątpliwie była Dolina Lodowego Wichru.

Oboje obudzili się, gdy Cadderly powrócił do świątyni Deneira, gdzie odbył rozmowy z innymi kapłanami i zorganizował zaopatrzenie na czekającą ich daleką drogę. Drizzt z szacunkiem przyjął jeden z darów, parę bukłaków napełnionych pobłogosławioną wodą ze świątynnej fontanny. Drow nie widział żadnego praktycznego sposobu wykorzystania tej wody, lecz wiele znaczyło dla niego to, że ludzki kapłan dobrego boga dał ją jemu, elfowi drowowi.

– Członkowie twojego bractwa odznaczają się dobrocią – zauważył Drizzt w rozmowie z Cadderlym, gdy on, stary kapłan i Catti-brie byli w końcu sami. Cadderly objaśnił im już poczynione przygotowania, w tym czas i miejsce, w którym Drizzt i Catti-brie mieli spotkać się z karawaną. Kupcy wyruszyli tego samego dnia, dając parze mniej niż godzinę na wyjazd. Wiedzieli, że jest to kolejne rozstanie.

– Robią to, by uczcić Deneira – przyznał Cadderly.

Drizzt był zajęty pakowaniem swoich rzeczy, więc Catti-brie cichutko odciągnęła Cadderly'ego na bok. Jej myśli były przy Danice, jej przyjaciółce.

Cadderly uśmiechnął się ciepło, wydając się rozumieć, czego ma dotyczyć ta prywatna konwersacja.

– Cięży na tobie duża odpowiedzialność – zaczęła Catti-brie.

– Mój bóg nie jest tak wymagający – odpowiedział Cadderly skromnie, wiedział bowiem, że nie chodzi o jego obowiązki względem Deneira.

– Chodzi mi o bliźnięta – wyszeptała Catti-brie. – I o Danicę.

Cadderly przytaknął. Nie miał powodu, by się sprzeciwiać.

Catti-brie zamilkła na chwilę, wydając się walczyć ze słowami. Jak ma je ułożyć, by nie obrazić starego kapłana?

– Ivan powiedział mi trochę o twoim... stanie – powiedziała.

– Tak? – odrzekł Cadderly. Nie zamierzał ułatwiać młodej kobiecie.

– Krasnolud mówił, że spodziewałeś się umrzeć zaraz po ukończeniu Duchowego Uniesienia – wyjaśniła Catti-brie. – Mówił, że wyglądałeś tak, jakbyś zamierzał tak zrobić.

– Mogło tak być – przyznał Cadderly. – A wizje dotyczące budowy katedry przekonały mnie, że to prawda.

– To było ponad rok temu – zauważyła Catti-brie. Cadderly ponownie przytaknął.

– Krasnolud mówił, że wyglądasz, jakbyś stawał się młodszy – naciskała Catti-brie. – I silniejszy.

Cadderly uśmiechnął się szeroko. Rozumiał, że Catti-brie działała w obronie interesów Danici, a jej głęboka przyjaźń z jego żoną rozgrzała jego serce.

– Nie mogę być niczego pewien – powiedział – lecz obserwacje krasnoluda wydają się być prawdziwe. Jestem teraz silniejszy, znacznie silniejszy i pełniejszy energii niż w momencie stworzenia katedry. – Cadderly wyrwał kilka kosmyków włosów, głównie siwych, lecz część z nich miała kolor piasku. – Brązowe włosy – ciągnął stary kapłan. – Były białe, wszystkie były białe, gdy katedra została zbudowana.

– Stajesz się młodszy! – z entuzjazmem oznajmiła Catti-brie. Cadderly westchnął głęboko, a później mógł jedynie przytaknąć.

– Na to wygląda – przyznał. – Nie mogę być niczego pewien – dodał, jakby obawiał się wyrażania głośno swoich nadziei. – Jedynym przychodzącym mi na myśl wyjaśnieniem są ukazane mi wizje – wizje nadchodzącej śmierci – a zmęczenie odczuwane przeze mnie po ukończeniu Duchowego Uniesienia było próbą mojej lojalności względem przykazań i wymagań Deneira. Naprawdę oczekiwałem śmierci zaraz po odprawieniu pierwszego nabożeństwa w nowej katedrze, a gdy się ono dokonało, rzeczywiście ogarnęło mnie wielkie znużenie. Udałem się do mojego pokoju – byłem praktycznie niesiony przez Danicę i Ivana – i zasnąłem, oczekując, że nigdy więcej nie otworzę oczu na tym świecie. – Przerwał i zamknął oczy, przypominając sobie tamto doniosłe wydarzenie.

– Ale teraz – zachęcała Catti-brie.

– Być może Deneir wystawił mnie na próbę, sprawdzał moją lojalność – odpowiedział Cadderly. – Mogło się zdarzyć, że zaliczyłem próbę, więc może mój bóg zdecydował się mnie ocalić.

– Jeśli jest dobrym bogiem, dokonał już wyboru – twardo powiedziała Catti-brie. – Żaden dobry bóg nie zabrałby cię Danicę i bliźniętom, i... – przerwała i przygryzła wargę, nie chcąc zdradzić tajemnicy Danici.

– Deneir jest dobrym bogiem – odpowiedział Cadderly z podobną determinacją. – Mówisz jednak o sprawach dotyczących śmiertelnych, a my nie jesteśmy w stanie zrozumieć woli Deneira ani jego zwyczajów. Jeśli Deneir zabierze mnie od Danici i moich dzieci, nie zmieni to faktu, że jest dobrym bogiem.

Catti-brie potrząsnęła głową, nie wydając się przekonana.

– Istnieją wyższe cele i wyższe prawdy, których my ludzie nie możemy zrozumieć – rzekł do niej

Cadderly. – Trwam w wierze, że Deneir zrobi to, co będzie odpowiadało jego potrzebom i jego projektom, które przeważają nad moimi.

– Masz jednak nadzieję, że to prawda – powiedziała Catti-brie, a ton jej słów wyrażał oskarżenie. – Chcesz znów stać się młody, tak młody jak twoja kobieta, byś mógł żyć przy niej i przy swoich dzieciach!

Cadderly roześmiał się głośno. – To prawda – przyznał w końcu, uspokajając Catti-brie.

Jak również Drizzta, który wsłuchiwał się swoimi czułymi uszami w każde słowo, jedynie połowę swojej uwagi poświęcając na pakowanie chlebaka.

Catti-brie i Cadderly uścisnęli się, a później stary kapłan, który nie wydawał się tak stary, podszedł do Drizzta i wymienił z nim szczerzy uścisk dłoni.

– Przynieś mi artefakt, kryształowy relikwiarz – powiedział Cadderly. – Razem poznamy sposób na uwolnienie świata od tego zła.

– Przeprowadź także swojego ojca – ciągnął Cadderly. – Sądzę, że spodobałby mu się pobyt w Duchowym Uniesieniu.

Drizzt mocno chwycił dłoń Cadderly'ego, dziękując kapłanowi za zaufanie w jego zwycięstwo. – Ten artefakt da mi... da nam – poprawił się, patrząc na Catti-brie – wymówkę, której potrzebujemy, by odbyć podróż powrotną do Carradoon.

– Podróż, którą ja muszę odbyć teraz – powiedział Cadderly, zostawiając parę.

Nic nie powiedzieli, gdy pozostali sami, zajęli się po prostu przygotowaniami do drogi. Drogi do domu.





### I CAŁY ŚWIAT NALEŻAŁ DO NICH

Revjak wiedział, że do tego dojdzie, odgadł to zaraz, gdy uświadomił sobie, że Berkthgar nie zamierzał odłączyć się od Plemienia Łosia, by odtworzyć jedno z pozostałych plemion. Tak więc teraz Revjak stał przed przypominającym zwierzę barbarzyńcą, wewnątrz kręgu utworzonego przez jego własnych ludzi. Każdy członek plemienia wiedział, co się święci, musiało się to jednak odbyć w odpowiedni sposób, zgodnie z prawnymi, tradycyjnymi zasadami.

Berkthgar zaczekał, aż tłum się uciszy. Mógł zachowywać cierpliwość, ponieważ wiedział, że szala sympatii przechylała się na jego stronę, że argumenty na rzecz jego awansu nabierały siły. W końcu, po czasie, który Revjakowi wydawał się wieloma minutami, zgromadzeni ucichli.

Berkthgar uniósł ręce wysoko w niebo, rozkładając szeroko dłonie. Za nim, przypięty na ukos do pleców, wisiał Bankenfuere, jego wielki miecz.

– Żądam Prawa Wyzwania – oznajmił wielki barbarzyńca. Podniósł się chór wiwatów, nie tak silny jak życzyłby sobie Berkthgar, lecz ukazujący, że ma spore poparcie.

– Z racji jakiego dziedzictwa czynisz takie żądanie? – odpowiedział prawidłowo Reyjak.

– Nie z racji krwi – odpowiednio rzekł Berkthgar – lecz czynu! – Znow podniósł się chór popleczników młodszego z mężczyzn.

Reyjak potrząsnął głową.

– Jeśli to nie krew domaga się wyzwania, to nie stanowi to wystarczającego powodu – zaprotestował, a jego własni stronnicy, choć nie tak donośni jak Berkthgara, również wydali z siebie wiwat. – Rządziłem w pokoju i w sile – dokończył stanowczo Revjak, mówiąc to, co było jak najbardziej prawdziwe.

– Podobnie jak ja! – szybko przerwał Berkthgar. – W Settlestone, daleko od naszego domu. Przeprowadziłem nasz lud przez wojnę i pokój oraz kierowałem marszem przez całą drogę powrotną do Doliny Lodowego Wichru, naszego domu!

– Gdzie Revjak jest królem Plemienia Łosia – wtrącił bez wahania starszy mężczyzna.

– Z racji jakiego dziedzictwa? – zażądał odpowiedzi Berkthgar. Reyjak wiedział, że tutaj pojawia się dla niego problem.

– Jakim dziedzictwem szczyli się Reyjak, syn Jorna Czerwonego, który nie był królem? – spytał chytrze Berkthgar.

Reyjak nie miał na to odpowiedzi.

– Stanowisko to zostało ci dane – ciągnął Berkthgar, opowiadając to, co nie było żadną nowością dla jego ludu, choć z lekko odmiennej perspektywy, niż zazwyczaj słyszeli. – Zostało ci przekazane, bez wyzwania i bez prawa, przez Wulfgara, syna Beornegara.

Kierstaad obserwował to wszystko z bocznych szeregów. W tej chwili młodzieniec zrozumiał prawdziwy powód, dla którego Berkthgar prowadził kampanię dyskredytującą Wulfgara. Gdyby legenda Wulfgara wciąż wydawała się większa niż czyny jego życia, to roszczenia jego ojca byłyby naprawdę mocno uzasadnione. Kiedy jednak zasługi Wulfgara zostały pomniejszone...

– Który prawomocnie zażądał władzy królewskiej od Heafstaaga, będącego, na mocy dziedzictwa, prawowitym królem – stwierdził Reyjak. – Jak wielu tutaj obecnych – spytał zgromadzonych – pamięta bitwę, w której Wulfgar, syn Beornegara, został naszym królem?

Wiele głów pokiwało, głównie starszych mężczyzn, którzy pozostali w Dolinie Lodowego Wichru przez te wszystkie lata.

– Ja również pamiętam tę bitwę – warknął butnie Berkthgar. – I nie mam wątpliwości co do roszczeń Wulfgara, ani też do dobra, jakie wyrządził mojemu ludowi. Nie masz jednak prawa krwi, nie w większym stopniu niż ja, i to ja będę przewodzić, Reyjaku. Żądam Prawa Wyzwania!

Wiwaty stały się głośniejsze niż wcześniej.

Reyjak spojrzął na swego syna i uśmiechnął się. Nie mógł uchylić się przed roszczeniami Berkthgara, lecz w równym stopniu nie mógł pokonać wielkiego mężczyzny w walce. Odwrócił się z powrotem do Berkthgara.

– Zapewniam ci je – powiedział, a wtedy okrzyki stały się ogłuszające, zarówno ze strony popleczników Berkthgara, jak i Reyjaka.

– Za pięć godzin, zanim słońce schowa się za horyzontem – zaczął Berkthgar.

– Teraz – powiedział nieoczekiwanie Reyjak.

Berkthgar przyjrzał się mężczyźnie, starając się określić, jakie sztuczki może mieć w zanadru. Zazwyczaj na Prawo Wyzwania odpowiadało się po jakimś czasie tego samego dnia, w którym zostało rzucone, po tym jak obydwaj walczący przygotowali się psychicznie oraz fizycznie do

pojedyńku.

Berkthgar zmrużył swe niebieskie oczy, a tłum uciszył się w oczekiwaniu. Na twarzy wielkiego mężczyzny pojawił się powiększający się uśmiech. Nie obawiał się Reyjaka ani teraz, ani kiedykolwiek wcześniej. Powoli dłoń olbrzyma powędrowała za ramię i chwyciła rękojeść Bankenfuere'a, wyciągając masywne ostrze z pochwy. Ta była rozcięta wzdłuż górnej krawędzi, tak aby Berkthgar mógł szybko wyjmować broń. Zrobił to, podnosząc ciężką klingę wysoko w górę.

Reyjak wyjął również swoją broń, jednak jego zmartwiony syn spostrzegł, że nie wydaje się gotowy do walki.

Berkthgar zbliżał się ostrożnie, przy każdym kroku wyczuwając wyważenie Bankenfuere'a.

Nagle Reyjak podniósł dłoń, a Berkthgar zatrzymał się, oczekując.

– Któż spośród nas ma nadzieję, że Reyjak zwycięży? – spytał i podniósł się donośny chór wielu głosów.

Sądząc, iż pytanie to jest jedynie podstępem, by umniejszyć jego pewność siebie, Berkthgar wydał z siebie niski pomruk.

– A kto chciałby widzieć Berkthgara, Berkthgara Śmiałego, królem Plemienia Łosia?

Wiwaty były oczywiście jeszcze głośniejsze. Reyjak podszedł tuż do swego przeciwnika, niegroźnie podnosząc jedną dłoń, a ostrze topora opuszczając nisko do ziemi.

– Wyzwanie zostało rozstrzygnięte – rzekł i opuścił broń na ziemię.

Wszystkie oczy rozszerzyły się w niedowierzaniu – Kierstaada chyba najbardziej ze wszystkich. To była hańba! To, według barbarzyńców, było tchórzostwo!

– Nie mogę cię pokonać, Berkthgarze – wyjaśnił Reyjak, mówiąc tak głośno, by wszyscy go usłyszeli. – Ani ty nie możesz pokonać mnie.

Berkthgar wykrzywił rysy w silnym grymasie.

– Mógłbym przeciąć cię na pół! – oznajmił, tak mocno chwytając oburącz swój miecz, iż Reyjak niemal spodziewał się, że zrobi to, co twierdził.

– A nasz lud poniósłby konsekwencje twoich czynów – powiedział cicho Reyjak. – Ktokolwiek wygrałby wyzwanie, stanąłby nie przed jednym plemieniem, lecz przed dwoma, rozdzielonymi gniewem i pragnącymi zemsty. – Znow przyjrzał się zgromadzonym, mówiąc do wszystkich swych ludzi. – Nie jesteśmy jeszcze na tyle silni, by móc sobie na to pozwolić – rzekł. – Niezależnie od tego, czy wzmocnimy przyjaźń z Dekapolis oraz krasnoludami, które powróciły, czy też wrócimy do

dawnych zwyczajów, musimy to zrobić wspólnie, jak jeden mąż!

Grymas Berkthgara nie zelżał. Teraz zrozumiał. Reyjak nie mógł pokonać go w walce – obydwaj o tym wiedzieli – tak więc chytry starzec wykorzystał potęgę samego wyzwania. Berkthgar naprawdę chciał go przeciąć na pół, jak jednak mógł przedsięwziąć jakiegokolwiek działania przeciwko niemu?

– Jak jeden mąż – powtórzył Reyjak i podniósł dłoń, skłaniając swego przeciwnika, by chwycił go za nadgarstek.

Berkthgar był szalony z wściekłości. Wsunął stopę pod topór Reyjaka i szarpnięciem posłał go aż za krąg.

– Postępujesz jak tchórz! – ryknął. – Dowiodłeś tego dzisiaj! – Wielkie ramiona Berkthgara podniosły się szeroko w górę, jakby w geście zwycięstwa.

– Nie roszczę sobie dziedzictwa krwi! – wrzasnął Reyjak, przyciągając, uwagę. – Podobnie jak ty! Lud musi zdecydować, kto będzie rządził, a kto usunie się na bok.

– Wyzwanie zależy od walki! – zripostował Berkthgar.

– Nie tym razem! – odgryzł się Reyjak. – Nie, gdy całe plemię może ucierpieć z powodu twojej głupiej dumy. – Berkthgar znów poruszył się tak, jakby zamierzał zaatakować, jednak Reyjak zignorował go i odwrócił się do zgromadzonych. – Decydujcie! – rozkazał.

– Reyjak! – wrzasnął jeden mężczyzna, lecz jego głos został zagłuszony przez bandę młodych wojowników, którzy zakrzyknęli za Berkthgarem. Następnie zostali z kolei stłumieni przez dużą grupę nawołującą za Reyjakiem. Tak ciągnęły się coraz głośniejsze krzyki. Rozgorzało kilka potyczek, wyciągnięto broń.

Przez cały ten czas Berkthgar mierzył wzrokiem Reyjaka, a gdy starszy mężczyzna odpowiedział równie intensywnym spojrzeniem, Berkthgar jedynie potrząsnął z niedowierzaniem głową. Jakże Reyjak mógł wyrządzić ich ludowi taką hańbę?

Reyjak wierzył jednak w swój wybór. Nie obawiał się, że może zginąć, co to, to nie, naprawdę jednak sądził, że walka pomiędzy nim a Berkthgarem podzieliłaby plemię i sprowadziła nieszczęście na obydwie grupy. Tak było lepiej, o ile sytuacja nie wymknie się spod kontroli.

A wydawała się podążać właśnie w tym kierunku. Obydwie strony wciąż wrzeszczały, lecz teraz każdemu okrzykowi towarzyszyło wyciągnięcie miecza i topora oraz jawne groźby.

Reyjak przyglądał się uważnie tłumowi, oceniając poparcie dla siebie i dla Berkthgara. Wkrótce zrozumiał i zaakceptował prawdę.

– Przestańcie! – rozkazał podniesionym głosem, a walka na krzyki stopniowo ucichła.

– Z całej waszej siły, kto woła za Berkthgarem? – spytał Reyjak.

Rozległ się wielki ryk.

– A kto za Reyjakiem?

– Reyjakiem, który nie chciał walczyć! – szybko dodał Berkthgar, i krzyki za synem Jorna nie były ani tak głośne, ani tak przepojone entuzjazmem.

– A więc się rozstrzygnęło – powiedział Reyjak, bardziej do Berkthgara niż do tłumu. – Berkthgar jest królem Plemienia Łosia.

Berkthgar ledwo mógł uwierzyć w to, co właśnie miało miejsce. Chciał uderzyć chytrego starca. To miał być jego dzień chwały, zwycięstwa w walce na śmierć i życie, jak było zwyczajem od zarania plemion. Jakże jednak mogłoby to zrobić? Jakże mogłoby zabić bezbronnego mężczyznę, który właśnie obwieścił go przywódcą swego ludu?

– Bądź rozsądny, Berkthgarze – rzekł cicho Reyjak, podchodząc bliżej, bowiem brzęczenie osłupiałego tłumu było naprawdę donośne. – Razem odkrywamy prawdziwą drogę dla naszego ludu, tę, która będzie najlepsza dla naszej przyszłości.

Berkthgar odepchnął go.

– To ja zdecyduję – sprostował głośno. – Nie potrzebuję rady tchórza!

Wyszedł wtedy z kręgu, a jego najbliżsi stronnicy podążyli w szeregu za nim.

Ugodzony odrzuceniem jego propozycji, lecz niezbyt zaskoczony, Reyjak nabrał otuchy z faktu, że starał się zrobić to, co było najlepsze dla jego ludu. Niewiele się to jednak liczyło, gdy mężczyzna spojrział na swego syna, który właśnie dopełnił rytuału przejścia w dorosłość.

Mina Kierstaada wyrażała niedowierzenie, a nawet wstyd.

Reyjak uniósł wysoko głowę i podszedł do młodzieńca.

– Zrozum – polecił. – To jedyny sposób.

Kierstaad odszedł. Logika mogłaby ukazać mu prawdę, odwagę, jaką jego ojciec pokazał tego dnia, jednak odgrywała ona bardzo niewielką rolę w świadomości młodzieńca. Kierstaad czuł wstyd, wielki wstyd, i nie chciał niczego więcej, niż tylko pobiec w otwartą tundrę, by przeżyć bądź

zginąć.

Wydawało się to mieć niewielkie znaczenie.

\* \* \*

Stumpet siedziała na czubku najwyższego szczytu Kopca Kelvina, który wydawał się jej łatwy do wspinaczki. Jej świadome myśli, jak większość jej snów, skupiały się teraz bezpośrednio na południu, na górujących wierchach Kręgosłupa Świata. Ulotne wizje chwały i zwycięstwa przemykały przez umysł krasnoludki. Wyobrażała sobie, jak stoi na szczycie najwyższej góry, przyglądając się całemu światu.

Niepraktyczność tej wizji, jej irracjonalność, nie przebijały się do świadomych myśli Stumpet Rakingclaw. Ciągły zalew obrazów, strumień ułud, zaczął niszczyć racjonalne zmysły zwykle pragmatycznej krasnoludki. Wewnątrz Stumpet logika przegrywała szybko z pragnieniami, które tak naprawdę nie należały do niej.

– Już do was idę, górujące szczyty – powiedziała nagle krasnoludka, zwracając się do tych odległych wierchów. – I żaden z was nie jest na tyle wielki, żeby mnie powstrzymać!

Wtedy, wypowiadając to na głos, określiła swój kurs. Natychmiast zaczęła zbierać rzeczy, po czym opuściła się z krawędzi szczytu i zaczęła schodzić do podstawy góry.

W jej chlebaku Crenshinibon wręcz kipiał radością. W planach potężnego artefaktu nie leżało uczynienie Stumpet Rakingclaw tą, która będzie go nosić. Rozumny kryształ był świadom jej upartości, pomimo ułud jakie stopniowo wsączał w krasnoludkę. Co gorsza, Crenshinibon znał miejsce Stumpet w jej społeczeństwie, jako kapłanki Moradina, Kowala Dusz. Jak dotąd artefakt zdołał sprowadzać na boczny tor wszelkie próby Stumpet, by skontaktować się ze swym bogiem, lecz wcześniej czy później krasnoludka osiągnie ten wyższy poziom i najprawdopodobniej pozna prawdę o „grzejącym pręcie”, który trzymała w plecaku.

Tak więc Crenshinibon wykorzystają, by oddalić się od krasnoludów, aby uciec w dzicz Kręgosłupa Świata, gdzie będzie mógł znaleźć trolla lub giganta, a może nawet smoka, który będzie go nosić.

Tak, smoka, miał nadzieję Crenshinibon. Artefakt chciałby działać w zмовie ze smokiem!

Nieświadoma tych myśli, a nawet faktu, że jej „grzejący pręt” w ogóle mógłby czegokolwiek chcieć, biedna Stumpet dbała wyłącznie o zdobycie łańcucha górskiego. I nawet ona nie była pewna, dlaczego tak ją to obchodzi.

Już podczas pierwszej nocy swego panowania Berkthgar zaczął ujawniać zasady, których będą mieli przestrzegać barbarzyńcy z Doliny Lodowego Wichru, zasady podobne do tych, jakie panowały zaledwie dekadę temu, zanim to Wulfgar pokonał Heafstaaga.

Rozkazano zaprzestać jakichkolwiek kontaktów z mieszkańcami Dekapolis, poza tym żaden barbarzyńca nie mógł, pod karą śmierci, rozmawiać z Bruenorem Battlehammerem lub kimkolwiek z brodatego ludu.

– A jeśli ktokolwiek z brodatego ludu zostanie znaleziony w potrzebie w tundrze – powiedział Berkthgar, a Kierstaadowi wydawało się, że mówi to bezpośrednio do niego – zostawić go na śmierć!

Tej samej nocy Kierstaad usiadł samotnie pod rozległym baldachimem gwiazd, z rozdartą duszą. Teraz rozumiał, co jego ojciec próbował zrobić tego popołudnia. Revjak nie mógł pokonać Berkthgara, każdy o tym wiedział, więc starzec starał się wypracować kompromis, który przysłużyłby się wszystkim barbarzyńcom. Kierstaad zdał sobie sprawę, że abdykacja Revjaka w chwili, gdy większość popierała Berkthgara, była rozsądnym, a nawet odważnym krokiem, lecz w sercu i w duszy młodzieniec wciąż czuł wstyd za brak woli jego ojca do walki.

Lepiej gdyby Revjak wziął swój topór i zginął z rąk Berkthgara, wierzył Kierstaad, a przynajmniej wierzyła w to jego część. Takie były zwyczaje ich ludu, pradawne i uświęcone zwyczaje. Cóż mógł Tempus, bóg barbarzyńców, bóg walki, pomyśleć tego dnia o Revjaku? W jakież miejsce trafi w zaświatach Reyjak, który odmówił szczerzej i prawomocnej walki?

Kierstaad złożył głowę w dłoniach. Jego ojciec okrył hańbą nie tylko siebie, lecz również jego i całą rodzinę.

Może powinien ogłosić lojalność wobec Berkthgara i wyrzec się ojca. Berkthgar, który był przy Kierstaadzie przez wszystkie lata spędzone w Settlestone, który był przy Kierstaadzie, gdy młodzieniec zabił swą pierwszą zwierzynę, z chęcią powitałby takie wsparcie. Postrzegalby je, bez wątpienia, jako wzmocnienie swej pozycji jako przywódcy.

Nie. Nie mógł porzucić swego ojca, niezależnie od odczuwanej złości. Podniesie swą broń przeciwko Berkthgarowi, jeśli zajdzie taka potrzeba, i zabije go bądź zginie, by przywrócić honor swej rodzinie. Nie wyrzeknie się ojca.

Ta możliwość również wydawała się śmieszna dla młodego mężczyzny, który siedział przytłoczony myślami, pod pustką nieba Doliny Lodowego Wichru, z rozdartą duszą.





### BEZ PRACY NIE MA KOŁACZY

Zarówno Drizzt, jak i Catti-brie, nabrali sporych zdolności jeździeckich podczas swej podróży z Mithrilowej Hali do Waterdeep. Miała ona jednak miejsce sześć lat temu i jedyną rzeczą, jaką towarzysze ujeżdżali od tego czasu, były fale. Kiedy karawana ominęła zachodnią krawędź Kręgosłupa Świata, pięć dni drogi od Luskan, oboje dostosowali się z powrotem do rytmu jazdy, choć czuli dotkliwy ból w nogach i pośladkach.

Znajdowali się na czele, daleko w przedzie przed karawaną, kiedy dotarli do doliny. Dotarli do doliny!

Drizzt zamierzał zawołać do Catti-brie, by zwolniła, lecz ona, równie porażona zachwytem jak drow, zaczęła ciągnąć mocno za wodze, zanim zdążył w ogóle wypowiedzieć polecenie.

Byli w domu, prawdziwym domu, w odległości stu kilkudziesięciu kilometrów od miejsca, w którym po raz pierwszy się spotkali i w którym ich żywoty oraz najważniejsze przyjaźnie zostały ukształtowane i utrwalone. Zalały ich wspomnienia, kiedy tak spoglądali na smaganą wiatrem tundrę, słuchali tego rozpaczliwego jęku, nieprzerwanego wołania wiatrów dmących od lodowców na pomocy i wschodzie. Lodowych wichrów, które dały tej dolinie nazwę.

Catti-brie chciała powiedzieć coś do Drizzta, coś głębokiego i ważnego, a on odczuwał takie samo pragnienie. Żadne z nich nie mogło jednak znaleźć odpowiednich słów. Byli zbyt przytłoczeni samym faktem, że znów spoglądają na Dolinę Lodowego Wichru.

– Chodź – powiedział w końcu Drizzt. Drow spojrzął za siebie przez ramię i dostrzegł sześć zbliżających się wozów karawany, po czym popatrzył w przód, na piękną i cudowną pustkę Doliny Lodowego Wichru. Nie było widać Kopca Kelvina, wciąż znajdował się zbyt daleko, jednak już niedługo.

Nagle drow desperacko zapragnął znów ujrzeć tę górę! Jakże wiele godzin i dni spędził na jej kamienistym zboczu?

Jakże wiele razy siadał na nagich głazach Kopca Kelvina, spoglądając na gwiazdy i migoczące ogniska odległych obozowisk barbarzyńców?

Zaczął mówić Catti-brie, by ruszała dalej, lecz kobieta znów wydawała się podzielać jego myśli,

ponagliła bowiem swego wierzchowca i odgalopowała, zanim zdążył poruszyć własnego konia.

Nagle coś innego ugodziło Drizzta Do'Urdena, kolejne wspomnienie z Doliny Lodowego Wichru, ostrzeżenie ze strony jego tropicielskich zmysłów, że nie jest to bezpieczne miejsce. Okrążenie tego ostatniego załomu Kręgosłupa Świata umieściło ich znów w prawdziwej dziczy, gdzie wałęsały się zaciekle yeti oraz gobliny. Nie chciał zakłócać Catti-brie cieszenia się tą chwilą, jeszcze nie, lecz miał nadzieję, że znów podziela jego myśli.

Nieostrożni nie przeżywali długo w nie wybaczącej pomyłek krainie zwanej Doliną Lodowego Wichru.

Ani tego, ani następnego dnia nie natknęli się na kłopoty. Znaleźli się na drodze na długo przed świtem, pokonując długi odcinek. Wiosenne błoto wyschło i ziemia pod nimi była twarda oraz płaska, tak więc wozy toczyły się z łatwością.

Słońce wznosiło się coraz wyżej, piekąc ich w oczy, zwłaszcza lawendowe źrenice Drizzta, na mocy dziedzictwa przystosowane do pozbawionego światła Podmroku. Po więcej niż dwóch dekadach na powierzchni, po sześciu latach żeglowania po jasnych wodach Wybrzeża Mieczy, wrażliwe oczy Drizzta nie przyzwyczyły się jeszcze w pełni do światła słonecznego. Nie przejmował się jednak pieczeniem, chłonał światło, witając jaskrawy świt z uśmiechem, używając światła jako znaku, jak daleko dotarł.

Tego samego poranka, gdy słońce wspięło się wysoko na czyste, południowo-wschodnie niebo, a horyzont przed nimi stał się doskonale wyraźny, wychwycili coś, co Drizzt uważał za pierwszą prawdziwą oznakę okolicy będącej dla nich domem, pojedynczy przebłysk, który uznał za odbicie słońca od kryształowego śniegu wieńczącego Kopiec Kelvina.

Catti-brie nie była tego taka pewna. Kopiec Kelvina nie był aż tak wysoki, a oni wciąż znajdowali się o dwa dni forsownej jazdy od niego. Nie wyrażała jednak żadnych wątpliwości, mając nadzieję, że drow ma rację. Chciała być w domu!

Przyspieszyli tempo, które stało się tak wielkie, iż zostawili wozy jeszcze dalej za sobą. W końcu rozsądek oraz rzeczowe wołanie ze strony woźnicy prowadzącego wozu przypomniały im o ich obowiązkach i zwolnili. Wymienili między sobą porozumiewawcze uśmiechy.

– Wkrótce – obiecał Drizzt.

Ich tempo jeszcze przez krótką chwilę było szybkie. Nagle Drizzt zaczął hamować swego konia, rozglądając się dokoła i węsząc w powietrzu.

Catti-brie nie potrzebowała dalszych ostrzeżeń. Przeszła w klus i przyjrzała się okolicy.

Wszystko wydawało się Drizztowi zupełnie zwyczajne. Ziemia była płaska i brązowoszara. Nie widział nic niezwykłego i nie słyszał niczego poza stukaniem podków o twardą ziemię oraz jęku wichru. Nie czuł nic poza wilgotnym zapachem, jaki zawsze niósł za sobą letni wiatr w Dolinie Lodowego Wichru. Nie pozwoliło to jednak drowowi usiąść spokojniej na wierzchowcu. Nie było żadnych znaków i to właśnie mogło oznaczać obecność potworów.

– Co podejrzewasz? – wyszeptała w końcu Catti-brie.

Drizzt wciąż się rozglądał. Pomiedzy nimi a wozami było jakieś sto metrów i odległość ta szybko się zmniejszała. Mimo to oczy Drizzta nic nie wychwyciły, podobnie jak czułe uszy czy zmysł węchu. Ów szósty zmysł wojownika miał jednak na ten temat inne zdanie, drow wiedział więc, że on i Catti-brie coś przeoczyli, że coś im umknęło.

Drizzt wyciągnął z sakiewki onyksową figurkę i cicho zawołał Guenhwyvar. Gdy mgła zgęstniała i pantera nabrała kształtu, drow wskazał Catti-brie, by naszykowała łuk, co właśnie robiła, po czym łukiem wróciła do wozów, z prawej strony, podczas gdy on zrobił to samo z lewej.

Młoda kobieta skinęła głową. Włosy na karku stały jej dęba, a instynkt wojowniczeki wrzeszczał do niej, by miała się na baczności. Nałożyła strzałę na Taulmarila, trzymając broń swobodnie w jednej dłoni, podczas gdy drugą kierowała koniem.

Guenhwyvar wpadła w tundrę, kładąc po sobie uszy, wiedząc z tajemniczego tonu Drizzta oraz dzięki własnym niezwykłym zmysłom, że wrogowie są w pobliżu. Kocica spojrzała w prawo na Catti-brie, następnie w lewo na Drizzta, po czym popędziła bezszelestnie pomiedzy nimi, gotowa skoczyć na pomoc.

Zauważając ruchy swej szpicy, a następnie obecność pantery, prowadzący woźnica zahamował swój pojazd, po czym zawołał do pozostałych, by się zatrzymali. Drizzt podniósł wysoko sejmitar, pokazując, że zgadza się z tą decyzją.

Znajdująca się w tej chwili daleko z prawej strony Catti-brie pierwsza dostrzegła przeciwnika. Znajdował się on głęboko w glebie, widać było zaledwie czubek kudłatej, brązowej głowy, wystającej z dziury. Yeti z tundry, najzacieklejszy myśliwy w Dolinie Lodowego Wichru. Potargane i brązowe w lecie, białe niczym śnieg w zimie, yeti z tundry były znane jako mistrzowie kamuflażu. Catti-brie pokiwała głową, zauważywszy stwora, niemal pochwalając jego umiejętności. Ona i Drizzt, nie będący nowicjuszami, przejechali na swych wierzchowcach obok bestii, nieświadomi niebezpieczeństwa. To była Dolina Lodowego Wichru, szybko przypominała sobie młoda kobieta. Bezlitosna i nie wybacząca najmniejszych błędów.

Tym razem jednak błąd popełniły yeti, uznała posępnie Catti-brie, podnosząc swój łuk. Wyleciała strzałą, trafiając nie podejrzewającą niczego bestię prosto w potylicę. Uderzenie wyrzuciło ją do przodu, odbiło gwałtownie w tył, po czym stwór osunął się martwy do swej dziury.

Ułamek sekundy później ziemia wydała się pęknąć na pół, gdy pół tuzina yeti wyskoczyło z

podobnych okopów. Były potężnymi, włochatymi bestiami, wyglądającymi jak krzyżówka człowieka i niedźwiedzia – i rzeczywiście, legendy barbarzyńskich plemion z Doliny Lodowego Wichru twierdziły, iż właśnie tak było!

Z tyłu za Drizztem i Catti-brie, dokładnie pomiędzy zachodzącą z boków parą, Guenhwyvar starła się w pełnym biegu z jedną z bestii. Wtrąciła ją z powrotem do dziury, sama zaś, niesiona własnym pędem, wpadła prosto za nią.

Yeti chwycił jaz całej siły, zamierzając wycisnąć z kocicy życie, lecz potężne tylne łapy Guenhwyvar drapały bestię, trzymając ją w bezpiecznej odległości.

W tym samym czasie Drizzt pędził tuż obok jednego z obracających się yeti. Wykonał podwójne cięcie swymi sejmitarami, jednocześnie trzymając się mocno konia zaciśniętymi, silnymi nogami.

Zakrwawiona bestia odskoczyła, rycząc i wyjąc w proteście, lecz Drizzt, kierujący się na drugiego yeti, nie zwracał już na nią uwagi. Ów drugi stwór był na niego przygotowany, a co gorsza, był gotowy na jego konia. Yeti były znane z tego, że potrafiły zatrzymać konia znajdującego się w pełnej szarży, łamiąc zwierzęciu kark.

Drizzt nie mógł zaryzykować czegoś takiego. Skierował swą szarżę na lewo od yeti, po czym przerzucił lewą nogę przez siodło i zsunął się z pędzącego wierzchowca, w locie zaczynając biec. Zakłute bransolety na kostkach pozwoliły mu odzyskać równowagę po zaledwie kilku pospiesznych krokach.

Przemknął obok zaskoczonego yeti niczym szalona, siekająca mgiełka, zadając kilka paskudnych trafień, zanim znalazł się zbyt daleko, by atakować. Drizzt biegł dalej, wiedząc, że ten yeti, daleki jeszcze od śmierci, obrócił się, by go ścigać. Kiedy odległość pomiędzy nim a bestią zrobiła się wystarczająco duża, odwrócił się, dążąc do kolejnego przejścia obok niej.

Wtedy Catti-brie również przeszła w pełen galop. Pochyliła się nisko w siodle, kierując się na najbliższą bestię. Kobieta wystrzeliła i chybiła, lecz natychmiast naciągnęła i wypuściła kolejny pocisk, trafiając yeti w biodro.

Bestia wyrwała strzałę i zawirowała w obrocie, obrywając kolejnym pociskiem, a później jeszcze jednym. Mimo tego wciąż stała, gdy Catti-brie ją dopadła. Gotowa do improwizacji kobieta zawiesiła Taulmarila na łęku siodła i jednym błyskawicznym ruchem wyciągnęła Khazid'heę, swój osławiony miecz.

Catti-brie przemknęła obok, wykonując zamaszyste cięcie w dół i wbijając ostrą krawędź Khazid'hei w czaszkę bestii, kończąc ponure dzieło. Bestia padła, mózg wylał jej się z czaszki na brunatną równinę.

Catti-brie przejechała tuż obok umierającej istoty, schowała miecz i wystrzeliła po raz piąty z Taulmarila, trafiając w bark kolejnej bestii i powodując, że jej łapa zwisała bezużytecznie na boku.

Spoglądając za rannego yeti Catti-brie dostrzegła ostatnie bestie, znajdujące się najbliżej wozów. W oddali zauważyła również pozostałych strażników karawany, tuzin krzepkich wojowników, jadących forsownie, by dołączyć do walki.

– To nasza walka – kobieta powiedziała cicho, z determinacją, a gdy zbliżyła się do rannego yeti, zawiesiła Taulmarila na łuku siodła i znów wyciągnęła Khazid'heę.

Wciąż znajdująca się w ciasnej dziurze Guenhwyvar odkryła, że jej potężne pazury dają jej przewagę. Yeti próbował gryźć, lecz pantera była szybsza, a jej kark bardziej giętki. Guenhwyvar wygięła głowę pod podbródek yeti, zatraskując szczęki na włochatej szyi. Jej pazury dalej drapały, utrzymując groźną broń yeti w odpowiedniej odległości, podczas gdy śmiercionośna paszcza zatrzasnęła się, dusząc bestię.

Pantera wyłoniła się z otworu, zaraz gdy yeti zaprzestał walki. Guenhwyvar rozejrzała się na prawo i lewo, spojrzała na Drizzta i Catti-brie. Wydała z siebie ryk i popędziła w prawo, gdzie sytuacja wydawała się znacznie groźniejsza.

Drizzt szarżował na yeti, którego zranił, zatrzymał się jednak gwałtownie, zmuszając yeti, który był gotów, by przyjąć atak, aby również zahamował, tracąc równowagę. Bestia pochyliła się za mocno. Sejmitary drowa wykonały szybkie i mocne cięcia, wbijając się w dłonie yeti i odcinając mu kilka palców.

Yeti zawył i przyciągnął do siebie ręce. Drizzt, tak niemożliwie szybki, doścignął go z powrotem, uderzając Błyskiem w górne ramię yeti i trafiając nisko, w nadgarstek bestii, drugim ostrzem. Następnie Drizzt umknął zwinie w bok, wydostając się spoza zasięgu stwora, zanim ten zdążył wykonać kontratak.

Yeti nie był głupią istotą, nie, gdy chodziło o walkę, i rozumiał, że sytuacja nie przemawia na jego korzyść. Odwrócił się do ucieczki i pobiegł długimi, skocznymi susami, którymi mógłby przegonić niemal każdego człowieka czy elfa.

Drizzt miał jednak na sobie zaklęte bransolety i z łatwością dogonił bestię. Znalazł się za nią, a następnie obok niej, trafiając raz za razem, zmieniając brudne, włochate futro w czerwień płynącej krwi. Tropiciel znał prawdę o yeti z tundry, wiedział, że nie były zwyczajnymi zwierzęcymi myśliwymi. Były strasznymi potworami, które mordowały nie tylko dla pożywienia, ale też dla sportu.

Tak więc dalej ścigał bestię, nie pozwalając jej uciec, z łatwością unikając nieudolnych prób, jakie podejmowała, by go zaatakować, i raz za razem uzyskując własne trafienia. W końcu yeti zatrzymał się i odwrócił w ostatnim, desperackim przyływie energii.

Drizzt również zaatakował, wykonując pchnięcia sejmitarami, jednym godząc yeti w gardło, drugim w brzuch.

Zwinny Drizzt wyłonił się z drugiej strony, tuż pod wyciągniętym ramieniem zataczającego się yeti. Drow zatrzymał się i uderzył mocno ostrzami w grzbiet yeti, lecz bestia i tak już padała. Przewróciła się pyskiem w pył.

Teraz rozpoczął się wyścig pomiędzy Catti-brie a jedynym przeciwnikiem, który pozostał bez obrażeń, aby dostać się do yeti, którego zraniła w ramię.

Catti-brie wygrała ten wyścig i wykonała mocne cięcie, gdy yeti sięgał w jej stronę jedyną sprawną ręką. Khazid'hea, ostra Khazid'hea, idealnie pozbawiła go tejże ręki, odcinając ją w barku.

Yeti rozpoczął rozszalały taniec, obracając się dookoła, a następnie padając na ziemię i brocząc krwią.

Catti-brie odjechała od niego, wiedząc, iż ta walka nie została jeszcze wygrana. Obróciła się akurat na czas, by przyjąć szarżę ostatniego yeti. Bestia pędziła prosto na nią, rozkładając szeroko ramiona.

Khazid'hea wbiła się jej prosto w pierś, lecz silne łapy mimo to chwyciły Catti-brie za barki, a siła uderzenia przewróciła kobietę do tyłu.

Spadając, Catti-brie zdała sobie sprawę z niebezpieczeństwa, jakie niesie za sobą przewracający się na nią ćwierćtonowy yeti. Wciąż jeszcze upadała, gdy yeti zniknął, po prostu zniknął, jego tor został odwrócony przez Guenhwyvar.

Catti-brie uderzyła mocno o ziemię, zdołała przekoziółkować, by wchłonąć część siły uderzenia, i podniosła się na nogi.

Walka zakończyła się już jednak, silne szczęki Guenhwyvar zaciskały się mocno na gardle martwego yeti.

Catti-brie podniosła wzrok z kocicy, napotykając pełne zdumienia miny malujące się na twarzach pozostałych strażników karawany.

Sześć martwych yeti z tundry w przeciągu paru minut.

Catti-brie nie mogła powstrzymać się od uśmiechu, podobnie jak podchodzący do niej Drizzt, gdy mężczyźni odwracali konie, potrząsając głowami z niedowierzaniem.

Według słów Cadderly'ego to sława Drizta jako wojownika dała im miejsce w karawanie, a teraz, jak oboje zdawali sobie sprawę, owa reputacja rozniesie się pomiędzy kupcami z Luskan.

Rozniesie się szeroko, podobnie jak akceptacja dla tego niezwykłego drowa.

\* \* \*

Wkrótce potem przyjaciele znaleźli się z powrotem na swych wierzchowcach, znów obejmując szpicę.

– Trzy dla mnie – stwierdziła niedbale Catti-brie. Lawendowe oczy Drizzta zmrużyły się, gdy się jej przyglądał.

Znał tę grę, grał w nią często z Wulfgarem, a jeszcze częściej z Bruenorem, w okresie na który przypadały ich wspaniałe wyczyny.

– Dwa i pół – sprostował Drizzt, przypominając rolę, jaką pantera odegrała w zabicu ostatniej z bestii.

Catti-brie dokonała szybkich obliczeń w głowie, po czym uznała, że nie poniesie uszczerbku, zgadzając się z argumentem drowa, choć sądziła, że ostatni yeti zginął, zanim jeszcze Guenhwyvar go dopadła.

– Dwa i pół – odparła – ale tylko dwa dla ciebie. Drizzt nie mógł powstrzymać chichotu.

– I tylko półtora dla kocicy! – dodała Catti-brie, strzelając władczo palcami.

Guenhwyvar, mknąca obok koni, wydała z siebie warkot, a Catti-brie oraz Drizzt wybuchnęli śmiechem, uznając, że nazbyt inteligentna pantera zrozumiała każde słowo.

Karawana pokonała Dolinę Lodowego Wichru bez dalszych przeszkód, docierając przed czasem do Bryn Shander, głównego rynku w dolinie i największego z dziesięciu miast, którym ta okolica zawdzięczała swą nazwę. Bryn Shander była osadą otoczoną murem, zbudowano ją na niskich wzgórzach, na planie koła. Znajdowała się dokładnie pośrodku trójkąta uformowanego przez trzy jeziora: Maer Dualdon, Lać Dinneshere i Czerwone Wody. Bryn Shander było jedynym spośród dziesięciu miast pozbawionym floty rybackiej, podstawy gospodarki Dekapolis, a mimo to prosperowało najlepiej z nich, będąc domem rzemieślników oraz kupców, osią polityki całego regionu.

Drizzt nie został tam przyjaźnie powitany, nawet po tym jak został formalnie przedstawiony strażnikom u bramy, a jeden z nich przyznał, iż pamięta drowiego tropiciela z czasów, kiedy był chłopcem.

Catti-brie została jednak dobrze przyjęta, dość dobrze, zwłaszcza z powodu tego, że jej ojciec wrócił do doliny, a całe miasto czekało niecierpliwie, kiedy cenne metale zaczną płynąć z

krasnodudzkich kopalni.

W związku z tym, że jego kontrakt z kupcami z karawany się zakończył, Drizzt nie zamierzał nawet wchodzić do Bryn Shander. Chciał zamiast tego skręcić prosto na południe, do krasnodudzkiej dolinki. Zanim jednak towarzysze zdążyli rozstrzygnąć sprawy z dowódcami karawany w obrębie bram miejskich, zostali poinformowani, że Cassius, mówca Bryn Shander, poprosił o rozmowę z Catti-brie.

Choć była brudna po długiej podróży i niczego nie pragnęła bardziej, niż legnąć w wygodnym łóżku, Catti-brie nie mogła odmówić. Nalegała tylko, by towarzyszył jej Drizzt.

\* \* \*

– Dobrze poszło – stwierdziła później tego samego dnia młoda kobieta, gdy opuściła wraz z Drizztem rezydencję mówcy.

Drizzt nie sprzeciwił się. Istotnie, poszło lepiej, niż się spodziewał, bowiem Cassius dobrze pamiętał Drizzta Do'Urdena i powitał drowa nieoczekiwanym uśmiechem. Teraz zaś Drizzt kroczył otwarcie ulicami Bryn Shander, przyciągając wiele zaciekawionych spojrzeń, lecz nie otwartą wrogość. Wielu, zwłaszcza dzieci, wskazywało na niego palcami i poszeptywało, a bystre uszy Drizzta nie raz wychwyciły takie słowa jak tropiciel i wojownik, zawsze wypowiedane z szacunkiem.

Dobrze było być w domu, tak dobrze, że Drizzt niemal zapomniał o desperackich poszukiwaniach, które go tu sprowadziły. Przynajmniej przez krótką chwilą drow nie musiał myśleć o Errtu ani o kryształowym relikwie.

Zanim dotarli do bramy, inny z mieszkańców Bryn Shander podbiegł do nich, wykrzykując ich imiona.

– Regis! – wrzasnęła Catti-brie, odwracając się, by spojrzeć na metrowej wielkości halflinga. Kiedy sapał, trzęsły mu się kręcone, brązowe włosy, podobnie jak zaokrąglony brzusek.

– Odchodzicie, nie złożę nawet wizyty! – krzyknął halfling, w końcu doganiając parę. Natychmiast zatonął w ciasnym uścisku pozbawionej słów Catti-brie. – Żadnego „miło cię spotkać” dla waszego starego przyjaciela? – spytał Regis, lądując z powrotem na ziemi.

– Sądziłeś, że będziesz z Bruenorem – wyjaśnił szczerze Drizzt, a Regis nie czuł urazy, bowiem wytłumaczenie było proste i całkowicie wiarygodne. Z pewnością gdyby Drizzt i Catti-brie wiedzieli, że halfling przebywa w Bryn Shander, poszliby prosto do niego.



– Dzielę swój czas pomiędzy kopalnie i miasto – wyjaśnił Regis. – Ktoś musi służyć za ambasadora pomiędzy kupcami a tym twoim opryskliwym ojcem!

Catti-brie znów go uścisnęła.

– Zjedliśmy obiad z Cassiusem – wytłumaczył Drizzt. – Wygląda na to, że niewiele się zmieniło w Dekapolis.

– Poza sporą ilością ludzi. Wiecie jak to jest w tej dolinie. Niewielu zostaje długo, albo żyje długo.

– Cassius wciąż włada Bryn Shander – stwierdził Drizzt.

– A Jensin Brent wciąż przemawia za Caer-Dineval – odrzekł radośnie Regis. Była to dobra wiadomość dla towarzyszy, bowiem Jensin Brent był jednym z bohaterów bitwy o Dolinę Lodowego Wichru przeciw Akarowi Kesselowi i kryształowemu reliktwi. Należał do jednych z najrozsądniejszych polityków, jakich którekolwiek z nich kiedykolwiek spotkało.

– Dobremu towarzyszy złe – ciągnął Regis – ponieważ Kemp pozostał w Targos.

– Stary, twardy orczy pomiot – odparła cicho Catti-brie.

– Twardszy niż kiedykolwiek – powiedział Regis. – Berkthgar też wrócił.

Drizzt i Catti-brie przytaknęli. Oboje słyszeli już takie plotki.

– Bryka z Revjakiem i Plemieniem Łosia – wyjaśnił halfling. – Nie słyszymy od nich zbyt wiele.

Jego ton powiedział parze, że chodzi tu o coś więcej.

– Bruenor złożył Revjakowi wizytę – przyznał Regis. – Nie poszła dobrze.

Drizzt znał Reyjaka, rozumiał duszę tego mądrego mężczyzny. Znał również Berkthgara i drow nie potrzebował wiele czasu, by domyślić się źródła powstałych problemów.

– Berkthgar nigdy tak naprawdę nie wybaczył Bruenorowi – rzekł Regis.

– Znowu chodzi o młot – powiedziała z rozgoryczeniem Catti-brie.

Regis nie był w stanie zaoferować żadnych wyjaśnień, a Drizzt uznał, iż musi złożyć wizytę barbarzyńcom. Berkthgar był szlachetnym i mężnym wojownikiem, choć odznaczał się uporem, a drow podejrzewał, że jego stary przyjaciel Reyjak może potrzebować trochę wsparcia.

Ta sprawa musiała jednak poczekać. Drizzt oraz Catti-brie spędzili noc z Regisem w jego rezydencji w Bryn Shander, po czym wyruszyli o brzasku następnego dnia, kierując się szybkim krokiem prosto na północ, do krasnoludzkich kopalń.

Dotarli tam przed południem i gdy zeszli do dolinki, zniecierpliwiona Catti-brie, która tutaj właśnie dorastała, zastąpiła Regisa na przedzie. Młoda kobieta nie potrzebowała przewodnika w tak znajomym otoczeniu. Udała się prosto do głównego wejścia do krasnoludzkiego kompleksu i weszła bez wahania do środka, z taką łatwością pochylając się, by przedostać się pod niską framugą, iż wydawało się, że nigdy się stąd nie oddaliła.

Wręcz biegła słabo oświetlonymi korytarzami, zatrzymując się na chwilę przy każdym napotkanym krasnoludzie. Brodate twarze wszystkich z nich rozjaśniały się, gdy ich właściciele zdawali sobie sprawę, że Catti-brie oraz Drizzt wrócili. Rozmowy były grzeczne, lecz bardzo krótkie, składały się z życzeń pomyślności od krasnoluda oraz pytania ze strony Catti-brie lub Drizzta, gdzie mogą znaleźć Bruenora.

W końcu doszli do pomieszczenia, w którym według doniesień pracował Bruenor. Usłyszeli wewnątrz brzęk młota – krasnolud kuł, co rzadko miało miejsce w przeciągu ostatniej dekady, odkąd stworzył Aegis-fanga.

Catti-brie otworzyła ze skrzypnięciem drzwi. Bruenor był do niej odwrócony tyłem, lecz wiedziała, że to on, dzięki krępyim barkom, szaleńczo rudym włosom oraz hełmowi z ułamanym jednym rogiem. Z powodu odgłosów swego młota oraz buzującego ognia tuż obok, Bruenor nie usłyszał, jak wchodzi.

We troje podeszli prosto do nie spodziewającego się niczego krasnoluda i Catti-brie pacnęła go w ramię. Obrócił się lekko, zaledwie zerkając w jej stronę.

– Paszoł stąd! – mruknął krasnolud. – Nie widzisz, że naprawiam...

Słowa Bruenora zagubiły się w donośnym odgłosie przełykanej śliny. Wciąż wpatrywał się przed siebie przez długą chwilę, jakby obawiał się spojrzeć, jakby się obawiał, że to szybkie zerknięcie go oszukało.

Następnie rudobrody krasnolud obrócił się i niemal zemdlał na widok swej córki oraz najlepszego przyjaciela, którzy wrócili do niego po sześciu długich latach. Upuścił młot prosto na czubek swojej stopy, lecz wydawał się tego nie zauważać, gdy wykonał ciężki krok do przodu i otoczył Catti-brie oraz Drizzta uściskiem tak ciasnym, iż wydawało im się, że potężny krasnolud połamie im kręgosłupy.

Powoli Bruenor pozwolił Drizztowi wyslizgnąć się z objęć i ścisnął Catti-brie jeszcze mocniej, raz za razem mamrocząc „moja dziewczynka”.

Drizzt wykorzystał tę sposobność, by sprowadzić Guenhwyvar z jej astralnego domu i zaraz gdy krasnolud odsunął się w końcu od Catti-brie, pantera pogrzebała go pod sobą, przewracając i stając triumfalnie na nim.

– Zabierz ze mnie tego cholernego kota! – ryknął Bruenor, na co Guenhwyvar niedbale oblizała mu całą twarz.

– Och, ty głupi kocie – narzekał krasnolud, lecz w głosie Bruenora nie było złości. Jakże mógłby być zły, gdy jego dwoje, nie, troje przyjaciół wróciło?

I jakże mógłby ów gniew, gdyby jakikolwiek odczuwał, utrzymać się w obliczu wybuchów śmiechu ze strony Drizzta, Catti-brie i Regisa. Pokonany Bruenor spojrział na kocicę i wydawało mu się, że Guenhwyvar się uśmiecha.

Pięcioro towarzyszy spędziło resztę dnia i dużą część nocy na wymienianiu opowieści. Bruenor i Regis mieli niewiele do opowiedzenia, poza szybkim przytoczeniem swej decyzji o pozostawieniu Mithrilowej Hali w rękach Gandaluga i powrocie do Doliny Lodowego Wichru.

Bruenor nie potrafił wyjaśnić w pełni tego wyboru – jego wyboru, ponieważ Regis po prostu poszedł wraz z nim – lecz Drizzt mógł to zrobić. Kiedy zelżał w końcu odczuwany przez krasnoluda żal po stracie Wulfgara oraz gdy zmaląła radość po zwycięstwie nad mrocznymi elfami, Bruenor stał się niespokojny, podobnie jak wcześniej Catti-brie i Drizzt. Rudobrody krasnolud był stary, miał ponad dwieście lat, lecz był niezbyt wiekowy jak na standardy swego ludu. Nie był nawet gotowy, by spocząć w jednym miejscu i żyć długo i szczęśliwie. Kiedy Gandalug wrócił do Mithrilowej Hali, Bruenor mógł w końcu zapomnieć o obowiązkach i zastanowić nad swoimi uczuciami.

Ze swej strony Drizzt oraz Catti-brie mieli znacznie więcej do powiedzenia, przytaczając opowieści o ściganiu piratów wzdłuż Wybrzeża Mieczy wraz z kapitanem Deudermontem. Bruenor również z nim żeglował, lecz Regis nie znał tego mężczyzny.

Mieli tyle do powiedzenia! Jedna bitwa za drugą – trzymające w napięciu pościgi, grająca muzyka i Catti-brie wychylająca się zawsze ze swego bocianiego gniazda, by dostrzec barwy przeciwnika. Kiedy dotarli jednak do wydarzeń kilku ostatnich tygodni, Drizzt zakończył nagle opowieści.

– Tak właśnie się działo – powiedział drow. – Jednak nawet takie czyny mogą stać się jałową rozrywką. Oboje wiedzieliśmy, że nadszedł czas, by wrócić do domu, by znaleźć was obu.

– Skąd wiedzieliście, gdzie nas szukać? – spytał krasnolud. Drizzt jedynie przez chwilę zająknął się przy odpowiedzi.

– Dlaczego pytasz, właśnie stąd wiedzieliśmy, że czas wrócić do domu – skłamał. – Słyszeliśmy w Luskan, że jakieś krasnoludy przeszły przez miasto, wracając do Doliny Lodowego Wichru. Plotki głosiły, że był między nimi Bruenor Battlehammer.

Bruenor przytaknął, choć wiedział, że jego przyjaciel nie mówi mu prawdy, a przynajmniej nie całą. Wyprawa Bruenora celowo ominęła Luskan i choć tamtejsi ludzie z pewnością wiedzieli o ich przemarszu, krasnoludy nie „przeszły przez miasto”, jak przed chwilą stwierdził Drizzt. Rudobrody krasnolud nic jednak nie powiedział, wierzył bowiem, że w odpowiednim czasie Drizzt opowie mu całą prawdę.

Bruenor podejrzewał, że jego przyjaciele ukrywają jakąś ogromną tajemnicę i uznał, że wie, co to jest. Jaka to ironia, zastanawiał się w myślach Bruenor, że krasnolud będzie miał elfa drowa za zięcia!

Milczeli wszyscy przez chwilę, opowieści Drizzta oraz Catti-brie wydawały się być w końcu w pełni przytoczone, przynajmniej na tyle, ile najwyraźniej chcieli powiedzieć przy tej okazji. Regis wyszedł na korytarz i wrócił po chwili z wieścią, że słońce znajduje się już wysoko na wschodnim niebie.

– Dobra strawa i ciepłe łóżka! – oznajmił Bruenor i wszyscy wyszli z komnaty. Drizzt odesłał Guenhwyvar i obiecał, że przywoła ją z powrotem, zaraz gdy kocica odpocznie.

Po krótkim śnie znów zebrali się razem – nie licząc Regisa, który każdy sen krótszy niż dziesięć godzin uważał za zbyt krótki. – rozmawiali i śmiali się. Drizzt oraz Catti-brie nie ujawnili jednak nic nowego o tych kilku ostatnich tygodniach swych przygód, a Bruenor nie naciskał, wierząc w swego drogiego przyjaciela oraz córkę.

Przynajmniej przez tę krótką chwilę cały świat wydawał się jasny i beztroski.



### KIEDYKOLWIEK

Drizzt rozłożył się w cieniu gładkiej i nachylonej ściany głazu, krzyżując ręce za głową i zamykając oczy, rozkoszując się niezwykle ciepłym dniem – bowiem w Dolinie Lodowego Wichru nieczęsto robiło się tak ciepło, nawet późnym latem.

Choć znajdował się z dala od wejścia do krasnoludzkich kopalń, Drizzt nie obawiał się niespodzianek, bowiem w pobliżu spoczywała wiecznie czujna Guenhwyvar. Drow właśnie miał zamiar zasnąć, kiedy pantera wydała z siebie niski pomruk i położyła po sobie uszy.

Drizzt usiadł, lecz wtedy Guenhwyvar uspokoiła się, a nawet przetoczyła leniwie, wiedział więc, iż ktokolwiek się zbliża, nie stanowi zagrożenia. Chwilę później zza załomu wyłoniła się Catti-brie i dołączyła do swych przyjaciół. Drizzt cieszył się, widząc ją – zawsze się cieszył, gdy ją widział – nagle dostrzegł jednak wyraz zmartwienia na jej gładkich rysach.

Podeszła tuż obok i usiadła na gładzie obok mrocznego elfa.

– Zastanawiam się, co mamy im powiedzieć – powiedziała natychmiast, likwidując wszelkie napięcie.

Drizzt dokładnie rozumiał, o czym mówi. Kiedy przytaczali Bruenorowi swe przygody, to Drizzt i tylko Drizzt sfabrykował kończące opowieści, a Catti-brie zachowywała zwracające uwagę milczenie. Czuła się niepewnie, okłamując swego ojca. Podobnie jak Drizzt. Lecz drow nie był pewien, co mógłby powiedzieć Bruenorowi, aby wyjaśnić wydarzenia, które sprowadziły ich do doliny. Nie chciał wywoływać niepotrzebnego napięcia, a z tego, co wiedział, mogły minąć lata, a nawet dekady, zanim Errtu odnajdzie do nich drogę.

– W swoim czasie – Drizzt odparł Catti-brie.

– Dlaczego chcesz czekać? – spytała kobieta. Drizzt milczał przez chwilę – to było dobre pytanie.

– Potrzebujemy więcej informacji – wyjaśnił w końcu. – Nie wiemy, czy Errtu zamierza przybyć do doliny i nie mamy pojęcia, kiedy mogłoby to nastąpić. Czarty mierzą czas inaczej niż my – rok to nie tak wiele dla kogoś z rasy Errtu, podobnie jak stulecie. Nie widzę potrzeby, aby teraz alarmować Bruenora i Regisa.

Catti-brie rozmyślała nad tym przez dłuższą chwilę.

– Jak zamierzasz zdobyć więcej informacji? – zapytała.

– Stumpet Rakingclaw – odrzekł Drizzt. – Ledwo ją znasz.

– Ale ją poznam. Wiem o niej wystarczająco wiele, o jej wyczynach w Dolinie Strażnika oraz w Menzoberranzan przeciwko nacierającym mrocznym elfom, aby ufać w jej moc oraz rozum.

Catti-brie przytaknęła – wszystko co słyszała o Stumpet Rakingclaw, sugerowało, że kapłanka była doskonałym wyborem. Coś innego niepokoiło jednak Catti-brie, coś, o czym napomknął drow. Westchnęła głęboko, a to powiedziało Drizztowi, co kłopotuje jej myśli.

– Nie mamy sposobu, by dowiedzieć się, ile to potrwa – przyznał drowi tropiciel.

– A więc mamy stać się strażnikami na rok? – spytała dość ostro Catti-brie. – Czy na sto lat? – Dostrzegła zbolaną minę drowa i pożałowała tych słów zaraz, gdy je wypowiedziała. Z pewnością trudno będzie Catti-brie czekać przez długie miesiące na czarta, który może w ogóle się nie pojawić. O ile gorsze musi być to wszak dla Drizzta! Drizzt nie czekał bowiem tylko na Errtu, lecz na swego ojca, swego udręczonego ojca, a każdy mijający dzień oznaczał kolejny dzień spędzony przez Zaknafeina w złych szponach Errtu.

Kobieta pochyliła głowę.

– Przepraszam – powiedziała. – Powinnam była pomyśleć o twoim ojcu.

Drizzt położył jej rękę na ramieniu.

– Nie bój się – odrzekł. – Ja myślę o nim bez ustanku. Catti-brie uniosła swe granatowe oczy, by spojrzeć w lawendowe źrenice drowa.

– Odzyskamy go – obiecała ponuro. – I odplacimy Errtu za cały ból, jaki zadał twemu ojcu.

– Wiem – powiedział przytakując Drizzt. – Ale nie ma potrzeby już teraz wywoływać alarmu. Bruenor i Regis mają wystarczająco wiele zmartwień w związku ze zbliżającą się zimą.

Catti-brie zgodziła się i usiadła z powrotem na ciepłym kamieniu. Będą czekać tak długo, ile będzie konieczne, i niech Errtu ma się na baczności!

Tak więc przyjaciele wdrożyli się w rutynę codziennego życia w Dolinie Lodowego Wichru, pracując przez następnych kilka tygodni wraz z krasnoludami. Drizzt znalazł jaskinię, która miała mu służyć jako obóz wypadowy do jego licznych wypraw do tundry, a Catti-brie również spędzała tam sporo czasu ze swoim przyjacielem, uspokajając go w milczeniu.

Niewiele mówili o Errtu oraz kryształowym relikwie, a Drizzt nie zwrócił się jeszcze do Stumpet, lecz drow niemal bez ustanku rozmyślał o czarcie, a dokładniej o więźniu czarta.

Szykował się.

\* \* \*

– Musisz przychodzić szybciej, gdy cię wołam! – warknął czarodziej, krążąc niespokojnie po komnacie. Nie wywoływał zbytniego wrażenia na czterometrowym glabrezu. Czart miał cztery ramiona, dwa z nich kończyły się potężnymi dłońmi, a dwa szczypcami, które mogłyby przeciąć człowieka na pół.

– Moi kompani nie tolerują opóźnień – ciągnął czarodziej. Glabrezu, Bizmatec, wykrzywił swe psie wargi w chytrym uśmiechu. Ów mag, Dosemen z Sundabar, był bardzo rozbiegany, starał się usilnie, by wygrać głupią rywalizację z innymi członkami gildii. Być może popełnił błąd, przygotowując krąg...

– Czy proszę cię o wiele? – zaskowyczał Dosemen. – Oczywiście, że nie! Załedwie o kilka odpowiedzi na drobne pytania, a wiele dałem w zamian.

– Nie skarżę się – odparł Bizmatec. Mówiąc to, czart przyglądał się bacznie kręgowi mocy, jedynej rzeczy powstrzymującej gniew glabrezu. Jeśli Dosemen nie przygotował odpowiednio koła, Bizmatec zamierzał go pożreć.

– Ale nie podajesz mi również odpowiedzi! – zawył Dosemen. – A teraz zapytam cię jeszcze raz, ty zaś będziesz miał trzy godziny, załedwie trzy godziny, aby wrócić do mnie z odpowiedziami.

Bizmatec usłyszał wyraźnie te słowa i rozważał ich konsekwencje w nowym i pełnym szacunku świetle, bowiem tym razem czart wiedział już, że krąg był pełen i doskonały. Nie było drogi ucieczki.

Dosemen zaczął trajkotać swoje siedem pytań, siedem nieistotnych i mętnych pytań, bezużytecznych, tyle że odnalezienie na nie odpowiedzi było próbą nałożoną przez gildię czarodziejów. W głosie Dosemena słychać było niecierpliwość – wiedział, że przynajmniej trzech z jego rywali zdobyło już po kilka odpowiedzi.

Bizmatec nie słuchał, starał się przypomnieć sobie coś, co słyszał w Otchłani, propozycję złożoną przez tanar'niego znacznie potężniejszego niż on sam. Glabrezu znów spojrzął na idealny krąg i skrzywił się powątpiewająco, lecz Errtu powiedział, że moc przywoływacza czy też stopień doskonałości magicznego kręgu wiążącego nie były kwestią podlegającą dyskusji.



– Zaczekaj! – ryknął Bizmatec, a Dosemen, pomimo swej pewności siebie oraz gniewu, cofnął się i zamilkł.

– Odpowiedzi, których potrzebujesz, wymagają wielu godzin poszukiwań – wyjaśnił czart.

– Nie mam wielu godzin! – zripostował Dosemen, wraz ze wzrastającą złością odzyskując trochę postawy.

– A więc mam dla ciebie odpowiedź – odrzekł glabrezu z chytrym i paskudnym uśmiechem.

– Powiedziałeś właśnie...

– Nie mam odpowiedzi na twoje pytania – wyjaśnił szybko Bizmatec. – Wiem jednak o kimś, kto je ma, o pewnym balorze.

Dosemen zbladł na wzmiankę o wielkiej bestii. Nie był początkującym czarodziejem, był doświadczonym przywoływaczem i wierzył w swój magiczny krąg. Jednak balor! Dosemen nigdy wcześniej nie próbował sprowadzić takiej bestii. Balory, a zgodnie z wszelkimi doniesieniami było ich jedynie około dwóch dziesiątek, były najwyższym poziomem tanar'rich, największymi z koszmarów Otchłani.

– Obawiasz się balora? – kusił Bizmatec.

Dosemen wyprostował się, przypominając sobie, że musiał okazywać pewność siebie w obliczu czarta. Ze słabości w zachowaniu rodziła się słabość w związywaniu, jak głosiło credo czarnoksiężników.

– Nie obawiam się niczego! – oznajmił czarodziej.

– A więc zdobądź swe odpowiedzi od balora! – zaryczał Bizmatec. – Imię jego Errtu.

Dosemen cofnął się jeszcze o krok pod siłą ryku glabrezu. Następnie czarodziej uspokoił się znacznie i stał, tylko spoglądając. Glabrezu podał mu właśnie imię balora, otwarcie i nie żądając za to zapłaty. Imię tanar'riego należało do jednych z najcenniejszych informacji, bowiem znając je, taki czarodziej jak Dosemen mógł wzmocnić więź swego wołania.

– Jak bardzo pragniesz pokonać swych rywali? – kusił Bizmatec, parszcząc przy każdym słowie. – Z pewnością Errtu ukaże ci prawdę.

Dosemen rozmyślał nad tym jedynie przez chwilę, po czym odwrócił się gwałtownie do Bizmateca. Wciąż był podejrzliwy w kwestii perspektywy sprowadzenia balora, jednak marchewka, jego pierwsze zwycięstwo w odbywających się co dwa lata rywalizacjach gildii, była zbyt soczysta, by mógł ją zignorować.

– Przepadnij! – rozkazał. – Nie będę tracił więcej energii na takich jak ty.

Glabrezu spodobało się, że słyszy tę obietnicę. Wiedział, że Dosemen mówi jedynie o traceniu energii na Bizmateca w tej konkretnej chwili. Czarodziej stał się poważną solą w oku glabrezu. Jeśli jednak pogłoski sączące się po zadymionych warstwach Otchłani, dotyczące potężnego Errtu, były prawdziwe, to niedługo Dosemen będzie zaskoczony i przerażony ironiczną prawdą swych własnych słów.

\* \* \*

Znalazłszy się z powrotem w Otchłani, gdy międzyplanama brama zamykała się szybko za jego plecami, Bizmatec pospieszył w region gigantycznych grzybów, do siedliska potężnego Errtu. Balor z początku chciał zniszczyć czarta, uważając glabrezu za intruza, jednak gdy Bizmatec wyrzucił z siebie wiadomości, Errtu rozparł się na swym grzybowym tronie, uśmiechając się od rogu do rogu.

– Dałeś temu głupcowi moje imię? – spytał Errtu. Bizmatec zawahał się, lecz w głosie Errtu nie wydawało się być gniewu, jedynie ochocze wyczekiwanie.

– Zgodnie z instrukcjami, jakie usłyszałem... – zaczął niepewnie glabrezu, lecz przerwał mu chrapliwy śmiech Errtu.

– To dobrze – powiedział balor. Bizmatec uspokoił się znacznie.

– Lecz Dosemen nie jest pomniejszym czarodziejem – ostrzegł Bizmatec. – Jego krąg jest doskonały.

Errtu znów zachichotał, jakby to niewiele znaczyło. Bizmatec zamierzał powtórzyć ten argument, doszedłszy do wniosku, iż balor wierzy po prostu, że znajdzie lukę tam, gdzie to się nie udało glabrezu, lecz Errtu zareagował pierwszy, wyciągając mały, czarny kuferek.

– Żaden krąg nie jest doskonały – balor stwierdził zagadkowo i z całą pewnością. – A teraz chodź szybko. Mam dla ciebie inne zadanie, strzeżenie mojego najcenniejszego więźnia. – Errtu ześlizgnął się ze swego tronu i zaczął odchodzić, lecz zatrzymał się, widząc, że glabrezu się waha.

– Nagroda będzie wielka, mój generale – obiecał Errtu. – Wiele dni swobody na Pierwotnym Planie Materialnym, wiele dusz do pożarcia.

Żaden tanar'ri nie mógł się przed tym oprzeć.

Wołanie Dosemena dobiegło krótką chwilę później, i choć było słabe, bowiem czarodziej wydał

już wiele ze swej magicznej energii na przywołanie Bizmateca, Errtu chwycił swój cenny kufer i szybko odpowiedział. Podążył międzyplanarną bramą do komnaty Dosemena w Sundabar i zauważył, przed czym ostrzegął Bizmatec, że stoi w środku idealnie stworzonego kręgu mocy.

– Szybko zamknij bramę! – krzyknął balor, a jego podobny do grzmotu, szorstki głos odbił się echem od kamiennych ścian w komnacie. – Baatezu może tu za mną podążyć! Och, głupcze! Oddzieliłeś mnie od moich sług i teraz bestie zagłady wejdą tu za mną przez bramę! Co zrobisz, głupi śmiertelniku, gdy piekielne czarty wkroczą do twojej domeny?

Jak każdy rozsądny czarodziej na jego miejscu, Dosemen pracował już szaleńczo nad zaniknięciem bramy. Piekielne czarty! Więcej niż jeden? Żaden krąg, żaden czarodziej nie zdoła utrzymać balora oraz pary lub więcej piekielnych czartów. Dosemen śpiewał i poruszał rękoma w koncentrycznych kręgach, rzucając rozmaite materialne komponenty w powietrze.

Errtu dalej udawał wściekłość i przerażenie, obserwując czarodzieja, a później spoglądając za siebie, jakby oglądał bramę, przez którą przeszedł. Errtu potrzebował, aby została ona zamknięta, bowiem każda działająca magia zostanie wkrótce rozproszona, a gdyby wtedy brama wciąż była aktywna, balor zostałby najprawdopodobniej odesłany z powrotem do Otchłani.

W końcu udało się i Dosemen stanął spokojnie – tak spokojnie, jak był w stanie stać czarodziej, spoglądając w na wpół małpią, na wpół psią twarz balora!

– Przyzwałem cię dla prostej... – zaczął Dosemen.

– Cisza! – zaryczał potężny Errtu. – Przyzwałeś mnie, ponieważ polecono ci, abys mnie przyzwał.

Dosemen przyjrzał się z zaciekawieniem bestii, po czym spojrzął na krąg, swój doskonały krąg. Musiał w niego wierzyć, musiał uważać słowa balora za blef.

– Cisza! – odwrzasnął Dosemen, a w związku z tym, że krąg naprawdę był idealny i że przyzwał tanar'riego w odpowiedni sposób, wykorzystując jego prawdziwe imię, Errtu musiał posłuchać.

Tak więc balor milczał, wyciągając czarną skrzyneczkę i podnosząc ją, tak by Dosemen mógł jej się przyjrzeć.

– Co to jest? – zażądał odpowiedzi czarodziej.

– Twoja zagłada – odpowiedział Errtu i nie kłamał. Szczęrcząc się paskudnie, balor otworzył kuferek, odkrywając lśniący czarny szafir wielkości pięści dużego mężczyzny, pozostałość po Trudnych Czasach. Wewnątrz owego szafiru znajdowała się energia antymagii. Był on bowiem częścią strefy martwej magii, jednej z najważniejszych pozostałości po czasach, kiedy to awatary

bogów przemierzały Królestwa. Kiedy wieko zostało otwarte, mentalna władza Dosemena nad Errtu zniknęła, a krąg czarodzieja, choć jego linie pozostały idealne, nie był już więzieniem dla przyzwanego czarta, nie był już dla niego przeszkodą, podobnie jak którekolwiek z zaklęć ochronnych, które czarodziej umieścił na swej osobie.

Errtu również nie miał żadnej energii, którą mógłby rzucić w obliczu tego kamienia martwej magii, lecz potężny tanar'ri, pięćset kilogramów mięśni, niezbyt jej potrzebował.

\* \* \*

Znajomi czarodzieje Dosemena weszli do jego prywatnej komnaty jeszcze tej nocy, obawiając się o swego brata z gildii. Odnaleźli but, tylko jeden, oraz plamę zaschniętej krwi.

Errtu, schowawszy szafir do kufierka, który mógł chronić nawet przed tak podstępłą antymagią, znajdował się już wtedy daleko, daleko stamtąd, lecąc szybko na północ i zachód – do Doliny Lodowego Wichru, gdzie oczekiwał Crenshinibon, artefakt, którego balor pożył od stuleci.



### JAK ZA DAWNYCH CZASÓW

Tropiciel biegł z wiatrem we włosach. Wiało od północy, od lodowców oraz wielkich gór lodowych Morza Ruchomego Lodu. Lato przechodziło powoli, poprzez krótką jesień, w długą i ciemną zimę. Drizzt lepiej niż ktokolwiek znał się na zmianach w tundrze. Żył w Dolinie Lodowego Wichru zaledwie przez dekadę, lecz w tym czasie zaznajomił się dobrze z krainą i jej zwyczajami. Po fakturze ziemi mógł określić dokładnie porę roku, z dokładnością do dekadnia. Teraz grunt znów twardniał, choć pod jego poruszającymi się stopami pozostało trochę śliskości sugerującej odrobinę błota pod suchą powierzchnią, ostatni ślad krótkiego lata.

Tropiciel zacisnął mocno płaszcz wokół szyi, chroniąc się przed mroźnym wiatrem. Choć był opatulony i nie słyszał wiele ponad nieprzerwanym jękiem wichru, drow zachowywał czujność, stałą czujność. Jeśli stworzenia wychodzące na otwartą tundrę Doliny Lodowego Wichru nie były ostrożne, nie żyły długo. Drizzt dostrzegł w kilku miejscach tropy yeti. Zauważył również grupę zebranych ściśle śladów stóp. Mogły świadczyć o podróżującej bandzie goblinów, skąd szła i dokąd szła. Zanotował je teraz w pamięci, by uniknąć stworzeń, które je zostawiły.

Wkrótce Drizzt odnalazł ślady, których pragnął – dwa zestawy tropów zrobionych przez miękkie buty, wskazujące, że ich właściciele podróżowali powoli, niczym skradający się myśliwi. Drow zauważył, że najgłębsze wklęsłości były w okolicach przodostopia. Barbarzyńcy chodzili metodą palce-pięta, nie pięta-palce, jak większość ludów w Krainach. Tropiciel nie mógł już mieć wątpliwości. Poprzedniej nocy zawędrował w pobliże obozowiska barbarzyńców, zamierzając porozmawiać z Revjakiem oraz Berkthgarem. Nasłuchując jednak z ukrycia, z ciemności, drow odkrył, iż Berkthgar chciał następnego dnia udać się na polowanie jedynie z synem Revjaka.

Wiadomość ta zaniepokoiła z początku Drizzta – czy Berkthgar zamierzał zadać Revjakowi cios i zabić chłopca?

Drizzt szybko odrzucił tę głupią myśl, znał bowiem Berkthgara. Pomimo wszelkich dzielących ich różnic, mężczyzna był honorowy i nie był mordercą. Bardziej prawdopodobne było, jak uznał Drizzt, iż Berkthgar starał się zaskarbić sobie zaufanie syna Reyjaka, wzmacniając swe poparcie w plemienu.

Drizzt pozostał przez całą noc poza obozem. Przed świtem oddalił się na bezpieczną odległość, a następnie wykonał szerokie półkole od północy.

Teraz odnalazł tropy dwóch mężczyzn. Myśliwi znajdowali się godzinę drogi przed nim, lecz poruszali się jak myśliwi, więc Drizzt był przekonany, że odnajdzie ich w przeciągu zaledwie paru

minut.

Tropiciel zmniejszył tempo, gdy chwilę później zauważył, że ślady się rozdzielają, mniejsze odchodzą ku zachodowi, większe zaś idą dalej na pomoc. Drizzt podążył za większymi, uznając, że należą do Berkthgara, i kilka minut później dostrzegł wielkiego barbarzyńcę klęczącego na ziemi tundry, osłaniającego oczy i spoglądającego intensywnie ku północy i zachodowi.

Drizzt zwolnił i zaczął poruszać się ostrożnie. Zauważył, że zdenerwował się na widok ogromnego mężczyzny. Drizzt i Berkthgar spierali się wielokrotnie w przeszłości, zwłaszcza gdy Drizzt służył za łącznika Bruenora i Settlestone, gdzie Berkthgar władał. Teraz sytuacja była inna, zdawał sobie sprawę Drizzt. Berkthgar znajdował się w domu, nie potrzebował niczego od Bruenora, a to czyniło go jeszcze niebezpieczniejszym.

Drizzt musiał się tego dowiedzieć. To właśnie przede wszystkim dlatego opuścił Kopiec Kelvina. Poruszał się cicho, krok za krokiem, dopóki nie znalazł się w odległości kilku metrów od wciąż klęczącego, najwyraźniej nieświadomego jego obecności barbarzyńcy.

– Witaj, Berkthgarze – powiedział tropiciel. Jego nagłe słowa nie wydawały się zaskoczyć barbarzyńcy i Drizzt sądził, że Berkthgar, czujący się w tundrze jak w domu, wyczuł jego nadejście.

Berkthgar wstał powoli i odwrócił się w stronę drowa. Drizzt spojrzał na zachód, na plamkę w dalekiej tundrze.

– Twój partner w łowach? – spytał.

– Syn Reyjaka, zowie się Kierstaad – odparł Berkthgar. – Dobry chłopak.

– A co z Reyjakiem? – zapytał Drizzt. Berkthgar milczał przez chwilę, zaciskając szczękę.

– Mówi się, że wróciłeś do doliny – rzekł.

– Czy to dobra rzecz w oczach Berkthgara?

– Nie – dobiegła prosta odpowiedź. – Tundra jest rozległa, drowie. Na tyle rozległa, że nie będziemy musieli spotkać się ponownie. – Berkthgar zaczął się odwracać, jakby to było wszystko, co miał do powiedzenia, lecz Drizzt nie był gotowy, by już teraz ustąpić.

– Dlaczego miałbyś tego chcieć? – spytał niewinnie Drizzt, starając się skłonić Berkthgara, by zagrał w otwarte karty. Drizzt chciał tylko wiedzieć, jak daleko barbarzyńcy oddalili się od krasnoludów oraz ludzi z Dekapolis. Czy mieli się stać niewidzialnymi partnerami, dzielącymi się tundrą, czy też, jak było niegdyś, zaprzysięętymi wrogami?

– Reyjak nazywa mnie przyjacielem – ciągnął Drizzt. – Kiedy przed laty opuściłem dolinę, wymieniłem Reyjaka pośród tych, których naprawdę będzie mi brakować.

– Reyjak jest starcem – powiedział pewnym głosem Berkthgar.

– Reyjak przemawia w imieniu plemienia.

– Nie! – odpowiedź Berkthgara była szybka i ostra. Wojownik szybko się uspokoił, a jego uśmiech powiedział Drizztowi, że owo zaprzeczenie było prawdziwe. – Reyjak nie przemawia już w imieniu plemienia – kontynuował Berkthgar.

– Więc Berkthgar? – zapytał Drizzt.

Wielki barbarzyńca przytaknął, wciąż się uśmiechając.

– Wróciłem, by prowadzić mój lud – rzekł. – Unikając pomyłek Wulfgara oraz Reyjaka, postępując zgodnie z dawnymi zwyczajami, kiedy to byliśmy wolni, kiedy nie odpowiadaliśmy przed nikim poza nami samymi i naszym bogiem.

Drizzt rozmyślał nad tym przez chwilę. Dumny młody mężczyzna naprawdę się łudził, jak zdał sobie sprawę Drizzt, bowiem owe dawne czasy, o których Berkthgar mówił z taką czcią, nie były tak bez troskie i wspaniałe, jak najwyraźniej uważał wielki mężczyzna. Owe lata stały pod znakiem wojny, zwykle pomiędzy plemionami rywalizującymi o pożywienie, którego często było zbyt mało. Barbarzyńcy głodzili się na śmierć i zamarzali, często również kończyli jako posiłek yeti albo wielkich białych niedźwiedzi, również podążających za stadami reniferów wzdłuż wybrzeża Morza Ruchomego Lodu.

Na tym polegało niebezpieczeństwo nostalgii, uświadamiał sobie Drizzt. Często pamięta się jedynie o dobrych stronach przeszłości, zapominając o kłopotach.

– A więc Berkthgar przemawia w imieniu plemion – zgodził się Drizzt. – Czy doprowadzi je do rozpaczy? Do wojny?

– Wojna nie zawsze jest rozpaczą – powiedział chłodno barbarzyńca. – A czy ty zbyt wcześnie zapominasz, że podążanie drogą Wulfgara doprowadziło nas do wojny z twym własnym ludem?

Drizzt nie miał odpowiedzi na to stwierdzenie. Oczywiście nie stało się dokładnie tak. Wojna z drowami była bardziej wypadkiem losowym niż rezultatem czegokolwiek, co zrobił Wulfgar. Mimo to jednak słowa te były dość prawdziwe, zwłaszcza z wyniosłej perspektywy Berkthgara.

– Przedtem zaś droga Wulfgara doprowadziła plemiona do wojny, kiedy to pomagały odzyskać tron twojemu niewdzięcznemu przyjacielowi – naciskał Berkthgar.

Drizzt zmierzył Berkthgara stanowczym spojrzeniem. Znowu jego słowa były prawdziwe, choć wyniosłe, a drow zdawał sobie sprawę, że nie istnieje żadna praktyczna odpowiedź, którą mógłby



zaoferować, by naruszyć pewność siebie Berkthgara.

Obydwaj zauważyli wtedy, iż plamka w tundrze stała się teraz większa, Kierstaad się zbliżał.

– Znów odnaleźliśmy czyste powietrze tundry – oznajmił Berkthgar, zanim nadszedł chłopak. – Wróciliśmy do dawnych, lepszych zwyczajów, a one nie pozwalają na przyjaźń z elfami drowami.

– Berkthgar wiele zapomina – odparł Drizzt.

– Berkthgar wiele pamięta – odpowiedział wielki barbarzyńca i odszedł.

– Lepiej byś zrobił, rozważając dobro, jakie Wulfgar wyrządził twojemu ludowi! – zawołał za nim Drizzt. – Być może Settlestone nie było miejscem dla plemienia, lecz Dolina Lodowego Wichru jest krainą nie znającą wybaczenia, jest krainą, w której sojusznicy są najważniejszą rzeczą, jaką ktokolwiek może posiadać.

Berkthgar nie zwolnił. Podeszedł do Kierstaada i przeszedł obok niego. Kierstaad odwrócił się i obserwował go przez krótką chwilę, młodzieniec szybko odgadywał, co się stało. Następnie Kierstaad obrócił się z powrotem do Drizzta i rozpoznawszy drowa, podbiegł, by stanąć przed nim.

– Miło cię spotkać, Kierstaadzie – powiedział Drizzt. – Lata dobrze się z tobą obeszły.

Kierstaad wyprostował się trochę na tę uwagę, poruszony, że Drizzt Do'Urden prawi mu komplement. Był zaledwie dwunastoletnim chłopcem, gdy Drizzt opuścił Mithrilową Halę, nie znał więc zbyt dobrze drowa. Wiedział jednak, że to legendarny wojownik. Kiedyś Drizzt oraz Catti-brie przybyli do Hengerot, miodowej sali w Settlestone, i Drizzt wskoczył na stół, dając przemowę, w której nawoływał do wzmocnienia sojuszu pomiędzy krasnoludami a barbarzyńcami. Zgodnie ze starymi zwyczajami, o których mówił Berkthgar, żadnemu drowowi nie pozwolono by wejść do Hengerot, a z pewnością żadnemu nie okazano by jakiegokolwiek szacunku. Miodowa sala okazała jednak tamtego dnia szacunek wobec Drizzta Do'Urdena, dała świadectwo męstwu drowa.

Kierstaad nie mógł również zapomnieć opowieści, jakie jego ojciec przytaczał mu o Drizzcie. Podczas jednej szczególnie zacieklej bitwy z ludźmi z Dekapolis, barbarzyńscy wojownicy napadający na miasta zostali dotkliwie pobici, w znacznej mierze z powodu Drizzta Do'Urdena. Po owej walce szeregi barbarzyńców zostały mocno uszczuplone. Wraz z nadejściem zimy wydawało się, że wiele nieszczęść spadnie na tych, którzy przetrwali wojnę, zwłaszcza najmłodszych i najstarszych, nie pozostało bowiem po prostu przy życiu wystarczająco wielu myśliwych, by dostarczyć jadła dla wszystkich.

Wszakże na szlaku, gdy nomadyczni barbarzyńcy poruszali się na zachód za stadem, znaleziono świeże ciało renifera, pozostawione dla plemienia. Była to sprawka Drizzta Do'Urdena, jak zgodzili się Revjak oraz wielu ze starszyny, drowa, który bronił Dekapolis przed barbarzyńcami. Reyjak

nigdy nie zapomniał znaczenia tego gestu życzliwości, podobnie jak wielu starszych barbarzyńców.

– Ciebie również miło spotkać – odrzekł Kierstaad. – To dobrze, że wróciłeś.

– Nie każdy zgadza się z tym poglądem – stwierdził Drizzt.

Kierstaad prychnął i wzruszył niezobowiązująco ramionami.

– Jestem pewien, że Bruenor jest zadowolony, widząc znowu kogoś takiego jak Drizzt Do'Urden – powiedział.

– Oraz Catti-brie – dodał Drizzt – wróciła bowiem u mego boku.

Młodzieniec znów przytaknął, a Drizzt mógł stwierdzić, że chce on powiedzieć coś więcej niż tylko te grzeczne zwroty. Wciąż spoglądał jednak przez ramię na odchodzącą sylwetkę Berkthgara, swego przywódcy. Był wyraźnie rozdarty wewnątrz.

W końcu Kierstaad westchnął i obrócił się bezpośrednio w stronę drowa, rozstrzygnąwszy wewnętrzną walkę.

– Wielu pamięta prawdę o Drizzcie Do'Urdenie – rzekł. – I o Bruenorze Battlehammerze?

Kierstaad przytaknął.

– Berkthgar przewodzi plemieniu prawem czynu, lecz nie każdy zgadza się z jego każdym słowem.

– Miejmy więc nadzieję, że Berkthgar wkrótce przypomni sobie prawdę – odparł Drizzt.

Kierstaad znów zerknął w tył i ujrzał, że Berkthgar zatrzymał się i odwrócił, by na niego spojrzeć. Młody barbarzyńca rozumiał wtedy, czego się od niego oczekuje, i skinął krótko Drizztowi, nie wypowiadając nawet słów pożegnania, po czym pobiegł dołączyć do gigantycznego mężczyzny.

Drizzt spędził dużo czasu, rozważając implikacje widoku młodzieńca biegnącego na ślepo zgodnie z wolą Berkthgara, który jednak nie podzielał wielu poglądów swego przywódcy. Drizzt zamierzał wrócić do obozowiska, by zamienić słowo z Revjakiem, lecz teraz wydało mu się to bezużytecznym, a nawet niebezpiecznym projektem.

Teraz Berkthgar przemawia w imieniu plemienia.

\* \* \*

Podczas gdy Drizzt biegł na północ od Kopca Kelvina, ktoś inny przemierzał tundrę na południe od góry. Stumpet Rakingclaw parła mozolnie przed siebie, z grzbietem zgiętym pod ciężarem wielkiego plecaka, skupiając oczy na jednym celu – górujących wierchach Kręgosłupa Świata.

Crenshinibon, wiszący w pętli u pasa krasnoludki, milczał i był zadowolony. Artefakt każdej nocy wdzierał się w sny Stumpet. Jego komunikacja z krasnoludką była bardziej subtelna, niż to było w zwyczaju dążącego do dominacji artefaktu, bowiem Crenshinibon odczuwał wobec niej spory szacunek. Miały na to wpływ zarówno predyspozycje jej rasy, jak i to, iż była kapłanką dobrego boga. Stopniowo, w ciągu kilku tygodni, Crenshinibon pozbawił Stumpet oporu, powoli przekonał krasnoludkę, iż nie jest to głupia, niebezpieczna wyprawa, lecz raczej wyzwanie, któremu należy stawić czoła i wyjść z niego pomyślnie.

Tak więc Stumpet wyruszyła poprzedniego dnia, kierując się z determinacją na południe, trzymając broń w dłoni i będąc gotową na spotkanie z każdym potworem. Przede wszystkim jednak gotową, by zdobywać szczyty.

Nie była jeszcze w pobliżu gór, znajdowała się mniej więcej w połowie drogi do Czerwonych Wód, najbardziej wysuniętego na południe z trzech jezior. Crenshinibon zamierzał zachować milczenie. Artefakt był dziełem wieków i kilka dni nic dla niego nie znaczyło. Kiedy dotrą do gór, do dziczy, artefakt znajdzie dogodniejszą osobę.

Wtedy jednak, nieoczekiwanie, kryształowy relikwiarz wyczuł obecność, potężną i znajomą.

Tanar'ri.

Stumpet zatrzymała się chwilę później, krzywiąc twarz z ciekawości, gdy zastanawiała się nad przedmiotem wiszącym u jej pasa. Poczowała bijące od niego wibracje, jakby był żywą istotą. Przyglądając mu się, uznała owe wibracje za wołanie.

– Co jest? – spytała krasnoludka, wysuwając kryształowy relikwiarz z pętli. – O co ci chodzi?

Stumpet wciąż przyglądała się kryształowi, gdy z błękitnej mgły odległego horyzontu wypadła kula czerni, słysząc wezwanie i pędząc szybko na skórzastych skrzydłach. W końcu krasnoludka wzruszyła ramionami. Nie rozumiejąc, umieściła przedmiot na miejscu, po czym podniosła wzrok.

Za późno.

Errtu rzucił się na nią szybko, przytłaczając krasnoludkę, zanim zdołała w ogóle podnieść swą broń. W przeciągu zaledwie kilku sekund czart trzymał już Crenshinibon w swych szponach, osiągając jedność, której obaj pragnęli.

Leżąca na ziemi, oszołomiona Stumpet, oparła się na łokciach i spojrzała na tanar'riego. Zaczęła

wzywać swego boga, lecz Errtu sobie tego nie życzył. Kopnął ją mocno, posyłając cztery metry dalej, i podszedł, by zabić ją w męczarniach.

Crenshinibon go powstrzymał. Artefakt nie pogardzał brutalną siłą ani też nie czuł żadnej sympatii wobec krasnoludki. Przypomnienie jednak, że tacy wrogowie jak Stumpet mogą przynieść korzyści, zatrzymało czarta. Errtu nie wiedział nic o Bruenorze Battlehammerze oraz wyprawie do Mithrilowej Hali, nie wiedział nic o odejściu klanu z doliny, nie mówiąc już o powrocie. Czart znał wszakże dawne powiązania Drizzta z krasnoludami z Doliny Lodowego Wichru. Jeśli Drizzt Do'Urden znajdował się w dolinie, albo jeśli kiedykolwiek by powrócił, najprawdopodobniej znów zaprzyjaźniłby się z krasnoludami pracującymi w kopalniach na południe od góry zwanej Kopcem Kelvina. Ta kobieta najwyraźniej należała do tego klanu.

Errtu stał nad nią, grożąc jej, powstrzymując ją przed utrzymaniem koncentracji, jakiej potrzebowała, by rzucić zaklęcie lub by choć wyciągnąć broń. Czart wyciągnął jedną dłoń, na drugim palcu znajdował się pierścień ozdobiony czarno-purpurowym klejnotem. Czarne oczy Errtu rozgorzały pomarańczowymi płomieniami, gdy zaczął śpiewać w gardłowym języku Otchłani.

Klejnot zajaśniał purpurowym światłem, które zalało Stumpet.

Nagle perspektywa Stumpet zmieniła się. Nie spoglądała już w górę, na czarta, lecz w dół, na swe własne ciało! Słyszała chrapliwy śmiech Errtu, wyczuwała poparcie kryształowego reliktu, po czym obserwowała bezradnie, jak jej sylwetka wstaje z ziemi i porusza się, zbierając rozrzucone rzeczy.

Podobne do zombie, poruszające się na sztywnych nogach, pozbawione duszy ciało krasnoludki odwróciło się i ruszyło na północ.

Dusza Stumpet pozostała uwięziona w purpurowym klejnocie, słysząc śmiech, wyczuwając fale myślowe, które zły artefakt wysyłał do Errtu.

\* \* \*

Tej samej nocy Drizzt oraz Catti-brie siedzieli na szczycie Podejścia Bruenora wraz z rudobrodym krasnoludem i Regisem, kąpiąc się w blasku gwiazd. Krasnolud i halfling dostrzegali niepokój swych towarzyszy, wyczuwali, że Drizzt i Catti-brie skrywają tajemnicę.

Wielokrotnie drow oraz młoda kobieta wymieniali zatroskane spojrzenia.

– Cóż – powiedział w końcu Bruenor, nie mogąc znieść zagadkowych zerknięć.

Catti-brie zachichotała, napięcie naprawdę zostało złagodzone przez trzeźwe spostrzeżenia jej ojca. Ona i Drizzt rzeczywiście przyprowadzili tutaj tej nocy Bruenora i Regisa, by dyskutować o

czymś więcej niż tylko o pięknie księżycy i gwiazd. Po długiej dyskusji drow zgodził się w końcu z Catti-brie, że to nie w porządku utrzymywać dalej ich przyjaciół w nieświadomości prawdziwych powodów ich powrotu do Doliny Lodowego Wichru.

Tak więc Drizzt przytoczył opowieść z ostatnich kilku tygodni spędzonych na pokładzie Duszka Morskiego, mówiąc o ataku na Deudermonta w Waterdeep i wyprawie na Caerwiche, o podróży do Carradoon spowodowanej przez czar Harkle'a i o spacerze z Cadderlym do Luskan. Nic nie pominął, nawet zapamiętanych resztek poematu ślepej wiedźmy oraz napomknięć, iż jego ojciec był więźniem Errtu.

Catti-brie często wtrącała swoje myśli, głównie zapewniając swego ojca, iż głównym powodem, dla którego uznali, iż nadszedł czas, by wrócić do domu, było to, że był to dom, że byli tu Bruenor oraz Regis.

Kiedy Drizzt skończył, zapadła cisza. Wszystkie spojrzenia skierowały się na Bruenora. Wszyscy czekali na jego odpowiedź, jakby był dla nich wszystkich wyrocznią.

– Ty durny elfie! – zagrzemiał w końcu. – Zawsze sprowadzasz kłopoty. Wiedz, że z tobą życie się nie nudzi!

Po krótkim, wymuszonym śmiechu, Drizzt, Catti-brie oraz Bruenor obrócili się, by wysłuchać, co Regis ma do powiedzenia w tej kwestii.

– Naprawdę muszę poszerzyć mój krąg przyjaciół – stwierdził halfling, jednak, podobnie jak wybuch Bruenora, również rozpacz Regisa była udawana.

Guenhwyvar zaryczała w ciemności.

Znów byli razem, pięcioro przyjaciół, więcej niż gotowi, by stawić czoła wszelkim przeciwnościom, więcej niż gotowi do walki.

Nie znali głębi zła Errtu i nie wiedzieli, że czart trzyma już Crenshinibon w swych złych szponach.



### CRYSHAL-TIRJTH

Powodując jedynie nieznaczny szmer, wydając się jedynie kulą lecącą czerni na tle ciemnego nocnego nieba, czart spieszył na północ, mijając trzy jeziora i Kopiec Kelvina, przez otwartą tundrę, przelatując nad obozowiskiem ludu Berkthgara. Errtu zamierzał udać się w najdalsze ostępy tundry, by ustawić swą fortecę, lecz kiedy dotarł do tego punktu, na skraj Morza Ruchomego Lodu, odkrył lepszą i bardziej jałową okolicę. Jako stworzenie z ognistej Otchłani Errtu nie był miłośnikiem śniegu i lodu, lecz układ wielkich gór lodowych, piętrzących się na wodzie – łańcuch górski zbudowany pośród łatwych do obrony, zamarzających kanałów wodnych – ukazał mu potencjał, przed którym nie mógł się oprzeć.

Tanar'ri poszybował w dół ponad pierwszym z kolei i najrozleglejszym obszarem otwartej wody, lądując obok stożka wysokiej góry. Wpatrzył się w mrok, najpierw zwyczajnie, a następnie przechodząc w spektrum ciepła. Jak można było się spodziewać, chłodna czerń w obydwu sposobach widzenia okazała się chłodna i martwa.

Czart znów zamierzał ruszyć, lecz poczuł wolę Crenshinibona, proszącego go, by przyjrzał się uważniej.

Errtu nie spodziewał się czegokolwiek znaleźć, nie rozumiał sensu takich poszukiwań, lecz przyglądał się dalej. Był naprawdę zaskoczony, gdy ujrzał plamkę cieplejszego powietrza, unoszącego się z otworu na boku góry lodowej, może ze sto metrów dalej. Było to zbyt daleko dla Errtu, by mógł dostrzec jakiegokolwiek sylwetki, tak więc wielki tanar'ri załopotał mocno swymi skórzastymi skrzydłami i pokonał połowę odległości.

Balor podpełzł jeszcze bliżej, dopóki nie mógł dostrzec, iż ciepło dochodzi od grupy ciepłokrwistych sylwetek skupionych w ciasnym kręgu. Bardziej doświadczony podróżnik przemierzający Dolinę Lodowego Wichru uznałby je za foki lub inne morskie zwierzęta, lecz Errtu nie był obznajomiony ze stworzeniami pomocy, zbliżał się więc ostrożnie.

Były humanoidalne, rozmiarów człowieka, z długimi ramionami i dużymi głowami. Errtu sądził, iż są ubrane w futra, dopóki nie zbliżył się na tyle, by rozpoznać, że w ogóle nie są odziane, lecz mają własną gęstą, kudłatą sierść, pokrytą cienką, oleistą warstwą.

– Zaczątek twojej armii – dobiegło w myślach balora.

Errtu przystanął i rozważał przez jakiś czas tę myśl. Czart nie zamierzał organizować armii, nie tutaj, w tej zapuszczonej dziczy. Pozostanie w Dolinie Lodowego Wichru jedynie przez krótki czas,

na tyle długo, by dowiedzieć się, czy Drizzt Do'Urden był w pobliżu i ewentualnie zniszczyć tropiciela, jeśli tak było. Kiedy ta sprawa zostanie zakończona, Errtu planował odejść z doliny do bardziej gościnnych, gęściej zaludnionych regionów.

Sugestie Crenshinibona nie ustawały i po chwili tanar'ri zaczął dostrzegać potencjalną wartość zniewolenia paru okolicznych stworzeń. Być może byłoby rozsądnie ufortyfikować swą pozycję dającymi się spisać na straty żołnierzami.

Balor zachichotał niegodziwie i wymruczał kilka słów, rzucając czar, który pozwoli mu rozmawiać z tymi stworzeniami w ich własnym, gardłowym i chrapliwym języku – jeśli tak można było nazwać ich chrząknięcia i warknięcia. Errtu znów przyzwał swe magiczne zdolności i zniknął, pojawiając się ponownie na zboczu, tuż nad obozowiskiem włochatych stworzeń. Teraz balor mógł lepiej spojrzeć na bestie, w liczbie około czterech dziesiątek, jak szacował. Ich włochate futro było białe, głowy wielkie, choć praktycznie bez wyraźnie wyodrębnionego czoła. Stwory były silnie zbudowane i przepychały się mocno między sobą, każdy chciał najwyraźniej dostać się do środka gromady, który Errtu uznał za najcieplejsze miejsce.

– Są twoje! – obwieścił Crenshinibon.

Errtu zgodził się. Czuł moc kryształowego reliktu, zaprawdę dominującej siły. Balor wznosił się zza krawędzi na swą pełną, czterometrową wysokość i odezwał się do włochatych humanoidów w ich własnym języku, określając się jako ich bóg.

Obozowisko rozplynęło się, stając się pandemonium, stworzenia miotały się dookoła, wpadając na siebie i przewracając się. Errtu opadł w ich środek, a gdy odsunęły się od górującego nad nimi czarta, otaczając go ostrożnie, balor wznosił krąg niskiego, migoczącego ognia, osobistą osłonę.

Errtu podniósł swój miotający błyskawice miecz, rozkazując stworzeniom, by uklękły przed nim.

Zamiast tego włochate bestie wypchnęły do przodu jedną spośród siebie, największą z grupy.

Errtu zrozumiał to wyzwanie. Wielki, włochaty stwór wyryczał z siebie groźbę, lecz słowo to utkwilo mu w gardle, gdy broń tanar'riego, ten paskudny, wielorzemienny bicz, wystrzelił, owijając się bestii wokół kostek. Pociągnięcie, wykonane od niechcienia przez potężnego czarta, przewróciło stworzenie na grzbiet, a Errtu niedbale przyciągnął je do siebie, tak że leżało, wrzeszcząc z bólu, w stworzonym przez czarta kręgu ognia.

Errtu nie zabił stwora. Chwilę później strzelił przeciągle z bicia i istota przeleciała nad płomieniami. Miotała się teraz na lodzie, skamląc.

– Errtu! – obwieścił tanar'ri, jego grzmiący głos spowodował, że zastraszone stworzenia cofnęły się. Zastraszone, lecz nie klęczące, uświadomił sobie Errtu, przyjął więc odmienną taktykę. Rozumiał



podstawowe, instynktowne zwyczaje tych plemiennych stworów. Przyglądając się im oraz ich dobytкови w świetle ognia, balor zdał sobie sprawę, iż były znacznie mniej cywilizowane niż gobliny, do kontaktów z którymi bardziej przywykł.

– Spraw, że będą kulić się ze strachu, a później je nagrodź – polecił Crenshinibon, którą to strategię Errtu już od jakiegoś czasu wprowadzał. Kulenie się zostało już osiągnięte. Wydawszy z siebie ryk, czart wzbił się w powietrze, przemykając nad czubkiem góry i znikając w mroku nocy. Oddalając się, Errtu słyszał trwające chrząknięcia oraz szepty i znów się uśmiechnął, uważając, że postąpił rozsądnie, i wyobrażając sobie twarze tych głupich osiłków, gdy da im nagrodę.

Errtu nie musiał odlatywać daleko, by określić, na czym może polegać owa nagroda. Ujrzał płetwę stworzenia, wielkiego stworzenia, wystającą ponad czarną powierzchnię wody.

Była to orka, choć Errtu wydawała się ona po prostu wielką rybą, po prostu mięsem, które mógł dostarczyć. Czart opadł w dół, nurkując szybko na grzbiet behemota. W jednej dłoni Errtu trzymał swój miecz, w drugiej kryształowy relikw. Miecz ugodził mocno, zadając potężny cios, lecz jeszcze silniejszy był atak Crenshinibona, którego moc została wyzwolona po raz pierwszy od wielu lat. Struga gorejącego, białego ognia, która przecięła ciało orki z taką łatwością, z jaką błyskawica przemyka po nocnym niebie.

Zaledwie kilka minut później Errtu wrócił do obozu włochatych humanoidów, ciągnąc za sobą martwą orkę. Cisnął stworzenie w środek oszołomionych włochaczy i znów obwieścił, że jest ich bogiem.

Osilki rzuciły się na zabita orkę, siekąc ją szaleńczo prymitywnymi toporami, wrywając mięso i żłopiąc krew, dając zaprawdę okrutną i straszną ceremonię.

Właśnie taką, jaką Errtu lubił.

W przeciągu kilku godzin Errtu oraz jego nowi słudzy zlokalizowali odpowiednią krę, by służyła im za fortecę. Następnie Errtu znów przyzwał moce Crenshinibona i stworzenia, już zaczynające czcić czarta, zaczęły podskakiwać dookoła, wykrzykując imię Errtu, padając na twarze i tarzając się.

Największą mocą Crenshinibona było bowiem wywoływanie dokładnej repliki siebie, proporcjonalnie wielkiej, kryształowej wieży – Cryshal-Tirith. Na zaproszenie Errtu stworzenia przeszukały całą podstawę wieży, lecz nie znalazły wejścia – jedynie stworzenia z innych planów mogły odkryć drzwi do Cryshal-Tirith.

Errtu właśnie to zrobił i wszedł. Czart nie tracił czasu, zwrócił się z powrotem do Otchłani, otwierając bramę, przez którą mógł wejść Bizmatec wraz z bezradnym i udręczonym więźniem balora.

– Witaj w moim nowym królestwie – powiedział Errtu umęczonej duszy. – Powinno ci się tu spodobać. – Z tymi słowy Errtu smagnął raz za razem biczem, pozbawiając więźnia przytomności.

Bizmatec zawył z zachwytu, wiedząc, że zabawa dopiero się zaczyna.

Przez kilka następnych dni organizowali się w swojej nowej fortecy, Errtu sprowadzał inne pomniejsze czarty, horde paskudnych grzywaczy, a nawet rozmawiał z innym potężnym prawdziwym tanar'ri, sześcioramienną marilith, kusząc ją, by przyłączyła się do zabawy.

Errtu nie odwracał jednak zbyt uwagi od swego głównego celu, nie pozwalał, by zachłyśnięcie tak absolutną władzą odsunęło go od prawdy jego pomniejszego zadania. Na jednej ze ścian drugiego poziomu wieży znajdowało się lustro, urządzenie szpiegowskie, a Errtu często z niego korzystał, przepatrując dolinę magicznym wzrokiem. Wielkie zaprawdę było zadowolenie Errtu, gdy odkrył, iż Drizzt Do'Urden rzeczywiście przebywa w Dolinie Lodowego Wichru.

Więzień, zawsze będący u boku Errtu, również ujrzał wizję – drowa, ludzką kobietę, rudobrodego krasnoluda oraz pulchnego halflinga. Jego oczy rozjaśniły się po raz pierwszy od wielu lat.

– Będiesz dla mnie naprawdę cenny – stwierdził Errtu, pozbawiając go jakiegokolwiek nadziei, przypominając więźniowi, iż był dla czarta zaledwie narzędziem, towarem na wymianę. – Mając cię w ręku, sprowadzę do siebie drowa i zniszczę go na twoich oczach, zanim zniszczę także ciebie. Taki będzie twój los i twoja zguba. – Czart zawył w ekstazie i znów smagnął swego więźnia, a potem jeszcze raz, posyłając go na podłogę.

– I ty okażesz się wartościowa – powiedział balor do dużego, purpurowego klejnotu, osadzonego w jego pierścieniu, więzieniu świadomości biednej Stumpet Rakingclaw. – A przynajmniej twoje ciało.

Uwięziona Stumpet usłyszała odległe słowa, lecz dusza kapłanki była pochwycona w szarą pustkę, w której nawet jej bóg nie mógł dosłyszeć jej błagań.

\* \* \*

Drizzt, Bruenor oraz pozostali spoglądali z bezradnym zdumieniem, jak Stumpet wchodzi tej nocy z powrotem do krasnoludzkich kopalni, z pustym wyrazem twarzy, pozbawionym jakichkolwiek emocji. Krasnoludka udała się do głównej sali audiencyjnej na najwyższym poziomie i po prostu stanęła w miejscu.

– Jej dusza odeszła – wysunęła przypuszczenie Catti-brie, a pozostali, po próbach obudzenia krasnoludki z odrętwienia, posuwających się nawet do jej mocnego policzkowania, nie mogli się sprzeciwić.

Drizzt spędził długą chwilę przed podobną do zombie krasnoludka, wypytując ją, próbując ją obudzić. Bruenor odesłał większość obecnych, pozwalając, by pozostali jedynie jego najbliżsi przyjaciele – wśród których, o ironio, nie było ani jednego krasnoluda.

Kierując się impulsem, drow poprosił Regisa, by ten dał mu cenny rubinowy wisiołek, a Regis ochoczo wypełnił polecenie, zdejmując zaklęty przedmiot z szyi i ciskając go drowowi. Drizzt spędził chwilę, zachwycając się wielkim rubinem, jego nieustającym wirowaniem małych światełek, które mogły wciągnąć nie podejrzewającego nic widza daleko w swoje hipnotyczne głębie. Następnie Drizzt umieścił wisiołek przed twarzą krasnoludki i zaczął do niej mówić, cicho, spokojnie.

Jeśli w ogóle go słyszała, nie dała tego po sobie poznać.

Drizzt spojrział znów na swych przyjaciół, jakby chciał coś powiedzieć, jakby chciał przyznać się do porażki, lecz nagle jego mina rozjaśniła się zrozumieniem, zaledwie na chwilę, by znów stać się posępną.

– Czy Stumpet wychodziła sama? – Drizzt spytał Bruenora.

– Spróbuj utrzymać jaw jednym miejscu – odparł krasnolud. – Ona wiecznie wychodzi, spójrz na jej plecak. Wydaje mi się, że znów wyruszyła, żeby się wspinać, cholera wie po co.

Szybkie spojrzenie na wielki plecak Stumpet potwierdziło słowa rudobrodego krasnoluda. Był on załadowany prowiantem, hakami, liną oraz innymi rzeczami do wspinaczki.

– Czy wspinała się na Kopiec Kelvina? – spytał nagle Drizzt, uznawszy, że wszystko może do siebie pasować.

Catti-brie wydała z siebie jęknięcie, widząc, do czego zmierza drow.

– Kierowała na niego wzrok, odkąd weszliśmy do Dekapolis – oznajmił Bruenor. – Sądzę, że jej się udało, zresztą mówiła o tym nie tak dawno temu.

Drizzt spojrział na Catti-brie, a młoda kobieta pokiwała twierdząco głową.

– Co macie na myśli? – chciał wiedzieć Regis.

– Kryształowy relikw – odparła Catti-brie.

Następnie przeszukali dokładnie Stumpet, po czym przeszli do jej prywatnych komnat, wywracając je do góry nogami. Bruenor wezwał jednego ze swych kapłanów, który potrafił wykrywać magiczne aury, lecz jego rozległe poszukiwania również nic nie dały.

Niedługo potem pozostawili Stumpet z kapłanem, który wypróbował cały asortyment zaklęć, by

obudzić lub przynajmniej ukoić podobną do zombie krasnoludkę. Bruenor rozciągnął poszukiwania kryształowego reliktu na każdego krasnoluda w kopalniach, dwustu przedsiębiorczych osobników.

Następnym co mogli zrobić, było czekać i mieć nadzieję.

Bruenor został obudzony późną nocą przez kapłana, krasnoluda rozszalałego z powodu tego, że Stumpet właśnie próbowała wyjść z kopalń.

– Zatrzymałeś ją? – szybko zapytał Bruenor, otrząsając się ze snu.

– Pięciu krasnoludów ją trzymało – odpowiedział kapłan. – Ale ona po prostu szła, starając się przepchnąć obok nich!

Bruenor obudził swych przyjaciół i razem pospieszyli do wyjścia z kopalń, gdzie Stumpet wciąż parła przed siebie, odbijając się od barykady ciał, lecz uparcie idąc prosto na nią.

– Nie można jej zmęczyć, nie można zabić – jeden z tarasujących drogę krasnoludów poźalił się, gdy ujrzał swego króla.

– A więc po prostu ją trzymajcie! – odwarknął Bruenor. Drizzt nie był co do tego taki pewny. Zaczął tu coś wyczuwać i uznał, że to więcej niż tylko zbieg okoliczności. W jakiś sposób drow miał przecucie, iż cokolwiek stało się Stumpet, mogło być powiązane z jego powrotem do Doliny Lodowego Wichru.

Popatrzył na Catti-brie, a w spojrzeniu, które oddała kobieta, było widać, iż podziela jego uczucia.

– Spakujmy się do drogi – wyszeptał Drizzt do Bruenora. – Być może Stumpet chce nam coś pokazać.

Zanim słońce zaczęło wyzierać zza gór na wschodzie, Stumpet Rakingclaw opuściła krasnoludzką dolinkę, kierując się przez tundrę na pomoc, podczas gdy Drizzt, Catti-brie, Bruenor oraz Regis ciągnęli za nią.

Dokładnie tak jak zaplanował Errtu, obserwujący ich z komnaty szpiegowskiej w Cryshal-Tirith.

Czart machnął opazurzoną łapą i obraz w lustrze stał się szary, niewyraźny, po czym zniknął zupełnie. Następnie Errtu wszedł na najwyższy poziom wieży, do małego pomieszczenia, w którym znajdował się zawieszony w powietrzu kryształ.

Errtu wyczuł zaniepokojenie przedmiotu, bowiem czart nawiązał z Crenshinibonem empatyczną i telepatyczną więź. Czart wiedział, że przedmiot czuje jego zadowolenie i chce znać jego źródło.

Errtu parsknął z tego powodu i zalał przedmiot powodzią niepowiązanych z niczym obrazów, pokonując jego mentalne inwazje.

Nagle czart został trafiony oszałamiającą salwą, skupioną wolą Crenshinibona, która niemal wydarła z jego ust opowieść o Stumpet. Balor potrzebował całej mentalnej energii, którą mógł zebrać, by powstrzymać się przed tym wezwaniem, a nawet wtedy Errtu odkrył, że nie ma siły, by opuścić komnatę, i zdał sobie sprawę, że nie będzie mógł opierać się długo.

– Jak śmiesz... – wydyszał czart, lecz ataki kryształowego reliktu nie zelżały.

Errtu ciągnął blokującą salwę nic nie znaczących myśli, wiedząc, że czeka go zagłada, jeśli Crenshinibonowi uda się odczytać teraz jego myśli. Ostrożnie sięgnął za biodro, biorąc mały woreczek, który wisiał na najniższym szponie jego skórzastych skrzydeł.

Jednym gwałtownym ruchem Errtu przeciągnął worek przed siebie i rozerwał go, chwytając kuferek i otwierając go, tak że czarny szafir wytoczył mu się na rękę.

Atak Crenshinibona przybrał na sile, a wielkie nogi czarta załamały się pod nim.

Errtu dotarł jednak wystarczająco daleko.

– Ja jestem panem! – oznajmił, unosząc klejnot antymagii w pobliże Crenshinibona.

Eksplzja, która nastąpiła, cisnęła Errtu na ścianę, wstrząsnęła wieżą oraz górą lodową.

Kiedy opadł kurz, klejnot antymagii zniknął, po prostu zniknął, jedynie garstka bezużytecznego proszku wskazywała, że kiedykolwiek istniał.

– Nigdy więcej nie rób tak głupiej rzeczy! – dobiegła telepatyczna komenda od Crenshinibona, następnie zaś artefakt przekazał obietnice nie kończących się tortur.

Errtu podniósł się z podłogi, jednocześnie drząc i czując zachwyty. Zaprawdę wielka była moc Crenshinibona, jeśli udało mu się tak całkowicie zniszczyć poddany potężnemu antyzakłęciu szafir. Mimo to jednak komenda, jaką Crenshinibon cisnął w stronę Errtu, nie była taka silna. Errtu wiedział, że zranił kryształowy relik, najprawdopodobniej jedynie na chwilę, lecz wciąż było to coś, czego nigdy nie chciał zrobić. Nie można było tego uniknąć, uznał czart. On miał tu rządzić, a nie tkwić w ślepej służbie magicznego przedmiotu!

– Powiedz mi! – dobiegł znów rozkaz upartego reliktu, lecz, podobnie jak wściekłość po zagranie czarta z klejnotem antymagii, ta telepatyczna wiadomość niosła za sobą niewiele siły.

Errtu otwarcie zaśmiał się z wiszącego kryształu.

– To ja tu jestem panem, nie ty – oznajmił wielki balor, prostując się do pełnej wysokości. Jego rogi ocierały się o sam szczyt kryształowej wieży. Errtu cisnął pustym kuferkiem w relikw, chybiając celu. – Powiem ci, gdy tego zechcę, i powiem ci tylko tyle, ile zechcę!

Kryształowy relikw, którego większość energii została wyszana przez bliskie spotkanie z diabelskim szafirem, nie był w stanie skłonić czarta, by zrobił inaczej.

Errtu opuścił komnatę, śmiejąc się, wiedząc, iż to znów on kontroluje sytuację. Będzie musiał zwracać baczną uwagę na Crenshinibon, będzie musiał uzyskać w nadchodzących dniach ogromny szacunek ze strony przedmiotu. Crenshinibon najprawdopodobniej odzyska wyszaną siłę, a Errtu nie miał już więcej klejnotów antymagii, którymi mógłby cisnąć w artefakt.

Errtu będzie rządził lub będą współpracować. Dumny balor nie mógł zaakceptować innego rozwiązania.



### ŚMIERTELNI WROGOWIE

*Berkthgar miał rację.*

*Miał rację, kierując swój lud z powrotem do Doliny Lodowego Wichru, a jeszcze większą wracając do pradawnych zwyczajów swego dziedzictwa. Życie w Settlestone mogło być łatwiejsze dla barbarzyńców, a ich materialne bogactwo dalece większe. W Settlestone mieli więcej pożywienia i lepszą osłonę, a także otaczających ich ze wszech stron sojuszników. Tutaj jednak, w tundrze, biegając za stadami reniferów, znajdował się ich bóg. Tutaj, w tundrze, w ziemi przechowującej kości ich przodków, przebywał ich duch. W Settlestone barbarzyńcy byli bogaci w kategoriach materialnych. Tutaj byli nieśmiertelni, a więc znacznie bogatsi.*

*Tak więc Berkthgar miał rację, wracając do Doliny Lodowego Wichru oraz dawnych zwyczajów. Ale Wulfgar też miał rację, jednocząc plemiona oraz nawiązując sojusze z ludźmi z Dekapolis, a co ważniejsze, z krasnoludami. Miał też rację, gdy nierozważnie wyprowadził swój lud z doliny, starając się poprawić los barbarzyńców, choć być może odeszli oni później zbyt daleko od dawnych zwyczajów, zwyczajów barbarzyńskiej duszy.*

*Przywódcy barbarzyńców dochodzą do władzy dzięki otwartemu wyzwaniu, „prawem krwi bądź uczynku”, w taki sposób również władają. Liczy się krew, pochodzenie, mądrość. Liczą się uczynki, siła i męskość. Zarówno Wulfgar, jak i Berkthgar, zdobyli przywództwo uczynkiem – Wulfgar zabijając Dracosa Lodową Śmierć, zaś Berkthgar obejmując władzę w Settlestone po śmierci Wulfgara. Na tym jednak kończy się podobieństwo, bowiem Wulfgar rządził następnie poprzez prawo krwi, podczas gdy Berkthgar dalej włada poprzez prawo uczynku. Wulfgar zawsze poszukiwał tego, co najlepsze dla jego ludu, ufając, że podążą rozsądną drogą, a jeśli nie, to że sprzeciwią się i odrzucą ową drogę, ukazując mu nieprawidłowość jego poglądów.*

*Berkthgar nie posiada takiego zaufania, ani on nie ufa tak ludziom, ani oni jemu. Rządzi jedynie poprzez czyn, siłą i zastraszeniem. Miał rację, wracając do doliny, a jego lud dostrzeże tę prawdę i doceni jego drogę, choć nigdy nie dał mu na to szansy.*

*Jednocześnie powrót do tego, co dawne, nie musi być całkowity, nie musi odrzucać tego, co było lepsze w nowym. Jak zazwyczaj bywa, prawda leży gdzieś pośrodku. Revjak wie o tym, podobnie jak wielu innych, zwłaszcza starszych członków plemienia. Owi dysydenci nie mogą jednak nic zrobić, gdy Berkthgar włada czynem, gdy jego siła nie wywołuje pewności, a w związku z tym zaufania.*

*Wielu innych z plemienia, głównie młodych i silnych mężczyzn, jest pod wrażeniem potężnego*



*Berkthgara i jego stanowczych zasad – krew płynie im szybciej w żyłach, ich dusze szybują wysoko.*

*Spadając w przepaść, jak się obawiam.*

*Lepiej byłoby, w kontekście tego co stare, utrzymać sojusze nawiązane przez Wulfgara. Na tym polega droga krwi, droga mądrości.*

*Berkthgar rządzi poprzez uczynek, nie krew. Skieruje swój lud na ścieżkę pradawnych zwyczajów i przypomni o pradawnych nieprzyjaciolach.*

*Jego droga jest drogą smutku.*

Drizzt Do'Urden



### MARSZ STUMPET

Drizzt, Catti-brie, Bruenor i Regis dotrzymywali kroku Stumpet, gdy wędrowała jak w transie przez tundrę, kierując się prosto na północny wschód. Szła prosto, idealnie prosto, jakby dokładnie wiedziała, dokąd zmierza. Szła bez śladu zmęczenia przez wiele godzin.

– Jeśli ona zamierza iść przez cały dzień, nie wytrzymamy – stwierdził Bruenor, spoglądając głównie na Regisa, który stękał i sapał, starając się złapać oddech i dotrzymać kroku.

– Moglibyśmy sprowadzić kocicę, by szła równo z nią – zaproponowała Catti-brie. – Następnie Guen mogłaby wrócić i pokazać nam drogę.

Drizzt rozmyślał nad tym tylko przez chwilę, po czym potrząsnął głową. Uznał, że Guenhwyvar może być potrzebna do ważniejszych rzeczy niż tropienie krasnoludki i nie chciał tracić cennego czasu pantery na Pierwotnym Planie Materialnym. Drow rozważał przewrócenie Stumpet oraz związanie jej i właśnie wyjaśniał Bruenorowi, iż właśnie to powinni zrobić, gdy krasnoludzka kapłanka nagle usiadła na ziemi.

Czworo towarzyszy otoczyło ją, martwiąc się o jej bezpieczeństwo, obawiając się, że dotarli do miejsca, które wybrał Errtu. Catti-brie trzymała w dłoni Taulmarila i przepatrywała południowe niebo w poszukiwaniu czarta.

Wszystko było jednak ciche, niebo idealnie błękitne i idealnie puste, nie licząc kilku kłębiastych obłoków dryfujących szybko z silnym wichrem.

\* \* \*

Kierstaad słyszał, jak jego ojciec rozmawia z niektórymi starszymi mężczyznami na temat wyprawy Bruenora i Drizzta. Na dobitkę młodzieniec usłyszał troskę w głosie ojca. Reyjak martwił się, że przyjaciele mogą znów natrafić na jakieś kłopoty. Tego samego poranka Reyjak opuścił obozowisko wraz z grupą swych najbliższych przyjaciół. Powiadali, że udają się na polowanie, lecz Kierstaad, mądrzejszy niż by na to wskazywał jego wiek, wiedział lepiej.

Reyjak szedł za Bruenorem.

Z początku młody barbarzyńca był dotkliwie zraniony, że jego ojciec nie zwierzył mu się, nie

poprosił, by poszedł wraz z nim. Kiedy jednak Kierstaad pomyślał o Berkthgarze, wielkim mężczyźnie zawsze będącym na granicy wybuchu, doszedł do wniosku, iż już tego nie potrzebuje. Jeśli Revjak utracił chwałę rodziny Jorna, to Kierstaad, mężczyzna Kierstaad, zamierzają odzyskać. Ręka Berkthgara zaciskała się coraz mocniej na plemieniu i jedynie czyn o znaczeniu bohaterskim zapewni Kierstaadowi zwolenników potrzebnych do prawa wyzwania. Chłopak pomyślał, że wie, jak to zrobić, wiedział bowiem, jak zrobił to jego martwy bohater. Teraz towarzysze Wulfgara byli w dziczy i, jak uważał, potrzebowali pomocy.

Nadszedł czas, by Kierstaad postawił na swoim.

Dotarł do krasnoludzkich kopalń w południe i cicho wśliznął się w małe tunele. Znow komnaty były w znacznej mierze puste, bowiem krasnoludy, jak zawsze, były zajęte górnictwem i rzemiosłem. Praca była dla nich wyraźnie ważniejsza, niż troska o bezpieczeństwo przywódcy. Z początku Kierstaad uznał to za dziwne, lecz później doszedł do wniosku, że wyraźna obojętność krasnoludów była po prostu wyrazem szacunku wobec Bruenora, który nie potrzebował niańczenia, zresztą był wraz ze swymi niekrasnoludzkimi przyjaciółmi.

Czując się teraz znacznie swobodniej, Kierstaad nie miał większych problemów z dotarciem do pokoju Bruenora. Kiedy znow wziął Aegis-fanga w ręce, gdy poczuł solidny, uspokajający ciężar młota bojowego, stało się dla niego jasne, co musi zrobić.

Było wczesne popołudnie, gdy młody barbarzyńca zdołał wrócić do tundry. Zgodnie z wszelkimi doniesieniami Bruenor oraz jego towarzysze mieli nad nim pół dnia przewagi, a Reyjak rozpoczął marsz niemal osiem godzin temu. Kierstaad wiedział jednak, iż oni najprawdopodobniej idą. A on jest młody. On pobiegnie.

\* \* \*

Odpoczynek potrwał aż do końca popołudnia, kiedy to Stumpet równie nagle i nieoczekiwanie wstała i ruszyła przez nagą tundrę, idąc z określonym celem, choć w jej oczach widać było pustkę.

– Czart jest troskliwy, daje nam odpocząć – zauważył z sarkazmem Bruenor.

Nikt z pozostałych nie docenił jego humoru – jeśli Errtu rzeczywiście zaaranżował ten odpoczynek, to dokładnie wiedział, gdzie się znajdują.

Myśl ta ciążyła im na każdym kroku, dopóki wkrótce coś innego nie przykuło uwagi Drizzta. Tropiciel biegł szybko, przesuwał się z jednej strony grupy na drugą szerokimi łukami. Po jakimś czasie przystanął i wskazał Bruenorowi, by podszedł do niego.

– Ktoś za nami idzie – stwierdził drow.

Bruenor przytaknął. Nie będąc laikiem w kwestiach tundry, krasnolud wyczuł nieomylnie oznaki – mgnienie ruchu daleko z boku, pośpiech wystraszonego ptactwa, lecz zbyt daleko, by mogło to być spowodowane przez towarzyszy.

– Barbarzyńcy? – spytał krasnolud, wyglądając na zatroskanego. Pomimo ostatnich napięć Bruenor miał nadzieję, że to Berkhgar i jego ludzie. Wtedy przynajmniej krasnolud wiedziałby, w jakie problemy się pakuje!

– Ktokolwiek to jest, zna tundrę – niewiele ptactwa się zerwało i nie przemknął żaden jelen. Goblinoidy nie potrafią być tak ostrożne, a yeti nie ścigają, tylko urządzają zasadzki.

– A więc ludzie – odparł krasnolud. – A jedynymi ludźmi, którzy wystarczająco dobrze znają tundrę, są barbarzyńcy.

Drizzt nie sprzeciwił się.

Rozdzielili się, Bruenor wrócił do Catti-brie i Regisa, by poinformować go o ich podejrzeniach, zaś Drizzt zaczął wykonywać kolejny szeroki łuk, biegnąc truchtem. Naprawdę niewiele mogli zrobić w związku z pościgiem. Teren był po prostu zbyt otwarty i płaski, by mogli się wymknąć.

Tak więc przyjaciele szli dalej, przez resztę dnia, do późnej nocy, dopóki Stumpet w końcu nie zatrzymała się, bezceremonialnie opadając na chłodną i twardą ziemię. Towarzysze natychmiast zabrali się do pracy, tym razem ustawiając prawidłowy obóz. Uznali, że ich odpoczynek potrwa kilka godzin. Wiadomo było, że lato się szybko kończy – do Doliny Lodowego Wichru zaczął się przedostawać zimowy chłód, zwłaszcza podczas wydłużających się coraz bardziej nocy. Catti-brie zarzuciła na Stumpet gruby koc, choć zauroczona krasnoludka wydawała się tego nie zauważać.

Spokój potrwał przez całą długą godzinę.

– Drizzt? – wyszeptła Catti-brie, lecz zaraz gdy wypowiedziała te słowa, zdała sobie sprawę, że drow tak naprawdę nie śpi, że siedzi bez ruchu i choć oczy ma zamknięte, jest bardzo czujny i jak najbardziej świadomy faktu, iż mała sylwetka bezszelestnie szybuje nad obozem. Być może była to sowa – w Dolinie Lodowego Wichru spotykało się wielkie sowy, choć rzadko.

Być może, lecz żadne z nich nie mogło sobie pozwolić na taki sposób myślenia.

Znów dobiegło lekkie, ledwo słyszalne trzepotanie, z północy, i kształt ciemniejszy niż noc bezszelestnie przemknął nad ich głowami.

Drizzt zerwał się pospiesznie, wyszarpując sejmity z pasa. Stworzenie zareagowało natychmiast, łopocząc mocno skrzydłami, by podnieść się poza śmiertelny zasięg Drizzta.

Lecz nie poza zasięg Taulmarila.

Srebrzysta strzała przecięła noc i wbiła się w stwora, czymkolwiek był, zanim ten opuścił obozowisko. Wielokolorowe iskry rozświetliły okolicę i Drizzt po raz pierwszy spojrzął na najeżdżcę, impa, gdy spadał z góry, wstrząśnięty, choć niezbyt zraniony. Wylądował ciężko, przetoczył się do pozycji siedzącej, po czym szybko podskoczył, łopocząc nietoperzowymi skrzydłami, by wzbić się znów w powietrze, zanim śmiercionośny drow się zbliży.

Regis zapalił wtedy i otworzył szeroko latarnię, zaś Bruenor i Drizzt zaszli stwora z boków. Catti-brie stała z tyłu, trzymając łuk w gotowości.

– Mój pan mówił, że to zrobisz – powiedział imp chrapliwym głosem do Catti-brie. – Errtu mnie ochrania!

– Mimo to straciłam cię – odparła kobieta.

– Dlaczego tu jesteś, Druzilu? – spytał Drizzt, ponieważ rozpoznał impa, tego samego, którego Cadderly wykorzystał w Duchowym Uniesieniu, by uzyskać informacje.

– Znasz to coś? – Bruenor zapytał drowa.

Drizzt przytaknął, lecz nie odpowiedział, był zbyt skupiony na Druzilu, by gawędzić.

– Nie spodobało się Errtu, gdy dowiedział się, że to ja powiedziałem Cadderly'emu – warknął Druzil wyjaśniająco. – Errtu mnie teraz wykorzystuje.

– Biedny Druzil – rzekł ze sporym sarkazmem Drizzt. – Ciężkie masz życie.

– Oszczędź mi swojej fałszywej litości – zachrypiał imp. – Tak bardzo kocham pracować dla Errtu. Kiedy mój pan z tobą skończy, uda się następnie do Cadderly'ego. Być może Errtu uczyni nawet Duchowe Uniesienie naszą fortecą! – Druzil parsknął przy każdym słowie, wyraźnie rozkoszując się tą myślą.

Drizzt również ledwo mógł powstrzymać chichot. Był w Duchowym Uniesieniu i rozumiał jego siłę oraz czystość. Jakkolwiek potężny nie byłby Errtu, jakkolwiek liczne i silne miałyby sługi, czart nie pokonałby Cadderly'ego, nie tam, nie w tym domu Deneira, w tej siedzibie dobra.

– Przyznajesz, że to Errtu stoi za tą wyprawą i za kłopotami krasnoludki? – spytała Catti-brie, wskazując na Stumpet.

Druzil zignorował kobietę.

– Głupcze! – warknął imp na Drizzta. – Czy sądzisz, że mój pan dba w ogóle o marionetki w tym zapuszczonym miejscu? Nie, Errtu przebywa tu tylko po to, by spotkać się z tobą, Drizzcie

Do'Urdenie, abys mógł zapłacić za spowodowane przez ciebie kłopoty.

Drizzt poruszył się instynktownie, wykonując szybki krok w stronę impa. Catti-brie uniosła swój łuk, a Bruenor topór.

– Oferuję układ z Errtu – powiedział Druzil, zwracając się jedynie do Drizzta. – Twoja dusza za duszę dręczonego oraz krasnoludki.

Sposób, w jaki imp określił Zaknafeina, jako „dręczonego”, dotkliwie ugodził Drizzta w serce. Przez chwilę pokusa tego układu niemal go przytłoczyła. Stał, opuściwszy nagle głowę i dotknąwszy czubkami sejmitarów ziemi. Chciałby poświęcić się, by uratować Zaknafeina lub by ocalić Stumpet. Jakże mogłoby być inaczej?

Wtedy jednak dotarło do Drizzta, że żadne z nich, ani Zaknafein, ani Stumpet, nie chcieliby tego od niego, że żadne z nich nie byłoby w stanie żyć dalej z taką świadomością.

Drow rzucił się do działania, zbyt szybko, by Druzil mógł zareagować. Błysk wbił się głęboko w skrzydło impa, a drugi sejmitar, wykuty by walczyć ze stworzeniami ognia, zadrapał pierś obracającego się impa, wysączając energię życiową Druzila nawet mimo tego, że nie zanurzył się głęboko.

Druzil zdołał się wyslizgnąć i zamierzał coś powiedzieć w ostatnim, desperackim akcie buntu, lecz cała magiczna osłona impa została spalona przez pierwszy strzał Catti-brie. Jej drugi strzał, doskonale oddany, strącił impa na ziemię.

Natychmiast znalazł się przy nim Drizzt, zanurzając szybko sejmitar w jego głowie. Imp zadrzał, po czym roztopił się w czarny, gryzący dym.

– Nie pertraktuję z mieszkańcami dolnych planów – wyjaśnił drowi tropiciel zbliżającemu się szybko Bruenorowi, który nie był dość szybki, by włączyć się do walki.

Mimo to Bruenor opuścił swój ciężki topór na głowę martwego impa, na wszelki wypadek, zanim jego cielesna forma całkowicie zniknęła.

– Dobry wybór – zgodził się krasnolud.

Wkrótce potem Regis chrapał już spokojnie, a Catti-brie szybko zasypiała. Drizzt nie spał, woląc pilnować swych przyjaciół, choć nawet ostrożny drow nie spodziewał się tej nocy więcej kłopotów ze strony Errtu. Tropiciel przechadzał się po obrzeżu obozu, przyglądając się horyzontowi i dość często podnosząc wzrok ku jaskrawym gwiazdom, pozwalając, by jego serce unosiło się w poczuciu wolności, jaką uosabiała sobą Dolina Lodowego Wichru. W tym właśnie momencie, pod owym obrazem czystego piękna, Drizzt zrozumiał, dlaczego tak naprawdę wrócił i dlaczego zrobili to

Berkthgar oraz inni z Settlestone.

– Nie znajdziesz zbyt wielu potworów spoglądających na nas zza tych durnych gwiazd – dobiegł szorstki szept z tyłu. Drizzt odwrócił się do podchodzącego Bruenora. Krasnolud był już odziany w swój ekwipunek do walki, jego jednorogi hełm przekrzywiony był na bok, a wyszczerbiony topór spoczywał wygodnie na ramieniu, oczekując na zbliżający się marsz.

– Balory potrafią latać – przypomniał mu Drizzt, choć obydwaj wiedzieli, iż Drizzt nie spogląda na niebo, spodziewając się jakiegoś wroga.

Bruenor przytaknął i podszedł do swego przyjaciela. Nastąpiła długa chwila ciszy, każdy z nich stał sam na wietrze, sam pośród gwiazd. Drizzt wyczuwał ponury nastrój Bruenora i wiedział, że krasnolud wyszedł z obozu, ponieważ miał powód, najprawdopodobniej po to, by coś mu powiedzieć.

– Musiałem wrócić – powiedział w końcu Bruenor.

Drizzt spojrział na niego i przytaknął, lecz Bruenor wciąż wpatrywał się w niebo.

– Gandalug otrzymał Mithrilową Halę – stwierdził Bruenor, a Drizztowi wydało się, jakby rudobrody krasnolud usprawiedliwiał się. – Prawomocnie należy do niego.

– A ty masz Dolinę Lodowego Wichru – dodał Drizzt.

Bruenor odwrócił się wtedy do niego, jakby zamierzał zaprotestować, dalej się tłumaczyć. Jedno spojrzenie w lawendowe oczy Drizzta powiedziało krasnoludowi, że nie musi tego robić. Drizzt rozumiał jego oraz jego czyny. Musiał wrócić. Tylko tyle musiało zostać powiedziane.

Obydwaj spędzili resztę nocy, stojąc na mroźnym wietrze, obserwując gwiazdy, dopóki pierwszy blask świtu nie pozbawił ich tego majestatycznego widoku, czy też raczej nie zastąpił go innym. Wkrótce potem Stumpet wstała i ruszyła niczym zombie. Krasnolud i drow obudzili Catti-brie oraz Regisa. Przyjaciele ruszyli w pościg.





### W STRONĘ GÓR LODOWYCH

Ponad krawędzią skalną ujrzeli góry lodowe oraz przesuujące się kry, pływające po ciemnych wodach Morza Ruchomego Lodu. Logika mówiła im, że powinni zbliżyć się do swego celu, lecz wszyscy z nich obawiali się, iż Stumpet nie przestanie iść, że będzie wybierać drogę przez te zdradzieckie szczeliny, od kry do kry, w górę i w dół stożkowatych gór. Crenshinibon znany był z tego, że stwarzał wieże, inną z nazw artefaktu było Cryshal-Tirith, co w dosłownym tłumaczeniu z elfiego znaczyło kryształowa wieża. Krawędź skalna blokowała im widok na linię brzegową, lecz jakakolwiek stojąca przed morzem wieża byłaby już do tej pory widoczna.

Stumpet, wydająca się być nieświadoma tego wszystkiego, kontynuowała swój marsz ku morzu. Pierwsza dotarła do krawędzi, a przyjaciele spieszyli, by utrzymać się blisko niej, kiedy zasypała ich wszystkich salwa lodowych śnieżek.

Drizzt wszedł w ulewę, tnąc w lewo i w prawo, uchylając się i uderzając w pociski swymi dwoma sejmitarami. Regis i Catti-brie padli płasko na ziemię, lecz dwoje krasnoludów, a zwłaszcza biedna Stumpet, która po prostu kontynuowała swój marsz, zostało obitych. Na twarzy kapłanki pojawiły się krwawe siniaki, jednak brnęła dalej do przodu, chwiejąc się.

Catti-brie, otrząsnąwszy się z szoku, podniosła się i rzuciła do przodu, przewracając Stumpet i padając na nią, by ją osłonić.

Salwa zakończyła się równie gwałtownie, jak zaczęła.

Drizzt rzucił na ziemię przed sobą onyksową figurkę, cicho wołając swą panterzą sojuszniczkę. Wtedy ujrzął nieprzyjaciół, wszyscy ich zobaczyli, choć nikt nie wiedział, co sądzić o tych stworzeniach. Pojawiły się jak duchy, wślizgując się z białego lodu na wciąż brunatny brzeg tak gładko, iż wydawały się częścią okolicy. Były humanoidalne, dwunożne, wielkie, silne i pokryte kudłatymi, białymi włosami.

– Też byłbym nikczemny, gdybym był tak brzydki – stwierdził Bruenor, podchodząc bliżej Drizzta, by zastanowić się nad następnym ruchem.

– Jesteś – powiedział Regis ze swej nieruchomej pozycji. Ani drow, ani krasnolud nie mieli czasu, by odpowiedzieć halflingowi. Coraz więcej przeciwników pojawiało się z lodowatego morza, zachodząc ich z lewej i prawej strony – cztery dziesiątki, sześć, coraz więcej.

– Sądzę, że możemy zechcieć zawrócić – zauważył Bruenor.

Drizzt nienawidził tej myśli, lecz wydawała się jedynym wyjściem. On i jego przyjaciele mogli zadać spore obrażenia, walczyć z wieloma potężnymi przeciwnikami, lecz teraz mieli do czynienia z nie mniej niż setką stworów. Najwyraźniej nie były głupie, poruszały się w zorganizowany i przebiegły sposób.

Wtedy pojawiła się Guenhwyvar, gotowa do skoku.

– Może uda nam się ich odstraszyć – wyszeptał Drizzt do Bruenora, a gdy wydał polecenie, kocica zerwała się potężnym susem do skoku.

Salwa lodowych kul uderzyła w czarne boki pantery i nawet te stwory, które znajdowały się bezpośrednio przed Guenhwyvar, nie cofnęły się, nawet się nie zachwiały. Dwa z nich zostały pogrzebane tam, gdzie stały, lecz gromada innych zbliżyła się, grzmocąc kocicę ciężkimi maczugami. Wkrótce to Guenhwyvar znajdowała się w odwrocie.

W tym czasie Catti-brie zeszła ze Stumpet – która natychmiast podniosła się i ponowiła swój marsz, dopóki Regis nie przewrócił jej ponownie – i naciągnęła Taulmarila. Szybko przyjrzała się sytuacji i posłała strzałę, umieszczając pocisk dokładnie pomiędzy szeroko rozstawionymi nogami największego stwora na lewo od niej. Litościwa Catti-brie również chciała jedynie odstraszyć istoty i zdumiała ją dzika odpowiedź. Stwór nawet się nie wzdrygnął, jakby nie obchodziło go, czy żyje, czy nie, i zripostował, podobnie jak dwie dziesiątki w jego pobliżu, ciskając w kobietę lodowymi śnieżkami.

Catti-brie upadła i przetoczyła się, lecz została kilkakrotnie trafiona. Jedno z uderzeń, w skroń, niemal pozbawiło ją zmysłów. Podniosła się i przebiegła kawałek dzielący ją od Drizzta, Bruenora oraz wracającej pantery.

– Sądzę, że nasza droga właśnie zawróciła – stwierdziła, pocierając guz na czole.

– Prawdziwy wojownik wie, kiedy się wycofać – zgodził się Drizzt, lecz jego oczy dalej przepatrywały góry lodowe na ciemnym morzu, wyglądając jakiegoś śladu Cryshal-Tirith, jakiejś oznaki, że Errtu jest w pobliżu.

– Czy ktoś mógłby to powiedzieć tej cholernej krasnoludce? – zawołał zdenerwowany Regis, trzymając się mocno jednej z krzepkich nóg Stumpet. Zauroczona kapłanka po prostu szła wraz z nim, ciągnąc go przez śnieg.

Stworzenia zachodziły ich z boków, przekazując sobie nawzajem te paskudne lodowe kule do kolejnej salwy – której, jak towarzysze przypuszczali, będzie towarzyszyło dzikie natarcie.

Musieli odejść, lecz nie mieli czasu, by ciągnąć Stumpet za sobą. Jeśli nie zawróci wraz z nimi, z pewnością zostanie zabita.

– Wysłałeś ich! – zaryczał oskarżając Errtu do kryształowego reliktu, wiszącego w powietrzu w najwyższym pomieszczeniu Cryshal-Tirith. Dzięki swemu szpiegowskiemu zwierciadłu potężny balor widział, jak jego sługi blokują przejście Drizztowi Do'Urdenowi, robiąc coś, czego Errtu zdecydowanie sobie nie życzył.

– Przyznaj się! – zagrzniał czart.

– Podejmujesz wielkie ryzyko w związku ze zbuntowanym drowem – dobiegła telepatyczna odpowiedź. – Nie mogę na to pozwolić.

– To ja dowodzę taerami! – wrzasnął Errtu. Czart wiedział, że nie musiał krzyczeć, wystarczyło, by pomyślał swoją odpowiedź, a rozumny kryształowy relikut ją „usłyszy”, lecz Errtu potrzebował słyszeć w tej ponurej chwili odgłos swego ryku, musiał wylać z siebie swą wściekłość.

– Nieważne – zdecydował chwilę później czart. – Drizzt Do'Urden nie jest błahym przeciwnikiem. On i jego towarzysze odegnają taery. Nie powstrzymasz ich!

– Są bezrozumnymi narzędziami – dobiegła niedbała i pełna pewności siebie odpowiedź Crenshinibona. – Wykonują moje polecenie i będą walczyć aż do śmierci. Drizzt Do'Urden został powstrzymany.

Errtu nie wątpił w tę deklarację. Crenshinibon, choć z pewnością został osłabiony przez pojedynek z antymagicznym szafirem, był wystarczająco silny, by dominować nad głupimi taerami. Zaś te stworzenia, w liczbie ponad setki, były zbyt silne i zbyt liczne, by Drizzt oraz jego przyjaciele mogli je pokonać. Mogli uciec – przynajmniej drow o rącznych stopach – lecz Stumpet była zgubiona, podobnie jak Bruenor Battlehammer i pucołowaty halfling.

Errtu zastanawiał się, czy nie wylecieć w takim razie ze swej wieży, albo też nie użyć swych magicznych zdolności, by dostać się na plażę i tam stanąć twarzą w twarz z drowem.

Crenshinibon odczytał z łatwością jego myśli i obraz w lustrze szpiegowskim zniknął, podobnie jak możliwości magiczne teleportacji, bowiem balor nie był nawet pewien, gdzie może znajdować się owa plaża. Mógł oczywiście wzbić się w powietrze, miał przy tym ogólny pogląd, w którym miejscu Stumpet dotarła do Morza Ruchomego Lodu, lecz zdawał sobie sprawę, że do czasu, kiedy by się pojawił, Drizzt Do'Urden najprawdopodobniej zginąłby.

Czart odwrócił się gniewnie do kryształowego reliktu, a Crenshinibon odpowiedział na jego wściekłość strumieniem kojących myśli, obietnic większej potęgi i chwały.

Rozumny artefakt nie rozumiał poziomu nienawiści Errtu, nie rozumiał, że najważniejszym powodem powrotu czarta na Pierwotny Plan Materialny było wymierzenie zemsty Drizztowi Do'Urdenowi.

Errtu, bezsilny i zakłopotany, wyszedł z komnaty.

\* \* \*

– Nie możemy zostawić Stumpet – powiedziała Catti-brie, a Drizzt i Bruenor, oczywiście, zgodzili się.

– Uderz na nich mocno – polecił drow. – Strzelaj tak, by zabić. Kiedy wymawiał te słowa, zasypała ich salwa lodowych kul.

Biedna Stumpet obrywała raz za razem. Regis dostał jedną kulą w głowę i puścił krasnoludkę. Ta kontynuowała swój powolny marsz, dopóki trzy pociski nie trafiły jej jednocześnie, powalając na ziemię.

Catti-brie zabiła dwa taery, jednego po drugim, po czym ruszyła za Drizztem, Bruenorem i Guenhwyvar, by uformować obronny krąg wokół Stumpet i Regisa. Taerom skończyły się kule, zaatakowały więc, bez strachu, dzierżąc maczugi i wyjąc niczym północny wicher.

– Tych durnych istot jest tylko setka! – zakrzyknął Bruenor, podnosząc swój topór.

– A nas czworo! – wrzasnęła Catti-brie.

– Pięcioro – sprostował Regis, uparcie wstając. Guenhwyvar zaryczała. Catti-brie wystrzeliła, zabijając kolejnego przeciwnika.

– Weź mnie w dłoń! – dobiegła rozpaczliwa prośba Khazid'hei. Kobieta posłała następną strzałę, a później stwory były już zbyt blisko. Upuściła swój cenny łuk i wyciągnęła rozochoczoną Khazid'heę.

Drizzt wdarł się przed nią, tnąc podwójnie taera przez gardło. Następnie padł, by wykonać obrót na kolanach, i wymierzył pchnięcie Błyskiem, wbijając zakrzywione ostrze głęboko w brzuch stwora. Jego drugi sejmitar ciał poziomo za nim, przewracając następną bestię rzucającą się na Catti-brie.

Jej wymierzone w dół cięcie wbiło ostrze Khazid'hei prosto w czaszkę stwora, aż do połowy szyi. Catti-brie musiała jednak natychmiast wyszarpnąć klingę, a Drizzt musiał podnieść się i

wykonać kolejny manewr, bowiem istoty roły się wokół nich, odcinając drogę ucieczki.

Wiedzieli, że są zgubieni... dopóki nie usłyszeli zgodnego okrzyku „Tempus!”.

Revjak i jego dwudziestu pięciu wojowników rzuciło się na szeregi taerów, wycinając swą potężną bronią ścieżkę przez linie zaskoczonych włochatych bestii.

Regis krzyknął w stronę sojuszników, lecz został uciszony przez pałkę taera, która uderzyła go w ramię, pozbawiając tchu i posyłając na ziemię. Trzy stwory stanęły nad nim, gotowe go zmiażdżyć.

Guenhwyar wpadła na nich z boku, szarpiąc dziko wszystkimi czterema łapami. Czwarty taer wślizgnął się obok pochłoniętej walką trójki, szukając nieruchomego halflinga oraz leżącej obok niego nieprzytomnej krasnoludki.

Natknął się na powarkującego Bruenora, a dokładniej, na jego opadający topór.

Oszołomiony Regis ucieszył się, widząc buty Bruenora, gdy krzepki krasnolud stanął nad nim okrakiem.

Teraz Drizzt i Catti-brie współdziałali ramię przy ramieniu, dwoje przyjaciół, którzy walczyli wspólnie od tak wielu lat.

Catti-brie chwyciła wolną dłonią maczugę taera i posłała Khazid'heę krótkim łukiem, odcinając stworowi rękę tuż pod barkiem. Ku jej zdumieniu oraz przerażeniu taer dalej napierał, a kolejne stworzenie podeszła do niego z lewej strony. Starając się zachować silny uścisk na pałce pierwszego stwora i z mieczem po drugiej stronie, kobieta nie miała praktycznie żadnej osłony przed nowo przybyłym.

Wrzasnęła buntowniczo i znów cięła mieczem, tym razem kierując go wyżej, wbijając go do połowy w szyję trzymanego przez siebie stwora. Przesuwając się, Catti-brie zamknęła oczy, nie chciała widzieć nadlatującej maczugi.

Sejmitar Drizzta zamachnął się w poprzek i pod wysokim cięciem Khazid'hei. Drow rzucił się gwałtownie do przodu, by przeprowadzić swe ostrze obok Catti-brie i przechwycić pałkę. Zastawa była idealna, co zaskoczona Catti-brie uświadomiła sobie otworzywszy oczy.

Kobieta nie zawahała się. Drizzt musiał wrócić do dwóch taerów, z którymi walczył, lecz jego desperacka zastawa dała Catti-brie potrzebny jej czas. Kobieta obróciła się szaleńczo, by stanąć przed drugim taerem, przecinając się swym ostrzem przez resztę szyi martwego i upadającego stwora, a następnie wykorzystując przyspieszenie wyszarpniętej klingi, gdy pchnęła nią prosto przed siebie, dokładnie w pierś najnowszego wroga.

Taer padł do tyłu, lecz dwa inne zajęły jego miejsce.

W miarę jak ziemia wokół Bruenora zapełniała się spiętrzonymi ciałami i odciętymi kończynami, krasnolud przyjmował jeden cios za drugim, w zamian grzmocąc swoim potężnym toporem.

– Sześć! – wrzasnął, gdy jego topór wbił się w nachylone czoło kolejnego stwora, lecz jego okrzyk uległ skróceniu, gdy następna bestia uderzyła go w plecy.

Zabolało, naprawdę zabolało, lecz Bruenor wiedział, że musi zignorować ból. Wciągając gwałtownie powietrze, gdy się obracał, posłał swój topór w półobrót, wbijając go głęboko w bok taera, jakby stwór był drzewem.

Taera rzuciło na bok. Nie miał już szans.

Bruenor usłyszał za sobą ryk i ucieszył się, wiedząc, że Guenhwyvar na powrót się uwolniła i chroni jego plecy.

Następnie usłyszał kolejny okrzyk, wołanie do barbarzyńskiego boga, gdy Revjak i jego wojownicy dołączyli do towarzyszy. Teraz pierścień wokół Regisa i Stumpet był zabezpieczony. Teraz obrona była wystarczająco silna, by Guenhwyvar mogła wdrzeć się w szeregi taerów niczym czarna kula zniszczenia. Drizzt oraz Catti-brie przedarli się przez pierwszą linię i natarli na następną.

W przeciągu zaledwie minut każdy taer legł martwy lub powalony ranami zbyt poważnymi, by mógł kontynuować walkę, nawet jeśli docierały dalej rozkazy Crenshinibona, niezmordowane w swym piorącym mózgi szturmie.

Stumpet otrząsnęła się na tyle, by wstać i uparcie kontynuować swój marsz.

Drizzt, klęczący na jednym kolanie i starający się złapać oddech, krzyknął do Reyjaka, a barbarzyńca natychmiast rozkazał swym dwóm najsilniejszym ludziom, by otoczyli krasnoludkę i podnieśli ją z ziemi. Stumpet nie stawiała oporu, jedynie trzymała się, wpatrując się pusto przed siebie i bezskutecznie poruszając nogami w powietrzu.

Uśmiech wymieniony przez Drizzta i Revjaka został jednak ucięty przez znajomy głos.

– Zdrada! – zaryczał Berkthgar, gdy wraz ze swymi wojownikami, dwukrotnie liczebniejszą grupą niż ci przyproawdzeni przez Reyjaka, otoczył grupę.

– Staje się coraz ciekawiej – powiedziała cierpko Catti-brie.

– Prawa, Revjaku! – wrzasnął Berkthgar. – Znasz je i nie podporządkowałeś im się!

– Miałem zostawić Bruenora i jego towarzyszy na śmierć? – spytał niedowierzająco Reyjak, nie

okazując strachu, choć towarzyszący wydawało się, iż wkrótce bitwa może rozgorzeć na nowo. – Nigdy nie posłuchałbym takiego rozkazu – ciągnął pewnym głosem Revjak. Otaczający go wojownicy, z których wielu miało rany po walce z taerami, byli zgodni w swym poparciu dla niego.

– Niektórzy z naszego ludu nie zapominają przyjaźni okazanej nam przez Bruenora i Catti-brie, przez Drizzta Do'Urdena i wszystkich innych – dokończył starszy mężczyzna.

– Niektórzy z nas nie zapominają wojny z ludem Bruenora oraz ludźmi z Dekapolis – zripostował Berkthgar, a jego wojownicy nastroszyli się.

– Usłyszałam już dosyć – wyszeptała Catti-brie i zanim Drizzt zdążył ją powstrzymać, przeszła przez otwartą przestrzeń, by stanąć tuż przed wielkim barbarzyńcą.

– Z pewnością twoja potęga zmalała – powiedziała buntowniczo Catti-brie.

Wołania za przywódcą barbarzyńców sugerowały, że powinien odtrącić bezczelną kobietę na bok. Zdrowy rozsądek powstrzymał Berkthgara. Nie tylko bowiem Catti-brie była poważną przeciwniczką, o czym przekonał się osobiście w Settlestone, gdy pokonała go w walce, lecz miała poparcie Drizzta i Bruenora, a z żadnym z nich barbarzyńca nie chciał mieć do czynienia. Berkthgar rozumiał, że gdyby podniósł rękę na Catti-brie, jedyną rzeczą, jaka powstrzymałaby drowiego tropiciela przed rzuceniem się na niego, byłby Bruenor, atakujący go pierwszy.

– Z całym szacunkiem, jaki niegdyś do ciebie żywiłam – ciągnęła, a Berkthgar był zaskoczony nagłą zmianą w jej tonie oraz słowach. – Byłeś prawowitym przywódcą po Wulfgarze – rzekła szczerze. – Poprzez czyn i mądrość. Bez twojego przewodnictwa plemię byłoby zgubione, znajdując się tak daleko, w Settlestone.

– Gdzie nie było jego miejsce! – szybko odpowiedział Berkthgar.

– Zgoda – rzekła Catti-brie, znów zbijając go z tropu, ucinając w zarodku jego gniew. – Postąpiłaś słusznie, wracając do tej doliny oraz waszego boga, jednak nie ma tu już pradawnych nieprzyjaciół. Pomyśl o prawdzie o moim ojcu, Berkthgarze, oraz o prawdzie o Drizzcie.

– Obydwaj są zabójcami moich pobratymców.

– Tylko dlatego, że twoi pobratymcy przyszli, by zabijać – powiedziała Catti-brie, nie cofając się nawet na centymetr. – Jakimi tchórzami byliby, gdyby nie bronili swego domu! Czy zazdrościsz im, że walczyli lepiej niż wy?

Berkthgar oddychał krótkimi, gniewnymi sapnięciami. Drizzt dostrzegł to i podszedł szybko do Catti-brie. Słyszał rozmowę, co do słowa, i wiedział, w jaką stronę ją teraz poprowadzić.

– Wiem, co zrobiłaś – rzekł drow. Berkthgar zeszytywniał, uważając te słowa za oskarżenie.



– Żeby uzyskać kontrolę nad zjednoczonym plemieniem, musiałeś zdyskredytować tego, który był przed tobą. Ostrzegam cię jednak, dla dobra całej doliny, nie daj się złapać w swoje własne półprawdy. Imię Berkthgara jest wymawiane z czcią w Mithrilowej Hali, w Silverymoon, w Longsaddle i w Nesme, nawet w Dekapolis i krasnoludzkich kopalniach. Twoje wyczyny w Dolinie Strażnika nie zostaną zapomniane, choć wydaje się, iż ty postanowiłeś zapomnieć o sojuszu i dobru, jakie uczynił lud Bruenora. Spójrz teraz na Reyjaka – któremu jesteśmy winni życie – I zdecyduj, Berkthgarze, jaka droga jest najlepsza dla ciebie i twego ludu.

Berkthgar zamilkł wtedy, a Catti-brie i Drizzt wiedzieli, że to dobrze. Nie był głupi, choć często pozwalał, by emocje brały w nim górę nad osądem. Rzeczywiście spojrzął na Reyjaka oraz rezolutnych wojowników stojących obok starca, lekko sponiewieranych, z pewnością przytłoczonych przewagą liczebną, a mimo to nie okazujących strachu. Najważniejsze dla wielkiego barbarzyńcy było to, iż ani Drizzt, ani Catti-brie nie zaprzeczali jego roszczeniom do władzy. Chcieli z nim współpracować, jak się wydawało, a Catti-brie nawet publicznie porównała go przychylnie do Wulfgara!

– I pozwól, by młot pozostał u Bruenora, gdzie jego prawowite miejsce – ośmieliła się naciskać Catti-brie, jakby czytała każdą myśl Berkthgara. – Teraz bronią plemienia jest twój własny miecz, a jego legenda będzie nie mniejsza niż Aegis-fanga, jeśli Berkthgar wybierze rozsądek.

To była przynęta, której Berkthgar nie mógł zignorować. Wyraźnie uspokoił się, podobnie jak mężczyźni podporządkowujący się każdemu jego słowu, a Drizzt dostrzegł, że właśnie przeszli przez ważną próbę.

– Postąpiłeś roztropnie, podążając za Bruenorem i jego towarzyszami – powiedział głośno Berkthgar do Reyjaka, co było największymi przeprosinami, jakie ktokolwiek kiedykolwiek słyszał ze strony dumnego barbarzyńcy.

– A ty myliłeś się, zaprzeczając naszej przyjaźni z Bruenorem – odparł Reyjak. Drizzt i Catti-brie napięli się, zastanawiając, czy Reyjak nie posunął się trochę za daleko.

Berkthgar nie obraził się jednak. Nie odpowiedział na ten atak. Barbarzyńca nie pokazał, że się zgadza, lecz nie bronił się również.

– Wróć teraz z nami – poprosił Reyjaka.

Reyjak spojrzął na Drizta, a następnie na Bruenora, zastanawiając się, czy wciąż potrzebują pomocy. W końcu to jego dwaj ludzie wciąż trzymali Stumpet w powietrzu.

Berkthgar popatrzył najpierw na Reyjaka, po czym przesunął swój wzrok na Bruenora, a następnie obok krasnoluda, ku majaczącemu niedaleko stąd wybrzeżu.

– Wybieracie się na Morze Ruchomego Lodu? Zdenerwowany Bruenor spojrzął przeciągle na Stumpet.

– Na to wygląda – przyznał krasnolud.

– Nie możemy wam towarzyszyć – powiedział stanowczo Berkthgar. – I nie jest to mój wybór, lecz postanowienie naszych przodków. Żaden członek plemienia nie może zapuścić się na dryfujący ląd.

Revjak musiał przytaknąć. Rzeczywiście był to pradawny edykt, nałożony z praktyczności, bowiem niewiele można było zyskać, a dużo stracić, wchodząc na niebezpieczne kry lodowe, krainę białych niedźwiedzi oraz ogromnych wielorybów.

– Nie prosilibyśmy was, byście szli – szybko wtrącił Drizzt, a jego towarzysze wydawali się tym zaskoczeni. Udawali się, by walczyć z balorem oraz wszystkimi jego diabelskimi sługami, a cała armia potężnych barbarzyńców mogłaby się przydać! Drizzt wiedział jednak, że Berkthgar nie wystąpi przeciwko tej pradawnej zasadzie, a nie chciał, by Reyjak oddalił się jeszcze bardziej od przywódcy, nie chciał narażać rozpoczętego tu procesu uzdrawiania. Poza tym żaden z wojowników Revjaka nie został zabity przez taery, lecz najprawdopodobniej zmieniłoby się to, gdyby podążyli za Drizztem aż do Errtu. Drizzt Do'Urden miał już na swych rękach wystarczająco wiele krwi. Dla drowiego tropiciela była to prywatna walka. Wolałby, gdyby był tylko on przeciwko Errtu, jeden na jednego, lecz wiedział, że Errtu również nie będzie sam i nie mógł odmówić swym najbliższym przyjacielom szansy, by stanęli przy nim tak, jak on stanąłby przy nich.

– Przyznasz jednak, że twój lud jest choć tyle winien Bruenorowi? – musiała zapytać Catti-brie.

Berkthgar znów nie odpowiedział otwarcie, lecz jego milczenie, brak protestu, było wystarczającym potwierdzeniem, jakiego potrzebowała młoda kobieta.

Towarzysze zabandażowali swe siniaki najlepiej, jak było można, pożegnali się i podziękowali barbarzyńcom. Wtedy ludzie Revjaka postawili Stumpet na ziemi, a ona ponowiła swój marsz. Towarzysze ruszyli za nią.

Plemię Łosia zawróciło w zgodnym marszu na południe, Berkthgar i Reyjak szli ramię w ramię.

\* \* \*

Jakiś czas później Kierstaad natknął się na setkę puchnących w popołudniowym słońcu ciał taerów. Przebiegły młody barbarzyńca nie potrzebował wiele czasu, by domyślić się, co się stało. Najwyraźniej barbarzyńcy jego ojca dołączyli do walki u boku grupy Bruenora, a taka liczba różnych śladów była znakiem, iż inna grupa – z pewnością dowodzona przez Berkthgara – również tu trafiła.

Kierstaad spojrział na południe, zastanawiając się, czy jego ojciec został odeskortowany z powrotem do obozu jako więzień. Niemal zawrócił wtedy, by pobiec za nimi, lecz inne tropy – dwojga krasnoludów, drowa, ludzkiej kobiety, halflinga i drapieżnego kota – skłoniły go, by iść na północ.

Z Aegis-fangiem w dłoni, młody barbarzyńca przedostał się na chłodne wybrzeże, a następnie wszedł na poszarpany szlak lodowej kry. Wiedział, że łamie pradawne postanowienie swojego ludu, lecz odrzucił tę myśl. W umyśle i w sercu podążał śladami Wulfgara.



### NIE PRZEZ ZASKOCZENIE

Glabrezu był nieugięty, nie odwołał słowa ze swojej opowieści pomimo narastających gróźb zdenerwowanego i zdesperowanego Errtu.

– Drizzt Do'Urden i jego przyjaciele przeszli przez taery – nalegał Bizmatec – pozostawiając je martwe i rozszarpane na równinie.

– Widziałeś to? – spytał Errtu po raz piąty, bez przerwy zaciskając i otwierając pięść.

– Widziałem to – odparł bez wahania Bizmatec, choć cofnął się ostrożnie od balora. – Taery ich nie powstrzymały, ledwo ich spowolniły. Zaprawdę potężni są ci wrogowie, których sobie wybrałeś.

– A krasnoludka? – spytał Errtu, którego frustracja przechodziła szybko w zapał. Mówiąc to, balor puknął w swój ozdobny pierścień, by pokazać, że chodzi mu o uwięzioną.

– Dalej ich prowadzi – odpowiedział Bizmatec z paskudnym uśmiechem. Glabrezu był poruszony, widząc ochoczość i czystą niegodziwość, znów sprowadzające światło do płonących oczu Errtu.

Balor wyszedł z zamaszystym, zwycięskim obrotem oraz łopotem skórzastych skrzydeł. Errtu wspiał się na górę, oszalały z pragnienia ukazania Crenshinibonowi jego porażki.

– Errtu postawił przeciwko nam potężnych przeciwników – stwierdził znów Bizmatec, obserwując odchodzącego balora.

Inna przebywająca na najniższym poziomie wieży tanar'ri, sześćioramienna kobieta z dolną częścią ciała węża, uśmiechnęła się, wydając się całkowicie nieporuszona. Pośród śmiertelników z Pierwotnego Planu Materialnego nie można było znaleźć wartościowych przeciwników.

Wysoko ponad swymi sługami Errtu wspiał się do małej komnaty na najwyższym poziomie wieży. Czart podszedł najpierw do wąskiego okna, wyglądając w nadziei, iż uchwyci widok nadciągającej drużyny. Podniecenie czarta zdradziło jego myśli rozumnemu, telepatycznemu artefaktowi.

– Twoja ścieżka pozostaje niebezpieczna – ostrzegł kryształowy relikw.

Errtu odwrócił się od okna i wydał z siebie serdeczny, chrapliwy śmiech.

– Nie możesz zawieść – biegła dalej telepatyczna wiadomość. – Jeśli ty i twoi słudzy zostaniecie pokonani, stanie się to również ze mną, umieszczonym w rękach tych, którzy znają moją naturę i...

Trwający śmiech Errtu sztywniał z dalszych telepatycznych inwazji.

– Spotykałem już takich jak Drizzt Do'Urden – powiedział wielki balor, wydając z siebie zwierzęce warknięcie. – Drow pozna prawdziwy smutek i prawdziwy ból, zanim wypuszczę go w objęcia śmierci! Ujrzy śmierć tych, których kocha, którzy byli na tyle głupi, by mu towarzyszyć, i tego, którego trzymam jako więźnia. – Wielki czart obrócił się gniewnie do okna. – Jakiegoż wroga sobie zrobiłeś, głupi drowi banito! Przyjdź do mnie, abym mógł wymierzyć swą zemstę i ukarać cię, jak na to zasłużyłeś!

Z tymi słowy Errtu kopnął mały kuferek, wciąż leżący na podłodze tam, gdzie upuścił go po konfrontacji kryształowego reliktu z antymagicznym szafirem. Errtu zaczął wychodzić, lecz zatrzymał się na chwilę. Wkrótce będzie stawiał czoła Drizztowi oraz wszystkim jego towarzyszom, wliczając w to uwięzioną kapłankę. Jeśli Stumpet stanie twarzą w twarz z więzającym klejnotem czarta, jej dusza może odnaleźć drogę powrotną do ciała.

Errtu zdjął swój pierścień i pokazał go Crenshinibonowi.

– Krasnoludzka kapłanka – wyjaśnił czart. – To trzyma jej duszę. Zdominuj ją i wykorzystaj do tego, do czego będziesz w stanie!

Errtu upuścił pierścień na podłogę i wypadł z komnaty, wracając do swych sług, aby przygotować się na nadejście Drizzta Do'Urdena.

Crenshinibon wyraźnie czuł wściekłość tanar'riego i czystą niegodziwość, jaką uosabiał sobą potężny Errtu. Drizzt i jego towarzysze przedostali się przez taery, lecz czym byli w porównaniu z takimi jak Errtu?

Errtu zaś, jak kryształowy relikwiarz, miał potężnych sprzymierzeńców czekających w ukryciu.

Crenshinibon był usatysfakcjonowany i dość bezpieczny. Natomiast myśl o wykorzystaniu Stumpet przeciwko towarzyszom była dla złego artefaktu zdecydowanie przyjemna.

\* \* \*

Stumpet kontynuowała swój marsz przez zdradziecki i połamany lód, przeskakując przez małe szczeliny, czasami wpadając stopami w lodowatą wodę, lecz bez zwracania widocznej uwagi na

zamarzającą wilgoć.

Drizzt rozumiał niebezpieczeństwo, jakie niosła za sobą woda. Chciał znów przewrócić Stumpet i ściągnąć jej buty, owijając jej stopy ciepłymi, suchymi kocami. Drow dał za wygraną. Uznał, że jeśli odmrożone stopy są największymi z ich problemów, to z pewnością idzie im lepiej, niż się spodziewał. W tej chwili najlepszą rzeczą, jaką mógł zrobić dla Stumpet, dla nich wszystkich, było dostać się do Errtu i załatwić tę ponurą sprawę.

Maszerując, drow trzymał jedną dłoń w kieszeni, wyczuwając palcami zawile szczegóły onyksowej figurki. Wysłał Guenhwyvar do domu krótko po walce z taerami, dając kocicy chwilę odpoczynku przed następną walką. Teraz, rozglądając się dookoła, drow zastanawiał się nad zasadnością tej decyzji, wiedział bowiem, że znajduje się na nieznanym terenie.

Krajobraz wydawał się surrealistyczny, nie było widać nic poza poszarpanymi, białymi pagórkami, czasami sięgającymi nawet piętnastu metrów wysokości, oraz długimi płachtami płaskiej bieli, często przecinanymi ciemnymi zygzakami.

Znajdowali się ponad dwie godziny drogi od plaży, daleko na zasłanym lodem morzu, kiedy pogoda się zmieniła. Podniosły się ciemne i złowieszcze chmury, a wichur zawiał mocniej, zimniej. Parli dalej, pełzając po zboczu stożkowej góry lodowej, a następnie ześlizgując się z drugiej strony. Dotarli w okolice, w której było więcej ciemnej wody, a mniej lodu, a wtedy dostrzegli pierwszą oznakę swego celu, daleko na północnym zachodzie. Kryształowa wieża lśniła nad stożkami gór, błyszcząc nawet w zamglonym, szarym świetle. Nie mogło być wątpliwości, bowiem wieża nie była naturalną budowlą, i choć wyglądała, jakby była zrobiona z lodu, wydawała się nienaturalna i nie na miejscu pośród twardej i ponurej bieli gór.

Bruenor zastanowił się nad tym widokiem oraz ich aktualną trasą, po czym potrząsnął głową.

– Za dużo wody – wyjaśnił, wskazując na zachód. – Trzeba iść tędy.

Wszystko wyglądało na to, że krasnolud ma rację. Podróżowali zasadniczo na pomoc, lecz kry lodowe wydawały się być ciaśniej zbite na zachodzie.

Nie do nich należała jednak decyzja o trasie. Stumpet kontynuowała swą nieświadomą wyprawę na północ, gdzie wyglądało na to, że wkrótce zostanie powstrzymana przez szeroki odcinek otwartej wody.

Pozory mogły mylić w tym surrealistycznym i nieznanym regionie. Ową wodną szczelinę przecinał długi jezior lodu, kierując ich bezpośrednio ku kryształowej wieży. Kiedy przeszli przez niego, dotarli do kolejnego obszaru stłoczonych gór lodowych, przed nimi zaś, zaledwie niecałe pół kilometra dalej, majaczyła Cryshal-Tirith.

Drizzt znów sprowadził Guenhwyar. Bruenor przewrócił Stumpet i usiadł na niej, podczas gdy Catti-brie wspięła się na najwyższy w pobliżu szczyt, by lepiej przyjrzeć się okolicy.

Wieża stała na dużej górze lodowej, ustawiona z tyłu wysokiego na dziesięć metrów, stożkowego czubka tej naturalnej struktury. Catti-brie odgadła, że ona i jej towarzysze wejdą na tę górę od południowego zachodu, przez wąski płachetek lodu, szeroki na około trzy metry. Forteca czarta była otoczona oceanem, nie licząc góry lodowej leżącej bezpośrednio na zachód od wieży.

Catti-brie zapamiętała inny punkt – wejście do jaskini na południowym zboczu stożkowego szczytu, który znajdował się niemal bezpośrednio po przeciwległej niż wieża stronie góry. Wejście znajdowało się przynajmniej na wysokości głowy mężczyzny od szerszego obszaru na południowym zboczu góry, obszaru, przez który przejdą, obszaru, który wydawał się terenem zbliżającej się walki. Wzruszywszy ze zrezygnowaniem ramionami, kobieta ześlizgnęła się w dół i przekazała to wszystko swym przyjaciółom.

– Słudzy Errtu spotkają się z nami wkrótce po tym, jak pokonamy ostatni odcinek – stwierdził Drizzt, a Catti-brie potakiwała przy każdym słowie. – Będziemy musieli z nimi walczyć przez całą drogę aż do wejścia do jaskini, a potem oczywiście wewnątrz.

– Zróbmy to więc – wymamrotał Bruenor. – Zimno mi w cholerne stopy!

Catti-brie spojrzała na Drizzta, jakby chciała usłyszeć o jakichś innych możliwościach. Niewiele ich jednak było. Nawet gdyby okazało się, że Catti-brie, Drizzt i Guenhwyvar mogą przeskoczyć, Bruenor, w swej ciężkiej zbroi, nie miał na to szans, podobnie jak Regis. Jeśli zaś poszliby tą drogą, Stumpet – która mogła tylko iść – pozostałaby sama.

– Nie przydam się zbytnio w walce – powiedział cicho Regis.

– To cię nigdy wcześniej nie powstrzymywało! – zawył Bruenor, źle go rozumiejąc. – Zamierzasz siedzieć tu...

Drizzt przerwał krasnoludowi podniesieniem dłoni, zgadując, że wyraźnie przedsiębiorczy halfling ma coś ważnego i cennego namyśli.

– Jeśli Guenhwyvar przedostanie mnie przez tę przerwę, mogę dostać się bezszelestnie do wieży – wyjaśnił halfling.

Twarze jego towarzyszy rozjaśniły się, gdy zaczęli rozważać możliwości.

– Byłem już wcześniej w Cryshal-Tirith – ciągnął Regis. – Wiem, jak przedostać się przez wieżę i jak pokonać kryształowy relikwiarz. – Powiedziawszy to, spojrzał na Drizzta i skinął głową. Regis był raz z Drizztem na równinie na północ od Bryn Shander, gdy drow pokonał wieżę Akara Kessela.

– Niewielkie szansę – stwierdził Drizzt.



– Taa – zgodził się cierpko Bruenor. – Nie lubię wchodzić w środek hordy tanar'ri.

Wywołało to chichot – wymuszony – ze strony całej grupy.

– Puśćmy Stumpet – Drizzt poprosił Bruenora. – Zabierze nas tam, gdzie zaplanował Errtu. – Natomiast co do ciebie – dodał, spoglądając na halflinga – niech Gwaeron Windstrom, sługa Mielikki oraz opiekun tropicieli, będzie z tobą podczas tej podróży. Guenhwyvar cię przeprowadzi. Zrozum, mój przyjacielu, że jeśli zawiedziesz, a Crenshinibon nie zostanie pokonany, Errtu stanie się jeszcze silniejszy!

Regis przytaknął ponuro, złapał mocno za kark Guenhwyvar i oddalił się od grupy, sądząc, że jego jedyna szansa polega na tym, by dostać się na górę lodową szybko i niepostrzeżenie. On i kocica zniknęli wkrótce z pola widzenia, poruszając się w górę i w dół po poszarpanym terenie. Guenhwyvar wykonywała większość roboty, jej pazury wcinały się głęboko w lód, chwytając tam, gdzie tylko mogły. Regis po prostu trzymał się pantery i starał się poruszać nogami na tyle szybko, by nie być zbyt wielkim ciężarem.

Niemal spotkała ich katastrofa, gdy schodzili po śliskim zboczu pewnego stromej stożka. Guenhwyvar wbiła się pazurami, lecz Regis potknął się i spadł. Jego przyspieszenie, gdy przemykał obok kocicy, kosztowało Guenhwyvar niepewny uchwyt. Zaczęli spadać, kierując się ku ciemnej wodzie. Regis zdusił okrzyk, lecz zamknął oczy, spodziewając się wpaść prosto w mroźną toń.

Guenhwyvar wyhamowała zaledwie centymetry od śmiertelnie zimnego morza.

Wstrząśnięta i posiniaczona para podniosła się i znów wyruszyła. Regis wzmocnił swe postanowienie, grzebiąc swe obawy pod nawałnicą wewnętrznych upomnień o powadze swej misji.

\* \* \*

Towarzysze rozumieli, jak odsłonięci byli, pokonując ostatni obszar otwartego lodu, dzielący ich od wielkiej góry lodowej, mieszczącej na sobie Cryshal-Tirith. Wyczuwali, że są obserwowani, że stanie się coś strasznego.

Drizzt starał się pospieszać Stumpet, a Bruenor i Catti-brie biegli w przedzie.

Słudzy Errtu czekali przyczajeni w wejściu do jaskini i za lodowymi urwiskami. Czart naprawdę obserwował grupę, podobnie jak Crenshinibon.

Artefakt uważał balora za głupca, ryzykującego zbyt wiele dla tak drobnych korzyści. Wykorzystywał klejnot w pierścieniu, by łączyć się ze Stumpet, by patrzeć przez oczy uwięzionej krasnoludki, by dokładnie wiedzieć, gdzie znajdują się wrogowie.

Nagle sam czubek Cryshal-Tirith zapłonął żarliwą czerwienią, pokrywając szarość nadciągającego sztormu różowawą mgiełką.

Catti-brie wrzasnęła do Drizzta, a Bruenor chwycił kobietę i pociągnął ją do przodu, a następnie na ziemię.

Drizzt wpadł na Stumpet, lecz jedynie się od niej odbił. Przemknął obok – musiał się poruszać – po czym zaczął się ślizgać, desperacko próbując się zatrzymać, gdy strumień gorejącego ognia wystrzelił z czubka wieży, przecinając lodowy chodnik przed drowem.

Gęsta para zakryła teren przed oszołomionym tropicielem. Drizzt nie mógł się całkowicie zatrzymać, wrzasnął więc i rzucił się do przodu, skacząc i koziołkując.

Ocaliło go jedynie szczęście. Strumień ognia z wieży zatrzymał się gwałtownie, po czym zapłonął od nowa, tym razem nad stojącą krasnoludzką kapłanką, wycinając kolejną linię za nią. Siła ciosu spowodowała, że w powietrze wleciały odłamki lodu, zagęszczając parę. Odcięta kra, dwadzieścia metrów kwadratowych dryfującego lodu, popłynęła na południowy wschód, obracając się powoli.

Stumpet nie miała dokąd pójść, stała więc całkowicie nieruchomo, z beznamiętnym wzrokiem.

Na głównej górze lodowej troje przyjaciół podniosło się i znów zaczęło biec.

– Z lewej! – zawołała Catti-brie, gdy jakieś stworzenie przeszło przez krawędź stanowiącą bok centralnego stożka. Kobieta niemal zakrzuszyła się swymi słowami na widok strasznej istoty, przedstawiciela jednej z najpodlejszych grup stworów Otchłani, nazywanych grzywami. Były to martwe duchy nędzników z Pierwotnego Planu Materialnego. Miały bladą, białą skórę, napęczniałą sączącymi się płynami, która zwisała luźnymi płatami wzdłuż torsu. Przyklejone do niej były wielonożne pasożyty. Stwory liczyły sobie jedynie metr wzrostu, były rozmiarów Regisa, lecz zaopatrzone były w długie i wyraźnie ostre pazury oraz paskudne kły.

Catti-brie strąciła istotę srebrzystą strzałą, a grupa jej przyjaciół, nie okazując żadnej troski o swoje bezpieczeństwo, przedarła się przez krawędź tuż za nią.

– Z lewej! – krzyknęła znowu kobieta, lecz Drizzt i Bruenor nie mogli sobie pozwolić na zwrócenie uwagi na jej słowa.

Bowiem o wiele więcej grzywaczy wychodziło z wejścia do jaskini, zaledwie dziesięć metrów od nich, a nad hordą pojawiły się dwa latające czarty, gigantyczne owady wyglądające na krzyżówki człowieka z wielką muchą.

Bruenor powitał najbliższego czarta paskudnym uderzeniem swego topora. Ów pojedynczy cios spełnił swoje zadanie, lecz zniszczony czart, zamiast paść martwy, eksplodował chmurą niezdrowych, kwasowych oparów, które oparzyły krasnoludowi skórę i wywołały pieczenie w płucach.

– Cholerne, śluzowe orki – mruknął rudobrody krasnolud i nie dał się odstraszyć. Rozbił drugiego czarta, a zaraz później trzeciego, wypełniając wokół siebie powietrze oparami.

Drizzt atakował grzywacze i poruszał się tak szybko, że wylatujące chmury paskudnych oparów nawet go nie dotykały. Powalił szereg z nich, lecz musiał paść płasko, by uniknąć przelatującego nisko tanar'ri zwanego chasme.

Kiedy drow odzyskał postawę, otoczyła go banda grzywaczy, wyciągających ochoczo swe długie, paskudne pazury.

Catti-brie niemal znów zakrztusiła się na sam widok latających czartów. Powaliła już pół tuzina grzywaczy, lecz teraz musiała skierować swą uwagę na straszne owady.

Obróciła się i wystrzeliła w tego bliższego, niemal z przyłożenia, po czym odetchnęła ze szczerą ulgą, gdy jej pocisk odrzucił czarta w tył i cisnął go na ziemię.

Jego towarzysz zniknął jednak, rozpląnął się po prostu w pokazie czartowskiej magii.

Po czym cicho stanął za Catti-brie.

\* \* \*

Regis i Guenhwyvar ujrzeni zamieszanie, zobaczyli strumienie gorejącego białego ognia i usłyszeli trwającą bitwę. Przyspieszyli najbardziej, jak mogli, lecz teren ani trochę im nie sprzyjał.

Halfling znów jedynie się trzymał, pozwalając Guenhwyvar ciągnąć się w pełnym biegu. Regis obijał się i podskakiwał, lecz nie narzekał. Niezależnie od odczuwanego bólu był pewien, iż jego towarzysze czują się gorzej.

– Za tobą! – wrzasnął Bruenor, wrywając się z hordy grzywaczy. Jeden z paskudnych stworów złapał się mocno krasnoluda, wbijając głęboko szpony w jego kark, lecz niezbyt go to obchodziło.

Wszystkim, co się dla niego liczyło, była Catti-brie, ona zaś była w poważnych kłopotach. Krasnolud nie mógł się dostać do czarta za nią, lecz ten, którego trafiła, wstał z powrotem i znajdował się bezpośrednio pomiędzy Bruenorem a jego ukochaną córką.

Niezbyt dobra lokalizacja.

Catti-brie obróciła się na pięcie, gdy chasme zaatakował. Przyjęła paskudne trafienie w ramię i przekoziółkowała, wykonując dwa pełne salta na lodzie, zanim znów stanęła na nogi.

Wirujący topór Bruenora trafił drugiego chasme z całą siłą w grzbiet, po raz drugi ciskając stwora na ziemię. Mimo to uparta istota próbowała wstać. Jednak krasnolud pogrzebał ją pod sobą, po tym jak na nią skoczył. Krasnolud wyrwał topór i uderzał nim raz za razem, wbijając chasme w lód, spryskując białą powierzchnię zieloną i żółtą cieczą.

Poprzedni czart wciąż wisiał na plecach rozszalałego krasnoluda, drapiąc i gryząc. Zaczął już wyrządzać poważniejsze obrażenia, lecz jego atak skończył się tak nagle, jak szybko opadł sejmitardowa.

Pozostały chasme znów wzbił się w powietrze, a Catti-brie wycelowała z łuku. Uzyskała paskudne trafienie i czart uznał, że ma już dość. Przeleciał tuż obok niej i wpadł za krawędź, kierując się na tylną stronę lodowca.

Odwróciwszy się, by podążać wzrokiem za jego lotem, Catti-brie musiała opuścić łuk na inny cel, jednego z dwóch dziesiątek grzywaczy, które do tego czasu przedostały się już przez krawędź.

Chasme pod Bruenorem wydawał się zapadać – ciało czarta spłaszczało się niczym bukłak wypróżniający swą zawartość.

Drizzt podniósł krasnoluda i szorstko go obrócił. Bezpośrednie zagrożenia dla Catti-brie zostało powstrzymane, lecz stracili teren, a horda grzywaczy przegrupowała się.

Nie było to ważne dla dwóch doświadczonych przyjaciół. Szybkie zerknięcie powiedziało im, że Catti-brie kontroluje grupę znajdującą się z boku, tak więc zaszarżowali, ramię przy ramieniu, wdzierając się w najbliższe szeregi najpodlejszych tanar'ri.

Drizzt, dzięki swym śmiertcionośnym, siekącym sejmitarom oraz szybkim stopom, czynił największe postępy, przecinając się swobodnie przez wyciągające się ręce, kładąc pokotem sześć grzywaczy w przeciągu paru sekund. Drow ledwo zarejestrował, że chwilę później jego przeciwnik się zmienił. Szalony zamach drowa natknął się nie na jedną, lecz na trzy oddzielne zastawy.

Horda przeredziła się w tej okolicy, pomniejsze czarty ustąpiły z szacunkiem miejsca sześcioramiennej potworności, która teraz walczyła z Drizztem Do'Urdenem.

Catti-brie dostrzegła walkę i rozpoznała sytuację drowa. Pobieгла w prawo, do linii brzegowej, starając się uzyskać odpowiedni kąt do strzału. Nie zwracała uwagi na uwięzioną na dryfującej krze Stumpet, która unosiła się na wodzie jakieś trzynaście metrów od góry lodowej. Z jej zranionego barku wciąż płynęła krew – uderzenie chasme było naprawdę paskudne – lecz nie mogła przystanąć i go zabandażować.

Kobieta opadła na jedno kolano. Kąt był trudny, zwłaszcza z poruszającym się drowem pomiędzy nią a sześcioramiennej tanar'ri. Catti-brie wiedziała jednak, że Drizzt chciałby, aby spróbowała, że

potrzebował, by spróbowała. Taulmaril uniósł się w górę, a palce Catti-brie uchwyciły cięciwę za lotkami strzały.

– Drow nie może sam toczyć swoich walk? – dobiegło pytanie zza kobiety, zadane głębokim, gardłowym głosem. – Musimy o tym porozmawiać. – Był to glabrezu, Bizmatec.

Catti-brie rzuciła się do przodu i pochyliła bark, wyciągając rękę na całą długość, by ochronić łuk, a dokładniej, by ochronić naciągniętą strzałę. Zwinna Catti-brie wystrzeliła, zanim jeszcze dokończyła obrót, krzywiąc się, gdy z jej barku wystrzelił czerwony strumień. Mina najnowszego przeciwnika przeszła ze zdumienia w ból, gdy srebrzysta strzała odbiła się od wewnętrznej strony wielkiego uda glabrezu.

Następnie skrzywiła się Catti-brie, bowiem strzała poleciała dalej, poza linię brzegową, przemykając nad wodą, aż wbiła się w dryfujący kawał lodu, zaledwie kilka kroków od nieświadomej niczego Stumpet. Kobieta zdała sobie jednak sprawę, że nie powinna była tracić czasu na podążanie wzrokiem za pociskiem, bowiem czterometrowy glabrezu, składający się z mięśni i strasznych szczypiec, zaryczał ze wściekłości i jednym długim susem pokonał odległość do Catti-brie.

Zaatakowały potworne szczypce, które z łatwością mogłyby przeciąć kobietę na pół, gdyby zatrzasnęły się wokół wąskiej, czulej talii Catti-brie.

Jednym płynnym ruchem Catti-brie wsunęła dłoń pomiędzy łuk a cięciwę, sięgnęła wzdłuż swego ciała i wyszarpnęła Khazid'heę z pochwy. Catti-brie krzyknęła i bezskutecznie próbowała odskoczyć, wykonując słabe cięcie na odlew, w nadziei, że wsunie ostrze klinem pomiędzy szczypce czarta i odtrąci je na bok.

Khazid'hea, tak bardzo ostra, trafiła w wewnętrzną krawędź szczypiec i szła dalej, przecinając się przez nie.

– Bałam się, że o mnie zapomniano! – zakomunikował rozumny miecz Catti-brie.

– Co to, to nie – odrzekła ponuro kobieta.

Bizmatec zawył i zamachnął się w poprzek swą wielką łapą, pozostałą częścią szczypiec powalając Catti-brie na ziemię. Glabrezu podszedł, podnosząc ogromną stopę, by zmiażdżyć kobietę.

Khazid'hea, szybko i pewnie wystrzeliwując w górę, sprawiła, iż czart zastanowił się nad roztropnością tego manewru, poza tym pozbawiła Bizmateca jednego z palców u wielkiej stopy.

Glabrezu znów zawył ze wściekłości. Odskoczył do tyłu, a Catti-brie podniosła się, szykując się do następnego natarcia.

Kolejny atak nie był tym, czego kobieta się spodziewała. Bizmatec uwielbiał bawić się ze śmiertelnikami, głównie ludźmi, dręczyć ich, by w końcu rozerwać na strzępy, kończyła za kończyną. Ranny tanar'ri uznał, iż ona jest zbyt groźna na taką taktykę, tak więc Bizmatec przyzywał swe magiczne moce.

Catti-brie poczuła, jak wysunięta w tył stopa wyslizguje się spod niej, a gdy spróbowała poprawić pozycję, zdała sobie sprawę, że nie stoi już na lodzie, lecz unosi się w powietrzu.

– O nie, ty kłamliwy, psiopyski wachacz dymu! – zaprotestowała bezskutecznie Catti-brie.

Bizmatec machnął swą wielką dłonią i Catti-brie przesunęła się, by znaleźć się trzy metry nad gruntem, przemieszczając się w kierunku otwartej wody. Kobieta warknęła buntowniczo. Rozumiejąc, co czart ma na myśli, chwyciła jednorącz Khazid'heę, dzierżąc ją bardziej jak włócznię niż jak miecz, po czym cisnęła ją na bok, na krę ze Stumpet. Miecz trafił w lód obok krasnoludki i zanurzył się do rękojeści.

Catti-brie nie patrzyła, starała się odzyskać równowagę i naciągnąć łuk. Zrobiła to, lecz Bizmatec po prostu roześmiał się i wypuścił swą magiczną energię.

Catti-brie wpadła w lodowatą wodę, natychmiast straciła dech i poczuła, jak palce u nóg szybko jej drętwieją.

– Stumpet! – wrzasnęła Catti-brie do krasnoludki, Khazid'hea również zawołała do kapłanki, wysyłając do niej mentalną prośbę, by wyciągnęła miecz z lodu. Stumpet stała beznamiętnie, całkowicie nieświadoma groźnej sytuacji.

Bruenor wiedział, co stało się Catti-brie. Krasnolud widział, jak wznosi się ona w powietrze, słyszał plusk, a następnie krzyki do Stumpet. Każdy ojcowski instynkt w Bruenorze mówił mu, by wskoczył do wody za swą ukochaną córką, lecz wiedział, że byłby to lekkomyślny krok. Nie tylko by go to zabiło (choć niewiele dbał o osobiste bezpieczeństwo, gdy chodziło o Catti-brie), lecz zgubiłoby również jego córkę. Jediną rzeczą, jaką Bruenor mógł zrobić dla Catti-brie, było szybko zwyciężyć w tej walce, tak więc krasnolud rzucił się z oddaniem na grzywacze, niemal przecinając wrogów na pół swym potężnym toporem i wrzeszcząc przez cały czas. Jego postępy były zdumiewające, a cała okolica wypełniła się obłoczkami żółtawego gazu.

Szczęście odwróciło się od Bruenora w płomieniach nagłego błysku ognia. Krasnolud przewrócił się do tyłu i zaskomlał, przez chwilę oszołomiony, z twarzą czerwoną od błysku. Potrząsnął zaciekle głową i odzyskał świadomość, gdy Bizmatec wkroczył do walki, tłukąc Bruenora po głowie tym, co zostało mu z prawych szczypiec, natomiast lewymi zamierzając przeciąć gardło krasnoluda.

Drizzt słyszał wszystko, co działo się z Catti-brie i Bruenorem. Drow nie pozwolił, by poczucie winy wdarło się do jego zmysłów. Dawno temu Drizzt Do'Urden nauczył się, że nie jest

odpowiedzialny za cały smutek tego świata i że jego przyjaciele pójda ścieżką, którą sami wybiorą. Tym, co Drizzt czuł, była wściekłość, czysta i prosta, oraz adrenalina płynąca w jego żyłach, wznosząca go na wyżyny walki.

Jak jednak ktoś mógł sparować sześć ataków?

Błysk przeszedł w lewo, w prawo, w lewo, następnie z powrotem na prawo, przy każdym zamachu odbijając pędzące ostrze. Druga klinga Drizzta, wręcz pulsująca głodem, skierowała się do pionowego zamachu, czubkiem wskazując ziemię i blokując jednocześnie dwa miecze marilith. Błysk pomknął w drugą stronę, nachylając się do zastawy, po czym obrócił w dół, by przechwycić kolejny atak. Następnie drow, kierując się czystym instynktem, podskoczył najwyżej, jak mógł, gdy marilith wykonała półobrót, zamachując się swym zielonym, łuskowatym ogonem, by spróbować przewrócić drowa.

Uzyskawszy przewagę, Drizzt zaczął już biec prosto przed siebie, wymachując sejmitarami w dziki, zajadły sposób. Choć znajdował się w zasięgu sześciu mieczy czarcicy, marilith po prostu zniknęła – trzask! – i pojawiła ponownie za nim.

Drizzt wiedział wystarczająco wiele o czartach, by zareagować na ten ruch. Zaraz gdy jego cel zniknął, zaczął koziółkować. Kiedy wstawał, jego wygłodniały sejmitar wystrzelił w bok, powalając czarta, który zapuścił się za daleko. Drizzt nie podążył za nim. Jego szybkie stopy już obracały się na lodzie, by zmienić kierunek, by zaprowadzić go z powrotem do marilith.

Znów dobiegł brzęk zastaw i kontr, brzmiący niemal jak pojedynczy, długi skowyt, gdy osiem kling układało pieśń śmierci.

Wydawało się to niemal cudem, niemożliwością, lecz Drizzt uzyskał pierwsze trafienie – Błysk ugodził marilith w jeden z jej licznych barków, czyniąc ramię bezużytecznym.

A wtedy pięć mieczy rzuciło się prosto na twarz drowa, musiał więc się odsunąć.

\* \* \*

Regis i Guenhwyvar dotarli w końcu do najwęższego punktu w kanale pomiędzy górami lodowymi, lecz skok wydawał się przerażonemu halflingowi niewykonalny. Co gorsza pojawił się nowy problem, bowiem przestrzeń po drugiej stronie nie była pustym, sekretnym przejściem do kryształowej wieży, lecz zapełniała się szybko paskudnymi grzywaczami.

Regis zawróciłby, woląc odnaleźć przyjaciół, lub też, jeśli już zginęli, uciec aż do tundry, aż do krasnoludzkich kopalń. Przez umysł halflinga przemknęły obrazy powrotu wraz z armią krasnoludów

(czy raczej powrotu za armią krasnoludów!), lecz szybko okazały się ponurą wizją.

Regis trzymał się mocno Guenhwyvar i szybko zdał sobie sprawę, że pełna poświęcenia pantera nie ma zamiaru nawet zwolnić. Halfling chwycił się jeszcze mocniej. Zaskomlał ze strachu, gdy wielka kocica skoczyła, szybując nad czarną wodą, nad szczeliną, by wpaść mocnym ślizgiem na lód, roztrzaskując najbliższą grupę grzywaczy. Guenhwyvar mogłaby pozbyć się szybko tych paskudnych stworzeń, lecz pantera знаła swą misję i wykonywała ją z absolutnym oddaniem. Guenhwyvar biegła z trzymającym się jej desperacko i wyjąłym z przerażenia Regisem, skręcając w lewo i w prawo, omijając grzywacze i zostawiając je daleko za sobą. W przeciągu paru sekund oboje pokonali krawędź i zeszli do pustej, małej kotlinki, tuż u podstawy Cryshal-Tirith. Grzywacze, najwyraźniej będące zbyt głupie, by podążać za zwierzyną, która zniknęła im z pola widzenia, nie ruszyły w pościg.

– Chyba jestem niespełna rozumu – wyszeptał Regis, znów spoglądając na kryształową wieżę, która była dla niego więzieniem, gdy Akar Kessel najechał Dolinę Lodowego Wichru. Kessel zaś, choć czarodziej, był zaledwie człowiekiem. Tym razem kryształowy relikwiarz kontrolował czart, wielki i potężny balor!

Regis nie widział żadnych drzwi do czworościennej wieży, lecz wiedział, że ich nie zobaczy. Uzupełnieniem obrony wieży było to, iż wejście do Cryshal-Tirith nie było widoczne dla stworzeń z planu egzystencji, na którym wieża stała, z wyłączeniem dzierżącego kryształowy relikwiarz. Regis nie widział drzwi, lecz Guenhwyvar, istota z Planu Astralnego, z pewnością tak.

Regis zawahał się i zdołał przytrzymać przez moment Guenhwyvar.

– Tam są strażnicy – wyjaśnił halfling. Pamiętał giganta i potężne trolle, które były w ostatniej Cryshal-Tirith, i wyobraził sobie, jakie potwory mógł tam umieścić Errtu.

Kiedy to powiedział, usłyszeli bzyczenie i podnieśli wzrok. Regis niemal zemdlał, gdy nad krawędzią przeleciał chasme, kierując się wprost na nich.

\* \* \*

Ani trochę nie przejmując się tym, że jest grzmocony w głowę, Bruenor podniósł topór, by zablokować zaciskające się szczytce. Krasnolud rzucił się do przodu, a przynajmniej tego spróbował. Kiedy atak nie podziałał, roztropnie zmienił kierunek i przeszedł do szybkiego, taktycznego odwrotu.

– Większa bestia, większy cel – warknął Bruenor, prostując na głowie jednorogi hełm. Zamachnął się toporem w bok, odtrącając parę grzywaczy, po czym zaryczał i zaszarżował prosto na Bizmateca, nie okazując żadnego strachu.



Czteroręki glabrezu powitał natarcie grzmoceniem połową szczypiec oraz parą potężnych pięści. Bruenor trafił, lecz w zamian został dwukrotnie uderzony. Oszołomiony krasnolud mógł jedynie spoglądać bezradnie, jak nieuszkodzone szczypce czarta znów atakują.

Srebrzysta błyskawica przemknęła tuż obok krasnoluda, trafiając czarta w masywną pierś i powodując, że chwiejąc się, cofnął się o krok.

Sprawiła to Catti-brie, znajdująca się wciąż w wodzie, szamocząca się, wynurzająca się nad wodę, by móc utrzymać Taulmarila na tyle długo ponad wodą, by zdążyć strzelić. Samo oddanie strzału było zdumiewające, lecz że jeszcze udało jej się trafić...

Bruenor nie mógł zrozumieć, w jaki sposób znów się uniosła, niemożliwie wysoko, dopóki krasnolud nie uświadomił sobie, że Catti-brie trzyma stopę na podwodnym kawałku lodu. Wojownicza podniosła się, wypuszczając kolejną śmiertcionośną strzałę.

Bizmatec zawył i zrobił następny krok do tyłu.

Catti-brie również zawyla, z zachwytu, lecz jej okrzyk nie był szczery. Cieszyła się, że wymierza zemstę i że pomaga ojcu, lecz nie mogła zaprzeczyć, że nogi już jej zdrętwiały, że z barku wciąż cieknie krew, i że nie powalczy już długo. Wszędzie wokół niej czekała czarna i zimna woda, czekała niczym żerujące zwierzę, pragnąc połknąć zgubioną kobietę.

Jej trzeci strzał chybił celu, lecz przeleciał na tyle blisko, że Bizmatec musiał się nagle uchylić. Czart wykrzywił się i pochylił nisko, po czym jego oczy powiększyły się znacznie, gdy uświadomił sobie, że właśnie ustawił czoło dokładnie na linii pędzącego topora Bruenora.

Eksplozja powaliła Bizmateca na kolana. Czart poczuł potężne szarpnięcie, gdy Bruenor wyrwał swój topór. Nastąpił kolejny wybuch, a srebrzysta strzała z boku odrzuciła grzywacze próbujące przyjść glabrezu na pomoc. Gdzie był teraz Errtu? Dobiegło trzecie uderzenie, a świat zawirował, zaciemniając się, gdy duch Bizmateca ruszył korytarzem, który zabierze go z powrotem do Otchłani na sto lat wygnania.

Bruenor wyłonił się z czarnego dymu, wszystkiego, co pozostało po glabrezu, z odnowionym wigorem, kierując rzędniejsze szeregi grzywaczy. Przedzierał się do Drizzta. Nie widział drowa, lecz słyszał brzęk stali, niemożliwie szybkie uderzenia kling.

Bruenor zdołał zerknąć na Catti-brie i jego serce wypełniło się nadzieją, bowiem jego córka w jakiś sposób zdołała wdrzeć się na tę samą krę, na której stała Stumpet.

– No dalej, krasnoludko – mruczał z przejęciem Bruenor. – Znajdź swego boga i ocal moją dziewczynkę!

Stumpet nie poruszyła się, gdy Catti-brie wdzieraała się dalej. Kobieta była zbyt zajęta, podobnie jak jej ojciec, by dostrzec kolejną wielką sylwetkę, kierującą się do walki, szybko i z gracją poruszającą się po lodzie.

\* \* \*

Z niewielkiej odległości od wejścia do jaskini Errtu obserwował to wszystko z czystą radością. Czart nie poczuł straty, gdy Bizmatec został rozbity, niewiele dbał o chasme, a w ogóle o grzywacze. Nawet marilith, pochłonięta desperacką walką z Drizztem, obchodziła balora tylko dlatego, iż Errtu obawiał się, że może ona zabić drowa. Generałowie oraz żołnierze byli do zastąpienia, łatwego zastąpienia. W Otchłani nie można było się uskarżać na niedobór czekających czartów.

Można więc pozwolić towarzyszom wygrać tutaj, na otwartym lodzie, uznał Errtu. Kobieta była już wyłączona z walki, a krasnolud zmaltretowany. Drizzt Do'Urden zaś, choć walczył tak dobrze, z pewnością męczył się. Kiedy Drizzt dotrze do jaskini, najprawdopodobniej będzie sam, a żaden pojedynczy śmiertelnik, nawet elf drow, nie może dorównać potężnemu balorowi.

Czart uśmiechnął się paskudnie i obserwował trwającą walkę. Jeśli marilith uzyska zbyt dużą przewagę, Errtu będzie musiał interweniować.

\* \* \*

Crenshinibon również obserwował bitwę z wielkim zainteresowaniem. Kryształowy relikw, pochłonięty główną walką, był nieświadomy wrogów, którzy przeszli przez próg Cryshal-Tirith. W przeciwieństwie do Errtu, artefakt chciał zakończyć walkę, chciał po prostu zniszczyć Drizzta oraz jego przyjaciół, zanim dotrą w pobliże jaskini. Crenshinibon chciałby wystrzelić kolejną strugę ognia – drow był teraz raczej celem nieruchomym, zajęтым walką – lecz pierwszy atak poważnie osłabił kryształ. Zetknięcie z antymagicznym szafirem zebrało swoje żniwo. Crenshinibon mógł jedynie żywić nadzieję, że obrażenia w końcu się naprawią.

Na razie jednak...

Niegodziwy artefakt znalazł sposób. Sięgnął telepatycznie do pierścienia, który Errtu zostawił na podłodze, do uwięzionej krasnoludki trzymanej w niewoli klejnotu.

Na krze lodowej Stumpet poruszyła się w końcu, a Catti-brie, nie rozumiejąc, uśmiechnęła się z nadzieją, gdy zauważyła, że kapłanka się zbliża.

\* \* \*

W nie kończących się wojnach w Otchłani czarty znane jako marilithy mają reputację generałów, najlepszych taktyków. Drizzt zdał sobie jednak szybko sprawę, że stworzenie z siedmioma odnóżami nie koordynowało tak dobrze swych ruchów. Manewry marilith nie różniły się od siebie, głównie z powodu problemów, jakie ogarnęłyby każdego, kto próbowałby koordynować ruchy sześciu osobnych kling.

Tak więc drowowi szło lepiej, choć ze zmęczenia mrowiło go w odrętwiałych od ciągłych zastaw rękach.

W lewo, w lewo, po czym w prawo pomknął Błysk, dopełniając pionowe ruchy drugiego seymitara, a Drizzt podskoczył szybko, gdy ogon marilith, jak można było się spodziewać, wykonał zamach.

Czarcica znów zniknęła, a Drizzt zdecydował się obrócić. Marilith spodziewała się tego po nim, jak sobie uświadomił, zamiast tego zaszarżował więc prosto przed siebie i został paskudnie trafiony, gdy stwór pojawił się ponownie, dokładnie tam, gdzie przed chwilą stał.

– Och, mój synu – powiedziała nieoczekiwanie marilith, cofając się.

Drizzt znieruchomiał na te słowa, lecz wciąż kuczał w gotowości, wciąż był w stanie rozbić w gaz dwa grzywacze, które podeszły zbyt blisko.

– Och, mój synu – powtórzyła czarcica głosem znajomym drowowi. – Czy nie widzisz przez przebranie? – ciągnęła jego przeciwniczka.

Drizzt wciągnął głęboko powietrze, starając się nie patrzeć na głęboką i krwawiącą szramę, którą wyciął na lewej piersi marilith.

– To Zaknafein – ciągnął stwór. – Sztuczka Errtu zmusiła mnie, bym walczył z tobą... jak opiekunka Malice zrobiła z Zincarłą!

Słowa te oszołomiły Drizzta do głębi, sprawiły, że stopy utkwili mu w miejscu. Kolana niemal załamały się pod nim, gdy stwór stopniowo zmieniał kształt, przechodząc z sześcioramienną potworności w przystojnego drowa, drowa, którego Drizzt Do'Urden znał tak dobrze.

Zaknafein!

– Errtu chce, żebyś mnie zniszczył – rzekł stwór. Marilith udało się ukryć uśmiezek. Przetrzęsnęła myśli Drizzta, by wymyślić ten fortel i podążała wytyczonym torem, pozwalając Drizztowi prowadzić na każdym kroku. Kiedy określiła to jako sztuczkę balora, Drizzt pomyślał o opiekunce Malice, kimkolwiek była, oraz o Zin'carli, cokolwiek to było. Marilith była bardzo dobrze przygotowana do zabawy.

I to działało! Sejmitary Drizzta opadły ku ziemi.

– Walcz z nim, mój ojczel! – wrzasnął Drizzt. – Uwolnij się, jak to zrobiłeś z Malice!

– On jest silny – odparła marilith. – On... – Stwór uśmiechnął się, opuszczając nisko dwie pozostałe mu bronie. – Mój synu! – dobiegł kojący, znajomy głos.

Drizzt niemal zemdlał.

– Musimy pomóc krasnoludowi – zaczął mówić, pragnąc uwierzyć, że to naprawdę Zaknafein i że jego ojcu uda się odnaleźć drogę z mentalnych szponów Errtu.

Drizzt pragnął w to uwierzyć, lecz jego sejmitar, wykuty do niszczenia ognistych stworzeń, z pewnością nie chciał. Sejmitar nie mógł „widzieć” iluzji marilith, nie mógł słyszeć kojącego głosu.

Drizzt już wykonał krok w kierunku Bruenora, kiedy rozpoznał trwające pulsowanie, nieprzerwany głód ostrza. Wykonał jeszcze jeden krok, by ustawić odpowiednio stopy, po czym rzucił się na iluzję swego ojca ze zdwojonym szalem.

Natknął się na pięć ostrzy, gdy marilith szybko przybrała swą naturalną formę i walka rozgorzała na nowo.

Drizzt przyzwał swą wrodzoną magię i otoczył czarcicę purpurowym ogniem faerie, lecz marilith zaśmiała się i skontrowała magiczną energią, zaduszając ogień za pomocą myśli.

Drizzt usłyszał za sobą znajome szuranie i natychmiast ustawił na sobie i stworze kulę nieprzeniknionej ciemności.

Marilith szydziła z niego.

– Myślisz, że nie widzę? – zaryczała radośnie czarcica. – Żyłam w mroku dłużej niż ty, Drizzcie Do'Urdenie!

Jej nie kończące się ataki wydawały się potwierdzać te słowa. Miecz dźwięczał o sejmitar, o sejmitar, o sejmitar, o... topór.

Stworzenie przez ułamek sekundy nie rozumiało, a wahanie to okazało się fatalne. Nagle zdało sobie sprawę, że przed nią nie znajduje się już Drizzt, lecz krasnoludzki sprzymierzeniec drowa. Jeśli zaś Bruenor był na przedzie...

Marilith znów sięgnęła do swej wrodzonej magii, zamierzając teleportować się w bezpieczne miejsce.

Uderzenie Drizzta było jednak pierwsze, jego wygłodniały sejmitar przebił się przez kręgosłup

marilith.

Wtedy jego kula mroku zniknęła, a Bruenor, stojący przed czarcią, zawył jak obłąkany, gdy czubek seymitara Drizzta wypadł z piersi marilith.

Drizzt trzymał, a nawet zdołał wykonać jeden czy dwa obroty, gdy seymitar karmił się, a wzdłuż jego ostrza i rękojeści płynęła energia.

Marilith wyrzucała z siebie przekleństwo za przekleństwem. Próbowwała zaatakować Bruenora, lecz nie mogła podnieść rąk, gdy to paskudne, przeklęte ostrze czerpało jej energię życiową, wysączając ją. Marilith stała się nagle mniej materialna, jej ciało rozpływało się w dymną nicość.

Obiecała Drizztowi Do'Urdenowi tysiąc męczarni, obiecała, że pewnego dnia wróci, by wymierzyć straszną zemstę.

Drizzt słyszał już to wszystko wcześniej.

– W środku jest jeszcze gorzej – powiedział Drizzt do Bruenora, gdy sprawa została zakończona.

Bruenor zerknął szybko przez ramię i ujrzał Stumpet zbliżającą się do jego szamoczącej się córki – co krasnolud uznał za dobrą rzecz. Bruenor nie mógł dla niej nic więcej zrobić.

– Chodźmy więc! – ryknął w odpowiedzi.

Pozostało zaledwie kilka grzywaczy – więcej przechodziło przez krawędź zza tylnej części góry lodowej – tak więc przyjaciele rzucili się do natarcia, ramię przy ramieniu. Zmiażdżyli szczątkowy opór i wdarli się szybko do jaskini, gdzie oczekiwała ostatnia grupa grzywaczy. Zniszczyli ją w podobny sposób.

Jedynym światłem, jakie towarzysze mieli ze sobą, pochodziło od kling Drizzta. Błysk jaśniał swym zwyczajowym błękitem, podczas gdy drugie ostrze gorzało jasno innym odcieniem niebieskiego. Ten seymitar błyszczał jedynie w ogromnym zimmerze, a teraz, po niedawnej uczcie, jego światło było jeszcze intensywniejsze.

Od środka jaskinia wydawała się większa. Podłoga w wejściu opadała stromo, dodając jej głębokości, choć cała grotta była najeżona lodowymi stalagmitami i stalaktytami, z których większość sięgała od podłogi do stropu wiszącego ponad dziesięć metrów nad towarzyszami.

Kiedy walka się zakończyła, Drizzt wskazał na strome podejście, ścieżkę idącą w górę po przeciwległej ścianie, która kończyła się platformą wydającą się zakręcać wokół blokującej drogę ściany z grubego lodu.

Ruszyli przez poszarpaną podłogę, lecz przystanęli, słysząc maniacki śmiech. Pojawił się Errtu, a zimno stało się gorącem, gdy balor wyzwolił swój niszczący ogień.

\* \* \*

To była po prostu kwestia zlekceważenia. Chasme znał świat materialny, był tu już wcześniej i wiedział, czego spodziewać się po żyjących tu stworzeniach.

Guenhwyvar nie była jednak z materialnego świata i wykraczała ponad to, co potrafił zwyczajny kot.

Chasme przeleciał nad parę, uważając, że jest wystarczająco wysoko, by być bezpiecznym. Jakże wielkie było zaskoczenie czarta, gdy potężna kocica podskoczyła pionowo, w jednej chwili pokonując dziesięć metrów, i zaczęła się wielkimi pazurami o owadzi tors.

Opadli razem w dół. Guenhwyvar szarpała szaleńczo tylnymi łapami, trzymając się jednocześnie mocno przednimi i gryząc z całej siły potężnymi szczękami.

Regis spojrział na przetaczającą się parę, szybko dochodząc do wniosku, że niewiele może pomóc. Krzyknął kilkakrotnie do Guenhwyvar, po czym rozejrzał się, widząc, że grzywacze szybko wracają, tym razem przechodząc przez krawędź kotlinki.

– Pospiesz się, Guenhwyvar! – krzyknął halfling, a pantera właśnie to zrobiła, podwajając liczbę zadawanych niszczących kopnięć.

Nagle Guenhwyvar znalazła się sama na ziemi, wychodząc z rozplywającego się szybko czarnego dymu. Kocica podeszła do Regisa i ruszyła do drzwi, lecz Regis, któremu właśnie przyszedł do głowy pomysł, pociągnął ją mocno, by ją zatrzymać.

– Na najwyższym piętrze jest okno! – wyjaśnił halfling, nie miał bowiem ochoty wywalczać sobie drogi przez strażników wieży, wśród których, jak zdawał sobie sprawę, mógł się znajdować Errtu. Wiedział, że jest to desperacja, bowiem okno na najwyższym poziomie Cryshal-Tirith równie często było zwyczajnym wejściem lub wyjściem z wieży, jak i portalem do innego miejsca.

Guenhwyvar rozejrzała się szybko po najbliższej okolicy, po czym zmieniła kierunek. Regis wdrapał się panterze na grzbiet, obawiając się, że spowolni desperacki bieg pantery, jeśli jego nogi nie zdołają nadążyć.

Guenhwyvar weszła wzdłuż zbocza stożkowatego pagórka. Wbijając pazury i pracując nogami z całej siły, dotarła do względnie płaskiego miejsca, rozpędziła się i skoczyła w stronę wieży, w

stronę małego okna.

Oboje uderzyli mocno w bok Crenshinibona. Regis zdołał przejść po panterze tak, by precyzyjnie się przez mały otwór. Wylądował ciężko i potoczył się do tyłu, w końcu zatrzymując się plecami na ścianie. Zaczął wołać Guenhwyvar, by weszła.

Usłyszał jednak ryk pantery, a następnie odgłos zeskakiwania ze ściany wieży – pantera spieszyła na pomoc swemu panu.

W ten sposób Regis pozostał sam w małej komnacie, by stawić czoła kryształowemu relikтови.

– Wspaniale – powiedział cierpko przerażony halfling.





### OSTATECZNA ROZGRYWKA

Drizzt i Bruenor szybko zrozumieli, że spotkali się z Errtu w zdecydowanie dla nich niekorzystnych warunkach. Gorzały ogień czarta, zmieniając lodową jaskinię w wodniste błoto. Ze stropu spadały wielkie bloki, zmuszając przyjaciół do uchylania się, spływała na nich zimna woda. Co gorsza, kiedykolwiek tylko wielki balor oddalał się od nich, zabierając swe czarcie ciepło, woda zaczynała na nowo zamarzać, spowalniając ich.

W czasie całej tej udręki słyszeli kpiący śmiech potężnego Errtu.

– Jakież udręki na ciebie czekają, Drizzcie Do'Urdenie! – zaryczał czart.

Drizzt usłyszał za sobą nagły plusk, poczuł wzmożone ciepło i domyślił się, że czart wykorzystał swą magię i pojawił się tuż za drowem. Drizzt zaczął się obracać, był wystarczająco szybki, by się uchylić, lecz czart po prostu wsunął swój ciskający błyskawice miecz w wodę i wyzwolona przez ostrze energia wstrząsnęła każdym mięśniem Drizzta.

Drizzt obrócił się i zacisnął zęby, by nie odgryźć sobie języka. Błysk zatoczył obrót, wykonując idealną zastawę i przechwytyjąc w połowie drogi atak Errtu.

Czart roześmiał się jeszcze głośniejszym głosem, gdy jego diabelskie ostrze wypuściło kolejny ładunek, strumień elektrycznej energii, która przemknęła przez sejmitar Drizzta i wlewała się w drowa." Krążyła po jego ciele, rzucając na kolana tak boleśnie, że stracił równowagę i niemal utracił przytomność.

Drow usłyszał ryk Bruenora i plusk, gdy krasnolud przedzierał się do niego. Drizzt był świadom, że krasnolud nie zdąży na czas. Nagły szturm Errtu pokonał go.

Nagle jednak czart zniknął, po prostu zniknął. Drizzt potrzebował jedynie chwili, by zrozumieć – Errtu się z nimi bawił! Czart czekał przez te wszystkie lata, by wykonać na Drizzcie zemstę, a teraz niegodziwy balor naprawdę dobrze się bawił.

Bruenor zatrzymał się z poślizgiem przed Drizztem. Znów usłyszeli kpiący śmiech Errtu.

– Strzeż się, bo czart może pojawić się tam, gdzie zechce – ostrzegł Drizzt i jeszcze wymawiając te słowa, usłyszał trzaśnięcie bicia oraz krzyk krasnoluda. Drizzt obrócił się, gdy Bruenor został zwalony z nóg.

– Co ty nie powiesz? – spytał krasnolud, szamocząc się, by ustawić się do uderzenia, gdy Errtu ciągnął go do tyłu, oddalając od Drizzta.

Bruenor uświadomił sobie wtedy głębię swoich kłopotów, ponieważ spoglądając do tyłu, ujrzał za sobą ścianę ognia, syczącą i pryskającą, gdy zmieniała lód w parę. Za nią stał Errtu, przyciągając go swoim biczem i szczerząc się paskudnie.

Drizzt poczuł, jak opuszczają go siły. Wiedział już, jak Errtu zamierza go teraz dręczyć – Bruenor był zgubiony.

Regis o tym nie wiedział, lecz sama jego obecność w małej komnacie na szczycie Cryshal-Tirith ocaliła Catti-brie. Stumpet była blisko niej, blisko krawędzi lodu. Ku przerażeniu Catti-brie, krasnoludka nie próbowała jej pomóc, lecz zaczęła ją spychać i kopać, by wrzucić ją znowu do wody.

Catti-brie walczyła tak żarliwie, jak tylko mogła, lecz bez solidnego oparcia i z kompletnie odrętwiałymi nogami przegrywała.

Wtedy jednak do wieży wszedł Regis i kryształowy relikwiarz musiał uwolnić Stumpet ze swej dominacji, koncentrując się na najnowszym zagrożeniu.

Stumpet przestała walczyć, stała się całkowicie nieruchoma. Zauważywszy bierność krasnoludki, Catti-brie chwyciła krzepką nogę Stumpet i wykorzystała jej ciało, by wydostać się z wody.

Po długich staraniach kobieta zdołała stanąć na trzęsących się nogach. Drizzt i Bruenor już zniknęli w jaskini, lecz pozostały grzywacze, w tym grupa, która wskoczyła do wody. Stopniowo pokonywała ona odległość dzielącą ją od Catti-brie i Stumpet, ostatnich widocznych nieprzyjaciół.

Taulmaril został podniesiony.

\* \* \*

Bruenor walczył z całych sił. Chwycił się kikuta zniszczonego stalagmitu, lecz jego lodowata powierzchnia była zbyt śliska, by mógł się solidnie przytrzymać. I tak by to nie pomogło, nie gdy Errtu – tak wielki i silny – go ciągnął. Krasnolud zawył z bólu, gdy jego stopa wpadła w czarci ogień.

Drizzt zerwał się niezwykle szybko, nie zważając na swój ból. Bruenor go potrzebował, tylko to się liczyło. Pospieszył najszybciej, jak mógł, odnalazł odpowiednie oparcie w trzęsawisku i odepchnął się, rzucając się do przodu, wyciągając rękę i trzymając prosto wykuty z lodu sejmitar,

wsuwając jego zakrzywione ostrze tuż obok swego przyjaciela.

W tym miejscu ognie Errtu zostały zduszone, zgaszone przez magię sejmitara.

Obydwaj przyjaciele próbowali wstać i obydwaj zostali powaleni na mokrą podłogę, gdy balor wetknął swój rzucający błyskawice miecz w wodnisty lód, przez cały czas szydząc z nich.

– Tak, przerwa! – zagrzmiął balor. – Dobra robota, Drizzcie Do'Urdenie, głupi drowie. Powiększyłeś mą przyjemność, a za to...

Wypowiedź czarta zakończyła się sieknięciem, gdy skoczyła Guenhwyvar, wpadając na Errtu i pozbawiając go równowagi na śliskiej podłodze.

Drizzt podniósł się i rzucił do ataku. Bruenor starał się szybko wyplątać z więzących go rzemieni bicia czarta. Guenhwyvar zaś szarpała szaleńczo, gryzła i drapała.

Errtu znał kocicę, walczył z nią wtedy, gdy Drizzt skazał go na wygnanie, i balor uznał się za głupca, skoro nie przewidział, iż zwierzę wkrótce się pojawi.

Nie było to jednak ważne, uznał Errtu, i wstrząsnąwszy mocno potężnymi ramionami, czart odrzucił od siebie kocicę.

Zbliżył się Drizzt, wymierzając swym wygłodniałym sejmitarem pchnięcie w brzuch czarta.

Miotający błyskawice miecz Errtu opadł w dół, by wykonać zastawę będącą również atakiem, bowiem energia przeszła z jednej broni na drugą, a następnie na Drizzta, ciskając go w tył.

Bruenor rzucił się szybko do natarcia i topór krasnoluda wbił się mocno w nogę Errtu. Czart zaryczał i zamachnął się na krasnoluda, tak że Bruenor poleciał w tył. Czart rozłożył swe skórzaste skrzydła i wstał, wzbijając się ponad zasięg potężnych nieprzyjaciół. Guenhwyvar znów skoczyła, lecz Errtu chwycił ją w locie, uwięził zaklęciem telekinezy, jak glabrezu Catti-brie.

Mimo to pantera wciąż pomagała Drizztowi i Bruenorowi, angażując potężną magiczną energię czarta.

– Puść mojego ojca! – krzyknął Drizzt.

Errtu zaśmiał się z niego i przerwa dobiegła końca. Czar stwora cisnął panterę na bok, po czym Errtu zaatakował z całą swą złością.

Komnata była mała, miała może ze cztery metry średnicy, i była nakryta sklepieniem stropem sięgającym do wierzchołka wieży. W środku pomieszczenia, w powietrzu, wisiał Crenshinibon, kryształowy relikwiarz, serce wieży, pulsując różowawo-czerwoną barwą, jakby był żywą istotą.

Regis rozejrzył się szybko dookoła. Zauważył leżącą na podłodze skrzyneczkę – znał ją skądś, choć nie mógł sobie w tej chwili przypomnieć skąd – oraz pierścień z klejnotem, lecz nie mógł być pewien, jakie mają znaczenie.

I nie miał czasu, by je określić. Po pokonaniu Kessela Regis rozmawiał wiele z Drizztem i dobrze znał technikę, której drow użył, by pokonać wieżę – posypał po prostu wtedy pulsujący relikwiarz blokującą go męką. Tak samo chciał zrobić teraz halfling, gdy wyciągał z plecaka małą paczuszkę i zbliżał się pewnym krokiem.

– Czas na sen – zakpił Regis. Niemal miał rację, lecz nie w sposób, o jaki mu chodziło, bowiem prawie został pozbawiony przytomności. Halfling i Drizzt się pomylili. W wieży na równinie za Bryn Shander, przed laty, Drizzt posypał nie Crenshinibona, lecz jeden z niezliczonych obrazów relikwiarza. Teraz był to prawdziwy kryształowy relikwiarz, myślicy i potężny artefakt, służący za serce wieży. Tak mizerny atak został obroniony przez strumień energii, który zniszczył opadającą mękę, spalił woreczek w dłoniach halflinga i cisnął mocno Regisa o ścianę.

Oszołomiony halfling jęknął jeszcze głośniejszym głosem, gdy otworzyła się kłapa w podłodze komnaty. Do środka wdarł się smród trolli, za nim zaś pojawiła się wielka, szeroka łapa o ostrych pazurach i wytartej, zielonej jak zgnilizna skórze.

\* \* \*

Catti-brie ledwo czuła swoje kończyny. Zęby szczękały jej w niekontrolowany sposób i wiedziała, że cięciwa wbija się jej mocno w palce, choć nie czuła w nich żadnego bólu. Musiała się trzymać, dla dobra swego ojca i Drizzta.

Wykorzystując krzepką Stumpet jako podpórkę, młoda kobieta wyprostowała się i wypuściła strzałę, powalając czarta stojącego najbliżej wejścia do jaskini. Catti-brie strzelała raz za razem, jej zaklęty kołczan dostarczał jej nieprzerwanie amunicji. Ustrzeliła większość grzywaczy pozostałych na lodowej plaży i powaliła te, które wychodziły zza krawędzi. Niemal postrzeliła również Guenhwyvar, zanim rozpoznała pędzącą kocicę. Kiedy potężna pantera wpadła do jaskini, poczuła w sercu pewną nadzieję.

Wkrótce wszystkie pozostałe grzywacze znajdowały się w wodzie, płynąc szybko do Catti-brie. Kobieta strzelała szaleńczo – większość pocisków trafiała w cel – lecz jeden z potworów zdołał wdrzeć się na krę i teraz pędził w jej stronę.

Catti-brie spojrzała na swój miecz, wbity po rękojęść w lód, i wiedziała, że nie dostanie się do niego na czas. Zamiast tego wykorzystwała swój łuk jak maczugę, uderzając czarta mocno w twarz.

Paskudna istota poślizgnęła się, pozbawiona równowagi, a gdy oboje zetknęli się ze sobą, Catti-brie walnęła czołem prosto w nos okropnego czarta. Potem poderwała do góry czubek swego łuku, wbijając go mocno w zapadnięty policzek bestii. Stwór wybuchł szkodliwym gazem, lecz spełnił swoje zadanie. Jego pęd, w połączeniu z nagłym wybuchem, posłały Catti-brie do wody.

Wyłoniła się, chwytając łąpczywie powietrze i wymachując rękoma, których nie czuła. Nogi były już bezużyteczne. Zdołała w jakiś sposób chwycić się samej krawędzi kry lodowej, klinując palce w małej szczelinie, lecz wiedziała, że opuszczają ją już siły. Krzyknęła do Stumpet, lecz nawet mięśnie ust nie chciały odpowiedzieć na rozkaz umysłu.

Wyglądało na to, że Catti-brie przeżyła spotkanie z czartami tylko po to, by zostać zniszczona przez naturalne żywioły Doliny Lodowego Wichru, miejsca, które przez większość swego życia nazywała domem. Była świadoma tej ironii, gdy cały świat stawał się zimny.

Plecy Regisa musnęły o strop, gdy mierzący ponad dwa i pół metra troll, wyższy z dwóch, które weszły do komnaty, podniósł go wysoko w górę, aby spojrzeć w jego straszną twarz.

– A tera ty iść do mój brzuch! – oznajmił okropny stwór, otwierając szeroko ogromną paszczę.

Sam fakt, że troll potrafi mówić, podsunął Regisowi pomysł, desperacki promyk nadziei.

– Poczekaj! – poprosił stwora, sięgając pod tunikę. – Mam dla ciebie skarb. – Halfling wyciągnął swój cenny wisiołek, wspaniały, hipnotyczny rubin tańczący na końcu łańcuszka, zaledwie centymetry od zaskoczonych i nagle zaintrygowanych trollich oczu.

– To dopiero początek – wyjąkał Regis, usilnie starając się improwizować, bowiem konsekwencje porażki były aż nazbyt oczywiste. – Mam takich stertę. Zobacz, jak cudownie się kręci, przyciągając twój wzrok...

– Ej tam, ty jeść to cuś czy ni? – zażądał odpowiedzi drugi troll, szturchając mocno pierwszego. Troll znalazł się jednak szybko pod wpływem uroku i już uważał, że nie chce się dzielić łupem ze swym towarzyszem.

Tak więc straszny stwór był bardziej niż otwarty na następną sugestię Regisa, gdy halfling niedbale zerknął na drugiego stwora i powiedział – Zabij go.

Regis upadł twardo na podłogę i niemal został zmiażdżony, gdy dwa trolle rozpoczęły pojedynek. Halfling musiał działać szybko, lecz co mógł zrobić? Ciągłe uniki doprowadziły go do pierścienia z klejnotem, którego szybko schował do kieszeni, oraz pustego, otwartego kufierka, który nagle

rozpoznał.

Była to ta sama skrzyneczka, którą niósł glabrezu, gdy Regis i jego towarzysze natknęli się na złą opiekunkę Baenre w tunelach pod Mithrilową Halą, ten sam kuferek, w którym znajdował się kamień – czarny szafir, który skradł całą magię.

Regis podniósł przedmiot i rzucił się obok przetaczających się trolli, kierując się szybko ku kryształowemu reliktwi. Zaatakowała go wtedy powódź mentalnych obrazów, niemal przewracając. Rozumny artefakt, wyczuwając niebezpieczeństwo, wszedł do umysłu halflinga, zdobywając dominację nad biednym Regisem. Regis chciał iść do przodu, naprawdę chciał, lecz stopy nie chciały go słuchać.

Nagle nie był już taki pewien, czy chce iść do przodu. Nagle Regis zaczął się zastanawiać, dlaczego w ogóle chciał zniszczyć kryształową wieżę, tak piękną i cudowną budowlę. I dlaczego miałby pragnąć zniszczenia Crenshinibona, stwórcy, kiedy artefakt można było wykorzystać do własnej korzyści?

Co w ogóle wiedział Drizzt?

Choć halfling miał mętlik w głowie i niemal stracił duszę, pomyślał, że podniesie swój rubinowy wisiołek przed oczy.

Nagle Regis zaczął wirować w jego głębinie, podążając coraz dalej i dalej za czerwonym migotaniem. Większość osób gubiła się w tym uroku, jednak to właśnie tam, głęboko w hipnozie swego klejnotu, Regis odnalazł siebie.

Puścił łańcuszek wisiorka i skoczył do przodu, zarzucając kuferek na Crenshinibon, który wysłał kolejny strumień śmiertelnej energii.

Skrzynka pochłonęła i przedmiot, i atak.

Wieża, gigantyczny obraz kryształowego reliktu, natychmiast zaczęła drżeć, rozpoczęły się jej przedśmiertne drgawki.

– Och, tylko nie to – mruknął halfling, bowiem przeszedł już przez to kiedyś i uciekł jedynie dzięki pomocy Guenhwyvar, podczas gdy Drizzt uciekł przez...

Regis odwrócił się do okna, wskakując na parapet. Zerknął w tył na trolle, które obejmowały się, a nie walczyły, gdy będąca ich domem wieża drżała pod ich nogami. Zgodnie obróciły się w stronę uśmiechającego się halflinga.

– Może innym razem – powiedział do nich Regis, po czym, nie spoglądając w dół, skoczył. Sześć metrów niżej uderzył w bok lodowego stożka, a następnie, odbijając się i ślizgając, zatrzymał nagle w zlodowaciałym śniegu. Kryształowa wieża zawaliła się obok niego. Wielkie bloki ledwo ominęły

oszołomionego i posiniaczonego halflinga.

\* \* \*

Kiedy cała góra lodowa zatrzęsała się, walka wewnątrz jaskini zatrzymała się na chwilę, dając na moment przerwę tym, którzy byli mocno zmaltretowani przez potężnego Errtu. Biedny Bruenor jednak, stojący przy ścianie groty, upadł, gdy pod jego stopami otworzyła się szeroka szczelina. Nie była bardzo głęboka, sięgała Bruenorowi zaledwie do pasa, jednak gdy wstrząsy zakończyły się, krasnolud stwierdził, że jest ciasno zaklinowany.

Utrata Crenshinibona ani trochę nie osłabiła mocy Errtu, a zniszczenie wieży jedynie wzmocniło jego wściekłość.

Guenhwyvar rzuciła się na niego, lecz czart przebił kocicę w locie swym potężnym mieczem. Teraz trzymał nadzianą na broń Guenhwyvar ponad sobą.

Drizzt, klęczący na kolanach w lodowej breji, mógł jedynie obserwować z przerażeniem, jak Errtu zbliża się spokojnie, jak pantera wije się i bezskutecznie próbuje uwolnić, warcząc z bólu.

Drizzt wiedział, że wszystko skończone. Wszystko dobiegło nagłego, katastrofalnego końca. Nie mógł zwyciężyć. Pragnął, aby Guenhwyvar uwolniła się z tego miecza – gdyby jej się to udało, Drizzt skierowałby ją do Bruenora, po czym odesłał. Jeśli los by pozwolił, zabrałaby krasnoluda do swego względnie bezpiecznego astralnego domu.

Tak nie mogło się jednak stać. Guenhwyvar znów się poruszyła, po czym osunęła, a następnie zniknęła w szarym dymie. Gdy jej cielesna forma została pokonana, musiała opuścić Pierwotny Plan Materialny.

Drizzt wyciągnął figurkę. Wiedział, że nie może przyzwać kocicy, nie przez kilka następnych dni. Usłyszał syk, gdy czarcie ognie zbliżyły się do niego i zostały zduszone przez zaufaną klingę. Podniósł wzrok z figurki na szczerzącego się Errtu, górującego nad nim zaledwie półtora metra dalej.

– Jesteś gotowy, by zginąć, Drizzcie Do'Urdenie? – spytał czart. – Twój ojciec nas widzi, wiesz o tym, i wiesz, jak wielki ból odczuwa, gdy umierasz powoli przede mną!

Drizzt nie wątpił w jego słowa i przepełniała go wściekłość. To nie mogło mu jednak pomóc, nie tym razem. Było mu zimno, był zmęczony, pełen smutku i pokonany. Wiedział o tym.

\* \* \*

Słowa Errtu były częściowo prawdziwe. Więzień, znajdujący się za lekko przejrzystą ścianą lodu obok górnej platformy jaskini, rzeczywiście widział sytuację, podświetloną błękitnym blaskiem sejmitarów Drizzta oraz pomarańczowymi płomieniami obok Errtu.

Bezsukutecznie drapał ścianę. Płakał rzewniej niż kiedykolwiek w ostatnich latach.

\* \* \*

– I jakże wspaniałego kota od ciebie dostanę – sztydził Errtu.

– Nigdy – warknął drow, po czym, kierując się czystym impulsem, cisnął z całej siły figurką, wyrzucając ją przez wejście na zewnątrz. Nie usłyszał plusku, lecz był przekonany, że poleciała wystarczająco daleko, aby wpaść w morze.

– Dobra robota, mój przyjacielu – powiedział z boku ponury Bruenor.

Uśmiezek Errtu stał się pełnym wściekłości grymasem. Śmiercionośny miecz uniósł się w górę i zawisł nad odsłoniętą głową Drizzta. Drow podniósł Błysk do zastawy.

A wtedy w powietrzu zawirował młot, uderzając mocno w ba-lora. Towarzyszył mu donośny okrzyk „Tempus!”.

Kierstaad bez strachu wpadł do jaskini, przemykając przez lukę w płomieniach Errtu, spowodowaną przez sejmitar Drizzta. Zatrzymał się tuż przed twarzą tanar'riego. Przez cały czas wołał Aegis-fanga. Kierstaad znał legendę młota, wiedział, że wróci do jego rąk.

Młot nie zrobił jednak tego. Zniknął z podłogi obok czarta, lecz z jakiegoś niezrozumiałego przez Kierstaada powodu nie zmaterializował się w oczekujących dłoniach.

– Powinien wrócić! – krzyknął w proteście, głównie do Bruenora, po czym uniósł się w powietrze, uderzony przez czarta.

Walnął mocno w lodowy pagórek, stoczył się z niego i upadł na brejowatą podłogę, jęcząc.

– Powinien wrócić – powtórzył, zanim opuściła go przytomność.

\* \* \*



Aegis-fang nie mógł wrócić do Kierstaada, powrócił bowiem do swego prawowitego właściciela, do Wulfgara, syna Beornegara, obserwującego sytuację zza ściany lodu. To Wulfgar był więźniem Errtu przez sześć długich lat.

Dotyk broni przemienił Wulfgara. Bliskość znajomego młota bojowego, wykutego przez kochającego go krasnoluda, oddała mu jego własną tożsamość. Tak dobrze pamiętał tamten moment, tak dobrze, że z konieczności zmusił się, by go zapomnieć podczas lat braku nadziei.

Silny barbarzyńca był przytłoczony tym wszystkim, lecz nie na tyle, by nie myśleć o aktualnych potrzebach. Zakrzyknął do Tempusa, swego boga – jakże przyjemnie było słyszeć to imię znów wychodzące z ust! – i zamaszystymi uderzeniami potężnego młota bojowego zaczął powalać ścianę.

\* \* \*

Regis poczuł w umyśle wołanie. Z początku pomyślał, że to kryształowy relikwiarz, a później, gdy upewnił się, że artefakt jest bezpiecznie zamknięty w kufierku, uznał, że to rubinowy wisiołek.

Kiedy i to okazało się nieprawdą, Regis odkrył w końcu źródło: pierścień z klejnotem, leżący w jego kieszeni. Regis wyciągnął go i przyjrzał mu się uważnie. Obawiał się, że to kolejna manifestacja Crenshinibona i podniósł rękę, by cisnąć go w morze.

Wtedy jednak Regis rozpoznał cieniutki głosik w swojej głowie.

– Stumpet? – spytał z zaciekawieniem, spoglądając bacznie na kamień. Mówiąc to, zmienił pozycję, klękając tuż obok jednego z roztrzaskanych kamieni wieży. Wyjął swój mały buzdygan.

Grzmot uderzeń barbarzyńcy trząsł całą jaskinią tak mocno, że nagle zdenerwowany Errtu nie mógł się powstrzymać przed spojrzeniem w tył. Kiedy zaś balor to zrobił, Drizzt Do'Urden ugodził mocno.

Błysk zranił łydkę czarta, jednocześnie zaś Drizzt posłał swoje drugie ostrze wyżej, kierując je ku pachwinie Errtu. Jakże Errtu zawył, gdy wbił się w niego czubek sejmitara! Wzdłuż ręki Drizzta znów pojawiło się to mile widziane pulsowanie, gdy sejmitar karmił się energią życiową czarta.

Zmiana sytuacji była jednak tymczasowa. Errtu szybko odtrącił Drizzta, po czym zniknął, pojawiając się z powrotem w polu widzenia wysoko pomiędzy lodowatymi palcami, wyrastającymi ze stropu.

– W górze, Bruenorze! – zawołał Drizzt. – Dostaliśmy odroczenie, bowiem wkrótce Zaknafein znajdzie się wśród nas.

Drizzt wspinał się w pełnej gotowości na górę, lecz coś w minie, która pojawiła się na twarzy Bruenora, gdy krasnolud zerknął w bok, osłabiło Drizztowi kolana. Drow podążył za spojrzeniem Bruenora ku przeciwległej stronie jaskini, ku lodowej ścianie, gdzie spodziewał się ujrzeć Zaknafeina.

Zamiast tego dostrzegł Wulfgara, z zaniedbanymi, potarganymi włosami oraz brodą, lecz bez wątplenia Wulfgara, podnoszącego wysoko Aegis-fanga i ryczącego z czystej nienawiści.

– Mój chłopiec – to było wszystko, co krasnolud był w stanie wyszeptać, po czym osunął się z powrotem do swej dziury.

Errtu rzucił się na Wulfgara, trzaskając biczem i wymachując mieczem.

Cięnięty Aegis-fang niemal strącił czarta na ziemię. Mimo to balor przemknął obok Wulfgara, oplątując mu kostki swym biczem i ściągając go z półki, tak że barbarzyńca spadł pomiędzy lodowe pagórki na brejowatej podłodze.

– Wulfgar! – zawołał Drizzt i skrzywił się, gdy mężczyzna upadł. Teraz jednak, kiedy udręczony Wulfgar był znów pośród przyjaciół, kiedy trzymał swój potężny młot, trzeba było czegoś więcej niż upadek, by go powstrzymać. Wojownik podskoczył do góry, rycząc niczym zwierzę, a Aegis-fang, piękny i mocny Aegis-fang, znalazł się z powrotem w jego dłoni.

Errtu wpadł w szal, zdecydowany zdusić tę drobną rebelię, zniszczyć wszystkich przyjaciół Drizzta, a później samego drowa.

W powietrzu pojawiła się kula mroku, zasłaniając Wulfgarowi pole widzenia, gdy próbował wymierzyć kolejny rzut. Czart wymachiwał biczem i śmigał po całej jaskini, czasami szybkim lotem, innym razem przywołując magię, by teleportować się z miejsca na miejsce.

Panował kompletny chaos i za każdym razem, gdy Drizzt próbował dostać się do Bruenora, Wulfgara czy nawet do leżącego Kierstaada, pojawiał się Errtu, atakując go. Drow zawsze zastawiał się przed miotającym błyskawicę mieczem, lecz każde trafienie wstrząsało nim i raniło go. Za każdym również razem, zanim Drizzt był w stanie rozpocząć kontrę, Errtu zniknął, po prostu zniknął, by w innej części jaskini siać zamęt w szeregach przyjaciół drowa.

\* \* \*

Nie było jej już zimno, wychodziła poza to proste odczucie. Catti-brie kroczyła w ciemności, uciekając z krainy śmiertelnych.

Silna dłoń chwyciła ją za ramię, za fizyczne ramię, sprowadzając jej zmysły z powrotem do cielesnego ciała. Kobieta poczuła, że jest wyciągana z wody.

Później zaś... poczuła ciepło, magiczne ciepło, rozlewające się po całym jej ciele, przywracające życie, którego już niewiele zostało.

Catti-brie otworzyła drżące powieki i ujrzała krzątającą się szaleńczo obok niej Stumpet Rakingclaw, wzywającą krasnoludzkich bogów, by przywrócili życie tej kobiecie, która była jak córka dla klanu Battlehammer.

\* \* \*

Błyskawica wydostawała się za każdym razem, gdy Errtu używał swego potężnego miecza. Grzmotowi pioruna oraz zwycięskim rykom czarta towarzyszyło trzepotanie wielkich skórzastych skrzydeł, okrzyki Wulfgara oraz wołania, „Mój chłopiec!” ze strony rozszalałego i wciąż uwięzionego Bruenora. Drizzt wrzeszczał, starając się przywrócić swym towarzyszom jakiegokolwiek znamiona opanowania, jakąś wspólną strategię, dzięki której mogliby w końcu pokonać niegodziwego Errtu.

Czart nie pozwalał na to. Errtu opadał i znikał, atakował szybko, mocno i po prostu się rozpląwał. Czasami balor wisiał wysoko pośród stalaktytów, używając swego ognia, by spuszczać naturalne szpikulce. Errtu opadał również w dół, by utrzymać ich z dala od siebie nawzajem, lecz pomimo ogromnych wysiłków balora Drizzt uparcie przesuwiał się w stronę Bruenora.

Gdziekolwiek postanawiał pojawić się czart, nie mógł długo pozostać w miejscu i na widoku. Nawet mimo tego, że breja wciąż spowalniała wszelkie ruchy drowa, a drow dalej pozostawał w szczelinie, udręczony więzień oraz jego potężny młot zawsze byli gotowi na wezwanie. W kilku przypadkach Errtu zniknął na chwilę przed tym, jak Aegis-fang uderzał o ścianę, znacząc miejsce, w którym przebywał czart.

Tak więc Errtu zachowywał przewagę, lecz w tym chaosie nie mógł zadać żadnych decydujących uderzeń.

Nadszedł czas, by zwyciężyć.

Bruenor niemal wydostał się ze szczeliny, tkwił w niej już tylko jedną nogą, gdy potężny balor pojawił się tuż za nim.

Drizzt wykrzyczał ostrzeżenie, a krasnolud, czysto instynktownie, obrócił się, rzucając się tak daleko w stronę czarta, jak tylko mógł. Chwytał balora za nogę, wykręcając przy tym własne kolano.

Miecz Errtu opadł ze świstem, lecz Bruenor był zbyt blisko, by go przebił. Mimo to krasnolud był mocno zmaltretowany, a ładunek energii sprawił, że kolana zatrzeszczały mu w stawach, zwłaszcza to skręcone.

Bruenor chwycił jeszcze mocniej, wiedząc, że nie może zranić balora, lecz mając nadzieję wystarczająco długo utrzymać czarta w miejscu, by jego przyjaciele mogli uderzyć. Krasnoludowi zaczęły się tlić włosy i zapiekło go w oczach, gdy rozgorzały ognie czarta, lecz zgasły momentalnie i Bruenor wiedział, że Drizzt jest w pobliżu.

Trzasnął bicz Errtu, spowalniając zbliżającego się drowa. Drizzt wykonał pełen obrót, by się uchylić, opadł na jedno kolano i potknął się, gdy próbował wstać z powrotem.

Znów trzasnął bicz, lecz nie mógł wiele zrobić, by spowolnić wirującego Aegis-fanga. Młot trafił balora w bok, posyłając go na lodową ścianę i zwiększając szacunek czarta do tego mężczyzny, który był jego więźniem. Errtu został już raz ugodzony Aegis-fangiem, kiedy Kierstaad wkroczył do walki, znał więc potęgę tej broni. Ów pierwszy rzut nie mógł jednak przygotować Errtu na siłę Wulfgara. Trafienie Kierstaada go ukłuło, a Wulfgara naprawdę zabolowało.

Drizzt rzucił się do ataku, lecz balor szarpnął mocno stopą, wyrywając Bruenora ze szczeliny i posyłając krasnoluda cztery metry dalej na podłogę jaskini. Czart natychmiast użył swej magii, by zniknąć, a Drizzt wjechał ślizgiem w pustą ścianę.

– Głupcy! – zawołał balor z wejścia do jaskini. – Odzyskam kryształowy relikwiarz i spotkam się z wami, zanim opuścicie to morze. Wiedźcie, że jesteście zgubieni!

Drizzt podnosił się, Wulfgar próbował wymierzyć ostatni cios, nawet Bruenor starał się usilnie wstać, lecz żaden z nich nie mógł dostać się do Errtu na czas.

Czart odwrócił się od nich i zaczął wznosić, lecz jego zaskoczenie było pełne, a ruch całkowicie zatrzymany przez srebrzystą strzałę, która trafiła go prosto w twarz.

Errtu zawył, a Wulfgar rzucił. Młot uderzył mocno w czarta, miażdżąc kości.

Catti-brie znów wystrzeliła, posyłając mu pocisk w pierś. Balor znów zawył i potykając się, wpadł z powrotem do jaskini.

Bruenor pokuśtykał do niego, łapiąc ciśnięty mu przez Drizzta topór. Odwrócił uchwyt, by wykorzystać pęd rzutu, po czym zatopił wyszczerbione ostrze głęboko w grzbiecie czarta.

Errtu zawył, a Catti-brie trafiła go kolejny raz, tuż obok ostatniej strzały.

Pojawił się Drizzt, uderzając mocno Błyskiem. Wbił swe drugie ostrze głęboko w bok czarta, tuż pod rękę Errtu, gdy balor starał się podnieść własny miecz, by obronić się przed drowem. Następnie pojawił się Wulfgar, uderzając obok swego ojca. Catti-brie blokowała wejście miarowym strumieniem srebrzystych strzał.

Zaś Drizzt trzymał swe pożywiające się ostrze głęboko w ciele czarta, podczas gdy Błysk pracował zaciekle, wycinając szramę za szramą.

W ostatnim przyplywie energii Errtu obrócił się, odtrącając Bruenora i Wulfgara, lecz nie Drizzta. Potężny balor spojrział prosto w lawendowe oczy drowa. Errtu był pokonany – już czuł, jak jego cielesna forma rozpływa się – jednak tym razem balor zamierzał zabrać Drizzta Do'Urdena ze sobą do Otchłani.

Balor podniósł miecz i zamachnął się wolną ręką, przyjmując ukłucie, gdy zetknęła się ona z Błyskiem, lecz odtrącając blokującą broń na bok.

Drizzt nie miał jak się obronić. Puścił sejmitar i spróbował się odsunąć. Za późno.

Błyskawica zalśniła wzdłuż ostrza miecza, pędząc w kierunku głowy drowa.

Silna ręka wystrzeliła przed oczami przerażonego drowa i chwyciła czarta za nadgarstek, w jakiś sposób powstrzymując cięcie, w jakiś sposób utrzymując Errtu w bezpiecznej odległości, z rzucającą błyskawicę bronią zaledwie centymetry od celu. Errtu zerknął w bok i ujrzał Wulfgara, potężnego Wulfgara, z zaciśniętymi zębami i mięśniami napiętymi niczym stalowe liny. W owym żelaznym uchwycie zawierały się wszystkie lata frustracji. Wszystkie koszmary, jakich zaznał młody barbarzyńca, zostały przekształcone w czy sta nienawiść.

Nie było sposobu, by Wulfgar, czy jakikolwiek inny człowiek, mógł utrzymać Errtu, lecz Wulfgar zaprzeczał temu sposobowi rozumowania, tej prawdzie, za pomocą silniejszej prawdy – nie pozwoli już Errtu się zranić, nie pozwoli czartowi zabrać sobie Drizzta.

Errtu potrząsnął z niedowierzaniem swą na wpół psią, na wpół małpią głową. To nie mogło się dziać!

A jednak się działo. Wulfgar trzymał go i wkrótce balor zniknął wraz z obłokiem dymu i skowytym protestu.

Trzech przyjaciół obejmowało się ze łzami w oczach. Przez wiele, wiele chwil byli zbyt oszołomieni, by mówić, a nawet by stać.



### SYN BEORNEGARA

Catti-brie ujrzała Regisa, który potykając się, schodził ze znajdującego się na lewo zbocza. Zobaczyła też Drizzta i Bruenora, opierających się na sobie, by łatwiej im było wyjść z jaskini. Spozjrzała też Kierstaada, przewieszzonego przez ramię...

Dzięki swym czarom leczącym Stumpet zrobiła wiele, by poprawić stan kobiety, zdziwiła się więc, gdy Catti-brie wydała z siebie zduszony jęk i opadła na kolana. Krasnoludzka kapłanka spojrzała na nią z troską, a następnie podążyła za jej nieobecny wzrokiem, natychmiast rozpoznając powód.

– Hej – powiedziała, drapiąc się po szpeceniastej twarzy – czy to...

– Wulfgar – westchnęła Catti-brie.

Regis dołączył do tamtej czwórki na skraju lodowca, pod nim również ugięły się kolana, gdy ujrzał, kogo uratowali ze szponów złego Errtu. Halfling pisnął kilkakrotnie i rzucił się w ramiona barbarzyńcy, a Wulfgar, idący po śliskim lodzie z Kierstaadem na ramieniu, przewrócił się do tyłu i prawie rozbił sobie głowę.

Potężny mężczyzna nie przejął się tym jednak. Errtu i jego niegodziwi słudzy zginęli, a teraz nadszedł czas radości!

Prawie.

Drizzt przeszukiwał zapamiętałe obszar lodowca znajdujący się przed wejściem do jaskini, klnąc na siebie, że stracił wiarę w siebie i w swoich przyjaciół. Pytał Regisa, a następnie wołał do Catti-brie i Stumpet, lecz nikt z nich nic nie widział.

Figurka, która pozwalała drowowi wzywać Guenhwyvar, zniknęła, pochłonięta przez ciemne morze.

Widząc Drizzta w takim stanie, Bruenor szybko przejął kontrolę nad sytuacją i wydał komendy, ponagające przyjaciół do pracy. Pierwszą sprawą było doprowadzenie Catti-brie oraz Stumpet, i to szybko, ponieważ Drizzt, Bruenor i Wulfgar byli mokrzy i szybko marzli, a Kierstaad potrzebował natychmiastowej opieki z rąk kapłanki.

Przebywająca na krze Stumpet wyciągnęła ze swojego plecaka kotwiczkę oraz grubą linę i

wyćwiczonym ruchem osoby doświadczonej we wspinaczce rzuciła hak na lodowiec, jakieś trzy metry od swoich towarzyszy. Bruenor szubko zabezpieczył linę, a później przyłączył się do Wulfgara, który ciągnął już mocno, by doprowadzić krę do brzegu, a ciągnął silniej za każdym razem, gdy spoglądał na Catti-brie, swoją miłość, kobietę, która przed laty miała zostać jego żoną.

Drizzt nie był zbyt pomocny. Ukląkł na krawędzi lodowca i wsunął swoje sejmity do wody, chcąc ją rozświetlić.

– Potrzebuję jakiejś ochrony, by móc zejść na dół! – zawołał do Stumpet, która ciągnęła za swój koniec liny i próbowała w jakiś sposób pocieszyć zboląłego tropiciela.

Stojący obok Drizzta Regis potrząsnął z przekonaniem głową. Halfling wsunął już do wody swoją własną, obciążoną na końcu linę. W wodzie znajdowało się już pięćdziesiąt metrów sznura, a wciąż nie było jeszcze czuć dna. Nawet gdyby Stumpet mogła rzucić czar, który utrzymywałby w Drizzcie ciepło i pozwolił mu oddychać pod wodą, drow nie mógłby zanurkować na taką głębokość, nie mówiąc już o znalezieniu czarnej figurki w ciemnej wodzie.

Catti-brie i Bruenor uścisnęli się szybko na brzegu. Stumpet od razu zajęła się Kierstaadem. Następnie kobieta i Wulfgar podeszli niepewnie do siebie.

Barbarzyńca wyglądał na bardzo zaniedbanego, jego blond włosy były zwichrzone, broda sięgała mu do klatki piersiowej, a jego wzrok był nieobecny. Wciąż był potężny, wciąż silnie umięśniony, lecz jego kończyny osłabły. Catti-brie sądziła, że bardziej z powodu utraty ducha niż masy. Był to jednak Wulfgar, a rany, które zadał mu Errtu, wydawały się kobiecie w tym momencie pozbawione znaczenia.

Serce Wulfgara biło silnie w jego masywnej klatce piersiowej. Catti-brie prawie wcale się nie zmieniła. Być może przybrała trochę na wadze, lecz w jej ciemnoniebieskich oczach wciąż znajdowała się ta iskierka, to umiłowanie życia i przygody, ten nie dający się powstrzymać duch.

– Myślałam, że... – zaczęła Catti-brie, lecz przerwała i wzięła głęboki, uspokajający oddech. – Nigdy cię nie zapomniałam.

Wulfgar chwycił ją w ramiona i przycisnął mocno do siebie. Próbował do niej mówić, wytłumaczyć jej, że jedynie myśl o niej utrzymywała go przy życiu w niewoli. Nie mógł jednak znaleźć słów, ani jednego, trzymał ją więc jedynie tak mocno, jak tylko mógł, a oboje nie przejmowali się lecącymi łzami.

Widok ten dodał otuchy Bruenorowi, Regisowi i Stumpet, a także Drizztowi, choć drow nie był w stanie się nad nim zastanowić. Guenhwyvar odeszła od niego, był to równie wielki cios, jak strata ojca, jak strata Wulfgara. Guenhwyvar była jego towarzyszką od wielu lat, często jedyną towarzyszką, jedyną prawdziwą przyjaciółką.

Nie mógł się z nią nie pożegnać.



To Kierstaad, który z pomocą krasnoludzkiej magii leczniczej odzyskał przytomność, przełamał czar. Barbarzyńca dostrzegł powagę sytuacji, w której się znajdowali, zwłaszcza pęczniejące od wilgoci chmury i kończący się krótki dzień. Było tutaj zimniej niż w tundrze, znacznie zimniej, a nie mieli zbyt wiele opału, by rozpaść i utrzymać ogień.

Kierstaad znalazł inny sposób, by ich osłonić. Wciąż znajdując się na ziemi, zawołał Bruenora i zaczął kierować pracą. Za pomocą Khazid'hei Catti-brie wykroiła bloki lodu, a pozostali ustawili je w odpowiedni sposób, dzięki czemu uzyskali podobną do kopuły budowlę – lodową chatę.

Był na to najwyższy czas, ponieważ krasnoludzkiej kapłance skończyły się czary, a towarzyszy zaczął powoli ogarniać chłód. Niedługo później z nieba zaczął padać grad, a następnie rozpuścił się gwałtowny sztorm.

W schronieniu towarzyszom było jednak dość ciepło i bezpiecznie.

Jednak nie Drizztowi. Bez Guenhwyvar czuł się tak, jakby już nigdy nie miało mu być ciepło.

\* \* \*

Następny poranek był zamglony i szary, powietrze było jeszcze zimniejsze niż w czasie lodowatej nocy. Co gorsza, przyjaciele odkryli, że nocne wiatry przesunęły lód, od którego morze to zyskało bardzo pasującą do niego nazwę, a ich kra była zbyt daleko od innych, by dało się przejść.

Czujący się już lepiej Kierstaad wspinał się na czubek kopuły i uniósł swój róg, dmąc w niego mocno.

Jedyną odpowiedzią było jednak echo, odbijające się od niezliczonych gór lodowych.

Drizzt spędził poranek na modlitwie do Mielikki i do Gwaerona Windstroma, szukając u nich rady i prosząc, by zwrócili mu jego panterę, jego bezcenną przyjaciółkę. Chciał, by Guenhwyvar wyłoniła się z morza, prosto w jego ręce, i modlił się, by tak się stało, wiedział jednak, że nie odbywa się to w ten sposób.

Wpadł jednak na pomysł. Nie wiedział, czy został on zainspirowany przez bogów, czy też był jego własny, lecz nie obchodziło go to. Najpierw udał się do Regisa, który z rybich ości wyrzeźbił wiele wspaniałych przedmiotów, zwłaszcza jednorożca, który wisiał na szyi Drizzta.

Halfling wyciął odpowiedniej wielkości blok lodu i zabrał się do pracy, a Drizzt odszedł na

zbocze lodowca, tak daleko od innych, jak to było możliwe, i rozpoczął przyzywanie.

Dwie godziny później drow powrócił, a za nim podskakiwała foczka, nowo znaleziona przyjaciółka. Jako tropiciel Drizzt znał się na zwierzętach, wiedział, jak się z nimi porozumiewać w ich szczątkowym języku, wiedział też, czego się boją, a co daje im pewność siebie. Ucieszył się, widząc, że Catti-brie i Bruenor wykorzystując łuk i naprędce zrobioną sieć złapali trochę ryb, złapał więc jedną z nich i rzucił focę.

– Hej! – głośno zaprotestował Bruenor, jednak jego twarz rozpogodziła się. – Tak – powiedział, trąc energicznie rękoma o siebie, jakby sądził, że zna zamiary drowa. – Spaś ją.

Kwaśna mina Drizzta, która po tym nastąpiła, tak poważna jak nigdy dotąd, zakończyła ten strumień myśli.

Drow podszedł następnie do Regisa. Zdziwiło go i poruszyło to, co zrobił halfling. To, co kiedyś było niewyróżniającą się niczym szczególnym bryłą lodu, teraz było prawie dokładnym odzwierciedleniem, w wymiarach i kształcie, figurki z onyksu.

– Gdybym miał więcej czasu... – zaczął Regis, lecz Drizzt przerwał mu machnięciem dłonią. To powinno wystarczyć.

Zaczęli więc tresować fokę. Drizzt wrzucił lodową rzeźbę do wody, krzycząc – Guen! – a Regis podszedł do krawędzi kry i złapał figurkę w tę samą sieć, którą Bruenor skonstruował do połowu ryb. Gdy Regis opróżnił sieć i oddał rzeźbę Drizztowi, drow nagroził go jedną z ryb. Powtarzali to raz za razem, w końcu Drizzt włożył sieć w pysk foki, wrzucił figurkę do wody i krzyknął-Guen!

Sprytnie stworzenie nie zawiodło ich, parsknęło i wskoczyło do wody, odnajdując szybko rzeźbę halflinga. Drizzt rozejrzał się po swoich przyjaciółach i rzucając focę rybę, pozwolił sobie na uśmiech nadziei.

Działo się tak przez ponad dwadzieścia minut, każdy udany rzut trafiał głębiej w czarną wodę. Za każdym razem foka bez problemu odnajdywała statuetkę i za każdym razem była nagradzana rybą.

Potrzebowali jednak przerwy, ponieważ foka się zmęczyła i nie była już głodna.

Następne kilka godzin ciągnęło się nieznośnie długo dla biednego Drizzta. Siedział w lodowej chacie, ogrzewając się wraz ze swoimi przyjaciółmi, podczas gdy inni mówili, głównie do Wulfgara, pomagając barbarzyńcy powrócić do świata żyjących.

Dla wszystkich, a zwłaszcza dla Wulfgara, było boleśnie oczywiste, że ma przed sobą długą i ciężką drogę.

Przez ten czas Kierstaad wychodził kilkakrotnie na zewnątrz i dał w swój róg. Młody barbarzyńca był coraz bardziej przekonany, że jeśli w ogóle płynęli, oddalali się od brzegu, a nie

było sposobu, by skierować się z powrotem do domu. Mogli łapać ryby, krasnoludzka kapłanka i lodowa chata były w stanie utrzymać ciepło, lecz Kierstaad wiedział, że nie byli w stanie spędzić zimy Doliny Lodowego Wichru na Morzu Ruchomego Lodu. Pierwsza burza śnieżna zasypie ich chatę, gdy będą spać, lub pojawi się głodny biały niedźwiedź.

Tego ranka Drizzt wrócił do pracy z foką. Regis odwrócił uwagę zwierzęcia, a drow uderzył w wodę i krzyknął, udając, że wrzucił statuetkę.

Foka wskoczyła z radością, lecz przebywała tam jedynie kilka chwil. Wyszła w końcu niezadowolona na krę, szczekając na znak protestu.

Drizzt jej nie nagroził.

Drow trzymał fokę wewnątrz chaty tej nocy i przez większość następnego poranka. Chciał, by stworzenie było głodne, bardzo głodne, wiedział bowiem, że zaczyna im brakować czasu. Miał jedynie nadzieję, że góra lodowa nie odpłynęła zbyt daleko od figurki.

Po kilku rzutach drow wykorzystał to samo odwrócenie uwagi i wysłał fokę na fałszywe polowanie. Minęło kilka minut, a gdy wydawało się, że foka staje się coraz bardziej zdenerwowana, Drizzt dyskretnie wrzucił figurkę do wody.

Zadowolona foka zauważyła ją, przyniosła i została nagrodzona.

– Nie tonie – zauważył Regis, domyślając się przyczyny kłopotów. – Musimy przyzwycząić fokę do nurkowania. Postępując zgodnie z tym stwierdzeniem, obciążyli statuetkę za pomocą haka Stumpet, który został z łatwością wygięty przez Wulfgara. Drizzt wykonał ostrożnie kilka następnych rzutów, upewniając się, że foka jest w stanie śledzić opadanie figurki. Sprytnie zwierzę radziło sobie doskonale, nurkując pod ciemną wodę, poza zasięg wzroku, i za każdym razem wracając ze statuetką.

Ponownie spróbowali podstępu. Odwracając uwagę foki, Drizzt uderzył o wodę. Wszyscy wstrzymali oddech, gdy foka zanurkowała.

Wyłoniła się wiele jardów od góry lodowej, szczeknęła na Drizta i znowu zniknęła. Tak stało się wiele razy.

Nagle foka wynurzyła się tuż przy krze, skacząc z radości i meldując, że wykonała zadanie.

W sieci znajdowała się figurka Guenhwyvar.

Przyjaciele zakrzyknęli radośnie, a Kierstaad zadał potężnie w róg. Tym razem wezwanie młodego barbarzyńcy doczekało się odpowiedzi czegoś więcej niż tylko echa. Kierstaad spojrział pełnym nadziei wzrokiem na pozostałych i zadał ponownie.

Z zasnutego mgłą morza wyłoniła się łódź. Na jej dziobie stał Berkthgar, a złożona z krasnoludów i barbarzyńców załoga wiosłowała z całych sił.

Kierstaad odpowiedział po raz kolejny, a następnie przekazał róg Wulfgarowi, który wydał z niego najgłośniejszy i najczystszy dźwięk, jaki kiedykolwiek słyszała Dolina Lodowego Wichru.

Berkthgar spojrział na niego sponad ciemnej wody, podobnie uczynił Revjak. Był to moment zmieszania, a następnie radości, nawet dla dumnego Berkthgara.

\* \* \*

W noc powrotu do krasnoludzkich kopalń Drizzt wypełniony był mieszanymi emocjami. Był tak szczęśliwy, niewiarygodnie wzruszony, mając u swego boku Wulfgara i mogąc się szczycić tym, że wszyscy jego przyjaciele, w tym Guenhwyvar, praktycznie bez strat przetrwali spotkanie z tak potężnymi wrogami.

Drow nie był jednak w stanie nie myśleć o swoim ojcu. Przez całe miesiące podążał tą drogą, ponieważ wierzył, że zaprowadzi go do Zaknafeina. Wyobraził sobie, że znów jest ze swoim ojcem i mentorem, i choć ani przez chwilę nie narzekał, że to Wulfgar nie Zaknafein był więźniem Errtu, nie mógł się łatwo pozbyć tych wyobrażeń.

Zamartwiając się tym, udał się spać, i śnił.

Obudziła go obecność ducha w jego pokoju. Sięgnął po swoje sejmitary, zaniechał jednak tego i opadł na łóżko, gdy rozpoznał ducha Zaknafeina.

– Mój synu – powiedziało do niego widmo, uśmiechając się ciepło, dumny ojciec, zadowolony duch. – Wszystko ze mną w porządku, lepiej niż mógłbyś sobie wyobrazić.

Drizzt nie był w stanie znaleźć słów, którymi mógłby odpowiedzieć, lecz wyraz jego twarzy zadawał pytania w sercu ojca.

– Wezwał mnie stary kapłan – wyjaśnił Zaknafein. – Powiedział, że chciałeś wiedzieć. Żegnaj, mój synu. Trzymaj się blisko swoich przyjaciół i swoich wspomnień, a w twoim sercu niech pozostanie świadomość tego, że znów się spotkamy.

Z tymi słowy duch zniknął.

Następnego poranka Drizzt pamiętał wszystko wyraźnie i naprawdę czuł się lepiej. Logika podpowiadała mu, że to był sen, zdał sobie jednak sprawę z tego, że duch przemawiał do niego w

mowie drowów, a starym kapłanem, o którym mówił Zaknafein, mógł być jedynie Cadderly.

Drizzt zdecydował już, że powróci do Duchowego Uniesienia, gdy zakończy się zima, niosąc ze sobą kryształowy relikwiarz, zamknięty dla bezpieczeństwa w ochronnej skrzyneczce, tak jak przysiągł.

Gdy dni mijały, a pamięć jego spotkania z duchem nie słabła, drowi tropiciel odnalazł prawdziwy spokój, ponieważ zrozumiał i uwierzył, że to nie był sen.

\* \* \*

– Zaofiarowali mi plemię – zakomunikował Drizztowi Wulfgar. Na zewnątrz krasnoludzkich kopalń trwał rześki, zimowy poranek. Od ich powrotu znad Morza Ruchomego Lodu minęły ponad dwa miesiące.

Drizzt rozważył niespodziewaną wiadomość i poprawiający się stan ocalonego przyjaciela. Następnie potrząsnął głową – Wulfgar nie wydobrzał jeszcze i nie powinien brać na siebie tak wielkiej odpowiedzialności.

– Odmówiłem – przyznał Wulfgar.

– Jeszcze nie nadszedł ten czas – powiedział z zadowoleniem Drizzt.

Wulfgar spojrzał na błękitne niebo, tego samego koloru co jego oczy, które znów świeciły po sześciu latach w ciemności.

– Nigdy nie nadejdzie ten czas – poprawił. – Nie pasuję do tego miejsca.

Drizzt nie był pewny, czy się z nim zgadza. Zastanawiał się, w jakim stopniu odmowa Wulfgara spowodowana była problemami z przystosowywaniem, jakie przeżywał barbarzyńca. Biedny Wulfgar miał kłopoty nawet z najprostszymi aspektami życia. Z nikim nie mógł dojść do porozumienia, zwłaszcza z Catti-brie, choć Bruenor i Drizzt nie wątpili, że pomiędzy tą dwójką odradzała się iskra.

– Będę jednak prowadził Berkthgara – kontynuował Wulfgar. – I nie będę akceptować wrogości pomiędzy jego ludem, moim ludem, a mieszkańcami Doliny Lodowego Wichru. Wszyscy mamy wystarczającą ilość wrogów, nie musimy tworzyć nowych!

Drizzt nie sprzeciwiał się temu stwierdzeniu.

– Kochasz ją? – spytał nagle Wulfgar, a drow został zbity z tropu.

– Oczywiście że tak – odpowiedział zgodnie z prawdą Drizzt. – Podobnie jak ciebie, Bruenora i Regisa.

– Nie będę się wtrącać... – zaczął Wulfgar, lecz przerwał mu chichot Drizzta.

– Ten wybór nie należy ani do mnie, ani do ciebie – wyjaśnił drow – lecz do Catti-brie. Pamiętaj, co miałeś, mój przyjacielu, i pamiętaj, co prawie straciłeś z powodu głupoty.

Wulfgar długo i uparcie patrzył na swojego przyjaciela, zdecydowany postąpić według tej mądrej rady. Życie Catti-brie należało do niej samej i cokolwiek, czy też raczej kogokolwiek wybierze, Wulfgar będzie wśród przyjaciół.

Ta zima była długa i mroźna, z dużymi opadami śniegu i na szczęście bez żadnych nieszczęśliwych wydarzeń. Pomędzy przyjaciółmi nic nie będzie już tak samo, nie po tym, czego doświadczyli, lecz znów będą razem, sercem i duszą. Niech żaden człowiek ani żaden czart nie waży się ich znów rozdzielić!

\* \* \*

Była to jedna z tych wspaniałych nocy w Dolinie Lodowego Wichru, niezbyt zimna, lecz pełna powiewów wiatru, które wywoływały mrowienie skóry. Gwiazd było wiele i świeciły jasno. Drizzt nie był w stanie powiedzieć, gdzie kończy się nocne niebo, a gdzie zaczyna ciemna tundra. Ale nie miało to dla niego znaczenia, podobnie jak dla Bruenora czy Regisa. Guenhwyvar również była zadowolona, myszkując w skałach u podnóża Podejścia Bruenora.

– Znów są przyjaciółmi – oznajmił Bruenor, mówiąc o Catti-brie i Wulfgarze. – On jej teraz potrzebuje, a ona pomaga mu wrócić.

– Nie zapomina się zbyt szybko sześciu lat udręki w rękach takiego czarta jak Errtu – przyznał Regis.

Drizzt uśmiechnął się szeroko, uznawszy, że jego przyjaciele znów odnaleźli wspólne miejsce.

– Sądzę, że mogę się spotkać z Deudermontem w Luskan – powiedział nieoczekiwanie. – Jeśli nie tam, to na pewno w Waterdeep.

– Ty cholerny elfie, przed czym tym razem uciekasz? – spytał krasnolud.

Drizzt odwrócił się, by na niego spojrzeć, i roześmiał się głośno.

– Nie uciekam przed niczym, dobry krasnoludzie – odpowiedział drow. – Muszę jednak, w związku z danym słowem i dla dobra wszystkich, dostarczyć kryształowy relikwiarz Cadderly'emu w Duchowym Uniesieniu, w odległym Carradoon.

– Moja dziewczynka mówi, że to miejsce na południe od Sundabar – zaprotestował Bruenor, myśląc, że przyłapał drowa na kłamstwie. – Nie dopłyniesz tam!

– Daleko na południe od Sundabar – przyznał Drizzt – lecz bliżej Wrót Baldura niż Waterdeep. Duszek Morski pływa szybko, Deudermont dowiezie mnie znacznie bliżej Cadderly'ego.

Ten prosty wywód powstrzymał okrzyki Bruenora. – Ty cholerny elfie – mruknął krasnolud. – Nie zamierzam płynąć na cholernej łodzi! Ale jeśli muszę...

Drizzt spojrzał ostro na krasnoluda.

– Jedziesz?

– Sądzisz, że byśmy zostali? – odpowiedział Regis, a gdy Drizzt przeniósł na niego swój zdumiony wzrok, halfling przypomniał mu szybko, że to on, a nie Drizzt, schwytał Crenshinibona.

– Oczywiście, że jada! – z ciemności nadbiegł znajomy głos. – Tak jak my!

Chwilę później Catti-brie i Wulfgar zeszli stromą ścieżką do swoich przyjaciół.

Drizzt spojrzał na nich wszystkich, jedno po drugim, a następnie odwrócił się w kierunku gwiazd.

– Przez całe swoje życie poszukiwałem domu – powiedział cicho drow. – Przez całe życie szukałem czegoś więcej, niż było mi ofiarowywane, więcej niż Menzoberranzan, więcej niż przyjaciele stojący przy mnie. Zawsze myślałem, że dom jest miejscem, i rzeczywiście nim jest, lecz nie w fizycznym sensie tego słowa. Znajduje się tutaj – rzekł, kładąc rękę na swoim sercu i odwracając się, by spojrzeć na swoich towarzyszy. – To jest uczucie ofiarowywane przez prawdziwych przyjaciół.

– Teraz wiem o tym i wiem, że jestem w domu.

– Ale wyjeżdżasz do Carradoon – delikatnie przypomniała Catti-brie.

– Podobnie jak my! – ryknął Bruenor. Drizzt roześmiał się głośno.

– Jeśli okoliczności nie pozwolą mi pozostać w domu – powiedział z naciskiem – to po prostu zabiorę mój dom ze sobą!

Gdzieś niedaleko zaryczała Guenhwyvar. Znajdą się na drodze, cała szóstka, zanim nadejdzie następny poranek.