ABC Amber Palm Converter, http://www.processtext.com/abcpalm.html

C:\Users\Plazma\Desktop\Knhy pdf\Nová složka (2)\Salvatore_Robert_A-Temny_elf_2-Vyhnanstvi.pdb

PDB Name: Salvatore-TE2-Vyhnanstvi
Creator ID: REAd
PDB Type: TEXt
Version: 0
Unique ID Seed: 0
Creation Date: 27.3.2008
Modification Date: 27.3.2008
Last Backup Date: 1.1.1970
Modification Number: 0

R. A. Salvatore
v nakladatelství FANTOM Print

Magický krystal
Stříbrné prameny
Rubínový klenot
Domovina
Vyhnanství
Útočiště *

* Připravujeme, české názvy budou upřesněny

LEGENDA
O DRIZZTOVI
II
R.A. SALVATORE
Temný elf II
VYHNANSTVÍ

FANTOM Print 2007

Všechny postavy v této knize jsou fiktivní. Jakákoli podoba se skutečnými osobami, ať žijícími, nebo ne, je čistě náhodná.
Kniha je chráněna autorským zákonem USA. Jakákoli reprodukce nebo neautorizované užití textu či kreseb je zakázáno bez písemného souhlasu Wizards of the Coast, Inc.
Loga FORGOTTEN REALMS a WIZARDS OF THE COAST jsou chráněnými obchodními známkami patřícími Wizards of the Coast, Inc.
Všechny postavy Wizards of the Coast, jména i výrazně jim podobná jména jsou obchodními známkami patřícími Wizards of the Coast, Inc.

U.S., CANADA, ASIA, PACIFIC & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P:O: Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-800-324-6496

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd.
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 0YH
GREAT BRITAIN

Navštivte www.wizards.com

Copyright © 2004 Wizards of the Coast, Inc.
Práva na české vydání vlastní FANTOM Print
Cover art Todd Lockwood
Translation Kateřina Niklová

ISBN 978-80-7398-001-6

www.fantomprint.cz

PŘEDMLUVA

Proč je Drizzt tak bezva?

Však vy víte, že je úžasný. Na to ani není potřeba se ptát. Kdyby temný elf, tahle zabijácká mašina se svědomím, nebyl naprosto bezvadný, nepsal bych tuhle předmluvu a vy byste ji určitě nečetli. Takže přeskočme jestli a zeptejme se proč. (Přestaňte se vrtět. Nebude to bolet ani vás nebudu nudit a za deset minut se už budete moct toulat Temnými říšemi spolu s Drizztem a Guenhwyvar a dalšími nespočetnými a nepřátelskými netvory, kteří budou litovat dne, kdy zkřížili cestu jistému temnému elfovi a jeho přátelům, takže seďte klidně a dávejte pozor.)

Napřed bychom mohli škrtnout všechny odpovědi, o kterých víme, že nejsou pravdivé.

Za prvé: Není to nápadem. Jeden chlápek zavrčel: "Hodný drow - to je takové klišé." (To Drizztův úspěch z toho klišé udělal, ale nechme to být.) V pop kultuře dnešní doby bojují upíři s duší po boku vlkodlaků s dobrým srdcem, démoni spolupracují s anděly, aby zachránili svět, a Sithové se mohou vykoupit láskou. Je potřeba něčeho víc než jen "netvora se srdcem", abyste upoutali pozornost lidí.

Za druhé: Nemůžou za to bitky. Samozřejmě je jich tam spousta. Drizzt by se neozbrojil scimitary, kdyby je každou druhou kapitolu nepotřeboval. Příběhy o Drizztovi se vyznačují tím, že každou chvíli někdo nakope někomu zadek. Bob Salvatore je mistr fantasy rvaček. Ale buďme upřímní: Kdybyste se zajímali jenom o souboje, nečetli byste knihu, ale hráli videohru.

Za třetí: Nemůže za to image. Knihy o Drizztovi nečtete proto, abyste udělali dojem na děvčata (nebo na kluky) nebo aby si o vás lidi mysleli, že jste chytří, citliví nebo cokoli jiného. Když si čtete o Drizztovi, názor ostatních vás nezajímá. Jde jen o vás a o to, že se při dobrodružstvích, která s vážným drowím hraničářem sdílíte, bavíte.

Tak jo, teď už víme, co za úspěchem nestojí. Ale čím to tedy je? Řekl bych, že odpovědi jsou dvě.

Za prvé: Magie.

Literární magie: Dokonalé splynutí autora s postavou, Ian Fleming a James Bond. Robert E. Howard a Conan. George Lucas a Luke Skywalker. Někdy prostě všechno klape. Je to něco, co se nedá zfalšovat ani okopírovat.

Nevěříte mi? Tak si přečtěte některou z nových bondovek, které vyšly v posledních letech. Jistě, nejsou špatné, ale není to Fleming. Něco jim chybí, něco nepopsatelného, ale vycítíte to už od první stránky. Nebo si přečtete příběhy Roberta E. Howarda o hrdinech, jako jsou Solomon Kane nebo Bran Mak Morn. Jsou moc dobré - ale Conan měl ještě něco navíc. Něco zvláštního.

Teď si představte, že by o Drizztovi psal někdo jiný. Kdokoli. Chápete? Mohla by to být docela dobrá kniha, ale nebyl by to Drizzt. Ne doopravdy.

To jsem měl na mysli, když jsem mluvil o magii.

Za druhé: Umění.

Vím, že si koleduji o nakládačku, když se vůbec odvažuji zmínit slovo "umění" ve spojení s románem R. A. Salvatora. Je to kacířství, že? Zeptejte se literárních snobů nebo ubohých pomatených cucáků, kteří tvrdí, že už z fantasy "vyrostli". Zeptejte se i samotného Boba - vidím ho, jak se na mě zubí, jako by mi zrovna v tělocvičně nakopal zadek, vrtí hlavou a říká mi tím svým amerikánským přízvukem: "Ses zcvoknul, nebo co? Já nejsem žádnej umělec, já jenom vypravuju příběhy!"

A já na to říkám: Jasně, jsi vypravěč. A umělec. A právě na umění v tomto příběhu záleží.

Je snadné vysvětlit základní rozdíl mezi uměním a "obyčejným vyprávěním" - což je jenom jiné označení pro nádeničinu. Nebude mi to trvat dlouho, protože se to dá shrnout do jediného slova.

Upřímnost.

Už je slyším, jak vyjí, všichni tihle snobové. "Upřímnost? Umění? Je to román o Drizztovi, panebože. Není to umění. Jde jenom o elfy a kouzelníky a o sekání dvěma scimitary do přišer."

Každý, kdo si něco takového myslí, očividně nedával pozor.

Vezměte si Domovinu, kterou jste asi právě dočetli. O čem doopravdy je? Je o tom, že musíte nahlédnout do svého srdce, abyste odhalili, co je správné, a co ne. O tom, že musíte svému srdci věřit bez ohledu na to, co tvrdí svět kolem. O tom, že je nutné vybrat si dobro a odmítnout zlo, ať to stojí, co to stojí. A také o tom, jak je to těžké a že to ve vás vzbudí ten nejosamělejší pocit na světě.

Nebo Vyhnanství, které se právě chystáte začít číst. Je o bolesti osamění. O tom, že přátelství je jedinou ochranou před šílenstvím. O tom, že opravdový přítel je skutečný poklad a že takovým přítelem je někdo, kdo vám pomáhá stát se lepším, než jste byli.

Na rozdíl od velké většiny lidí, která bude tyto řádky číst, jsem měl to štěstí, že jsem se s Bobem Salvatorem seznámil dřív než s Drizztem. Nemůžu říct, že bych ho znal kdovíjak dobře - párkrát jsme zašli na večeři a hodinku nebo dvě spolu mluvili po telefonu - ale mohu říct, že ho v jistém ohledu znám opravdu dobře. Protože Bob je přímočarý chlapík. Není stydlivý a není ani za mák pokrytecký. Je přesně takový, jak ho vidíte.

A protože jsem Boba Salvatora znal, byla jeho osobnost tím prvním, čeho jsem si na stránkách knihy všiml. Znám ho, a proto vím, že myslí každé zatracené slovo vážně. Přesně tomu totiž věří.

To je upřímnost. A (promiň, Bobe, říkám to tak, jak to vidím) umění.

Takže moje odpověď na otázku Proč je Drizzt tak bezva? zní: Magie a umění. Možná už jste došli k vlastnímu názoru. Nebo k němu možná dojdete v Temných říších nebo na povrchu nebo v nějakém zapomenutém koutě FORGOTTEN REALMS, kam vás Drizzt zavede.

Nebo se možná na celou věc díváte existencialisticky: Když je bezva, je prostě bezva. Koho zajímá proč? Pusťme se do příběhu.
Dobrá. Takže tady je Vyhnanství. Temné říše, Drizzt, nestvůry a vířící scimitary. A přátelé.
A magie. A umění.

Matthew Woodring Stover
listopad 2003

DRAMATIS PERSONAE
Belwar Svárlivec
svirfnebli, který v bitvě s drowy přišel kvůli Dininovi o ruce.

Bojecht
svirfneblijský štolmistr

Brak
vůdce skřetů

Brister Pudityč
lidský kouzelník, který se usadil v Temných říších

Briza Do'Urden
nejstarší dcera Matrony matky Zlovůle Do'Urden, Nejvyšší kněžka Lloth

Cihlík
svirfneblijský štolmistr

Dinin Do'Urden
První syn rodu Do'Urden a Drizztův starší bratr

Drizzt Do'Urden
syn Matrony matky Zlovůle a drowí válečník mimořádných dovedností

El-viddinvelp
česač myslí a společník Matrony matky Baenre

Rádce Firbl
velitel tajných jednotek Třpytivého Skaliště

Guenhwyvar
černý panter, kterého Drizzt vyvolává z onyxové sošky

Jarlaxl
vůdce žoldnéřské jednotky Bregan D'aerthe

Král Šniktik
svirfneblijský král Třpytivého Skaliště

Lloth
královna pekelných pavučin a hlavní bohyně temných elfů

Matrona Baenre
Matrona matka rodu Baenre a nejmocnější osoba v celém Menzoberranzanu

Matrona Halavin Fey-Branche
Matrona matka rodu Fey-Branche v Menzoberranzanu

Matrona SiNafay Hun'ett
Matrona matka rodu Hun'ett v Menzoberranzanu

Matrona Zlovůle Do'Urden
Matrona matka rodu Do'Urden v Menzoberranzanu

Maya Do'Urden
nejmladší dcera Matrony matky Zlovůle Do'Urden

Rizzen
patron rodu Do'Urden

Seldig
svirfneblijský mladík, který touží vyrazit na hornickou výpravu.

Vierna Do'Urden
Druhá dcera Matrony Zlovůle

Dianě se vší mou láskou.

PŘEDEHRA
Netvor se plížil tichými chodbami Temných říší a jeho osm šupinatých nohou občas zaškrábalo o kámen. Netrhal sebou při ozvěně, kterou pohybem vyvolával, nebál se, že by mohl prozradit svoji přítomnost. Ani nepátral po úkrytu v očekávání útoku nějakého dravce. I v nebezpečných Temných říších se tento tvor cítil v bezpečí, protože si byl jist, že dokáže porazit jakéhokoli protivníka. Jeho dech páchl po smrtícím jedu, ostré drápy zabodával hluboko do kamene a řady oštěpům podobných zubů, které lemovaly jeho strašlivý chřtán, dokázaly rozervat i tu nejtvrdší kůži. Ale nejnebezpečnější byl netvorův pohled, pohled baziliška, kterým dokázal proměnit v kámen každou živou bytost, na kterou ho upřel.
Toto stvoření, obrovské a hrozivé, patřilo k největším svého druhu, proto neznalo strach.
Lovec sledoval baziliška zpovzdálí jako už dříve toho dne. Osminohá nestvůra byla vetřelcem v jeho území. Lovec viděl, jak bazilišek zabil jedovatým dechem několik rothe - malých, dobytku podobných tvorů, kteří zpestřovali jeho jídelníček - a zbytek stáda se ve slepé panice rozutekl nekonečnými tunely a možná se už nikdy nevrátí.
Lovec se zlobil.
Sledoval, jak se netvor pohybuje úzkým průchodem a po trase, kterou lovec předpověděl. Tasil zbraně a ihned se cítil sebejistěji jako pokaždé, když v rukou ucítil jejich vyváženou tíhu. Lovec je vlastnil už od dětství a i po skoro třiceti letech neustálého používání byly sotva opotřebované. Teď je vyzkouší znovu.
Lovec vrátil zbraně do pochev a čekal na znamení.
Baziliška zastavilo hrdelní zavrčení. Nestvůra se zvědavě zahleděla před sebe, i když měla tak špatný zrak, že viděla sotva na vzdálenost několika stop. Zavrčení se ozvalo znovu a bazilišek se přikrčil a čekal, až na něj vyzývatel, jeho nová oběť, zaútočí a zemře.
Daleko za ním vyklouzl lovec z výklenku a neuvěřitelnou rychlostí se rozběhl po puklinách a výstupcích ve stěně chodby. V magickém plášti piwafwi byl na pozadí kamene neviditelný a jeho mrštné, nacvičené pohyby nedělaly žádný hluk.
Blížil se až nepravděpodobně rychle a tiše.
Před baziliškem se znovu ozvalo zavrčení, ale protivník se ještě stále neukázal. Netrpělivý netvor vyrazil šouravým krokem vpřed, protože už se nemohl dočkat zabíjení. Když bazilišek prošel nízkým průchodem, zahalila mu hlavu koule dokonalé temnoty a nestvůra o krok ustoupila, přesně jak lovec předpokládal.
V tu chvíli se lovec na netvora vrhl. Seskočil ze stěny, a ještě než na nepřítele dopadl, udělal tři věci. Za prvé obestřel baziliškovu hlavu magickými modrými a fialovými plameny. Za druhé si stáhl kápi do čela, protože k boji oči nepotřeboval a v bitvě s baziliškem by jediný letmý pohled znamenal zkázu. A nakonec tasil scimitary, přistál nestvůře na hřbetě a vyběhl jí po šupinách k hlavě.
Jakmile mu tančící plameny zahalily hlavu, bazilišek zareagoval. Oheň nepálil, ale ozářil nestvůru natolik, že se stala snadným cílem. Bazilišek se rychle pohnul, ale než stačil otočit hlavu, první ze scimitarů se mu zapíchl do oka. Netvor se vzepjal, zazmítal a pokusil se na lovce vrhnout. Vydechl jedovaté výpary a zprudka obrátil hlavu.
Lovec byl rychlejší. Držel se v bezpečí za chřtánem.
Druhý scimitar si našel druhé oko a lovec dal průchod zuřivosti.
Bazilišek byl vetřelec. Zabil jeho rothe! Na netvorovu hlavu padaly rána za ranou, odsekávaly šupiny a zabodávaly se do masa pod nimi.
Bazilišek pochopil, že se ocitl v nebezpečí, ale stále věřil, že vyhraje. Zatím vždy všechny porazil. Stačilo, aby na zuřivého lovce dýchl jedovaté výpary.
V tu chvíli se na baziliška vrhl druhý, vrčící nepřítel, který mu nebojácně skočil po plameny ozářeném chřtánu. Velká kočka se zachytila a jedovatého dechu si nevšímala, protože byla magickým tvorem, kterému nemohl podobný útok ublížit. Panter zasekl baziliškovi drápy hluboko do dásní a nechal netvora polykat vlastní krev.
Lovec za velkou hlavou znovu a znovu bodal, víc než stokrát. Scimitary divoce, děsivě prorážely šupinaté brnění a bušily do baziliška, dokud se netvor nepropadl do černých hlubin smrti.
Zakrvácené scimitary přestaly bodat až dlouho poté, co nestvůra zůstala bez hnutí ležet.
Lovec si shodil kápi z hlavy a prohlédl si rozsekanou zdechlinu u svých nohou a horkou krev na čepelích. Zvedl kapající scimitary do vzduchu a nadšeným výkřikem oznámil všem své vítězství.

Byl lovec a tohle byl jeho domov!
Do výkřiku vložil všechen vztek, takže když se pak zadíval na svého společníka, cítil se zahanbeně. Velké panteří oči ho odsuzovaly, i když panter sám to neudělal. Kočka byla lovcovým jediným poutem s minulostí, s civilizovaným životem, který kdysi znal.
"Pojď, Guenhwyvar," zašeptal, když scimitary zasunul zpět do pochev. Vychutnával si zvuk slov, která pronesl. Vlastní hlas byl ten jediný, který za celé desetiletí slyšel. Ale pokaždé, když promluvil, zněla mu slova cizeji a pronášel je s většími obtížemi.
Přijde snad i o tuto schopnost, stejně jako přišel o vše ostatní, co ho pojilo s bývalým životem? Toho se lovec nesmírně obával, protože bez hlasu nebude moct přivolat pantera.
A pak zůstane nadobro sám.
Lovec a kočka kráčeli tichými chodbami Temných říší, nepůsobili žádný hluk ani nenarušovali suť. Spolu se naučili, jaká nebezpečí tichý svět ukrývá. Ale i když lovec vyhrál, neusmíval se. Nebál se žádných nepřátel, ale už si nebyl jist, jestli jeho odvaha pramení ze sebevědomí nebo z netečnosti.
Pouhé přežití možná nestačilo.

ČÁST
PRVNÍ
LOVEC

Jasně si vzpomínám na den, kdy jsem opustil město, ve kterém jsem se narodil, město svého lidu. Rozprostíraly se přede mnou celé Temné říše, život plný dobrodružství a vzrušení a spousta možností, které mě povzbuzovaly. A co víc, byl jsem přesvědčený, že když opustím Menzoberranzan, budu moct žít život podle svých zásad. Po boku jsem měl Guenhwyvar a v pochvách u opasku scimitary. Mohl jsem rozhodovat o své budoucnosti sám.
Ale ten drow, mladý, sotva čtyřicetiletý Drizzt Do'Urden, který toho osudného dne odešel z Menzoberranzanu, nechápal, jak funguje čas, jak se zpomalí jeho tok, když okamžiky nesdílíte s ostatními. Byl jsem mladý a nadšený a přede mnou leželo několik staletí života.
Ale jak měřit staletí, když vám hodina připadá jako den a den jako rok?
I mimo města Temných říší se dá sehnat jídlo, když víte, kde hledat, a dá se zajistit bezpečí, když víte, jak se ukrýt. Ale mimo města Temných říší existuje především jedno, a to samota.
Začal jsem žít v prázdných tunelech a život se najednou stal snazší, ale zároveň obtížnější. Získal jsem dovednosti a zkušenosti potřebné k přežití. Dokázal jsem porazit skoro každého tvora, který vstoupil na mé území, a před stvořeními, která jsem porazit nedokázal, jsem se mohl snadno schovat nebo utéct. Ale netrvalo dlouho a odhalil jsem nepřítele, před kterým jsem nemohl utéct, kterého jsem nemohl porazit. Pronásledoval mě, kamkoli jsem šel - čím dál jsem utíkal, tím víc na mě doléhal. Mým nepřítelem byla samota, nekonečné ticho chodeb.
Od té chvíle uplynulo už mnoho let, ale když se teď ohlédnu zpátky, žasnu a děsím se změn, kterými jsem za takového bytí prošel. Každého myslícího tvora definuje jazyk, jeho komunikace s okolím. Bez tohoto pouta jsem byl ztracený.
Když jsem opustil Menzoberranzan, rozhodl jsem se žít podle pravidel a neochvějně dodržovat to, v co věřím. Ale stačilo několik měsíců o samotě v Temných říších a jediným smyslem mého života se stalo přežití. Stal jsem se tvorem, který se řídí instinktem, vypočítavostí a lstivostí, ale nepřemýšlel jsem přitom a rozum jsem používal jen k pátrání po kořisti.
Věřím, že mě zachránila Guenhwyvar. Společnice, která mě vyrvala ze spárů nespočetných příšer, mě tentokrát zachránila před smrtí prázdnotou - byla by to možná méně dramatická, ale určitě ne méně strašlivá smrt. Žil jsem pro okamžiky, kdy se kočka pohybovala po mém boku, kdy jiný živý tvor naslouchal mým slovům, která jsem vyslovoval se stále většími obtížemi. Guenhwyvar se také stala mými hodinami, protože jsem věděl, že kočka může opustit Astrální sféru na půl dne vždy každý druhý den.
Teprve až mé utrpení skončilo, uvědomil jsem si, jak nesmírně důležitá byla tato čtvrtina mého času. Bez Guenhwyvar bych ztratil vůli žít. Nikdy bych nenašel sílu pokračovat dál.
Ale časem jsem zjistil, že i když Guenhwyvar stojí při mně, začíná být můj postoj k boji stále rozpolcenější. V duchu jsem doufal, že se některý z obyvatel Temných říší ukáže být silnější. Mohly by mi zuby nebo drápy způsobit větší bolest než prázdnota a ticho? Myslím, že ne.

Drizzt Do'Urden

1
DÁREK K VÝROČÍ
Matrona Zlovůle Do'Urden se neklidně zavrtěla na kamenném trůně v malé, temné předsíni velké kaple sídla Do'Urden. Temní elfové počítají čas na desetiletí a dnešní den měl vejít do dějin Zlovůlina rodu jako desetileté výročí neutuchajícího tajného konfliktu mezi rody Do'Urden a Hun'ett. Matrona Zlovůle si nikdy nenechala ujít žádnou oslavu, proto měla pro nepřátele připravený zvláštní dárek.
Briza Do'Urden, Zlovůlina nejstarší dcera a velká, mocná drowka, přecházela ustaraně sem a tam, což nebylo nijak neobvyklé. "Už to mělo skončit," zabručela a kopla do malé trojnožky. Stolička odlétla stranou, převrátila se a kus sedáku, který byl vyroben z nohy houby, se odštípl.
"Trpělivost, dcero," odvětila Zlovůle poněkud káravě, i když sdílela Briziny pocity. "Jarlaxl je opatrný." Briza se při

zmínce o hrubém žoldákovi odvrátila a přistoupila k vyzdobeným kamenným dveřím. Zlovůli dceřina reakce neušla.
"Nesouhlasíš s tím, že jsem najala Jarlaxla a jeho tlupu," prohlásila Matrona matka bez obalu.
"Jsou to odpadlíci bez rodu," vyštěkla Briza, aniž by se k matce otočila. "V Menzoberranzanu není pro někoho takového místo. Narušují přirozený pořádek naší společnosti. A jsou to muži!"
"Dobře nám slouží," připomněla Zlovůle. Briza chtěla namítnout, že je také stojí spoustu peněz, ale moudře se rozhodla držet jazyk za zuby. Od chvíle, kdy vypukla válka mezi Do'Urdeny a Hun'etty, se Briza s matkou téměř neustále hádala.
"Bez Bregan D'aerthe bychom nemohli proti nepříteli zakročit," pokračovala Zlovůle. "Když využijeme žoldáků, odpadlíků bez rodu, jak jsi je nazvala, můžeme bojovat, aniž bychom do války zapletli rod."
"Tak proč už celou záležitost neukončíme?" vybuchla Briza a zprudka se otočila zpět k trůnu. "Zabijeme pár vojáků Hun'ettů, oni zabijí pár našich. A oba rody dál najímají posily! Nikdy to neskončí! Jediným vítězem jsou žoldáci Bregan D'aerthe - a banda, kterou si najala Matrona SiNafay Hun'ett - protože vyčerpávají pokladnice obou rodů!"
"Dávej si pozor na jazyk, dcero," zavrčela Zlovůle rozzlobeně. "Mluvíš s Matronou matkou."
Briza se znovu odvrátila. "Měli jsme na Hun'etty zaútočit tu noc, kdy jsme obětovali Zaknafeina," odvážila se zabručet.
"Zapomínáš, co tehdy provedl tvůj nejmladší bratr," odvětila Zlovůle klidně.
Ale Matrona matka se mýlila. I kdyby Briza žila dalších tisíc let, nikdy nezapomene na to, co Drizzt udělal tu noc, kdy opustil rodinu. Drizzta vycvičil Zaknafein, Zlovůlin oblíbený milenec a bezpochyby nejlepší bojový mistr v celém Menzoberranzanu, takže se stal dokonalým bojovníkem, s nímž se obyčejní drowí válečníci nemohli srovnávat. Ale Zak Drizztovi rovněž vštěpil neposlušnost a kacířský postoj, což Lloth, Pavoučí královna temných elfů, nemohla tolerovat. Drizztovo rouhání nakonec vzbudilo Llothin vztek a Pavoučí královna se na oplátku dožadovala jeho smrti.
Matronu Zlovůli Drizztův válečnický potenciál natolik ohromil, že se rozhodla zariskovat a nabídla Lloth jako pokání za Drizztovy hříchy Zaknafeinovo srdce. Odpustila Drizztovi v naději, že bez Zaknafeinova vlivu změní své způsoby a nahradí mrtvého bojového mistra.
Nevděčný Drizzt je však místo toho zradil a uprchl do Temných říší. Svým činem nejenže zbavil rod Do'Urden jediného zbývajícího bojového mistra, ale rovněž připravil Matronu Zlovůli a zbytek rodiny Do'Urdenů o Llothinu přízeň. Všechna jejich námaha přišla vniveč a rod Do'Urden ztratil hlavního bojového mistra, jeho možného nástupce i přízeň Lloth. Nebyl to dobrý den.
Rod Hun'ett naštěstí utrpěl toho dne podobnou ztrátu, když přišel o dva kouzelníky, kteří se neúspěšně pokusili zavraždit Drizzta. Oba rody tak byly oslabeny, ztratily přízeň Pavoučí královny a očekávaná válka se proměnila v dobře promyšlenou řadu tajných nájezdů.
Briza nikdy nezapomene.
Zaklepání na dveře vytrhlo Brizu i její matku ze vzpomínek na onen osudný den. Dveře se otevřely a dovnitř vešel Dinin, První syn rodu.
"Zdravím, Matrono matko," řekl zdvořile a hluboce se uklonil. Dinin ji chtěl svými zprávami překvapit, ale široký úsměv, který se mu rozlil po tváři, vše prozradil.
"Jarlaxl se vrátil!" zavrčela Zlovůle nadšeně. Dinin se obrátil k otevřeným dveřím a žoldák, který trpělivě čekal na chodbě, vstoupil. Brizu odpadlíkovo chování neustále překvapovalo, proto zavrtěla hlavou, když kolem ní Jarlaxl procházel. Téměř všichni temní elfové v Menzoberranzanu se oblékali do usedlých, praktických šatů, do hávů ozdobených symboly Pavoučí královny nebo do vláčné kroužkové košile, kterou ukryli v záhybech magického maskujícího pláště piwafwi.
Ale arogantní a drzý Jarlaxl se odmítal řídit zvyky obyvatel Menzoberranzanu. Rozhodně to nebyl průměrný drow a svoji odlišnost stavěl otevřeně a bezostyšně na odiv. Neoblékal se do pláště nebo hávu, nýbrž do třpytivé pláštěnky, která se mihala všemi barvami, a to nejen ve světle, ale také v infračerveném spektru očí citlivých na teplo. Nikdo netušil, jakou magií je pláštěnka opředená, ale ti, kdo byli žoldáckému vůdci nejblíže, tvrdili, že je velmi cenná.
Jarlaxlova vesta byla tak krátká, že odhalovala štíhlé, svalnaté břicho. Jedno oko mu zakrývala páska, ale bystří pozorovatelé brzy zjistili, že se jedná jen o ozdobu, protože ji často přesunoval z jednoho oka na druhé.
"Moje drahá Brizo," pozdravil ji Jarlaxl přes rameno, když si všiml, s jakou nechutí si ho prohlíží. Rychle se obrátil, hluboce se jí uklonil a mávl širákem - byla to další zvláštnost, obzvláště když ho v nadměrné míře zdobila veliká pera diatrymy, obrovského ptáka Temných říší.
Briza zafuněla a při pohledu na žoldákovu skloněnou hlavu se odvrátila. Drowí elfové se honosili hustými bílými vlasy a jejich sestřihem vyjadřovali postavení a příslušnost k rodu. Odpadlík Jarlaxl žádné vlasy neměl a z Brizina pohledu vypadala jeho hladce oholená hlava jako onyxová koule.
Jarlaxl se zasmál přetrvávajícímu odporu nejstarší dcery Do'Urdenů a otočil se zpět k Matroně Zlovůli. Cinkala na něm záplava šperků a lesklé boty při každém kroku klapaly o podlahu. Briza si rovněž všimla, že Jarlaxlovy boty a šperky vydávaly zvuky jen tehdy, když si to přál.
"Hotovo?" zeptala se Matrona Zlovůle žoldáka, než ji mohl pozdravit.
"Má drahá Matrono Zlovůle," odvětil Jarlaxl s bolestivým povzdechem, protože věděl, že si podobnou neformálnost může díky úžasným zprávám, které přinesl, dovolit. "Pochybovala jste snad o mně? To jste mě opravdu ranila."
Zlovůle vyskočila z trůnu a sevřela vítězoslavně ruku v pěst. "Dipree Hun'ett je mrtvý!" vykřikla. "První šlechtická oběť války!"
"Zapomněla jste na Masoje Hun'etta, kterého před deseti lety zabil Drizzt," poznamenala Briza. "A na Zaknafeina Do'Urdena," musela dodat, i když věděla, že to není moudré, "kterého jste sama zavraždila."
"Zaknafein nebyl původem šlechtic," zavrčela Zlovůle na drzou dceru. Její slova Zlovůli přesto zasáhla. Obětovala Zaknafeina namísto Drizzta, přestože Briza nesouhlasila.
Jarlaxl si odkašlal, aby zlomil sílící napětí. Žoldák věděl, že musí celou záležitost ukončit a co nejrychleji sídlo Do'Urden

opustit. Na rozdíl od Do'Urdenů věděl, že se blíží jejich poslední hodinka. "A teď k mojí odměně," připomněl Zlovůli.
"Dinin se o to postará," odvětila Zlovůle a mávla rukou, aniž by odtrhla oči od dceřina jedovatého pohledu.
"Pak tedy půjdu," řekl Jarlaxl a kývl na Prvního syna.
Než však žoldák stačil vykročit ke dveřím, do místnosti vtrhla Vierna, Zlovůlina druhá dcera, a tvář jí v infračerveném spektru vzrušeně zářila.
"Zatraceně," zabručel si Jarlaxl pod vousy.
"Co je?" obořila se na ni Matrona Zlovůle.
"Rod Hun'ett," vykřikla Vierna. "Vojáci pronikli do sídla! Útočí na nás!"
###
Vně jeskynního komplexu rozrazil blesk adamantinovou bránu sídla Do'Urden a na nádvoří vrazilo pět set vojáků rodu Hun'ett - bylo jich o plnou stovku víc, než kolik měl rod mít. Tři sta padesát válečníků rodu Do'Urden vyběhlo z tvarovaných stalagmitových hrud, které sloužily jako kasárna, aby útok zastavilo.
Nepřítel byl sice v přesile, ale jednotky Do'Urdenů vycvičil Zaknafein, takže zformovaly správné obranné postavení a chránily kouzelníky a kněžky, aby mohli použít magii.
Celá jedna jednotka rodu Hun'ett byla vybavena létacími kouzly, takže snadno pronikla do jeskyně, která ukrývala panské komnaty rodu Do'Urden. Drobné kuše, které padly přesně do ruky, však rychle zacvakaly, do vzduchu vylétly smrtící, otrávené šípy a řady létajících vojáků prořídly. Ale překvapivý útok se povedl a obránci rodu Do'Urden se ocitli v nejistém postavení.
###
"Lloth není na straně Hun'ettů!" zaječela Zlovůle. "Neodvážili by se provést otevřený útok!" Trhla sebou, když zaduněly další a další výboje, které hovořily o opaku.
"Opravdu?" odsekla Briza.
Zlovůle střelila po dceři výhružným pohledem, ale neměla čas v hádce pokračovat. Drowové obvykle bojovali tak, že do sídla nepřátelského rodu vyslali vojáky, které podpořili mentálním útokem nejvyšší kněžky. Ale Zlovůle žádný mentální útok necítila, což ji přesvědčilo o tom, že sídlo opravdu napadl rod Hun'ett. Kněžky Hun'ettů ztratily přízeň Pavoučí královny a zjevně nemohly použít k útoku síly, které jim dala Lloth. Kdyby to udělaly, Zlovůle s dcerami by se nedokázaly bránit, protože rovněž přišly o Llothinu přízeň.
"Jak je možné, že se odvážili zaútočit?" přemýšlela Zlovůle nahlas.
Briza chápala, nač matka naráží. "Jsou opravdu odvážní," řekla, "protože jim nezbývá než doufat, že se vojákům podaří zlikvidovat všechny členy našeho rodu." Všichni v komnatě, každý drow v Menzoberranzanu věděl, jak krutý a neúprosný trest čeká rod, kterému se nepodaří vymazat protivníka zcela ze světa. Úspěšně provedené útoky trestány nebyly, ale když jste se při nich nechali nachytat, trestu jste neunikli.
Do předsíně vstoupil Rizzen, současný patron rodu Do'Urden, a tvářil se pochmurně. "Jsou v přesile a mají lepší postavení," oznámil. "Obávám se, že naše porážka bude rychlá."
Zlovůle odmítala podobné zprávy přijmout. Udeřila Rizzena tak silně, až odlétl přes půlku místnosti, pak se obrátila k Jarlaxlovi. "Povolej svoji tlupu!" zakřičela na žoldáka. "Rychle!"
"Matrono," vykoktal Jarlaxl, který zjevně nevěděl, jak dál. "Bregan D'aerthe se snaží jednat v utajení. Do otevřené války se nepleteme. Kdybychom to udělali, mohli bychom proti sobě poštvat vládnoucí radu!"
"Zaplatím ti, cokoli si řekneš," slíbila zoufalá Matrona matka.
"Ale náklady…"
"Cokoli budeš chtít!" zavrčela Zlovůle znovu.
"Takový čin…" začal Jarlaxl.
Zlovůle mu opět nedovolila domluvit. "Zachraň můj rod, žoldáku," vrčela. "Vyděláš na tom. Ale varuji tě, pokud zklameš, zaplatíš mnohem víc!"
Jarlaxl neměl rád, když mu někdo vyhrožoval, a obzvláště ubohá Matrona matka, které se svět rozpadal pod rukama. Ale v uších žoldáka zvonila slova jako "zisk" mnohem hlasitěji než Matroniny hrozby. Deset let na sporu mezi rody Do'Urden a Hun'ett mimořádně vydělával, takže nepochyboval o Zlovůlině schopnosti nebo ochotě zaplatit, co slíbila, a rovněž nepochyboval o tom, že dohodou s ní získá mnohem víc než podobnou úmluvou, kterou před několika dny uzavřel s Matronou SiNafay Hun'ett.
"Jak si přejete," řekl Matroně Zlovůli, uklonil se a pozdravil ji okázalým širákem. "Uvidím, co se dá dělat." Mrkl na Dinina, který ho vyprovodil ven z komnaty.
Když vystoupili na balkón, který poskytoval výhled na nádvoří sídla Do'Urden, uviděli, že situace je ještě zoufalejší, než ji popsal Rizzen. Vojáci rodu Do'Urden - ti, kteří ještě žili - byli uvězněni kolem jednoho z obrovských stalagmitů, do nichž byla zapuštěná vstupní brána.
Jeden z létajících vojáků Hun'ettů si všiml šlechtice rodu Do'Urden, a tak přistál na balkóně, ale Dinin se vetřelce bleskurychle zbavil.
"Dobrá práce," poznamenal Jarlaxl a souhlasně na Dinina kývl. Přiblížil se, aby Prvního syna poplácal po rameni, ale Dinin ustoupil z dosahu.
"Máme práci," připomněl Jarlaxlovi významně. "Rychle přivolej své muže, jinak se obávám, že rod Hun'ett vyhraje."
"Jen klid, příteli Dinine," zasmál se Jarlaxl. Sundal si z krku píšťalku a zapískal. Dinin nic neslyšel, neboť nástroj byl magický, takže ho slyšeli jen členové Bregan D'aerthe.
První syn Do'Urdenů se užasle díval, jak Jarlaxl klidně zapískal určitou melodii, pak s ještě větším úžasem sledoval, jak se skoro stovka vojáků rodu Hun'ett obrátila proti spolubojovníkům.
Bojovníci Bregan D'aerthe byli věrní jen Bregan D'aerthe.

###
"Nemohli zaútočit," prohlašovala tvrdohlavě Zlovůle a pochodovala přitom sem a tam po komnatě. "Pavoučí královna by jim při útoku nepomohla."
"Vítězí i bez pomoci Pavoučí královny," připomněl Rizzen, a když tato nežádoucí slova pronášel, moudře ustoupil do nejvzdálenějšího kouta komnaty.
"Říkala jste, že nás nikdy nenapadnou!" zavrčela Briza na matku. "A vysvětlila jste, proč my nesmíme napadnout je!"
Briza si na rozhovor dobře vzpomínala, protože to ona navrhla, aby na rod Hun'ett otevřeně zaútočili. Zlovůle ji tehdy ostře a veřejně pokárala a Briza teď mínila zahanbit ji. "Copak se Matrona Zlovůle zmýlila?"
Zlovůle po ní střelila pohledem plným zuřivosti a hrůzy. Briza výhružný pohled bez zachvění opětovala a Matrona matka rodu Do'Urden se už náhle necítila tak nezranitelná a sebejistá. O chvilku později vstoupila do komnaty nejmladší dcera Maya a Zlovůle postoupila nervózně vpřed.
"Vnikli do domu!" vykřikla Briza, která předpokládala nejhorší. Popadla bič s hadími hlavami. "A my ještě ani nezačaly připravovat obranu!"
"Ne!" opravila ji rychle Maya. "Na balkón nepronikl žádný nepřítel. Bitva se obrátila v neprospěch rodu Hun'ett!"
"Já to věděla," poznamenala Zlovůle, napřímila se a obrátila se významně k Brize. "Rod, který zaútočí bez Llothiny podpory, je odsouzený k záhubě!" Ale Zlovůle i přes své prohlášení uhádla, že jim na nádvoří nepomohla jen Pavoučí královna. Došlo jí, že za všechno vděčí Jarlaxlovi a jeho nespolehlivé tlupě odpadlíků.
###
Jarlaxl sestoupil z balkónu, využil vrozených drowích schopností a snesl se na zem. Dinin neviděl důvod zapojit se bitvy, která byla zjevně pod kontrolou, proto se opřel a zvážil vše, co se právě stalo. Jarlaxl poštval obě strany proti sobě, takže v konečném důsledku byli jedinými vítězi on a jeho tlupa. Žoldáci Bregan D'aerthe byli bezpochyby bezohlední, ale Dinin musel uznat, že také velmi efektivní.
Dinin zjistil, že se mu odpadlík líbí.
###
"Doručili jste žalobu, jak se patří, Matroně Baenre?" zeptala se Zlovůle Brizy, když začalo po Narbondelu, magicky zahřátém stalagmitu, který v Menzoberranzanu sloužil jako hodiny, šplhat světlo, jež oznamovalo začátek nového dne.
"Vládnoucí rod očekává vaši návštěvu," odvětil Briza a uculila se. "Celé město už mluví o útoku rodu Hun'ett a taky o tom, jak ho rod Do'Urden odrazil."
Zlovůle se marně snažila potlačit domýšlivý úsměv. Užívala si zájmu a také slávy, kterou svůj rod určitě ověnčí.
"Vládnoucí rada se sejde ještě dnes," pokračovala Briza. "Bezpochyby k hrůze Matrony SiNafay Hun'ett a jejích dětí."
Zlovůle kývla na souhlas. Vymazat ze světa celý nepřítelův rod byla v Menzoberranzanu naprosto přijatelná věc. Ale když se takový útok nezdařil a naživu zůstal třeba jen jediný šlechtic, který mohl vznést obvinění, vládnoucí rada zasáhla a její rozsudek znamenal pro útočníky naprostou zkázu.
Ozvalo se zaklepání a obě ženy se obrátily ke zdobeným dveřím.
"Volají vás, Matrono," řekl Rizzen, když vstoupil. "Matrona Baenre poslala kočár."
Zlovůle s Brizou pohlédly jedna na druhou a ve tvářích se jim zračila naděje, ale také nervozita. Až bude rod Hun'ett potrestán, Do'Urdenové se stanou Osmým rodem městské hierarchie, po čemž obě toužily. Jen Matrony matky osmi nejvyšších domů mohly zasednout v městské vládnoucí radě.
"Tak brzy?" zeptala se Briza matky.
Zlovůle jen pokrčila rameny a následovala Rizzena ven z komnaty a na balkón sídla. Rizzen napřáhl ruku, aby ji pomohl, ale ona ho rychle a tvrdohlavě odstrčila. Zlovůle hrdě sestoupila z balkónu a snesla se na nádvoří, kde se shromáždila většina vojáků. Modrý disk s insigniemi rodu Baenre se vznášel těsně za zničenou adamantinovou branou sídla Do'Urden.
Zlovůle prošla hrdě davem. Temní elfové zakopávali jeden o druhého, jak se jí snažili uskočit z cesty. Uvědomila si, že dnešek patří jen jí. Konečně získala křeslo ve vládnoucí radě, postavení, které si zasloužila.
"Matrono matko, doprovodím vás." nabídl Dinin u brány.
"Zůstaneš tady se zbytkem rodiny," opravila ho Zlovůle. "Zavolali jen mě."
"Jak to můžete vědět?" zeptal se Dinin, ale sotva vypustil slova z úst, uvědomil si, že zašel příliš daleko.
Zmizel v davu vojáků dřív, než se Zlovůle otočila, aby ho pokárala pohledem.
"Správná úcta," zamumlala si pro sebe Zlovůle a pokynula vojákům, kteří stáli nejblíže, aby odstranili část podepřené brány. Zlovůle věnovala poddaným poslední vítězoslavný pohled, pak vyšla ven ze sídla a usadila se na vznášejícím se disku.
Nebylo to poprvé, co Zlovůle přijala pozvání Matrony Baenre, proto ji nijak nepřekvapilo, když ze stínů vystoupilo několik kněžek Baenre a v ochranném kruhu obklopilo disk. Když se na podobnou cestu vydala posledně, váhala, protože netušila, proč si ji Baenre zavolala. Ale tentokrát si Zlovůle založila paže vzdorovitě na hrudi a dovolila zvědavým přihlížejícím, aby si ji prohlédli v celé vítězné kráse.
Zlovůle hrdě přijímala pohledy a cítila se nesmírně nadřazeně. Její hrdost se nevytratila, ani když disk dorazil k nádhernému, pavučině podobnému plotu sídla Baenre, který ukrýval tisíc stráží a stalagmitové a stalaktitové budovy. Teď patřila k vládnoucí radě, nebo k ní alespoň bude brzy patřit. Už se nemusí nechat ničím zastrašovat.
To si alespoň myslela.
"Očekávají vás v kapli," řekla jedna z kněžek Baenre, když se disk zastavil u paty obrovské kupolovité budovy s velkým schodištěm.
Zlovůle sesedla a vystoupala po vyleštěných kamenných schodech. Když vstoupila dovnitř, všimla si, že na jedné ze židlí na vyvýšeném oltáři ve středu někdo sedí. Sedící drowka, jediná další osoba, kterou bylo v kapli vidět, si

Zlovůlina příchodu zjevně nevšimla. Pohodlně seděla a sledovala obrovský iluzorní obraz v kupoli, který se měnil z pavouka v nádhernou drowí ženu.
Když se Zlovůle přiblížila, všimla si, že žena má na sobě háv Matrony matky, a napadlo ji, že na ni čeká samotná Matrona Baenre, nejmocnější osoba v Menzoberranzanu. Zlovůle vystoupala po schodišti a zastavila se za sedící drowkou. Nečekala na vyzvání a odvážně křeslo obešla, aby Matronu matku pozdravila.
Ale Zlovůle Do'Urden se na plošině v kapli rodu Baenre nesetkala s prastarou, vyzáblou Matronou Baenre. Sedící Matrona matka nebyla starší než všichni drowové, ani vrásčitá a seschlá jako bezkrevná mrtvola. Drowka v křesle byla vlastně stejně stará jako Zlovůle a docela drobná. Zlovůle ji moc dobře poznala.
"SiNafay!" vykřikla a málem se jí podlomila kolena.
"Zlovůle," odvětila žena klidně.
Zlovůlinou myslí prolétlo tisíc zneklidňujících možností. SiNafay Hun'ett se měla vystrašeně krčit doma a očekávat vyhlazení rodu. Ale přesto pohodlně seděla v posvátných komnatách nejdůležitějšího rodu Menzoberranzanu!
"Nepatříš sem!" protestovala Zlovůle a sevřela štíhlé ruce v pěst u boků. Napadlo ji, že by se mohla na SiNafay vrhnout a uškrtit ji vlastníma rukama.
"Jen klid, Zlovůle," poznamenala SiNafay věcně. "Pozvala mě Matrona Baenre, stejně jako tebe."
Zmínka o Matroně Baenre a o tom, kde se nacházejí, Zlovůli ihned zklidnila. V kapli rodu Baenre nemohla provést nic neuváženého! Zlovůle odešla na opačnou stranu kruhové plošiny, posadila se, ale po celou dobu neodtrhla oči od tváře samolibě se usmívající SiNafay Hun'ett.
Po nekonečné chvíli ticha musela Zlovůle promluvit a říct, co jí leželo na srdci. "Při posledním zatemnění Narbondelu zaútočil rod Hun'ett na moji rodinu," řekla. "Mám na to mnoho svědků. Neexistují žádné pochybnosti!"
"Žádné," odvětila SiNafay a její souhlas vyvedl Zlovůli z míry.
"Takže se k činu přiznáváš?" zarazila se.
"Ano," řekla SiNafay. "Nikdy jsem svoji vinu nepopírala."
"A přesto žiješ," zavrčela Zlovůle. "Zákony Menzoberranzanu vyžadují, abyste byli ty a všichni tvého rodu spravedlivě potrestáni."
"Spravedlivě?" SiNafay se absurdní myšlence zasmála. Spravedlnost byla vždy jen zástěrkou a sloužila k tomu, aby se v chaotickém Menzoberranzanu udržovalo zdání pořádku. "Udělala jsem to, co mi Pavoučí královna přikázala."
"Kdyby Pavoučí královna s tvými metodami souhlasila, zvítězila bys," namítla Zlovůle.
"To nemusí být pravda," přerušil je jiný hlas. SiNafay a Zlovůle se otočily, protože se v křesle na nejvzdálenějším konci plošiny objevila pomocí kouzla Matrona Baenre.
Zlovůle toužila na Matronu Baenre zakřičet, protože tajně vyslechla jejich rozhovor a zjevně popírala její námitku proti SiNafay. Ale Zlovůle přežila pět set let v Menzoberranzanu především proto, že věděla, že není moudré dráždit někoho, jako je Matrona Baenre.
"Trvám na svém právu obžalovat rod Hun'ett," řekla klidně.
"Samozřejmě," odvětila Matrona Baenre. "Jak jsi sama řekla a SiNafay souhlasila, neexistují žádné pochybnosti."
Zlovůle se vítězoslavně obrátila k SiNafay, ale Matrona matka rodu Hun'ett se dál tvářila uvolněně a bezstarostně.
"Tak proč je tady?" vykřikla Zlovůle a téměř vybuchla vzteky. "SiNafay je vyvrhel. Je…"
"Nikdo proti tomu nic nenamítá," přerušila ji Matrona Baenre. "Rod Hun'ett zaútočil a zklamal. Trest za takový čin je znám a všichni s ním souhlasí a vládnoucí rada se ještě dnes sejde a postará se o to, aby byl vykonán."
"Tak proč je SiNafay tady?" obořila se na ni Zlovůle.
"Pochybuješ o moudrosti mého útoku?" zeptala se SiNafay Zlovůle a snažila se potlačit zasmání.
"Porazili jsme vás," připomněla jí Zlovůle věcně. "To by mělo být dostatečnou odpovědí."
"Lloth se útoku dožadovala," řekla Matrona Baenre.
"Tak proč byl rod Hun'ett poražen?" zeptala se Zlovůle tvrdohlavě. "Pokud Pavoučí královna…"
"Neřekla jsem, že Pavoučí královna rodu Hun'ett požehnala," přerušila ji Matrona Baenre poněkud podrážděně. Zlovůle se opřela, protože si vzpomněla, kde je a v jaké situaci se ocitla.
"Řekla jsem jen to, že Lloth útok rozkázala," pokračovala Matrona Baenre. "Deset let trpěl vaší soukromou válkou celý Menzoberranzan. Mohu vás ujistit, že vaše intriky už přestaly všechny bavit a vzrušení už dávno pominulo. Celá věc musela skončit."
"A skončila," prohlásila Zlovůle a vstala. "Rod Do'Urden zvítězil a já trvám na svém právu obvinit SiNafay a její rodinu!"
"Sedni si, Zlovůle," řekla SiNafay. "Jde tady o víc než jen o tvé obvinění."
Zlovůle pohlédla na Matronu Baenre, aby se ujistila, že je to pravda, ale ve světle současné situace nemohla o slovech SiNafay pochybovat.
"Spor skončil," řekla Matrona Baenre. "Rod Do'Urden zvítězil a rod Hun'ett přestane existovat."
Zlovůle se znovu posadila a samolibě se na SiNafay usmála. Ale Matrona matka rodu Hun'ett stále nevypadala ustaraně.
"S potěšením se budu dívat, jak vás ničí," ujistila Zlovůle protivnici. Obrátila se k Baenre. "Kdy bude trest vykonán?"
"Už se stalo," odvětila Matrona Baenre tajemně.
"SiNafay žije!" vykřikla Zlovůle.
"Ne," opravila ji Matrona matka. "Osoba, která byla SiNafay Hun'ett, žije."
Zlovůle začínala chápat. Rod Baenre vždy dokázal využít příležitosti. Copak se Matrona Baenre rozhodla nejvyšší kněžku ukrást a zařadit ji do své sbírky?
"Ujmete se jí?" odvážila se Zlovůle zeptat.

"Ne," odvětila Matrona Baenre. "Ten úkol připadne tobě."
Zlovůle vytřeštila oči. Za celou dobu, co byla Llothinou nejvyšší kněžkou, nikdy nedostala tak odporný úkol. "Je můj nepřítel! A ty chceš, abych se jí ujala?"
"Je tvoje dcera," odsekla Matrona Baenre. Hlas jí změkl a tenké rty jí zkřivil úsměv. "Tvá nejstarší dcera, která se vrátila z cesty do Ched Nasadu nebo z jiného města, kde žije náš lid."
"Proč to děláš?" obořila se na ni Zlovůle. "Je to bezprecedentní záležitost!"
"To nemáš tak docela pravdu," odvětila Matrona Baenre. Bubnovala prsty, opřela se a zavzpomínala na některé podivné důsledky nekonečných bojů v drowím městě.
"Možná máš pravdu," pokračovala ve vysvětlování. "Ale určitě jsi natolik chytrá, abys pochopila, že se v Menzoberranzanu dějí mnohé věci. Rod Hun'ett musí být zničen - na tom se nedá nic změnit - a všichni šlechtici rodu musí být povražděni. Je to koneckonců jediné civilizované řešení." Odmlčela se, aby se ujistila, že Zlovůle plně pochopí, co chce následným prohlášením říct. "Alespoň to musí vypadat, že byli povražděni."
"A vy to zařídíte?" zeptala se Zlovůle.
"Už se stalo," ujistila ji Matrona Baenre.
"Ale proč?"
"Když rod Hun'ett zaútočil, použily jste v boji moc, kterou vám dala Pavoučí královna?" zeptala se Matrona Baenre zpříma.
Otázka Zlovůli překvapila a očekávaná odpověď ji víc než rozrušila.
"A když jste útok odrazili," pokračovala Matrona Baenre chladně, "poděkovali jste Pavoučí královně? Přivolala jsi v okamžiku vítězství Llothinu služebnici, Zlovůle Do'Urden?"
"Stojím před soudem?" vykřikla Zlovůle. "Znáš odpověď, Matrono Baenre." Když odpovídala, neklidně se zadívala na SiNafay, protože se obávala, aby neprozradila nějakou důležitou informaci. "Víš, v jaké situaci jsem. Neodvažuji se povolat yochlol, dokud nedostanu znamení, že jsem opět získala Lothinu přízeň."
"A ty jsi žádné znamení neviděla," poznamenala SiNafay.
"Jen to, že jsem porazila nepřítele," zavrčela Zlovůle.
"To nebylo znamení Pavoučí královny," ujistila je obě Matrona Baenre. "Lloth se do vašeho boje nepletla. Jen rozkázala, aby skončil!"
"Potěšil ji výsledek?" zeptala se Zlovůle bez obalu.
"To se teprve uvidí," odvětila Matrona Baenre. "Před mnoha lety dala Lloth jasně najevo, že touží po tom, aby Zlovůle Do'Urden usedla ve vládnoucí radě. Stane se tak, až se Narbondel znovu rozzáří." Zlovůle vystrčila hrdě bradu.
"Ale pochop naše dilema," pokárala ji Matrona Baenre a vstala z křesla. Zlovůle se ihned schoulila.
"Ztratila jsi víc než polovinu vojáků," vysvětlila Baenre. "A nemáš velkou rodinu, která by tě obklopila a podpořila. Vládneš Osmému rodu, ale všichni vědí, že se netěšíš přízni Pavoučí královny. Jak dlouho si dokáže rod Do'Urden své postavení udržet? Tvé místo v radě je ohroženo ještě dřív, než ses ho ujala!"
Zlovůle nedokázala logiku prastaré Matrony popřít. Obě věděly, jak to v Menzoberranzanu chodí. Rod Do'Urden byl natolik ochromen, že nebude trvat dlouho a některý z nižších rodů se rozhodne využít příležitosti a zlepšit své postavení. Bitva s rodem Hun'ett nebude ta poslední, která bude vybojována na nádvoří sídla Do'Urden.
"Takže ti dávám SiNafay Hun'ett… Shi'nayne Do'Urden… novou dceru a nejvyšší kněžku," řekla Matrona Baenre. Pak se obrátila k SiNafay a pokračovala ve vysvětlování, ale Zlovůli rozptýlil hlas, který k ní promluvil v mysli a předal jí telepaticky zprávu.
Ponech si ji jen tak dlouho, dokud ji budeš potřebovat, řekl. Zlovůle se rozhlédla, aby zjistila, kdo s ní mluví. Při předchozí návštěvě sídla Baenre se setkala s česačem myslí. Zlovůle telepatického tvora nikde neviděla, ale když poprvé vstoupila do kaple, neviděla ani Matronu Baenre. Zlovůle se rozhlédla po zbývajících prázdných křeslech na plošině, ale kamenný nábytek nevykazoval žádné stopy toho, že by na něm někdo seděl. Druhá telepatická zpráva ji zbavila pochyb. Poznáš, až nastane správný čas.
"…a zbývajících padesát vojáků rodu Hun'ett," řekla Matrona Baenre. "Souhlasíš, Matrono Zlovůle?"
Zlovůle pohlédla na SiNafay a ve tváři se jí usadil výraz, který se dal považovat buďto za souhlas, nebo zvrhlou ironii.
"Ano," odvětila.
"Tak tedy jdi, Shi'nayne Do'Urden," přikázala Matrona Baenre SiNafay. "Připoj se ke zbývajícím vojákům na nádvoří. Moji kouzelníci tě tajně odvedou do sídla Do'Urden."
SiNafay vrhla podezřívavý pohled po Zlovůli, poté velkou kapli opustila.
"Rozumím," řekla Zlovůle, když SiNafay odešla.
"Nerozumíš ničemu!" zaječela Matrona Baenre náhle rozzuřeně. "Udělala jsem pro tebe, co bylo v mých silách, Zlovůle Do'Urden! Lloth si přála, abys usedla v radě, a já hodně obětovala, abych její přání splnila."
Zlovůle v tu chvíli pochopila, že to rod Baenre vybídl Hun'etty k činu. Zlovůli napadlo, kam až vliv Matrony Baenre asi sahá. Matrona matka možná dokonce předpokládala, co Jarlaxl a žoldáci Bregan D'aerthe udělají, proto vše zařídila a vlastně tak bitvu vyhrála.
Zlovůle si slíbila, že zjistí víc. Chamtivý Jarlaxl jí hrábl pěkně hluboko do měšce.
"Ale víc už ne," pokračovala Matrona Baenre. "Teď už je to na tobě. Pořád se ti nepodařilo získat zpět Llothinu přízeň, ale jen tak dokáže rod Do'Urden přežít!"
Zlovůle sevřela opěrku křesla tak pevně, až téměř očekávala, že uslyší, jak kámen praská. Doufala, že porážkou rodu Hun'ett zažehnala následky kacířských činů nejmladšího syna.
"Víš, co musíš udělat," řekla Matrona Baenre. "Naprav svoji chybu, Zlovůle. Zaručila jsem se za tebe. Další zklamání už nebudu tolerovat!"

###
"Všechno už nám vysvětlili, Matrono matko," řekl Dinin Zlovůli, když se vrátila k adamantinové bráně sídla Do'Urden. Následoval ji přes nádvoří a vznesl se vedle ní na balkón, který vedl do šlechtických komnat domu.
"Celá rodina se shromáždila v předsíni," pokračoval Dinin. "I nejnovější přírůstek," dodal a mrkl na ni.
Zlovůle na synův chabý pokus o žert nezareagovala. Odstrčila Dinina hrubě stranou, vstoupila do hlavní chodby a jediným mocným slovem rozrazila dveře do předsíně kaple. Rodina jí prchla z cesty, když zamířila k trůnu na opačném konci stolu ve tvaru pavouka.
Očekávali dlouhé jednání, při kterém by se dozvěděli, v jaké situaci se ocitli a jaké překážky budou muset překonat. Ale místo toho stanuli tváří v tvář zuřivosti, jež hořela uvnitř Matrony Zlovůle. Na jednoho po druhém se zamračila, aby dala jasně najevo, že nepřipadá v úvahu, aby odmítli splnit její rozkaz. "Najděte Drizzta a přiveďte mi ho!" zavrčela hlasem tak drsným, jako by měla usta plná štěrku.
Briza začala protestovat, ale Zlovůle po ní střelila tak ledovým a výhružným pohledem, že se jí slova zadrhla v hrdle. Nejstarší dcera, která byla stejně tvrdohlavá jako matka a vždy připravená pohádat se, sklopila oči. A ačkoli všichni v předsíni sdíleli Briziny nevyslovené obavy, nikdo se neodvážil nic namítnout.
Zlovůle odešla a nechala je, ať dořeší podrobnosti. Detaily ji nezajímaly.
Chtěla v celé záležitosti sehrát jen jedinou úlohu, a to vrazit nejmladšímu synovi do hrudi obřadní dýku.

2
HLASY VE TMĚ
Drizzt se protáhl, vyhnal z údů únavu a přinutil se vstát. Boj s baziliškem předchozí noci, téměř zvířecí stav, do kterého musel vklouznout, aby přežil, ho naprosto vyčerpaly. Ale Drizzt věděl, že si nemůže dovolit odpočívat. Stádo rothe, které představovalo jistou zásobárnu potravy, se rozuteklo v bludišti tunelů a on ho musel sehnat opět dohromady.
Drizzt se rychle rozhlédl po malé, nijak výjimečné jeskyni, která byla jeho domovem, a ujistil se, že všechno je, jak má být. Pohled mu ulpěl na onyxové sošce pantera. Z celého srdce toužil po Guenhwyvařině přítomnosti. Když však připravoval past na baziliška, podržel si pantera u sebe velmi dlouho - téměř celou noc - a Guenhwyvar si nyní potřebovala odpočinout v domovské Astrální sféře. Drizzt bude muset počkat celý den, než bude moct Guenhwyvar znovu povolat, a pokusit se použít figurku dřív, aniž by se ocitl v zoufalé situaci, by bylo pošetilé. Drizzt odevzdaně pokrčil rameny, schoval sošku do kapsy a marně se snažil potlačit osamělost.
Drizzt rychle prohlédl balvany, které blokovaly otvor do hlavní chodby, pak zamířil k malému tunelu v zadní části jeskyně. Všiml si škrábanců na stěně vedle otvoru, zářezů, které zaznamenávaly ubíhající dny. Drizzt mimoděk přidal další, ale uvědomoval si, jak je jeho snaha marná. Kolikrát zapomněl odškrtnout další den? Kolik dnů mu mezi stovkami naškrábaných na stěně uniklo?
Nějak už na tom nezáleželo. V životě lovce splývaly den a noc v jedno a také všechny dny dohromady. Drizzt se vyšvihl do tunelu a dlouhé minuty se plazil k tlumenému zdroji světla na opačném konci. Světlo, které vyzařoval jistý neobvyklý druh hub, by očím temného elfa obvykle nebylo příjemné, ale když se Drizzt plazil tunelem do velké komnaty, cítil se v bezpečí.
Komnata měla dvě patra, nižší porůstal mech, kterým protékal malý potůček, vyšší tvořil háj velkých hub. Drizzt zamířil k houbám, ačkoli mezi nimi nebyl obyčejně nijak vítaný. Věděl, že ho úzkostlivě sledují mykonidové, houboví muži, podivní kříženci humanoidních tvorů a muchomůrek. Když bazilišek poprvé pronikl do této oblasti, zamířil napřed sem a mykonidové utrpěli velké ztráty. Teď byli bezpochyby vyděšení a nebezpeční, ale Drizzt tušil, že ví, že to byl on, kdo netvora zabil. Mykonidové nebyli hloupí. Pokud Drizzt netasí zbraně a neudělá žádný náhlý pohyb, houbáci ho možná nechají pěstěným hájkem projít.
Stěna, která vedla do vyššího patra, byla deset stop vysoká a téměř kolmá, ale Drizzt po ní snadno a rychle vyšplhal, jako by kráčel po širokém schodišti. Jakmile Drizzt dorazil na vrchol, obklopila ho skupina mykonidů, z nichž někteří mu sahali sotva po pás, ale většina byla dvakrát vyšší než on. Drizzt si založil paže na hrudi, což bylo v celých Temných říších považováno za nabídku míru.
Houbákům připadal Drizzt odporný - stejně jako oni jemu - ale věděli, že to on zničil baziliška. Mykonidové žili s odpadlým drowem bok po boku už dlouhá léta a všichni chránili živoucí komnatu, která se stala jejich společným útočištěm. Podobné oázy s jedlými rostlinami, potokem plným ryb a stádem rothe nebyly v drsných a prázdných jeskyních Temných říší nijak obvyklé a dravci, kteří se toulali tunely, k nim vždy nakonec našli cestu. A pak bylo na houbácích a na Drizztovi, aby své království ochránili.
Největší z mykonidů postoupil vpřed a zastavil se před Drizztem. Drizzt se nepohnul, protože věděl, že je důležité, aby s novým králem kolonie houbáků uzavřel příměří. Ale přesto se napjal a připravil uskočit do strany, kdyby setkání nedopadlo, jak očekával.
Mykonid vyplivl obláček výtrusů. Zasypaly Drizzta během zlomku vteřiny, ale on si je přesto stačil prohlédnout, protože věděl, že dospělí mykonidové dokáží vypustit různé druhy spor, přičemž některé byly docela nebezpečné. Ale Drizzt rozpoznal zabarvení obláčku a podřídil se.
Král mrtvý. Já král, ozvaly se mykonidovy myšlenky, které zprostředkovalo telepatické pouto vytvořené obláčkem výtrusů.
Jsi král, odvětil Drizzt mentálně. Tolik si přál, aby houbáci uměli mluvit nahlas! Jako dřív?
Dolní patro pro temného elfa, háj pro mykonidy, odvětil houbák.
Souhlasím.
Háj pro mykonidy! pomyslel si houbák znovu a naléhavěji.
Drizzt tiše seskočil z římsy. Splnil úkol a stejně jako nový král nijak netoužil v rozhovoru pokračovat.

Drizzt rychle vyrazil, přeskočil pět stop široký potok a přešel přes hustý mech. Délka komnaty byla mnohem větší než její šířka. Táhla se mnoho yardů, pak mírně zahýbala a vedla k velkému východu do křivolakého bludiště tunelů Temných říší. Za zatáčkou Drizzt znovu spatřil zkázu, kterou bazilišek napáchal. Kolem ležely napůl sežrané zdechliny několika rothe - Drizzt se jich bude muset zbavit, jinak jejich zápach přiláká další nevítané návštěvníky - a další rothe stály naprosto nehybně, protože při pohledu na hrozivého netvora zkameněly. Přímo naproti vchodu do komnaty stál bývalý mykonidský král, dvanáctistopý obr, který nyní byl jen ozdobnou sochou.
Drizzt se zastavil, aby si ji prohlédl. Nikdy se nedozvěděl, jak se houbák jmenoval, ani mykonidovi neprozradil své jméno, ale do jisté míry byl Drizztovým spojencem a možná i přítelem. Žili bok po boku několik let a vědomí, že tu ten druhý je, přinášelo oběma pocit jistoty. Ale Drizzt přesto při pohledu na zkamenělého spojence necítil žádnou lítost. V Temných říších přežijí jen ti nejsilnější a mykonidský král tentokrát dost silný nebyl.
Divočina Temných říší nedávala druhou šanci.
Drizzt vstoupil do tunelů a znovu cítil, jak v něm bublá zuřivost. Vítal ji, soustředil myšlenky na zkázu ve svém panství a přijímal vztek jako spojence. Prošel několika chodbami, dokud se neocitl v tunelu, který předchozí noci zahalil temnotou a v němž se ukryla Guenhwyvar, aby mohla na baziliška skočit. Drizztovo kouzlo už dávno vyprchalo a on teď infračerveným viděním rozeznal několik zářících tvorů, kteří se plazili po chladnoucí hromadě, v níž Drizzt rozeznal zdechlinu nestvůry.
Při pohledu na ni lovcův vztek ještě zesílil.
Instinktivně popadl jílec scimitaru. Zbraň jako by se pohybovala z vlastni vůle. Vyskočila Drizztovi do ruky a Drizzt ji s odporným plesknutím zasekl netvorovi do odhaleného mozku. Při tom zvuku se několik slepých jeskynních krys rozprchlo a Drizzt, opět aniž by si to uvědomil, jednu připíchl druhou čepelí ke kameni. Aniž by zpomalil, zvedl ji a schoval do vaku. Lovci bude trvat dlouho, než rothe najde, a něčím se živit musel.
Po zbytek dne a půlku následujícího se lovec vzdaloval od svého panství, jeskynní krysa nebyla právě nejchutnější, ale dodávala Drizztovi živiny a dovolovala mu pokračovat a přežít. Lovci v Temných říších na ničem jiném nezáleželo.
Druhý den lovec poznal, že se blíží k části ztraceného stáda. Povolal Guenhwyvar a s panterovou pomocí rothe bez problémů našel. Drizzt doufal, že stádo zůstane pohromadě, ale našel jen půl tuctu zvířat. Ale šest bylo lepších než nic a Drizzt poslal Guenhwyvar, aby mu pomohla zahnat rothe zpět k mechové jeskyni. Drizzt vyrazil obrovskou rychlostí, protože věděl, že s Guenhwyvar po boku bude úkol snadnější a bezpečnější. V době, kdy se panter unavil a vrátil do domovské sféry, se už rothe pohodlně pásly u známého potoka.
Drow se ihned vydal znovu na cestu a tentokrát si s sebou vzal dvě krysy. Jakmile to bylo možné, znovu Guenhwyvar zavolal, a když musel, opět ji poslal pryč. Tak to pokračovalo celé dny, žádnou další stopu však nenašel. Ale lovec pátrání nevzdal. Vyděšené rothe dokázaly uběhnout obrovskou vzdálenost a lovec věděl, že může uplynout ještě mnoho dnů, než zvířata dohoní.
Drizzt nacházel potravu, kde se dalo. Dokonalým hodem nožem zabil netopýra - poté co rozhodil oblázky, které tvora zmátly - a na obrovského kraba svrhl balvan. Ale pátrání Drizzta nakonec unavilo a on začal toužit po bezpečí malé jeskyně. Pochyboval, že by rothe, které běžely naslepo, dokázaly v tunelech přežít tak dlouho bez vody a žrádla, proto zbytek stáda oželel a rozhodl se vrátit domů cestou, která by ho k mechové jeskyni zavedla z jiného směru.
Drizzt se rozhodl, že se z vytyčené trasy nechá svést jen zřetelnými stopami ztraceného stáda, ale když asi v půli cesty k domovu obešel zatáčku, zaslechl zvláštní zvuk, který upoutal jeho pozornost.
Drizzt přitiskl ruce na kámen a ucítil slabé, rytmické vibrace. O kus dál něco bušilo do kamene. Jednalo se o pravidelné údery kladivem.
Lovec tasil scimitary, plížil se točitými chodbami a nechal se vést vibracemi.
Mihotavá zář ohně ho přiměla přikrčit se, ale neuprchl, protože ho ke světlu táhlo vědomí, že se poblíž nacházejí inteligentní tvorové. Drizzt věděl, že cizinec může být hrozbou, ale hluboko v srdci doufal, že by mohl být něčím víc.
Pak je Drizzt uviděl. Dva bušili do kamene krumpáčem, další nabírali suť na trakař a další dva stáli na stráži. Lovec ihned pochopil, že poblíž budou další hlídky. Možná kolem nich prošel, aniž by si jich všiml. Drizzt využil jedné z vrozených magických schopností, vznesl se do vzduchu a rukama se přidržoval stěny. Tunel zde byl naštěstí vysoký, proto mohl lovec sledovat dolující tvory z relativního bezpečí.
Byli menší než Drizzt a bezvlasí, měli statné, svalnaté trupy, které se dokonale hodily pro dolování, jež bylo jejich životem. Drizzt už se s tímto národem setkal dřív a během let na menzoberranzanské Akademii se toho o něm hodně dozvěděl. Byli to svirfnebli, hlubinní gnómové, největší nepřátelé drowů v celých Temných říších.
Drizzt vedl kdysi dávno drowí hlídku do boje proti tlupě svirfnebli a osobně porazil zemského živla, kterého povolal vůdce hlubinných gnómů. Drizzt si teď na tu dobu vzpomněl a stejně jako všechny ostatní vzpomínky ho i tato zabolela. Hlubinní gnómové ho zajali, hrubě svázali a drželi ho v tajné komnatě. Ale neublížili mu, ačkoli tušili - a také to Drizztovi řekli - že ho budou muset nakonec zabít. Velitel tlupy Drizztovi slíbil co nejmilosrdnější smrt.
Ale Drizztovi spolubojovníci, které vedl jeho bratr Dinin, do jeskyně vtrhli a žádné slitování s hlubinnými gnómy neměli. Drizztovi se podařilo bratra přesvědčit, aby ušetřil život vůdce svirfnebli, ale Dinin projevil typickou drowí krutost a rozkázal, aby hlubinnému gnómovi usekli ruce, teprve pak mu dovolil vrátit se domů.
Drizzt se oprostil od mučivých vzpomínek a přinutil se soustředit na scénu před sebou. Připomněl si, že hlubinní gnómové mohou být mocnými protivníky a drowa, který jejich dolování odhalil, s největší pravděpodobností neuvítají. Musel být ostražitý.
Horníci zjevně objevili bohatou žílu, protože vzrušeně zvýšili hlasy. Drizzt se zaradoval, přestože podivnému gnómskému jazyku vůbec nerozuměl. Když svirfnebli začali běhat kolem, házet velké balvany na trakaře a pobízet přátele, aby se připojili k zábavě, po Drizztově tváři se poprvé za dlouhé roky rozlil úsměv, který nepramenil z vítězství v boji. Přesně jak Drizzt předpokládal, vyhrnul se ze všech koutů víc než tucet svirfnebli, které předtím ani nezahlédl.

Drizzt se usadil na římse, aby mohl horníky sledovat ještě dlouho poté, co levitační kouzlo vyprchalo. Drizzt věděl, že nejmoudřejší by bylo, kdyby je nechal být a vrátil se zpátky domů.
Ale i když to protiřečilo logice přežití, Drizzt zjistil, že nedokáže hlasy jen tak opustit. Opatrně slezl po stěně dolů, zpovzdálí karavanu následoval a přemýšlel, kam ho zavede.
Drizzt sledoval hlubinné gnómy po mnoho dní. Odolal pokušení zavolat Gunehwyvar, protože věděl, že panter delší odpočinek potřebuje, a jemu dělalo společnost, i když jen zpovzdálí, švitoření hlubinných gnómů. Všechny instinkty Drizzta nabádaly, aby dál nepokračoval, ale on poprvé za dlouhou dobu potlačil své primitivní já. Nestačilo mu jen přežít, potřeboval gnómy slyšet.
Chodby, kterými procházeli, se stávaly stále opracovanějšími a méně přirozenými a Drizzt věděl, že se blíží ke svirfneblijské domovině. Instinkty ho znovu varovaly před možným nebezpečím a on je znovu potlačil. Zrychlil krok, aby se přiblížil hornické karavaně na dohled, protože tušil, že svirfnebli brání své území chytrými pastmi.
Hlubinní gnómové teď počítali kroky a bedlivě se vyhýbali určitým místům. Drizzt jejich pohyby pečlivě napodobil a přikývl, když si všiml volného kamene tady a nízko nataženého drátu támhle. Pak se znovu rychle ukryl za výstupek, protože se k tlupě horníků připojily nové hlasy.
Horníci dorazili k dlouhému, širokému schodišti, které stoupalo vzhůru mezi dvěma naprosto hladkými a nepopraskanými stěnami. Po straně schodiště se nacházel otvor, který byl sotva dost široký a vysoký pro trakař, a Drizzt s obdivem sledoval, jak hlubinní gnómové přijeli s kolečky k otvoru a připevnili první na řetěz. Pak zaťukali domluvené znamení na kámen a někdo začal vtahovat trakař na skřípajícím řetězu do díry. Kolečka jedno po druhém mizela a tlupa svirfnebli rovněž prořídla, jak se ti, kdo se zbavili nákladu, vydali vzhůru po schodech.
Nakonec poslední dva hlubinní gnómové přivázali zbývající trakař na řetěz a zoufalství přimělo Drizzta zariskovat. Počkal, až se hlubinní gnómové odvrátí, pak se rozběhl k trakaři. Dostihl ho na poslední chvíli, těsně předtím, než zmizel v nízkém tunelu. Drizzt si uvědomil pošetilost svého chování ve chvíli, kdy poslední hlubinný gnóm, který si Drizzta zjevně nevšiml, zatarasil otvor kamenem a uzavřel tak jedinou možnou únikovou cestu.
Řetěz táhl kolečko nahoru pod úhlem, který byl stejně prudký jako souběžné schodiště. Drizzt dopředu neviděl, protože trakař dokonale zapadl do výšky a šířky tunelu, ale všiml si, že vozík má po stranách kolečka, která průjezdu tunelem napomáhají. Bylo tak příjemné ocitnout se opět ve společnosti inteligentních bytostí, ale Drizzt nemohl ignorovat nebezpečí, které mu hrozilo. Svirfnebli by se určitě nelíbilo, kdyby ve svém středu odhalili vetřelce, temného elfa. Spíše by zaútočili, než kladli otázky.
Po několika minutách se tunel vyrovnal a rozšířil. U rumpálu tu stál jediný svirfnebli, který bez námahy otáčel klikou a táhl trakaře nahoru. Hlubinný gnóm se tak soustředil na práci, že si Drizztovy temné postavy, jež vyběhla zpoza posledního vozíku a tiše vyklouzla ven z bočních dveří komnaty, nevšiml.
Jakmile Drizzt otevřel dveře, uslyšel hlasy. Ale kráčel dál, protože neměl, kam jinam by šel. Na úzké římse si lehl na břicho. Hlubinní gnómové, strážci a horníci, spolu hovořili na odpočívadle širokého schodiště pod ním. Stálo jich tam alespoň dvacet a horníci vyprávěli ostatním o bohaté žíle, kterou objevili.
V zadní části odpočívadla se nacházely dvoje obrovské pootevřené kamenné dveře vyztužené železem. Drizzt jimi zahlédl svirfneblijské město. Drow viděl jen jeho část a ze své pozice na římse neměl nejlepší výhled, ale hádal, že jeskyně za masivními dveřmi není zdaleka tak velká jako ta, která ukrývala Menzoberranzan.
Drizzt tolik toužil vstoupit dovnitř! Toužil vyskočit, rozběhnout se ke dveřím a vydat se na milost hlubinným gnómům, ať s ním udělají cokoli, co budou považovat za spravedlivé. Možná by ho přijali. Možná by viděli Drizzta Do'Urdena takového, jaký je.
Svirfnebli na odpočívadle se za hovoru a smíchu vydali do města.
Drizzt musel jít, musel skočit dolů a následovat je za masivní dveře.
Ale lovec, tvor, jenž přežil deset let v divočině Temných říší, nedokázal římsu opustit. Lovec, který zabil baziliška a nespočetné jiné zrůdy nebezpečného světa, se nedokázal vzdát a doufat v civilizovanou milost. Lovec něco takového nechápal.
Masivní kamenné dveře se s hlasitým zaduněním zavřely a naděje v Drizztově černajícím srdci zemřela.
Uběhla dlouhá doba, než Drizzt Do'Urden seskočil z římsy a přistál na odpočívadle na vrcholku schodů. Vydal se dolů po schodišti a pryč od rušného města za dveřmi, a jen primitivními instinkty lovce vycítil přítomnost dalších svirfneblijských stráží. Lovec divoce přeskočil překvapené hlubinné gnómy a pospíšil si zpět na svobodu, kterou nabízely otevřené tunely divokých Temných říší.
Když Drizzt nechal svirfneblijské město daleko za sebou, sáhl do kapsy a vytáhl z ní sošku, aby povolal svoji jedinou přítelkyni. Ale o chvíli později vrátil figurku zpátky na místo a odmítl kočku zavolat, aby se potrestal za okamžik slabosti na římse. Kdyby býval silnější, mohl svá muka ukončit, ať tak či onak.
Drizzt kráčel chodbami, které ho měly zavést zpátky do mechové komnaty, a celou cestu bojoval s instinkty lovce. Temné říše a nezpochybnitelná nebezpečí na něj doléhaly stále víc, až ho přemohly bystré primitivní instinkty, které byly odhodlány potlačit jakékoli rozptýlení, jež představovali svirfnebli a jejich město.
Tyto primitivní instinkty byly pro Drizzta Do'Urdena spásou i zatracením.

3
HADI A MEČE
"Kolik desetidnů už uběhlo?" zeptal se Dinin Brizy tichou znakovou řečí drowů. "Kolik desetidnů už pátráme v tunelech po našem odpadlém bratrovi?"
Dinin se tvářil uštěpačně, když otázky pronášel. Briza se na něj zamračila a neodpověděla. Nudný úkol ji bavil ještě méně než Dinina. Byla nejvyšší kněžkou Lloth a dříve také nejstarší dcerou, které patřilo vysoké a ctěné postavení v

rodové hierarchii. Brizu ještě nikdy nikdo neposlal na lov. Ale nyní se z nevysvětlitelných důvodů připojila k rodině SiNafay Hun'ett a odsunula Brizu na nižší pozici.
"Pět?" pokračoval Dinin a jeho vztek rostl s každým trhnutím prstů. "Šest? Jak dlouho, sestro?" naléhal. "Jak dlouho už SiNaf… Shi'nayne… sedí Matroně Zlovůli po boku?"
Briza strhla bič s hadími hlavami z opasku a vztekle se obrátila k bratrovi. Dinin si uvědomil, že v uštěpačném posmívání zašel příliš daleko, proto tasil meč a ustoupil. Ale Briza práskla bleskurychle bičem, prorazila Dininův ubohý pokus o obranu a tři ze šesti hlav zasáhly Prvního syna rodu Do'Urden do hrudi a ramene. Dininovým tělem se rozšířila ledová bolest, která po sobě zanechala jen bezmocnou otupělost. Paže s mečem mu poklesla a Dinin zavrávoral.
Briza rychle zvedla silnou paži, popadla bratra za krk a zvedla ho, až stál na špičkách. Rozhlédla se po dalších pěti členech lovecké výpravy, a když se ujistila, že žádný z nich nepřispěchá Dininovi na pomoc, přirazila omámeného bratra hrubě ke stěně. Pak se naklonila blíž a sevřela Dininovi pevné hrdlo.
"Moudrý muž by si měl dávat pozor na jazyk," zavrčela Briza nahlas, i když dostali od Matrony Zlovůle přísný rozkaz, aby za hranicemi Menzoberranzanu komunikovali jen znakovou řečí.
Dininovi nějakou chvíli trvalo, než pochopil, v jakých potížích se ocitl. Otupělost vyprchala, ale uvědomil si, že nemůže dýchat, a i když držel v ruce meč, Briza, která byla o dvacet liber těžší, mu přišpendlila paži k boku. A ještě víc ho vyděsil bič s hadími hlavami, který Briza držela ve zvednuté ruce. Na rozdíl od obyčejných bičů potřeboval tento strašlivý nástroj jen málo místa na to, aby se dal použít. Živé hadí hlavy se dokázaly stočit a zaútočit i na krátkou vzdálenost jako prodloužení vůle své majitelky.
"Matronu Zlovůli nebude tvoje smrt zajímat," zašeptala Briza drsně. "Synové jí vždycky působili jen potíže!"
Dinin se zadíval přes statnou sestru na obyčejné vojáky, kteří je doprovázeli.
"Svědci?" zasmála se Briza, která uhádla, nač myslí. "Opravdu si myslíš, Že se kvůli obyčejnému muži postaví nejvyšší kněžce?" Briza přimhouřila oči a přiblížila tvář k Dininově. "Kvůli obyčejné mužské mrtvole?" Znovu se zachechtala a pustila Dinina tak náhle, že dopadl na kolena a zalapal po dechu.
"Pojďte," přikázala zbytku hlídky znakovou řečí. "Cítím, že nejmladší bratr není nikde poblíž. Vrátíme se do města pro zásoby."
Dinin hleděl sestře na záda, zatímco ona připravovala vše pro návrat. Ze všeho nejvíc teď toužil zabodnout jí meč mezi lopatky. Ale Dinin byl příliš chytrý, než aby se o něco takového pokusil. Briza byla nejvyšší kněžkou Pavoučí královny už tři sta let a Lloth jí projevovala přízeň, i když Matronu Zlovůli a zbytek rodu Do'Urden zavrhla. A i kdyby nad ní zlá bohyně nedržela ochrannou ruku, Briza byla mocný nepřítel, vyznala se v kouzlech a vždy měla po ruce krutý bič.
"Sestro," zavolal Dinin, když vyrazila. Briza se zprudka obrátila, protože ji překvapilo, že se odvážil promluvit nahlas.
"Přijměte moji omluvu," řekl Dinin. Pokynul ostatním vojákům, ať pokračují v chůzi, a přešel do znakové řeči, aby poddaní nerozuměli, o čem s Brizou hovoří.
"Nelíbí se mi, že se SiNafay Hun'ett stala členem naší rodiny," vysvětlil Dinin.
Briza ohrnula rty v typicky dvojsmyslném úsměvu. Dinin netušil, jestli s ním souhlasí, nebo se mu posmívá. "Myslíš, že jsi natolik moudrý, abys zpochybňoval rozhodnutí Matrony Zlovůle?" zeptala se nakonec prsty.
"Ne!" odvětil Dinin stejným způsobem důrazně. "Matrona Zlovůle, dělá, co musí, a vždy ku prospěchu rodu Do'Urden. Ale já SiNafay nevěřím. Dívala se, jak na rozkaz vládnoucí rady proměňují její domov v hromadu žhavého kamení. Zavraždili jí děti, kterých si tolik vážila, a taky skoro všechny poddané. Může být po takové ztrátě skutečně věrná rodu Do'Urden?"
"Hloupý muži," odvětila Briza znakovou řečí. "Kněžky vědí, že jejich věrnost patří jen Lloth. SiNafayin rod už neexistuje, takže neexistuje ani SiNafay. Teď je z ní Shi'nayne Do'Urden a na rozkaz Pavoučí královny přijme všechny povinnosti, které jsou s novým jménem spojeny."
"Nevěřím jí," zopakoval Dinin. "A nelíbí se mi, že moje sestry, skutečné dcery rodu Do'Urden, musely ustoupit a udělat místo jí. Shi'nayne měla získat nižší postavení než Maya nebo se přidat k poddaným."
Briza na něj zavrčela, i když z celého srdce souhlasila. "Shi'naynino postavení není tvoje věc. Rod Do'Urden příchodem nové kněžky zesílil. Nic jiného nemusí muže zajímat!"
Dinin kývl na znamení, že s její logikou souhlasí, moudře zasunul meč do pochvy a začal se zvedat z kleku. Briza schovala bič, ale dál výbušného bratra koutkem oka sledovala.
Dinin si teď bude dávat v Brizině společnosti větší pozor. Věděl, že pokud chce přežít, musí se naučit se sestrou vycházet, protože Zlovůle ji bude dál vysílat na hlídky spolu s ním. Briza byla nejsilnější sestrou Do'Urdenů a měla tedy největší naději Drizzta najít a polapit. A Dinin, který byl víc než deset let velitelem městské hlídky, se nejlépe vyznal v tunelech za hranicemi Menzoberranzanu.
Dinin nad svojí smůlou pokrčil rameny a následoval sestru tunely zpět do města. Po krátkém, nanejvýš jednodenním odpočinku znovu vyrazí na cestu a pokusí se najít nezvěstného a nebezpečného bratra, s nímž se Dinin nijak netoužil znovu setkat.
###
Guenhwyvar zničehonic otočila zprudka hlavu a ztuhla. Jednu pracku měla zvednutou a byla připravena okamžitě vyrazit.
"Taky jsi to slyšela," zašeptal Drizzt a přitiskl se panterovi k boku. "Pojď, přítelkyně. Podíváme se, jaký nepřítel se na naše území vetřel tentokrát."
Tiše se rozběhli chodbami, které tak dobře znali. Drizzt se náhle zastavil a Guenhwyvar ho napodobila, protože před sebou uslyšeli šoupání. Drizzt věděl, že ho způsobily boty, a ne nějaká nestvůra Temných říší. Drizzt ukázal nahoru na hromadu suti, odkud se dala přehlédnout celá velká a rozvrstvená jeskyně. Guenhwyvar ho zavedla na místo, odkud měli lepší rozhled.

O několik okamžiků později se objevila sedmičlenná drowí hlídka, ale byla ještě pořád příliš daleko, než aby Drizzt rozeznal jednotlivé osoby. Drizzt užasl nad tím, že je tak snadno zaslechl, protože si vzpomínal na doby, kdy podobné hlídky vedl. Cítil se tehdy tak sám, i když měl za zády tucet temných elfů, protože jejich nacvičené pohyby nepůsobily ani to nejmenší zašelestění, a tak dobře se ukrývali ve stínech, že je ani Drizztovy bystré oči nedokázaly najít.
A přesto je lovec, kterým se Drizzt stal, tato bytost s primitivními instinkty, snadno odhalil.
###
Briza se znenadání zastavila, zavřela oči a soustředila se na vyzařování pátracího kouzla.
"Co se děje?" zeptal se Dinin prsty, když se k němu otočila. Její překvapený a potěšený výraz mu byl dostatečnou odpovědí.
"Drizzt?" vydechl Dinin nahlas, protože tomu sotva dokázal uvěřit.
"Ticho!" vykřikla Briza rukama. Rozhlédla se po okolí, pak hlídce pokynula, ať ji následuje ke zdi obrovské jeskyně, protože byli snadným cílem.
Tady Briza na Dinina kývla. Byla si jistá, že konečně splní úkol, kterým byli pověřeni.
"Určitě je to on?" zeptal se Dinin prsty. Byl tak rozrušený, že sotva dokázal vyjádřit své myšlenky přesně. "Možná nějaký mrchožrout…"
"Víme, že bratr žije," odvětila Briza rychle rukama. "Lloth by Matroně Zlovůli už dávno vrátila přízeň, kdyby tomu tak nebylo. A pokud Drizzt žije, pak musíme předpokládat, že má u sebe tu věc!"
###
Náhlý úhybný manévr hlídky Drizzta překvapil. Jednotka ho nemohla pod skalnatým převisem vidět a v tichost svých a Guenhwyvařiných kroků měl naprostou důvěru. Ale přesto si byl jistý, že se hlídka ukryla před ním. Něco se mu na celé věci nezdálo. Drizzt si řekl, že za to možná může paranoia potřebná k přežití v divočině Temných říší. Ale přesto tušil, že hlídku na jeho území nezavedla náhoda.
"Jdi, Guenhwyvar," pošeptal kočce. "Prohlédni si naše hosty a vrať se ke mně." Panter odběhl pryč stíny, které jeskyni obklopovaly. Drizzt si lehl na suť, poslouchal a čekal.
Guenhwyvar se vrátila asi za minutu, ale Drizztovi připadalo, jako by uběhla celá věčnost.
"Znáš je?" zeptal se Drizzt. Kočka zaškrábala prackou na kámen.
"Z naší staré hlídky?" zeptal se Drizzt nahlas. "Jsou to válečníci, po jejichž boku jsme bojovali?"
Guenhwyvar vypadala nejistě a neudělala žádný rozhodný pohyb.
"Takže jsou to Hun'ettové," řekl Drizzt a myslel si, že hádanku rozlouskl. Rod Hun'ett si pro něj konečně přišel, aby pomstil smrt Altona a Masoje, dvou kouzelníků, kteří zemřeli, když se pokusili Drizzta zabít. Nebo možná pátrají po Guenhwyvar, po magické sošce, kterou dříve vlastnil Masoj.
Když však Drizzt vzhlédl ke Guenhwyvar, poznal, že se ve svém předpokladu zmýlil. Panter o krok ustoupil a zdálo se, že ho Drizztovy myšlenky rozrušily.
"Tak kdo?" zeptal se Drizzt. Guenhwyvar se postavila na zadní, položila přední tlapy Drizztovi na ramena a zaškrábala mu na váček na krku. Drizzt nechápal, proto si váček sundal a vysypal jeho obsah na dlaň. Uvnitř se nacházelo několik zlatých mincí, malý drahokam a insignie rodu, stříbrná placka s vytepanými iniciály Daermon N'a'shezbaernon, rodu Do'Urden. Drizzt okamžitě pochopil, co se mu Guenhwyvar snaží říct.
"Moje rodina," zašeptal drsně. Guenhwyvar ucouvla a znovu zaškrábala prackami na kámen.
Na hladinu Drizztovy mysli v tu chvíli vypluly tisíce vzpomínek, dobrých i špatných, ale všechny vyústily v jediné možné vysvětlení: Matrona Zlovůle nezapomněla ani mu neodpustila, co toho osudného dne provedl. Drizzt opustil ji i zvyky Pavoučí královny a znal Lloth natolik dobře, aby si uvědomil, že jeho činy nezůstaly bez odezvy.
Drizzt se znovu zadíval do šera velké jeskyně. "Pojď," vydechl a rozběhl se pryč tunely. Rozhodnutí opustit Menzoberranzan bylo bolestivé a nejisté a on nijak netoužil se s příbuznými setkat a znovu probudit dávné pochybnosti a obavy.
Běželi s Guenhwyvar skoro hodinu, používali tajné průchody a mířili do nejvíce matoucích chodeb v oblasti. Drizzt se zde dobře vyznal a byl si jistý, že hlídku bez námahy setřese.
Ale když se konečně zastavil, aby popadl dech, vycítil - a jediný pohled na Guenhwyvar mu tušení potvrdil - že hlídka je mu stále na stopě a možná blíž než dřív.
Drizzt v tu chvíli pochopil, že ho sledují pomocí magie. Žádné jiné vysvětlení neexistovalo. "Ale jak?" zeptal se pantera. "Už nejsem bratrem, kterého znali, změnil se můj vzhled i povaha. Mám snad u sebe něco, co znají tak dobře, aby na to mohli zaměřit pátrací kouzlo?" Drizzt rychle prohledal šaty a oči mu ihned ulpěly na mistrně vykovaných scimitarech. Scimitary byly skutečně úžasné, ale to byla většina drowích zbraní v Menzoberranzanu. A tyto čepele nevykovali řemeslníci rodu Do'Urden ani neměly tvar, který by si Drizztova rodina oblíbila. Tak možná plášť? Piwafwi byl znamením rodu a byly do něj vyšity ornamenty, které se rod od rodu lišily.
Ale Drizztův piwafwi byl oškubaný a potrhaný k nerozeznání a Drizzt nedokázal uvěřit tomu, že by v něm pátrací kouzlo rozpoznalo majetek rodu Do'Urden.
"Majetek rodu Do'Urden," zašeptal Drizzt nahlas. Pohlédl na Guenhwyvar a kývl - už znal odpověď. Znovu si sundal váček z krku a vytáhl insignii Daermon N'a'shezbaernon. Byla vytvořena magií a naplněna specifickým rodovým kouzlem. Nosili ji jen šlechtici rodu Do'Urden.
Drizzt se na okamžik zamyslel, pak vrátil předmět do váčku a pověsil ho na krk Guenhwyvar. "Je na čase, aby se z kořisti stal lovec," zapředl.
###
"Ví, že ho sledujeme," prohlásil Dinin důrazně rukama. Briza nepovažovala za nutné odpovědět. Samozřejmě že Drizzt o pronásledování věděl. Bylo zjevné, že se jim snaží vyhnout. Ale Briza si nedělala starosti. Drizztova rodová insignie jí v

magicky posílených myšlenkách zářila jako maják.
Ale když hlídka dorazila na místo, kde se chodba rozvětvovala, Briza se zastavila. Znamení k ní přicházelo zpoza křižovatky, ale nebylo jasné, ze kterého směru. "Doleva," naznačila Briza třem vojákům. "Doprava," přikázala zbývajícím dvěma. Bratra však zadržela s tím, že zůstanou na křižovatce a poslouží oběma skupinám jako záloha.
Vysoko nad nimi, ve stínech stalaktity posetého stropu, se Drizzt usmál své lstivosti. Jemu hlídka stačila, ale Guenhwyvar neměla šanci dohonit.
Plán byl dokonalý, protože Drizzt chtěl hlídku jen odlákat od svého území a unavit ji beznadějným pátráním. Ale jak se vznášel u stropu a shlížel dolů na bratra a sestru, zjistil, že touží po něčem víc. Minulo několik okamžiků a Drizzt si byl jistý, že vojáci už jsou hezky daleko. Tasil scimitary. Napadlo ho, že by nebylo špatné se se sourozenci znovu setkat.
"Vzdaluje se," promluvila Briza k Dininovi nahlas. Už se nebála zvuku svého hlasu, protože si byla jistá, že odpadlý bratr je daleko. "A velmi rychle."
"Drizzt se v Temných říších vždycky vyznal," odvětil Dinin a kývl. "Nebude snadné ho chytit."
Briza se uculila. "Unaví se dlouho předtím, než kouzlo vyprchá. Najdeme ho zadýchaného v nějaké díře." Ale Brizina domýšlivost se proměnila v dokonalý úžas, když o vteřinu později přistála mezi ní a Dininem tmavá postava.
Také Dinin byl tak šokovaný, že si sotva dokázal uvědomit, co se děje. Zahlédl Drizzta jen na zlomek vteřiny, pak zašilhal, protože sledoval jílec scimitaru, který mu v oblouku dopadl přímo na hlavu. Dinin klesl ztěžka na zem, tváří přistál na hladkém kameni, ale nic z toho už nevnímal.
Drizzt zaútočil jedním scimitarem na bratra, druhým zamířil na krk Brize, aby ji přinutil vzdát se. Ale Briza nebyla tak překvapená jako Dinin a vždy měla po ruce bič. Odtančila z Drizztova dosahu a šest hadích hlav vystřelilo do vzduchu, zkroutilo se a zapátralo po mezeře v jeho obraně.
Drizzt se k ní otočil, sekal scimitary a udržoval kousající zmije v bezpečné vzdálenosti. Dobře si na kousnutí hrozivých bičů pamatoval. Jako každý jiný drowí muž je během dětství často pocítil.
"Bratře Drizzte," pronesla Briza nahlas. Doufala, že ji hlídka uslyší a pochopí, že ji volá zpátky. "Skloň zbraně. Nemusí to takto skončit."
Zvuk známý slov, drowích slov, Drizzta přemohl. Bylo tak příjemné je znovu slyšet a vzpomenout si, že není jen prostomyslným lovcem, že v životě jde o víc než jen o přežití.
"Skloň zbraně," přikázala Briza znovu a důrazněji.
"Pr… proč jste tady?" vykoktal Drizzt.
"Samozřejmě jsme přišli pro tebe, bratře," odvětila Briza příliš laskavě. "Válka s rodem Hun'ett konečně skončila. Je čas, aby ses vrátil domů."
Jedna Drizztova část jí toužila uvěřit, toužila zapomenout na realitu drowího života, která ho přiměla uprchnout z rodného města. Jedna Drizztova část toužila odhodit scimitary a vrátit se pod ochranu - a do společnosti - bývalého života. Brizin úsměv byl tak lákavý.
Briza poznala, že váhá. "Vrať se domů, drahý Drizzte," zapředla a vložila do hlasu drobné poutací kouzlo. "Potřebujeme tě. Jsi teď bojovým mistrem rodu Do'Urden."
Náhlá změna Drizztova výrazu Brize prozradila, že udělala chybu. Bojovým mistrem rodu Do'Urden býval Zaknafein, Drizztův učitel a nejdražší přítel, kterého obětovali Pavoučí královně. Na to Drizzt nikdy nezapomene.
Drizzt si v tu chvíli vzpomněl na mnohem víc než na útěchu domova. Mnohem jasněji si uvědomoval, jak zlý život vedl, na zvrácenosti, které jeho zásady nedokázaly tolerovat.
"Neměli jste sem chodit," zavrčel Drizzt. "Už nikdy se sem nevracejte!"
"Drahý bratře," odvětila Briza, spíše aby získala čas, než aby napravila svoji chybu. Zůstala nehybně stát a tvář jí ztuhla ve dvojsmyslném úsměvu.
Drizzt se zahleděl za Briziny rty, které byly na drowí poměry plné a silné. Kněžka nepronesla ani slovo, ale Drizzt jasně viděl, že se jí ústa za zmrzlým úsměvem pohybují.
Zaklínadlo!
Briza v klamech vždy vynikala. "Jděte domů!" vykřikl Drizzt a vrhl se do útoku.
Briza se seknutí snadno vyhnula, protože ji nemělo zasáhnout, jen ji rozptýlit.
"Do pekel s tebou, odpadlíku Drizzte," vyštěkla a odhodila veškerou přetvářku. "Skloň zbraně, nebo poneseš následky!" Zvedla bič v otevřené hrozbě.
Drizzt se rozkročil. V levandulových očích mu zahořelo a lovec se rozhodl výzvu přijmout.
Briza zaváhala, protože ji náhlá bratrova divokost zaskočila. S jistotou věděla, že před ní nestojí obyčejný drowí válečník. Drizzt se stal něčím mnohem víc, něčím strašlivým.
Ale Briza byla Llothinou nejvyšší kněžkou a stála téměř na vrcholu drowí hierarchie. Nenechá se zastrašit obyčejným mužem.
"Vzdej se!" rozkázala. Drizzt však nedokázal její slova rozluštit, protože lovec před Brizou už nebyl Drizztem Do'Urdenem. Divokému, strašlivému válečníkovi, kterého vyvolaly vzpomínky na mrtvého Zaknafeina, nemohly slova ani lži ublížit.
Briza se rozmáchla a bič se šesti zmijími hlavami se z vlastní vůle roztočil, aby našel nejlepší úhel pro útok.
Lovec odpověděl scimitary, které se míhaly tak rychle, že z nich byly vidět jen nerozeznatelné šmouhy. Briza nedokázala bleskurychlé pohyby sledovat, a když útok zakončila, věděla jen, že žádná z hadích hlav nezasáhla cíl, ale jen pět jich zůstalo připevněno na biči.
Briza nyní zuřila stejně jako její protivník. Vrhla se do útoku a mávala poškozenou zbraní. Hadi, scimitary a štíhlé drowí paže začaly tančit smrtící tance.
Jedna z hlav se lovci zakousla do stehna a do žil mu pronikla ledová bolest. Scimitar odrazil další klamný útok a rozsekl

hadí hlavu v půli přímo mezi zuby.
Lovce kousl další had. A další hlava dopadla na kámen.
Protivníci od sebe odstoupili a zahleděli se jeden na druhého. Briza po několika minutách zuřivého boje namáhavě lapala po dechu, ale lovec dýchal lehce a rytmicky. Briza neutržila žádný zásah, lovec naopak dva.
Ale lovec už se dávno naučil ignorovat bolest. Byl připraven a Briza, jejíž bič už měl jen tři hlavy, ho znovu tvrdohlavě napadla. Na zlomek vteřiny však zaváhala, protože si všimla, že i když Dinin leží ještě stále na zemi, pomalu se mu vracejí smysly. Mohl by jí bratr pomoct?
Dinin se zavrtěl a pokusil se vstát, ale nohy ho neunesly.
"Do pekel s tebou," zavrčela Briza a nezáleželo jí na tom, koho ve svém vzteku zasáhne, jestli Drizzta nebo Dinina.
Nejvyšší kněžka přivolala moc Pavoučí královny a zaútočila vší silou.
Lovec sekl scimitary a tři hadí hlavy přistály na zemi.
"Do pekel s tebou!" zaječela Briza tentokrát na Drizzta. Popadla palcát, který jí visel u opasku, rozmáchla se a vší silou se ohnala vzdorovitému bratrovi po hlavě.
Zkřížené scimitary zachytily nešikovnou ránu dřív, než stačila dopadnout, a lovec nakopl Brizu jednou, dvakrát a ještě potřetí do tváře, než položil nohu zpátky na podlahu.
Briza zavrávorala a z nosu a do očí jí tekla krev. Přes rozmazané teplo vlastní krve rozpoznala obrys bratrovy postavy a zoufale a zeširoka se po něm ohnala.
Lovec zvedl scimitar, aby palcát odrazil, a obrátil čepel tak, aby Brizina ruka přejela po krutém ostří, když palcát minul cíl. Briza vykřikla bolestí a upustila zbraň.
Palcát dopadl na podlahu spolu se dvěma jejími prsty.
Dinin v tu chvíli vyskočil za Drizztem na nohy a v ruce svíral meč. Briza využila veškerou disciplínu a upírala oči dál na Drizzta, aby upoutala jeho pozornost. Kdyby se jí ho podařilo dostatečně rozptýlit…
Lovec vycítil nebezpečí a zprudka se k Dininovi obrátil.
Dinin uviděl v bratrových levandulových očích vlastní smrt. Odhodil meč na zem a zkřížil paže na hrudi na znamení, že se vzdává.
Lovec zavrčel rozkaz, který se skoro nedal rozluštit, ale Dinin jeho význam dobře pochopil, vzal nohy na ramena a dal se na útěk.
Briza se chystala proklouznout kolem a Dinina následovat, ale zastavil ji scimitar pod bradou, který jí přiměl zaklonit hlavu tak dozadu, až viděla jen tmavou skálu stropu.
Lovce všechno bolelo a bolest mu způsobila tato žena a její odporný bič. Lovec se chystal ukončit bolest i hrozbu.
Vstoupili na jeho území!
Briza zamumlala poslední modlitbu k Lloth, když ucítila, jak se jí jako břitva ostrá čepel zařezává do kůže. Ale pak se kolem mihlo něco černého a Briza byla volná. Pohlédla dolů a uviděla, že Drizzta přišpendlil k podlaze obrovský černý panter. Briza se nezdržovala vyptáváním a rozběhla se pryč tunelem za Dininem.
Lovec se Guenhwyvar zbavil a vyskočil na nohy. "Guenhwyvar!" vykřikl a odstrčil pantera stranou. "Chyť ji! Zabij…!"
Guenhwyvar se však jen posadila na zem a dlouze a zeširoka zívla. Pak pohnula velkou tlapou a strhla si z krku váček.
Lovec hořel zuřivostí. "Co to děláš?" zakřičel a sebral váček. Obrátila se Guenhwyvar proti němu? Drizzt o krok ustoupil a váhavě zvedl scimitary. Guenhwyvar se však nepohnula, jen tam seděla a hleděla na Drizzta.
Cvaknutí kuše, které se ozvalo o chvíli později, přimělo Drizzta uvědomit si, jak absurdně se chová. Kdyby panter před chvílí neskočil a nenechal se zasáhnout místo něj, šíp by ho bezpochyby zabil. Drowí jed ale nemohl magické kočce ublížit.
Z jedné chodby na křižovatce vystoupili tři drowové, z druhé další dva. Drizzt ihned zapomněl na pomstu a rozběhl se točitými průchody za Guenhwyvar. Bez nejvyšší kněžky a její magie se je vojáci ani nepokusili pronásledovat.
Uběhla spousta času, než Drizzt s Guenhwyvar zahnuli do boční chodby, zastavili se a zaposlouchali.
"Pojď," rozkázal Drizzt a pomalu se vydal pryč, protože si byl jistý, že hrozbu, kterou představovali Dinin s Brizou, úspěšně zažehnali.
Guenhwyvar se opět posadila.
Drizzt na pantera zvědavě pohlédl. "Řekl jsem, abys šla se mnou," zavrčel. Guenhwyvar na něj upřela pohled, který odpadlého drowa naplnil pocitem viny. Pak kočka vstala a pomalu přistoupila k pánovi.
Drizzt kývl, protože si myslel, že se Guenhwyvar rozhodla poslechnout. Obrátil se, aby vyrazil na cestu, ale panter ho obkroužil a zastavil. Guenhwyvar chodila dál v kruhu a pomalu ji začala obklopovat známá mlha.
"Co to děláš?" obořil se na ni Drizzt.
Guenhwyvar nezpomalila.
"Nepropustil jsem tě!" vykřikl Drizzt, když panterovo fyzické tělo zmizelo. Drizzt se zběsile otočil a snažil se něčeho zachytit.
"Nepropustil jsem tě!" zakřičel znovu bezmocně.
Guenhwyvar zmizela.
Drizztovi trvalo hodně dlouho, než se vrátil zpět do úkrytu v jeskyni. Pronásledoval ho poslední pohled, který mu Guenhwyvar věnovala, a zabodával se mu do zad. Nepochyboval o tom, že ho Guenhwyvar odsoudila. Drizzt se nechal zaslepit zuřivostí a málem zabil vlastní sestru. Kdyby na něj Guenhwyvar neskočila, určitě by Brizu zavraždil.
Nakonec se Drizzt vplížil do malého kamenného výklenku, který mu sloužil jako ložnice.
I tam ho však pronásledovaly myšlenky. Před deseti lety zabil Masoje Hun'etta a při té příležitosti přísahal, že už nikdy nezabije žádného drowa. Pro Drizzta bylo slovo stejně závazné jako zásady, jež ho přiměly se všeho vzdát.
Kdyby nebylo Guenhwyvar, Drizzt by toho dne své slovo porušil. Lišil se vůbec něčím od temných elfu, které opustil?

Drizzt souboj se sourozenci jasně vyhrál a nepochyboval o tom, že se dál dokáže ukrývat nejen před Brizou, ale také před ostatními nepřáteli, které by za ním mohla Matrona Zlovůle poslat. Ale Drizzt si v samotě jeskyně uvědomil něco, co ho nesmírně rozrušilo.
Nedokázal se ukrýt sám před sebou.

4
ÚTĚK PŘED LOVCEM
Dalších několik dní se Drizzt zabýval každodenními povinnostmi a nad svými činy vůbec nepřemýšlel. Věděl, že přežije. Lovec v něm nic jiného ani nedovolí. Ale daň, kterou za přežití platil, neustále rostla a hluboko v srdci Drizzta Do'Urdena zněl falešný tón.
Během dne měl Drizzt tolik práce, že mu na bolest nezbýval čas, ale na jeho konci se ocitl bez ochrany. Střet se sourozenci ho neustále pronásledoval a zůstával v jeho vzpomínkách živý, jako by se každou noc opakoval. Drizzt se probouzel vyděšený a sám, pronásledovaný nestvůrami ze snů. Věděl, že ačkoli je úžasný šermíř, nedokáže je mečem porazit, což ještě zesilovalo jeho pocit bezmocnosti.
Drizzt věděl, že matka ve snaze polapit ho a potrestat určitě neustane, ale nebál se toho. Žil ve vlastním světě, který se naprosto lišil od křivolakých uliček Menzoberranzanu a řídil se pravidly, která drowové z města nikdy nepochopí. Drizzt si byl jistý, že v divočině přežije bez ohledu na to, koho za ním Matrona Zlovůle pošle.
Drizzt se také dokázal osvobodit od drtivého pocitu viny, který v něm vyvolal pokus zavraždit Brizu. Pochopil, že nebezpečný střet vyvolali jeho sourozenci a bitku rozpoutala Briza, když se ho pokusila okouzlit. Ale Drizzt zároveň věděl, že stráví ještě mnoho dní pátráním po odpovědích na otázky, které v něm jeho činy vyvolaly, otázky týkající se jeho povahy.
Stal se z něj divoký, nemilosrdný lovec jen proto, že byl nucen žít v krutých podmínkách? Nebo byl lovcem celý svůj život? Na tyto otázky nebylo snadné najít odpověď, ale v tuto chvíli pro něj nebyly nejdůležitější.
Drizzt po souboji se sourozenci nedokázal zapomenout na jejich hlasy, na melodii slov, kterým rozuměl a dokázal na ně odpovědět. Když vzpomínal na šarvátku s Brizou a Dininem, v mysli mu nejvíce vyvstávala právě slova, ne rány. Drizzt na nich zoufale lpěl, znovu a znovu si je v mysli opakoval a hrozil se dne, kdy utichnou. Bude si je sice pamatovat, ale už je neuslyší.
Opět zůstane sám.
Poprvé od chvíle, kdy mu Guenhwyvar zmizela, vytáhl Drizzt z kapsy onyxovou sošku. Položil ji na kámen před sebe a zadíval se na škrábance na stěně, aby zjistil, kolik času uběhlo od chvíle, kdy pantera naposledy zavolal. Drizzt si ihned uvědomil marnost svého přístupu. Kdy naposledy naškrábal na stěnu čárku? A k čemu mu takové záznamy vlastně byly? Jak si mohl být jistý, že počítá správně, i když udělal čárku na stěně pokaždé, když se probudil?
"Čas patří do jiného světa," zamumlal Drizzt naříkavě. Přesto však přitiskl dýku ke stěně a usvědčil tak vlastní prohlášení ze lži.
"Copak na tom záleží?" zeptal se Drizzt řečnicky a upustil dýku na zem. Nůž zařinčel o podlahu a Drizzt se zachvěl, protože se mu zdálo, jako by zazvonil zvon a oznámil, že se vzdává.
Dýchal ztěžka. Na ebenově černém čele mu vyrazily krůpěje potu a ruce měl náhle studené. Stěny jeskyně, která ho po mnoho let chránila před nebezpečím Temných říší, ho začaly svírat. Představoval si, že na něj z prasklin ve zdech a ze skály hledí tváře. Smály se a posmívaly jeho tvrdohlavé hrdosti.
Otočil se, aby prchl, ale zakopl o kámen a upadl. Odřel si koleno a udělal další díru do potrhaného piwafwi, Drizzta však koleno ani plášť nezajímaly. Zahleděl se na kámen pod nohama a zaznamenal další skutečnost, která ho dokonale zmátla.
Lovec zakopl. Poprvé za víc než deset let lovec zakopl.
"Guenhwyvar!" vykřikl Drizzt zběsile. "Pojď ke mně! Ach, prosím, Guenhwyvar!"
Nevěděl, jestli panter odpoví. Nerozešli se právě v dobrém a Drizzt netušil, jestli bude ještě někdy kráčet s Guenhwyvar po boku. Drizzt se plazil k figurce a byl tak slabý zoufalstvím, že musel bojovat o každý palec.
Objevila se vířící mlha. Panter pána neopustí ani nebude přítele donekonečna obviňovat.
Když se mlha objevila, Drizzt se uvolnil a soustředil se na její zhmotnění, aby zahnal zlé halucinace, jež se mu zjevovaly v kameni. Guenhwyvar brzy seděla vedle něj a klidně si olizovala pracku. Drizzt se zadíval do panterových kulatých očí a nenašel v nich žádné odsouzení. Byla to jen Guenhwyvar, jeho přítelkyně a spása.
Drizzt pokrčil nohy, skočil ke kočce a objal ji pevně a zoufale kolem svalnaté šíje. Guenhwyvar na objetí nijak nezareagovala, jen se zavrtěla a uvolnila ho natolik, aby si mohla dál olizovat tlapu. Pokud kočka nadpřirozenou inteligencí pochopila, jak důležité pro Drizzta objetí je, nedala to najevo.
###
Drizzt trávil dny v neutuchajícím neklidu. Neustále se pohyboval, pobíhal tunely kolem svého útočiště a připomínal si, že po něm jde Matrona Zlovůle. Nemohl polevit v ostražitosti.
Ale hluboko uvnitř, za logickým uvažováním, znal pravdu a věděl, proč se tak chová. Sice se vymlouval na to, že hlídkuje, ale ve skutečnosti utíkal. Utíkal před hlasy a stěnami malé jeskyně. Prchal před Drizztem Do'Urdenem a zpátky k lovci.
Postupně pronikal dál a dál a často se do jeskyně nevracel celé dny. Drizzt tajně doufal, že narazí na nějakého mocného nepřítele. Potřeboval nějakou hmatatelnou připomínku toho, proč žije tak primitivní život, potřeboval bojovat s nějakým strašlivým netvorem, aby opět mohl jen instinktivně přežívat.
Ale místo toho jednoho dne narazil na vibrace vzdáleného klepání, na rytmické bušení horníkova krumpáče.
Drizzt se opřel zády o stěnu a dobře si rozmyslel následující krok. Věděl, kam ho zvuk zavede. Ocitl se ve stejných

tunelech, kterými procházel, když pátral po zaběhnutých rothe, ve stejných tunelech, v nichž před několika desetidny narazil na svirfneblijské kopáče. Drizzt si odmítl přiznat, že ho do těchto míst nezavedla náhoda. Přivedlo ho sem podvědomí, protože toužil znovu uslyšet bušení svirfneblijských kladiv, a hlavně smích, hovor a hlasy hlubinných gnómů.
Drizzt se opíral těžce o stěnu a cítil se rozpolcený. Věděl, že když bude svirfnebli sledovat, když uslyší jejich hlasy, stane se ještě zranitelnějším a samota mu ještě víc ublíží. Hlubinní gnómové se určitě vrátí do svého města a Drizzt zůstane opět prázdný a sám.
Ale Drizzt už zaslechl klepání, které nyní vibrovalo kamenem a tolik ho svádělo, že nedokázal odolat. Zdravý rozum se snažil bojovat proti nutkání zvuk následovat, ale Drizzt se rozhodl ještě předtím, než do této oblasti vstoupil. Káral se za svoji pošetilost a vrtěl odmítavě hlavou. Ale i přes námitky rozumu ho nohy dál nesly k rytmickému ťukání krumpáčů.
Drizzt shlížel z římsy na skupinu svirfnebli, ale bystré instinkty lovce se mu stále snažily zabránit v tom, aby zůstal. Drizzt však neodešel. Odhadoval, že se v blízkosti hlubinných gnómů zdržel už několik dní, kdykoli přitom mohl naslouchat jejich rozhovorům a sledovat, jak pracují a hrají si.
Ale nakonec došlo k nevyhnutelnému, horníci začali balit vozy a Drizzt pochopil, jak byl nesmírně pošetilý. Choval se jako slaboch, když za hlubinnými gnómy vyrazil a odmítl krutou pravdu svého bytí. Nyní se bude muset vrátit do tmavé, prázdné díry, která bude díky zážitkům posledních několika dnů ještě osamělejší.
Ale i když žil Drizzt Do'Urden ještě mnoho staletí, už nikdy svoji jeskyni nespatřil.
Později si nedokáže vzpomenout, kdy změnil směr. Nebylo to vědomé rozhodnutí. Něco ho táhlo - možná rachocení vozů navršených rudou - a teprve když Drizzt uslyšel bouchnutí velkých vrat, která vedla do Třpytivého Skaliště, uvědomil si, co se chystá udělat.
"Guenhwyvar," zašeptal Drizzt figurce a trhl sebou, když zaslechl, jak hlasitě se jeho hlas rozlehl. Ale svirfneblijské stráže u širokého schodiště byly zaměstnané hovorem, takže Drizzt byl docela v bezpečí.
Sošku obklopila vířící šedá mlha a panter odpověděl na pánovo volání. Guenhwyvar přitiskla uši k hlavě a obezřetně začichala, protože netušila, kde se to ocitla.
Drizzt se zhluboka nadechl a přinutil se promluvit. "Chtěl jsem se s tebou rozloučit, přítelkyně," zašeptal. Guenhwyvar ihned nastražila uši a zorničky zářících žlutých očí se jí rozšířily, pak zúžily, když si Drizzta rychle prohlédla.
"Pro případ…" pokračoval Drizzt. "Už tady venku nedokážu žít, Guenhwyvar. Bojím se, že ztrácím všechno, co dává životu smysl. Bojím se, že ztrácím sám sebe." Ohlédl se přes rameno a zadíval se na schodiště, které vedlo vzhůru do Třpytivého Skaliště. "A to je pro mě důležitější než sám život. Chápeš to, Guenhwyvar? Potřebuji víc, víc než jednoduše přežívat. Potřebuji žít život, který bude tvořit něco víc než jen divoké instinkty tvora, jímž jsem se stal."
Drizzt se schoulil a opřel se o skalnatou stěnu chodby. Jeho slova zněla logicky a prostě, ale věděl, že každý krok nahoru po schodech, které vedly do města hlubinných gnómů, bude zkouškou jeho odvahy a přesvědčení. Vzpomněl si na den, kdy stál na římse vně velké brány Třpytivého Skaliště. Přestože po tom Drizzt moc toužil, nedokázal tehdy následovat hlubinné gnómy dovnitř. Když ho napadlo, že by mohl vběhnout branou do města, naprosto ztuhl.
"Jen zřídkakdy jsi mě soudila, přítelkyně," řekl Drizzt panterovi. "A pokaždé spravedlivě. Chápeš mě, Guenhwyvar? V příštích několika okamžicích možná jeden druhého navždy ztratíme. Chápeš, proč to musím udělat?"
Guenhwyvar přistoupila k Drizztovi a přitulila mu velkou kočičí hlavu k boku.
"Moje přítelkyně," zašeptal Drizzt kočce do ucha. "Vrať se zpátky, než ztratím odvahu. Vrať se domů a doufej, že se znovu shledáme."
Guenhwyvar se poslušně otočila a odkráčela k figurce. Tentokrát se Drizztovi zdálo, že zmizela až příliš rychle, a jediné, co po ní zůstalo, byla soška. Drizzt ji sebral a zahleděl se na ni. Znovu se zamyslel nad nebezpečím, které ho čeká. Ale pak se nechal vést podvědomým nutkáním, které ho sem zavedlo, pospíšil si ke schodům a začal stoupat vzhůru.
Hlubinní gnómové nad ním ztichli. Stráže zjevně vycítily, že se někdo nebo něco blíží.
Ale svirfneblijští strážci se přesto zatvářili překvapeně, když nahoru po schodech vystoupal drow a zastavil se na odpočívadle před dveřmi do města.
Drizzt si založil paže na hrudi v gestu, které elfové považovali za znamení míru. Drizzt mohl jen doufat, že ho svirfnebli také znají, protože už jeho pouhé zjevení strážce zneklidnilo. Zakopávali jeden o druhého, pobíhali po malém odpočívadle, někteří běželi chránit bránu, jiní obklopili Drizzta a namířili na něj zbraně a ještě další se zběsile rozběhli dolů ze schodů, aby zjistili, jestli temný elf není pouhým předvojem celé jednotky válečníků.
Jeden ze svirfnebli, zjevně velitel stráží, se snažil najít nějaké vysvětlení a vyštěkl na Drizzta několik prudkých dotazů.
Drizzt bezmocně pokrčil rameny a půl tuctu hlubinných gnómů od něj při neškodném gestu obezřetně uskočilo.
Svirfnebli znovu promluvil, tentokrát hlasitěji, a bodl železným oštěpem Drizztovým směrem. Drizzt jeho slovům nerozuměl a nemohl tedy odpovědět. Velmi pomalu a otevřeně přesunul ruku k přezce opasku. Vůdce hlubinných gnómů sevřel pevně násadu zbraně a bedlivě sledoval každý jeho pohyb.
Drizzt švihl zápěstím a scimitary přistály se zarachocením na podlaze.
Svirfnebli vyskočili, ale rychle se vzchopili a vrhli se na něj. Velitel vydal rozkaz a dva ze strážců odhodili zbraně a začali vetřelce pečlivě a ne zrovna šetrně prohledávat. Drizzt sebou trhl, když našli dýku, kterou měl schovanou v botě. Nadával si do hlupáků, že na zbraň zapomněl a hned na začátku ji neodložil.
O chvíli později sáhl jeden svirfnebli do nejhlubší kapsy Drizztova piwafwi a vytáhl z ní onyxovou sošku. Drizzt sebou trhl ještě silněji.
Drizzt se instinktivně po panterovi natáhl a na tváři se mu usadil prosebný pohled.
Místo sošky dostal zásah tupým koncem oštěpu. Hlubinní gnómové nebyli zlý národ, ale temné elfy nijak nemilovali. Svirfnebli přežili v Temných říších mnoho staletí a měli jen málo spojenců, zato spoustu nepřátel, a mezi největší vždy

počítali drowí elfy. Od chvíle, kdy založili prastaré město Třpytivé Skaliště, padlo v divočině nejvíce svirfnebli právě rukou drowů.
A teď se jeden z temných elfu z nevysvětlitelného důvodu objevil před branami města a odevzdal jim své zbraně. Hlubinní gnómové Drizztovi pevně spoutali ruce za zády a čtyři z nich o něj přitom opírali hroty zbraní, připravení vrazit mu je do těla při sebemenším výhružném pohybu. Zbývající strážci prohledali schodiště a vrátili se zpět se zprávou, že se nikde v blízkosti města nenachází žádný drowí elf. Ale velitel Drizztovi stále nevěřil, proto rozmístil stráže na strategických pozicích, pak pokynul dvěma hlubinným gnómům u městských bran.
Masivní vrata se otevřela a svirfnebli zavedli Drizzta dovnitř. V tomto okamžiku strachu a vzrušení mohl jen doufat, že zanechal lovce v divočině Temných říší.

5
NESVATÁ ALIANCE
Dinin mířil k předsíni kaple sídla Do'Urden pomalu, protože nijak netoužil předstoupit před rozzuřenou matku. Matrona Zlovůle si ho zavolala a on nemohl odmítnout. Na chodbě před dveřmi se setkal s Viernou a Mayou, které se chovaly stejně váhavě.
"O co jde?" zeptal se Dinin sester tichou znakovou řečí.
"Matrona Zlovůle strávila celý den s Brizou a Shi'naynou," odvětila Vierna rukama.
"Určitě plánují další lov na Drizzta," řekl Dinin kódem, ale nevypadalo to nijak nadšeně, protože se mu nelíbilo, že ho do plánů určitě zahrnou.
Ženám neuniklo bratrovo nespokojené zamračení. "Opravdu to bylo tak strašné?" zeptala se Maya. "Briza o tom odmítla mluvit."
"Její useknuté prsty a zničený bič mluví za vše," ozvala se Vierna a přes tvář jí přelétl pokřivený úsměv. Vierna, stejně jako všichni ostatní sourozenci, nejstarší sestru nijak zvlášť nemilovala.
Ale Dinin se neusmál na souhlas, protože si vzpomněl na setkání s Drizztem. "Když žil bratr ještě s námi, byl to obratný šermíř," odvětil Drizzt rukama. "Ale během let, která strávil za hranicemi města, se jeho dovednosti ještě desetkrát zlepšily."
"Ale jaký je?" zeptala se Vierna, kterou Drizztova schopnost přežít zjevně zaujala. Od chvíle, kdy se hlídka vrátila se zprávou, že Drizzt ještě stále žije, Vierna v duchu doufala, že se s mladším bratrem znovu setká. Říkalo se, že mají společného otce, a Vierna chovala k Drizztovi hlubší city, než bylo vzhledem k Zlovůlinu postoji moudré.
Dinin si všiml jejího vzrušení a vzpomněl si, jak ho Drizzt zostudil, proto se na ni nesouhlasně zamračil. "Nebojte se, drahá sestro," řekl Dinin rychle rukama. "Předpokládám, že Zlovůle pošle do divočiny tentokrát vás, takže z Drizzta uvidíte víc, než by vám bylo milé!" Když Dinin skončil, tleskl důrazně rukama a prošel mezi ženami ke dveřím a do předsíně.
"Váš bratr zapomněl, jak se klepe," řekla Matrona Zlovůle Brize a Shi'nayne, které jí stály po boku.
Rizzen, který klečel před trůnem, se ohlédl přes rameno na Dinina.
"Nedovolila jsem ti vzhlédnout!" zaječela Zlovůle na patrona. Zabušila pěstí do opěrky trůnu a Rizzen padl vyděšeně na břicho. Zlovůlina další slova v sobě nesla sílu zaříkadla.
"Plaz se!" rozkázala a Rizzen se jí odplazil k nohám. Zlovůle natáhla k muži ruku a celou dobu přitom nespouštěla oči z Dinina. Prvnímu synovi neušlo, co se mu matka snaží naznačit.
"Polib mě," řekla Rizzenovi, který ihned zasypal její nataženou ruku polibky. "Vstaň," rozkázala Zlovůle znovu.
Rizzen se začal škrábat na nohy, ale Matrona ho uhodila pěstí do obličeje tak silně, až se zhroutil na podlahu.
"Jestli se pohneš, zabiju tě," slíbila Zlovůle a Rizzen zůstal bez hnutí ležet, protože o jejích slovech vůbec nepochyboval.
Dinin věděl, že všechno, co Zlovůle právě předvedla, udělala proto, aby zapůsobila spíše na něj než na Rizzena. Zlovůle na něj dál bez mrkání hleděla.
"Zklamal jsi mě," prohlásila nakonec. Dinin přijal pokárání bez námitek a neodvažoval se ani vydechnout, dokud se Zlovůle neobrátila ostře k Brize.
"A ty!" zakřičela. "Jsi nejvyšší kněžka a měla jsi s sebou šest vycvičených drowích válečníků, a přesto jsi nedokázala Drizzta přivést!"
Briza sevřela a zase rozevřela zesláblé prsty, které jí Zlovůle magicky uzdravila.
"Sedm na jednoho," pokračovala Zlovůle, "a vy utečete zpátky domů a brečíte mi tady!"
"Dostanu ho, Matrono matko," slíbila Maya, když zaujala místo vedle Shi'nayny. Zlovůle se zadívala na Viernu, ale druhá dcera s podobně velkolepým prohlášením nijak nespěchala.
"Odvážná řeč," řekl Dinin Mayi. Zlovůle se k němu ihned s nevěřícným šklebem obrátila a drsně mu tak připomněla, že nemá právo se k ničemu vyjadřovat.
Ale Briza rychle dokončila, co Dinin začal. "Příliš odvážná," zavrčela. Zlovůle obrátila pohled k ní, ale Briza byla nejvyšší kněžka, které Pavoučí královna projevovala přízeň, a měla tedy plné právo promluvit. "Nic o svém mladším bratrovi nevíš," pokračovala Briza a hovořila nejen k Maye, nýbrž také ke Zlovůli.
"Je to jenom muž," odsekla Maya. "Já bych…"
"Podřízl by tě!" zaječela Briza. "Nechej si svá hloupá slova a prázdné sliby pro sebe, nejmladší sestro. V tunelech za hranicemi Menzoberranzanu by tě Drizzt bez námahy zabil."
Zlovůle bedlivě naslouchala. Už několikrát si vyslechla Brizino vyprávění o souboji s Drizztem, a protože moc dobře znala odvahu a moc nejstarší dcery, věděla, že mluví pravdu.
Maya ustoupila, protože nechtěla Brizu poštvat proti sobě.

"Dokázala bys ho porazit, když teď víš, co se z něj stalo?" zeptala se Zlovůle Brizy.
Briza si znovu protáhla zraněnou ruku. Bude trvat celé desetidny, než se jí do nových prstů vrátí síla.
"A co ty?" zeptala se Zlovůle Dinina, protože pochopila, co chtěla Briza významným gestem vyjádřit.
Dinin se zavrtěl, protože netušil, jak výbušné matce odpovědět. Pravdou si ji možná poštve proti sobě, ale když zalže, Zlovůle ho pošle zpátky do tunelů, kde se bude muset postavit bratrovi.
"Řekni mi pravdu!" zařvala Zlovůle. "Chceš znovu vyrazit na lov a získat zpět moji přízeň?"
"Já…" vykoktal Dinin, pak v obranném gestu sklopil oči. Uvědomil si, že Zlovůle použila zaklínadlo, které odhalí lež. Pozná, když se třeba jen pokusí zalhat. "Ne," řekl nakonec. "I kdybych neměl znovu získat vaši přízeň, nechci se znovu vydat za Drizztem."
Maya s Viernou - a dokonce i Shi'nayne - sebou nad upřímnou odpovědí překvapeně trhly, protože si myslely, že nemůže existovat nic horšího než vztek Matrony matky. Ale Briza kývla na souhlas, protože si také nepřála Drizzta ještě někdy spatřit. Zlovůli dceřino gesto neušlo.
"Omlouvám se, Matrono matko," pokračoval Dinin a snažil se uklidnit podráždění, které mohl vyvolat. "Viděl jsem Drizzta bojovat. Dostal mě příliš snadno - snadněji, než jsem považoval za možné. Porazil Brizu ve spravedlivém souboji a já nikdy neviděl, že by nad ní někdo zvítězil! Nijak netoužím vydat se znovu za bratrem, protože se obávám, že by vás výsledek ještě víc rozčílil a přinesl rodu Do'Urden další potíže."
"Bojíš se?" zeptala se Zlovůle lstivě.
Dinin kývl. "A vím, že bych vás znovu zklamal, Matrono matko. Drizzt je v tunelech, které nazývá domovem, neporazitelný. Není možné, abych ho porazil."
"Takovou zbabělost dokážu přijmout leda tak od muže," řekla Zlovůle chladně. Dinin se neměl jak bránit, proto urážku stoicky přijal.
"Ale ty jsi Llothina nejvyšší kněžka!" posmívala se Zlovůle Brize. "Odpadlý mužský se přece nemůže vyrovnat moci, kterou tě obdařila Pavoučí královna!"
"Poslechněte Dinina, má Matrono," odvětila Briza.
"Stojí při tobě Lloth!" zakřičela na ni Shi'nayne.
"Ale Drizzt se ocitl mimo vliv Pavoučí královny," odsekla Briza. "Obávám se, že Dinin říká pravdu - za nás za všechny. Tam venku Drizzta nechytíme. Divočina Temných říší je jeho domovem a my jsme v ní pouhými cizinci."
"Tak co máme dělat?" zabručela Maya.
Zlovůle se opřela a složila ostrou bradu do dlaně. Zahnala Dinina do kouta, vyhrožovala mu, a on přesto prohlásil, že už za Drizztem dobrovolně nepůjde. Ctižádostivá a mocná Briza, která neztratila Llothinu přízeň, přestože o ni rod Do'Urden i Matrona Zlovůle přišli, se vrátila domů bez cenného biče a bez prstů na ruce.
"Najmeme Jarlaxla a jeho odpadlíky?" navrhla Vierna, když viděla matčino dilema. "Bregan D'aerthe nám během let prokázala dobré služby."
"Velitel žoldáků nebude souhlasit," odvětila Zlovůle, protože už se ho na tuto práci pokusila najmout před lety. "Všichni členové Bregan D'aerthe se podřídí Jarlaxlovu rozhodnutí a jeho nezláká ani všechno naše bohatství. Mám tušení, že to Jarlaxlovi výslovně zakázala Matrona Baenre. Drizzt je náš problém a Pavoučí královna nám rozkázala, abychom ho vyřešili."
"Pokud rozkážete, půjdu," promluvil Dinin. "Jen se obávám, že vás zklamu, Matrono matko. Nebojím se Drizztových čepelí ani smrti, pokud vám tím posloužím." Dinin se v matčiných temných náladách dobře vyznal, takže pochopil, že v žádném případě nemá v úmyslu ho za Drizztem znovu poslat, proto považoval za moudré prokázat velkorysost, když ho nic nestála.
"Děkuji ti, synu." Zlovůle se rozzářila a Dinin musel potlačit zachechtání, když si všiml, jak se na něj sestry mračí. "Teď nás nechej o samotě," pokračovala Zlovůle shovívavě, čímž okradla Dinina o jeho okamžik. "Musíme spolu projednat něco, co se mužů netýká."
Dinin se hluboce uklonil a vyrazil ke dveřím. Sestry si všimly, jak snadno ho Zlovůle připravila o hrdost.
"Zapamatuji si tvá slova," zavolala Zlovůle ironicky a užívala si moci a tichého uznání. Dinin se zastavil s jednou rukou na klice zdobených dveří. "Jednoho dne mi svoji věrnost bezpochyby dokážeš."
Dinin vyběhl z místnosti a všech pět kněžek se rozesmálo.
Rizzen, který ještě stále ležel na podlaze, se ocitl v nebezpečné situaci. Zlovůle poslala Dinina pryč, čímž dala jasně najevo, že muži nemají v komnatě co dělat. Ale zároveň nedala Rizzenovi svolení pohnout se. Opřel se prsty a nohama o podlahu a připravil se v okamžiku vyskočit.
"Ty jsi ještě tady?" zavřeštěla na něj Zlovůle. Rizzen vyrazil ke dveřím.
"Stůj!" vykřikla Zlovůle a její slova znovu zesílilo kouzlo.
Rizzen se zastavil, ačkoli mu zdravý rozum napovídal, že to není dobrý nápad, ale proti zaklínadlu Matrony Zlovůle nedokázal bojovat.
"Nedovolila jsem ti pohnout se!" zaječela Zlovůle.
"Ale…" namítl Rizzen.
"Chopte se ho!" rozkázala Zlovůle dvěma nejmladším dcerám a Vierna s Mayou si pospíšily a hrubě Rizzena popadly.
"Vsaďte ho do kobky," přikázala. "Ať zůstane naživu. Později ho ještě budeme potřebovat."
Vierna s Mayou odtáhly třesoucího se muže z předsíně. Rizzen se neodvažoval protestovat.
"Máte plán," řekla Shi'nayne Zlovůli. Jako SiNafay, Matrona matka rodu Hun'ett a nyní nová dcera rodu Do'Urden, se naučila, že každý skutek má svoji příčinu. Znala dobře povinnosti Matrony matky a chápala, že se za Zlovůliným chováním k Rizzenovi, který ve skutečnosti neudělal nic špatného, skrývá nějaký plán, a nejen obyčejný výbuch vzteku.

"Souhlasím s tvým názorem," řekla Zlovůle Brize. "Drizzta už samy nezvládneme."
"Ale podle rozkazu Matrony Baenre nesmíme zklamat," připomněla Briza matce. "Musíme za každou cenu posílit vaše postavení v radě."
"Nezklameme," řekla Shi'nayne Brize a celou dobu přitom nespouštěla oči ze Zlovůle, které po tváři přelétl lstivý výraz, když Shi'nayne pokračovala. "Během deseti let, jež jsem strávila bojem s rodem Do'Urden, jsem poznala, jak Matrona Zlovůle přemýšlí," řekla. "Tvá matka najde způsob, jak Drizzta polapit." Odmlčela se, když si všimla, že se matce rozšířil po tváři úsměv. "Nebo už nějaký způsob našla?"
"Uvidíme," zapředla Zlovůle a projev úcty bývalé sokyně posílil její sebevědomí. "Uvidíme."
###
Kaplí sídla Do'Urden se procházelo víc než dvě stě poddaných a vzrušeně si mezi sebou šeptalo o tom, co se má stát. Poddaní byli na posvátné místo vpouštěni jen zřídkakdy, a to při největších svátcích Lloth a při společné modlitbě před bitvou. Ale nikdo žádnou válku neočekával a svátek také nebyl.
Dinin Do'Urden, který byl stejně nervózní a rozrušený jako ostatní, procházel davem a usazoval temné elfy do řad sedadel, která v kruzích obklopovala zvýšenou plošinu ve středu. Protože byl jen muž, obřadu u oltáře se nezúčastní, a Matrona Zlovůle mu neprozradila, co má v plánu. Ale podle instrukcí, které obdržel, Dinin pochopil, že výsledek obřadu rozhodne o budoucnosti rodiny. Jeho úkolem bylo řídit zpěv. Bude se pohybovat shromážděným davem a vést poddané správnými verši, jež budou opěvovat Pavoučí královnu.
Dinin se této úlohy zhostil v minulosti už několikrát, ale tentokrát ho Matrona Zlovůle varovala, že pokud jediný hlas zvolá nesprávná slova, zaplatí za to životem. Ale Prvního syna rodu Do'Urden zneklidnila ještě jiná skutečnost. Při povinnostech v kapli ho obvykle doprovázel druhý muž rodu, Zlovůlin současný druh. Ale Rizzena nikdo neviděl ode dne, kdy se rodina shromáždila v předsíni kaple. Dinin tušil, že Rizzenova nadvláda patrona brzy vezme drtivým způsobem za své. Nebylo žádným tajemstvím, že Zlovůle obětovala předchozí milence Lloth.
Když se poddaní usadili, v místnosti začala měkce žhnout magická rudá světla. Záře postupně sílila, takže shromáždění temní elfové mohli snadno přejít z infračerveného vidění k normálnímu.
Zpod sedadel začala stoupat pára, která se držela u podlahy nebo se kroutila vzhůru ke stropu. Dinin začal spolu s davem tlumeně hučet, čímž volali Matronu Zlovůli.
Zlovůle se objevila u kupolovitého stropu komnaty, paže měla roztažené a záhyby černého hávu ozdobeného pavoučími symboly kolem ní poletovaly v kouzelném vánku. Pomalu klesala a točila se při tom, aby pohledem přelétla po celém shromáždění - a aby si všichni mohli Matronu matku prohlédnout v celé kráse.
Když Zlovůle přistála na plošině ve středu, objevily se u stropu Briza s Shi'nayne a snesly se k zemi podobným způsobem. Přistály a zaujaly svá místa. Briza se postavila k látkou zakryté skříňce po straně obětního oltáře ve tvaru pavouka, Sht'nayne pak za Matronu Zlovůli.
Zlovůle tleskla a hučení ihned ustalo. Osm ohňových košů kolem plošiny ve středu vzplálo a jasné plameny v mlze rudě zářily, takže byly pro citlivé drowí oči méně bolestivé.
"Vstupte, dcery!" vykřikla Zlovůle a všichni se otočili k hlavním dveřím kaple. Dovnitř vstoupily Vierna s Mayou, které mezi sebou vedly zjevně omámeného Rizzena, a ve vzduchu za nimi se vznášela truhla.
Dininovi to připadalo velmi zvláštní. Předpokládal, že Rizzen bude obětován, ale ještě nikdy neslyšel, aby někdo na obřad přinesl rakev.
Mladší dcery rodu Do'Urden vystoupaly na středovou plošinu a rychle Rizzena připoutaly k obětnímu oltáři. Shi'nayne se chopila vznášející se rakve a odsunula ji na opačnou stranu plošiny naproti Brize.
"Zavolejte služebnici!" vykřikla Zlovůle a Dinin ihned přiměl shromáždění k žádoucímu zpěvu. Oheň v koších vzplál ještě výš. Zlovůle a zbývající nejvyšší kněžky vybízely dav magicky posílenými výkřiky klíčových slov nápěvu. Náhle začal odnikud vát silný vítr a divoce rozvířil mlhu.
Plameny v ohňových koších vystřelily do výše a žhavě se zatočily nad středem kulaté plošiny. Ohňové koše vybuchly a vyslaly poslední plameny vzhůru, pak už jen slabě plápolaly, protože se jejich oheň seskupil do obrovské koule, která se proměnila v jediný ohnivý sloup.
Poddaní zalapali po dechu, ale zpívali dál a sloup měnil barvy, dokud plameny nevychladly a nezmizely docela. Na jejich místě se objevil tvor s chapadly, který byl vyšší než drow a svými protáhlými, ochablými rysy připomínal napůl rozteklou svíčku. Dav poznal, kdo to je, i když jen málokdo kdy tvora spatřil na vlastní oči, leda tak na obrázku v posvátných knihách. Všichni v tu chvíli pochopili, o jak důležité shromáždění se jedná, protože každý drow věděl, jak významná je přítomnost yochlol, Llothiny osobní služebnice.
"Zdravím, služebnice," pronesla Zlovůle nahlas. "Daermon N'a'shezbaernon je požehnán tvojí přítomností."
Yochlol se dlouhou dobu rozhlížela po shromáždění, protože ji překvapilo, že ji rod Do'Urden takto přivolal. Matrona Zlovůle se netěšila Llothině přízni. Jen nejvyšší kněžky slyšely telepatickou otázku. Jak to, že se mě odvažuješ povolat?
"Abych napravila naše chyby!" vykřikla Zlovůle nahlas a vtáhla tak všechny přihlížející do napjatého okamžiku. "Abych získala zpět přízeň tvé paní, přízeň, která je podstatou našeho bytí!" Zlovůle se zadívala významně na Dinina, který změnil slova písně, takže pěla nejvyšší chválu na Pavoučí královnu.
Potěšila jsi mě, Matrono Zlovůle, oslovila yochlol v myšlenkách jen Zlovůli. Ale ty víš, že toto shromáždění ti nijak nepomůže!
To je jen začátek, odvětila Zlovůle v duchu, protože si byla jistá, že jí služebnice dokáže číst myšlenky. Matronu to těšilo, protože si byla jistá, že její touha získat zpět Llothinu přízeň je upřímná. Můj nejmladší syn Pavoučí královnu urazil. Musí za svůj čin zaplatit.
Ostatní nejvyšší kněžky, které se telepatického hovoru neúčastnily, se připojily ke zpěvu.

Drizzt Do'Urden žije, připomněla yochlol Zlovůli. A vy jste ho nedokázali ani zajmout.
To brzy napravíme, slíbila Zlovůle.
Co ode mě žádáš?
"Zin-carlu!" vykřikla Zlovůle nahlas.
Yochlol ucouvla, protože ji drzá žádost na okamžik šokovala. Zlovůle však odmítala ustoupit, byla rozhodnuta dovést plán do konce. Ostatní kněžky zadržely dech, protože věděly, že nadešel okamžik triumfu, nebo zkázy.
Je to nejvzácnější dar, pronesla yochlol v myšlenkách, a jen zřídkakdy jím obdarováváme i Matrony, které se těší přízni Pavoučí královny. A ty, která jsi Lloth ničím nepotěšila, se odvažuješ žádat o Zin-carlu?
Je to správné a vhodné, odvětila Zlovůle. A protože potřebovala podporu rodiny, vykřikla nahlas: "Ať můj syn pochopí, jak byl pošetilý a jak mocné nepřátele si udělal. Ať můj syn pozná Llothinu strašlivou moc, ať padne na kolena a prosí o odpuštění!" Zlovůle se opět vrátila k telepatickému dorozumívání. Teprve pak mu přízrak vrazí meč do srdce!
Yochlol se v očích objevil prázdný pohled, jak se ponořila do sebe, aby se poradila se svojí domovskou sférou. Uběhly dlouhé minuty, které byly mučivé jak pro Matronu Zlovůli, tak i pro všechny shromážděné, než se znovu ozvaly yochloliny myšlenky. Máš mrtvolu?
Zlovůle pokynula Maye s Viernou, které si pospíšily k rakvi a sundaly z ní kamenné víko. Dinin v tu chvíli pochopil, že rakev nebyla připravena pro Rizzena, nýbrž už byla obsazená. Vylezla z ní oživená mrtvola a zavrávorala k Zlovůli. Tělo už bylo rozložené a některé rysy tváře úplně shnily, ale Dinin a většina drowů v kapli ho hned poznali. Byl to Zaknafein Do'Urden, legendární bojový mistr.
Potřebuješ Zin-carlu, aby bojový mistr, kterého jsi dala Pavoučí královně, napravil chyby tvého nejmladšího syna? zeptala se yochlol.
Hodí se to, odpověděla Zlovůle. Vycítila, že to yochlol potěšilo, přesně jak předpokládala. Zaknafein byl Drizztovým učitelem a byl to také on, kdo Drizzta přivedl na kacířské myšlenky, které ho nakonec zničily. Lloth byla královnou chaosu a milovala ironii a jistě ji potěší, když ten samý Zaknafein svého žáka popraví.
Zin-carla vyžaduje velkou oběť, obořila se na ni yochlol. Stvoření se zadívalo na stůl ve tvaru pavouka, na kterém ležel Rizzen a vůbec nic nevnímal. Yochlol se při pohledu na ubohou oběť zamračila, pokud toho byla vůbec schopna.
Stvoření se obrátilo zpátky k Matroně Zlovůli a přečetlo si její myšlenky.
Pokračuj, vybídla ji yochlol, kterou Zlovůlin plán náhle velmi zaujal.
Zlovůle rozpřáhla paže a začala znovu opěvovat Lloth. Pokynula Shi'nayne, která přistoupila ke skříňce vedle Brizy a vyňala z ní obřadní dýku, nejcennější majetek rodu Do'Urden. Briza sebou trhla, když uviděla předmět - nůž s jílcem ve tvaru pavouka, z něhož vyčnívalo osm čepelí, které se podobaly nohám - v rukou nejnovější "sestry". Po celá staletí to byla Briza, kdo vrážel obřadní dýku do srdcí obětí Pavoučí královny.
Shi'nayne se na nejstarší dceru zaculila, protože cítila její vztek, pak se odvrátila a zamířila pryč. Připojila se k Zlovůli u stolu vedle Rizzena a zamířila dýkou patronovi, odsouzenému k smrti, na srdce.
Zlovůle ji popadla za ruku. "Tentokrát to musím udělat já," vysvětlila Zlovůle a dokonale tak Shi'nayne podráždila.
Shi'nayne se ohlédla přes rameno a uviděla, jak se jí Briza směje.
Zlovůle počkala, až píseň skončí a shromáždění utichne, pak začala sama zpívat příslušné zaříkadlo. "Takken bres duis bres," začala a sevřela jílec smrtícího nástroje oběma rukama.
O chvíli později dosáhlo zaklínadlo vrcholu a Zlovůle zvedla dýku do výše. Celý rod se napjal v očekávání extatického okamžiku, kdy bude duše barbarsky darována odporné Pavoučí královně.
Dýka začala klesat, ale Zlovůle ji náhle zprudka obrátila do strany a vrazila do srdce Shi'nayne, Matrony SiNafay Hun'ett, největší sokyně.
"Ne!" zalapala SiNafay po dechu, ale čin byl vykonán. Osm čepelí se jí zarylo do srdce. SiNafay se pokusila promluvit, vyříknout kouzlo, kterým by se uzdravila nebo proklela Zlovůli, ale z úst jí vytryskla jen krev. Vydechla naposledy a padla na Rizzena.
Celý rod začal křičet šokem a radostí, když Zlovůle vyrvala z těla SiNafay Hun'ett dýku a spolu s ní i srdce své sokyně.
"Lest!" vykřikla Briza a překřičela lomoz davu, protože ani ona o Zlovůlině plánu nic nevěděla. Briza získala zpět postavení nejstarší dcery rodu Do'Urden, postavení, po kterém z celého srdce prahla.
Lest! zopakovala yochlol ve Zlovůlině mysli. Věz, že jsi nás potěšila!
Za strašlivou scénou padla oživená mrtvola ochable k zemi. Zlovůle pohlédla na služebnici a pochopila. "Položte Zaknafeina na stůl! Rychle!" přikázala mladším dcerám. Rychle a hrubě shodily Rizzena a SiNafay ze stolu a položily na jejich místo Zaknafeina.
Briza se také pohnula a pečlivě seřadila nádobky s mastmi, jež byly připraveny zvlášť pro tuto příležitost. Matrona Zlovůle se těšila pověsti nejlepší mastičkářky ve městě a teď ji bude muset obhájit.
Zlovůle pohlédla na yochlol. "Zin-carla?" zeptala se nahlas.
Nezískala jsi zpět Llothinu přízeň! Telepatická odpověď byla tak silná, že srazila Zlovůli na kolena. Zlovůle si přitiskla ruce k hlavě, protože se obávala, že jí pod sílícím tlakem vybuchne.
Bolest se postupně vytratila. Ale dnes jsi Pavoučí královnu potěšila, Zlovůle Do'Urden, vysvětlila yochlol. A Lloth souhlasila, že tvůj plán, jak se zbavit kacířského syna, je dobrý. Daruje ti Zin-carlu, ale věz, Matrono Zlovůle Do'Urden, že je to tvoje poslední šance! Pokud zklameš, následky budou strašlivější než tvé nejhorší noční můry!
Yochlol zmizela v ohnivé kouli, jejíž výbuch otřásl základy kaple rodu Do'Urden. Shromáždění začalo při ukázce syrové moci zlé bohyně běsnit a Dinin je opět přiměl opěvovat Lloth.
"Deset desetidnů!" ozval se poslední výkřik služebnice a její hlas byl tak mocný, že si poddaní drowové zakryli uši a schoulili se na podlaze.

A tak se po deset desetidnů, po sedmdesát cyklů Narbondelu, menzoberranzanského časového sloupu, shromažďoval celý rod Do'Urden ve velké kapli. Dinin s Rizzenem vedli poddané při opěvování Pavoučí královny a Zlovůle s dcerami natíraly Zaknafeinovu mrtvolu magickými mastmi a opřádaly ji mocnými zaklínadly.
Oživení mrtvoly bylo pro kněžky snadným kouzlem, ale Zin-carla byla něco úplně jiného. Přízrak, jak se nemrtvý tvor nazýval, byl zombie, které zůstaly všechny dovednosti předchozího života, ale ovládala ho Matrona matka, již určila Lloth. Byl to vzácný dar, o který jen zřídkakdy někdo žádal, a ještě méně často byl udělen, protože Zin-carla - návrat duše do těla - byla velmi riskantní záležitost. Jen silou vůle zaklínajících kněžek zůstaly dovednosti nemrtvého tvora odděleny od nežádoucích vzpomínek a emocí. Nebylo snadné nepřekročit hranici mezi vědomím a kontrolou, a to ani pro nejvyšší kněžky, které vynikaly duchovní disciplínou. A co víc, Lloth udělovala Zin-carlu jen ke splnění určitého úkolu a jakékoli rozptýlení končilo neúspěchem. A Lloth nereagovala na neúspěchy právě shovívavě.

6
TŘPYTIVÉ SKALIŠTĚ
Třpytivé Skaliště se nepodobalo ničemu, co Drizzt doposud spatřil. Když ho svirfneblijské stráže postrčily dovnitř obrovskými kamennými dveřmi vyztuženými železem, Drizzt očekával, že spatří město podobné Menzoberranzanu, jen menší. Ale nemohl se víc mýlit.
Zatímco Menzoberranzan se rozkládal v jedné obrovské jeskyni, Třpytivé Skaliště tvořila řada komnat, které spojovaly nízké tunely. Ta největší jeskyně se nacházela hned za branou a byla první, do které Drizzt vstoupil. Sídlily zde městské stráže a komnata byla přizpůsobena výhradně obraně. Byly zde tucty pater a schodišť, která klesala a stoupala, takže i když by se útočník ocitl sotva deset stop od obránce, musel by sešplhat nebo vyšplhat několik stupňů, aby se dostal na úroveň, odkud by mohl zaútočit. Chodníky lemovaly nízké zídky z kamení a točily se kolem vyšších, silnějších stěn, které dokázaly zadržet útočící armádu na bolestivě dlouhou dobu v otevřené části komnaty.
Kolem pobíhaly desítky svirfnebli, aby zjistili, zda jsou zvěsti o tom, že do města přivedli drowího elfa, pravdivé. Shlíželi na Drizzta ze všech možných výstupků a on si nebyl jistý, jestli se tváří rozzuřeně nebo zvědavě. Hlubinní gnómové byli každopádně připraveni na cokoli, oč by se mohl pokusit, protože všichni svírali v rukou oštěpy nebo těžké kuše.
Svirfnebli vedli Drizzta komnatou, pak nahoru a zase dolů po schodech, drželi se vyznačených tras a kolem se vždy pohybovalo několik dalších gnómských stráží. Stezka se stáčela a klesala, rychle stoupala a křížila sama sebe tolikrát, že jediný způsob, jak se Drizzt dokázal orientovat, byl, že upíral oči na strop, který byl vidět i z nejnižších úrovní komnaty. Drow se v duchu uculil, ale dal si pozor, aby se neusmál, protože si uvědomil, že i kdyby zde žádní obránci nebyli, útočníci by určitě strávili hodiny tím, že by se snažili najít cestu ven z této jediné komnaty.
Na konci nízké a úzké chodby, kterou šli hlubinní gnómové v zástupu jeden za druhým a Drizzt se musel při každém kroku přikrčit, vstoupili do samotného města. Tato komnata byla širší, ale kratší než ta první, a také se v ní nacházelo mnoho pater, i když méně než v té předchozí. Stěny lemovaly na všech stranách tucty vchodů do dalších jeskyní a na několika místech hořely ohně, což nebylo v Temných říších obvyklé, protože zde nebylo snadné obstarat palivo. Třpytivé Skaliště bylo na poměry Temných říší jasné a teplé, ale ne nepříjemně.
Drizzt se i přes potíže, ve kterých se ocitl, uvolnil a sledoval, jak se svirfnebli věnují každodenním povinnostem. Cítil na sobě zvědavé pohledy, ale nikdy ne dlouho, protože hlubinní gnómové byli pilný lid, který neměl čas jen tak postávat a okounět.
Opět Drizzta vedli jasně určenými cestami. Ty ve městě však nebyly tak křivolaké a složité jako stezky ve vstupní jeskyni. Cesty tady byly rovné a přímé a zjevně vedly k velké kamenné stavbě ve středu.
Vůdce jednotky, která Drizzta vedla, si pospíšil promluvit se strážemi ozbrojenými krumpáči, které hlídaly centrální budovu. Jeden ze strážců se rozběhl dovnitř a druhý zatím podržel železné dveře hlídce a zajatci. Svirfnebli poprvé od chvíle, kdy vešli do města, vypadali netrpělivě, a tak pobízeli Drizzta řadou točitých chodeb, které končily okrouhlou komnatou o průměru sotva osmi stop s nepříjemně nízkým stropem. Pokoj byl až na jediné kamenné křeslo prázdný. Jakmile do něj Drizzta posadili, pochopil, k čemu slouží. Do židle byly zabudovány železné okovy, jimiž Drizzta spoutali na všech kloubech. Svirfnebli se nechovali právě něžně, ale když sebou Drizzt trhl, protože ho řetěz kolem pasu skřípl, jeden z hlubinných gnómů ho rychle uvolnil a znovu přitáhl, pevně, ale tak, aby Drizztovi nepůsobil bolest.
Nechali Drizzta v tmavé, prázdné komnatě o samotě. Kamenné dveře se s tupým zaduněním zavřely a Drizzt neslyšel vůbec nic z toho, co se za zdmi pokoje dělo.
Hodiny ubíhaly.
Drizzt napnul svaly, aby zjistil, jestli pouta povolí. Zavrtěl rukou a zatáhl a teprve až bolest, kterou mu způsobilo železo, jež se mu zařízlo do zápěstí, ho probralo. Znovu se stával lovcem, jehož jediným cílem bylo přežít a uprchnout.
"Ne!" zakřičel Drizzt. Napnul všechny svaly v těle a znovu je dostal pod kontrolu. Copak v něm lovec zapustil tak hluboké kořeny? Drizzt sem přišel dobrovolně a setkání se svirfnebli probíhalo do této chvíle lépe, než očekával. Zoufalé činy nebyly v tuto chvíli nutné, ale co když byl lovec natolik silný, aby přemohl Drizztovo rozhodnutí?
Drizzt však neměl čas pátrat po odpovědích, protože se o vteřinu později kamenné dveře s bouchnutím otevřely, do komnaty vstoupila skupina sedmi starších svirfnebli - Drizzt uhádl, že jsou starší podle mimořádně zvrásněných tváří - a obklopila kamenné křeslo. Drizzt pochopil, že musí být velmi důležití, protože strážci byli oblečeni do kožených zbrojí posázených kroužky mitrilu, kdežto tito hlubinní gnómové na sobě měli hávy z jemné látky. Chodili kolem, bedlivě si Drizzta prohlíželi a hovořili spolu nerozluštitelným jazykem.
Jeden svirfnebli ukázal Drizztovi rodovou insignii, kterou mu vyňali z váčku na krku, a zamumlal: "Menzoberranzan?"
Drizzt kývl, jak jen mu to železný obojek dovoloval, protože toužil navázat s věznitelí alespoň nějaký druh rozhovoru. Ale hlubinní gnómové měli zjevně v plánu něco jiného. Vrátili se zpět k soukromé - a nyní ještě vzrušenější - debatě. Hovořili spolu dlouhé minuty a Drizzt podle tónu jejich hlasů poznal, že někteří svirfnebli nejsou zrovna nadšení z toho,

že mají ve městě zajatého temného elfa, který patří k jejich nejbližším a nejvíce nenáviděným nepřátelům. Hádali se tak vztekle, že Drizzt očekával, že se jeden z nich najednou obrátí a podřízne mu hrdlo.
Nic takového se samozřejmě nestalo. Hlubinní gnómové nebyli ani zbrklí, ani krutí. Jeden ze svirfnebli se oddělil od ostatních, přistoupil k Drizztovi a zadíval se mu upřeně do tváře. "U kamenů, temný elfe, proč jsi k nám přišel?" zeptal se kostrbatou, ale přesto srozumitelnou drowštinou.
Drizzt nevěděl, jak na prostou otázku odpovědět. Jak by mohl vysvětlit dlouhé roky, které strávil o samotě v Temných říších? Nebo rozhodnutí zavrhnout vlastní lid a žít podle svých zásad?
"Přítel," odvětil prostě, pak se neklidně zavrtěl, protože si uvědomil, jak absurdně a nepřiměřeně jeho odpověď zní.
Ale svirfnebli si zjevně myslel něco jiného. Poškrábal se na holé bradě a hluboce se zamyslel. "Přišel… přišel jsi za námi z Menzoberranzanu?" zeptal se a při každém slově nakrčil skobovitý nos.
"Ano," odvětil Drizzt sebejistěji.
Hlubinný gnóm naklonil hlavu na stranu a čekal na vysvětlení.
"Odešel jsem z Menzoberranzanu před mnoha lety," pokusil se Drizzt vysvětlit. Zahleděl se do minulosti a vzpomínal na život, který opustil. "Nikdy to nebyl můj domov."
"Lžeš, temný elfe!" zavřískl svirfnebli a zvedl insignii rodu Do'Urden, protože mu ušel skrytý význam Drizztových slov.
"Mnoho let jsem ve městě drowů žil," odvětil rychle. "Jsem Drizzt Do'Urden, kdysi Druhý syn rodu Do'Urden." Zadíval se na insignii své rodiny, kterou svirfnebli držel v ruce, a snažil se ho přimět pochopit. "Daermon N'a'shezbaernon."
Hlubinný gnóm se obrátil ke společníkům, kteří začali všichni najednou mluvit. Jeden z nich vzrušeně kýval hlavou, protože zjevně prastaré jméno drowího rodu poznal, což Drizzta překvapilo.
Hlubinný gnóm, který Drizzta vyslýchal, si klepal prsty na vrásčité rty, vydával protivné tiché mlaskavé zvuky a přemýšlel, na co se dál zeptat. "Podle našich informací rod Do'Urden stále existuje," poznamenal věcně a bedlivě sledoval Drizztovu reakci. Když Drizzt ihned neodpověděl, hlubinný gnóm ho obvinil: "Nejsi uprchlík!"
Drizzt přemýšlel, jak to mohou svirfnebli vědět. "Uprchl jsem z vlastní vůle…" začal.
"Ach, temný elfe," odpověděl hlubinný gnóm opět klidně. "Věřím, že jsi tady z vlastní vůle. Ale že bys byl uprchlík? U kamenů, temný elfe…" Tvář hlubinného gnóma se náhle vyděšeně stáhla. "Jsi špeh!" Svirfnebli se ale opět rychle uklidnil a uvolnil.
Drizzt na něj ostražitě hleděl. Měnil svirfnebli nálady tak nečekaně proto, aby vyvedl vězně z rovnováhy? Nebo byla nevypočitatelnost charakteristickým rysem jeho národa? Drizzt se zamyslel a snažil si vzpomenout na jediné předchozí setkání s hlubinnými gnómy. Ale svirfnebli pak sáhl do neuvěřitelně hluboké kapsy v silném hávu a vytáhl známou sošku.
"Mluv, temný elfe, mluv pravdu a ušetříš si mnoho bolesti. Co je to?" zeptal se hlubinný gnóm tiše.
Drizzt cítil, jak mu znovu zacukaly svaly. Lovec chtěl Guenhwyvar zavolat, přivolat pantera, aby vrásčité staré svirfnebli rozsápal. Jeden z nich u sebe možná bude mít klíč k Drizztovým poutům, bude volný…
Drizzt potřásl hlavou, aby myšlenky zahnal a vytlačil lovce z mysli. Věděl, že se ocitl v zoufalé situaci, věděl to už ve chvíli, kdy se rozhodl do Třpytivého Skaliště přijít. Pokud si svirfnebli opravdu mysleli, že je špeh, pak ho určitě popraví. Ale i kdyby si nebyli jisti jeho úmysly, mohli si dovolit ušetřit ho?
"Byl jsem hlupák, že jsem sem chodil," zašeptal si Drizzt pro sebe, když si uvědomil, do jakého dilematu sebe i hlubinné gnómy uvrhl. Lovec se mu snažil znovu proniknout do myšlenek. Stačilo jediné slovo a panter se objeví.
"Ne!" vykřikl Drizzt už podruhé toho dne a potlačil svoji temnou stránku. Hlubinní gnómové uskočili, protože se báli, že drow pronesl nějaké zaklínadlo. Drizzta zasáhla do hrudi malá šipka a při nárazu vypustila obláček plynu.
Drizzt se ho nadechl a všechno se s ním zatočilo. Slyšel, jak svirfnebli kolem něj chodí šoupavým krokem a neznámým jazykem rozhodují o jeho osudu. Jeden z nich se přiblížil, Drizzt ho viděl jen jako tmavý stín, a uchopil ho za prsty, aby se ujistil, že u sebe nemá žádné magické předměty.
Když se Drizztovi konečně pročistily myšlenky i zrak, všechno bylo jako dřív. Před očima se mu objevila onyxová soška. "Co je to?" zeptal se ho stejný hlubinný gnóm naléhavěji.
"Přítelkyně," zašeptal Drizzt. "Moje jediná přítelkyně." Drizzt se nad dalším krokem dlouze a hluboce zamyslel. Nijak by svirfnebli nevinil, kdyby ho zabili, a Guenhwyvar si zasloužila být něčím víc než jen ozdobnou soškou na polici nějakého nevědoucího hlubinného gnóma.
"Jmenuje se Guenhwyvar," vysvětlil Drizzt. "Zavolejte ji a panter přijde, bude vaším přítelem a spojencem. Dávejte na ni pozor, protože je vzácná a mocná."
Svirfnebli se zvědavě a obezřetně zadíval napřed na sošku, pak na Drizzta. Předal figurku jednomu ze společníků a poslal ho pryč z místnosti, protože drowovi nevěřil. Pokud mu drow řekl pravdu, a hlubinný gnóm o tom nepochyboval, Drizzt právě prozradil tajemství mocného magického předmětu. A co ho překvapilo ještě víc, pokud to byla pravda, Drizzt se právě vzdal jediné šance na útěk. Svirfnebli žil už skoro dvě stě let a o temných elfech toho věděl tolik co zbytek jeho lidu. Když se však nějaký temný elf začal chovat tak nevypočitatelně jako tento, dělalo to svirfnebli starosti. Temní elfové byli krutí a zlí a svoji pověst si zasloužili. S takovými drowy se rychle a bez slitování vypořádali. Ale co měli hlubinní gnómové dělat s drowem, který se choval až neočekávaně zásadově?
Svirfnebli začali opět hovořit mezi sebou a Drizztovi naprosto nevěnovali pozornost. Nakonec odešli a zůstal jen ten, který hovořil jazykem temných elfů.
"Co uděláte?" odvážil se Drizzt zeptat.
"Rozsudek může vynést jen král," odvětil hlubinný gnóm vážně. "Rozhodne o tvém osudu možná už za několik dní a bude se řídit radou rádců, s nimiž ses právě setkal." Hlubinný gnóm se hluboce uklonil, pak se zadíval Drizztovi zpříma do očí a vyhrkl: "Obávám se, že tě popraví."
Drizzt kývl a odevzdaně se smířil s logickým rozhodnutím, které mu přivodí smrt.

"Ale věřím, že jsi jiný, temný elfe," pokračoval hlubinný gnóm. "A myslím, že králi doporučím, aby byl shovívavý nebo ti alespoň dopřál milosrdnou smrt." Svirfnebli pokrčil statnými rameny, pak se otočil a vyrazil ke dveřím.
Tón hlasu hlubinného gnóma probudil v Drizztovi zasunutou vzpomínku. Před mnoha lety mluvil s Drizztem podobným způsobem jiný svirfnebli a pronesl tehdy až překvapivě podobná slova.
"Počkej," zavolal Drizzt. Svirfnebli se zastavil a otočil a Drizzt se probíral vzpomínkami a snažil si vzpomenout na jméno hlubinného gnóma, kterého před lety zachránil.
"Co se děje?" zeptal se svirfnebli netrpělivě.
"Hlubinný gnóm," vykoktal Drizzt. "Myslím, že z vašeho města. Ano, musel být."
"Znáš někoho z našeho lidu, temný elfe?" pobídl ho svirfnebli a přiblížil se ke kamennému křeslu. "Řekni mi jeho jméno."
"Neznám ho," odvětil Drizzt. "Asi před deseti lety jsem se zúčastnil lovu. Bojovali jsme se skupinou svirfnebli, kteří pronikli na naše území." Trhl sebou, když se hlubinný gnóm zamračil, ale pokračoval, protože věděl, že svirfnebli, jenž střet přežil, je možná jeho jedinou nadějí. "Myslím, že přežil jen jediný gnóm a vrátil se do Třpytivého Skaliště."
"Jak se jmenoval?" obořil se na něj svirfnebli vztekle, založil si paže pevně na hrudi a začal podupávat nohou v těžké botě o podlahu.
"Nepamatuji si," přiznal Drizzt.
"Tak proč mi to říkáš?" zavrčel svirfnebli. "Myslel jsem, že jsi jiný…"
"Ztratil v bitvě ruce," pokračoval Drizzt tvrdohlavě. "Prosím, musíš ho znát."
"Belwar?" odvětil svirfnebli ihned. Jméno probudilo v Drizztově paměti další vzpomínky.
"Belwar Svárlivec," vyhrkl Drizzt. "Takže žije! Možná si vzpomene…"
"Nikdy na ten odporný den nezapomene, temný elfe!" procedil svirfnebli skrz zaťaté zuby vztekle. "Nikdo v Třpytivém Skališti na něj nezapomene!"
"Přiveď ho. Přiveď sem Belwara Svárlivce," zaprosil Drizzt.
Hlubinný gnóm vycouval z komnaty a vrtěl přitom hlavou, protože ho temný elf neustále překvapoval.
Kamenné dveře se zabouchly. Drizzt zůstal o samotě s úvahami o vlastní smrtelnosti a snažil se přitom potlačit všechnu naději.
###
"Myslel sis, že se tě zbavím?" řekla Zlovůle Rizzenovi právě ve chvíli, kdy do předsíně kaple vstoupil Dinin. "Byla to jen lest, kterou jsem uchlácholila SiNafay Hun'ett."
"Děkuji, Matrono matko," odvětil Rizzen s upřímnou úlevou. Couval od trůnu Matrony Zlovůle a při každém kroku se klaněl.
Zlovůle se rozhlédla po shromážděné rodině. "Desetidny námahy skončily," prohlásila. "Zin-carla je hotová!"
Dinin si nedočkavě promnul ruce. Jen ženy rodu viděly výsledek své práce. Zlovůle pokynula Vierně, která přistoupila k závěsu po straně komnaty a odtáhla ho. Stál za ním bojový mistr Zaknafein, už však nebyl hnijící mrtvolou, nýbrž vykazoval stejnou životní sílu jako dřív.
Když bojový mistr předstoupil před Matronu Zlovůli, Dinin se zhoupl na patách.
"Jsi stejný krasavec jako dřív, drahý Zaknafeine," zapředla Zlovůle. Přízrak neodpověděl.
"A poslušnější," dodala Briza a ženy se zachechtaly.
"To… on… půjde po Drizztovi?" odvážil se Dinin zeptat. Zlovůle byla spolu s ostatními příliš uchvácena Zaknafeinem, než aby prohřešek Prvního syna potrestala.
"Zaknafein tvého bratra po zásluze potrestá," slíbila Zlovůle a oči se jí přitom pomyšlení zatřpytily.
"Ale počkej," řekla Zlovůle upejpavě a pohlédla z přízraku na Rizzena. "Je příliš hezký, než aby v synovi vyvolal hrůzu." Ostatní si vyměnili zmatené pohledy a přemýšleli, jestli se Zlovůle snaží dál ukonejšit Rizzena za to, čím ho nechala projít.
"Pojď, manželi," řekla Zlovůle Rizzenovi. "Tas čepel a zohyzdi tvář mrtvého soka. Budeš se hned cítit líp a Drizzt se vyděsí, až starého učitele uvidí!"
Rizzen se pohnul napřed váhavě, ale s každým krokem, se kterým se k přízraku blížil, nabýval na sebevědomí. Zaknafein stál naprosto nehybně, nedýchal ani nemrkal a zdálo se, že nevnímá, co se kolem něj děje. Rizzen položil ruku na jílec meče a naposledy požádal Zlovůli pohledem o svolení.
Zlovůle kývla. Rizzen zavrčel, tasil meč a bodl jím Zaknafeina do tváře.
Ale čepel nezasáhla cíl.
Přízrak se pohnul tak rychle, že přihlížející ani nic nezahlédli. Dva meče sekly, bodly a s dokonalou přesností se překřížily. Meč vylétl Rizzenovi z ruky, a než stačil patron rodu Do'Urden pronést třeba jen slovo protestu, Zaknafein mu jedním mečem podřízl hrdlo a druhý mu zabodl hluboko do srdce.
Rizzen zemřel dřív, než stačil dopadnout na podlahu, ale přízrak ještě neskončil. Zaknafein pokračoval v útoku a bodal a sekal do Rizzena, dokud ho uspokojená Zlovůle neodvolala.
"Nudil mě," vysvětlila, když na ni děti nevěřícně pohlédly. "Už jsem si mezi poddanými vybrala nového patrona."
Ale výraz úžasu na tvářích Zlovůliných dětí nevyvolala Rizzenova smrt. Drowové, které si matka volila za patrony rodu, je nikdy nezajímali, protože to byla vždy jen dočasná pozice. Dech se jim zatajil nad rychlostí a dovednostmi přízraku.
"Je stejně dobrý jako za života," poznamenal Dinin.
"Lepší!" odpověděla Zlovůle. "Zaknafein je stejný válečník jako dřív, ale boj je teď to jediné, nač myslí. Nenechá se ničím rozptýlit. Podívejte se na něj, děti. Zin-carla, Llothin dar." Obrátila se k Dininovi a podle se usmála.
"Nepřiblížím se k němu," vydechl Dinin, protože se obával, že zvrhlá matka touží po další ukázce.

Zlovůle se mu vysmála. "Nemusíš se bát, První synu. Nemám důvod ti ublížit."
Dinina její slova sotva uklidnila. Zlovůle nepotřebovala žádný důvod. Rozsekané tělo Rizzena to dokazovalo až příliš jasně.
"Vyvedeš přízrak ven," řekla Zlovůle.
"Ven?" zeptal se Dinin váhavě.
"Na místo, kde jste se setkali s bratrem," vysvětlila Zlovůle.
"Mám jít s ním?" zalapal Dinin po dechu.
"Odveď ho a nech ho tam," odpověděla Zlovůle. "Zaknafein ví, kdo je jeho kořist. Použili jsme na něj kouzla, která mu při lovu pomohou."
Briza, jež stála po straně, vypadala ustaraně.
"Co se děje?" zeptala se Zlovůle, když uviděla, jak se dcera mračí.
"Nezpochybňuji moc přízraku ani magii, kterou jste na něj použila," začala Briza zdráhavě, protože věděla, že Zlovůle nebude v této nesmírně důležité záležitosti tolerovat žádný nesouhlas.
"Pořád se mladšího bratra bojíš?" zeptala se Zlovůle.
Briza nevěděla, jak odpovědět.
"Odlož strach, i když ho považuješ za oprávněný," řekla Zlovůle klidně. "Všichni ho odložte. Zaknafein je dar od naší královny. Nic v Temných říších ho nedokáže zastavit!" Zadívala se na nemrtvého netvora. "Nezklameš mě, že ne, bojový mistře?"
Zaknafein stál nehybně, zakrvácené meče zasunuté v pochvách, paže svěšené u boků a bez mrkání na ni hleděl. Vypadal jako nedýchající socha. Neživý.
Ale každému, kdo by si to myslel, stačilo pohlédnout na znetvořené, zakrvácené tělo patrona rodu Do'Urden, které leželo Zaknafeinovi u nohou.

ČÁST
DRUHÁ
BELWAR

Přátelství. Toto slovo znamená pro národy a kultury Temných říší i Říší na povrchu mnohé. V Menzoberranzanu se přátelství obvykle rodí z oboustranného zisku. Dokud partnerství přináší zisk oběma stranám, je jisté. Ale drowové věrností zrovna neprosluli, a jakmile někoho napadne, že by mu bylo bez přítele lépe, partnerství - a obvykle i přítelův život - rychle skončí.
V životě jsem měl jen málo přátel, a i kdybych žil tisíc let, tuším, že se na tom nic nezmění. Nemám důvod naříkat si, protože osoby, které jsem nazýval přáteli, měly vždy dobrý charakter a obohatily můj život. Napřed to byl Zaknafein, otec a učitel, který mi ukázal, že nejsem sám a že jednám správně, když se držím svých zásad. Zaknafein mě ochránil před útoky i před chaotickým, zvráceným a fanatickým náboženstvím, jež zatracuje můj lid.
Ale přesto jsem se cítil ztracený, když mi do života vstoupil bezruký hlubinný gnóm, svirfnebli, kterého jsem zachránil před jistou smrtí z rukou mého nemilosrdného bratra Dinina. Plně se mi odvděčil, protože když jsem se s ním znovu setkal, byl jsem zajatcem jeho lidu, a nebýt Belwara Svárlivce, určitě by mě zabili - a já by smrt uvítal.
Čas, který jsem strávil v Třpytivém Skališti, ve městě hlubinných gnómů, byl jen kratičkou zastávkou v mém dlouhém životě. Ale přesto si na Belwara a jeho lid dobře pamatuji a nikdy na ně nezapomenu. Bylo to poprvé, co jsem se setkal se společností založenou na síle pospolitosti, a ne na paranoii sobeckého individualismu. Hlubinní gnómové přežívají v nepřátelských Temných říších díky soudržnosti, lopotí se při nekonečném dolování a hrají hry, jež jsou nedílnou součástí jejich bohatých životů.
Ano, sdílená radost je mnohem větší.

Drizzt Do'Urden

7
NEJCTIHODNĚJŠÍ ŠTOLMISTR
"Mnohokrát ti děkujeme, že jsi přišel, nejctihodnější štolmistře," řekl jeden z hlubinných gnómů, kteří se shromáždili před malou komnatou, v níž zamkli drowího zajatce. Všichni svirfnebli se při příchodu štolmistra uklonili.
Belwar Svárlivec sebou při vznešeném pozdravu trhl. Nikdy se nesmířil se slávou, kterou ho lid ověnčil po strašlivé události, k níž došlo skoro před deseti lety, když drowí elfové objevili jeho horníky v chodbách východně od Třpytivého Skaliště a poblíž Menzoberranzanu. Belwar se strašlivě zmrzačený a polomrtvý ztrátou krve doplazil jako jediný z celé výpravy zpátky do Třpytivého Skaliště.
Shromáždění svirfnebli se rozestoupili, aby si Belwar mohl dobře prohlédnout komnatu i drowa. Vězni spoutanému v křesle připadala okrouhlá komnata neprostupná a jediný otvor, který viděl, byly těžké, železem vyztužené dveře. Ale ve zdi komnaty se nacházelo také okno, jež spolu se zvuky za ním maskovala iluze, takže se svirfnebli mohli kdykoli na vězně podívat.
Belwar se na Drizzta dlouze zadíval. "Je to drow," zafuněl štolmistr zvučným hlasem a znělo to poněkud zmateně.
Belwar stále netušil, proč ho zavolali. "A vypadá jako každý jiný drow."
"Vězeň tvrdí, že se s tebou setkal v Temných říších," prohlásil prastarý svirfnebli tichým hlasem, a když domluvil, sklopil oči k podlaze. "V den naší velké ztráty."

Belwar sebou při zmínce o osudném dni znovu trhl. Kolikrát ho ještě bude muset prožít?
"Možná ano," řekl Belwar a vyhýbavě pokrčil rameny. "Ale já od sebe temné elfy podle vzhledu nerozeznám a ani po tom netoužím!"
"Souhlasím," řekl jiný. "Všichni vypadají stejně."
Když hlubinný gnóm promluvil, Drizzt otočil hlavu a zadíval se přímo na něj, i když přes iluzi nemohl nic vidět ani slyšet.
"Možná si pamatuješ jeho jméno, štolmistře," nadhodil jiný svirfnebli, odmlčel se však, protože si všiml Belwarova náhlého zájmu.
Okrouhlá komnata byla temná a za takových podmínek oči tvora, který viděl v infračerveném spektru, jasně zářily. Takové oči obvykle vypadaly jako červené tečky, ale u Drizzta Do'Urdena tomu tak nebylo. Dokonce i v infračerveném spektru měly jeho oči levandulovou barvu. Belwar si na jeho oči vzpomínal.
"Magga cammara," vydechl Belwar. "Drizzt," zamumlal a odpověděl tak druhému hlubinnému gnómovi.
"Znáš ho!" vykřiklo několik svirfnebli jednohlasně.
Belwar zvedl pahýly paží. Na jednom měl připevněn mitrilový krumpáč, na druhém kladivo. "Ten drow, Drizzt," vykoktal a snažil se vysvětlit. "Je zodpovědný za můj stav!"
Někteří se za drowa tiše pomodlili, protože si mysleli, že štolmistra vzpomínka rozzlobila. "Pak je rozhodnutí krále Šniktika právoplatné," řekl jeden. "Drow bude ihned popraven."
"Ale on, tenhle Drizzt, mi zachránil život," přerušil je Belwar hlasitě. Ostatní se k němu nevěřícně otočili.
"Drizzt nerozkázal, aby mi usekli ruce," pokračoval štolmistr. "Chtěl, aby mě propustili. Prý jsem měl být ‚odstrašujícím příkladem', ale já už tehdy pochopil, že to řekl jen proto, aby uchlácholil kruté druhy. Ale já znám pravdu: Slitoval se nade mnou!"
###
O hodinu později přišel za Drizztem rádce, který s ním už dřív hovořil. "Král rozhodl, že máš být popraven," oznámil hlubinný gnóm bez obalu, když se přiblížil ke křeslu.
"Chápu," odvětil Drizzt, jak nejklidněji dokázal. "Nebudu se bránit." Na okamžik se zadíval na pouta. "Ne že bych mohl."
Svirfnebli se zastavil, zadíval se na nepředvídatelného zajatce a z celého srdce věřil, že to Drizzt myslí vážně. Ale než mohl pokračovat a povědět mu, co se stalo, Drizzt znovu promluvil.
"Žádám vás jen o jednu laskavost," řekl. Svirfnebli ho nechal domluvit, protože byl zvědavý, co bude podivný drow chtít.
"Panter," pokračoval Drizzt. "Zjistíte, že Guenhwyvar je cenný spojenec a drahá přítelkyně. Až tady nebudu, musíte se postarat o to, aby panter získal pána, který si ho zaslouží - možná Belwara Svárlivce. Prosím, slib mi to, dobrý gnóme."
Svirfnebli zavrtěl holou hlavou, ne aby odmítl Drizztovu prosbu, nýbrž nevírou. "I když je to králi nesmírně líto, nemůže riskovat a nechat tě žít," řekl vážně. Pak ale zkroutil velká ústa v širokém úsměvu a dodal: "Ale situace se změnila!"
Drizzt naklonil hlavu na stranu a sotva se odvažoval doufat. "Štolmistr si na tebe pamatuje, temný elfe," prohlásil svirfnebli. "Nejctihodnější štolmistr Belwar Svárlivec promluvil ve tvůj prospěch a přijal za tebe zodpovědnost!"
"Takže… nezemřu?"
"Pokud si sám nepřivodíš smrt."
Drizzt sotva dokázal promluvit. "A dovolíte mi žít s vámi? Tady v Třpytivém Skališti?"
"To se ještě uvidí," odvětil svirfnebli. "Belwar Svárlivec promluvil ve tvůj prospěch, což je velmi dobře. Budeš žít s ním. Jestli to tak zůstane…" Odmlčel se a pokrčil rameny.
Nakonec Drizzta propustili a procházka jeskyněmi Třpytivého Skaliště dala zmučenému elfovi novou naději. Drizzt viděl, jak nesmírně se město hlubinných gnómů liší od Menzoberranzanu. Temní elfové vytvořili z velké jeskyně, která hostila jejich město, umělecké dílo, které bylo bezpochyby nádherné. Město hlubinných gnómů bylo také krásné, ale skála si ponechávala přirozené rysy. Drowové přizpůsobili jeskyně svým potřebám, kdežto svirfnebli naopak přizpůsobili sami sebe přirozenému rozložení jeskynního komplexu.
Menzoberranzan byl obrovský a jeho strop nebylo vůbec možné zahlédnout. V tomto ohledu se s ním Třpytivé Skaliště nemohlo srovnávat. Drowí město tvořila řada rodinných sídel, přičemž každé z nich bylo samostatnou uzavřenou pevností, v níž žil jeden rod. Město hlubinných gnómů naopak vyvolávalo všeobecný pocit domova, jako by celý komplex za obrovskými vraty z kamene a železa byl jedinou budovou, společným útočištěm před všudypřítomným nebezpečím Temných říší.
Svirfneblijské město se však odlišovalo také v jiném ohledu. Pilíře a patra Třpytivého Skaliště byly oblé a ladně se stáčely, takže se podobaly rysům malého národa. Menzoberranzan byl naopak hranatý, ostrý jako hrot stalaktitu, plný uliček a vysunutých balkónů. Drizzt si uvědomil, že obě města jsou přesně taková, ostrá nebo měkká, jako rysy - a jak si Drizzt odvážil představit, tak rovněž srdce - jejich obyvatel.
V zasunutém koutě jedné z vnějších komnat stál Belwarův příbytek, malinký domek z kamene, který byl postaven kolem vstupu do ještě menší jeskyně. Na rozdíl od příbytků ostatních svirfnebli, které byly otevřené, měl Belwarův dům dveře.
Jeden z pěti strážců, kteří Drizzta doprovázeli, na ně zaklepal tupým koncem palcátu. "Zdravím, nejctihodnější štolmistře!" zvolal. "Na rozkaz krále Šniktika jsme ti přivedli drowa."
Drizzt si všiml úcty ve strážcově hlase. Ten den před více než deseti lety se o Belwara velmi bál, a když Dinin nechal hlubinnému gnómovi useknout ruce, Drizzta napadlo, jestli nebylo milosrdnější nešťastného tvora prostě zabít. Mrzáci v nemilosrdných Temných říších dlouho nepřežili.
Kamenné dveře se otevřely. Belwar pozdravil hosty a Drizztovi věnoval pohled, kterým se s ním před deseti lety

rozloučil.
Drizzt spatřil v očích štolmistra zádumčivost, ale také nezlomnou hrdost, i když byla menší než dřív. Drizzt nechtěl vidět gnómovo zmrzačení, protože s ním bylo spojeno příliš mnoho nepříjemných vzpomínek. Ale nakonec mu pohled nevyhnutelně sklouzl po Belwarově soudkovitém trupu k pažím, jež mu visely podél boků.
Drizztovy obavy se nevyplnily. Když uviděl Belwarovy "ruce", oči se mu naopak rozšířily úžasem. Na pravém pahýlu paže měl podivným způsobem upevněnou hlavu kladiva, která byla vyrobena z mitrilu a ozdobená skvostnými runami a řezbami, jež představovaly zemského živla a další tvory, které Drizzt neznal.
Belwarův levý úd byl neméně velkolepý. Tvořil ho oboustranný krumpáč, který byl rovněž z mitrilu a stejně tak vyzdobený runami a řezbami, přičemž ta nejúžasnější na plochém a širokém konci nástroje představovala letícího draka. Drizzt vycítil magii, která z Belwarových rukou sálala, a uvědomil si, že ve zdokonalení předmětů sehráli svoji roli nejen svirfneblijští umělci, ale také mágové.
Belwar Drizztovi dovolil, aby si jeho mitrilové ruce dobře prohlédl, pak poznamenal: "Jsou užitečné."
"A krásné," zašeptal Drizzt a nemluvil přitom jen o kladivu a krumpáči. Ruce byly skutečně úžasné, ale jejich podstata mu připadala ještě obdivuhodnější. Kdyby se temný elf a ještě k tomu muž připlazil s takovým zraněním zpátky do Menzoberranzanu, jeho rodina by ho odmítla a vyhnala, takže by se musel toulat městem jako bezmocný odpadlík, dokud by nějaký otrok nebo drow konečně neukončil jeho trápení. V drowí kultuře nebylo pro zjevné slabiny místo. Svirfnebli však Belwara zjevně přijali a postarali se o něj, jak nejlépe uměli.
Drizzt se zdvořile zadíval štolmistrovi znovu do očí. "Vzpomněl sis na mě," řekl. "Bál jsem se…"
"Promluvíme si později, Drizzte Do'Urdene," přerušil ho Belwar. Pak promluvil ke strážím svirfneblijským jazykem, kterému Drizzt nerozuměl: "Pokud jste splnili svůj úkol, můžete odejít."
"Jsme teď pod tvým velením, nejctihodnější štolmistře," řekl jeden strážce. Drizzt si všiml, jak se Belwar zachvěl, když ho titulem oslovili. "Král nás poslal jako doprovod a stráž a máme zůstat po tvém boku, dokud neodhalíme pravdu o drowovi."
"Takže jděte," odvětil Belwar zvučným hlasem podrážděně. Zadíval se zpříma na Drizzta a dodal. "Já už znám pravdu. Nic mi nehrozí."
"Promiň, nejctihodnější…"
"Propouštím vás," přerušil ho Belwar, když viděl, že se strážce chystá něco namítnout. "Jděte. Zaručil jsem se za něj. Je v mé péči a já se ho nebojím."
Svirfneblijské stráže se hluboce uklonily a pomalu zamířily pryč. Belwar zavedl Drizzta dovnitř, pak ho otočil a lstivě ukázal na dva strážce, kteří obezřetně zaujali postavení u nejbližších budov. "Bojí se o mě až příliš," poznamenal suše drowsky.
"Měl bys jim být za takovou péči vděčný," odvětil Drizzt.
"Nejsem nevděčný," odsekl Belwar a tvář mu znachověla vzteky.
Drizzt pochopil, co se za jeho slovy skrývá. Belwar opravdu nebyl nevděčný, ale zároveň byl přesvědčený, že si takovou pozornost nezaslouží. Drizzt si nechal svůj názor pro sebe, protože nechtěl hrdého svirfnebli ještě víc zahanbit.
Belwarův dům byl prostě zařízený. Nacházel se zde jen kamenný stůl, jediná židle, několik polic s hrnci a džbánky a ohniště se železnou mříží na vaření. Za hrubě otesaným vchodem do zadní místnosti, kterou tvořila malá jeskyně, se nacházela ložnice hlubinného gnóma, která byla až na hamak, natažený od stěny ke stěně, prázdná. Další houpací síť, již obstaral pro Drizzta, ležela na hromádce na podlaze a vzadu na stěně visela kroužky pošitá kožená halena, pod kterou se ukrývaly brašny a pytle.
"Pověsíme ho v přední místnosti," řekl Belwar a ukázal kladivem na druhý hamak. Drizzt se pohnul, aby ho sebral, ale Belwar ho zachytil krumpáčem a otočil ho.
"Později," vysvětlil svirfnebli. "Napřed mi musíš říct, proč jsi přišel." Bedlivě si prohlédl Drizztovo potrhané oblečení a odřenou, špinavou tvář. Bylo zjevné, že drow žil nějakou dobu v divočině. "A taky mi musíš říct, odkud jsi přišel."
Drizzt se posadil na podlahu a opřel se zády o stěnu. "Přišel jsem k vám, protože nemám kam jít," přiznal upřímně.
"Jak už je to dlouho, co jsi odešel ze svého města, Drizzte Do'Urdene?" zeptal se Belwar tiše. Dokonce i gnómův šepot duněl jako dokonale vyladěný zvon. Drizzt žasl nad jeho emocionálním rozpětím a nad tím, jak jemnou změnou síly hlasu dokázal projevit upřímný soucit nebo vzbudit strach.
Drizzt pokrčil rameny, zaklonil hlavu a zadíval se na strop. V duchu hleděl do minulosti. "Celé roky. Ztratil jsem přehled." Zadíval se zpět na hlubinného gnóma. "V otevřených chodbách Temných říší na čase moc nesejde."
Drizzt vypadal tak neupraveně, že Belwar o jeho slovech nepochyboval, ale stejně byl překvapený. Vydal se ke stolu ve středu místnosti a posadil se na židli. Belwar viděl Drizzta bojovat, viděl, jak drow porazil zemského živla - což nebylo nijak snadné! Ale pokud Drizzt nelhal a opravdu přežil v divočině Temných říší celé roky, pak štolmistrova úcta k němu ještě vzrostla.
"Musíš mi povědět o svých dobrodružstvích, Drizzte Do'Urdene," vybídl ho Belwar. "Chci o tobě vědět úplně všechno, abych lépe pochopil, proč jsi přišel do města nepřátel svého lidu."
Drizzt se na dlouhou dobu odmlčel a přemýšlel, kde začít a jak. Věřil Belwarovi - copak měl na vybranou? - ale nebyli si jistý, jestli svirfnebli dokáže pochopit dilema, které ho přimělo Menzoberranzan opustit. Dokáže Belwar, jenž žije ve společnosti, která stojí na základech přátelství a spolupráce, pochopit tragédii Menzoberranzanu? Drizzt o tom pochyboval, ale opět neměl na vybranou. Drizzt Belwarovi tiše povyprávěl, co během posledních deseti let zažil. Vykládal o nadcházející válce mezi rody Do'Urden a Hun'ett, o střetu s Masojem a Altonem, při kterém získal Guenhwyvar, o oběti Zaknafeina, jenž byl Drizztovým učitelem, otcem a přítelem, a o následném rozhodnutí zavrhnout svůj lid a zlou bohyni Lloth. Belwar si uvědomil, že Drizzt hovoří o temné bohyni, kterou hlubinní gnómové rovněž

nazývali Lolth, ale nechal to být. Pokud měl Belwar před deseti lety nějaké pochybnosti o Drizztových skutečných záměrech, nyní pochopil, že drowa odhadl správně. Belwar se chvěl, když mu Drizzt vyprávěl o životě v Temných říších, o střetu s baziliškem a o souboji se sestrou a bratrem.
Ještě než se Drizzt stačil zmínit o tom, proč svirfnebli vyhledal, než mu mohl povědět o agónii osamění a o obavě, že v divokosti, která byla nutná k přežití v divočině, ztrácí sám sebe, Belwar už vše uhádl. Když se Drizzt dostal k posledním dnům před odchodem do Třpytivého Skaliště, pečlivě volil slova. Ještě se nesmířil s pocity a se strachem z toho, kým doopravdy je, ještě nebyl připraven prozradit novému společníkovi své myšlenky bez ohledu na to, jak moc mu důvěřoval.
Když Drizzt domluvil, štolmistr zůstal tiše sedět a jen na něj hleděl. Belwar chápal, jak moc Drizzta vyprávění bolelo. Nevyptával se na další informace nebo na podrobnosti, o které se Drizzt sám nepodělil.
"Magga cammara," zašeptal hlubinný gnóm pochmurně.
Drizzt naklonil hlavu na stranu.
"U kamenů," přeložil Belwar. "Magga cammara."
"Máš pravdu, u kamenů," souhlasil Drizzt. Rozhostilo se dlouhé a nepříjemné ticho.
"Je to dobrý příběh," řekl Belwar tiše. Poplácal Drizzta po rameni, pak zamířil do ložnice pro druhý hamak. Ještě než se Drizzt stačil zvednout, aby mu pomohl, Belwar pověsil síť na háky na stěnách.
"Spi v míru, Drizzte Do'Urdene," řekl Belwar, obrátil se a šel si také lehnout. "Tady tě nepřítel nenajde. Za kamennými dveřmi mého domu nečíhají žádné nestvůry."
Pak Belwar zmizel v sousední místnosti a nechal Drizzta o samotě s nerozluštitelným vírem myšlenek a pocitů. Pořád cítil neklid, ale vrátila se mu naděje.

8
CIZINCI
Drizzt hleděl otevřenými dveřmi Belwarova domu ven na každodenní rutinu svirfneblijského města, jako to dělal posledních několik desetidnů. Drizzt měl pocit, jako by žil ve vzduchoprázdnu, jako by se celý jeho život zastavil. Od chvíle, kdy začal bydlet v Belwarově domě, o Guenhwyvar nic neslyšel ani ji neviděl a také nečekal, že by v nejbližší době získal zpět své piwafwi, zbraně nebo zbroj. Drizzt přijímal vše stoicky, protože věděl, že jsou teď na tom s Guenhwyvar lépe než v posledních několika letech, a také si byl jistý, že svirfnebli by sošku ani jeho zbývající majetek nijak nepoškodili. Drow seděl, pozoroval okolí a nechal vše plynout vlastním tempem.
Belwar vyrazil ten den ven, což se nestávalo často, protože osaměle žijící štolmistr opouštěl dům jen výjimečně. I když spolu hovořili jen zřídkakdy - Belwar prostě netoužil slyšet vlastní hlas - Drizzt zjistil, že se mu po štolmistrovi stýská. Jejich přátelství se prohloubilo, i když spolu mluvili jen málokdy.
Kolem prošla skupina mladých svirfnebli a něco na drowa zakřičela. Stalo se to už několikrát, obzvláště v prvních dnech po Drizztově příchodu do města. Při předchozích příležitostech Drizztovi nezbylo než přemýšlet, jestli ho pozdravili, nebo urazili. Ale tentokrát přátelským slovům porozuměl, protože si Belwar udělal čas a naučil Drizzta základům svirfneblijského jazyka.
Štolmistr se vrátil o několik hodin později a našel Drizzta sedícího na kamenné stoličce a sledujícího, jak kolem proudí život.
"Pověz mi, temný elfe," řekl hlubinný gnóm srdečným, melodickým hlasem, "co vidíš, když se na nás díváš? Opravdu se naše zvyky tolik liší od těch vašich?"
"Vidím naději," odvětil Drizzt. "A vidím zoufalství."
Belwar pochopil. Věděl, že svirfneblijská společnost zásadám nového přítele lépe vyhovuje, ale protože byl nucen sledovat dění v Třpytivém Skališti jen z dálky, vzbuzovalo to v něm bolestivé vzpomínky.
"Dneska jsem se sešel s králem Šniktikem," řekl štolmistr. "Musím přiznat, že jsi ho velmi zaujal."
"Spíš bych řekl, že je zvědavý," odvětil Drizzt, ale usmál se a Belwar přemýšlel, kolik bolesti se za úsměvem skrývá.
Štolmistr se krátce a omluvně uklonil a uznal prostou upřímnost Drizztových slov. "Tak je tedy zvědavý. Musíš pochopit, že jsi jiný než ostatní temní elfové, s nimiž jsme se kdy setkali. A prosím, neuraz se."
"Žádný strach," odpověděl Drizzt upřímně. "Ty a tvůj lid jste mi dali mnohem víc, než jsem se odvažoval doufat. Kdybyste mě po příchodu do města zabili, přijal bych svůj osud a nekladl bych vám nic za vinu."
Belwar se spolu s Drizztem zadíval na skupinu mladíků na opačné straně jeskyně. "Měl bys jít za nimi," nadhodil Belwar.
Drizzt na něj překvapeně pohlédl. Hlubinný gnóm mu nikdy dřív nic podobného nenavrhl. Drizzt předpokládal, že má být štolmistrovým hostem a že Belwar osobně zodpovídá za to, že zůstane, kde je.
Belwar kývl na dveře a mlčky tak návrh zdůraznil. Drizzt znovu vyhlédl ven. Na opačné straně jeskyně začal asi tucet mladých svirfnebli soutěžit v házení obrovských balvanů na podobiznu baziliška, která byla postavená v životní velikosti z kamení a starých zbrojí. Svirfnebli velmi dobře ovládali magii iluzí a jeden takový iluzionista opředl sochu drobným kouzlem, které vyhladilo hrubá místa, takže vypadala ještě opravdověji.
"Jednou musíš jít ven, temný elfe," namítl Belwar. "Jak dlouho ti budou prázdné zdi mého domu stačit?"
"Tobě stačí," opáčil Drizzt ostřeji, než zamýšlel.
Belwar kývl a pomalu se rozhlédl po komnatě. "To ano," řekl tiše a Drizzt jasně viděl jeho velkou bolest. Když se Belwar obrátil zpět k drowovi, na kulaté tváři se mu usadil výraz nepopiratelného odevzdání. "Magga cammara, temný elfe. Měl by ses z toho poučit."
"Proč?" zeptal se Drizzt. "Proč se Belwar Svárlivec, nejctihodnější štolmistr," Belwar sebou při titulu trhl, "ukrývá za dveřmi svého domu?"

Belwar stiskl čelist a přimhouřil tmavé oči. "Jdi ven," řekl a dunivě zavrčel. "Jsi mladý, temný elfe, a celý život máš před sebou. Já jsem starý. Můj život už skončil."
"Nejsi tak starý," začal se Drizzt hádat, protože byl tentokrát odhodlaný štolmistra přimět, aby mu prozradil, co ho trápí. Ale Belwar se prostě obrátil, beze slova odešel do ložnice a zatáhl za sebou přikrývku, kterou pověsil do vchodu místo dveří.
Drizzt zavrtěl hlavou a podrážděně uhodil pěstí do dlaně. Belwar toho pro něj tolik udělal. Zachránil ho před rozsudkem svirfneblijského krále, spřátelil se s ním a naučil ho svirfneblijský jazyk a také zvyky hlubinných gnómů. Drizzt mu nebyl schopen laskavost oplatit, i když jasně viděl, že Belwara něco nesmírně tíží. Drizzt toužil vrazit do Belwarovy ložnice a štolmistra přinutit, aby mu řekl, proč je tak zasmušilý.
Ale Drizzt se ještě neodvažoval něco takového udělat. Slíbil si, že časem tajemství štolmistrovy bolesti odhalí, ale teď se musel vypořádat s vlastním dilematem. Belwar mu dovolil vyjít ven do Třpytivého Skaliště!
Drizzt se znovu zadíval na skupinu na opačné straně jeskyně. Tři svirfnebli stáli naprosto nehybně před atrapou, jako by se proměnili v kámen. Drizzt se zvědavě přiblížil ke dveřím a pak, než si stačil uvědomit, co dělá, byl venku a blížil se k mladým hlubinným gnómům.
Jakmile se drow přiblížil, hra skončila, protože všichni toužili seznámit se s temným elfem, o němž toho během posledních několika desetidnů tolik slyšeli. Pospíšili si k Drizztovi, obklopili ho a začali si mezi sebou zvědavě šeptat. Drizzt cítil, jak se mu nevědomky napnuly svaly, když kolem něj začali svirfnebli kroužit. Primitivní instinkty lovce vycítily zranitelnost, kterou nemohly tolerovat. Drizzt se ze všech sil snažil dostat své druhé já pod kontrolu a v duchu si rozhodným hlasem připomněl, že svirfnebli nejsou jeho nepřátelé.
"Zdravím tě, drowí příteli Belwara Svárlivce," ozval se jeden z mladíků. "Já jsem Seldig, zaslíbený učedník a na hornickou výpravu vyrazím už za tři roky." Drizztovi chvíli trvalo, než rychlou záplavu slov rozluštil. Ale pochopil, jak významné povolání si Seldig zvolil. Belwar mu vysvětlil, že horníci, kteří vyrážejí na výpravy do Temných říší a pátrají po vzácných minerálech a drahokamech, patří k nejváženějším hlubinným gnómům v celém městě.
"Zdravím, Seldigu," odvětil Drizzt nakonec. "Já jsem Drizzt Do'Urden." Drizzt netušil, co dělat dál, tak zkřížil paže na hrudi. Temní elfové považovali toto gesto za projev mírových úmyslů, ale Drizzt netušil, jestli ho stejně vnímají i ostatní národy Temných říší.
Svirfnebli pohlédli jeden na druhého, pak gesto opětovali a široce se usmáli, když uslyšeli, jak si Drizzt ulehčeně oddechl.
"Říká se, že jsi žil v Temných říších," pokračoval Seldig a pokynul Drizztovi, aby ho následoval na místo, kde si předtím hráli.
"Mnoho let," odvětil Drizzt a vyrazil s mladým svirfnebli. Lovce uvnitř drowa svirfnebliho blízkost zneklidnila, ale Drizzt měl instinktivní paranoiu plně pod kontrolou. Když skupina došla k soše baziliška, Seldig se posadil na kámen a požádal Drizzta, aby se s nimi podělil o některá ze svých dobrodružství.
Drizzt zaváhal, protože si byl jistý, že nezná svirfneblijský jazyk natolik dobře, aby se takového úkolu chopil, ale Seldig s ostatními naléhal. Nakonec Drizzt kývl a vstal. Na okamžik se zamyslel a snažil se přijít na nějaký příběh, který by mohl mladé lidi zaujmout. Pohledem nevědomky klouzal po jeskyni a snažil se najít nějakou nápovědu. Nakonec mu zrak padl na iluzí opředenou podobiznu baziliška.
"To je bazilišek," vysvětlil Seldig.
"Já vím," odvětil Drizzt. "Setkal jsem se s ním." Klidně se obrátil ke skupince a překvapilo ho, jak na něj hledí. Seldig a jeho společníci se naklonili vpřed a čelist jim poklesla zájmem, hrůzou a nadšením.
"Temný elfe! Ty jsi viděl baziliška?" zeptal se jeden nevěřícně. "Opravdového živého baziliška?"
Drizzt se usmál, když pochopil, nad čím tak žasnou. Svirfnebli na rozdíl od temných elfů mladé členy společnosti chránili. Ačkoli byli tito hlubinní gnómové pravděpodobně stejně staří jako Drizzt, jen zřídkakdy, pokud vůbec, opouštěli Třpytivé Skaliště. Drowí elfové v jejich věku už strávili několik let hlídkováním v tunelech za hranicemi Menzoberranzanu. Kdyby hlubinní gnómové žili stejný život jako temní elfové, nepřipadalo by jim Drizztovo setkání s bazilišem tak neuvěřitelné, i když byly tyto strašlivé nestvůry vzácné dokonce i v Temných říších.
"Říkal jsi, že bazilišci neexistují!" zakřičel jeden svirfnebli na druhého a tvrdě ho postrčil.
"To jsem nikdy neřekl!" protestoval druhý a šťouchanec mu vrátil.
"Můj strýček jednou taky jednoho viděl," řekl jiný.
"Tvůj strýček viděl jenom škrábance na stěně!" zasmál se Seldig. "Sám říkal, že zahlédl jenom baziliškovy stopy."
Drizztův úsměv se rozšířil. Bazilišci byli magická stvoření, která se častěji vyskytovala v jiných sférách bytí. Drowové a obzvláště nejvyšší kněžky často otvírali brány do jiných sfér, ale svirfnebli tyto netvory zjevně za obvyklé nepovažovali. Jen málokterý hlubinný gnóm nějakého zahlédl. Drizzt se nahlas zasmál. Nepochyboval o tom, že se jich ještě méně vrátilo a mohlo o tom vyprávět!
"Kdyby tvůj strýc stopu sledoval a našel ho," pokračoval Seldig, "dodnes by seděl jako hromada kamení někde v tunelu! A já říkám, že hromady kamení nemůžou vyprávět takové příběhy!"
Pokáraný hlubinný gnóm se rozhlédl kolem, aby přítelovo tvrzení vyvrátil. "Drizzt Do'Urden jednoho viděl!" protestoval. "A taky není hromadou kamení!" Všichni se obrátili zpátky k Drizztovi.
"Opravdu jsi ho viděl, temný elfe?" zeptal se Seldig. "Prosím, pověz nám pravdu."
"Jednoho," odvětil Drizzt.
"A uprchl jsi dřív, než se na tebe mohl zadívat?" zeptal se Seldig, přestože všichni považovali otázku za řečnickou.
"Uprchl?" zopakoval Drizzt, protože si nebyl významem svirfneblijského slova jistý.
"Uprchl… hm… utekl," vysvětlil Seldig. Podíval se na jiného svirfnebli, který ihned nasadil výraz čiré hrůzy, zavrávoral a zběsile se rozběhl. Ostatní hlubinní gnómové jeho výkonu zatleskali a Drizzt se také rozesmál.

"Utekl jsi před baziliškem, než na tebe mohl pohlédnout," hádal Seldig.
Drizzt pokrčil trochu zahanbeně rameny a Seldig poznal, že něco tají.
"Neutekl jsi?"
"Nemohl jsem… uprchnout," vysvětlil Drizzt. "Bazilišek pronikl do mého domova a zabil mi spoustu rothe. Domovy," řekl, pak se odmlčel a zapátral po správném svirfneblijském slově. "Útočiště," vysvětlil nakonec, "se v divočině Temných říší nehledají zrovna snadno. Jakmile nějaké najdete a zabezpečíte ho, musíte ho za každou cenu bránit."
"Ty jsi s ním bojoval?" vykřikl někdo v zadních řadách svirfneblijské skupiny.
"Kameny a z dálky?" zeptal se Seldig. "To je přijatelný způsob."
Drizzt se zadíval na hromadu balvanů, kterými hlubinní gnómové házeli po soše, pak na svoji štíhlou postavu. "Já bych takový kámen nikdy neuzvedl," zasmál se.
"Tak jak?" zeptal se Seldig. "Musíš nám to povědět."
Drizzt našel svůj příběh. Na chvíli se odmlčel, aby si uspořádal myšlenky. Uvědomil si, že omezené znalosti jazyka mu nedovolí, aby je příběhem skutečně zaujal, proto se rozhodl souboj raději předvést. Našel dvě hole, které svirfnebli přinesli, vysvětlil, že představují scimitary, pak prozkoumal konstrukci figury, aby se ujistil, že ho udrží.
Mladí hlubinní gnómové se nedočkavě shromáždili kolem, zatímco Drizzt připravoval scénu. Popsal jim, jak vyčaroval kouli temnoty - dokonce jednu umístil před baziliškovu hlavu - pak ukázal, kde se ukryla jeho kočičí společnice Guenhwyvar. Svirfnebli si seděli na rukou, nakláněli se vpřed a při každém slově lapali po dechu. Socha jim v myslích ožila a proměnila se v plíživého netvora, zatímco Drizzt, tento cizinec v jejich světě, se ukrýval ve stínech za ní.
Vyprávění dosáhlo vyvrcholení a nadešel okamžik, kdy měl Drizzt předvést svůj podíl na bitvě. Slyšel, jak se svirfnebli zprudka nadechli, když lehce vyskočil baziliškovi na hřbet a opatrně vyrazil k jeho hlavě. Drizzta pohltilo vzrušení, které ještě víc oživilo jeho vzpomínky.
Všechno mu náhle připadalo tak skutečné.
Hlubinní gnómové se přiblížili v očekávání, že jim podivný drow, který k nim přišel z divočiny Temných říší, předvede úžasný souboj.
Ale pak se stalo něco strašlivého.
V jednu chvíli byl Drizztem, který bavil nové přátele příběhem o odvaze a zbraních. Ale sotva zvedl jednu z holí, aby falešného netvora udeřil, už Drizztem nebyl. Na hřbetě baziliška stál lovec jako tehdy v tunelech vně mechové jeskyně. Hole se zabodly netvorovi do očí a zákeřně ho zasáhly do kamenné hlavy.
Svirfnebli ucouvli, někteří vyděšeně, jiní z pouhé opatrnosti. Lovec bušil a tloukl a kámen se štěpil a praskal. Kus kamene, který sloužil jako netvorova hlava, se ulomil a temný elf sklouzl soše ze zad. Lovec přistál na zemi a překulil se, ihned však vyskočil na nohy a znovu zuřivě zaútočil holemi. Dřevěně zbraně se zlomily a Drizztovy ruce krvácely, ale on - lovec - se odmítal vzdát.
Silné ruce hlubinných gnómů popadly drowa za paže a pokusily se ho uklidnit. Lovec se rychle otočil k novým protivníkům. Byli silnější než on a drželi ho pevně, ale drow je několika mrštnými pohyby vyvedl z rovnováhy. Kopl je do kolen, sám rovněž klesl na kolena, při pádu se však obrátil a srazil dva svirfnebli k zemi.
Lovec opět vyskočil na nohy, v rukou držel zlomené scimitary a postavil se nepříteli, který se k němu nyní blížil.
Belwar nedal najevo strach a paže držel bezbranně rozpažené. "Drizzte!" volal znovu a znovu. "Drizzte Do'Urdene!"
Lovec se zahleděl na gnómovo kladivo a krumpáč a pohled na mitrilové ruce v něm probudil uklidňující vzpomínky.
Náhle byl opět Drizztem. Šokované a zahanbeně hole odhodil a zadíval se na rozdrásané ruce.
Drow zavrávoral, ale Belwar ho zachytil, vzal ho do náruče a odnesl zpátky do hamaku.
###
Drizzta pronásledovaly ve spánku noční můry a vzpomínky na Temné říše a na jeho druhé, temnější já, kterému nedokázal uniknout.
"Jak jim to jen vysvětlím?" zeptal se Belwara, když ho štolmistr našel později v noci sedět na kraji kamenného stolu.
"Jak se jim jen omluvím?"
"Není potřeba se omlouvat," ujistil ho Belwar.
Drizzt na něj nevěřícně pohlédl. "Nechápeš to," začal Drizzt a přemýšlel, jak štolmistrovi vysvětlit, co ho ovládlo a do jaké míry.
"Žil jsi v Temných říších mnoho let," řekl Belwar, "přežil jsi tam, kde by jiní zemřeli."
"Ale opravdu jsem přežil?" zajímal se Drizzt.
Belwar poklepal drowovi kladivem něžně na rameno, pak se posadil na stůl vedle něj. Seděli tam celou noc. Drizzt nic víc neřekl a Belwar se nevyptával. Štolmistr věděl, že mu tu noc musí poskytnout tichou podporu.
Žádný z nich netušil, kolik hodin uplynulo, než k nim zpoza dveří dolehl Seldigův hlas. "Pojď ven, Drizzte Do'Urdene," zavolal mladý hlubinný gnóm. "Pojď a povyprávěj nám další příběhy z Temných říší."
Drizzt pohlédl zvědavě na Belwara a přemýšlel, jestli je pozvání lstí nebo ironickým vtipem.
Belwarův úsměv ho ujistil o opaku. "Magga cammara, temný elfe," zasmál se hlubinný gnóm. "Nedovolí ti se schovávat."
"Pošli je pryč," naléhal Drizzt.
"To jsi tak ochotný se vzdát?" opáčil Belwar a do obvykle klidného hlasu mu proniklo břitké ostří. "Poté co jsi přežil nástrahy divočiny?"
"Je to příliš nebezpečné," vysvětlil Drizzt zoufale a snažil se najít správná slova. "Nedokážu ovládnout… zbavit se…"
"Jdi s nimi, temný elfe," řekl Belwar. "Tentokrát budou opatrnější."
"Ten… netvor… mě pronásleduje," pokusil se Drizzt vysvětlit.
"A možná ještě nějaký čas bude," odvětil štolmistr věcně. "Magga cammara, Drizzte Do'Urdene! Pět desetidnů není ve

srovnání s tím, co jsi za posledních deset let zažil, zase tolik. Však ty se od toho… netvora osvobodíš."
Drizztovy levandulové oči našly v tmavě šedém pohledu Belwara Svárlivce jen upřímnost.
"Ale jen když se o to budeš snažit," dodal štolmistr.
"Pojď ven, Drizzte Do'Urdene," zavolal Seldig znovu zpoza kamenných dveří.
Tentokrát a pokaždé v následujících dnech odpověděl na volání jen Drizzt.
###
Mykonidský král sledoval temného elfa, který se plížil mechem porostlým nižším patrem jeskyně. Houbák věděl, že to není stejný drow, který odešel, ale Drizzt byl jediným temným elfem, s nímž se král doposud setkal. Jedenáctistopý obr slezl dolů, aby cizince zastavil, a vůbec netušil, v jakém nebezpečí se ocitl.
Zaknafeinův přízrak se ani nepokusil uprchnout nebo ukrýt, když se houbový muž přiblížil. Meče padly Zaknafeinovi pohodlně do rukou. Mykonidský král vyfoukl ve snaze navázat telepatické spojení oblak výtrusů.
Ale nemrtvé nestvůry existují ve dvou naprosto odlišných sférách a jejich mysl není k podobné komunikaci uzpůsobena. Zaknafeinovo tělo stálo tváří v tvář mykonidovi, ale jeho mysl se nacházela velmi daleko a spojovala jeho tělesnou schránku s myslí Matrony Zlovůle. Přízrak překonal posledních několik stop, které ho od nepřítele dělily.
Mykonid vyfoukl další oblak výtrusů, jež měly tentokrát protivníka ochromit, ale opět bez úspěchu. Přízrak se dál blížil a obr zvedl mocné paže, aby udeřil.
Zaknafein zastavil útok několika rychlými seknutími jako břitva ostrých mečů a uťal mykonidovi ruce. Přízrak se pohyboval rychleji, než bylo možné sledovat, sekal meči po králově houbovitém těle, zanechával na něm hluboké rány a tlačil houbáka zpět a k zemi.
Z horního patra se dolů potáceli starší a silnější mykonidové, aby zraněného krále zachránili. Přízrak je viděl přicházet, ale nedal najevo strach. Zaknafein dokončil útok na obra, pak se klidně postavil novým protivníkům.
Houbáci se blížili a plivali oblaka výtrusů. Zaknafein mračna ignoroval, protože mu nemohla ublížit, a soustředil se plně na napřažené paže. Mykonidové na něj útočili ze všech stran.
A všichni umírali.
Po nespočetná staletí pečovali o svůj háj, žili v míru a starali se jen sami o sebe. Ale když se přízrak vyplazil ven z tunelu, který vedl do nyní opuštěné malé jeskyně, jež kdysi sloužila jako Drizztův domov, jeho zuřivost nesnesla žádné zdání míru. Zaknafein vyběhl po stěně do houbového háje a sekal do všeho, co mu stálo v cestě.
Obrovské houby padaly k zemi jako podťaté stromy. Malé stádo přirozeně nervózních rothe začalo zběsile pobíhat nižším patrem a nakonec vyrazilo do tunelů Temných říší. Když si několik zbývajících houbáků uvědomilo, jak silný temný elf je, pokusilo se uniknout z jeho krutého dosahu. Ale mykonidi nebyli zrovna rychlá stvoření a Zaknafein je všechny nemilosrdně uštval.
Jejich nadvláda nad mechem porostlou jeskyní a houbovým hájem, o který se tak dlouho starali, naráz a s konečnou platností skončila.

9
ŠEPOT V TUNELECH

Svirfneblijská hlídka se plížila klikatým tunelem a válečná kladiva a krumpáče měla připravené. Hlubinní gnómové se nacházeli nedaleko Třpytivého Skaliště - ani ne den cesty od města - ale přesto se seřadili do nacvičené bojové formace, kterou obvykle používali jen hluboko v Temných říších.
Tunel totiž páchl smrtí.
Hlubinný gnóm v čele věděl, že k masakru muselo dojít někde velmi blízko, proto opatrně vyhlédl zpoza balvanu. Skřeti! vykřikly jeho smysly, takže ho společníci empatií, jíž se jejich národ vyznačoval, jasně slyšeli. Když se hlubinní gnómové ocitli v nebezpečí, jen zřídkakdy hovořili nahlas a raději používali společné empatické pouto, kterým si dokázali předávat základní myšlenky.
Ostatní svirfnebli sevřeli pevně zbraně a snažili se z vzrušeného bzučení mentální komunikace odvodit nějaký bojový plán. Ale vůdce, který jako jediný zpoza balvanu vyhlédl, je všechny přerušil. Mrtví skřeti!
Ostatní se vydali za ním k odporné scéně za balvanem. Kolem ležela rozsekaná a rozsápaná těla asi dvaceti skřetů.
"Drowové," zašeptal jeden ze svirfnebli, když uviděl přesné rány a všiml si, s jak očividnou lehkostí zbraně pronikly kůží nešťastných tvorů. V Temných říších se tak tenkými a ostrými zbraněmi ozbrojovali jen drowové.
Příliš blízko, odvětil jiný hlubinný gnóm empaticky a udeřil mluvčího do ramene.
"Jsou mrtví víc než den," odvětil další nahlas a nedbal na společníkovu opatrnost. "Temní elfové by nečekali v záloze. Nemají to ve zvyku."
"Ale ani nevraždí tlupy skřetů," odvětil svirfnebli, který trval na tichém rozhovoru. "Ne když je mohou zajmout!"
"Zajatce by s sebou vzali jen tehdy, kdyby se chystali vrátit rovnou do Menzoberranzanu," poznamenal první. Obrátil se k vůdci. "Stolmistře Bojechte, musíme se ihned vrátit do Třpytivého Skaliště a podat zprávu o masakru!"
"Byla by to ubohá zpráva," odvětil Bojecht. "Mrtví skřeti v tunelech? To není nic neobvyklého."
"Není to první náznak drowí aktivity v této oblasti," poznamenal další. Štolmistr nemohl popřít, že přítelova slova jsou pravdivá a návrh moudrý. Další dvě hlídky se nedávno vrátily do Třpytivého Skaliště se zprávami o mrtvých nestvůrách, které v tunelech Temných říší zabili s největší pravděpodobností drowí elfové.
"A podívej," pokračoval další hlubinný gnóm, sklonil se a sebral jednomu ze skřetů měšec. Rozvázal ho a odhalil hrst zlatých a stříbrných mincí. "Copak by temní elfové tolik pospíchali, aby tady nechali tak bohatou kořist?"
"Jak si můžeme být jistí, že je to dílo drowů?" zeptal se Bojecht, i když sám o tom nepochyboval. "Možná do naší říše pronikl nějaký jiný tvor. Nebo možná nějaký méně nebezpečný nepřítel, skřet nebo ork, našel drowí zbraně?" Drowové! souhlasilo několik svirfnebli ihned v myšlenkách. "Zásahy byly provedeny rychle a přesně," řekl jeden. "A já nevidím

žádnou známku toho, že by skřeti utržili ještě nějaké jiné rány. Existují snad lepší zabijáci, než jsou temní elfové?"
Štolmistr Bojecht zašel ještě dál do chodby, aby se pokusil najít nějaké stopy, které by pomohly tajemství rozluštit. Hlubinní gnómové měli mnohem bližší vztah ke skále než všechna ostatní stvoření, ale kamenné stěny chodby štolmistrovi nic neprozradily. Skřety zabily zbraně, ne spáry netvora, ale přesto mrtvoly nikdo neokradl. Všechna těla se nacházela na malém prostoru, což naznačovalo, že nešťastní skřeti neměli ani čas uprchnout. Dvacet mrtvol naznačovalo, že tudy prošla úctyhodně velká drowí hlídka, ale i kdyby temných elfů bylo jenom několik, alespoň jeden by těla okradl.
"Kam teď, stolmistře?" zeptal se jeden z hlubinných gnómů za Bojechtovými zády. "Půjdeme dál a pokusíme se najít ohlášenou žílu, nebo se vrátíme do Třpytivého Skaliště a ohlásíme to?"
Bojecht byl lstivý starý svirfnebli a byl přesvědčený, že už poznal vše, co mohou Temné říše nabídnout. Neměl rád tajemství, ale scéna před ním ho nutila škrábat se nechápavě na holé hlavě. Rozhodl, že se vrátí, a znovu přešel do empatického spojení. Nikdo ze společníků neprotestoval. Hlubinní gnómové si vždy dávali dobrý pozor, aby se, jak jen to bylo možné, drowím elfům vyhnuli.
Hlídka se ihned přeskupila do sevřené obranné formace a vydala se zpět domů.
Po straně se ve stínech vysokého stropu posetého stalaktity vznášel přízrak Zaknafeina Do'Urdena a bedlivě sledoval, kudy jdou.
###
Král Šniktik se naklonil vpřed na kamenném trůně a pečlivě zvážil štolmistrova slova. Šniktikovi rádci, kteří seděli kolem něj, byli stejně zvědaví a nervózní, protože zpráva potvrdila dvě předchozí, které zmiňovaly možný pohyb drowů ve východních tunelech.
"Proč by Menzoberranzan postupoval k našim hranicím?" zeptal se jeden z rádců, když Bojecht skončil. "Naši zvědové se o možné válce ani nezmínili. Určitě bychom zaslechli, kdyby vládnoucí rada Menzoberranzanu plánovala něco drastického."
"To ano," souhlasil král Šniktik, aby utišil nervózní hovor, který se po rádcových pochmurných slovech rozpoutal. "Připomínám, že si nejsme jisti, jestli masakry skutečně spáchali drowí elfové."
"Promiň, můj králi," ozval se Bojecht zdráhavě.
"Ano, štolmistře," odvětil Šniktik ihned a pomalu zamával podsaditou rukou, aby utišil námitky. "Jsi si svým názorem velmi jistý. A já tě dobře znám, proto ti věřím. Ale dokud někdo nespatří drowí hlídku na vlastní oči, nebudeme dělat předčasné závěry."
"Takže se shodneme jen na tom, že na naše území proniklo něco nebezpečného," ozval se další rádce.
"Ano," odvětil svirfneblijský král. "Musíme odhalit pravdu. Ve východních tunelech proto nebude od této chvíle nikdo dolovat." Šniktik opět zamával rukou, aby uklidnil protesty. "Vím, že jsme objevili několik slibně vypadajících ložisek - začneme těžit, jak jen to bude možné. Ale pro tuto chvíli smí do východních, severovýchodních a jihovýchodních tunelů vstoupit jen bojové hlídky. Zdvojnásobíme je, jejich počet i počet členů, a dostanou za úkol prozkoumat oblast do vzdálenosti třídenního pochodu od Třpytivého Skaliště. Tajemství musí být co nejrychleji rozluštěno."
"A co naši zvědové v drowím městě?" zeptal se rádce. "Máme se s nimi spojit?"
Šniktik zvedl ruce. "Uklidněte se," vysvětlil. "Budeme bedlivě naslouchat, ale nesmíme nepřátele upozornit na to, že tušíme, co se děje." Svirfneblijský král nemusel říkat, že si není jistý, jestli se mohou na špehy v Menzoberranzanu spolehnout. Zvědové sice ochotně přijímali svirfneblijské drahokamy za drobné informace, ale pokud se vládnoucí rada Menzoberranzanu rozhodla podniknout proti Třpytivému Skališti něco drastického, zvědové se jistě budou snažit získat co nejvíce tím, že hlubinné gnómy prodají.
"Pokud z Menzoberranzanu zaslechneme něco neobvyklého," pokračoval král, "nebo zjistíme, že vetřelci jsou skutečně drowí elfové, podnikneme další kroky. Do té doby ať hlídky zjistí, co se dá."
Král poté radu rozpustil. Chtěl zůstat v trůnní komnatě sám, aby mohl pochmurné zprávy zvážit. Uběhlo sotva pár dní od chvíle, co se Šniktik dozvěděl o Drizztově zběsilém útoku na sochu baziliška.
Králi Šniktikovi z Třpytivého Skaliště se zdálo, že toho v poslední době slýchává o temných elfech až příliš.
###
Svirfneblijské hlídky zamířily hlouběji do východních tunelů. Dokonce i skupiny, které nic nenašly, se vracely do Třpytivého Skaliště plné podezření, protože vycítily v Temných říších neobvyklé ticho. Žádný svirfnebli dosud nebyl zraněn, ale nikoho nenadchlo, když musel vyrazit na hlídku. Všichni instinktivně věděli, že se v tunelech nachází něco nebezpečného, něco, co bez otázek a bez slitování zabíjelo.
Jedna z hlídek našla mechovou jeskyni, která kdysi sloužila jako Drizztovo útočiště. Král Šniktik posmutněl, když se dozvěděl, že mírumilovní mykonidé a jejich milovaný houbový háj byli zničeni.
Ale i když trávili svirfnebli v tunelech celé hodiny, nenarazili na žádného nepřítele. Proto dál předpokládali, že za vším stojí krutí temní elfové.
"A jeden z drowů nyní žije v našem městě," připomněl králi jeden z rádců při každodenní poradě.
"Způsobil nějaké potíže?" zeptal se Šniktik.
"Jen drobnosti," odvětil rádce. "A Belwar Svárlivec, nejctihodnější štolmistr, za něj stále ručí a bydlí s ním v jednom domě jako s hostem, ne s vězněm. Štolmistr Svárlivec odmítá, aby drowa doprovázely stráže."
"Dejte drowa sledovat," rozhodl král po krátkém zamyšlení. "Ale z dálky. Pokud je přítelem, jak mistr Svárlivec tvrdí, pak by neměl naším obtěžováním trpět."
"A co hlídky?" zeptal se další rádce, který zastupoval vstupní jeskyni, v níž sídlily městské hlídky. "Vojáci začínají být unavení. Našli jen pár stop po boji a slyšeli jen vlastní šoupání nohou."

"Musíme zůstat obezřetní," připomněl král Šniktik. "Pokud se temní elfové shromažďují…"
"Neshromažďují," odvětil rádce rozhodně. "Nenašli jsme žádný tábor ani stopy po táboře. Menzoberranzanská hlídka, pokud to hlídka vůbec je, zaútočí a stáhne se do útočiště, které nemůžeme najít, protože ho možná maskuje magie."
"A kdyby temní elfové opravdu plánovali zaútočit na Třpytivé Skaliště," nadhodil další, "zanechávali by po sobě tolik stop? Masakr skřetů, který odhalila výprava štolmistra Bojechta, se odehrál skoro před desetidnem a mykonidská tragédie ještě předtím. Ještě nikdy jsem neslyšel, že by se temní elfové potulovali kolem nepřátelského města a zanechávali po sobě zmasakrované skřety dlouho předtím, než by provedli frontální útok."
Král už nějakou dobu přemýšlel nad stejnou věcí. Každý den, kdy po probuzení našel Třpytivé Skaliště netknuté, se hrozba války s Menzoberranzanem zdála nepravděpodobnější. Ale i když Šniktika těšilo, že rádce uvažuje podobným způsobem, nemohl ignorovat strašlivá krveprolití, která vojáci odhalili ve východních tunelech. Něco, pravděpodobně drowové, tam bylo a bylo to příliš blízko.
"Předpokládejme, že Menzoberranzan v tuto chvíli žádnou válku neplánuje," nadhodil Šniktik. "Tak proč máme drowy za dveřmi? Proč by se drowí elfové vydávali do tunelů na východ od Třpytivého Skaliště, když leží tak daleko od jejich domova?"
"Expanze?" odvětil rádce.
"Odpadlí nájezdníci?" nabídl druhý. Ani jedna možnost nebyla zrovna pravděpodobná. Pak se ozval třetí rádce a jeho návrh byl tak prostý, že ostatní naprosto překvapil. "Něco hledají."
Svirfneblijský král složil bradu s dolíčkem do dlaně. Uvědomil si, že možná právě našel řešení hádanky, a připadal si pošetile, že ho to nenapadlo dřív.
"Ale co?" zeptal se jeden z rádců, který se zjevně cítil stejně. "Temní elfové zřídkakdy těží rudu - a musím dodat, že když už se o to pokusí, nejsou zrovna úspěšní - a kvůli vzácným kamenům by se nemuseli vydávat tak daleko od Menzoberranzanu. Po čem by mohli temní elfové tak blízko Třpytivého Skaliště pátrat?"
"Po něčem, co ztratili," odvětil král. Ihned ho napadl drow, který nyní žil s jeho lidem. Byla to příliš velká shoda okolností, než aby ji ignoroval. "Nebo po někom," dodal Šniktik a ostatním ihned došlo, co tím chce říct.
"Možná bychom měli našeho drowího hosta požádat, aby předstoupil před radu."
"Ne," odvětil král. "Ale možná nestačí sledovat Drizzta z dálky. Pošlete rozkazy Belwaru Svárlivci, že drow musí být neustále pod dohledem. A Firble," řekl rádci, který seděl nejblíže. "Když jsme teď došli k názoru, že nám prozatím žádná válka s temnými elfy nehrozí, spoj se s našimi zvědy. Rychle sežeň informace z Menzoberranzanu. Nelíbí se mi, že se mi temní elfové toulají před dveřmi. Přicházíme o sousedy."
Rádce Firbl, velitel tajných jednotek v Třpytivém Skališti, kývl na souhlas, i když ho úkol nijak nepotěšil. Získávat informace z Menzoberranzanu nebylo levné a častokrát se ukázalo, že šlo jen o dobře vykalkulovanou lest. Firbl nerad jednal s tvory, kteří ho dokázali přelstít, a temné elfy nenáviděl ze všech nejvíc.
###
Přízrak sledoval, jak klikatým tunelem prošla další svirfneblijská hlídka. Taktické znalosti bytosti, která kdysi bývala nejlepším bojovým mistrem v celém Menzoberranzanu, přinutily nemrtvého netvora, aby byl trpělivý. Zaknafein tak docela nechápal, co mají zesílené hlídky hlubinných gnómů znamenat, ale tušil, že kdyby na ně zaútočil, ohrozil by svůj úkol. Útok na tak dobře organizovaného nepřítele by přinejmenším spustil poplach, který by nezvěstný Drizzt jistojistě zaslechl.
Přízrak rovněž potlačil zvrhlou touhu zabít všechno živé. V posledních dnech po sobě nezanechal žádnou oběť, kterou by mohly svirfneblijské hlídky najít, a úmyslně se vyhýbal jakémukoli střetu s obyvateli této oblasti. Zlá mysl Matrony Zlovůle Do'Urden provázela Zaknafeina na každém kroku a pomstychtivostí ho nutila k činu. Každá vražda, již Zaknafein spáchal, zákeřnou mysl dočasně uspokojila, ale taktické dovednosti nemrtvého tvora divokou touhu potlačily. Drobný záblesk Zaknafeinovy mysli, který v něm přežíval, věděl, že nenajde mír, dokud se k němu Drizzt Do'Urden nepřipojí ve věčném spánku.
Přízrak nechal meče zasunuté v pochvách a díval se, jak hlubinní gnómové odcházejí.
Když se pak další skupina unavených svirfnebli vydala zpátky na západ, problesklo v přízrakově mysli další pochopení. Pokud bylo v této oblasti tolik hlubinných gnómů, bylo pravděpodobné, že na ně Drizzt Do'Urden narazil. Tentokrát Zaknafein nespustil hlubinné gnómy z očí. Snesl se z úkrytu mezi stalaktity na zem a začal jednotku sledovat. Na okraji vědomí mu vyvstal název Třpytivé Skaliště. Byla to vzpomínka na minulý život.
"Třpytivé Skaliště," pokusil se přízrak pronést a byla to první slova, která se nemrtvá nestvůra Matrony Zlovůle snažila říct nahlas. Ale ze rtů jí uniklo jen nerozluštitelné zavrčení.

10
BELWARŮV POCIT VINY

V průběhu několika dní vyrazil Drizzt se Seldigem a jeho přáteli mnohokrát ven. Belwar mladým gnómům poradil, aby trávili čas s drowím elfem klidnými, nevtíravými hrami. Už na Drizzta nenaléhali, aby jim předváděl vzrušující souboje, které v divočině vybojoval.
Belwar Drizzta zpočátku při odchodu sledoval ze dveří. Štolmistr Drizztovi věřil, ale také věděl, že drow prožil mnoho útrap. Na život plný násilí a brutality, který Drizzt poznal, se nedalo jen tak zapomenout.
Ale Belwar a také všichni ostatní, kdo Drizzta sledovali, brzy pochopili, že drow zapadl ve společnosti mladých hlubinných gnómů do poklidného rytmu a nebyl pro svirfnebli v Třpytivém Skališti nebezpečný. Dokonce i král Sniktik, kterému dělaly starosti události za hranicemi města, musel souhlasit, že se Drizztovi dá věřit.
"Máš návštěvu," řekl Belwar Drizztovi jednou ráno. Drizzt následoval štolmistra ke kamenným dveřím a myslel si, že pro něj Seldig přišel to ráno dřív. Když však Belwar otevřel dveře, Drizzt málem upadl překvapením, protože do

kamenného domku nevtrhl žádný svirfnebli, nýbrž obrovská černá kočka.
"Guenhwyvar!" vykřikl Drizzt a dřepl si, aby pantera objal. Guenhwyvar ho porazila a hravě do něj začala šťouchat obrovskou prackou.
Když se Drizzt zpod pantera konečně vyprostil a posadil se, Belwar k němu přistoupil a podal mu onyxovou sošku.
"Rádce, který dostal za úkol pantera prozkoumat, se ho vzdal jen nerad," řekl štolmistr. "Ale Guenhwyvar je především tvá přítelkyně."
Drizzt nedokázal najít slova. Už předtím se k němu hlubinní gnómové z Třpytivého Skaliště chovali lépe, než si zasloužil, to si alespoň myslel. A teď mu svirfnebli vrátili mocný magický předmět a projevili mu tak naprostou důvěru, což Drizzta nesmírně dojalo.
"Až se ti bude chtít, můžeš zajít do centrálního domu, do budovy, ve které tě uvěznili, když jsi k nám přišel," pokračoval Belwar, "vyzvednout si zbraně a zbroj."
Drizzt zaváhal, protože si vzpomněl na to, co provedl se sochou baziliška. Jakou škodu mohl tehdy napáchat, kdyby byl ozbrojen skutečnými scimitary, a ne holemi?
"Necháme je tady v bezpečí," řekl Belwar, který pochopil přítelův náhlý neklid. "Když bys je potřeboval, budeš je mít po ruce."
"Jsem tvým dlužníkem," odvětil Drizzt. "Jsem dlužníkem celého Třpytivého Skaliště."
"My nepovažujeme přátelství za dluh," odvětil štolmistr a mrkl. Pak Drizzta s Guenhwyvar opustil a uchýlil se do ložnice, aby se přátelé mohli přivítat v soukromí.
Seldig s ostatními mladými hlubinnými gnómy si toho dne užili s Drizztem a Guenhwyvar spoustu zábavy. Když Drizzt viděl, jak si kočka se svirfnebli hraje, nemohl si nevzpomenout na tragický den před deseti lety, kdy Masoj Guenhwyvar rozkázal, aby uštvala poslední z Belwarových prchajících horníků. Guenhwyvar na strašlivou událost zjevně zcela zapomněla, protože s hlubinnými gnómy dováděla celý den.
Drizzt si přál, aby mohl také tak snadno zapomenout na chyby, které v minulosti udělal.
###
"Nejctihodnější štolmistře," ozvalo se o několik dní později zvenčí, zrovna když Belwar s Drizztem jedli snídani. Belwar ztuhl a zůstal nehybně sedět, ale Drizztovi neuniklo, že mu po širokém obličeji nečekaně přelétl tmavý mrak bolesti.
Drizzt gnóma dobře znal, proto věděl, že když Belwar zvedne dlouhý skobovitý nos jistým způsobem, je neklidný.
"Král otevřel východní tunely," pokračoval hlas. "Ani ne den cesty od města prý objevili silnou rudnou žílu. Má výprava by byla poctěna, kdyby se k ní Belwar Svárlivec připojil."
Drizztova tvář se roztáhla v úsměvu plném naděje. Nepřál si vyrazit ven, jen si všiml, že Belwar žije v jinak otevřené svirfneblijské společnosti až příliš osamoceně.
"Štolmistr Cihlík," vysvětlil Belwar Drizztovi pochmurně a vůbec nesdílel drowovo sílící nadšení. "Je jedním z těch, kdo za mnou přicházejí před každou výpravou a žádají mě, abych se k nim připojil."
"A ty nikdy nejdeš," namítl Drizzt.
Belwar pokrčil rameny. "Dělá to jenom ze zdvořilosti," řekl, zacukal nosem a zaskřípal zuby.
"A ty si myslíš, že nejsi hoden toho, abys šel s nimi," dodal Drizzt a v hlase mu zaznívalo uštěpačný tón. Věřil, že konečně odhalil zdroj přítelova podráždění.
Belwar opět pokrčil rameny.
Drizzt se na něj zamračil. "Viděl jsem, jak se mitrilovýma rukama oháníš," řekl. "Byl bys ku prospěchu každé výpravě! A ještě mnohem víc! Proč jsi tolik odhodlaný považovat se za mrzáka, když si to nikdo kromě tebe nemyslí?"
Belwar uhodil kladivem do stolu tak silně, až se v kameni objevila velká puklina. "Dokážu drtit kámen rychleji než všichni dohromady!" zavrčel štolmistr ohnivě. "A kdyby nás napadly nestvůry…" Zamával hrozivě krumpáčem a Drizzt nepochyboval o tom, že by ho statný hlubinný gnóm dokázal dobře využít.
"Užij si dne, nejctihodnější štolmistře," ozvalo se zpoza dveří. "Jako vždy budeme ctít tvé rozhodnutí, ale litovat tvé nepřítomnosti."
Drizzt se na Belwara zvědavě zahleděl. "Tak proč?" zeptal se nakonec. "Pokud jsi opravdu tak schopný, jak všichni - včetně tebe - tvrdí, proč zůstáváš doma? Vím, že svirfnebli podobné výpravy milují, ale tebe naprosto nezajímají. Ani nikdy nehovoříš o dobrodružstvích, která jsi zažil za hranicemi Třpytivého Skaliště. Držím tě doma já? Dostal jsi za úkol mě hlídat?"
"Ne," odvětil Belwar a jeho dunivý hlas se v Drizztových bystrých uších několikrát rozlehl. "Vrátili jsme ti zbraně, temný elfe. Nepochybuj o naší důvěře."
"Ale…" začal Drizzt, náhle se však zarazil, protože konečně pochopil, proč se hlubinný gnóm tolik zdráhá. "Bitva," pronesl tiše a skoro omluvně. "Ten příšerný den před skoro deseti lety."
Belwar ohrnul nos a rychle se odvrátil.
"Kladeš si za vinu smrt svých přátel!" pokračoval Drizzt a jeho hlas sílil, jak nabýval na jistotě, že hádá správně. Ale přesto tomu drow sotva dokázal uvěřit.
Ale když na něj Belwar pohlédl, v očích měl slzy a Drizzt poznal, že ťal do živého.
Drizzt si prohrábl hustou bílou hřívu, protože nevěděl, co na Belwarovo dilema říct. Byl to Drizzt, kdo vedl drowí hlídku po stopách svirfneblijské hornické výpravy, a proto věděl, že hlubinní gnómové nic nezavinili. Ale jak to měl Belwarovi vysvětlit?
"Pamatuji si na ten osudný den," začal Drizzt zdráhavě. "Pamatuji si na něj velmi živě, jako by ta odporná událost zmrzla v mých vzpomínkách a nikdy neměla vyblednout."
"Já taky," zašeptal štolmistr.
Drizzt kývl na souhlas. "Jsme na tom stejně," řekl, "protože já se chytil do stejné pavučiny viny, která uvěznila i tebe."

Belwar na něj zvědavě pohlédl, protože nechápal.
"To já vedl drowí hlídku," vysvětlil Drizzt. "To já našel vaši výpravu, protože jsem se mylně domníval, že jste nájezdníci, kteří se chystají napadnout Menzoberranzan."
"Kdybys to nebyl ty, byl by to někdo jiný," odvětil Belwar.
"Ale nikdo by je nedokázal vést líp než já," řekl Drizzt a zadíval se na dveře. "Tam venku, v divočině, jsem byl doma. Bylo to mé panství." Belwar teď naslouchal každému slovu, přesně jak Drizzt doufal. "A byl jsem to já, kdo porazil zemského živla," pokračoval Drizzt. Hovořil věcným tónem, nechlubil se. "Kdybych u toho nebyl, síly by byly vyrovnané. Mnoho svirfnebli by přežilo a vrátilo se do Třpytivého Skaliště."
Belwar nedokázal potlačit úsměv. Drizzt měl do jisté míry pravdu, protože opravdu velkou měrou přispěl k úspěchu drowího útoku. Ale Belwarovi se zdálo, že si Drizzt ve snaze rozptýlit štolmistrův pocit viny poněkud přizpůsobuje pravdu svým potřebám.
"Nechápu, jak se můžeš obviňovat," řekl Drizzt s úsměvem a doufal, že lehkým tónem přítele alespoň trochu potěší. "Když drowy vedl Drizzt Do'Urden, neměli jste žádnou šanci."
"Magga cammara! Je to příliš bolestivá věc, než aby se o ní žertovalo," odpověděl Belwar, ale přesto se zachechtal.
"Souhlasím," řekl Drizzt opět vážným hlasem. "Ale odmítnout tragédii jako vtip je stejně směšné jako klást si za vinu událost, za kterou nikdo nemůže. Ne, to není pravda," opravil se Drizzt rychle. "Na vině je Menzoberranzan a jeho obyvatelé. To drowí zvyky způsobily tuto tragédii. To jejich zvrhlá existence odsoudila výpravu mírumilovných horníků k smrti."
"Za výpravu vždy zodpovídá štolmistr," opáčil Belwar. "Jen štolmistr může svolat výpravu. A musí pak také přijmout zodpovědnost."
"To ty ses rozhodl zavést hlubinné gnómy tak blízko k Menzoberranzanu?" zeptal se Drizzt.
"Ano."
"A bylo to jen tvé vlastní rozhodnutí?" naléhal Drizzt. Myslel si, že chápe zvyky hlubinných gnómů natolik dobře, aby věděl, že většina, pokud ne všechna rozhodnutí jsou společně odhlasována. "Kdyby Belwar Svárlivec odmítl výpravu vést, nikdo by se do té oblasti nevydal?"
"Věděli jsme o nálezu," vysvětlil Belwar. "Bohatá rudná žíla. Rada rozhodla, že stojí za to riziko, i když leží tak blízko Menzoberranzanu. Mně pak připadlo velení."
"Kdybys to nebyl ty, byl by to někdo jiný," řekl Drizzt procítěně a zopakoval tak Belwarova vlastní slova.
"Štolmistr musí přijmout zodpo…" začal Belwar, ale pak odvrátil pohled od Drizzta.
"Neobviňují tě," řekl Drizzt a stejně jako Belwar se zadíval na kamenné dveře. "Cítí tě a dělají si o tebe starosti."
"Litují mě!" zavrčel Belwar.
"Potřebuješ jejich lítost?" zvolal Drizzt. "Jsi něco míň než oni? Bezmocný mrzák?"
"Nikdy jsem jím nebyl!"
"Tak jdi s nimi!" zakřičel na něj Drizzt. "Zjisti, jestli tě opravdu jen litují. Já tomu sice nevěřím, ale pokud se ukáže, že máš pravdu, že tví lidé nejctihodnějšího štolmistra skutečně litují, tak jim ukaž, jaký je Belwar Svárlivec doopravdy! Ale pokud tě tví společníci nelitují ani neobviňují, nedělej to ani ty!"
Belwar se na přítele dlouze zadíval, ale neodpověděl.
"Všichni horníci, kteří tě doprovodili, věděli, co riskují, když se přiblíží k Menzoberranzanu," připomněl Drizzt a po tváři se mu rozlil úsměv. "Nikdo z nich, ani ty, nevěděl, že vaše nepřátele povede Drizzt Do'Urden. Kdybyste to tušili, určitě byste zůstali doma."
"Magga cammara," zamumlal Belwar. Potřásl nevěřícně hlavou, a to nejen nad Drizztovým žertováním, ale také nad tím, že se poprvé za deset let necítí tak strašně, když na tragickou událost vzpomíná. Vstal od kamenného stolu, zazubil se na Drizzta, pak zamířil do ložnice.
"Kam jdeš?" zeptal se Drizzt.
"Odpočinout si," odvětil štolmistr. "Události dnešního dne mě vyčerpaly."
"Hornická výprava vyrazí bez tebe."
Belwar se otočil a nevěřícně se na Drizzta zahleděl. Copak si drow opravdu myslel, že Belwar tak snadno odhodí roky viny a vyrazí za horníky?
"Myslel jsem, že Belwar Svárlivec je odvážnější," řekl Drizzt. Štolmistr se zamračil a Drizzt poznal, že našel v sebelítosti, kterou se Belwar obrnil, skulinu.
"Mluvíš odvážně," zavrčel Belwar a zašklebil se.
"Protože mluvím se zbabělcem," odpověděl Drizzt. Svirfnebli s mitrilovýma rukama k němu vyrazil a namáhavě dýchal, protože měl svaly v hrudi napjaté.
"Pokud se ti titul nelíbí, tak ho odmítni!" zavrčel mu Drizzt do tváře. "Jdi s horníky. Ukaž jim, jaký je Belwar Svárlivec doopravdy, a zjisti to i sám!"
Belwar srazil mitrilové ruce dohromady. "Tak běž a přines si zbraně!" rozkázal. Drizzt zaváhal. Byla to snad výzva?
"Seber si zbraně, Drizzte Do'Urdene," zavrčel Belwar znovu, "protože pokud mám jít s horníky já, půjdeš i ty!"
Drizzt nadšeně popadl hlubinného gnóma dlouhýma, štíhlýma rukama za hlavu a ťukl čelem do Belwarova. Vyměnili si pohledy plné hlubokého obdivu a přátelství. Drizzt pak ihned vyrazil do centrálního domu pro kroužkovou zbroj, piwafwi a scimitary.
Belwar se díval, jak Drizzt vyrazil ze dveří, pak se praštil rukou do hlavy tak silně, až málem srazil sám sebe k zemi. Bude to zajímavá výprava.
###
Štolmistr Cihlík přijal Belwara s Drizztem ochotně, ale za Drizztovými zády věnoval Belwarovi zvědavý pohled, kterým

se zeptal, jestli se dá drowovi věřit. Ale přestože měl štolmistr pochybnosti, nemohl popřít, že mít temného elfa v divočině Temných říší na své straně, může být velká výhoda, obzvláště pokud se zprávy o drowech ve východních tunelech ukáží být pravdivé.
Ale když hlídka vyrazila směrem, který označili zvědové, nezahlédla žádný pohyb ani nenašla žádná zmasakrovaná těla. Zvěsti o bohaté rudné žíle rozhodně nepřeháněly a dvacet pět horníků se pustilo do práce s nadšením, jaké drow ještě nikdy nespatřil. Drizzt měl obzvláště radost kvůli Belwarovi, protože kladivo a krumpáč, které nahrazovaly štolmistrovy ruce, odštěpovaly kámen s přesností a silou, kterými předčil všechny ostatní. Belwarovi netrvalo dlouho a zjistil, že ho kamarádi vůbec nelitují. Byl členem výpravy - ctěným členem, a ne přítěží - a plnil vozy rudou rychleji než společníci.
Strávili v křivolakých tunelech několik dní. Drizzt držel hlídku kolem tábora a Guenhwyvar se k němu připojovala, jak jen to bylo možné. Po prvním dnu dolování přidělil štolmistr Cihlík drowovi ještě jednoho strážce a Drizzt správně tušil, že svirfnebli nemá jen vyhlížet nebezpečí, ale zároveň hlídat jeho. Ale jak čas ubíhal, svirfnebli si na společníka s ebenovou kůží zvykli a Drizzt tak mohl jít, kam chtěl.
Výprava se ukázala být jednotvárná, ale velmi výnosná, a přesně takové výlety měli svirfnebli nejradši. Nenarazili na žádnou nestvůru, a tak měli vozy brzy plné vzácných nerostů. Svirfnebli poplácali jeden druhého po zádech - Belwar si dával pozor, aby nebušil moc tvrdě - pak posbírali nářadí, seřadili vozy a vyrazili domů. S těžkým nákladem jim cesta měla trvat dva dny.
Ale už po několika hodinách se jeden ze zvědů v čele karavany vrátil a tvářil se pochmurně.
"Co se děje?" zeptal se štolmistr Cihlík a tušil, že jejich štěstí skončilo. "Skřeti," odvětil zvěd. "Jejich aspoň čtyřicet. Usadili se v malé jeskyni před námi - na západ a vzhůru tunelem."
Štolmistr Cihlík zabušil pěstí do vozu. Nepochyboval o tom, že se horníci dokáží s tlupou skřetů vypořádat, ale nechtěl vyvolat potíže. Těžké vozy však dělaly velký rámus, takže nebude snadné se skřetům vyhnout. "Vzkaz ostatním, ať zůstanou zticha," rozhodl nakonec. "Pokud má dojít k boji, ať skřeti zaútočí jako první."
"Co se děje?" zeptal se Drizzt Belwara, když se štolmistr vrátil na konec průvodu. Drizzt držel zadní hlídku už od chvíle, kdy strhli tábor a vydali se na cestu.
"Tlupa skřetů," odvětil Belwar. "Cihlík rozhodl, že zůstaneme zticha a budeme doufat, že nás minou."
"A když ne?" Drizzt se musel zeptat.
Belwar poklepal rukama o sebe. "Jsou to jenom skřeti," zamumlal ponuře, "ale všichni jsme si přáli, aby tunely zůstaly prázdné."
Drizzta potěšilo, že noví společníci nijak netouží bojovat, i když vědí, že by nepřítele porazili. Kdyby Drizzt cestoval s drowy, celá skřeti tlupa už by byla mrtvá nebo zajatá.
"Pojď se mnou," řekl Drizzt Belwarovi. "Potřebuji tvoji pomoc, aby mě štolmistr Cihlík správně pochopil. Mám plán, ale obávám se, že váš jazyk ještě natolik neovládám, abych vysvětlil podrobnosti."
Belwar zahákl Drizzta krumpáčem a otočil štíhlého drowa drsněji, než zamýšlel. "Netoužíme po žádném střetu," vysvětlil. "Raději ať si jdou skřeti po svém."
"Nemám v úmyslu bojovat," ujistil ho Drizzt a mrkl na něj. To hlubinného gnóma uklidnilo, proto za drowem vyrazil.
Když Belwar vysvětlil Drizztův plán štolmistrovi, Cihlík se zazubil. "Chci vidět, jak se budou skřeti tvářit," zasmál se Cihlík. "Rád vás sám doprovodím!"
"Raději to nechej na mně," řekl Belwar. "Umím skřetsky i drowsky a ty tu máš zodpovědnost pro případ, že všechno nedopadne, jak doufáme."
"Já skřetštině taky rozumím," odvětil Cihlík. "A našeho drowího přítele chápu docela dobře. A co se týká mé zodpovědnosti za karavanu, není tak velká, jak si myslíš, protože nás dneska doprovází ještě jeden štolmistr."
"Ale ten už dlouhé roky v divočině Temných říší nebyl," připomněl Belwar.
"Možná, ale dříve patřil k nejlepším," opáčil Cihlík. "Od této chvíle je karavana pod tvým velením, štolmistře Belware. Já se rozhodl vyrazit spolu s drowem naproti skřetům."
Drizzt rozuměl rozhovoru natolik, aby pochopil, kam Cihlík míří. Než se mohl Belwar začít hádat, Drizzt mu položil ruku na rameno a kývl. "Pokud skřety neoklameme a budeme tě potřebovat, pospěš nám na pomoc," řekl.
Cihlík odložil zbroj a zbraně a Drizzt ho odvedl. Belwar se váhavě otočil k ostatním, protože netušil, jak změnu velení přijmou. Ale stačil jediný pohled a pochopil, že horníci stojí pevně při něm, čekají a jsou připraveni uposlechnout každý rozkaz.
Když štolmistr Cihlík vstoupil spolu s Drizztem mezi skřety, výrazy jejich zubatých a pokroucených obličejů hlubinného gnóma v ničem nezklamaly. Jeden ze skřetů zavřeštěl a zvedl oštěp, aby jím mrštil, ale Drizzt využil vrozených magických schopností, zahalil mu hlavu temnou koulí a naprosto ho oslepil. Ale skřet přesto oštěp hodil a Drizzt tasil rychle scimitar a ve vzduchu ho rozsekl.
Cihlík měl spoutané ruce, protože hrál zajatce, čelist mu však poklesla nad rychlostí a lehkostí pohybu, kterým drow letící oštěp odrazil. Svirfnebli se zadíval na tlupu skřetů a všiml si, že jsou podobně ohromeni.
"Ještě jeden krok a jsou mrtví," slíbil Drizzt skřetštinou, která byla hrdelním jazykem plným vrčivých a kňučivých zvuků. Cihlík pochopil, až když o okamžik později uslyšel za sebou rychlé zašoupání bot a zafňukání. Hlubinný gnóm se otočil a spatřil, jak dva skřeti, které obklopovaly tančící nafialovělé plameny drowího magického ohně, prchají pryč tak rychle, jak jen jim nohy dovolovaly.
Svirfnebli se na Drizzta opět užasle zahleděl. Odkud Drizzt vůbec věděl, že se jim skřeti vplížili za záda?
Cihlík samozřejmě nevěděl nic o lovci, o druhém já Drizzta Do'Urdena, které mu při podobných střetnutích poskytovalo velkou výhodu. A ani nemohl tušit, že Drizzt v tuto chvíli znovu bojuje s nebezpečným druhým já o nadvládu.
Drizzt se zadíval na scimitar v ruce, pak na tlupu skřetů. Stály jich před ním alespoň tři tucty, ale lovec nutil Drizzta zaútočit, zaseknout čepel do zbabělých netvorů a rozprášit je tunely, které vedly ven z komnaty. Ale jediný pohled na

spoutaného svirfneblijského společníka Drizztovi připomněl, proč sem přišel, a umožnil mu lovce uklidnit.
"Kdo je tady vůdcem?" zeptal se hrdelní skřetštinou. Skřetího vůdce zrovna nenadchlo, že by měl na sebe upozornit temného elfa, ale dvanáct jeho podřízených projevilo typickou skřetí odvahu a věrnost, obrátilo se a ukázalo na něj prstem.
Skřetí vůdce tedy neměl na vybranou, proto nadmul hruď, napřímil kostnatá ramena a vykročil k drowovi. "Brak!" představil se velitel a zabušil si pěstí do hrudi.
"Proč jste tady?" zeptal se Drizzt a vycenil zuby.
Brak netušil, jak na takovou otázku odpovědět. Vůdce nikdy nenapadlo, že by měl žádat o svolení, když kmen přesídloval.
"Tahle oblast patří drowům!" zavrčel Drizzt. "Nemáte tady co dělat!"
"Drowí město mnoho dnů odsud," stěžoval si Brak a ukázal Drizztovi za hlavu. Drizzt si všiml, že ukázal úplně jiným směrem, než Menzoberranzan leží, ale nechal to být. "Svirfneblijské území."
"Prozatím," odvětil Drizzt a šťouchl jílcem scimitaru do Cihlíka. "Ale můj lid se rozhodl oblast obsadit." V levandulových očích mu zahořelo a po tváři se mu rozlil zákeřný úsměv. "Postaví se nám Brak se svým kmenem?" Brak zvedl bezmocně ruce s dlouhými prsty.
"Táhněte!" obořil se na ně Drizzt. "Otroky teď nepotřebujeme a nechceme, aby nás lomoz bitvy v tunelech prozradil! Máš štěstí, Braku. Tvůj kmen uteče a přežije… protentokrát!"
Brak se otočil k ostatním a hledal u nich pomoc. Přišel za nimi jediný drowí elf a skřetů byly víc než tři tucty a všichni byli ozbrojení. Jejich situace vypadala slibně, i když ne docela přesvědčivě.
"Táhněte!" rozkázal Drizzt a ukázal scimitarem na jeden z bočních tunelů. "Běžte, dokud vás nohy unesou!"
Skřetí vůdce si zasunul palce za lano, které mu přidržovalo bederní roušku. V tu chvíli naplnilo jeskyni ohlušující dunění, které se podobalo pravidelnému rytmu bušení do kamene. Brak a ostatní skřeti se nervózně rozhlédli a Drizzt si nenechal ujít příležitost.
"Odvažuješ se nám protivit?" vykřikl a Brak rychle ucouvl před fialovými plameny. "Hloupý Brak bude tedy první, kdo zemře!"
Ještě než Drizzt větu dořekl, skřetí vůdce vzal nohy na ramena a dal se bleskurychle na útěk chodbou, na kterou Drizzt ukázal. Zbytek kmene si útěk zdůvodnil věrností náčelníkovi a ihned vyrazil za ním. Ti nejrychlejší skřeti dokonce Braka předběhli.
O několik okamžiků později se ve východech objevili svirfnebli. "Myslel jsem, že bys mohl potřebovat pomoc," vysvětlil štolmistr s mitrilovýma rukama a poklepal kladivem na kámen.
"Tvé načasování a odhad byly dokonalé, nejctihodnější štolmistře," řekl Cihlík, když se přestal smát. "Dokonalé, přesně jak jsme od Belwara Svárlivce očekávali!"
Krátce poté vyrazila svirfneblijská karavana znovu na cestu. Události posledních několika dní celou skupinu vzrušily a nadchly. Hlubinní gnómové se považovali za náramně chytré, protože se tak snadno vyhnuli potížím. Když dorazili do Třpytivého Skaliště, veselí se proměnilo v obrovskou hostinu. Přestože byli svirfnebli obvykle vážný a pracovitý lid, dokázali pořádat stejně velkolepé hostiny jako každý jiný národ v Říších.
Ačkoli se Drizzt Do'Urden od svirfnebli vzhledem naprosto lišil, cítil se mezi nimi mnohem uvolněněji a příjemněji než kdykoli předtím za čtyřicet let svého života.
A Belwar Svárlivec už sebou nikdy netrhl, když ho nějaký svirfnebli oslovil "nejctihodnější štolmistře".
###
Přízrak byl zmatený. Zaknafein si začínal myslet, že se jeho kořist ukrývá ve svirfneblijském městě, ale magická zaříkadla, kterými ho Zlovůle opředla, náhle vycítila Drizztovu přítomnost v tunelech. Drizzt a svirfneblijští horníci však měli štěstí, protože když přízrak zachytil jeho pach, byl od nich velmi daleko. Zaknafein se vracel zpátky tunely a vyhýbal se přitom hlídkám hlubinných gnómů. Každé střetnutí, kterému se Zaknafein vyhnul, však pro něj bylo bojem, protože Matrona Zlovůle, jež seděla na trůně doma v Menzoberranzanu, začínala být netrpělivá a podrážděná. Zlovůle toužila ochutnat krev, ale Zaknafein se soustředil na cíl a blížil se k Drizztovi. Potom však pach náhle zmizel.
###
Brak nahlas zasténal, když následujícího dne vstoupil do jeho tábora další temný elf. Žádný skřet nepozvedl oštěp ani se nepokusil proniknout nepříteli za záda.
"Odešli jsme podle rozkazu!" stěžoval si Brak a postoupil vpřed, ještě než byl vyzván. Skřetí náčelník věděl, že podřízení by na něj stejně ukázali.
Pokud přízrak skřetovi vůbec rozuměl, nedal na sobě nic znát. Zaknafein kráčel s taseným mečem přímo k náčelníkovi.
"Ale my…" začal Brak, zbytek slov však zanikl v krvavém zabublání. Zaknafein vytrhl meč ze skřetova hrdla a vrhl se na zbytek tlupy.
Skřeti se rozutekli všemi směry. Pár jich však zůstalo uvězněno mezi šíleným drowem a skálou, proto zvedli na obranu hrubé oštěpy. Přízrak se mezi nimi brodil, roztínal zbraně a sekal údy. Oštěp jednoho ze skřetů pronikl vířícími meči a zabodl se Zaknafeinovi do boku.
Nemrtvý netvor sebou ani netrhl. Zak se obrátil proti útočníkovi a sledem bleskurychlých útoků ho připravil o hlavu i obě paže.
Nakonec zůstalo v komnatě ležet patnáct mrtvých skřetů. Zbytek kmene se rozprchl všemi směry. Přízrak byl celý umazaný od krve nepřátel. Komnatu opustil průchodem, který ležel naproti tomu, jímž vešel dovnitř, a pokračoval ve frustrujícím pátrání po nepolapitelném Drizztu Do'Urdenovi.
###
V Menzoberranzanu, v předsíni kaple sídla Do'Urden, odpočívala Matrona Zlovůle. Byla vyčerpaná, ale prozatím

spokojená. Cítila každé Zaknafeinovo zabití a pokaždé, když přízrak vrazil meč do další oběti, prostoupilo jí nadšení. Zlovůle potlačila podráždění a netrpělivost, protože Zaknafeinovo kruté vraždění posílilo její sebevědomí. Jakou extázi pocítí, až se přízrak konečně střetne s jejím zrádným synem!

11
ŠPEH
Rádce Firbl ze Třpytivého Skaliště zdráhavě vstoupil do hrubě vyhloubené malé jeskyně, která se měla stát místem schůzky. Armáda svirfnebli, a to včetně několika zaklínačů s kameny, které dokázaly přivolat zemské živly, se rozestoupila v obranném postavení v chodbách na západ od komnaty. Ale Firbl se i přesto nedokázal zbavit neklidu. Zadíval se do východního tunelu, který představoval jediný další vstup do komnaty, a přemýšlel, jaké informace pro něj asi zvěd bude mít, a dělal si starosti, kolik ho to bude stát.
Do jeskyně vstoupil pyšným krokem drow, jehož vysoké černé boty na kameni hlasitě klapaly. Rychle se rozhlédl, aby se ujistil, že Firbl je v komnatě sám - jako obvykle - potom přistoupil k hlubinnému gnómovi a hluboce se mu uklonil.
"Zdravím tě, malý příteli s velkým měšcem," řekl drow a zasmál se. Firbl vždy žasl nad tím, že drow ovládá svirfneblijský jazyk i jeho dialekt, a to včetně modulace a pomlk, jako by žil v Třpytivém Skališti celé století.
"Měl bys být opatrnější," opáčil Firbl a opět se úzkostně rozhlédl.
"Pcha," odfrkl si drow a srazil podpatky. "Máš za zády armádu válečníků a kouzelníků a já… no, řekněme, že jsem také dobře chráněný."
"O tom nepochybuji, Jarlaxle," odvětil Firbl. "Přesto by mi bylo milejší, kdyby naše schůzky zůstaly co nejvíce utajeny."
"Vše, co Bregan D'aerthe dělá je tajné, můj drahý Firble," odvětil Jarlaxl, opět se uklonil a smeknul širák ve velkém a elegantním oblouku.
"To už by stačilo," řekl Firbl. "Dokončeme, proč jsme tady, ať se můžu vrátit domů."
"Ptej se," řekl Jarlaxl.
"V blízkosti Třpytivého Skaliště se v poslední době pohybuje mnohem víc drowů než obvykle," vysvětlil hlubinný gnóm.
"Opravdu?" zeptal se Jarlaxl a vypadal překvapeně. Ale jeho úsměšek ho prozradil. Jarlaxla čekal snadný zisk, protože nepochyboval o tom, že za problémy Třpytivého Skaliště stojí stejná Matrona matka, která ho nedávno zaměstnala. Jarlaxl miloval náhody, které se daly snadno zpeněžit.
Firbl falešné překvapení prohlédl. "Ano," řekl pevným hlasem.
"A ty chceš vědět proč?" hádal Jarlaxl a stále předstíral nevědomost.
"Bylo by moudré znát pravdu," zafuněl rádce, kterého Jarlaxlovy nekonečné hry začínaly unavovat. Firbl si byl jistý, že Jarlaxl ví, co se kolem Třpytivého Skaliště děje a kdo za tím stojí. Jarlaxl byl odpadlík bez rodu, což ve světě temných elfů nebylo obvykle nejzdravější. Ale vynalézavý žoldák i přesto přežíval - a dokonce vydělával. Jarlaxlovou největší výhodou byly vědomosti - věděl o všem, co se v Menzoberranzanu a v jeho okolí šustne.
"Kolik času potřebuješ?" zeptal se Firbl. "Můj král si přeje celou záležitosti co nejdříve ukončit."
"Máš s sebou moji odměnu?" zeptal se drow a napřáhl ruku.
"Dostaneš ji, až mi předáš informaci," protestoval Firbl. "Taková byla naše dohoda."
"To ano," souhlasil Jarlaxl. "Ale tentokrát nepotřebuji čas na to, abych ji sehnal. Pokud máš drahokamy, můžeme celou věc ukončit hned."
Firbl vytáhl zpoza opasku měšec s drahokamy a hodil je drowovi. "Padesát dokonale vybroušených achátů," zavrčel, protože nikdy nebyl s cenou spokojený. Doufal, že tentokrát nebude Jarlaxla potřebovat. Firbl se jako každý jiný hlubinný gnóm takového bohatství jen nerad vzdával.
Jarlaxl rychle nahlédl do váčku, pak ho schoval hluboko do kapsy. "Můžeš se uklidnit, malý gnóme," začal, "protože síly, které ovládají Menzoberranzan, žádný útok na tvé město neplánují. O tuto oblast se zajímá jediný drowí rod."
"Proč?" zeptal se Firbl, když se rozhostilo ticho. Svirfnebli se jen nerad ptal, protože věděl, co bude následovat.
Jarlaxl natáhl ruku. Dalších deset achátů změnilo majitele.
"Rod pátrá po jednom ze svých," vysvětlil Jarlaxl. "Po odpadlíkovi, jehož činy připravily rodinu o přízeň Pavoučí královny."
Opět následovala nekonečná chvíle ticha. Firbl totožnost drowa, kterého hledají, snadno uhádl, ale král Sniktik by svým řevem strhl strop, kdyby se o tom neujistil. Vytáhl z opasku dalších deset drahokamů. "Jméno rodu," řekl.
"Daermon N'a'shezbaernon," odvětil Jarlaxl a schoval drahokamy do kapsy. Firbl si založil paže na hrudi a zamračil se. Bezohledný drow ho znovu dostal.
"Ne původní jméno!" zavrčel rádce a neochotně vytáhl dalších deset drahokamů.
"Ale no tak, Firble," posmíval se Jarlaxl. "Musíš mi klást přesnější otázky. Podobné chyby tě stojí spoustu peněz!"
"Prozraď mi jméno rodu, ale způsobem, který bych pochopil," přikázal Firbl. "A také jméno odpadlíka. Dnes už ti víc nezaplatím, Jarlaxle."
Jarlaxl natáhl ruku a usmál se, aby hlubinného gnóma ukonejšil. "Rod Do'Urden, Osmý rod Menzoberranzanu, pátrá po Druhém synovi." Žoldák si všiml záblesku poznání, které se Firblovi mihlo přes tvář. Mohl by snad při schůzce získat informace, za které by mu naopak zaplatila Matrona Zlovůle?
"Jmenuje se Drizzt," pokračoval a pečlivě studoval reakci hlubinného gnóma. Pak lstivě dodal: "Informace o tom, kde se ukrývá, by v Menzoberranzanu přinesla velký zisk."
Firbl se na neomaleného drowa dlouze zadíval. Prozradil se snad, když se dozvěděl odpadlíkovu totožnost? Pokud Jarlaxl uhádl, že se Drizzt ukrývá ve svirfneblijském městě, mohlo by to mít kruté následky. Firbl se dostal do prekérní

situace. Měl by přiznat chybu a pokusit se ji napravit? Ale kolik by musel zaplatit, aby si zajistil Jarlaxlovo mlčení? A bez ohledu na částku, mohl by Firbl bezohlednému žoldákovi opravdu věřit?
"Naše schůzka je u konce," oznámil Firbl a rozhodl se věřit, že Jarlaxl neuhádl dost na to, aby mohl uzavřít obchod s rodem Do'Urden. Rádce se obrátil na podpatku a vyrazil pryč.
Jarlaxl v duchu Firblovi zatleskal. Vždy věřil, že svirfneblijský rádce je silný soupeř, a nebyl zklamán. Firbl mu poskytl příliš málo informací na to, aby mohl zajít za Matronou Zlovůlí, a pokud věděl víc, učinil moudré rozhodnutí, když setkání rychle ukončil. I přesto, že patřili k jiným národům, musel Jarlaxl přiznat, že má Firbla vlastně rád. "Malý gnóme," zavolal za odcházející postavou. "Dovol, abych tě varoval."
Firbl se zprudka otočil a rukou si zakryl váček u opasku.
"Zdarma," ujistil ho Jarlaxl, zasmál se a potřásl holou hlavou. Ale pak se zatvářil vážně, a dokonce pochmurně. "Pokud víš, kde Drizzt Do'Urden je," pokračoval, "drž se od něj dál. Sama Lloth přikázala Matroně Zlovůli Do'Urden, aby Drizzta zabila, a Zlovůle udělá vše, co je v jejích silách, aby úkol splnila. A i kdyby Zlovůle zklamala, vydají se po jeho stopě jiní, protože všichni ví, že Do'Urdenova smrt Pavoučí královnu velmi potěší. Je odsouzený k smrti, Firble, a stejný osud potká každého, kdo by byl natolik pošetilý, aby se za něj postavil."
"Tvého varování nebylo potřeba," odvětil Firbl a ze všech sil se snažil zachovat klidnou tvář. "Nikdo ve Třpytivém Skališti neví, kde odpadlík je, ani to nikoho nezajímá. A můžu tě ujistit, že nikdo z nás ani netouží po přízni Pavoučí královny!"
Jarlaxl se vědoucně usmál, protože gnómův bluf prokoukl. "Samozřejmě," odvětil, smekl širák a znovu se uklonil.
Firbl se na okamžik zarazil, zamyslel se nad varováním a úklonou a opět ho napadlo, jestli by se neměl pokusit koupit si žoldákovo mlčení.
Ale než se stačil rozhodnout, Jarlaxl vyrazil pryč a jeho boty při každém kroku hlasitě klapaly. Chudák Firbl zůstal se svými pochybnostmi sám.
Ale nemusel si dělat starosti. Jarlaxl si při odchodu přiznal, že má malého Firbla opravdu rád, a rozhodl se, že Matroně Zlovůli neprozradí, že tuší, kde se Drizzt nachází.
Pokud by ovšem její nabídka nebyla skutečně neodolatelná.
Firbl jen stál, rozhlížel se po prázdné jeskyni, přemýšlel a dělal si starosti.
###
Drizztovy dny byly plné přátelství a zábavy. Pro svirfneblijské horníky, kteří se s ním vydali do tunelů, se stal hrdinou a příběh o tom, jak chytře oklamal skřetí kmen, nabýval s každým vyprávěním pošetilejších rozměrů. Drizzt s Belwarem nyní často vyráželi ven, a kdykoli vstoupili do hospody nebo do shromažďovacího domu, vítal je veselý pokřik a pozvání k jídlu či pití. Oba spolu rádi trávili čas, protože ve společnosti toho druhého našli své místo a mír.
Štolmistr Cihlík a Belwar už plánovali další výpravu. Největším problémem bylo sestavit seznam dobrovolníků, protože se jich ze všech koutů města přihlásilo tolik. Každý chtěl vyrazit na cestu s temným elfem a nejctihodnějším štolmistrem.
Když se jednou ráno ozvalo hlasité zaklepání na Belwarovy dveře, Drizzt i hlubinný gnóm si mysleli, že to jsou další dobrovolníci, kteří přišli požádat o místo ve výpravě. Proto je překvapilo, když před dveřmi našli městskou stráž, která přišla s oštěpy v rukou Drizzta požádat, aby ji následoval na audienci ke králi.
Belwar si nedělal starosti. "To je jen z opatrnosti," ujistil Drizzta a odsunul stranou talíř se snídaní, kterou tvořily houby s mechovou omáčkou. Belwar se vydal ke stěně pro plášť, ale kdyby si Drizzt, jenž se plně soustředil na ozbrojenou stráž, všiml jeho trhaných, nejistých pohybů, rozhodně by se ujištěn necítil.
Cesta městem trvala jen krátce, protože nedočkaví strážci drowa a štolmistra neustále pobízeli vpřed. Belwar i nadále prohlašoval, že jsou jen opatrní, a popravdě se mu dařilo udržovat dunivý hlas relativně klidný. Ale Drizzt se nenechal oklamat. Celý jeho život následovaly po slibných začátcích drtivé konce.
Král Šniktik se neklidně vrtěl na trůně a rádci, kteří seděli kolem něj, na tom nebyli o nic lépe. Nelíbilo se mu, co se chystal udělat - svirfnebli se považovali za věrné přátele - ale ve světle Firblova odhalení nemohl ignorovat nebezpečí, ve kterém se Třpytivé Skaliště ocitlo.
Obzvláště ne kvůli obyčejnému temnému elfovi.
Drizzt s Belwarem předstoupili před krále. Drizzt byl zvědavý, ale připravený přijmout cokoli, co bude následovat, Belwar však zuřil.
"Děkuji, že jste tak rychle dorazili," pozdravil je král Šniktik, odkašlal si a hledal podporu u rádců.
"Taky nás pobízely oštěpy," zavrčel Belwar uštěpačně. Svirfneblijský král si znovu odkašlal a neklidně se zavrtěl. Celá situace mu byla zjevně nepříjemná. "Stráž to asi poněkud přehnala," omluvil se. "Prosím, neurazte se."
"Nic se nestalo," ujistil ho Drizzt.
"Jak se ti líbí v našem městě?" zeptal se Šniktik a podařilo se mu vyloudit úsměv.
Drizzt přikývl. "Vaši lidé se ke mně chovali mnohem lépe, než jsem žádal nebo očekával," odvětil.
"A dokázal jsi, že jsi skutečně náš přítel, Drizzte Do'Urdene," řekl Šniktik. "Obohatil jsi svojí přítomností naše životy."
Drizzt se uklonil, protože byl svirfneblijskému králi za laskavá slova vděčný. Ale Belwar přimhouřil tmavě šedé oči a nakrčil skobovitý nos, protože začínal tušit, kam král míří.
"Naneštěstí," začal král Šniktik a prosebně se rozhlédl po rádcích, aby nemusel pohlédnout přímo na Drizzta, "nastala situace…"
"Magga cammara!" zařval Belwar a všechny tím překvapil. "Ne!" Král Šniktik i Drizzt na štolmistra nevěřícně pohlédli.
"Chystáte se ho vyhodit," zavrčel Belwar a jeho hlas byl plný obvinění. "Belware!" začal Drizzt protestovat.
"Nejctihodnější štolmistře," pronesl svirfneblijský král přísně. "Nemáš právo mě přerušovat. Pokud to ještě jednou uděláš, budu nucen nechat tě vyvést."

"Takže je to pravda," zanaříkal Belwar tiše a odvrátil se.
Drizzt pohlédl zmateně na krále, pak na Belwara a zpátky na krále, protože ho celá hádka zmátla.
"Slyšel jsi o tom, že se v tunelech na východ od našich hranic pohybují drowové?" zeptal se král Drizzta.
Drizzt přikývl.
"Zjistili jsme proč," vysvětlil Šniktik. Svirfneblijský král se odmlčel, znovu se rozhlédl po rádcích a Drizzta zamrazilo u páteře. S jistotou věděl, co bude následovat, ale slova ho přesto hluboce ranila. "Jde jim o tebe, Drizzte Do'Urdene."
"Pátrá po mně moje matka," odvětil Drizzt mdle.
"Ale nenajde tě!" zavrčel Belwar a vzdorovitě se postavil Sniktikovi i neznámé matce nového přítele. "Ne dokud budeš hostem hlubinných gnómů v Třpytivém Skališti!"
"Belware, dost!" pokáral ho král Šniktik. Znovu se na Drizzta zadíval a jeho výraz zněžněl. "Prosím, příteli Drizzte, pochop. Nemohu riskovat válku s Menzoberranzanem."
"Rozumím," ujistil ho Drizzt upřímně. "Sbalím si věci."
"Ne!" protestoval Belwar. Pospíšil si k trůnu. "Jsme svirfnebli. Nevyháníme přátele, když jim hrozí nebezpečí!"
Štolmistr běhal od jednoho rádce k druhému a dožadoval se spravedlnosti. "Drizzt Do'Urden se k nám vždy choval přátelsky a my ho teď vyženeme! Magga cammara! Pokud je naše věrnost tak křehká, jsme opravdu lepší než drowové z Menzoberranzanu?"
"Dost, nejctihodnější štolmistře!" vykřikl král Šniktik a ani tvrdohlavý Belwar nemohl jeho rozhodný tón ignorovat. "Naše rozhodnutí nebylo snadné, ale je konečné! Nebudu riskovat bezpečí Třpytivého Skaliště kvůli temnému elfovi, i když je naším přítelem." Šniktik se zadíval na Drizzta. "Je mi to opravdu líto."
"To nemusí," odvětil Drizzt. "Děláte jen to, co musíte, stejně jako jsem to udělal já, když jsem se před lety zřekl svého lidu. Rozhodl jsem se sám a nikdy jsem nežádal o pomoc ani o souhlas. Vy, svirfneblijský králi, i váš lid jste mi vrátili tolik z toho, co jsem ztratil. Věřte, že si nepřeji poštvat proti vám Menzoberranzan. Nikdy bych si neodpustil, kdybych takovou tragédii způsobil. Do hodiny z vašeho města odejdu. A loučím se s vámi jen s vděčností."
Svirfneblijského krále slova dojala, ale názor nezměnil. Pokynul strážím, aby Drizzta doprovodily, a ten přijal ozbrojený doprovod s odevzdaným povzdechnutím. Naposledy se zadíval na Belwara, který stál bezmocně vedle svirfneblijských rádců, a pak opustil královy komnaty.
Když Drizzt vyšel ven z obrovské brány Třpytivého Skaliště, přišla se s ním rozloučit stovka hlubinných gnómů, a obzvláště štolmistr Bojecht a horníci, kteří se zúčastnili jediné výpravy, na niž vyrazil i drow. Po Belwaru Svárlivci však jako by se slehla zem. Drizzt ho od chvíle, kdy před hodinou opustil trůnní sál, ani nezahlédl. Ale přesto byl Drizzt vděčný za to, jak se s ním svirfnebli rozloučili. Jejich laskavá slova ho potěšila a dodala mu sílu, kterou, jak věděl, bude potřebovat, aby se vypořádal s nástrahami, jež mu následující léta připraví. Drizzt si přísahal, že ze všech vzpomínek, které si z Třpytivého Skaliště odnáší, nikdy nezapomene právě na tato poslední slova.
Ale když Drizzt vyrazil pryč od shromáždění, přes malé odpočívadlo a dolů po širokém schodišti, přesto nejvýrazněji vnímal zadunění, které se rozlehlo, když se obrovské dveře zavřely. Drizzt se zadíval do tunelů divočiny Temných říší a rozechvěl se, protože ho napadlo, jak jejich nástrahy přežije tentokrát. Třpytivé Skaliště ho zachránilo před lovcem. Jak dlouho bude trvat, než se jeho temná stránka znovu vzchopí a připraví ho o identitu?
Ale co jiného mohl Drizzt dělat? Menzoberranzan opustil dobrovolně a bylo to správné rozhodnutí. Ale když teď znal lépe jeho důsledky, začal zvažovat své odhodlání. Kdyby dostal příležitost vše vrátit, našel by znovu sílu svůj lid opustit?
Doufal, že ano.
Zašoupání po straně přimělo Drizzta zpozornět. Přikrčil se a tasil scimitary, protože ho napadlo, že špehové Matrony Zlovůle jen čekali na to, až ho z Třpytivého Skaliště vyženou. O okamžik později zahlédl pohyb ve stínech, ale nevystoupil z nich žádný zabiják.
"Belware!" vykřikl ulehčeně. "Bál jsem se, že se nepřijdeš rozloučit."
"Kvůli tomu jsem taky nepřišel," odvětil svirfnebli.
Drizzt se na štolmistra zadíval a všiml si jeho napěchované brašny. "Ne, Belware, nemůžu dovolit…"
"Nepamatuju si, že bych tě žádal o dovolení," přerušil ho hlubinný gnóm. "Hledal jsem v životě nějaké vzrušení. A tak mě napadlo, že bych mohl vyrazit na cesty a zjistit, co mi může širý svět nabídnout."
"Není to tak úžasné, jak si myslíš," odvětil Drizzt pochmurně. "Máš gnómy, Belware. Uznávají tě a mají tě rádi. To je větší dar, než si umíš představit."
"Souhlasím," odvětil štolmistr. "A ty, Drizzte Do'Urdene, máš přítele, který tě taky uznává a má tě rád. A stojí při tobě. Takže se vydáme za dobrodružstvím, nebo tady budeme postávat a čekat, až sem dorazí tvoje matka a připraví nás o hlavu?"
"Nedokážeš si představit, jak je to nebezpečné," varoval ho Drizzt, ale Belwar viděl, že drowovo odhodlání začíná polevovat.
Belwar o sebe zabušil mitrilovýma rukama. "A ty, temný elfe, si nedokážeš představit, jak se umím s nebezpečím vypořádat! Nedovolím ti odejít do divočiny samotnému. Prostě to přijmi, magga cammara, a můžeme jít."
Drizzt bezmocně pokrčil rameny, naposledy se zadíval tvrdohlavému příteli do tváře, pak vstoupil do tunelu a hlubinný gnóm se k němu připojil. Tentokrát měl Drizzt alespoň společníka, s nímž mohl hovořit, zbraň, kterou mohl bojovat proti lovcovým útokům. Vsunul ruku do kapsy a sevřel v prstech Guenhwyvařinu onyxovou sošku. Drizzt se dokonce odvážil doufat, že oni tři dokáží v Temných říších víc než jen přežít.
Drizzt ještě dlouho poté přemýšlel, jestli se nezachoval sobecky, když Belwarovi tak rychle ustoupil. Ale Drizztův pocit viny se nemohl srovnávat s nesmírnou úlevou, která ho zalila pokaždé, když pohlédl dolů na holou, pohupující se hlavu nejctihodnějšího štolmistra, jenž kráčel vedle něj.

ČÁST
TŘETÍ
PŘÁTELÉ A NEPŘÁTELÉ

Žít, nebo přežívat? Než jsem opustil Třpytivé Skaliště a podruhé se ocitl v divočině Temných říší, bych takovou otázku nepochopil.
Když jsem poprvé odešel z Menzoberranzanu, myslel jsem si, že přežití stačí. Myslel jsem si, že se dokážu ponořit do sebe, do svých zásad, a spokojit se s tím, že jsem si zvolil jedinou možnou cestu. Jedinou další možností bylo zůstat v ponurém Menzoberranzanu a podřídit se zvrhlým tradicím, kterými se řídil můj lid. Říkal jsem si, že pokud takhle vypadá život, je lepší jen přežívat.
A přesto mě "prosté přežití" málem zabilo. A co hůř, málem mě připravilo o všechno, co mi bylo drahé.
Svirfnebli v Třpytivém Skališti mi ukázali něco jiného. Jejich společnost vycházela ze společných zájmů a soudržnosti a já kdysi doufal, že takový bude i Menzoberranzan. Svirfnebli jen nepřežívali.
Žili, smáli se, pracovali a dělili se o společný zisk i o bolest ze ztrát, které nevyhnutelně utrpěli v nepřátelském podzemním světě.
Radost sílí, když se o ni dělíte s přáteli, ale bolest se zmenšuje. Takový už je život.
A proto když jsem odešel z Třpytivého Skaliště a vrátil se zpět do prázdných, osamělých jeskyní Temných říší, odnášel jsem si s sebou naději. Doprovázel mě můj nový přítel Belwar a v kapse jsem měl ukrytou magickou sošku, kterou jsem mohl přivolat věrnou společnici Guenhwyvar. S hlubinnými gnómy jsem zůstal jen krátce, ale poznal jsem přesně takový život, v jaký jsem doufal - prosté přežití už mi nemohlo stačit.
A protože mě provázeli přátelé, doufal jsem, že ani nebude muset.

Drizzt Do'Urden

12
DIVOČINA
"Co jsi udělal?" zeptal se Drizzt, když se k němu Belwar připojil v točité chodbě. "Uhasil jsem oheň," odvětil Belwar a zabušil o sebe, i když jen potichu, mitrilovýma rukama. "A nahrnul jsem přikrývky do kouta. Šoupal jsem nohama o kámen a nechal tvůj váček na místě, kde se dá snadno najít. Dokonce jsem pod přikrývku schoval i stříbrné mince - napadlo mě, že je v nejbližší době stejně nebudu potřebovat." Belwar se zasmál, ale Drizzt vycítil, že se svirfnebli i přes své tvrzení loučil s pokladem jen velmi nerad.
"Dobrá lest," nadhodil Drizzt, aby odvedl jeho pozornost od bolestivé ztráty.
"A co ty, temný elfe?" zeptal se Belwar. "Viděl jsi něco? Nebo slyšel?"
"Nic," odvětil Drizzt. Ukázal na boční chodbu. "Poslal jsem Guenhwyvar na hlídku. Pokud je někdo poblíž, brzy se to dozvíme."
Belwar kývl. "Dobrý plán," poznamenal. "Utábořili jsme se tak daleko od Třpytivého Skaliště, že by to mělo odvést pozornost tvé otravné matky od mého lidu."
"A možná to moji rodinu přesvědčí, že jsem ještě pořád v této oblasti a plánuji tady zůstat," dodal Drizzt s nadějí.
"Přemýšlel jsi o tom, kam půjdeme?"
"Je to vlastně jedno," poznamenal Belwar a rozhodil rukama. "Kromě našeho města tady v okolí nic není. Alespoň o ničem nevím."
"Takže zamíříme na západ," navrhl Drizzt. "Projdeme kolem Třpytivého Skaliště a pak dál do divočiny a pryč od Menzoberranzanu."
"To bude asi nejmoudřejší," souhlasil štolmistr. Belwar zavřel oči a naladil se na vyzařování kamene. Hlubinní gnómové měli jako spousta jiných národů v Temných říších schopnost vycítit magnetické změny ve skále, což jim dovolovalo odhadnout směr stejně přesně, jako když obyvatel povrchu sleduje dráhu slunce. O chvíli později Belwar kývl a ukázal na správný tunel.
"Západ," řekl Belwar. "A pospěšme si. Čím dál se od matky dostaneš, tím bezpečnější to pro všechny bude." Zaváhal, na dlouhou chvíli se na Drizzta zadíval a přemýšlel, jestli další otázkou nezasáhne příliš hluboko do přítelova soukromí.
"Copak je?" zeptal se Drizzt, když vycítil přítelovy obavy.
Belwar se rozhodl zariskovat. Alespoň pozná, jak blízcí si s Drizztem jsou. "Když jsi se poprvé dozvěděl, že se do východních tunelů stahují drowové kvůli tobě, málem to s tebou seklo, jestli chápeš, co tím chci říct," začal hlubinný gnóm zpříma. "Je to tvoje rodina, temný elfe. Opravdu jsou tak strašní?"
Drizzt se zachechtal, čímž Belwara uklidnil a ujistil ho, že otázka není příliš dotěrná. "Pojď," řekl Drizzt, protože si všiml, že se Guenhwyvar vrátila z průzkumu. "Pokud je lest s táborem připravená, je na čase, abychom vyrazili a začali nový život. Naše cesta bude dost dlouhá na to, abych ti povyprávěl o svém domově a rodině."
"Stůj," řekl Belwar. Sáhl do měšce a vytáhl malou krabičku. "Dárek od krále Šniktika," vysvětlil, zvedl víko a vyňal brož, jež zalila okolí tichou září.
Drizzt se na štolmistra nevěřícně zadíval. "Udělá z tebe dobrý cíl," poznamenal drow.
"Udělá z nás dobrý cíl," opravil ho Belwar a prohnaně si odfrkl. "Ale nemusíš se bát, temný elfe, světlo více nepřátel zažene, než přiláká. Nelíbí se mi, že bych měl zakopávat o kameny a suť!"
"Jak dlouho bude zářit?" zeptal se Drizzt a Belwar podle tónu jeho hlasu pochopil, že doufá, že brzy pohasne.

"Je magická, takže navždy," odpověděl Belwar a zazubil se. "Dokud nějaký kněz nebo kouzelník zaklínadlo nezruší. Přestaň si dělat starosti. Které stvoření Temných říší by dobrovolně vlezlo na osvětlené místo?"
Drizzt pokrčil rameny a rozhodl se zkušenému štolmistrovi důvěřovat. "Dobrá," řekl a bezmocně potřásl bílou hřívou. "Tak pojďme."
"Čeká nás cesta a příběhy," odvětil Belwar, vykročil Drizztovi po boku a malé nožky mu kmitaly, aby stačily drowovým dlouhým, ladným krokům.
Šli mnoho hodin, zastavili se, jen aby se najedli, a opět pokračovali v cestě. Belwar někdy použil zářící brož, jindy se pohybovali tmou a věřili, že je na případné nebezpečí upozorní instinkty. Guenhwyvar běhala kolem, ale jen zřídkakdy byla vidět, protože se s nadšením ujala hlídky.
Po celý desetiden se společníci zastavovali jen tehdy, když je k tomu přinutily únava nebo hlad, protože se toužili dostat od Třpytivého Skaliště - a od těch, kdo pořádali na Drizzta hon - co nejdále. Ale přesto měl uběhnout ještě celý desetiden, než vstoupí do tunelů, které Belwar neznal. Hlubinný gnóm byl štolmistrem skoro padesát let a vedl mnoho hornických výprav, jež se vydávaly daleko od Třpytivého Skaliště.
"Tady to znám," poznamenal Belwar často, když vstoupili do nějaké jeskyně. "Vykopali jsme tu fůru železa," řekl. Nebo to byl mitril nebo jiné vzácné horniny, o kterých Drizzt nikdy dřív neslyšel. A i když se štolmistrovy příběhy o hornických výpravách podobaly jeden druhému jako vejce vejci - kolika způsoby dokáže hlubinný gnóm rozštípnout kámen? - Drizzt vždy uchváceně naslouchal a užíval si každé slovo. Věděl, jaké to je žít v tichu.
Když se vyprávění ujal Drizzt, podělil se o svá dobrodružství v menzoberranzanské Akademii a také o mnoho příjemných vzpomínek, které měl na Zaknafeina a na život ve výcvikové síni. Ukázal Belwarovi dvojité bodnutí dolů a obranu proti němu, kterou objevil, a pověděl mu o učitelově překvapení a bolesti. Drizzt ukázal příteli složitou znakovou řeč, kterou tvořily výrazy tváře a složité pohyby rukou, a napadlo ho, že by mohl Belwara řeč naučit. Hlubinný gnóm však vybuchl v halasný smích. Nevěřícně na Drizzta pohlédl tmavýma očima a ukázal mu pahýly svých paží. Kladivem a krumpáčem by zvládl tak málo gest, že by to nestálo za námahu. Ale Belwar Drizztovu nabídku přesto ocenil. Nesmyslnost návrhu však oba rozesmála.
Během prvních desetidnů na cestě se spřátelili také Guenhwyvar a Belwar. Belwara často ze spánku vytrhlo mravenčení v nohách, na kterých mu šestiset-librový panter ležel. Belwar vždy bručel a plácl Guenhwyvar po zadku kladivem, ale byla to hra a Belwarovi ve skutečnosti nevadilo, že mu panter zůstává nablízku. Guenhwyvařina přítomnost ho naopak uklidňovala, protože spát v divočině znamenalo být zranitelný.
"Rozumíš?" zašeptal jednoho dne Drizzt Guenhwyvar. Belwar spal o kousek dál, ležel na zádech na kameni a jako polštář použil balvan. Drizzt zavrtěl hlavou, protože ho malý svirfnebli nepřestával udivovat. Začínal mít dojem, že se hlubinní gnómové se zemí sblížili až příliš.
"Jdi," pobídl kočku.
Guenhwyvar se odplížila ke štolmistrovi a zalehla mu nohy. Drizzt ucouvl do tunelu a díval se.
Belwar se probudil po několika minutách a zavrčel: "Magga cammara, pantere! Proč musíš vždycky spát na mně místo vedle mě?" Guenhwyvar se však jen zavrtěla a zhluboka vydechla.
"Magga cammara, kočko!" zařval Belwar znovu. Zběsile hýbal prsty u nohou, aby se mu nezastavil krevní oběh a zbavil se mravenčení. "Běž pryč!" Štolmistr se zvedl na loket a rozmáchl se, aby Guenwhyvar šťouchl do zadku kladivem.
Guenhwyvar odskočila v předstíraném úprku a unikla tak Belwarovu plácnutí. Ale sotva se štolmistr uvolnil, panter se vrátil, oběhl ho, skočil na něj a přilehl ho.
Belwar s ní chvíli bojoval, než se mu podařilo vystrčit obličej zpod Guenhwyvařiny svalnaté hrudi.
"Táhni ze mě, jinak poneseš následky!" zavrčel hlubinný gnóm, ale jeho hrozba byla očividně prázdná. Guenhwyvar se přesunula do pohodlnější pozice.
"Temný elfe!" zavolal Belwar tak hlasitě, jak se jen odvážil. "Temný elfe, odveď si pantera. Temný elfe!"
"Zdravím," odvětil Drizzt a vyšel z tunelu, jako by teprve dorazil. "Zase si hrajete? Myslel jsem, že moje hlídka je už skoro u konce."
"Už je po ní," odvětil Belwar, ale jeho hlas ztlumila hustá srst Guenhwyvar, jež se opět zavrtěla. Drizzt viděl, jak Belwar podrážděně nakrčil dlouhý, skobovitý nos.
"Ach ne, ne," řekl Drizzt. "Nejsem tak unavený. Ani by mě nenapadlo rušit vaši hru. Vím, že se oba dobře bavíte." Prošel kolem Guenhwyvar, pochvalně ji poplácal po hlavě a lstivě na ni mrkl.
"Temný elfe!" zabručel Belwar, když Drizzt odcházel. Ale drow se nezastavil a Guenhwyvar s Drizztovým požehnáním brzy usnula.
###
Drizzt si dřepl, ztuhl a nechal své oči projít dramatickou změnou z infravidění, které mu umožňovalo vidět teplo vyzařované předměty v infračerveném spektru, do normálního vnímání světla. Změna ještě nebyla u konce a Drizzt už věděl, že hádal správně. Zpoza nízkého průchodu vycházela rudá zář. Drow zůstal na místě a rozhodl se počkat na Belwara, než se vydá na průzkum. Během okamžiku zahlédl tlumenější zář gnómovy očarované brože.
"Schovej světlo," zašeptal Drizzt a zář brože ihned zmizela. Belwar se proplížil tunelem a připojil se ke společníkovi. Když spatřil rudou zář za průchodem, pochopil Drizztovu opatrnost. "Můžeš povolat pantera?" zeptal se štolmistr tiše.
Drizzt zavrtěl hlavou. "Magie je časově omezená. Pobyt v Materiální sféře Guenhwyvar vyčerpává. Panter si musí odpočinout."
"Mohli bychom se vrátit směrem, ze kterého jsme přišli," navrhl Belwar. "Možná najdeme jiný tunel, který vede okolo."
"Je to pět mil," odvětil Drizzt, když zvážil délku chodby. "Příliš daleko."
"Tak se podívejme, co leží před námi," nadhodil štolmistr a odvážně vyrazil. Drizztovi se Belwarovo přímé jednání líbilo

a rychle se k němu připojil.
Za průchodem, který byl tak nízký, že se Drizzt musel skoro předklonit, aby jím prošel, našli velkou jeskyni s vysokým stropem, jejíž podlahu a stěny porůstala rostlina podobná mechu, která vydávala rudou zář. Drizzt se zprudka zastavil, protože netušil, oč jde, ale Belwar to věděl.
"Baruchy!" vyhrkl štolmistr a zachechtal se. Obrátil se k Drizztovi, a když uviděl, že na jeho úsměv nereaguje, vysvětlil. "Karmínoví plivači, temný elfe. Neviděl jsem je už celá desetiletí. Jsou velmi vzácní, víš?"
Drizzt pořád nechápal, ale otřásl se, aby zbavil svaly napětí, pak pokrčil rameny a vykročil. Belwar však zahákl krumpáč za drowovu paži a zprudka ho obrátil.
"Karmínoví plivači," zopakoval štolmistr a zdůraznil poslední slovo. "Magga cammara, temný elfe, jak jsi tady tak dlouho přežil?"
Belwar se otočil a udeřil kladivem do stěny tak silně, až z ní uštípl velký kus kamene. Nabral ho na plochou část krumpáče a hodil ho do jeskyně. Kámen dopadl s měkkým žuchnutím na rudě zářící houbu, která ihned vypustila obláček výtrusů.
"Plivají," vysvětlil Belwar. "Jejich semena tě udusí! Pokud tudy chceš projít, našlapuj zlehka, můj statečný, pošetilý příteli."
Drizzt se poškrábal v nepěstěných bílých loknách a zamyslel se. Nijak netoužil vrátit se pět mil chodbou, ale na druhou stranu se mu nechtělo projít polem rudé smrti. Zastavil se těsně za východem z tunelu a rozhlížel se, jestli nenajde nějaké řešení. Zahlédl několik kamenů, které z baruch vyčuhovaly a daly by se použít jako chodník. Za nimi se táhl pruh holého kamene. Byl asi deset stop široký a kolmo se napojoval na římsu nad propastí.
"Projdeme," řekl Belwarovi. "Je tu čistá stezka."
"V poli baruch vždycky nějaká je," zabručel štolmistr potichu.
Drizztovy bystré uši poznámku zachytily. "Co tím myslíš?" zeptal se a mrštně vyskočil na první kámen.
"Někde tu bude ponrava," vysvětlil hlubinný gnóm. "Nebo aspoň byla."
"Ponrava?" Drizzt moudře uskočil zpátky a postavil se vedle štolmistra.
"Velká housenka," odpověděl Belwar. "Ponravy milují baruchy. Jsou to jediní tvorové, kterým karmínoví plivači zjevně nevadí."
"Jak velké jsou?"
"Jak široká je ta stezka?" zeptal se Belwar.
"Asi deset stop," odvětil Drizzt a znovu vyskočil na kámen, aby si ji prohlédl.
Belwar se na okamžik zamyslel. "To znamená jednu nebo dvě ponravy."
Drizzt seskočil zpět ke štolmistrovi a obezřetně se ohlédl přes rameno. "To je velká housenka," poznamenal.
"Ale s malou tlamou," vysvětlil Belwar. "Ponravy žerou jenom mech a plísně. A baruchy, když je najdou. Jsou to vlastně docela mírumilovná stvoření."
Drizzt potřetí vyskočil na kámen. "Měl bych vědět ještě něco, než půjdu dál?" zeptal se podrážděně.
Belwar zavrtěl hlavou.
Drizzt je převedl přes mech a brzy už oba společníci stáli na desetistopé stezce. Táhla se přes jeskyni a na obou stranách končila otvorem, který vedl do chodeb. Drizzt ukázal oběma směry a uvažoval, který Belwar zvolí.
Hlubinný gnóm vyrazil doleva, ale téměř ihned se zastavil a zadíval se před sebe. Drizzt věděl, proč Belwar zaváhal, protože rovněž ucítil vibrace ve skále pod nohama.
"Ponrava," řekl Belwar. "Nehýbej se a sleduj, příteli. Je to skutečně jedinečný pohled."
Drizzt se zazubil, dřepl si a už se těšil na zábavu. Ale když uslyšel rychlé zašoupání za sebou, pochopil, že něco není v pořádku.
"Kde…" začal Drizzt, ale když se otočil, uviděl, že Belwar prchá k druhému východu.
Drizzt ihned zmlkl, protože jeskyní zaduněl výbuch, jako by spadl strop. Dolehl k němu ze směru, kterým před chvílí hleděl.
"Jedinečný pohled!" zavolal Belwar, a když Drizzt ponravu spatřil, nemohl popřít, že má pravdu. Byla obrovská - větší než bazilišek, kterého Drizzt zabil - a vypadala jako šedý červ s velkým množstvím nohou po stranách masivního trupu. Belwar nelhal, protože tvor neměl skoro žádnou tlamu ani drápy nebo jiné viditelné zbraně. Ale obr se řítil přímo na Drizzta, který nedokázal z mysli vypudit obrázek temného elfa rozmáznutého od jednoho konce jeskyně k druhému. Sáhl po scimitarech, ale pak si uvědomil, jak je jeho plán pošetilý. Kam by tvora zasáhl, aby ho zpomalil? Drizzt rozhodil bezmocně rukama, obrátil se na podpatku a vyrazil za prchajícím štolmistrem.
Skála pod Drizztovýma nohama se otřásala tak silně, až se obával, aby nespadl mezi jedovaté baruchy. Ale potom před sebou uviděl vstup do tunelu, který vedl ven z baruchové jeskyně. Po straně měl menší průchod, příliš malý pro ponravu. Rozběhl se ještě rychleji, pak zprudka zabočil do strany, vrhl se do malého otvoru a překulil se, aby zbrzdil setrvačnost svého pohybu. Přesto však tvrdě narazil do stěny a ponrava vrazila do chodby za ním s takovou silou, až kolem létalo kamení.
Když se konečně usadil prach, ponrava zůstávala vně průchodu, tiše hučela, vrčela a sténala a čas od času bušila hlavou do skály. Belwar stál několik stop za Drizztem, paže měl založené na hrudi a spokojeně se usmíval.
"Mírumilovná stvoření, co?" obořil se na něj Drizzt, vyškrábal se na nohy a oprášil se.
"To jsou," odvětil Belwar a kývl. "Ale taky milují baruchy a nerady se o ně dělí."
"Málem mě rozdrtila!" zavrčel Drizzt.
Belwar opět kývl. "Zapamatuj si to, temný elfe. Až příště pošleš pantera, aby se na mně vyspal, provedu ti ještě něco horšího!"
Drizzt se ze všech sil snažil potlačit úsměv. Srdce mu stále bušilo a žilami mu proudil adrenalin, ale nijak se na

společníka nezlobil. Vzpomněl si na střety, které přežil před několika měsíci, když byl v divočině sám. Jak jiný by jeho život byl, kdyby měl po boku Belwara Svárlivce! Jak moc by si ho užíval! Drizzt se ohlédl po vzteklé, tvrdohlavé ponravě.
A jak zajímavý!
"Pojď," pokračoval samolibý svirfnebli s pohledem upřeným do průchodu. "Když se zdržujeme ponravě na dohled, jenom ji tím dráždíme."
Průchod se po několika stopách zúžil a ostře zahnul. Ale za rohem narazili společníci na další problém, protože chodba končila holou stěnou. Belwar postoupil vpřed, aby si ji prohlédl, a tentokrát si se škodolibou radostí založil paže na hrudi Drizzt.
"Díky tobě jsme se ocitli na nebezpečném místě, malý příteli," řekl drow. "Vzteklá ponrava nás uvěznila ve slepé uličce!"
Belwar přiložil ucho na stěnu a mávl kladivem. "To je jen drobnost," ujistil ho hlubinný gnóm. "Za zdí je další chodba a stěna je jenom sedm stop široká."
"Sedm stop kamene," připomněl Drizzt.
Ale Belwar nevypadal ustaraně. "Den," řekl. "Možná dva." Belwar rozpřáhl ruce a začal něco tiše odříkávat. Jeho hlas byl tak tichý, že ho Drizzt jasně neslyšel, ale poznal, že Belwar pronáší zaklínadlo.
"Bivrip!" vykřikl Belwar.
Nic se nestalo.
Štolmistr se obrátil zpátky k Drizztovi, ale nevypadal zklamaně. "Jeden den," prohlásil.
"Co jsi udělal?" zeptal se Drizzt.
"Naladil jsem si ruce," odvětil hlubinný gnóm. Drizzt se tvářil naprosto zmateně, proto se Belwar otočil na podpatku a udeřil kladivem do stěny. Malý průchod naplnily jiskry a docela Drizzta oslepily. Když se drowovy oči konečně přizpůsobily zášlehům, které Belwarovo bušení a sekání doprovázely, všiml si, že svirfnebli už proměnil několik palců kamene v prach.
"Magga cammara, temný elfe," vykřikl Belwar a mrkl. "Přece sis nemyslel, že by si můj lid dal tolik práce s mýma krásnýma rukama a nevložil do nich nějakou magii, že ne?"
Drizzt ustoupil ke zdi a sedl si. "Jsi samé překvapení, příteli," odvětil a odevzdaně si povzdychl.
"To jsem!" zařval Belwar a dál bušil do kamene, až kolem létaly odštěpky.
Slepou uličku opustili za jeden den, přesně jak Belwar slíbil. Znovu vyrazili na cestu a podle odhadu hlubinného gnóma se vydali na sever. Oba věděli, že měli do této chvíle štěstí. Strávili v divočině už skoro dva desetidny a zatím nenarazili na nic hrozivějšího než na ponravu, která chránila své baruchy.
To se však během několika dní změnilo.
"Přivolej pantera," požádal Belwar Drizzta, když se přikrčili v širokém tunelu. Drizzt o moudrosti štolmistrova návrhu nepochyboval. Zelená záře v chodbě se mu nelíbila o nic víc než Belwarovi. Během několika okamžiků přijala vířící černá mlha podobu kočky a po boku se jim objevila Guenhwyvar.
"Půjdu první," řekl Drizzt. "Následujte mě ve vzdálenosti dvaceti kroků." Belwar kývl a Drizzt se otočil a vyrazil. Drizzt gnómův pohyb skoro očekával, proto ho nepřekvapilo, když ho štolmistr zaháknul krumpáčem a obrátil.
"Buď opatrný," řekl Belwar. Drizzt se usmál. Upřímnost v přítelově hlase ho dojala a on si znovu uvědomil, že život je mnohem lepší, když má po boku společníka. Ale pak Drizzt myšlenky potlačil, vyrazil a nechal se vést instinkty a zkušenostmi.
Zjistil, že jas vychází z díry v zemi. Chodba za otvorem dál pokračovala, ale ostře se stáčela, takže se skoro vracela zpět. Drizzt si lehl na břicho a zadíval se do díry. Asi deset stop pod ním se táhla další chodba, která kolmo křížila tu, v níž ležel, a o kus dál se otvírala do obrovské jeskyně. "Co je to?" zeptal se Belwar, když se přiblížil.
"Další chodba. Vede do jeskyně, ze které vychází záře," odvětil Drizzt. Zvedl hlavu a zadíval se do tmy tunelu před sebou. "Naše chodba vede dál," řekl Drizzt. "Můžeme jít klidně dál."
Belwar se zadíval do tunelu, kterým šli, a všiml si, jak se stáčí. "Vrací se zpátky," namítl. "A určitě vede k otvoru, který jsme minuli skoro před hodinou." Hlubinný gnóm klesl na zem a zadíval se do díry.
"Co by mohlo takovou zář vydávat?" zeptal se Drizzt, protože uhádl, že Belwar je stejně zvědavý jako on sám. "Další mech?"
"Žádný takový neznám," odpověděl Belwar. "Takže to zjistíme?"
Belwar se usmál, zahákl krumpáč za okraj díry, skočil dolů a přistál v nižším tunelu. Drizzt s Guenhwyvar ho následovali, a když vyrazili směrem k záři, drow se se scimitary v rukou opět ujal vedení.
Ocitli se ve velké jeskyni, jejíž strop byl tak vysoký, že ho ani nezahlédli, a u nohou jim bublala a syčela zeleně zářící a odporně páchnoucí tekutina. Jeskyni křižovaly tucty úzkých, propojených říms, které byly jednu až deset stop široké a většina vedla k otvorům do dalších chodeb.
"Magga cammara," zašeptal ohromený svirfnebli a Drizzt sdílel jeho úžas. "Vypadá to, jako by někdo vyhodil podlahu do povětří," poznamenal Drizzt, když opět dokázal promluvit.
"Roztopil ji," odvětil Belwar, který uhádl, co tekutina představuje. Odsekl ze zdi kus kamene, poklepal Drizzta po rameni, aby upoutal jeho pozornost, a hodil kámen do zeleného jezera. Tekutina v místě, kam kus skály dopadl, vztekle zasyčela a rozežrala kámen ještě dřív, než se stačil potopit. "Žíravina," vysvětlil Belwar.
Drizzt na něj zvědavě pohlédl. Žíravinu znal z dob, kdy studoval pod vedením kouzelníků v Čarodějci v Akademii. Kouzelníci často namíchávali podobné odporné tekutiny, aby je pak použili v magických pokusech, ale Drizzt nevěděl, že se žíravina může objevit sama od sebe a ještě v takovém množství.
"Řekl bych, že je to dílo nějakého kouzelníka," řekl Belwar. "Pokus se vymknul kontrole. Je tady už asi sto let a pomalu

se prokousává podlahou a palec po palci klesá."
"Ale zbytek podlahy vypadá bezpečně," poznamenal Drizzt a ukázal na chodníky. "A můžeme si vybrat skoro ze dvaceti tunelů."
"Tak pojďme," řekl Belwar. "Nelíbí se mi tu. Jsme tady ve světle příliš na očích a nerad bych po úzkých mostech utíkal - ne když mám pod sebou jezero plné žíraviny!"
Drizzt souhlasil a opatrně vstoupil na jeden z chodníků, ale Guenhwyvar ho předběhla. Drizzt chápal, proč to panter udělal, a z celého srdce souhlasil. "Guenhwyvar nás povede," vysvětlil Belwarovi. "Panter je z nás nejtěžší a v případě, že by se most propadl, stačí uskočit."
Štolmistr nebyl tak docela spokojený. "Co když se Guenhwyvar nedostane do bezpečí?" zeptal se ustaraně. "Co provede žíravina magickému tvorovi?"
Drizzt si nebyl jistý. "Guenhwyvar by měla být v pořádku," řekl a vytáhl z kapsy onyxovou sošku. "Mám u sebe bránu do panterovy domovské sféry."
Guenhwyvar už byla asi tucet kroků před nimi, a protože chodník vypadal dostatečně stabilně, Drizzt vyrazil za ní.
"Magga cammara, modlím se, abys měl pravdu," zamumlal Belwar za Drizztovými zády, když sestoupil z římsy.
Jeskyně byla obrovská. K nejbližšímu východu to bylo několik set stop. Společníci se ocitli v půlce - Guenhwyvar ji už minula - když uslyšeli zvláštní zpěvavý zvuk. Zastavili se, rozhlédli a pátrali po jeho zdroji.
Z jednoho z nespočetných otvorů vystoupilo podivné stvoření. Byl to dvounohý tvor s černou kůží, hlavou a zobákem ptáka, ale mužským tělem bez peří a křídel. Paže měl zakončené ostrými, zahnutými drápy a nohy s třemi palci. Zpoza tvora vystoupil další a třetí se objevil ještě za nimi.
"Příbuzní?" zeptal se Belwar Drizzta, protože nestvůry skutečně vypadaly jako podivní kříženci temných elfů a ptáků.
"To sotva," odvětil Drizzt. "Za celý život jsem o takových tvorech nikdy neslyšel."
"Zkáza! Zkáza!" prozpěvovaly nestvůry, a když se přátelé rozhlédli, uviděli, že z ostatních průchodů vystoupili další ptačí muži. Byli to temní havrani, prastarý národ, který se vyskytoval spíše v jižních částech Temných říší - i když i tam jen vzácně - a v této části světa ho skoro neznali. Národy Temných říší se o havrany nikdy nijak zvlášť nezajímaly, protože jejich metody byly primitivní a jejich počet malý. Ale pro dobrodruhy znamenalo hejno divokých temných havranů opravdové potíže.
"Já jsem se s takovými tvory taky ještě nikdy nesetkal," přitakal Belwar. "Ale myslím, že nás tady nevidí zrovna rádi."
Zpěv se proměnil ve strašlivé skřeky a havrani začali opouštět tunely. Napřed jen šli, ale jak jejich neklid sílil, pomalu se rozběhli.
"Mýlíš se, malý příteli," poznamenal Drizzt. "Myslím, že jsou rádi, že jim večeře přišla až domů."
Belwar se bezmocně rozhlédl. Skoro všechny únikové východy už byly zatarasené, takže nemohli doufat, že uniknou bez boje. "Temný elfe, existuje tisíc míst, kde bych bojoval radši," řekl štolmistr, odevzdaně pokrčil rameny a znovu se zadíval na žíravinové jezero pod sebou. Belwar se zhluboka nadechl, aby se uklidnil, a pustil se do zaříkávání magických rukou.
"Nezůstávej stát," poradil mu Drizzt a vyrazil. "Dostaňme se co nejblíže k východu, než se strhne bitka."
Jedna skupina havranů se k nim rychle blížila ze strany, ale Guenhwyvar překonala mocným skokem dva chodníky a ptačí muže odřízla.
"Bivrip!" vykřikl Belwar a dokončil tak zaklínadlo, pak se obrátil, aby čelil nadcházející bitvě.
"Guenhwyvar se o ně postará," ujistil ho Drizzt a zrychlil krok, aby se dostal k nejbližší stěně. Belwar pochopil, co má drow v plánu, ale z východu, ke kterému mířili, vyběhli další nepřátelé.
Setrvačnost skoku odnesla Guenhwyvar přímo do středu hejna havranů a dva přitom rovnou srazila z chodníku. Ptačí muži strašlivě vykřikli, jak padali vstříc smrti, ale zbývající jejich ztráta zjevně nijak nezasáhla. Slintali, prozpěvovali "Zkáza! Zkáza!" a vrhali se ostrými drápy na Guenhwyvar.
Panter však měl také mocné zbraně. Máchal prackou, rval havrany na kusy nebo je srážel z chodníku do žíravinového jezera. Ale i když se kočka prosekávala zástupy ptačích mužů, nebojácní havrani se bránili a další jim nadšeně spěchali na pomoc. Na opačném konci římsy se objevila druhá skupina útočníků a dokonale tak Guenhwyvar obklíčila.
###
Belwar se zastavil v místě, kde byl chodník nejužší, a nechal havrany přijít blíž. Drizzt stál na římse, která byla vzdálená asi patnáct stop od přítelovy a běžela souběžně s ní, a udělal totéž, co štolmistr, ale scimitary tasil jen velmi neochotně. Jak se bitva blížila, drow cítil, jak v něm sílí divoké instinkty lovce, a on bojoval celou silou vůle, aby tyto sklony potlačil. Byl Drizzt Do'Urden, ne lovec, a až se nepříteli postaví, bude se dokonale ovládat.
Havrani se na něj náhle vrhli, útočili a zuřivě vřeštěli. Drizzt útoky dlouhé vteřiny jen odrážel a plochými stranami čepelí jakoby zázrakem zadržoval všechny rány. Scimitary vířily a sekaly, ale drow odmítal popustit uzdu zabijákovi v sobě, proto v boji nijak nepokročil. I po několika minutách ještě stále bojoval s prvním havranem, který ho napadl.
Belwar takové zábrany neměl. Na malého svirfnebli útočili havran za havranem, ale štolmistrovo výbušné kladivo každého z nich zastavilo. Silový výboj a čirá síla úderu často zabily havrana přímo na místě, kde stál, ale Belwar se nezdržoval tím, aby zjišťoval podrobnosti. Hlubinný gnóm udeřil kladivem, pak se rozmáchl krumpáčem a srazil nejnovější oběť z římsy.
Svirfnebli se zbavil půl tuctu ptačích mužů, než se mu podařilo střelit pohledem po Drizztovi. Ihned poznal, že drow svádí vnitřní boj.
"Magga cammara!" zařval Belwar. "Bojuj s nimi, temný elfe, bojuj a vyhraj! Nelituj je! Nenastane žádné příměří! Zabij je, rozsekej, jinak oni zabijí tebe!"
Drizzt Belwarova slova sotva slyšel. Do levandulových očí mu vyhrkly slzy, ale i když viděl rozmazaně, téměř magický pohyb čepelí se nezpomalil. Vyvedl protivníka z rovnováhy, obrátil seknutí a zasáhl ptačího muže do hlavy jílcem

scimitaru. Havran padl k zemi jako kámen a odkutálel se stranou. Spadl by z římsy, ale Drizzt ho překročil a udržel ho na místě.
Belwar zavrtěl hlavou a udeřil na dalšího protivníka. Havran uskočil a ze spálené hrudi se mu po drtivém úderu magického kladiva začalo kouřit. Havran se na Belwara nevěřícně zadíval, ale nepohnul se ani nevydal žádný zvuk, když ho štolmistr zahákl krumpáčem a strhl ho do žíravinového jezera.
###
Guenhwyvar hladové útočníky mátla. Havrani ji obklíčili a byli si jistí, že vítězství je jejich, ale Guenhwyvar se přikrčila a skočila. Panter prosvištěl zeleným světlem, jako by uměl létat, a přistál na další římse, která byla vzdálená dobrých třicet stop. Guenhwyvar sklouzla po hladkém kameni a jen taktak zabránila pádu do žíraviny.
Havrani se užasle rozhlédli, pak začali vřískat a výt a rozběhli se po římsách za panterem.
Nedaleko místa, kde Guenhwyvar přistála, se ocitl osamělý havran, který se nebojácně pustil s panterem do křížku. Guenhwyvar se mu zakousla do krku a vymáčkla z něj život.
Ale zatímco byl panter takto zaměstnán, ocitl se ve lstivé havraní pasti. Havran, který čekal na svoji příležitost vysoko u stropu jeskyně, uviděl, že se oběť konečně ocitla na správném místě. Ptačí muž obemknul pažemi těžký balvan, který ležel na římse vedle něj, sešoupl ho z ní a řítil se dolů spolu s ním.
Guenhwyvar zahlédla padajícího netvora na poslední chvíli a uskočila mu z cesty. Havrana v sebevražedné extázi to vůbec nezajímalo. Ptačí muž se zřítil na chodník a těžký balvan roztříštil úzký most na kousky.
Velký panter se znovu pokusil uskočit, ale kámen pod Guenhwyvařinýma nohama se rozlomil dřív, než se stačila odrazit. Guenhwyvar škrábala drápy bezmocně po padajícím mostu, ale nakonec následovala havrana na balvanu do žíravinového jezera.
Belwar uslyšel nadšené výkřiky ptačích mužů za sebou, proto se rychle otočil a právě včas, aby uviděl, jak Guenhwyvar padá. Drizzt byl v tu chvíli příliš zaměstnaný, protože se na něj vrhl další útočník a ten, který upadl po ráně do bezvědomí, se začal probouzet, takže panterův pád neviděl. Ale nemusel nic vidět. Figurka v Drizztově kapse se náhle rozžhavila a z drowova piwafwi začal zlověstně stoupat dým. Drizzt snadno uhádl, co se jeho milované Guenhwyvar stalo. Přimhouřil oči a oheň, který v nich zahořel, vysušil jeho slzy.
Tentokrát lovce uvítal.
Havrani bojovali zuřivě. Zemřít v bitvě považovali za největší poctu. A ti, kdo se ocitli v blízkosti Drizzta Do'Urdena, náhle pochopili, že okamžik jejich největší pocty právě nadešel.
Drow zaútočil scimitary a zapíchl je havranovi před sebou do očí. Lovec obrátil čepele v rukou a zabodl je do ptačího muže u svých nohou. Ihned je zase vytrhl, znovu bodl a radoval se, jak hladce našly cíl.
Poté se drow vrhl po hlavě mezi nepřátele a ze všech možných úhlů do nich sekal scimitary.
První havran se ani nestačil rozpřáhnout, než utržil tucet zásahů a padl mrtvý k zemi. Pak přišel na řadu druhý a třetí. Drizzt je přinutil ustoupit do míst, kde byl chodník širší. Napadli ho tři najednou. A tři mu padli mrtví k nohám.
"Tak na ně, temný elfe," zamumlal Belwar, když viděl, jak se přítel vrhl do útoku. Havran, který Belwara napadl, otočil hlavu, aby zjistil, co upoutalo štolmistrovu pozornost. Když se obrátil zpátky, zasáhlo ho přímo do obličeje kladivo. Kolem se rozlétly úlomky zobáku a nešťastný havran poprvé za tisíciletí vývoje vzlétl. Jeho krátký let přinutil společníky ustoupit a mrtvý přistál na zádech na zemi až mnoho stop od Belwara.
Ale rozzuřený hlubinný gnóm ještě neskončil. Rozběhl se po chodníku a vrazil do jediného havrana, který se mu postavil. Když Belwar dorazil k oběti bez zobáku, rozpřáhl se a zasekl jí do hrudi krumpáč. Silnou paží pak zvedl mrtvého havrana do vzduchu a vyrazil strašlivý pokřik.
Ostatní havrani zaváhali. Belwar pohlédl na Drizzta a zděsil se. Na široké části chodníku, kde se drow rozhodl bojovat, se shluklo dvacet havranů. Další tucet ležel mrtvý u Drizztových nohou, jejich krev stékala přes okraj a s pravidelným syčením kapala do žíravinového jezera. Ale Belwar se neobával přesily, protože Drizzt útočil tak přesnými a odměřenými pohyby, že by bezpochyby zvítězil. Ale vysoko nad drowem se na balvanu řítil z výšky další sebevražedný havran.
Belwar byl přesvědčený, že Drizzta čeká drtivý konec. Ale lovec nebezpečí vycítil.
Jeden z havranů se po Drizztovi natáhl. Drow bleskurychle sekl scimitary a uťal mu paže u ramen. A stejně bleskurychlým pohybem vrazil zbraně do pochev a rozběhl se k okraji plošiny. Když k němu dorazil, vrhl se směrem k Belwarovi, a to právě ve chvíli, kdy se sebevražedný havran zřítil s balvanem na plošinu a strhl ji i s dobrou dvacítkou ostatních havranů s sebou do žíravinového jezírka.
Belwar mrštil trofejí bez zobáku po havranech, kteří se mu postavili, padl na kolena a natáhl krumpáč, aby letícímu příteli pomohl. Drizzt se zachytil štolmistrovy ruky i římsy, a přestože se uhodil obličejem do skály, udržel se.
Při nárazu si však roztrhl piwafwi a Belwar bezmocně sledoval, jak z něj vyklouzla onyxová soška a začala padat do žíraviny.
Drizzt ji zachytil nohama.
Belwar se málem rozesmál nad marností a beznadějností situace, v níž se ocitli. Ohlédl se přes rameno a uviděl, že se havrani opět blíží.
"Temný elfe, opravdu jsem se dobře pobavil," řekl svirfnebli odevzdaně, ale drowova odpověď připravila Belwara nejen o lehký tón, nýbrž mu také vyhnala krev z tváře.
"Zhoupni mě!" zavrčel Drizzt tak mocným hlasem, že Belwar uposlechl ještě dřív, než si uvědomil, co dělá.
Drizzt se otočil, a když se zhoupl zpět k chodníku, odrazil se od skály takovou silou, až se mu všechny svaly v těle smrštily a dodaly mu na setrvačnosti.
Dostal se na opačnou stranu chodníku a zaškrábal zoufale nohama i rukama, aby se vyšplhal nahoru za přikrčeného hlubinného gnóma. Ve chvíli, kdy si Belwar uvědomil, co Drizzt udělal, a otočil se, Drizzt už tasil scimitary a sekl

blížícího se havrana do zobáku.
"Podrž to," požádal Drizzt přítele a přikopnul mu nohou onyxovou sošku. Belwar ji zachytil a opatrně ji schoval do kapsy. Hlubinný gnóm pak ustoupil, držel stráž vzadu a sledoval, jak jim Drizzt klestí cestu k nejbližšímu východu.
O pět minut později už k Belwarovu nekonečnému úžasu běželi temným tunelem a podrážděné výkřiky "Zkáza! Zkáza!" jim doznívaly za zády.

13
MALÉ MÍSTO NAZVANÉ DOMOV
"Dost! Dost!" lapal po dechu zadýchaný štolmistr a snažil se Drizzta přimět, aby zpomalil. "Magga cammara, temný elfe. Už jsme dost daleko."
Drizzt se k Belwarovi zprudka otočil. Scimitary měl ještě pořád v rukou a levandulové oči mu stále vztekle hořely. Belwar rychle a opatrně ustoupil.
"Klid, příteli," řekl svirfnebli tiše, ale i přesto zvedl mitrilové ruce v obranném gestu. "Už nás nikdo neohrožuje."
Drizzt se zhluboka nadechl, aby se uklidnil, a když si uvědomil, že ještě pořád neschoval zbraně, rychle je zasunul do pochev.
"Jsi v pořádku?" zeptal se Belwar a přiblížil se k Drizztovi. Po drowově tváři stékala krev, jak narazil obličejem do okraje chodníku.
Drizzt kývl. "To boj," pokusil se vysvětlit. "Vzrušení. Musel jsem nechat…"
"Nemusíš mi nic vysvětlovat," přerušil ho Belwar. "Dobře sis poradil, temný elfe. Lépe než dobře. Kdybys to neudělal, všichni tři bychom zemřeli."
"Všechno se mi vrátilo," zasténal Drizzt a snažil se najít slova, kterými by vše vysvětlil. "Moje temnější část. Myslel jsem, že už je navždy pryč."
"Taky je," řekl štolmistr.
"Ne," odmítl Drizzt. "Když jsem bojoval s ptačími muži, ta krutá bestie mě znovu posedla. Ovládala mé čepele, divoce a nemilosrdně."
"To ty jsi je ovládal," ujistil ho Belwar.
"Ale zuřil jsem," odvětil Drizzt. "Bezmyšlenkovitě jsem zuřil. Dokázal jsem myslet jen na to, že je chci zabít, rozsekat."
"Kdyby to byla pravda, ještě bychom tam byli," namítl svirfnebli. "Zachránil jsi nás. V jeskyni zůstala ještě spousta ptačích mužů, které jsi mohl zabít, ale přesto jsi nás odvedl pryč. Zuřil jsi? Možná, ale určitě jsi nepřestal přemýšlet. Udělal jsi, co jsi musel, temný elfe, a vedl sis dobře. Lépe než kdokoli jiný. Neomlouvej se, ani mně, ani sobě!"
Drizzt se opřel o stěnu a zamyslel se. Slova hlubinného gnóma ho uklidnila a vážil si Belwarovy snahy. Ale Drizzta stále pronásledoval žár vzteku, který ho ovládl, když ucítil, že Guenhwyvar spadla do žíravinového jezera. Byla to tak silná emoce, že se s ní Drizzt ještě nevypořádal. Přemýšlel, zda to vůbec někdy dokáže.
Ale i když se Drizzt cítil nepříjemně, gnómova přítomnost ho utěšila. Vzpomněl si na bitvy, které musel v minulosti vybojovat sám. Tehdy ho stejně jako dnes lovec ovládl, vetřel se mu do mysli a vedl smrtící údery jeho zbraní. Ale Drizzt musel přiznat, že tentokrát to bylo jiné. Když ještě býval sám, nedokázal lovce tak snadno potlačit. S Belwarem po boku se Drizzt plně ovládal.
Drizzt potřásl hustou bílou hřívou, aby vypudil z mysli poslední pozůstatky lovce. Pochopil, jak byl pošetilý, když na počátku bitvy ptačí muže jen odrážel plochou stranou čepelí. Kdyby Drizzta neovládly instinkty, kdyby nevycítil Guenhwyvařin pád, možná by byli ještě pořád v jeskyni.
Pohlédl na Belwara, protože si vzpomněl, co jeho vztek vyprovokovalo. "Soška!" vykřikl. "Máš ji?"
Belwar vytáhl předmět z kapsy. "Magga cammara!" zvolal Belwar a do hlasu mu pronikla panika. "Může být panter zraněný? Co mohla žíravina s Guenhwyvar udělat? Utekla zpátky do Astrální sféry?"
Drizzt vzal sošku do třesoucích se rukou, prohlédl ji a čerpal útěchu z toho, že není nijak poškozená. Drizzt si byl jistý, že by měl počkat, než Guenhwyvar znovu zavolá, protože pokud byl panter zraněný, určitě se uzdraví rychleji, když si bude moct odpočinout v domovské sféře. Ale Drizzt nemohl čekat. Položil figurku na zem u nohou a tiše zavolal.
Drow i svirfnebli si hlasitě oddychli, když kolem onyxové sošky začala vířit černá mlha. Belwar vytáhl magickou brož, aby si mohl kočku lépe prohlédnout.
Čekal je však strašlivý obrázek. Věrná Guenhwyvar na Drizztovo zavolání odpověděla, ale sotva drow pantera spatřil, pochopil, že měl Guenhwyvar nechat být, aby si mohla vylízat rány. Guenhwyvařina hedvábná černá srst byla spálená, takže pantera pokrývala spíše sežehlá kůže než srst. Kdysi tak mocné svaly visely potrhané a spálené z kostí a jedno její oko zůstávalo příšerně zjizvené a zavřené.
Guenhwyvar se snažila přiblížit k Drizztovi a zavrávorala. Drizzt se k panterovi rozběhl, padl před ním na kolena a něžně ho objal kolem mocné šíje.
"Guen," zamumlal.
"Uzdraví se?" zeptal se Belwar tiše a hlas se mu přitom málem zlomil.
Drizzt zavrtěl hlavou, protože netušil. Ve skutečnosti věděl o Guenhwyvar jen to, že je dobrá společnice. Už v minulosti ji viděl zraněnou, ale nikdy ne tak vážně. Teď mohl jen doufat, že sférová magie Guenhwyvar uzdraví.
"Vrať se domů," řekl Drizzt. "Odpočiň si a uzdrav se, přítelkyně. Zavolám tě za pár dní."
"Možná bychom jí mohli nějak pomoct," navrhl Belwar.
Drizzt věděl, že to není možné. "Guenhwyvar pomůže spíše odpočinek," vysvětlil, když se kočka znovu proměnila v mlhu. "Nemůžeme pro ni udělat nic, co by si s sebou mohla odnést. Pobyt v Materiální sféře ji vyčerpává. Každá minuta si na ní vybírá svoji daň."
Guenhwyvar zmizela a zůstala po ní jen soška. Drizzt ji zvedl a dlouze se na ni zahleděl, než ji dokázal schovat zpátky do

kapsy.
###
Mečem vyhodil přikrývky do vzduchu a druhým je rozsekal na cáry. Zaknafein se zadíval na stříbrné mince na podlaze. Byla to očividná léčka, ale tábor a možnost, že se do něj Drizzt vrátí, Zaknafeina přiměly vše prozkoumat!
Drizzt Do'Urden zmizel a dal si velkou námahu, aby všem oznámil, že opustil Třpytivé Skaliště. Přízrak tuto novou informaci zvážil, ale protože se musel zamyslet a proniknout hlouběji do rozumné bytosti, kterou Zaknafein býval, vyvolalo to nevyhnutelný konflikt nemrtvého s duchem těla, které používal.
###
Matrona Zlovůle Do'Urden, jež seděla v předsíni kaple v Menzoberranzanu, cítila vnitřní boj, který její výtvor sváděl. Při Zin-carle padala odpovědnost a nadvláda nad přízrakem na hlavu Matrony matky, kterou Pavoučí královna darem obdařila. Zlovůle plnila úkol jen s obtížemi a musela odříkat dlouhý sled zaklínadel a kouzel, aby pronikla mezi přízrak a emoce a duši Zaknafeina Do'Urdena.
###
Když do přízraku pronikla Zlovůlina mocná vůle, zavrávoral. Nemohl s ní soupeřit. Během vteřiny už opět prozkoumával malou komnatu, kterou Drizzt a ještě jeden tvor, pravděpodobně hlubinný gnóm, nastražili jako tábor. Byli pryč už celé desetidny a bezpochyby se co nejrychleji vzdalovali od Třpytivého Skaliště. Přízrak napadlo, že se pravděpodobně vzdalují i od samotného Menzoberranzanu.
Zaknafein vyšel z jeskyně do hlavního tunelu. Začichal na východ, kde ležel Menzoberranzan, pak se obrátil, dřepl si a znovu čichal. Pátrací zaklínadlo, které Zlovůle do Zaknafeina vložila, nedokázalo takovou vzdálenost překonat, ale přízrak přece jen zachytil slabý zápach, který jeho tušení potvrdil. Drizzt se vydal na západ.
Zaknafein vyrazil na cestu, a ačkoli ho v boji se skřety zasáhl do boku oštěp, který by smrtelného tvora ochromil, ani nekulhal. Drizzt byl celý desetiden, možná dokonce dva, před ním, ale přízrak si nedělal starosti. Kořist musela jíst, spát a odpočívat. Byla z masa a krve, smrtelná - a slabá.
###
"Co je to za tvora?" zeptal se Drizzt Belwara šeptem, zatímco sledovali podivné dvounohé stvoření, které u bystřiny plnilo vědra. Celá oblast byla magicky osvětlená, ale Drizzt s Belwarem se ve stínu skalnatého převisu cítili v bezpečí, i když se nacházeli jen několik tuctů yardů od sehnuté postavy v hávu.
"Muž," odvětil Belwar. "Člověk z povrchu."
"Je daleko od domova," poznamenal Drizzt. "Ale zdá se, že se mu tady dobře daří. Nikdy bych nevěřil, že obyvatel povrchu dokáže v Temných říších přežít. Protiřečí to všemu, co nás učili v Akademii."
"Je to pravděpodobně kouzelník," přemítal Belwar. "To by vysvětlovalo světlo v tunelech. A taky to, že tady žije."
Drizzt na gnóma zvědavě pohlédl.
"Kouzelníci jsou podivná cháska," vysvětlil Belwar, jako by to bylo zřejmé. "Slyšel jsem, že lidští kouzelníci jsou ještě podivnější než ostatní. Drowím kouzelníkům jde o moc. Svirfneblijští touží lépe pochopit podstatu kamene. Ale lidští kouzelníci," pokračoval hlubinný gnóm pohrdavě. "Magga cammara, temný elfe, lidským kouzelníkům jde o něco úplně jiného!"
"Tak proč vlastně kouzlí?" zajímal se Drizzt.
Belwar zavrtěl hlavou. "Řekl bych, že na to ještě žádný učenec nepřišel," odvětil upřímně. "Lidé jsou podivný a nebezpečně nevypočitatelný národ a je lepší nechat je být."
"Už ses s nějakými lidmi setkal?"
"S několika." Belwar se otřásl, jako by to nebyla příjemná vzpomínka. "Byli to kupci z povrchu. Jsou oškliví a chovají se povýšeně. Myslí si, že jim patří celý svět."
Poslední slova pronesl Belwar hlasitěji, než zamýšlel, a postava v hávu u potoka naklonila hlavu jejich směrem.
"Jít ven, malá krysa," zavolal člověk v jazyce, kterému přátelé nemohli rozumět. Kouzelník zopakoval žádost v jiném jazyce, pak drowsky, pak v dalších dvou a nakonec svirfneblijsky. Volal několik minut a Drizzt s Belwarem jeden na druhého nevěřícně pohlédli.
"Je to vzdělaný muž," zašeptal Drizzt.
"Moje krysy," zamumlal si pro sebe člověk. Rozhlédl se a hledal způsob, jak skryté hlodavce vyplašit, protože by mohli být dobrou pochoutkou.
"Uvidíme, jestli je přítel nebo nepřítel," zašeptal Drizzt a chystal se vystoupit z úkrytu. Belwar ho zastavil a nejistě se na něj zadíval, ale protože mohl argumentovat jen svými instinkty, pokrčil rameny a nechal Drizzta jít.
"Zdravím tě, člověče, který jsi tak daleko od domova," pronesl Drizzt v rodném jazyce a vystoupil zpoza skalnatého výběžku.
Člověk vytřeštil hystericky oči a hrubě zaškubal za svůj prořídlý bílý vous. "Ty nebýt krysa!" zavřískl zkomolenou, ale přesto srozumitelnou drowštinou.
"Ne," odvětil Drizzt a pohlédl na Belwara, který se k němu připojil.
"Sloději!" vykřikl člověk. "Přijít ukrást můj doma, co?"
"Ne," zopakoval Drizzt.
"Jít pryč!" ječel člověk a mával rukama jako farmář zahánějící slípky. "Jít! Fuč rychle!"
Drizzt s Belwarem si vyměnili zvědavé pohledy.
"Ne," řekl Drizzt potřetí.
"Můj dům tu, hloupý temný elve!" vyštěkl člověk. "Posval sem vás tady? Pozlal sem vám dopis s posfánka? Nebo mošna považovad ty a ožklivý přítel za pofinost mě tu přivýtat?"
"Dávej pozor, drowe," zašeptal Belwar, zatímco muž dál blouznil. "Je to opravdu kouzelník, ale i na lidská měřítka je

potřeštěný."
"Nebobo drow a hlubinný gnóm mje bát?" zamumlal si muž spíše pro sebe. "Ano, samozřejmé. Sylšet, že já, Brister Pudityč, se rozhod šít v chotbách Temných říší a oni spojit žíly, avy se obránit proti mje! Ano, ano, teť už to tak jazné a ubohé!"
"V minulosti už jsem s kouzelníky bojoval," řekl Drizzt Belwarovi tiše. "Doufejme, že celou věc urovnáme bez boje. Ale ať už se stane cokoli, věz, že se nechci vrátit směrem, ze kterého jsme přišli." Belwar kývl pochmurně na souhlas a Drizzt se obrátil zpátky k člověku. "Možná ho přesvědčíme, aby nás prostě nechal projít," zašeptal Drizzt.
Člověk se třásl, jako by měl každou chvíli vybuchnout. "Dobré!" zakřičel najednou. "Tag vy nejít!" Drizzt pochopil, že se zmýlil, když si myslel, že si může s člověkem promluvit rozumně. Drow vyrazil vpřed, protože se chtěl dostat ke kouzelníkovi dřív, než magicky zaútočí.
Ale člověk věděl, jak přežít v Temných říších, a obranu měl připravenou už dřív, než Drizzt s Belwarem vystoupili zpoza skalnatého převisu. Zamával rukama a pronesl jediné slovo, kterému přátelé nerozuměli. Prsten na mužově ruce jasně zažhnul a vypustil malou ohnivou kouli.
"Tak fitejte v moje domě," zaječel kouzelník vítězoslavně. "Zachrajte si!" Lusknul prsty a zmizel.
Drizzt s Belwarem cítili, jak se kolem zářící koule shromažďuje výbušná energie.
"Utíkej!" vykřikl štolmistr a dal se na úprk. Ve Třpytivém Skališti používali většinou pouhé iluze, které sloužily k obraně. Ale v Menzoberranzanu, kde magii studoval Drizzt, se kouzla používala především k útoku. Drizzt kouzelníkův útok poznal a věděl, že v úzkých a nízkých tunelech nepřipadá útěk v úvahu.
"Ne!" vykřikl, popadl Belwara za koženou halenu na zádech a táhl ho přímo k zářící kouli. Belwar příteli věřil, proto se otočil a z vlastní vůle se rozběhl daným směrem. Když se štolmistrovi podařilo odtrhnout oči od úžasné koule, ihned drowův plán pochopil. Drizzt utíkal k potoku.
Přátelé se vrhli do vody, narazili na kameny a odřeli se právě ve chvíli, kdy ohnivá koule vybuchla.
Když o okamžik později vykoukli nad hladinu, ze zad se jim kouřilo, protože potok nebyl dost hluboký na to, aby se do něj ponořili celí. Kašlali a lapali po dechu, protože plameny dočasně spálily všechen vzduch v jeskyni a žár, který sálal ze žhoucích kamenů je málem sežehl.
"Lidi," zabručel Belwar ponuře. Vyškrábal se z vody a rázně se otřásl. Drizzt vylezl za ním a nedokázal potlačit smích. Hlubinný gnóm však na jejich situaci nenacházel nic zábavného. "Kouzelník," připomněl Drizztovi důrazně. Drizzt ihned podřepl a nervózně se rozhlédl. Okamžitě vyrazili dál.
###
"Domov!" prohlásil Belwar o několik dní později. Přátelé shlíželi z úzké římsy na velkou jeskyni s vysokým stropem, která ukrývala podzemní jezero. Za nimi se nacházela jeskyně se třemi komnatami, do které vedl jen jediný malinký a dobře bránitelný otvor.
Drizzt vyšplhal asi deset stop vzhůru a postavil se na nejvyšší římsu vedle přítele. "Možná," souhlasil zdráhavě. "Ale kouzelník žije jen několik dní cesty odsud."
"Zapomeň na něj," zavrčel Belwar, ohlédl se přes rameno a zadíval se na spáleninu na své milované haleně.
"A nelíbí se mi, že bych měl mít tak velké jezero jen několik stop od dveří," pokračoval Drizzt.
"Je plné ryb!" hádal se štolmistr. "A mechu a rostlin, které nám naplní břicha, a taky docela čisté vody!"
"Ale taková oáza přiláká návštěvníky," namítl Drizzt. "Obávám se, že si jen sotva odpočineme."
Belwar se zadíval na strmou skálu pod sebou a na dno obrovské jeskyně. "Žádný problém," zachechtal se. "Ti velcí se sem nevyškrábou a ti menší… no, viděl jsem, jak jsi obratný, a ty jsi zase poznal, jak jsem silný. S malými si nebudu dělat starosti!"
Drizztovi se gnómova sebejistota líbila a musel uznat, že žádné jiné místo, které by se dalo použít jako příbytek, nenašli. V suchých Temných říších byla voda velmi vzácná, protože ji nebylo snadné najít a obyčejně ani nebyla pitná. S jezerem a rostlinami poblíž nebudou muset Drizzt s Belwarem za jídlem nikdy daleko cestovat.
Drizzt se chystal souhlasit, ale v tu chvíli upoutal Belwarovu pozornost pohyb u vody.
"A krabi!" vyjekl svirfnebli a zareagoval tak na ně zjevně úplně jinak než drow. "Magga cammara, temný elfe! Krabi! Neexistuje lepší jídlo!"
Z jezera opravdu vylezl krab, obrovitá, dvanáct stop velká nestvůra s klepety tak velkými, že by přeštíply člověka i temného elfa a hlubinného gnóma v půli. Drizzt na Belwara nevěřícně pohlédl. "Jídlo?" zeptal se.
Belwar nakrčil nos, zkroutil tvář do úsměvu a zabušil o sebe rukama.
Tu noc a další den a další a ještě den poté měli k jídlu kraba a Drizzt byl připraven souhlasit, že tři komnaty v jeskyni s podzemním jezerem jsou opravdu dobrým domovem.
###
Přízrak se zastavil a zadíval se na rudě žhnoucí pole. Za života by se Zaknafein Do'Urden podobnému místu zdaleka vyhnul, protože věděl, že podivně zářící komnaty a světélkující mechy v sobě vždy ukrývají nebezpečí. Ale přízrak zajímalo jen to, že tudy prošel Drizzt.
Brodil se rostlinami a ignoroval zhoubná oblaka smrtících výtrusů, která vystřelovala do vzduchu s každým jeho krokem a která by naplnila plíce a zadusila každého dýchajícího nešťastníka.
Ale Zaknafein nedýchal.
Náhle se ozvalo zadunění a ponrava vyrazila chránit své panství. Zaknafein podřepl, protože ho instinkty muže, kterým kdysi byl, varovaly před nebezpečím. Ponrava se vyvalila na zářící mech, ale nespatřila žádného vetřelce, kterého by mohla odehnat. Přesto se však plazila dál, protože ji napadlo, že by nebylo špatné dát si nějakou tu baruchu.
Když ponrava dorazila do středu komnaty, přízrak zrušil levitační zaklínadlo. Zaknafein přistál netvorovi na zádech a sevřel ho nohama. Ponrava se zmítala a duněla jeskyní, ale Zaknafein neztratil rovnováhu.

Kůže ponravy byla silná a tvrdá a dokázala odrazit všechny zbraně až na ty nejostřejší, kterými bojoval právě Zaknafein.
###
"Co to bylo?" zeptal se Belwar jednoho dne a přestal pracovat na dveřích, které měly uzavřít vstup do obytné jeskyně.
Drizzt dole u jezera zvuk očividně také zaslechl, protože odhodil přilbu, do níž nabíral vodu, a tasil scimitary. Zvedl ruku, aby štolmistra utišil, poté vyšplhal nahoru na římsu, aby s ním mohl potichu promluvit.
Znovu se ozvalo hlasité klapání.
"Víš, co to je?" zeptal se Belwar tiše.
Drizzt kývl. "Hákovci," odpověděl, "slyší nejlépe ze všech tvorů v Temných říších." Jedinou příležitost, při které na hákovce osobně narazil, si však nechal pro sebe. Stalo se to během cvičební hlídky, když Drizzt vedl svoji třídu tunely za hranicemi Menzoberranzanu. Hlídka tehdy na skupinu těchto obrovských dvounohých nestvůr s krunýři tvrdými jako plátová kovová zbroj a s mocnými zobáky a drápy narazila. Drowí patrola především díky Drizztovi zvítězila, ale Drizzt si nejživěji vzpomínal na své přesvědčení, že bitvu naplánovali mistři Akademie a obětovali přitom nevinné drowí dítě hákovcům jen proto, aby střet vypadal realističtěji.
"Pojďme je najít," řekl Drizzt tiše, ale pochmurně. Belwar zaváhal, protože si všiml, jak drowovy levandulové oči nebezpečně zažhnuly.
"Hákovci jsou nebezpeční protivníci," vysvětlil Drizzt, když uviděl, že hlubinný gnóm váhá. "Nesmíme dovolit, aby se potulovali kolem."
Drizzt cvakání sledoval a bez problémů se ke kořisti přiblížil. S Belwarem po boku tiše obešel poslední zatáčku. V širší části chodby stál jediný hákovec a těžkými drápy bušil rytmicky do skály jako svirfneblijský horník krumpáčem.
Drizzt Belwara zadržel a naznačil, že pokud se mu podaří přiblížit se k netvorovi nepozorovaně, snadno se ho zbaví.
Belwar souhlasil, ale připravil se kdykoli zasáhnout.
Hákovce hra se stěnou natolik uchvátila, že si drowa, který se k němu tiše blížil, ani nevšiml. Drizzt se zastavil přímo vedle něj a snažil se najít nejsnadnější a nejrychlejší způsob, jak se ho zbavit. V ulitě našel jen jediný otvor, a to mezi hrudním krunýřem a širokou šíjí. Pro Drizzta však nebylo snadné zaútočit, protože hákovec byl skoro deset stop vysoký.
Ale lovec našel řešení. Rychle a tvrdě vrazil hákovci ramenem zezadu do kolene, potom zvedl čepele a udeřil netvora do rozkroku. Hákovci se podlomily nohy a převrátil se na Drizzta. Ten však s mrštností kočky uhnul a odkulil se stranou, pak vyskočil na padlou nestvůru, hroty obou čepelí připravené vrazit do otvoru v krunýři.
Mohl hákovce jednou ranou vyřídit, protože scimitary by kostěnou obranou snadno pronikly. Ale Drizzt zahlédl v hákovcových očích něco, co tam být nemělo. Byla to hrůza? Potlačil lovce v sobě, převzal kontrolu nad meči a na vteřinu zaváhal. Což stačilo k tomu, aby hákovec k Drizztovu naprostému úžasu promluvil čistou a dokonalou drowštinou. "Prosím… nezabíjej… mě!"

14
KLAPOK
Drizzt pomalu odklonil scimitary od hákovcova hrdla. "Nejsem… jak vyp… vypadám," pokusil se netvor koktavě vysvětlit. Zdálo se, jako by se hákovec s každým slovem vyjadřoval jistěji.
"Jsem… pech."
"Pech?" Belwar vykulil oči a přistoupil k Drizztovi. Svirfnebli se zadíval na polapeného netvora s pochopitelným zmatkem. "Na pecha jsi trochu moc velký, nemyslíš?" poznamenal.
Drizzt pohlédl z netvora na Belwara a žádal o vysvětlení. Drow o podobném tvorovi nikdy neslyšel.
"Děti kamene," vysvětlil Belwar. "Podivní malí tvorové. Jsou tvrdí jako kámen a žijí jen proto, aby ho opracovávali."
"To vypadá jako svirfnebli," odpověděl Drizzt.
Belwar zauvažoval, jestli to měla být poklona nebo urážka. Nedokázal na to však přijít, proto pokračoval opatrněji.
"Pechů není mnoho, a ještě míň jich vypadá takhle!" S pochybnostmi se zahleděl na hákovce, pak střelil po Drizztovi pohledem, kterým ho varoval, ať zůstane ve střehu.
"Pech… už nej… nejsem," vykoktal hákovec a v hrdelním hlase mu zaznívala hluboká lítost. "Pech už nejsem."
"Jak se jmenuješ?" zeptal se Drizzt, protože doufal, že nějakým způsobem odhalí pravdu.
Hákovec se dlouze zamyslel, pak bezmocně zavrtěl obrovskou hlavou. "Pech… už n… n… nejsem," zopakoval netvor a schválně zaklonil hlavu, aby zvětšil otvor v krunýři a Drizzt mohl dokončit útok.
"Nepamatuješ si, jak se jmenuješ?" zeptal se Drizzt, který nijak netoužil tvora zabít. Hákovec se nepohnul ani neodpověděl. Drizzt požádal o radu Belwara, ale štolmistr jen bezmocně pokrčil rameny.
"Co se stalo?" vyptával se Drizzt dál. "Musíš mi říct, co se ti stalo."
"K… k… k…" Hákovec zápolil s odpovědí. "K… kou… kouzelník. Zlý kouzel… ník."
Drizzt se v magii trochu vyznal a věděl, jak bezohledně ji kouzelníci často používají, proto začínal chápat a také podivnému tvorovi věřit. "Změnil tě kouzelník?" zeptal se, i když už odpověď uhádl. Vyměnili si s Belwarem užaslé pohledy. "Slyšel jsem o takových zaklínadlech."
"Já taky," souhlasil štolmistr. "Magga cammara, temný elfe, kouzelníci v Třpytivém Skališti používají podobnou magii, když potřebujeme proniknout do…" Hlubinný gnóm zmlkl, protože si uvědomil, kdo Drizzt je.
"Do Menzoberranzanu," dokončil Drizzt a zachechtal se.
Belwar si trochu zahanbeně odkašlal a obrátil se zpátky k nestvůře. "Kdysi jsi byl pech," řekl, protože potřeboval slyšet celé vysvětlení pěkně jasně a po pořádku, "a nějaký kouzelník tě proměnil v hákovce."
"Správně," odvětil tvor. "Pech už nejsem."

"Kde jsou tví společníci?" zeptal se svirfnebli. "Pokud vím, pechové necestují často sami."
"M… m… m… mrtví," řekla nestvůra. "Zlý k… k… k…"
"Lidský kouzelník?" nadhodil Drizzt.
Hákovec rozrušeně pokýval velkou hlavou. "Ano, m… m… muž."
"A kouzelník tě nechal trpět jako hákovce," dodal Belwar. Spolu s Drizztem se na sebe dlouze a tvrdě zadívali a drow pak odstoupil a dovolil hákovci vstát.
"S… š… š… škoda, že mě n… n… nezabil," řekl netvor a posadil se. Znechuceně se zadíval na spáry. "Ztratil jsem k… kámen."
Belwar zvedl své umělé ruce. "To jsem si taky myslel," řekl. "Ale žiješ a už nejsi sám. Pojď s námi k jezeru, promluvíme si."
Hákovec ihned souhlasil a s námahou začal škrábat své čtvrttunové tělo na nohy. Tvorův tvrdý krunýř skřípal a chrastil a Belwar zatím Drizztovi moudře zašeptal: "Zůstaň ve střehu!"
Hákovec se konečně postavil a napřímil tělo do ohromující výše deseti stop. Drow nedokázal popřít, že Belwarův návrh je rozumný.
Po mnoho hodin vyprávěl hákovec přátelům o svých dobrodružstvích. Netvorovo přizpůsobení se jazyku bylo stejně úžasné jako jeho příběh. Tato skutečnost spolu s popisem tvorova minulého života, ve kterém s téměř posvátnou úctou klepal do kamene a tvaroval skálu, Belwara s Drizztem dále přesvědčila o pravdivosti neuvěřitelné historky.
"Je příjemné zase p… promluvit, i když ne mým jazykem," řeklo stvoření po chvíli. "Připadá mi, jako bych znovu n… našel část bytosti, kterou jsem b… b… býval."
Drizzt zažil něco podobného, proto tento pocit plně chápal.
"Jak dlouho už takhle vypadáš?" zeptal se Belwar.
Hákovec pokrčil rameny a krunýř mu přitom zachrastil. "Desetidny, m… měsíce," řekl. "Nevzpomínám si. Z… ztratil jsem pojem o čase."
Drizzt složil hlavu do dlaní a zhluboka vydechl, protože se dokázal do nešťastného tvora vcítit a litovat ho. Drizzt se v divočině také cítil ztracený a sám. Také znal ponurou pravdu tohoto osudu. Belwar temného elfa něžně poplácal kladivem.
"A kam půjdeš teď?" zeptal se štolmistr hákovce. "Nebo odkud přicházíš?"
"Lovím k… k… k…" Hákovec zápasil s posledním slovem, jako by ho pouhá zmínka o zlém kouzelníkovi bolela. "Ale tolik jsem toho z… ztratil. Kdybych byl ještě pořád p… p… pech, bez p… problému bych ho našel. Kámen by mi řekl, kde ho hledat. Ale já už s ním teď moc často nemluvím." Netvor vstal. "Půjdu," prohlásil odhodlaně. "Když jsem tady, nejste v bezpečí."
"Zůstaneš," pronesl Drizzt náhle s rozhodností, které se nedalo odporovat.
"N… nedokážu ovládat," pokusil se hákovec vysvětlit.
"Nemusíš se bát," řekl Belwar. Ukázal na dveře nahoře na římse. "Žijeme tam nahoře a dveře jsou pro tebe příliš malé. Zůstaň tady dole u jezera a odpočiň si, než vymyslíme, co dál."
Hákovec byl vyčerpaný a gnómova slova zněla rozumně. Netvor se opřel těžce o kámen a schoulil se do toho nejmenšího klubíčka, jaké mu obrovské tělo dovolilo udělat. Drizzt s Belwarem se vydali pryč, ale neustále se po podivném novém společníkovi otáčeli.
"Klapok," prohlásil náhle Belwar a zastavil Drizzta. Hákovec se s velkou námahou obrátil a zadíval se na hlubinného gnóma, protože pochopil, že Belwar promluvil na něj.
"Tak ti budeme říkat, pokud ti to nevadí," vysvětlil svirfnebli tvorovi i Drizztovi. "Klapok!"
"To se hodí," poznamenal Drizzt.
"Je to d… dobré jméno," souhlasil hákovec, ale v duchu si přál, aby si dokázal vzpomenout na své pešské jméno, které dunělo jako balvan valící se dolů z kopce a jehož vrčivé slabiky byly modlitbou ke kameni.
"Rozšíříme dveře," řekl Drizzt, když s Belwarem vstoupili do komnat, "aby se Klapok dostal dovnitř a mohl si v bezpečí odpočinout."
"Ne, temný elfe," odmítl štolmistr. "To neuděláme."
"Dole u vody to není bezpečné," namítl Drizzt. "Něco by ho mohlo napadnout."
"Myslím, že je docela v bezpečí!" odfrkl si Belwar. "Která příšera by dobrovolně zaútočila na hákovce?" Belwar věděl, že si Drizzt dělá doopravdy starosti, ale také věděl, jak je Drizztův návrh nebezpečný. "Viděl jsem, jak taková kouzla působí," řekl svirfnebli vážně. "Říká se jim polymorf. Tělo se změní hned, ale mysli to chvíli trvá."
"Co tím chceš říct?" V Drizztově hlase zaznívala panika. "Klapok je stále pech," odpověděl Belwar, "i když je uvězněný v těle hákovce. Ale obávám se, že brzy už jím nebude. Stane se hákovcem tělem i myslí, a i když jsme teď jeho přátelé, Klapok nás pak bude považovat jen za další jídlo."
Drizzt se začal hádat, ale Belwar ho přerušil námitkou, která ho přiměla ztichnout. "Jak by se ti líbilo, kdybys ho musel zabít, temný elfe?" Drizzt se odvrátil. "Vím, jak mu je."
"Myslím, že to není tak docela pravda," odvětil Belwar.
"Taky jsem byl ztracený," připomněl Drizzt.
"To si myslíš ty," odvětil Belwar. "Ale podstata Drizzta Do'Urdena v tobě zůstala, příteli. Stal jsi se tím, či jsi musel být, k čemu tě situace, ve které jsi se ocitl, přinutila. Tohle je něco jiného. Klapok se nestane hákovcem jen tělem, ale celou bytostí. Bude přemýšlet jako hákovec, magga cammara, a nezachová se tak milosrdně jako ty, až tě složí na záda."
Drizztovi se to nelíbilo, ale nemohl popřít, že má hlubinný gnóm pravdu. Vstoupil do jeskyně nalevo, kterou si vybral za ložnici, a svalil se do hamaku. "Lituji tě, Drizzte Do'Urdene," zamumlal si pro sebe Belwar, když sledoval drowovy těžké pohyby plné žalu. "A lituji také našeho ubohého pešského přítele." Štolmistr zašel do vlastní komnaty, vlezl si do

houpací sítě, ale i když se cítil strašně, byl odhodlaný jednat logicky a prakticky, a to bez ohledu na bolest, kterou mu to způsobí. Belwar chápal, že se Drizzt cítí být s nešťastným tvorem spřízněný, že se mezi nimi vytvořilo potenciálně smrtící pouto, které pramenilo ze skutečnosti, že se Drizzt dokázal do Klapoka, jenž ztrácel sám sebe, vcítit.
Později tu noc zatřásl vzrušený Drizzt gnómem a vytrhl ho z dřímoty. "Musíme mu pomoct," zašeptal Drizzt drsně.
Belwar si utřel obličej paží a pokusil se vzchopit. Nespal klidně, protože ho pronásledovaly sny, v nichž neuvěřitelně hlasitě vykřikl "Bivrip!" a vymlátil z nejnovějšího společníka život.
"Musíme mu pomoct!" zopakoval Drizzt ještě naléhavěji. Belwar podle Drizztova přepadlého vzhledu poznal, že přítel vůbec neusnul.
"Nejsem kouzelník," řekl štolmistr. "Ani ty…"
"Tak nějakého najdeme," zavrčel Drizzt. "Najdeme lidského kouzelníka, který Klapoka proměnil, a přinutíme ho kouzlo zvrátit! Před několika dny jsme ho viděli u potoka. Nemůže být daleko!"
"Tak silný mág nebude snadný soupeř," namítl Belwar rychle. "Copak už jsi zapomněl na ohnivou kouli?" Belwar se zadíval na ožehlou koženou halenu, která visela na výstupku na zdi. "Obávám se, že na kouzelníka nestačíme," zabručel Belwar, ale Drizzt poznal, že o svých slovech není přesvědčený.
"Opravdu Klapoka tak rychle zatratíš?" zeptal se Drizzt bez obalu. Viděl, že se svirfnebli vzdává, a po tváři se mu rozlil široký úsměv. "Jsi stejný Belwar Svárlivec jako ten, který se ujal ztraceného drowa? Stejný nejctihodnější štolmistr, který se odmítal vzdát naděje, že zachrání temného elfa, jehož všichni ostatní považovali za nebezpečného a odsouzeného k záhubě?"
"Běž spát, temný elfe," odsekl Belwar a odstrčil Drizzta kladivem.
"To je moudrá rada, příteli," souhlasil Drizzt. "Taky se dobře vyspi. Máme před sebou dlouhou cestu."
"Magga cammara," zafuněl zamlklý svirfnebli a dále lpěl na masce drsné praktičnosti. Odvrátil se od Drizzta a za chvíli začal chrápat.
Ale Drizzt si všiml, že Belwar konečně upadl do hlubokého a spokojeného spánku.
###
Klapok bušil drápy do kamene a neodbytně klepal a klepal.
"Už zase," zašeptal Belwar neklidně. "Ne tady, venku!"
Drizzt si pospíšil točitou chodbou směrem k monotónnímu zvuku. "Klapoku!" zavolal tiše, když se hákovec ocitl na dohled.
Hákovec se otočil k blížícímu se drowovi, rozpřáhl útočně paže a zasyčel velkým zobákem. O vteřinu později si však uvědomil, co dělá, a ihned přestal.
"Proč musíš pořád bušit do skály?" zeptal se Drizzt a snažil se předstírat, dokonce i sám sobě, že si Klapokova bojového postoje nevšiml. "Jsme v divočině, příteli. Takové zvuky přilákají zvědavce."
Obrovský netvor sklopil hlavu. "Neměli jste ch… ch… chodit se mnou," řekl Klapok. "Já n… n… nemůžu - s… stane se příliš mnoho věcí, které nedokážu o… ovlivnit."
Drizzt se natáhl a položil Klapokovi chlácholivě ruku na kostnatý loket. "Je to moje vina," řekl drow, který věděl, o čem hákovec mluví. Klapok se omlouval za to, že na Drizzta málem zaútočil. "Neměli jsme jít různými směry," pokračoval Drizzt, "a já se neměl přiblížit tak rychle a bez varování. Zůstaneme spolu, i když to pátrání prodlouží, a já s Belwarem ti pomůžeme se ovládat."
Klapok se rozzářil. "Je tak p… příjemné k… klepat na kámen," prohlásil. Klapok zabušil spárem na skálu, jako by chtěl probudit vzpomínky. Ztichl, odvrátil pohled a zapřemýšlel o minulém životě, který mu kouzelník ukradl. Pechové trávili celé dny klepáním na balvany, přetvářením skály a rozmluvou se vzácným kamenem.
"Zase budeš pechem," slíbil Drizzt.
Belwar, který se blížil tunelem, Drizztova slova slyšel a nebyl si tím tak jistý. Prohledávali tunely už víc než desetiden a ještě nenašli po kouzelníkovi ani stopu. Štolmistra utěšovalo, že se zdálo, jako by Klapok získával zpět část svého já, své pechovské osobnosti. Sotva před několika desetidny prošel stejnou změnou i Drizzt a Belwar pod slupkou lovce, kterou drow potřeboval k přežití, našel nejlepšího přítele.
Ale štolmistr si dával pozor, aby nezačal v něco podobného doufat i u Klapoka. Stal se hákovcem v důsledku mocné magie a žádné přátelství nedokáže zvrátit kouzelníkovo zaklínadlo. Když Klapok našel Drizzta s Belwarem, mohl si dočasně - a jen dočasně - oddechnout, stále však čelil nešťastnému a nevyvratitelnému osudu.
Toulali se chodbami Temných říší bez úspěchu dalších několik dní. Klapokova osobnost se ještě nezačala měnit, ale dokonce i na Drizzta, který opustil jeskyni s jezerem plný naděje, začala doléhat tíha reality.
Drizzt s Belwarem začali zrovna hovořit o návratu domů, když vstoupili do docela velké jeskyně, plné suti z nedávno zříceného stropu.
"Byl tady!" vykřikl Klapok, jakoby nic zvedl obrovský balvan a mrštil jím o stěnu, kde se roztříštil. "Byl tady!" Hákovec běhal sem a tam a drtil kamení a metal balvany se sílící, výbušnou zuřivostí.
"Jak to víš?" vykřikl Belwar a snažil se přítele přimět, aby přestal vyvádět.
Klapok ukázal na strop. "To u… udělal on. K… k… k… Udělal to!"
Drizzt s Belwarem si vyměnili ustarané pohledy. Strop jeskyně, který byl kdysi patnáct stop vysoký, byl plný puklin a otvorů a v jeho středu zela obrovská díra, která byla dvakrát vyšší než původní strop. Pokud tuto zkázu napáchala magie, pak to byla skutečně mocná magie!
"Udělal to kouzelník?" zopakoval Belwar a opět střelil po Drizztovi tvrdohlavě praktickým pohledem, který se mu podařilo dovést k dokonalosti.
"Jeho v… věž," odvětil Klapok, začal pobíhat po jeskyni a snažil se uhádnout, kterým tunelem kouzelník odešel.
Drizzt a Belwar už vůbec nic nechápali, a když se Klapok konečně zastavil a pohlédl na ně, uvědomil si, jak jsou

zmatení.
"K…k…k…"
"Kouzelník," pronesl Belwar netrpělivě.
Klapok se neurazil, a dokonce pomoc ocenil. "K… kouzelník má v… věž," pokusil se vzrušený hákovec vysvětlit. "V… velkou železnou v… věž, kterou si bere všude s sebou a staví ji tam, kde mu to v… vyhovuje." Klapok se zadíval na zničený strop. "I když je někdy příliš velká."
"Nosí s sebou věž?" zeptal se Belwar a nakrčil nos.
Klapok vzrušeně pokýval hlavou, ale dál už nevysvětloval, protože našel kouzelníkovu stopu, šlápotu na mechu, která mířila k jedné z chodeb.
Drizzt s Belwarem se museli spokojit s neúplným vysvětlením, protože lov začal. Drizzt se ujal vedení a využíval všechny dovednosti, které se naučil v drowí Akademii a zdokonalil během desetiletí, jež strávil o samotě v Temných říších. Belwar se spolehl na vrozenou schopnost chápat Temné říše a také sledoval směr pomocí magicky zářící brože a Klapok ve chvílích, kdy se v mysli stal opět sám sebou, žádal o pomoc skálu. Trojice prošla další zničenou jeskyní a další a obě vykazovaly známky přítomnosti věže, i když byl strop dostatečně vysoký, aby stavbu pojmul.
O několik dní později vstoupili společníci do velké jeskyně s vysokým stropem a na její opačné straně uviděli stát vedle potoka kouzelníkův dům. Drizzt s Belwarem si opět vyměnili bezmocné pohledy, protože věž byla třicet stop vysoká a dvacet široká a měla dokonale hladké stěny, které obracely vniveč jejich plány. Rozdělili se, opatrně se ke stavbě přiblížili a ještě víc užasli, když zjistili, že zdi věže jsou z čistého adamantinu, nejtvrdšího kovu na světě. Našli jen jediné malé dveře, jejichž obrys se dal na dokonalém pozadí věže sotva rozeznat. Nemuseli je vyzkoušet, aby pochopili, že jsou zatarasené před nevítanými návštěvníky.
"K…k…k…je vevnitř," zavrčel Klapok a zaškrábal drápy zoufale na dveře.
"Takže bude muset vyjít ven," uklidnil ho Drizzt. "A až to udělá, budeme na něj čekat."
Plán pecha neuspokojil. Zařval tak hlasitě, až se jeskyně otřásla, a vrhl obrovské tělo proti dveřím, uskočil a znovu do nich vrazil. Dveře se při nárazu ani nepohnuly a hlubinný gnóm s drowem rychle pochopili, že se Klapokovo tělo poddá jako první.
Drizzt se marně snažil obrovitého přítele uklidnit a Belwar ustoupil do strany a začal pronášet známé zaklínadlo. Klapok se konečně zhroutil na zem a vzlykal vyčerpáním, bolestí a bezmocným vztekem. Pak se ke dveřím přiblížil Belwar a mitrilové ruce mu při každém dotyku jiskřily.
"Uhněte!" obořil se na ně štolmistr. "Zašel jsem už tak daleko, takže se teď nenechám zastavit obyčejnými dveřmi!"
Belwar přistoupil k malým dvířkům a vší silou do nich udeřil kladivem. Na všechny strany se rozlétla oslepující sprška modrých jisker. Paže hlubinného gnóma zuřivě bušily, škrábaly a mlátily, ale když se Belwar vyčerpal, na dveřích se objevily jen drobné rýhy a povrchové spáleniny.
Belwar zabušil rukama o sebe, až ho zahalily neškodné jiskry, a Klapok s rozzuřeným přítelem z celého srdce souhlasil. Ale Drizzt byl ještě rozzlobenější a dělal si větší starosti než ostatní. Nejen že je věž zastavila, ale kouzelník uvnitř už o nich bezpochyby věděl. Drizzt stavbu opatrně obešel a všiml si mnoha úzkých střílen. K jedné se připlížil a zaslechl tichý zpěv. I když slovům zaklínadla nerozuměl, snadno uhádl, co má lidský kouzelník v plánu.
"Utíkejte!" zakřičel na společníky, pak v čirém zoufalství popadl kámen a zvedl ho k úzkému otvoru. Štěstí bylo na drowově straně, protože kouzelník dokončil zaříkání právě ve chvíli, kdy kámen zakryl otvor. Ozval se hlasitý rámus a objevil se záblesk, který balvan roztříštil a odhodil Drizzta stranou, ale současně se odrazil zpět do věže.
"Zatlaceně! Zatlaceně!" vyjekl muž uvnitř věže. "Nenavitím, dyš se to stane!"
Belwar s Klapokem si pospíšili k příteli. Ale drow byl jen omráčený a vyskočil na nohy dřív, než k němu dorazili.
"Ach, fy mi za to saplatit, to fy udělad!" ozval se výkřik zevnitř.
"Utíkejte!" vykřikl štolmistr, a dokonce i hákovec s ním souhlasil. Ale když Belwar pohlédl do drowových levandulových očí, pochopil, že Drizzt nikam nepůjde. Klapok také o krok ucouvl, protože spatřil oheň, který se v Drizztovi Do'Urdenovi rozhořel.
"Magga cammara, temný elfe, nemůžeme se dostat dovnitř," připomněl svirfnebli moudře.
Drizzt vytáhl onyxovou sošku, podržel ji u střílny a zbytek otvoru utěsnil svým tělem. "Uvidíme," zavrčel a zavolal Guenhwyvar.
Černá mlha zavířila a mohla ze sošky uniknout jen jedním směrem.
"Šecky fás zaviju!" křičel ukrytý kouzelník.
Ale pak se z věže ozvalo hluboké panterovo zavrčení a kouzelník zavřískl: "Nevo taky ne!"
"Otevři dveře!" zavolal Drizzt. "Jinak zemřeš, odporný kouzelníku!"
"Nikty!"
Guenhwyvar znovu zařvala, kouzelník zaječel a dveře se rozlétly.
Drizzt vešel dovnitř jako první. Vstoupili do okrouhlé místnosti, která tvořila nejnižší patro věže. Železný žebřík ve středu komnaty vedl nahoru k padacím dveřím, kterými se kouzelník pokusil uniknout. Ale tak docela se mu to nepodařilo a teď visel zezadu ze žebříku a jednu nohu měl zaháknutou za příčku. Zdálo se, že se Guenhwyvar už docela uzdravila, protože opět vypadala jako ten nejúžasnější panter, dřepěla na opačné straně žebříku a v zubech klidně svírala kouzelníkovo lýtko.
"Nehodit dofnitř!" zaječel kouzelník, rozhodil rukama, ale pak je zase přitáhl zpátky, aby odsunul stranou háv, který mu spadl do tváře. Z cárů roucha, jež mu sežehl blesk, se kouřilo. "Jsem Brister Pudityč. Fítejte v mém sklomném domě!"
Belwar zadržel Klapoka u dveří kladivem a Drizzt vykročil k zajatci. Drow se dlouze zadíval na kočičí přítelkyni, protože ji ode dne, kdy ji poslal domů, aby se vyléčila, nezavolal.
"Mluvíš drowsky," poznamenal Drizzt, popadl kouzelníka za límec a hbitě ho postavil na nohy. Drizzt se na muže

podezřívavě zadíval. Až do střetu v jeskyni u potoka člověka nikdy nespatřil. Neudělal na drowa zrovna velký dojem.
"Mnoho jazyků znát," odvětil kouzelník a oprášil se. "Jsem Brister Pudityč!" dodal, jako by to byla obzvláště důležitá věc.
"Mluvíš taky pešsky?" zavrčel Belwar ode dveří.
"Pešsky?" odvětil kouzelník a slovo téměř znechuceně vyplivl.
"Pešsky," zavrčel Drizzt a zdůraznil odpověď tím, že namířil kouzelníkovi scimitarem na krk.
Klapok udělal krok vpřed a svirfnebli, který mu zatarasil cestu, sklouzl po podlaze.
"Můj velký přítel kdysi býval pech," vysvětlil Drizzt. "Měl bys to vědět."
"Pech," vyštěkl kouzelník. "Zbyteční malé tvory a pořát se plést pod nohy."
Klapok udělal další krok vpřed.
"Pospěš si, drowe," žadonil Belwar, který marně zadržoval obrovského hákovce.
"Vrať mu identitu," rozkázal Drizzt. "Udělej z našeho přítele opět pecha. A rychle."
"Pcha!" odfrkl si kouzelník. "Takdle je mu lip!" odvětil nevypočitatelný člověk. "Proč vy si njekdo přál zůstat pech?"
Klapok zalapal hlasitě po dechu. Udělal prudký krok vpřed a odstrčil Belwara stranou.
"Hned, kouzelníku," varoval Drizzt. Guenhwyvar na žebříku dlouze a hladově zavrčela.
"Tak dobrá, dobrá!" vybuchl kouzelník a znechuceně rozhodil rukama. "Odporný pech!" Vytáhl z brašny knihu, která se do ní podle velikosti ani neměla vejít. Belwar s Drizztem si vyměnili úsměvy, protože byli přesvědčení, že vyhráli. Ale pak kouzelník udělal smrtící chybu.
"Mjel sem ho zavít jako ostatní," zabručel si pod vousy tak tiše, že mu ani Drizzt, který stál přímo vedle něj, nerozuměl. Ale hákovci slyší nejlépe ze všech tvorů v Temných říších.
Klapok udeřil Belwara obrovitým spárem a odhodil ho přes místnost. Drizzt se při zvuku těžkých kroků otočil, ale řítící se obr ho odstrčil stranou tak prudce, až drowovi vylétly z rukou scimitary. A kouzelník, pošetilý kouzelník zmĕkčil náraz Klapokova těla, které prohnulo železný žebřík a shodilo z něj Guenhwyvar.
Nezáleželo na tom, jestli kouzelníka rozdrtila tíha hákovcova pětisetlibrového těla nebo ho zabily Klapokovy drápy a zobák, které neodbytně sekaly a štípaly, trhaly a drtily. Ve chvíli, kdy se Drizzt s Belwarem natolik vzchopili, aby na přítele zavolali, byl už kouzelník mrtvý. Tu a tam se objevil záblesk nebo obláček kouře, jak praskl další z magických předmětů, jež u sebe kouzelník nosil.
A když si hákovec konečně vybil vztek a rozhlédl se kolem, uviděl, že ho přátelé obklíčili v bojovém postavení a hromádka masa a kostí u jeho nohou už nebyla ani rozeznatelná.
Belwar se chystal připomenout kouzelníkův slib, že Klapoka promění zpátky, ale nakonec to nechal být. Klapok padl na kolena a skryl obličej ve spárech, protože sotva dokázal uvěřit tomu, co provedl.
"Pojďme pryč," řekl Drizzt a schoval čepele do pochev.
"Prohledáme to tu," navrhl Belwar, protože ho napadlo, že by ve věži mohly být ukryty úžasné poklady. Ale Drizzt už tu nemohl zůstat ani o okamžik déle. V zuřivosti obrovitého přítele poznal sám sebe a zápach krve ho naplňoval vztekem a strachem, který nedokázal snést. Spolu s Guenhwyvar opustil věž.
Belwar přistoupil ke Klapokovi, pomohl mu na nohy a odvedl chvějícího se obra z budovy. Ale protože byl tvrdohlavý a prakticky založený, přiměl přátele, aby počkali, a vydal se prohledat věž, přičemž pátral po předmětech, které by jim mohly pomoct, nebo po zaklínadle, jímž by přenesl celou věž. Ale buďto byl kouzelník chudý - o čemž Belwar pochyboval - nebo své poklady bezpečně ukryl, možná i v jiných sférách bytí, protože svirfnebli nenašel nic než obyčejný měch na vodu a pár obnošených bot. A pokud byla úžasná adamantinová věž opředená magií, vzal si kouzelník zaklínadlo s sebou do hrobu.
Cesta zpátky domů proběhla v tichosti, protože každý se ponořil do vlastních starostí, smutku a vzpomínek. Drizzt s Belwarem nepotřebovali pronést své nejnaléhavější obavy nahlas. Při rozhovorech s Klapokem se dozvěděli, že pechové jsou obvykle nesmírně mírumilovný národ, takže Klapokův vražedný vztek se v ničem nepodobal tomu, čím dříve býval.
Hlubinný gnóm a drow si museli přiznat, že se Klapok svým chováním čím dál víc podobá tvorovi, jímž se rychle stával.

15
NALÉHAVÉ PŘIPOMÍNKY

"Co víš?" obořila se Matrona Zlovůle na Jarlaxla, který kráčel vedle ní přes nádvoří sídla Do'Urden. Zlovůle by obvykle nedovolila, aby ji někdo s nechvalně známým žoldákem spatřil, ale byla ustaraná a netrpělivá. Zvěsti o neklidu v hierarchii menzoberranzanských vládnoucích rodin nevěstily pro rod Do'Urden nic dobrého.
"Co vím?" zopakoval Jarlaxl a předstíral překvapení.
Zlovůle se na něj zamračila a stejně zareagovala i Briza, která šla po druhém boku drzého žoldáka.
Jarlaxl si odkašlal, znělo to však, jako by se smál. Nemohl Zlovůli prozradit podrobnosti, protože nebyl natolik pošetilý, aby zradil mocnější rody města. Ale Jarlaxl mohl Zlovůli poškádlit prostou logikou, která jen potvrdila, co už předpokládala. "Zin-carla, přízrak, je v tunelech už hodně dlouho."
Zlovůle jen s námahou udržela klidný dech. Uvědomila si, že Jarlaxl ví víc, než je ochotný prozradit, a skutečnost, že jí vypočítavý žoldák sdělil očividné s tak dokonalým klidem, jen potvrdila, že její obavy jsou oprávněné. Zaknafeinův přízrak už opravdu po Drizztovi pátral velmi dlouho. Nikdo nemusel Zlovůli připomínat, že Pavoučí královna zrovna neproslula trpělivostí.
"Můžeš mi říct ještě něco?" zeptala se Zlovůle.
Jarlaxl pokrčil vyhýbavě rameny.
"Tak táhni z mého domu," zavrčela Matrona matka.

Jarlaxl na okamžik zaváhal a přemýšlel, jestli má za drobnou informaci žádat odměnu. Ale pak se jako obvykle hluboce uklonil, mávl širákem a obrátil se k bráně.
Však už brzy dostane zaplaceno.
O hodinu později se Matrona Zlovůle opět usadila na trůně v předsíni kaple a vyslala myšlenky do tunelů divočiny Temných říší. Telepatické spojení s přízrakem bylo omezené, proto obvykle ucítila jen záblesk silných emocí a nic víc. Ale Zaknafein býval Drizztovým otcem a nejlepším přítelem a nyní se stal jeho nejděsivější noční můrou, a tak se Zlovůle z jeho vnitřního boje snadno dozvěděla, jak pokročil v pátrání. Kdykoli se totiž přízrak dostal do Drizztovy blízkosti, Zaknafeinova vnitřní muka zesílila.
Po zneklidňujícím setkání s Jarlaxlem se Zlovůle potřebovala dozvědět, kam až Zaknafein pronikl. Krátce poté byla její námaha odměněna.
###
"Matrona Zlovůle trvá na tom, že se přízrak vydal na západ za svirfneblijské město," vysvětlil Jarlaxl Matroně Baenre.
Žoldák se ze sídla Do'Urden vydal rovnou do houbového háje na jižním konci Menzoberranzanu, kde sídlily nejmocnější drowí rodiny.
"Přízrak se drží stopy," řekla Matrona Baenre spíše sama sobě než zvědovi. "To je dobře."
"Ale Matrona Zlovůle si rovněž myslí, že Drizzt má mnohadenní, možná mnohadesetidenní náskok," pokračoval Jarlaxl.
"To ti řekla?" zeptala se Matrona Baenre nevěřícně a užasla nad tím, že by Zlovůle odhalila tak kompromitující informaci.
"Některé informace se dají získat i beze slov," odvětil žoldák lstivě. "Tón hlasu Matrony Zlovůle naznačoval, že nechce, abych to věděl."
Matrona Baenre kývla a zavřela vráskami obklopené oči. Celá věc ji unavovala. Pomohla Matroně Zlovůli získat křeslo ve vládnoucí radě, ale teď jí nezbylo než čekat, jestli si ho udrží.
"Musíme Matroně Zlovůli věřit," řekla Matrona Baenre nakonec.
Na opačné straně místnosti se El-viddinvelp, Česač myslí Matrony Baenre, v myšlenkách odvrátil od rozhovoru. Podle drowího žoldáka se Drizzt vydal na západ, daleko za Třpytivé Skaliště, což byla nesmírně důležitá zpráva, kterou nemohl ignorovat.
Česač myslí promítl své myšlenky daleko na západ a vyslal jasné varování chodbami, jež nebyly tak prázdné, jak vypadaly.
###
Jakmile Zaknafein upřel pohled na klidnou hladinu jezera, poznal, že kořist dohnal. Seskočil mezi balvany na dně velké jeskyně, aby se mohl rozhlédnout kolem. Pak našel dveře a komnaty za nimi.
V přízraku se probudily staré emoce, spřízněnost, kterou k Drizztovi cítil, rychle je však přemohly nové, divoké pocity. Do Zaknafeina totiž s neurvalou zuřivostí vtrhla Matrona Zlovůle. Přízrak vykopl dveře a s tasenými scimitary vrazil do jeskyní za nimi. Přikrývka vylétla do vzduchu a dopadla na zem v cárech, rozsekaná Zaknafeinovými meči.
Když výbuch vzteku pominul, netvor Matrony Zlovůle si dřepl, aby celou situaci zvážil.
Drizzt nebyl doma.
Přízrak během krátké chvíle zjistil, že Drizzt se svým společníkem, nebo možná dokonce se dvěma, opustil jeskyni už před několika dny. Zaknafeinovy taktické instinkty mu napovídaly, aby zde počkal, protože tento tábor nebyl pouhou lstí jako ten za hranicemi města hlubinných gnómů. Zaknafeinova kořist se určitě vrátí.
Ale přízrak vycítil, že Matrona Zlovůle, která seděla na trůně v drowím městě, už žádné další zdržování nesnese. Její čas už skoro vypršel - nebezpečné hlasy ve městě s každým dnem sílily - jenže Zlovůliny obavy a netrpělivost se jí tentokrát draze nevyplatily.
###
Jen několik hodin poté, co Zlovůle vypudila přízrak zpět do tunelů a přiměla ho pronásledovat odpadlého syna, se Drizzt, Belwar a Klapok vrátili jiným tunelem zpátky do jeskyně.
Drizzt ihned vycítil, že něco není v pořádku. Tasil čepele a pospíšil si po římse ke dveřím do komnat, ještě než se Belwar s Klapokem stačili zeptat, co se děje.
Když dorazili ke dveřím, pochopili, co Drizzta vyplašilo. Jejich domov byl zničený, hamaky a přikrývky roztrhané, misky a malá bedna s nasbíraným jídlem roztříštěné a poházené po všech koutech. Klapok otvorem do menších komnat neprošel, proto se rychle otočil a vydal se prozkoumat vzdálené části velké jeskyně, aby se ujistil, že se v nich neukrývá nepřítel.
"Magga cammara!" zařval Belwar. "Který netvor to udělal?" Drizzt zvedl přikrývku a ukázal, jak čistě je rozsekaná.
Belwar pochopil, co se mu drow snaží naznačit.
"Čepele," pronesl štolmistr ponuře. "Ostré a kvalitní čepele."
"Drowí meče," dokončil za něj Drizzt.
"Jsme daleko od Menzoberranzanu," připomněl Belwar. "Daleko v divočině, o které tvůj lid nic neví ani ji nikdy nenavštívil."
Drizzt drowy dobře znal, proto s námitkou nemohl souhlasit. Po většinu svého mladého života byl svědkem fanatismu, který ovládal životy Llothiných odporných kněžek. Sám Drizzt se vydal na mnoho mil vzdálený povrch Říší, aby se zúčastnil nájezdu, jenž měl za cíl jen to, aby Pavoučí královna mohla ochutnat sladkou krev povrchových elfů.
"Nepodceňuj Matronu Zlovůli," řekl ponuře.
"Pokud je to opravdu dílo tvé matky," zavrčel Belwar a zabušil rukama o sebe, "pak zjistí, že si ukousla větší sousto, než dokáže sníst. Počkáme si na ni," slíbil svirfnebli. "Všichni tři."
"Nepodceňuj Matronu Zlovůli," zopakoval Drizzt. "Tohle nebyla náhoda. Matrona Zlovůle bude připravená na

všechno."
"To nemůžeš vědět," namítl Belwar, ale když zahlédl v drowových levandulových očích skutečnou hrůzu, přesvědčení se z jeho hlasu vytratilo.
Shromáždili těch pár věcí, které se ještě daly použít, a vyrazili opět na západ, aby se dostali od Menzoberranzanu ještě dál.
V čele kráčel Klapok, protože jen málokterý netvor by zkřížil cestu hákovci. Belwar ho následoval jako pevný střed průvodu a Drizzt se tiše vznášel daleko vzadu, odhodlaný přátele za každou cenu ochránit. Belwar usoudil, že mohou mít před osobou, která jim zničila domov, slušný náskok. Pokud nepřítel vyrazil po jejich stopě, zavede ho k věži mrtvého kouzelníka, a uplyne mnoho dnů, než se vrátí do jeskyně s jezerem. Drizzt si tím tak jistý nebyl. Velmi dobře svoji matku znal.
Po několika nekonečných dnech dorazili do oblasti s rozlámanou zemí, rozeklanými stěnami a se stalaktity, které visely ze stropu jako číhající nestvůry. Přiblížili se k sobě a hledali útěchu ve společnosti. Belwar vytáhl svítící brož a připnul si ji na halenu, i když tím mohl přilákat nevítanou pozornost. Ale i v jejím světle se ve stínech ostrých skalnatých výběžků ukrývala nebezpečí.
Tato oblast se zdála ještě tišší než ostatní části Temných říší. Poutníci v podzemním světě Říší ostatní tvory jen zřídkakdy slyšeli, ale zde panovalo tak hmatatelné ticho, jako by odsud někdo vysál veškerý život. Klapokovy těžké kroky a Belwarovo šoupání se zneklidňujícím způsobem odrážely od skalnatých stěn.
Belwar vycítil blížící se nebezpečí jako první. Jemné vibrace v kameni gnómovi oznámily, že nejsou sami. Zastavil Klapoka kladivem a pohlédl na Drizzta, aby zjistil, jestli to také cítí.
Drizzt ukázal na strop, vznesl se do tmy a ukryl se mezi stalaktity. Když drow stoupal, tasil jeden scimitar a v druhé ruce sevřel v kapse onyxovou sošku.
Belwar s Klapokem se ukryli za hromadu balvanů a hlubinný gnóm rychle zamumlal zaklínadlo, které vlilo magii do jeho mitrilových rukou. Oba se cítili bezpečněji, když věděli, že drowí válečník je nad nimi a dává na ně pozor.
Ale Drizzt nebyl jediný, koho napadlo, že stalaktity představují dobré místo pro léčku. Jakmile drow vklouzl mezi oštěpům podobné, rozeklané kameny, poznal, že není sám.
Zpoza nedalekého stalaktitu vyplula postava, která byla o něco větší než Drizzt, ale zjevně humanoidní. Drizzt se odrazil od skály, aby se k ní přiblížil, a tasil přitom druhý scimitar. Ihned však pochopil, že se dostal do opravdových potíží. Nepřítelova hlava se podobala chobotnici se čtyřmi chapadly, a přestože Drizzt podobného tvora na vlastní oči nikdy nespatřil, věděl, co to je. Byl to illithid, česač myslí, nejstrašnější a nejobávanější netvor v celých Temných říších.
Česač myslí udeřil jako první, ještě než se Drizzt vůbec dostal na dosah. Netvorova chapadla zavířila a zamávala a Drizzta zalila vlna mentální energie. Drow se vší silou vzepřel temnotě, která ho začala pohlcovat. Snažil se hledět na protivníka a soustředit vůli, ale illithid znovu zaútočil. Pak se objevil další česač myslí a udeřil na Drizzta ochromující silou ze strany.
Belwar s Klapokem souboj neviděli, protože Drizzt se ocitl mimo dosah zářící brože hlubinného gnóma. Oba však cítili, že se nad nimi něco odehrává, proto štolmistr zariskoval a zašeptal. "Drizzte?"
Odpovědí mu byli dva scimitary, které o vteřinu později spadly ze stropu a zařinčely o skálu. Belwar s Klapokem se na zbraně překvapeně zadívali, pak uskočili. Vzduch před nimi se třpytil a tetelil, jako by se otvíraly dveře do jiné sféry bytí.
Před překvapenými přáteli se objevil illithid a zasáhl je mentálním výbojem dřív, než stačili vykřiknout. Belwar zavrávoral a upadl, ale Klapok se nedal tak snadno ovlivnit, protože v jeho mysli už sváděli boj pech s hákovcem. Česač myslí znovu udeřil, ale hákovec prošel přímo skrz kužel ochromující síly a rozdrtil illithida jediným úderem obrovské tlapy.
Klapok se rozhlédl kolem, pak obrátil oči vzhůru. Od stropu se dolů snášeli česači myslí a dva z nich drželi za kotníky Drizzta. Otevřely se další neviditelné dveře. Na Klapoka útočily ze všech stran výboj za výbojem a vnitřní boj dvou osobností, který ho až doposud chránil, začal skomírat. Klapoka přemohlo zoufalství a sílící vztek.
Klapok v tu chvíli jednal jako hákovec a nechal se ovládnout instinktivním vztekem a divokostí.
Ale dokonce ani hákovcův tvrdý krunýř nedokázal neustávajícím zákeřným útokům česačů myslí odolat. Klapok se vrhl na ty, kteří drželi Drizzta.
V půli cesty ho však obklopila temnota.
Věděl, že klečí na kameni. Plazil se však dál a odmítal se vzdát, zříct se ryzího vzteku.
Nakonec ale padl k zemi a nemyslel už ani na Drizzta, ani na Belwara, ani na svoji zlost.
Propadl se do tmy.

ČÁST ČTVRTÁ BEZMOCNOST

V životě jsem se mnohokrát cítil bezmocný. Je to možná nejkrutější bolest, jakou může kdo zažít, protože pramení z frustrace a ze vzteku, který nenachází uvolnění. Rána mečem na paži bojujícího vojáka se nedá srovnávat s muky, která cítí zajatec při prásknutí bičem. I když bič tělo bezmocného vězně nezasáhne, zařízne se mu hluboko do duše.
Všichni se dříve nebo později staneme vězni a necháme se uvěznit sami sebou nebo očekáváním okolí. Je to břemeno, které musí všichni snášet, všichni ho nenávidí a jen málokdo mu unikne. V tomto ohledu se považuji za šťastlivce, protože můj život se neustále víceméně zlepšoval. Narodil jsem se v Menzoberranzanu pod neúnavným dozorem zlých

kněžek Pavoučí královny, takže to už asi horší ani být nemohlo.
Jako tvrdohlavý mladík jsem věřil, že se nepřátelům dokážu postavit sám, že jsem dost silný na to, abych je porazil mečem a zásadami. Byl jsem tak arogantní, že jsem přesvědčil sám sebe, že čirým odhodláním dokážu porazit i samotnou bezmocnost. Musím přiznat, že jsem byl tvrdohlavý a pošetilý, protože když se nyní ohlédnu zpátky, vidím, že jsem jen zřídkakdy musel bojovat sám. Vždy jsem měl přátele, skutečné a velmi drahé, kteří mi pomáhali, i když jsem byl přesvědčen, že jejich pomoc nepotřebuji, i když jsem si vůbec neuvědomil, že mi pomáhají.
Zaknafein, Belwar, Klapok, Muši, Bruenor, Regis, Catti, Wulfgar a samozřejmě Guenhwyvar, drahá Guenhwyvar. Tito společníci ospravedlňovali mé zásady a dávali mi sílu bojovat dál s nepřítelem, ať už skutečným, nebo vymyšleným. Bojovali se mnou proti bezmoci, vzteku a podráždění. Tito přátelé mi dali život.

Drizzt Do'Urden

16
ZÁKEŘNÉ OKOVY
Klapok se zadíval dlouhou úzkou jeskyní na budovu s mnoha věžemi, která sloužila illithidskému společenství jako hrad. I když hákovec dobře neviděl, rozeznal přikrčené postavy, které se plazily po jeho kamenných stěnách, a slyšel zvonění nástrojů. Klapok věděl, že to jsou otroci - duergaři, skřeti, hlubinní gnómové a další národy, které Klapok neznal - kteří slouží illithidským pánům svými kamenickými dovednostmi a pomáhají jim vylepšovat a měnit tvar obrovského balvanu, který si česači myslí zvolili za svůj domov.
Belwar se na takovou práci dokonale hodil, takže bylo možné, že už ho zaměstnali.
Myšlenky prolétly Klapokovou myslí a byly ihned zapomenuty a nahrazeny hákovcovými přízemnějšími instinkty. Ochromující údery česačů myslí oslabily Klapokovu mentální obranu a polymorfní zaklínadlo ho připravilo o další kus jeho já, o tak velký, že si změnu ani neuvědomil. Jeho dvě identity teď byly stejně silné, bojovaly spolu a chudák Klapok z toho byl dočista zmatený.
Kdyby své dilema chápal a věděl, co přátele potkalo, možná by se považoval za šťastlivce.
Česači myslí tušili, že Klapok není jen obyčejný hákovec, i když tak vypadá. Illithidská společnost přežívala díky vědomostem a čtení myšlenek, a i když se jí nepodařilo proniknout změtí, kterou tvořila Klapokova mysl, bylo jí jasné, že vědomí uvnitř kostěného krunýře rozhodně není tak prosté, jak by od jednoduchého netvora Temných říší očekávala.
Ale česači myslí rovněž nebyli pošetilí. Věděli, jak nebezpečné by bylo pokusit se rozluštit a ovládnout ozbrojeného a obrněného netvora, vážícího čtvrt tuny. Klapok byl příliš nebezpečný a nevypočitatelný, než aby ho drželi v uzavřeném prostoru. Ale v illithidské otrokářské společnosti bylo místo pro každého.
Klapok stál na skalnatém ostrůvku o průměru asi padesáti yardů, který ze všech stran obklopovala široká a hluboká propast. Spolu s ním na něm pobývali další tvorové, a to včetně malého stáda rothe a několika potlučených duergarů, kteří zjevně strávili pod vlivem mysl tavících illithidů příliš dlouhou dobu. Šedí trpaslíci seděli nebo stáli, prázdnýma očima zírali do prázdna a čekali. Klapok brzy pochopil, že se mají stát potravou krutých pánů.
Klapok pochodoval sem a tam po ostrově a hledal způsob, jak uniknout, i když by jeho pešská část dozajista pochopila, že je to nemožné. Na ostrov vedl přes ochrannou propast jen jediný most, magická a mechanická věcička, která se na protější straně zasunovala do útesu, kdykoli jí nebylo potřeba.
K páce, která most ovládala, se přiblížila skupina česačů myslí doprovázená statným zlobrem. Ihned na Klapoka zaútočili telepatickými rozkazy. Jeden se mu ostře zařízl do myšlenek a on v tu chvíli pochopil, jaká je jeho úloha na ostrově. Měl se stát pastýřem stáda česačů myslí. Chtěli, aby jim přivedl šedého trpaslíka a jednu rothe, a otrok se ihned poslušně pustil do práce.
Žádná z obětí se nebránila. Klapok zlomil šedému trpaslíkovi úhledně vaz, rothe pak ne tak úhledně rozdrtil lebku. Vycítil, že illithidy potěšil, a to v něm probudilo zvláštní emoce, přičemž nejsilnější byla spokojenost.
Klapok oba tvory popadl a postavil se k okraji propasti naproti skupině illithidů.
Jeden z nich zatáhl za mostní páku, která mu sahala až k pasu. Klapok si všiml, že pákou pohnul směrem pryč od něj. Bylo to důležité, přestože hákovec v tu chvíli netušil proč. Most z kamene a kovu zaduněl, otřásl se a vystřelil z útesu naproti Klapokovi. Překlenul propast a bezpečně zapadl do skály u Klapokových nohou.
Pojď ke mně, rozkázal jeden z illithidů. Klapok by možná rozkazu odolal, kdyby to mělo nějaký smysl. Místo toho však vstoupil na most, který pod jeho vahou zasténal.
Stůj! Pusť kořist, ozval se další rozkaz, když byl hákovec v půli mostu. Pusť kořist! zakřičel opět telepatický hlas. A vrať se zpět na ostrov!
Klapok se zamyslel. Vzedmul se v něm hákovcův vztek a pozůstatky pecha, kterého rozčílila ztráta přátel, naprosto souhlasily. Stačilo pár kroků a dostal by se k nepřátelům.
Na rozkaz česačů myslí se zlobr přiblížil k okraji mostu. Byl o něco vyšší než Klapok a také mohutnější, ale nebyl ozbrojený, takže by Klapoka nedokázal zastavit. Ale Klapok po straně mohutného strážce rozpoznal vážnější hrozbu. Illithid, který zatáhl za páku a spustil most, u ní ještě pořád stál a nedočkavě svíral a otvíral podivný čtyřprstý úd, kterým ji držel.
Most by se stáhl a svrhl Klapoka do hlubin propasti dřív, než by se dostal na opačnou stranu a zlobra porazil. Hákovec neochotně položil kořist na most a vrátil se zpět na skalnatý ostrov. Zlobr ihned vyrazil, sebral mrtvého trpaslíka a rothe a odnesl je pánům.
Illithid pak znovu zatáhl za páku a magický most během okamžiku zapadl zpět do útesu na opačné straně propasti a nechal Klapoka opět uvězněného na ostrově.

Jez, přikázal jeden z illithidů. V okamžiku, kdy rozkaz pronikl Klapokovi do myšlenek, procházela kolem nešťastná rothe a Klapok jí obrovským spárem nepřítomně rozdrtil hlavu.
Když illithidé odešli, Klapok se posadil, aby pojedl, a vychutnal si chuť krve a masa. Hákovec v něm při syrové hostině zvítězil, ale pokaždé, když se Klapok zadíval přes propast na illithidský hrad na opačném konci úzké jeskyně, tichý pešský hlásek v jeho mysli si dělal starost o hlubinného gnóma a drowa.
###
Ze všech otroků, kteří byli v poslední době v tunelech kolem illithidského hradu polapeni, vzbudil největší pozornost Belwar Svárlivec. Nezaujal jen svýma podivnýma mitrilovýma rukama, nýbrž také dokonale plnil dva požadavky, které illithidé na otroky kladli. Uměl opracovávat kámen, ale také bojovat v gladiátorské aréně.
Když hlubinného gnóma předvedli na dražbě otroků, spustili illithidé povyk. Nabízeli za něj zlato a magické předměty, soukromá zaklínadla i vzácné svazky. Nakonec štolmistra prodali skupině tří česačů myslí, kteří vedli výpravu, jež ho zajala. Belwar neměl samozřejmě o prodeji ani ponětí. Ještě než byl obchod uzavřen, odvedli hlubinného gnóma pryč tmavým, úzkým tunelem a uvěznili ho v prázdné malé místnosti.
Krátce poté v mysli zaslechl tři telepatické hlasy, kterým rozuměl a nikdy je nezapomene - hlasy jeho pánů.
Před Belwarem se zvedla železná padací mříž a odhalila jasně osvětlenou kruhovou místnost s vysokými zdmi a řadami sedadel pro diváky nad nimi.
Pojď ven, rozkázal jeden z pánů a štolmistr, který z celého srdce toužil pána potěšit, nezaváhal. Když vyšel z krátkého tunelu, uviděl, že se na kamenných lavicích shromáždilo několik tuctů česačů myslí. Všichni na něj ukazovali podivnýma čtyřprstýma rukama, jejich chobotnicím podobné tváře však zůstávaly bez výrazu. Ale Belwar sledoval telepatické spojení, proto pro něj nebylo těžké v davu najít svého pána, který se zrovna s malou skupinou illithidů dohadoval o Belwarových šancích na úspěch.
Na opačné straně arény se otevřela podobná padací mříž a z tunelu vystoupil obrovský zlobr. Tvor ihned obrátil oči k davu a vyhledal zase svého pána, který tvořil střed jeho bytí.
Tento zlý zlobr mě ohrozil, můj statečný svirfneblijský bojovníku, pobídl Belwara krátce nato telepaticky jeho pán, když byly sázky uzavřeny. Znič ho pro mě.
Belwar žádné další pobízení nepotřeboval a zlobr taky ne, protože obdržel podobnou zprávu od svého pána. Gladiátoři se zuřivě vrhli jeden na druhého, ale i když byl zlobr mladý, byl rovněž hloupý a Belwar byl lstivý starý veterán. Na poslední chvíli zpomalil a odkulil se do strany.
Zlobr dokončil útok a zoufale se ho pokusil nakopnout, na okamžik však zavrávoral.
A to stačilo.
Belwar roztříštil zlobrovi kladivem koleno. Ozvalo se prasknutí, které se rozlehlo stejně hlasitě jako zadunění kouzelníkova blesku. Zlobr se zapotácel vpřed, ohnul se v pase a Belwar mu zasekl krumpáč do masitého zadku.
Obrovský netvor ztratil rovnováhu, zavrávoral do strany a Belwar se mu vrhl pod nohy a podrazil mu je.
Štolmistr ihned vyskočil na obrovo tělo a rozběhl se k jeho hlavě. Zlobr se rychle vzpamatoval a popadl gnóma za přední část haleny, ale zrovna když se netvor chystal odhodit odporného malého protivníka stranou, Belwar mu zarazil krumpáč do hrudi. Hloupý zlobr vyl zuřivostí a bolestí, ale přesto se pokusil vyrvat si štolmistra z hrudi.
Ostrý konec krumpáče zůstal zaseknutý v ráně a hlubinný gnóm tak udělal zlobrovi do hrudi hluboký zářez. Zlobr se překulil, máchal divoce rukama, až se nakonec od kruté mitrilové ruky osvobodil. Obrovské koleno nakoplo Belwara do trupu a odmrštilo ho na mnoho stop vzdálenou skálu. Štolmistr se od ní několikrát odrazil, ale přesto se postavil na nohy. Byl sice omámený a celé tělo ho bolelo, ale netoužil po ničem jiném než potěšit svého pána.
Slyšel tiché povzbuzování a mentální křik illithidů v komnatě, ale jeden hlas přehlušil jasností všechen hluk.
Zabij ho! rozkázal Belwarovi jeho pán.
Belwar nezaváhal. Zlobr ležel ještě pořád na zádech, držel se za hruď a marně se snažil zastavit krvácení. Zranění, která utržil, byla téměř jistě smrtelná, ale Belwar ještě zdaleka neskončil. Ta odporná příšera ohrozila jeho pána. Štolmistr se vrhl zlobrovi přímo na hlavu. Třikrát udeřil kladivem, pak zasadil smrtelnou ránu krumpáčem.
Zlobr sebou divoce škubal v předsmrtné křeči, ale Belwar neznal slitování. Potěšil pána a na ničem jiném mu v té chvíli nezáleželo.
Nahoře na tribunách si hrdý vlastník svirfneblijského bojovníka vybral výhru ve zlatě a v lahvičkách s lektvary. Illithid byl se svojí volbou spokojený. Zadíval se zpět na Belwara, který dál sekal a bušil do mrtvoly. Přestože se illithid rád díval, jak si nový bojovník hraje, rychle mu rozkázal, aby přestal. Mrtvý zlobr byl koneckonců také součástí výhry. Nechtěl si zničit večeři.
###
V srdci illthidského hradu stála obrovská věž, veliký stalagmit, který byl uvnitř dutý a uzpůsobený k tomu, aby v něm mohli nejdůležitější členové podivného společenství žít. Obrovitá kamenná budova byla uvnitř obkroužená pavlačemi a točitými schodišti a na každém patře žilo několik česačů myslí. Ale nejdůležitější tvor, jejich mozek, žil v prosté, kruhové komnatě úplně v přízemí.
Hrouda pulzujícího masa bez kostí měla v průměru dobrých dvacet stop a propojovala všechny česače myslí v telepatické symbióze. Hlavní mozek obsahoval všechny illithidské vědomosti, byl mentálním okem, které střežilo vnější komnaty, a byl to také on, kdo zaslechl varovný křik illithida v drowím městě mnoho mil na východ. Hlavní mozek řídil veškeré dění v illithidském společenství a česači myslí ho považovali za boha. Proto smělo do zvláštní věže vstoupit jen několik otroků s obzvláště citlivými a jemnými prsty, kteří illithidského boha masírovali a konejšili něžnými pohyby a teplými tekutinami.
Patřil k nim i Drizzt Do'Urden.
Drow klečel na širokém chodníku, který se táhl podél stěny místnosti, natahoval se a hladil beztvarou hmotu a zřetelně

přitom cítil, co se jí líbí, a co ne. Když byl mozek rozrušený, cítil Drizzt v žilnaté tkáni ostré mravenčení a napětí. Ihned proto začal masírovat silněji, aby milovaného pána uklidnil.
Když byl mozek spokojený, byl spokojený i Drizzt. Na ničem jiném nezáleželo. Odpadlý drow našel smysl života. Drizzt Do'Urden našel domov.
###
"Přinesl nám velký zisk," řekl jeden z česačů myslí třaslavým, nepřirozeným hlasem. Tvor zvedl lektvary, které vyhrál v aréně.
Zbývající dva illithidé zatřepotali prsty na souhlas.
Bojovník z arény, poznamenal druhý telepaticky.
"A taky umí kopat," dodal třetí nahlas. Něco ho napadlo a myšlenka pronikla i do myslí ostatních. Možná tesat?
Tři illithidé se zadívali na opačnou stranu komnaty, kde začaly práce na nové místnosti.
První illithid zatřepotal prsty a zabublal: "Tak podřadnými úkoly pověříme svirfnebli až za čas. Teď musíme vyhrát víc lektvarů, víc zlata. Opravdu výnosný tvor!"
"Jako ostatní, které jsme zajali," řekl druhý.
"Hákovec pase stádo," vysvětlil třetí.
"A drow pečuje o mozek," zabublal první. "Všiml jsem si ho, když jsem se snášel do komnaty. Bude z něj dobrý masér a potěší mozek i nás ostatní."
"A máme taky toto," řekl druhý, švihl chapadlem a strčil do třetího. Třetí illithid ukázal onyxovou sošku.
Magie? zeptal se první.
Ano, odpověděl druhý mentálně. Je spojená s Astrální sférou. Bytost v kameni, myslím.
"Přivolali jste ji?" zeptal se první nahlas.
Zbývající dva illithidé sevřeli ruce na znamení, že ne. "Mohl by to být nebezpečný nepřítel," vysvětlil třetí. "Mysleli jsme, že by bylo rozumné sledovat zvíře v jeho vlastní sféře, než ho povoláme."
"Moudré rozhodnutí," souhlasil první. "Kdy vyrazíte?"
"Ihned," odpověděl druhý. "Doprovodíš nás?"
První illithid sevřel ruce v pěst a ukázal lahvičku s lektvarem. "Musím vyhrát víc," vysvětlil.
Druzí dva zatřepotali nadšeně prsty. Jejich společník odešel do jiné místnosti, aby spočítal výhru, a oni se usadili v křeslech a připravili se na cestu.
Vznesli se a tělesné schránky nechali sedět v komnatě. Vstoupili do sošky a sledovali její pouto s Astrální sférou, které ve svém stavu viděli jako tenké stříbrné vlákno. Opustili jeskyni, skálu i hluk Materiální sféry a nesli se širým klidem astrálního světa. Kromě neutichajícího zpěvu astrálního větru neslyšeli skoro nic. Nebyly zde žádné pevné budovy - alespoň ne ve smyslu materiálního světa - a vše určovaly odstíny světla.
Illithidé se blížili ke konci astrálního vzestupu, proto se vzdálili od stříbrného vlákna figurky. Vstoupí do sféry poblíž té, v níž duše velkého pantera žila, ale ne natolik blízko, aby na sebe upozornili. Illithidé nebyli obvykle vítanými hosty, protože je nenáviděla skoro všechna stvoření ve všech sférách, které procestovali.
Bez problémů vstoupili plně do astrálního stavu a bez problémů rovněž objevili duši, kterou soška ztělesňovala. Guenhwyvar skotačila v lese, který tvořila záře hvězd, a v nekonečném koloběhu honila duši losa. Los byl stejně obdivuhodný jako panter a s nepopiratelnou ladností běhal a poskakoval. Los a Guenhwyvar už tuto scénu miliónkrát zopakovali a ještě ji miliónkrát zopakují. Takový byl řád a harmonie panterovy existence, která vládla všem sférám vesmíru.
Ale někteří tvorové, jako byli obyvatelé nižších sfér nebo česači myslí, kteří nyní pantera z dálky pozorovali, nedokázali prostou dokonalost této harmonie přijmout, nedokázali pochopit krásu věčného lovu. Illithidé sledovali, jak si úžasný panter hraje, ale mysleli jen na to, jak by ho mohli nejlépe využít.

17
JEMNÁ ROVNOVÁHA
Belwar pozorně studoval nejnovějšího nepřítele a zdálo se mu, že je mu příšera v krunýři nějak povědomá. Přemýšlel, jestli se v minulosti s podobným tvorem nespřátelil. Ale ať už měl svirfneblijský gladiátor jakékoli pochybnosti, nedokázaly mu proniknout do mysli, protože mu jeho illithidský pán telepaticky dál našeptával zákeřné lži.
Zabij ho, můj statečný bojovníku, žádal illithid z místa na tribuně. Je to tvůj nepřítel, a pokud ho nezabiješ, ublíží mi!
Hákovec, který byl mnohem větší než Belwarův ztracený přítel, se na gnóma vrhl, protože necítil žádné zábrany udělat si ze svirfnebli svačinu.
Belwar pokrčil podsadité nohy a čekal na správný okamžik. Hákovec se nad ním sklonil a rozpřáhl spáry, aby mu zabránil uniknout do strany, a Belwar v tu chvíli vyskočil a udeřil netvora kladivem do hrudi. Rána byla tak silná, že se v hákovcově krunýři objevily pukliny, a přestože se netvor dál řítil vpřed, zavrávoral.
Hákovec Belwarovu ránu zastavil, protože byl příliš těžký a jeho setrvačnost mnohem větší než gnómova. Belwar cítil, jak se mu vykloubilo rameno, a málem omdlel bolestí. Ale volání illithidského pána přehlušilo všechny myšlenky, a dokonce i bolest.
Gladiátoři se zhroutili na jednu velkou hromadu a netvoro tělo pohřbilo Belwara pod sebou. Hákovec byl tak velký a těžký, že na štolmistra pod sebou nedosáhl, ale měl ještě jiné zbraně. Ohnal se po Belwarovi ostrým zobákem. Hlubinnému gnómovi se podařilo zvednout krumpáč, ale hákovec zatlačil obrovskou hlavou a zkroutil Belwarovi paži. Hladový zobák cvakal jen palec od štolmistrovy tváře.
Illithidé na tribunách velké arény poskakovali a vzrušeně si povídali jak telepaticky, tak vodnatými, bublavými hlasy. Prsty se třepotaly a jiné se svíraly v pěst, jak se česači myslí snažili předčasně vybrat výhry.

Belwarův pán se bál, aby bojovníka neztratil, proto zavolal na hákovcova pána. Vzdáváš se? Snažil se, aby jeho hlas zněl sebejistě.
Druhý illithid se samolibě odvrátil a odřízl telepatické spojení. Belwarův pán se mohl jen dívat.
Hákovec se nemohl přiblížit, protože svirfnebli zapřel paži v lokti o kámen a mitrilovým krumpáčem zadržoval netvorův smrtící zobák. Hákovec tedy zvolil jinou taktiku a trhnutím se osvobodil.
Belwara zachránily jen válečnické instinkty, protože hákovec náhle změnil směr a znovu zaútočil smrtícím zobákem. Obvyklou reakcí a očekávanou obranou bylo srazit protivníkovu hlavu krumpáčem na stranu. Hákovec však takový pohyb očekával a Belwar to věděl.
Belwar zvedl paži před sebe a vrazil útočícímu hákovci krumpáč pod zobák. Netvora napadlo, že se Belwar chystá udeřit, proto se zastavil, přesně jak štolmistr plánoval.
Ale Belwar obrátil mitrilový krumpáč mnohem rychleji, než netvor očekával. Belwarův úder zasáhl hákovce přímo za zobák a strhl mu hlavu na stranu. Štolmistr poté ignoroval rezavou bolest ve zraněném rameni, ohnul druhou paži v lokti a praštil. Rána nebyla silná, ale hákovec se zrovna v tu chvíli otočil a otevřel zobák, aby hlubinného gnóma kousl do odhalené tváře.
Místo toho však utržil zásah mitrilovým kladivem.
Belwar vrazil hákovci kladivo daleko do chřtánu a rozevřel mu zobák do větší šířky, než k jaké byl určený. Netvor sebou divoce házel a snažil se vyprostit a každým trhnutím vysílal do štolmistrovy zraněné paže vlny bolesti.
Belwar zareagoval stejně zuřivě a znovu a znovu tloukl hákovce volnou rukou ze strany do hlavy. Krumpáč se zatínal do hákovcova zobáku, který zbrotila krev.
"Vzdáváš se?" křičel nyní Belwarův pán vodnatým hlasem na hákovcova pána.
Ale otázka byla opět předčasná, protože hákovec v aréně ještě nebyl poražen. Použil další zbraň - svoji váhu. Netvor nalehl hrudí na ležícího hlubinného gnóma a snažil se z něj vymačkat život.
"Vzdáváš se ty? odsekl hákovcův pán, když si všiml, jak neočekávaně se situace změnila.
Belwar zasáhl hákovce krumpáčem do oka a netvor zavyl bolestí. Illithidé poskakovali, ukazovali, třepotali prsty a svírali je v pěst.
Oba páni věděli, kolik mohou ztratit. Pokud bitvu nezastaví, budou gladiátoři ještě někdy schopni bojovat?
Možná bychom se mohli shodnout na nerozhodném výsledku, navrhl Belwarův pán telepaticky. Druhý illithid rád souhlasil. Oba vyslali rozkazy svým bojovníkům. Několik dlouhých okamžiků trvalo, než vzteklý žár zchladl a souboj skončil, ale rozkazy illithidů nakonec přehlušily divoký pud sebezáchovy gladiátorů. Hlubinný gnóm a hákovec náhle pocítili hlubokou spřízněnost, a když se hákovec postavil, podal gnómovi spár a pomohl mu vstát.
Krátce poté seděl Belwar na kamenné lavici v prosté malé cele těsně za vstupem do tunelu, který vedl do okrouhlé arény. Štolmistrova paže s kladivem úplně zchromla a celé rameno mu zbarvila odporná fialovomodrá podlitina. Uplyne mnoho dní, než bude Belwar znovu schopen bojovat v aréně, a to mu dělalo velké starosti, protože nebude moct potěšit svého pána.
Illithid přišel, aby si prohlédl jeho zranění. Měl lektvary, které uzdravení rány urychlí, ale i s magickou pomocí si Belwar zjevně potřeboval odpočinout. Jenže česač myslí mohl gnóma využít ještě jiným způsobem. Potřeboval dokončit komnatu ve svém domě.
Pojď, rozkázal illithid a Belwar vyskočil na nohy. Pospíšil si za pánem, ale uctivě se držel o krok zpátky.
Česač myslí ho vedl nejnižším patrem středové věže a Belwarovu pozornost tam upoutal klečící drow. Temný elf měl velké štěstí. Mohl se dotýkat a potěšit hlavní mozek společenství! Belwar o něm však už dál nepřemýšlel a vydal se do třetího patra budovy a do komnat, o něž se dělili jeho tři páni.
Druzí dva illithidé seděli nehybně v křeslech a vypadali jako mrtví. Belwarův pán jim však věnoval jen málo pozornosti, protože věděl, že se jeho společníci vydali na astrální pouť a jejich těla jsou docela v bezpečí. Česač myslí však přece jen na okamžik zaváhal a zapřemýšlel, jak se asi společníkům ve vzdálené sféře bytí daří. Belwarův pán si jako všichni illithidé astrální cestování užíval, ale praktičnost, která byla jednou z nejvýraznějších illithidských vlastností, ho přiměla soustředit se na důležitější záležitosti. Belwar ho stál velký majetek, který nemínil ztratit.
Česač myslí zavedl Belwara do zadní místnosti a posadil ho na prostý kamenný stůl. Pak zavalil Belwarovu mysl telepatickými příkazy a otázkami, zatímco mu hrubě ošetřil a ovázal rameno. Česači myslí dokázali proniknout jinému tvorovi do myšlenek už při prvním setkání, a to prostřednictvím ochromujícího úderu nebo telepatické komunikace, ale trvalo celé desetidny, a někdy dokonce měsíce, než otroka plně ovládli. Každé spojení ničilo otrokovu přirozenou obranu proti illithidskému mentálnímu našeptávání a odhalovalo víc z otrokových vzpomínek a pocitů.
Belwarův pán byl odhodlaný zjistit o podivném gnómovi všechno, o jeho zvláštních rukou a také o podivné společnosti, ve které cestoval. Tentokrát se illithid při telepatickém spojení soustředil na mitrilové ruce, protože cítil, že je Belwar plně nevyužívá.
Illithid se přehraboval Belwarovou myslí, až narazil na hluboko zasunutou myšlenku a odhalil podivné zaklínadlo.
Bivrip? zeptal se Belwara. Štolmistr instinktivně srazil ruce a trhl přitom sebou bolestí.
Illithid nadšeně zavířil prsty a chapadly. Věděl, že odhalil něco důležitého, něco, co by mohlo bojovníka učinit ještě silnějším. Když však česač myslí vrátí Belwarovi vzpomínku na zaklínadlo, vrátí mu také část sebe, vzpomínku na doby před otroctvím.
Illithid podal Belwarovi další léčivý lektvar a rozhlédl se po svém majetku. Pokud chtěl Belwar zůstat gladiátorem, bude se muset s hákovcem střetnout v aréně ještě jednou. Illithidská pravidla vyžadovala, aby po nerozhodném výsledku následoval nový souboj. Belwarův pán pochyboval o tom, že by svirfnebli další bitvu s bojovníkem v krunýři přežil. Tedy pokud…
###

Dinin Do'Urden vedl ještěřího oře nejhustěji zastavěnou částí Menzoberranzanu, v níž sídlily nižší rody. Stáhl si kápi piwafwi hluboko do tváře a ukryl všechny insignie, které by ho mohly identifikovat jako šlechtice vládnoucího rodu. Dinin se potřeboval skrýt nejen před zvědavýma očima obyvatel této části města, ale rovněž před nesouhlasnými pohledy matky a sestry. Dinin přežil dost dlouho na to, aby věděl, jak nebezpečná může být samolibost. Neustále se pohyboval na hranici paranoie, protože nikdy nevěděl, kdy se mohou Zlovůle nebo Briza dívat.
Skupina gobrů ustoupila ještěrovi z cesty. První syn rodu Do'Urden se rozzuřil, jak nevšímavě se otroci chovají. Ruka mu instinktivně sklouzla k biči u opasku.
Dinin se však moudře ovládl a připomněl si, co by se stalo, kdyby ho někdo odhalil. Zabočil za další ostrý roh a vyrazil kolem řady propojených stalagmitových hrud.
"Takže jsi mě našel," oslovil ho známý hlas zezadu a poněkud ze strany. Dinin ještěra překvapeně a vystrašeně zastavil a ztuhl. Věděl, že na něj míří alespoň tucet malých kuší.
Dinin pomalu otočil hlavu a zadíval se na blížícího se Jarlaxla. Tady ve stínech se žoldák v ničem nepodobal přehnaně zdvořilému a úslužnému drowovi, kterého Dinin poznal v sídle svého rodu. Nebo na Dinina možná zapůsobili dva ozbrojení drowí strážci, kteří stáli Jarlaxlovi po boku, či skutečnost, že tu nebyla Matrona Zlovůle, která by ho ochránila.
"Je zdvořilé požádat o dovolení, než vstoupíš někomu do domu," pronesl Jarlaxl klidně, ale v hlase mu zaznívala jasná hrozba.
"Jsem na otevřené ulici," připomněl Drinin.
Jarlaxlův úsměv jeho námitku popřel. "U mě doma."
Dinin si vzpomněl, kdo je, a to mu dodalo odvahu. "Měl by snad šlechtic vládnoucího rodu žádat Jarlaxla o svolení?" zavrčel První syn. "A co Matrona Baenre, která by nevstoupila ani do sídla nejnižšího menzoberranzanského rodu, aniž by požádala příslušnou Matronu matku o svolení? Měla by také Matrona Baenre žádat Jarlaxla, odpadlíka bez rodu, o svolení?" Dinin si uvědomil, že možná zašel v urážce příliš daleko, ale jeho hrdost si to žádala.
Jarlaxl se viditelně uvolnil a úsměv, který se mu objevil na tváři, vypadal skoro upřímně. "Takže jsi mě našel," zopakoval a tentokrát se, jak bylo jeho zvykem, hluboce uklonil. "Pověz mi, proč jsi přišel, a skončeme to."
Dinin si povýšeně založil paže na hrudi, protože mu žoldákův zjevný ústupek posílil sebevědomí. "Proč myslíš, že jsem hledal zrovna tebe?"
Jarlaxl si vyměnil úsměv se strážci. Zachechtání neviditelných vojáků ve stínech připravilo Dinina o velkou část sílícího sebevědomí.
"Řekni, proč jsi tady, První synu," zdůraznil Jarlaxl, "a skončeme to."
Dinin by setkání s radostí co nejrychleji ukončil. "Potřebuji informace o Zin-carle," řekl bez obalu. "Zaknafeinův přízrak se toulá tunely Temných říší už mnoho dnů. Možná příliš dlouho."
Jarlaxl přimhouřil oči a zamyslel se nad tím, co První syn naznačil. "Poslala tě Matrona Zlovůle?" zeptal se, ačkoli to znělo spíše jako prohlášení.
Dinin zavrtěl hlavou a Jarlaxl o jeho upřímnosti nepochyboval. "Jsi stejně moudrý jako obratný," připustil žoldák milostivě a opět mu věnoval úklonu, která tady v Jarlaxlově temném světě vypadala poněkud dvojsmyslně.
"Přišel jsem z vlastního rozhodnutí," řekl Dinin pevně. "Musím získat odpovědi."
"Bojíš se, První synu?"
"Dělám si starosti," přiznal Dinin upřímně a ignoroval žoldákův posměšek. "Nikdy bych neudělal tu chybu, abych podcenil nepřátele nebo spojence."
Jarlaxl na něj zmateně pohlédl.
"Vím, čím se můj bratr stal," vysvětlil Dinin. "A vím, kým kdysi býval Zaknafein."
"Zaknafein je nyní přízrak," odvětil Jarlaxl, "který ovládá Matrona Zlovůle."
"Už hodně dlouho," řekl Dinin tiše a věřil, že žoldák pochopí, co tím chce říct.
"Tvá matka požádala o Zin-carlu," opáčil Jarlaxl poněkud ostře. "Je to Llothin největší dar a dává ho proto, aby ji na oplátku potěšili. Matrona Zlovůle věděla, co riskuje, když o Zin-carlu požádala. Jistě chápeš, První synu, že přízrak se vrací jen proto, aby splnil určitý úkol."
"A co se stane, když zklame?" zeptal se Dinin přímo a stejně rozrušeně.
Žoldákův nevěřícný pohled mluvil za vše.
"Kolik má Zaknafein času?" zeptal se Dinin.
Jarlaxl pokrčil vyhýbavě rameny a odpověděl otázkou: "Kdo může znát Llothiny plány? Pavoučí královna dokáže být trpělivá, pokud se jí čekání vyplatí. Je Drizzt natolik cenný?" Žoldák opět pokrčil rameny. "O tom rozhodne jen a jen Lloth."
Dinin se na Jarlaxla dlouze zadíval, aby se ujistil, že žoldák už nemá co nabídnout. Pak se obrátil zpátky k ještěrovi a stáhl si piwafwi hluboko do tváře. Když se vyhoupl do sedla, obrátil se, aby ještě něco poznamenal, ale žoldák a jeho strážci už zmizeli.
###
"Bivrip!" vykřikl Belwar a dokončil tak zaklínadlo. Zabušil rukama o sebe a tentokrát sebou netrhl, protože bolest nebyla tak prudká. Když se ruce srazily, kolem se rozlétly jiskry, a Belwarův pán v čirém nadšení zatleskal čtyřprstýma rukama.
Illithid se už nemohl dočkat, až uvidí gladiátora při práci. Rozhlédl se kolem a uviděl zčásti vyhloubenou komnatu. Do štolmistrovy mysli telepaticky pronikla celá záplava rozkazů a představ o tvaru a hloubce výklenku.
Belwar se ihned pustil do práce. Nebyl si jistý silou zraněného ramena, proto udeřil napřed krumpáčem. Skála se pod magickým nástrojem rozprskla v prach a illithid zaplavil Belwarovy myšlenky svojí spokojeností. Takovému úderu se

neubrání ani hákovec!
Belwarův pán zopakoval rozkazy, které hlubinnému gnómovi dal, pak odešel do sousední komnaty, aby se věnoval studiu. Belwar zůstal sám a věnoval se úkolu, který se tolik podobal práci, již odváděl po celé století. To ho přimělo zamyslet se.
Belwar však neuvažoval o ničem určitém, protože se stále řídil především potřebou potěšit illithidského pána. Ale poprvé od chvíle, kdy ho zajali, přemýšlel.
Identita? Cíl?
Myslí mu znovu prolétla úchvatná píseň zaklínadla mitrilových rukou a on se na ni nevědomky soustředil ve snaze roztřídit změť věznitelových vnuknutí. "Bivrip?" zamumlal znovu a slovo v něm vyvolalo nedávnou vzpomínku, obrázek drowího elfa, který klečel a masíroval božského tvora illithidského společenství.
"Drizzt?" zamumlal si Belwar pro sebe, ale při dalším zabušení krumpáče jméno ihned zapomněl, neboť ho opět přemohla touha potěšit illithidského pána.
Výklenek musel být dokonalý.
###
Kůže se pod černou rukou zachvěla a Drizzta zalila vlna úzkosti, kterou hlavní mozek společenstva česačů myslí vyslal. Drowa naplnil smutek, protože nedokázal úzkost mozku snést. Štíhlé prsty mnuly a hladily. Drizzt zvedl misku s teplou vodou a pomalu ji vylil na kůži. A byl šťastný, protože kůže se pod jeho zkušenýma rukama vyhladila a mozkův neklid nahradil škádlivý náznak vděku.
Dva illithidé, kteří stáli na širokém chodníku za drowem, vše sledovali a pokývali souhlasně hlavami. Drowí elfové byli vždy zruční a tento byl zatím jedním z nejlepších.
Illithidé sdíleli stejnou myšlenku, nad kterou dychtivě zatřepotali prsty. Hlavní mozek odhalil v illithidské síti tunelů vně dlouhé, úzké jeskyně dalšího drowího vetřelce, dalšího otroka, který bude masírovat a konejšit.
To si alespoň hlavní mozek myslel.
Čtyři illithidé opustili jeskyni a nechali se vést obrázky, které jim do mysli vložil hlavní mozek. Na jejich území vstoupil drow, který bude pro illithidy snadnou kořistí.
To si alespoň česači myslí mysleli.

18
OKAMŽIK PŘEKVAPENÍ
Přízrak tiše kráčel pokroucenými chodbami plnými sutě. Pohyboval se lehce a zkušeně jako opravdový drowí válečník. Ale česači myslí, které vedl hlavní mozek, Zaknafeinův směr předpokládali a čekali na něj.
Zaknafein se zrovna přiblížil ke skalnatému výběžku, u kterého padli Belwar s Klapokem, když se odnikud vynořil illithid a zasáhl ho výbojem ochromující energie.
Zásahu z takové blízkosti by dokázal odolat jen málokdo, ale Zaknafein byl nemrtvý tvor, stvoření z jiného světa. Zaknafeinova mysl byla propojena s jinou sférou bytí, takže na blízkosti nezáleželo. Mentální útoky neměly na přízrak žádný vliv, a tak zabodl překvapenému illithidovi meče do mléčně bílých očí.
Od stropu se snesli další tři illithidé a vypustili ochromující výboje. Zaknafein na ně s meči v rukou sebevědomě čekal, ale česači myslí klesali dál. Mentální útok je ještě nikdy nezklamal, proto nevěřili, že by umrtvující kužely energie tentokrát nezapůsobily.
Illithidé tucetkrát vypálili, ale zdálo se, že přízrak nijak neochromili. Začali si dělat starosti. Pokusili se Zaknafeinovi sáhnout do myšlenek a zjistit, jak je možné, že odolává. Ale narazili na bariéru, kterou nedokázali proniknout a která překonávala jejich současnou sféru bytí.
Viděli, jak Zaknafein zabil jejich nešťastného společníka, a nijak s ním nemínili bojovat. Telepaticky se dohodli, že ustoupí.
Ale snesli se příliš nízko.
Zaknafeina illithidé nezajímali a klidně by šel dál. Ale illithidé měli tu smůlu, že ho přízrakovy instinkty a Zaknafeinovy vědomosti o česačích myslí z minulého života přivedly k prostému závěru: Pokud sem Drizzt zamířil - a Zaknafein si tím byl jistý - musel na česače myslí narazit. Nemrtvé stvoření by je dokázalo porazit, ale smrtelný drow, dokonce i takový, jako byl Drizzt, by se ocitl ve velké nevýhodě.
Zaknafein zasunul jeden meč do pochvy a vyhoupl se na skalnatý výběžek. Pak skočil a popadl jednoho ze stoupajících illithidů za kotník.
Tvor opět vypálil, ale proti Zaknafeinově meči neměl šanci. Přízrak se neuvěřitelnou silou vymrštil vzhůru a zvedl meč. Illithid se pokusil meč odrazit, ale holýma rukama toho moc nezmohl. Zaknafein mu zabodl čepel do břicha a pak vzhůru, do srdce a plic.
Illithid zalapal po dechu, přitiskl si ruce na zející ránu, ale mohl se jen bezmocně dívat, jak se mu Zaknafein odrazil od hrudi. Umírající illithid odlétl stranou a točil se kolem své osy, až nakonec narazil do stěny, kde zůstal i po smrti groteskně viset a jeho krev třísnila dno tunelu pod ním.
Zaknafein nalétl do druhého illithida a setrvačností pak i do posledního ze skupiny. Česač myslí mával rukama i chapadly a snažil se drowího válečníka nějak zachytit. Drowova čepel však byla mnohem víc smrtící a přízrak se o chvíli později oddělil od dvou nejnovějších obětí a pomocí levitačního kouzla se pomalu snesl na kamennou zem. Zaknafein klidně vyrazil pryč a zanechal tři mrtvé illithidy ve vzduchu, kde budou viset, dokud jejich kouzlo nevyprchá, a čtvrtého na podlaze.
Přízrak se neobtěžoval utřít krev z čepelí, protože věděl, že je brzy opět potřísní.
###

Dva česači myslí dál pozorovali ducha pantera. Nevěděli však, že si je Guenhwyvar jejich přítomnosti vědoma. V Astrální sféře nebyly materiální smysly jako čich nebo chuť k ničemu, proto panter používal jemnější způsoby. Guenhwyvar zde lovila pomocí smyslu, který proměňoval vyzařování energie v jasné mentální obrazy, takže od sebe kdykoli snadno odlišila losa a králíka, aniž by tvory vůbec viděla. Illithidé se v Astrální sféře neobjevovali zrovna často a Guenhwyvar jejich vyzařování snadno poznala.
Panter ještě stále netušil, jestli je jejich přítomnost náhoda, nebo má něco společného se skutečností, že ji Drizzt už mnoho dnů nezavolal. Ale zjevný zájem, který o ni illithidé projevovali, naznačoval to druhé, což Guenhwyvar velmi rozrušilo.
Přesto však nechtěla udělat první krok a zaútočit na tak nebezpečného nepřítele. Panter pokračoval v každodenní rutině, ale neustále nechtěné diváky sledoval.
Energetické vyzařování česačů myslí se náhle změnilo a Guenhwyvar si všimla, že začali rychle klesat zpět do Materiální sféry. Panter už nemohl déle čekat.
Guenhwyvar proběhla mezi hvězdami a zaútočila. Česači myslí se natolik soustředili na sestup, že nezareagovali, dokud nebylo pozdě. Panter se vrhl pod jednoho z nich a chytil jeho stříbřité vlákno do zubů z ostrého světla. Guenhwyvar napnula svaly na šíji a vlákno prasklo. Bezmocný illithid odplul stranou a stal se z něj trosečník v Astrální sféře.
Druhý česač myslí toužil zachránit jen sám sebe, proto zoufalé prosby svého společníka ignoroval a dál klesal ke sférovému tunelu, kterým se měl vrátit zpět do těla. Illithid Guenhwyvar téměř unikl, ale panter do něj zasekl drápy právě ve chvíli, kdy vstoupil do sférového tunelu. Guenhwyvar vtáhl s sebou.
###
Klapok pozoroval ze skalnatého ostrůvku zmatek, který se v dlouhé, úzké jeskyni rozpoutal. Illithidé pobíhali sem a tam a telepaticky přeskupovali otroky do obranných formací. Hlídky mířily pryč tunely a další česači myslí vystoupali vzhůru, aby vše bedlivě sledovali ze vzduchu.
Klapok poznal, že se společenství ocitlo v nebezpečí, a do přízemního uvažování hákovce pronikla jediná logická myšlenka. Pokud česače myslí zaujme nový nepřítel, mohlo by se Klapokovi podařit utéct. Klapoka ovládla pešská stránka, protože našla něco, na co by se mohla soustředit. Jeho největším problémem bude propast, protože ji určitě nedokáže přeskočit. Napadlo ho, že by přes ni dokázal přehodit šedého trpaslíka nebo rothe, ale to by mu sotva pomohlo utéct.
Klapok se zadíval na mostní páku, pak na své společníky na ostrově. Most byl stažený, takže páka byla obrácená k ostrovu. Kdyby dobře zamířil a hodil, mohl by ji zatlačit zpátky. Klapok o sebe zabušil mocnými spáry - gesto mu připomnělo Belwara - a zvedl do vzduchu šedého trpaslíka. Nešťastné stvoření vylétlo k cíli, ale nedosáhlo ho. Místo toho narazilo prudce do skalní stěny a zřítilo se do náruče smrti.
Klapok vztekle dupl a otočil se, aby našel novou střelu. Nevěděl, jak se dostane k Drizztovi a Belwarovi, a v tuto chvíli o tom ani nepřemýšlel. Ze všeho nejdříve se musel dostat pryč z vězeňského ostrova.
Tentokrát prolétla vzduchem mladá rothe.
###
Zaknafein se dovnitř nevplížil ani se nesnažil zůstat nezpozorován. Přízrak se hlavního útoku česačů myslí nebál, proto vešel do dlouhé, úzké jeskyně přímo a zastavil se na otevřeném prostranství. Ihned se k němu snesli tři illithidé a vypálili ochromující výboje.
Přízrak mentální energií opět bez zaváhání prošel a tři illithidy potkal stejný osud jako ty, kteří si na Zaknafeina počkali v tunelech.
Pak se na něj vrhli otroci. Skřeti, šedí trpaslíci, orci, a dokonce i několik zlobrů netoužilo po ničem jiném než potěšit své illithidské pány, proto drowího vetřelce bez zaváhání napadli. Někteří byli ozbrojení, ale většina měla jen ruce a zuby. Mysleli si, že se jim podaří osamoceného drowa porazit přesilou.
Ale Zaknafeinovy meče a nohy byly na tak přímočarý útok příliš rychlé. Přízrak tančil a sekal, uskakoval, měnil směr a vrhal se na nejbližšího protivníka.
Illithidé sešikovali za otroky vlastní obranné linie a znovu zvážili moudrost své taktiky. Chapadla jim divoce vířila, jak se rychle mentálně dorozumívali a snažili se pochopit neočekávaný zvrat událostí. Nedůvěřovali otrokům natolik, aby je všechny ozbrojili, ale jak otroci jeden po druhém padali a tiskli si ruce na smrtelné rány, česači začínali rostoucích ztrát litovat. Ale illithidé stále věřili, že dokáží zvítězit. Přihnali další otroky, aby se připojili k boji. Osamělý vetřelec se unaví, jeho kroky se zpomalí a horda ho pak rozdrtí.
Česači myslí nemohli vědět, co Zaknafein je. Nemohli vědět, že je nemrtvý tvor, magicky oživená bytost, která se neunaví ani nezpomalí.
###
Belwar s pánem sledoval, jak sebou jeden illithid škube, což znamenalo, že se duch vrací z astrální cesty. Belwar netušil, co má křečovitý pohyb znamenat, ale cítil, že pán má radost, což naopak potěšilo jeho.
Ale Belwarův pán si rovněž dělal starosti, protože se zdálo, že se vrací jen jeden z jeho společníků, i když volání hlavního mozku mělo přednost před vším ostatním a nebylo možné ho ignorovat. Česač myslí sledoval, jak křečovité trhání nabylo na pravidelnosti, ale pak ho zachvátil ještě větší zmatek, protože tělo náhle zahalila černá mlha.
V okamžiku, kdy se illithid vrátil do Materiální sféry, podělil se s Belwarovým pánem telepaticky o svoji hrůzu a bolest. Ale než mohl Belwarův pán zareagovat, zhmotnila se na sedícím těle illithida Guenhwyvar a rozsápala ho na kusy.
Belwar ztuhl, protože mu myslí prolétla jiskřička poznání. "Bivrip?" zašeptal si pro sebe, pak dodal, "Drizzt?" Na povrch mysli mu vyplul jasný obrázek klečícího drowa.
Zabij ho, můj statečný bojovníku! Zabij ho! rozkázal Belwarův pán, ale pro jeho nešťastného illithidského společníka už bylo pozdě. Sedící česač myslí mával rukama a třepotal chapadly a snažil se je omotat kolem kočky, aby jí mohl

proniknout do mozku. Guenhwyvar se však rozmáchla a jediným úderem mocné pracky urvala illithidovi hlavu i s chapadly.
Belwar měl ruce ještě stále očarované z práce ve výklenku, a tak se začal pomalu blížit k panterovi, ale neovládal ho strach, nýbrž zmatek. Štolmistr se obrátil k pánovi a zeptal se: "Guenhwyvar?"
Česač myslí pochopil, že vrátil gnómovi příliš velkou část sebe sama. Zaklínadlo v něm probudilo další, nebezpečnější vzpomínky. Už se nemohl na Belwara spolehnout.
Guenhwyvar vycítila illithidův záměr a seskočila z mrtvého česače myslí jen zlomek vteřiny předtím, než zbývající tvor zasáhl Belwara mentálním výbojem.
Guenhwyvar srazila štolmistra na podlahu. Když přistála, napnula svaly a obrátila se k východu z komnaty.
Útok česače myslí Belwara sice při pádu zasáhl, ale zmatek a sílící zuřivost ho ochránily. Belwar se pro tuto chvíli osvobodil, a když se překulil na nohy, viděl illithida jako zvrhlé, odporné stvoření, kterým ve skutečnosti byl.
"Jdi, Guenhwyvar!" vykřikl hlubinný gnóm a kočka další pobízení nepotřebovala. Guenhwyvar byla astrální bytost, takže toho o illithidské společnosti hodně věděla a věděla také to, jak tato stvoření porazit. Panter skočil po dveřích a vpadl na balkón vysoko nad komnatou, v níž přebýval hlavní mozek.
Belwarův pán se bál o svého boha, proto se pokusil Guenhwyvar následovat, ale hlubinnému gnómovi se spolu se vztekem vrátila i síla, takže necítil skoro žádnou bolest, když zraněnou paží s kladivem udeřil illithida do měkké hlavy. Kolem se rozlétly jiskry a spálily illithidovi tvář. Tvor narazil do stěny a nevěřícně se na Belwara zadíval mléčně bílýma očima bez zorniček.
Illithid pomaličku sklouzl dolů po zdi a propadl se do smrtící temnoty.
O čtyřicet stop níž vycítil klečící drow strach a vztek milovaného pána a vzhlédl právě ve chvíli, kdy černý panter skočil. Hlavní mozek Drizzta zcela ovládal, proto Guenhwyvar, svoji společnici a nejlepší přítelkyni, nepoznal. Viděl jen tvora, který ohrožoval jeho nejmilovanější bytost. Ale Drizzt mohl spolu s ostatními otroky jen bezmocně sledovat, jak mocný panter slétl s vytaženými drápy a vyceněnými zuby dolů a přistál ve středu hroudy žílami protkaného masa, která ovládala illithidské společenství.

19
BOLESTI HLAVY
Na hradě a v dlouhé, úzké jeskyni žilo asi sto dvacet illithidů a všechny přepadla řezavá bolest hlavy, když Guenhwyvar přistála na hlavním mozku společenství.
Guenhwyvar zabořila drápy a zuby do bezbranného masa a trhala ho a drásala mocnými spáry. Hlavní mozek vysílal dojmy čiré hrůzy a snažil se přimět sluhy k činu. Brzy však pochopil, že pomoc v brzké době nedorazí, proto začal žadonit pantera.
Ale Guenhwyvařina primitivní dravost bránila mentálnímu zásahu. Panter divoce škrábal a nořil se do tryskajícího slizu. Drizzt rozhořčeně křičel, pobíhal kolem a snažil se k útočícímu panterovi dostat. Cítil muka milovaného pána a prosil někoho - kohokoli - aby něco udělal. Ostatní otroci poskakovali a křičeli a česači myslí pobíhali zoufale kolem, ale Guenhwyvar byla ve středu obrovské hroudy a mimo dosah jakýchkoli zbraní, které by mohli česači myslí použít.
O několik okamžiků později se Drizzt zastavil a zmlkl. Přemýšlel, kde je a kdo je a co by, u Devíti pekel, mohla být odporná hrouda před ním. Rozhlédl se a uviděl stejně zmatené výrazy na tvářích několika duergarů, dalšího temného elfa, dvou skřetů a vysokého, strašlivě zjizveného gobra. Česači myslí stále pobíhali kolem a hledali způsob, jak na pantera, který představoval hlavní hrozbu, zaútočit, a zmatených otroků si vůbec nevšímali. Z laloků mozku náhle vykoukla Guenhwyvar. Na okamžik se objevila nad masitou boulí, pak se opět ponořila do útrob. Několik česačů myslí na ni zaútočilo mentálními výboji, ale Guenhwyvar zmizela příliš rychle, než aby energetické kužele zasáhly cíl - ale zase ne tak rychle, aby ji Drizzt nezahlédl.
"Guenhwyvar?" vykřikl drow a mysl mu náhle zaplavily vzpomínky. Poslední, co si pamatoval, bylo, že se vznášel vzhůru ke stalaktitům v klikaté chodbě, mezi nimiž se ukrývali děsiví tvorové.
Jeden z illithidů se k drowovi přiblížil, a protože se plně soustředil na to, co se dělo s mozkem, neuvědomil si, že Drizzt už není otrok. Drizzt neměl žádné zbraně, ale byl tak rozzuřený, že ho to nezajímalo. Vyskočil za nic netušící nestvůrou vysoko do vzduchu a nakopl ji do chobotnici podobné hlavy, illithid se zřítil na hlavní mozek a několikrát na kožnatých lalocích nadskočil, než se dokázal zachytit.
Otroci na chodníku si uvědomili, že jsou volní. Šedí trpaslíci se ihned spojili, srazili na zem dva illithidy a začali do nich bušit a dupat po nich nohama v těžkých botách.
Ze strany vylétl výboj. Drizzt se obrátil a uviděl, jak se druhý temný elf pod ochromujícím zásahem zapotácel. Česač myslí se na drowa vrhl a pevně ho sevřel pažemi. Čtyřmi chapadly mu obemknul obličej a začal mu je zavrtávat do mozku.
Drizzt toužil drowovi pomoct, ale druhý illithid mu zastoupil cestu a zamířil na něj. Drizzt se vrhl do strany zrovna ve chvíli, kdy zaútočil. Překulil se na nohy, rozběhl se pryč a zoufale se snažil dostat od illithida co nejdále. Výkřiky druhého drowa ho však zastavily a Drizzt se ohlédl přes rameno.
Drowovu tvář hyzdily groteskní, nadouvající se čáry a obličej měl stažený takovou bolestí, jakou Drizzt ještě nikdy nespatřil. Drizzt viděl, jak illithid trhl hlavou a chapadla, která měl zabořená pod kůží drowa a v jeho mozku, zapulzovala a nafoukla se. Drow naposledy vykřikl, pak v illithidových pažích ochabl a netvor dokončil svoji odpornou hostinu.
Zjizvený gobr Drizzta nevědomky zachránil před podobným osudem. Sedmistopé stvoření se dalo na útěk a vstoupilo mezi Drizzta a illithida zrovna ve chvíli, kdy česač myslí znovu vypálil. Zásah gobra omráčil a illithid se přiblížil. Česač myslí se natáhl po oběti, kterou považoval za bezbrannou, ale gobr máchl obrovskou paží a přirazil pronásledovatele ke stěně.

Na pavlače nad okrouhlou místností vyběhli další česači myslí. Drizzt netušil, kde jsou jeho přátelé nebo kudy by mohl uniknout, ale jediné dveře, jež zahlédl vedle chodníku, se zdály být jeho jedinou šancí. Rozběhl se přímo k nim, ale otevřely se zrovna ve chvíli, kdy k nim dorazil.
Drizzt padl přímo do čekajících paží dalšího illithida.
###
Pokud uvnitř kamenného hradu panoval zmatek, vně jeho zdí se rozpoutala učiněná mela. Na Zaknafeina už neútočili žádní otroci. Hlavní mozek byl tak vážně zraněný, že se otrokům podařilo osvobodit od rozkazů česačů myslí, a skřety, šedé trpaslíky a ostatní otroky teď více zajímal vlastní útěk. Ti, kdo se ocitli nejblíže východům z jeskyně, vyběhli ven a ostatní pobíhali divoce kolem a snažili se uhýbat dalším illithidským myšlenkovým výbojům.
Zaknafein nad svými činy dlouze nepřemýšlel, a tak když kolem proběhl křičící skřet, sekl po něm mečem a zabil ho. Pak se přízrak vrhl na tvora, který skřeta pronásledoval. Zaknafein prošel dalším ochromujícím výbojem a sekl po česači myslí.
Drizztovi se v kamenném hradě vrátila identita a zaklínadla vštípená do přízraku se zaměřila na jeho myšlenky.
Zaknafein vyrazil s hrdelním zavrčením přímo k hradu a zanechával za sebou hromady mrtvých a zraněných, otroků a illithidů bez rozdílu.
###
Další rothe prolétla vzduchem a překvapeně zabučela. Tři zvířata kulhala na opačné straně propasti, čtvrté následovalo duergara do hlubin. Ale tentokrát mířil Klapok přesně a malé, krávě podobné zvíře zasáhlo páku a přehodilo ji.
Kouzelný most ihned vystřelil z útesu, překlenul propast a zapadl do skály u Klapokových nohou. Hákovec popadl dalšího šedého trpaslíka jen tak pro štěstí a vyrazil přes most.
Byl už skoro v půlce, když se objevil první česač myšlenek a vyrazil k páce. Klapok věděl, že se nedostane na druhou stranu dřív, než illithid zasune most zpátky.
Měl jen jednu možnost.
Hákovec zvedl šedého trpaslíka, který nic nevnímal, vysoko nad hlavu. Klapok pospíchal přes most a čekal, až se illithid přiblíží. Česač myslí natáhl čtyřprstou ruku po páce a duergar ho v tu chvíli drtivě zasáhl do hrudi a přirazil ho ke skále.
Klapok běžel o život. Illithid se vzpamatoval a zatáhl za páku. Most se zasunul zpět do útesu a pod Klapokem se otevřela propast.
Klapok se odrazil a skočil zrovna ve chvíli, kdy mu most z kovu a kamene zmizel pod nohama. Narazil do útesu, ale zahákl paže a ramena za jeho okraj a zůstalo mu tolik zdravého rozumu, aby se rychle vyškrábal nahoru.
Illithid zatáhl za páku a most znovu vystřelil z útesu. Ale hákovec uhnul dostatečně do strany a byl natolik silný, že se udržel, i když ho letící most škrábl do obrněné hrudi.
Illithid zaklel, trhl za páku a pospíšil si k hákovci. Klapok byl unavený a zraněný a ve chvíli, kdy k němu illithid dorazil, ještě nesebral síly. Zalily ho vlny ochromující energie. Sklopil hlavu a sklouzl o několik palců, než se znovu zachytil spáry.
Ale česač myslí za svoji chamtivost draze zaplatil. Místo aby bezmocného hákovce skopl do propasti, napadlo ho, že by si z jeho mozku mohl udělat rychlou svačinu. Klekl si před Klapokem, hmátl po něm čtyřmi chapadly a pokusil se najít v krunýři na obličeji otvor.
Klapokovy dvě osobnosti odolaly illithidským útokům v tunelech a ochránily ho také nyní. Když se illithidova chobotnici podobná hlava objevila přímo před ním, šok ho probral k vědomí.
Zobákem ucvikl dvě tápající chapadla, pak se zoufale ohnal spárem a popadl illithida za koleno. Mocným sevřením rozdrtil kosti na prach. Illithid vykřikl bolestí, telepaticky i třaslavým, nepřirozeným hlasem.
Jeho křik o chvíli později utichl, protože se zřítil dolů do propasti. Levitační kouzlo by illithida možná zachránilo, ale na to se potřeboval soustředit, a bolest z rozervaného obličeje a rozdrceného kolena zpomalily jeho uvažování. Illithida napadlo, že by mohl použít levitační kouzlo, zrovna ve chvíli, kdy se mu ostrý hrot stalagmitu zabořil do páteře.
###
Belwar rozdrtil kladivem dveře další kamenné skříně. "Zatraceně!" vyštěkl, když uviděl, že ani ta neobsahuje nic víc než illithidské oblečení. Štolmistr si byl jistý, že jeho výstroj tady někde musí být, ale už proměnil půlku komnat bývalého pána v prach a pořád nic.
Belwar se vrátil zpět do hlavní jeskyně příbytku a zamířil ke kamenným křeslům. Mezi dvěma z nich uviděl figurku pantera. Sebral ji a schoval do váčku, pak rozdrtil hlavu zbývajícímu illithidovi, který uvízl v Astrální sféře. V celém tom zmatku málem zapomněl, že jeden netvor ještě stále žije. Belwar popadl jeho tělo a shodil ho na podlahu.
"Magga cammara," zabručel svirfnebli, když se zadíval na kamenné křeslo a uviděl v místě, kde stvoření před chvílí sedělo, obrys padacích dveří. Belwara zajímal spíše výsledek než jemnost, proto dveře roztříštil kladivem a s radostí se zadíval na známé brašny.
Belwar pokrčil rameny, nechal se vést logikou a z druhého křesla shodil tělo illithida, kterému Guenhwyvar utrhla hlavu. Bezhlavá nestvůra spadla na podlahu a odhalila další padací dveře.
"Drow by je mohl potřebovat," poznamenal Belwar, když odklidil rozlámané kusy kamene a vytáhl z otvoru opasek se scimitary. Vyrazil k východu a přímo ve dveřích se srazil s dalším illithidem.
Nebo spíše Belwarovo magické kladivo se srazilo s illithidovou hrudí. Zrůda odlétla dozadu a přepadla přes kovové zábradlí.
Belwar vyběhl ven a zahnul do strany, protože neměl čas zjišťovat, jestli se illithid stačil zachytit, neměl čas zůstat a hrát si. Zdola k němu doléhaly zvuky boje, mentálních útoků a výkřiky a také vrčení pantera, které bylo hudbou pro štolmistrovy uši.

###
Neočekávaně mocné sevření přitisklo Drizztovi paže k bokům, takže mohl jen trhat hlavou, aby útok chapadel zpomalil. Ale jedno ho zachytilo a pak druhé a začala se drowovi zavrtávat pod ebenovou kůži.
Drizzt toho o anatomii česačů myslí moc nevěděl, ale byl to dvounohý tvor, takže se rozhodl hádat. Obrátil se do strany, aby nečelil odpornému tvorovi přímo, pak zvedl koleno a vrazil ho nestvůře do rozkroku. Illithid uvolnil stisk, vytřeštil mléčně bílé oči a Drizzt pochopil, že hádal správně. Nakopl ho znovu a ještě potřetí.
Drizzt se celou silou zapřel a vytrhl se z illithidova ochablého sevření. Ale tvrdohlavá chapadla se Drizztovi dál plazila po tváři a natahovala se mu po mozku. Drizztovi vybuchla v hlavě tak řezavá a pálivá bolest, že málem omdlel. Hlava mu klesla vpřed.
Ale lovec se odmítl vzdát.
Když Drizzt opět zvedl hlavu, žár levandulových očí sežehl illithida silou kletby. Lovec popadl chapadla, trhl jimi zprudka dolů a sklonil tak illithidovi hlavu.
Netvor vypustil mentální výboj, ale úhel nebyl správný a energie lovce nezpomalila. Držel chapadla jednou rukou a druhou tloukl netvora do měkké hlavy silou trpasličího řemeslníka bušícího kladivem do mitrilu.
Na masité kůži se objevily modročerné podlitiny a jedno oko bez zorničky napuchlo a zavřelo se. Chapadlo se zavrtalo drowovi do zápěstí. Illithid tloukl a škrábal rukama, ale lovec si toho ani nevšiml. Mlátil netvora do hlavy, až ho přinutil klesnout na zem. Drizzt vytrhl zápěstí ze sevření chapadla a bušil a bušil, až illithid zavřel oči navěky.
Zařinčení kovu přimělo drowa otočit se. Pohled na známé předměty na podlaze ho víc než potěšil.
###
Belwar se ujistil, že scimitary dopadly na zem příteli na dosah, a rozběhl se dolů po kamenném schodišti, aby zaútočil na nejbližšího illithida. Nestvůra se otočila a vypálila mentální výboj. Belwar vztekle zařval - jeho výkřik zčásti potlačil ochromující efekt - a skočil po hlavě do vln energie.
I když mentální útok hlubinného gnóma poněkud omámil, přistál na illithidovi a spolu s ním pak srazil k zemi dalšího česače myslí, který se hnal prvnímu na pomoc. Belwar se sotva dokázal vzchopit, ale uvědomoval si, že změť paží a nohou kolem nepatří přátelům. Štolmistr bušil a sekal rukama, pak se rozběhl přes pavlač k dalšímu schodišti. V okamžiku, kdy se illithidé vzchopili natolik, aby na útok odpověděli, divoký svirfnebli už byl dávno pryč.
Belwar seběhl o podlaží níž a překvapil dalšího illithida, kterému rozmázl hlavu o stěnu. Ale po tomto balkóně se pohybovalo mnoho dalších česačů myslí, kteří střežili dvě schodiště, jež vedla do nejnižší komnaty věže. Belwar to však vzal zkratkou, vyšplhal na kovové zábradlí a seskočil patnáct stop do přízemí.
###
Drizzt se zrovna natáhl pro zbraně, když ho zasáhl nový výboj ochromující energie. Ale lovec odolal, protože jeho myšlenky byly na tak složitý způsob útoku příliš primitivní. Popadl scimitar, tasil ho z pochvy, otočil se a sekl čepelí vzhůru tak rychle, že nejnovější protivník ani nedokázal zareagovat. Scimitar se česači myslí zařízl až do půlky hlavy.
Lovec věděl, že netvor je mrtvý, ale přesto vytrhl čepel z rány a ještě jednou po padajícím illithidovi sekl, i když k tomu neměl žádný důvod.
Drow vyskočil na nohy a rozběhl se. Z jedné čepele mu kapala illithidská krev, druhá žíznila po další. Drizzt měl hledat únikovou cestu - ta část, která byla Drizztem Do'Urdenem, by ji hledala - ale lovec chtěl víc. Lovec se dožadoval pomsty na mozku, který ho zotročil.
Drowa však zachránil výkřik, který ho odvrátil od nekonečné propasti slepé, instinktivní zuřivosti.
"Drizzte!" zakřičel Belwar a odkulhal k příteli. "Pomoz mi, temný elfe!
Zvrtl jsem si při pádu kotník!" Drizzt Do'Urden ihned zapomněl na pomstu a pospíšil si k svirfneblijskému společníkovi.
Přátelé podepřeli jeden druhého a spolu pak opustili kruhovou místnost. O chvíli později se k nim připojila Guenhwyvar, která se celá leskla krví a vnitřnostmi hlavního mozku.
"Vyveď nás ven," poprosil Drizzt pantera a Guenhwyvar se ochotně ujala vedení.
Běželi křivolakými, hrubě otesanými chodbami. "Tyhle nedělali svirfnebli," poznamenal Belwar ihned a mrkl na přítele.
"Já myslím, že ano," opáčil Drizzt lehce a také mrkl. "Pod vlivem česačů myslí," dodal rychle.
"Nikdy!" trval na svém Belwar. "Tohle rozhodně není práce svirfnebli, ani kdyby jim rozpustili mozek!" I když byli stále ve velkém nebezpečí, hlubinný gnóm se srdečně rozesmál a Drizzt se k němu připojil.
Z bočních průchodů a na každé křižovatce k nim doléhal lomoz bitvy. Guenhwyvařiny bystré smysly je vedly nejprázdnějšími tunely, přestože panter nemohl tušit, kudy vede cesta ven. Ale ať už se před nimi nacházelo cokoli, nemohlo to být horší než to, co nechali za sebou.
Guenhwyvar proběhla chodbou a těsně za ní vyskočil z průchodu česač myslí. Netvor pantera neviděl, proto se soustředil jen na Drizzta s Belwarem. Drizzt odhodil gnóma stranou a vrhl se kotrmelcem k nepříteli, i když očekával, že ho výboj zasáhne dřív, než se k němu přiblíží.
Ale když se drow opět postavil a vzhlédl, vydechl úlevou. Česač myslí ležel tváří k zemi a Guenhwyvar mu pohodlně seděla na zádech.
Drizzt přistoupil ke kočičí přítelkyni zrovna ve chvíli, kdy Guenhwyvar protivníka lhostejně usmrtila, a Belwar se k nim připojil krátce poté.
"Vztek, temný elfe," poznamenal svirfnebli. Drizzt na něj zvědavě pohlédl.
"Myslím, že vztek dokáže s výboji bojovat," vysvětlil Belwar. "Jeden po mně vypálil na schodišti, ale já tak zuřil, že jsem si toho skoro ani nevšiml. Možná se pletu, ale…"
"Ne," přerušil ho Drizzt a vzpomněl si, jak málo na něj mentální útok zapůsobil, když se sklonil pro scimitary, a to ho zasáhl z velké blízkosti. V tu chvíli ho ovládalo jeho druhé já, temnější, šílenější část, které se tak zoufale snažil zbavit. Illithidský výboj proti lovci téměř nic nezmohl. "Nemýlíš se," ujistil Drizzt přítele. "Vztek dokáže útok odrazit nebo

aspoň zpomalit jeho působení."
"Tak se vztekej!" zavrčel Belwar a pokynul Guenhwyvar, ať opět vyrazí.
Drizzt štolmistra podepřel a přikývl. Ale drow si uvědomoval, že slepou zuřivost, o které mluvil Belwar, není možné jen tak vyvolat. Illithidy mohl porazit rovněž instinktivní strach a vztek, ale Drizzt ze zkušenosti se svým druhým já věděl, že takové emoce dokáže vzbudit jen zoufalství a panika.
Malý průvod prošel několika dalšími chodbami a velkou, prázdnou komnatou a vstoupil do dalšího tunelu. Kulhající svirfnebli je však zpomaloval, proto za sebou brzy uslyšeli kroky.
"Na illithidy jsou moc těžké," poznamenal Drizzt a ohlédl se.
"Otroci," nadhodil Belwar.
Za zády se jim ozvalo zabzučení mentálního útoku. A další a další. Pak následovalo několik žuchnuti a sténání.
"Zase jimi jsou," řekl Drizzt pochmurně. Opět se za nimi ozvaly kroky, ale tentokrát zněly lehce a šoupavě.
"Rychleji!" vykřikl Drizzt, ale Belwar žádné pobízení nepotřeboval. Běželi a byli vděční za každou zatáčku, protože se obávali, že illithidé jsou jen několik kroků za nimi.
Vstoupili do obrovské síně s vysokým stropem. Zahlédli několik možných únikových cest, ale jejich pozornost upoutaly velké železné dveře. Mezi nimi a dveřmi se nacházelo točité železné schodiště a na balkóně kousek nad nimi stál česač myslí.
"Odřízne nás!" namítl Belwar. Kroky k nim doléhaly stále hlasitěji. Belwar znovu střelil pohledem po čekajícím illithidovi a všiml si, že se drowovi po tváři rozlil široký úsměv. Hlubinný gnóm se rovněž zazubil.
Guenhwyvar vyběhla třemi skoky po točitém schodišti. Illithid moudře uprchl na opačnou stranu balkónu a ukryl se ve stínech přilehlých chodeb. Panter ho nepronásledoval, ale zůstal stát na stráži vysoko nad Drizztem a Belwarem.
Drow se svirfnebli kočce poděkovali, když pod ní probíhali, ale jejich nadšení se u vrat proměnilo ve zklamání. Drizzt ze všech sil zatlačil, ale dveře se ani nepohnuly.
"Jsou zamčené!" vykřikl.
"Ne na dlouho!" zavrčel Belwar. Kouzlo v jeho mitrilových rukou vyprchalo, ale on na vrata stejně zaútočil a začal bušil kladivem do kovu.
Drizzt se postavil za hlubinného gnóma na stráž, protože předpokládal, že do síně každým okamžikem vtrhnout illithidé.
"Pospěš si, Belware," prosil.
Svirfnebli bušil zuřivě rukama do vrat. Zámek se pomalu uvolnil a dveře se o palec pootevřely. "Magga cammara, temný elfe!" vykřikl štolmistr. "Jsou zavřené na závoru! Z opačné strany!"
"Zatraceně!" vyštěkl Drizzt. Na protilehlé straně síně vstoupilo dovnitř několik česačů myslí.
Belwar to nevzdával a znovu a znovu mlátil kladivem do dveří.
Illithidé minuli schodiště a Guenhwyvar skočila do jejich středu a všechny je srazila k zemi. Drizzt si v tu chvíli s hrůzou uvědomil, že u sebe nemá onyxovou sošku.
Kladivo zběsile bušilo do dveří a otvor mezi křídly se zvětšoval. Belwar prostrčil škvírou krumpáč, sekl jím vzhůru a zvedl závoru. Dveře se rozlétly.
"Rychle!" zaječel hlubinný gnóm na Drizzta. Zahákl drowovi krumpáč za rameno a zatáhl, ale Drizt ho setřásl.
"Guenhwyvar!" vykřikl Drizzt.
Z hromady těl se ozvalo děsuplné zahučení výboje. Guenhwyvar spíše bezmocně zavyla, než zavrčela.
Drizztovy levandulově fialové oči zahořely vztekem. Udělal krok zpátky ke schodišti, ale Belwar přišel na jiné řešení.
"Počkej!" zavolal svirfnebli a ulevilo se mu, když se Drizzt otočil, aby ho vyslechl. Belwar se obrátil k drowovi bokem a škubnutím otevřel váček u opasku. "Použij tohle!"
Drizzt vytáhl z měšce onyxovou sošku a hodil ji na zem u svých nohou. "Zmiz, Guenhwyvar!" zakřičel. "Vrať se domů do bezpečí!"
Drizzt s Belwarem pantera ve shluku těl neviděli, ale náhlý neklid česačů myslí vycítili ještě předtím, než onyxovou figurku zahalila známá černá mlha.
Skupina illithidů se otočila a zaútočila.
"Chyť druhé křídlo!" vykřikl Belwar. Drizzt popadl sošku a vyrazil. Železná křídla dveří se se zaduněním zavřela a Drizzt se snažil co nejrychleji vrátit závoru na místo. Několik háků se pod štolmistrovým zuřivým útokem ulomilo a závora byla ohnutá, ale Drizztovi se podařilo zasunout ji na místo tak, aby illithidy alespoň zdržela.
"Ostatní otroci jsou v pasti," poznamenal Drizzt.
"Jsou to většinou skřeti a šedí trpaslíci," odpověděl Belwar.
"A Klapok?"
Belwar rozhodil bezmocně pažemi.
"Je mi jich líto," zasténal Drizzt, v němž pomyšlení na ně vzbudilo skutečnou hrůzu. "Nic na světě nemůže způsobit taková muka jako mentální spáry česačů myslí."
"Jo, temný elfe," zašeptal Belwar.
Illithidé vrazili do dveří a Drizzt se o ně opřel, aby posílil zámek.
"Kam půjdeme?" zeptal se Belwar, a když se Drizzt otočil a rozhlédl se po dlouhé, úzké jeskyni, pochopil. Zahlédl alespoň tucet východů, ale všude kolem pobíhaly davy vyděšených otroků a skupiny illithidů.
Za zády se jim ozvalo další těžké zadunění a ve dveřích se objevila několikapalcová škvíra.
"Prostě utíkej!" zakřičel Drizzt a postrčil Belwara vpřed. Rozběhli se dolů po širokém schodišti a přes rozpukanou zem a zvolili trasu, která je zavede tak daleko od hradu, jak jen to bude možné.
"Všichni jsou nebezpeční!" vykřikl Belwar. "Otroci i česači!"
"Tak ať si dávají dobrý pozor!" odvětil Drizzt a pozvedl scimitary. Jílcem srazil k zemi skřeta, který se mu připletl do

cesty, a o chvíli později usekl chapadlo z obličeje illithidovi, jenž začal vysávat mozek duergara, kterého polapil.
Pak Drizztovi skočil do cesty další, mnohem větší bývalý otrok. Drow si k němu pospíšil, ale tentokrát nezaútočil.
"Klapoku!" zakřičel Belwar zpoza Drizzta.
"Vz…z… vzadu v… jeskyni." Hákovec lapal po dechu a bylo mu sotva rozumět. "Nej… nej… nejlepší východ."
"Veď nás," odvětil Belwar a znovu se mu vrátila naděje. Jim třem se nemohlo nic postavit. Ale když štolmistr vyrazil za obrovitým přítelem, všiml si, že Drizzt se k nim nepřipojil. Belwar se napřed obával, že přítele zasáhl mentální výboj, ale když se pro Drizzta vrátil, uvědomil si, že tomu tak není.
Temný elf se díval nahoru. Na vrcholku jednoho z mnoha širokých schodišť, které se členitou jeskyní táhly, si štíhlá postava prosekávala cestu otroky i illithidy bez rozdílu.
"U bohů," zamumlal Belwar nevěřícně, protože zkáza, kterou tvor rozséval, ho skutečně vyděsila.
Ale Drizzta Do'Urdena přesná seknutí a víření mečů vůbec nevylekaly. Ve skutečnosti připadaly mladému temnému elfovi tak povědomé, že ho z toho zabolelo u srdce. Zadíval se na Belwara prázdnýma očima a pronesl jméno jediného válečníka, který by něco takového dokázal, jediné jméno, jež se k tak úžasné ukázce šermířského umění hodilo.
"Zaknafein."

20
OTČE, MŮJ OTČE
Kolik lží mu Matrona Zlovůle navykládala? Najde Drizzt vůbec někdy v klamech, které tvořily drowí společnost, pravdu? Jeho otec nebyl obětován Pavoučí královně! Zaknafein byl tady, přímo před ním, a bojoval stejně úžasně jako dřív.
"Co se děje?" zeptal se Belwar.
"Ten drowí válečník," zašeptal Drizzt namáhavě.
"Je z tvého města, temný elfe?" zeptal se Belwar. "Poslali ho za tebou?"
"Je z Menzoberranzanu," odpověděl Drizzt. Belwar čekal na další informace, ale Zakovo zjevení Drizzta příliš uchvátilo, než aby zacházel do podrobností.
"Musíme jít," řekl štolmistr nakonec.
"Rychle," souhlasil Klapok, když se vrátil k přátelům. Hákovcův hlas zněl odhodlaněji, jako by přítomnost přátel posílila jeho pešskou stranu v nikdy nekončícím vnitřním boji. "Česači myslí začínají organizovat obranu. Už zabili spoustu otroků."
Drizzt uskočil z dosahu Belwarova krumpáče. "Ne," prohlásil rozhodně. "Nenechám ho tady!"
"Magga cammara, temný elfe!" zakřičel Belwar. "Kdo je to?"
"Zaknafein Do'Urden," zaječel Drizzt stejně podrážděně. Rychle však ztišil hlas a při posledních slovech se skoro zajíkl. "Můj otec."
Belwar s Klapokem si vyměnili nevěřícné pohledy, ale Drizzt už vyrazil, rozběhl se k širokému schodišti a pak vzhůru.
Přízrak stál na jeho vrcholku mezi hromadami obětí, které tvořily česači myslí i otroci, co měli tu smůlu, že se mu připletli do cesty. O kus dál prchalo z dosahu nemrtvé nestvůry několik illithidů.
Zaknafein jim byl v patách, protože utíkali ke kamennému hradu, ke kterému přízrak od začátku mířil. Ale uvnitř přízraku najednou začaly bít tisíce magických zvonů na poplach, proto se zprudka otočil zpátky ke schodišti.
Drizzt se blížil. Okamžik naplnění Zin-carly, smysl Zaknafeinova oživení, se konečně blížil!
"Bojový mistře!" zavolal Drizzt, vyskočil a lehce přistál vedle otce. Mladý drow překypoval nadšením, protože si ještě neuvědomil, kdo před ním doopravdy stojí. Ale když se Drizzt k Zakovi přiblížil, vycítil, že něco není v pořádku. Možná Drizztův krok zpomalilo podivné světlo v přízrakových očích. Možná to způsobila skutečnost, že Zaknafein jeho radostné zvolání neopětoval.
O okamžik později to však s jistotou bylo seknutí meče.
Drizztovi se nějak podařilo zvednout scimitar včas a ránu odrazit. Byl zmatený a pořád věřil, že ho Zaknafein jen nepoznal.
"Otče!" zakřičel. "To jsem já, Drizzt!"
Přízrak bodl jedním mečem, druhým se zeširoka rozmáchl a zprudka na Drizzta zaútočil ze strany. Drizzt však zareagoval stejně rychle, sklonil scimitar, aby první ránu zastavil, a sekl druhým, aby odrazil útok ze strany.
"Kdo jsi?" obořil se na něj Drizzt zoufale a zuřivě.
Zasypal ho déšť úderů. Drizzt je zběsile odrážel, ale pak Zaknafein sekl mečem zpátky a srazil obě Drizztovy čepele na stranu. Přízrak ihned bodl druhým mečem a zamířil Drizztovi na srdce, což byla rána, kterou Drizzt nedokázal zastavit.
Belwar s Klapokem pod schodištěm vykřikli, protože byli přesvědčeni, že udeřila přítelova poslední hodinka.
Ale instinkty lovce připravily Zaknafeina o vítězství. Drizzt uskočil, otočil se a přikrčil pod Zaknafeinovou smrtící ranou. Hrot meče ho škrábl pod čelistí a zanechal mu na kůži bolestivou řeznou ránu. Drizzt se překulil a vyskočil zpátky na nohy, i když se tím ocitl na schodišti, a nedal nijak najevo, že by si zranění uvědomoval. Drizzt se podvodníkovi opět postavil tváří v tvář a v levandulově fialových očích mu plápolal oheň.
Nad Drizztovou mrštností užasli i přátelé, kteří ho už viděli bojovat. Sotva Zaknafein seknutí dokončil, znovu Drizzta napadl, ale ten už byl připraven.
"Kdo jsi?" obořil se na něj Drizzt znovu, ale tentokrát smrtelně ledovým hlasem. "Kdo jsi?"
Přízrak zavrčel a bezhlavě zaútočil. Drizzt už nepochyboval o tom, že to není Zaknafein, proto nezaváhal. Vyrazil zpět k místu, kde předtím stál, srazil jeden z mečů stranou, a když útočícího protivníka míjel, bodl. Drizztova čepel probodla kroužkovou zbroj a zapíchla se hluboko do plíce. Taková rána by každého smrtelného protivníka zastavila.
Ale ne Zaknafeina. Přízrak nedýchal a necítil bolest. Zak se otočil k Drizztovi a po tváři se mu rozlil úsměv tak zlý, že by

Matrona Zlovůle vstala z trůnu a zatleskala.
Drizzt se ocitl zpátky na vrcholku schodiště a zůstal stát s očima vytřeštěnýma úžasem. Viděl strašlivou ránu, kterou Zaknafeinovi zasadil, ale viděl také, že sebou druhý drow ani neškubl a znovu se vrhl do útoku.
"Uteč!" vykřikl Belwar zpod schodů. Po hlubinném gnómovi skočil zlobr, ale Klapok zasáhl a rozdrtil tvorovi hlavu spáry.
"Musíme jít," řekl Klapok Belwarovi a promluvil tak jasně, že se k němu štolmistr otočil.
Belwar se zadíval hákovci do očí a uvědomil si, že v tento kritický okamžik je Klapok víc pechem než kdykoli předtím od chvíle, kdy ho kouzelník proměnil.
"Skála říká, že se na hradě shromažďují illithidé," vysvětlil Klapok a Belwara nepřekvapilo, že hlas kamení slyšel. "Brzy zaútočí," pokračoval, "a všichni otroci v jeskyni zemřou!"
Belwar o jeho slovech nepochyboval, ale věrnost pro něj byla důležitější než osobní bezpečí. "Nemůžeme tady drowa nechat," procedil skrz zatnuté zuby.
Klapok kývl, protože s ním z celé duše souhlasil, a rozběhl se, aby odehnal skupinu šedých trpaslíků.
"Uteč, temný elfe!" zakřičel Belwar. "Už nemáme čas!"
Drizzt svirfneblijského přítele neslyšel. Veškerou pozornost upíral na bojového mistra, na netvora, který předstíral, že je jeho otcem, a Zaknafein se naopak soustředil na něj. Drizzt byl přesvědčený, že ze všech zvrhlostí, které kdy Matrona Zlovůle provedla, je tato nejhorší. Podařilo se jí překroutit jedinou dobrou věc v Drizztově životě. Drizzt byl přesvědčený, že Zaknafein zemřel, a to mu způsobilo dostatečnou bolest.
A teď tohle.
Mladý drow to nedokázal snést. Z celého srdce a duše toužil s netvorem bojovat a přízrak, kterého stvořili právě k tomu, aby tuto bitvu vybojoval, naprosto souhlasil.
Ani jeden z nich si nevšiml illithidů, kteří se začali snášet dolů ze tmy za Zaknafeinovými zády.
"Pojď, netvore Matrony Zlovůle," zavrčel Drizzt a přejel jednou zbraní o druhou. "Pojď a okus moje čepele."
Zaknafein se zastavil jen několik kroků před ním a na tváři se mu znovu zablýskl zákeřný úsměv. Přízrak zvedl meče a udělal další krok.
V tu chvíli se však přes ně přelila vlna illithidského výboje. Na Zaknafeina nijak nezapůsobila, ale Drizzta zasáhla naplno. Obklopila ho tma a víčka mu pod nesmírnou tíhou klesla. Slyšel, jak scimitary zařinčely o kámen, ale nechápal, co se děje.
Zaknafein vítězoslavně zavrčel, třeskl o sebe meči a vyrazil k padajícímu drowovi.
Belwar vykřikl, ale Klapok vyrazil na protest tak hrůzostrašné zařvání, že přehlušilo i lomoz bitvy v jeskyni. Když uviděl, jak drow, s nímž se spřátelil, padl k zemi, odsouzen k smrti, vrátilo se mu vše, čím býval jako pech. Pešská osobnost se v něm projevila možná silněji, než když jím Klapok ještě skutečně býval.
Zaknafein se vrhl vpřed, protože měl bezmocnou oběť na dosah, ale místo toho vrazil hlavou do kamenné zdi, která se náhle objevila odnikud. Přízrak uskočil a podrážděně vytřeštil oči. Začal na stěnu škrábat a bušit do ní, ale byla opravdová a pevná. Kámen odřízl Zaknafeina nejen od kořisti, ale také od schodiště.
Pod schody Belwar užasle pohlédl na Klapoka. Svirfnebli věděl, že někteří pechové dokáží podobné kamenné zdi vyčarovat. "To ty…?" vydechl štolní mistr.
Pech v těle hákovce se nezastavil, aby odpověděl. Klapok vyběhl po schodech, bral je přitom čtyři najednou, a něžně vzal Drizzta do obrovských paží. Dokonce ani nezapomněl sebrat drowovy scimitary, než seběhl dolů ze schodiště.
"Běž!" rozkázal Klapok štolmistrovi. "Běž, Belware Svárlivče, jinak zemřeš!"
Hlubinný gnóm se poškrábal krumpáčem na hlavě a poslechl. Klapok jim vyklidil širokou stezku, která vedla k východu v zadní části jeskyně - nikdo se neodvažoval zastoupit mu cestu - a štolmistr měl problém, aby mu s krátkými nožkami, z nichž jednu měl vymknutou, vůbec stačil.
Zaknafein zůstal uvězněný za stěnou nahoře na schodišti a napadlo ho, že mu stejný illithid, který zasáhl Drizzta mentálním výbojem, také zatarasil cestu ke kořisti. Zaknafein se k tvorovi zprudka obrátil a vyrazil ze sebe výkřik čiré nenávisti.
Zalila ho další vlna mentální energie.
Zaknafein vyskočil a jediným seknutím uťal illithidovi obě nohy. Česač myslí se vznesl výš a telepaticky křičel bolestí a hrůzou.
Zaknafein na něj nedosáhl, a protože k němu mířili ze všech stran další illithidé, neměl čas použít levitační kouzlo. Zaknafein však vinil ze svého selhání právě tohoto illithida a neměl v úmyslu dovolit mu uprchnout. Hodil po něm mečem a zasáhl ho stejně přesně, jako by použil oštěp.
Illithid se na Zaknafeina nevěřícně zadíval, pak pohlédl na čepel, kterou měl až po jílec zabořenou v hrudi. Poznal, že jeho život skončil.
Česači myslí se hnali k Zaknafeinovi a pálili po něm ochromujícími výboji. Přízraku zůstal už jen jeden meč, ale on přesto srážel nepřátele k zemi a vybíjel si vztek na jejich chobotnicím podobných hlavách.
Drizzt unikl… prozatím.

21
ZTRACENÝ A NALEZENÝ
"Požehnaná Lloth," vykoktala Matrona Zlovůle, když ucítila přízrakovo nadšení. "Našel Drizzta!" Matrona matka se zadívala na jednu stranu, pak na druhou a její tři dcery ucouvly před silnými emocemi, které jí zkroutily tvář.
"Zaknafein našel vašeho bratra!"
Maya s Viernou si vyměnily úsměv, protože měly radost, že celé trápení konečně skončí. Od chvíle, kdy použily

Zin-carlu, běžný chod sídla Do'Urden prakticky ustal, protože se jejich nervózní matka den po dni nořila hlouběji a hlouběji do sebe, jak ji přízrakův lov pohlcoval.
Briza, která stála na opačné straně předsíně, se sice rovněž usmála, ale ten, kdo by ji pozoroval, by z jejího výrazu vyčetl spíše zklamání.
Prvorozená dcera však měla štěstí, protože vzdálené události Matronu Zlovůli natolik uchvátily, že si ničeho nevšimla. Matrona matka se ponořila hlouběji do meditativního transu a užívala si každičký drobek zuřivosti, která z přízraku sálala, protože věděla, že cílem vzteku je její kacířský syn. Zlovůle vzrušeně zalapala po dechu, když se Zaknafein s Drizztem pustili do souboje, a nakonec málem zapomněla dýchat docela.
Něco Zaknafeina zastavilo.
"Ne!" zaječela Zlovůle a vyskočila z vyřezávaného trůnu. Rozhlédla se kolem a zapátrala po někom, koho by mohla udeřit, po něčem, čím by mohla mrštit. "Ne!" vykřikla znovu. "To nemůže být pravda!"
"Drizzt unikl?" zeptala se Briza a snažila se potlačit samolibost. Zlovůle se však na Brizu tak zamračila, až se kněžka zalekla, že možná příliš odhalila své pocity.
"Zničil přízrak?" vykřikla Maya rozčileně.
"Ne," odvětila Zlovůle a její obvykle tak klidný hlas se roztřásl. "Ale váš bratr opět unikl!"
"Zin-carla ještě nezklamala," namítla Vierna a snažila se matku uklidnit.
"Přízrak je velmi blízko," dodala Maya, když pochopila, oč se Vierna snaží.
Zlovůle se zhroutila zpět na trůn a setřela si pot z očí. "Nechte mě o samotě," rozkázala dcerám, protože nechtěla, aby ji v tak ubohém stavu viděly. Zlovůle věděla, že ji Zin-carla okrádá o život, protože každá myšlenka, každá její naděje závisela na tom, že přízrak uspěje.
Když ostatní odešli, Zlovůle zažehla svíčku a vytáhla malinké, vzácné zrcadlo. Za posledních několik desetidnů příšerně zchátrala. Sotva jedla a její kdysi tak hladkou ebenovou kůži brázdily hluboké ustarané vrásky. Zdálo se, jako by Matrona Zlovůle v posledních desetidnech zestárla víc než za celé předchozí století.
"Budu stejná jako Matrona Baenre," zašeptala znechuceně, "seschlá a ošklivá." Možná poprvé za dlouhý život Zlovůli napadlo, jestli neustálý boj o moc a přízeň nemilosrdné Pavoučí královny stojí za to. Ale myšlenka zmizela stejně rychle, jako se objevila. Matrona Zlovůle zašla příliš daleko, než aby se nechala ovládnout lítostí. Zlovůle byla tak silná a oddaná, že se jí podařilo vydobýt pro rodinu status vládnoucího rodu a zajistit si křeslo v proslulé vládnoucí radě. Ale přesto se potácela na hranici zoufalství, protože ji napětí posledních několika let málem zlomilo. Opět si setřela pot z očí a zadívala se do zrcátka.
Vypadala příšerně.
Připomněla si, že je to všechno Drizztova vina. Její nejmladší syn rozzlobil Pavoučí královnu, jeho svatokrádež Zlovůli málem zničila.
"Dostaň ho, přízraku," zašeptala Zlovůle a vycenila zuby. V tu chvíli byla tak rozzuřená, že ji ani nezajímalo, co s ní Pavoučí královna provede.
Největším přáním Matrony Zlovůle Do'Urden bylo, aby Drizzt zemřel.
###
Slepě utíkali klikatými tunely a doufali, že se před nimi náhle nezjeví nějaká příšera. V patách měli tak velké nebezpečí, že si nemohli dovolit být opatrní.
Minuly celé hodiny a oni ještě pořád prchali. Belwar byl starší než přátelé a jeho malé nožky musely udělat dva kroky místo jednoho Drizztova a tři místo jednoho Klapokova, proto se unavil jako první, ale to přátele nezpomalilo. Klapok si přehodil štolmistra přes rameno a běžel dál.
Netušili, kolik mil uběhli, než se konečně odhodlali odpočinout si. Drizzt zůstával po celou cestu tichý a zádumčivý a nyní se ujal hlídky u vstupu do malého výklenku, který si pro dočasný tábor zvolili. Belwar poznal, jak nesmírně drowí přítel trpí, proto k němu přistoupil, aby mu nabídl útěchu.
"To jsi nečekal, že, temný elfe?" zeptal se štolmistr tiše. Drizzt neodpověděl, ale očividně si potřeboval promluvit, proto Belwar pokračoval. "Znal jsi drowa v jeskyni. Opravdu to byl tvůj otec?"
Drizzt se ke gnómovi vztekle otočil, ale jeho výraz zjemněl, když si uvědomil, že si o něj Belwar dělá starosti.
"Zaknafein," vysvětlil Drizzt. "Zaknafein Do'Urden, můj otec a učitel. To on mě naučil zacházet s mečem a celý život mi dával rady. Zaknafein byl v Menzoberranzanu mým jediným přítelem, jediným drowem, který sdílel mé názory."
"Chtěl tě zabít," prohlásil Belwar prostě. Drizzt sebou trhl a štolmistr se ho ihned pokusil povzbudit. "Možná tě nepoznal."
"Byl můj otec," zopakoval Drizzt, "a dvě desetiletí byl mým nejbližším společníkem."
"Tak proč, temný elfe?"
"Nebyl to Zaknafein," odvětil Drizzt. "Zaknafein je mrtvý. Matka ho obětovala Pavoučí královně."
"Magga cammara" zašeptal Belwar, protože v něm pravda o Drizztových rodičích vyvolala hrůzu. Ale prostý způsob, jakým Drizzt o odporném činu hovořil, mu napověděl, že Zlovůlina oběť nebyla v drowím městě ničím zvláštním. Belwar se otřásl, ale kvůli zmučenému příteli odpor potlačil.
"Ještě nevím, jakému netvorovi dala Matrona Zlovůle Zaknafeinovu tvář," pokračoval Drizzt. Vůbec si Belwarova neklidu nevšiml.
"Ať už je to kdokoli, je to opravdu hrozivý nepřítel," poznamenal hlubinný gnóm.
A právě to Drizzta znepokojilo. Drowí válečník, s nímž bojoval v illithidské jeskyni, se pohyboval a bojoval přesně jako Zaknafein Do'Urden. Drizztův rozum mohl namítat, že Zaknafein by se proti němu nikdy neobrátil, ale srdce mu napovídalo, že netvor, s nímž zkřížil čepele, byl skutečně jeho otec.
"Jak dopadl?" zeptal se Drizzt po dlouhé odmlce.

Belwar na něj zvědavě pohlédl.
"Boj," vysvětlil Drizzt. "Vzpomínám si na illithida a na nic víc."
Belwar pokrčil rameny a pohlédl na Klapoka. "Zeptej se jeho," odvětil štolmistr. "Mezi tebou a tvým nepřítelem se objevila kamenná zeď, ale netuším, odkud se vzala."
Klapok rozhovor poslouchal a nyní se přiblížil. "Přičaroval jsem ji," řekl stále dokonale jasným hlasem.
"Pešskou magií?" zeptal se Belwar. Hlubinný gnóm věděl, že pechové ovládají kámen, ale neznal dost podrobností na to, aby plně pochopil, co Klapok udělal.
"Jsme mírumilovný národ," začal Klapok, protože si uvědomil, že se mu naskytla možná jediná příležitost povědět přátelům o svém lidu. Pešská osobnost se v něm stále silně držela, nejsilněji od chvíle, kdy na něj kouzelník uvalil polymorf, ale už cítil, jak mu do mysli znovu pronikají primitivní pudy hákovce. "Toužíme jen opracovávat skálu. Je to naše povolání, naše láska. Žijeme v symbióze se zemí a ta nám dává sílu. Kámen s námi mluví a pomáhá nám."
Drizzt věnoval Belwarovi ironický pohled. "To vypadá jako zemský živel, kterého jsi jednou použil proti mně."
Belwar si odfrkl a zahanbeně se zasmál.
"Ne," řekl Klapok vážně, protože byl odhodlaný nenechat se rozptýlit. "Hlubinní gnómové mohou také povolat síly země, ale mají k ní jiný vztah. Svirfneblijská láska k zemi je pro ně jen jedním z druhů štěstí." Klapok se odvrátil od přátel a zadíval se na skalnatou stěnu. "Pechové jsou bratři země. Pomáhá nám a my pomáháme jí. Z lásky."
"Mluvíš o zemi, jako by to byla rozumná bytost," poznamenal Drizzt, ale ne uštěpačně, nýbrž zvědavě.
"Také je, temný elfe," odvětil Belwar a představil si, jak musel Klapok vypadat, než narazil na kouzelníka, "alespoň pro ty, kdo jí umí naslouchat."
Klapok pokýval souhlasně velkou hlavou se zobákem. "Svirfnebli slyší píseň země z dálky," řekl. "Pechové s ní rovnou hovoří."
Drizzt nic z toho tak docela nechápal. Věděl, že jeho přátelé mluví upřímně, ale temní elfové nebyli ani zdaleka tak spojeni se skálou Temných říší jako svirfnebli nebo pechové. Pokud však Drizzt potřeboval nějaký důkaz toho, co mu Belwar s Klapokem naznačovali, stačilo si vzpomenout na souboj s Belwarovým zemským živlem, který svedl před desetiletím, nebo na zeď, která se zničehonic objevila a zatarasila cestu nepřátelům v illithidské jeskyni.
"A co ti říká kámen teď?" zeptal se Drizzt Klapoka. "Utekli jsme nepřátelům?"
Klapok přistoupil ke zdi a přitiskl na ni ucho. "Už slovům dobře nerozumím," zanaříkal. Jeho společníci pochopili, co to znamená. Země hovořila stále stejně jasně, ale hákovec uvnitř Klapoka sílil a ovlivňoval jeho sluch, který se začínal vytrácet.
"Neslyším, že by nás někdo pronásledoval," pokračoval Klapok, "ale nejsem si jistý, jestli můžeme mým uším věřit."
Náhle zavrčel, zprudka se otočil a vrátil se na opačnou stranu výklenku.
Drizzt s Belwarem si vyměnili ustarané pohledy, pak se vydali za ním.
"Co se děje?" odvážil se štolmistr zeptat, i když to dokázal snadno uhádnout.
"Podléhám," odvětil Klapok a skřípání, které mu znovu proniklo do hlasu, jeho slova jen zdůraznilo. "V illithidské jeskyni jsem byl pechem. Byl jsem jím víc než kdy dřív. Byl jsem pechem a soustředil jsem se jen na jednu věc. Byl jsem zemí." Zdálo se, že Belwar s Drizztem nerozumí.
"Z… z… zeď," pokusil se Klapok vysvětlit. "Takovou zeď dokáže vyčarovat jenom s… s… skupina starších pechů po dlouhém a složitém rituálu." Klapok se odmlčel a zavrtěl divoce hlavou, jako by se snažil z ní hákovce vytřást. Udeřil těžkým spárem do stěny a přinutil se pokračovat. "Ale mně se to podařilo. Stal jsem se skálou. Stačilo zvednout ruku a zastavil jsem Drizztova nepřítele!"
"A teď vše mizí," řekl Drizzt tiše. "Pech znovu podléhá hákovci, pohřbívají ho primitivní instinkty."
Klapok se odvrátil a znovu uhodil do stěny. Něco na pohybu mu přineslo útěchu, proto ho znovu a znovu opakoval a rytmicky klepal do skály, jako by se snažil držet části svého bývalého já.
Drizzt s Belwarem opustili výklenek a vyšli ven do chodby, aby poskytli obrovitému příteli trochu soukromí. Po krátké chvíli si však všimli, že klepání ustalo. Klapok vystrčil velkou hlavu ven z jeskyně a zadíval se na ně obrovskýma, jakoby ptačíma očima plnýma žalu. Slova, která vykoktal, přáteli otřásla, protože nedokázali popřít jejich logiku ani touhu.
"P… prosím, z… z… zabijte mě."

ČÁST
PÁTÁ
DUCH

Duch. Nemůže být zlomen ani uloupen. Zoufalá oběť si možná myslí něco jiného a "pán" oběti je rovněž přesvědčen o opaku. Ale ve skutečnosti duch zůstává, možná je hluboko pohřben, ale stále je tu.
To je mylný předpoklad Zin-carly a v tom rovněž spočívá nebezpečí takového oživení. Zjistil jsem, že kněžky ji považují za největší dar Pavoučí královny, která vládne drowům. Já si to nemyslím. Spíše bych řekl, že Zin-carla je Llothinou největší lží.
Fyzická síla těla nemůže být oddělena od myšlenek a citů. Jsou totiž jedno a dohromady tvoří živou bytost. V harmonii těla, mysli a duše nalézáme ducha.
Kolik tyranů se o to pokusilo? Kolik vládců se pokusilo proměnit poddané v prosté, nemyslící nástroje, které by přinášely zisk? Okrádají lid o milované a o víru a chtějí je tím oloupit o ducha.
Ale nakonec musí nevyhnutelně zklamat. Tomu musím věřit. Když plamen ducha pohasne, přijde smrt a království plné

mrtvol tyranovi žádný zisk nepřinese.
Ale plamen ducha je houževnatý, nezkrotný a nikdy se nevzdá. Alespoň v některých přežije, dokud tyran nepadne.
Tak kde tedy byl duch mého otce, když za mnou Zaknafein vyrazil, aby mě zničil? Kde byl ten můj po celá léta, jež jsem strávil sám v divočině, když mi lovec, kterým jsem se stal, zatemňoval srdce a vedl můj meč často i proti mým výslovným přáním?
Přišel jsem na to, že nezmizeli, byli pohřbeni, ale nikdy ne ztraceni.
Duch. V jazycích všech národů na povrchu i v Temných říších, v každém čase a na každém místě, je to slovo prodchnuto silou a odhodláním. Hrdinovi dává sílu, matce nezlomnost a chudákovi brnění. Duch nemůže být zničen ani odejmut. Tomu musím věřit.

Drizzt Do'Urden

22
ODNIKUD NIKAM
Meč sekl tak rychle, že skřeti otrok ani neměl čas vykřiknout. Zakymácel se a zemřel ještě dřív, než dopadl na zem. Zaknafein mu šlápl na záda a šel dál. Východ v zadní části úzké jeskyně ležel už jen deset yardů před ním a cesta byla volná.
Nemrtvý válečník překročil poslední oběť a ve stejnou chvíli se před ním objevila skupina illithidů. Zaknafein zavrčel, ale neodvrátil se ani nezpomalil. Jeho mysl a kroky znaly jen přímou cestu. Drizzt odešel tímto východem, proto jím odejde i on.
A cokoli, co mu zatarasí cestu, padne jeho čepelí.
Nechte ho jít! zakřičeli česači myslí z různých částí jeskyně, protože na vlastní oči viděli, jak Zaknafein bojuje. Nemůžete ho porazit! Nechte drowa odejit!
Illithidé už měli přízrakových smrtících čepelí dost. Víc než tucet přátel už padl jeho rukou.
Nové skupině, která Zaknafeinovi zastoupila cestu, naléhavost telepatické žádosti neunikla. Uhnuli, jak nejrychleji mohli - až na jednoho.
Illithidé zakládali své bytí na praktičnosti, která vyplývala ze společného vědění. Česači myslí považovali emoce, jako byla hrdost, za smrtící chybu. A tentokrát se ukázalo, že měli opět pravdu.
Illithid na přízrak vypálil, protože byl odhodlaný nenechat nikoho odejít.
O okamžik později, o jedinou chvíli, která stačila k přesnému seknutí mečem, stoupl Zaknafein padlému illithidovi na hruď a zamířil do divočiny Temných říší.
Žádní další illithidé se ho nepokusili zastavit.
Zaknafein si dřepl a pečlivě zvážil směr, kterým se chystal vydat. Drizzt tímto tunelem prošel a jeho pach byl čerstvý a zřetelný. Zaknafein se musel pohybovat pomalu, často se zastavovat a znovu prohlížet stopy, proto se nemohl pohybovat tak rychle jako jeho kořist.
Ale na rozdíl od Drizzta nemusel odpočívat.
###
"Stát!" Tón Belwarova hlasu nedovolil přátelům protestovat. Drizzt s Klapokem ztuhli a přemýšleli, co přimělo štolmistra tak náhle zpozornět.
Belwar přistoupil ke skalnaté stěně a přitiskl k ní ucho. "Kroky," zašeptal a ukázal na stěnu. "V sousedním tunelu."
Drizzt se připojil k příteli u kamenné stěny, ale i když měl bystřejší smysly než ostatní temní elfové, nedokázal rozpoznat vibrace v kameni tak jako hlubinný gnóm.
"Kolik?" zeptal se.
"Pár," odvětil Belwar a Drizzt podle pokrčení rameny poznal, že jen odhaduje.
"Sedm," řekl Klapok, který stál o několik kroků dál v tunelu. "Duergaři - temní trpaslíci - prchají před illithidy jako my."
"Jak můžeš…" začal Drizzt, pak zmlkl, protože si vzpomněl na to, co jim Klapok prozradil o schopnostech pechů.
"Křižují se naše tunely?" zeptal se Belwar hákovce. "Můžeme se duergarům vyhnout?"
Klapok se pokusil najít odpovědi v kameni. "Tunely se o kus dál spojí," odpověděl, "dál pokračují jako jeden."
"Takže pokud zůstaneme tady, šedí trpaslíci nás pravděpodobně minou," řekl Belwar.
Drizzt si tím nebyl tak jistý.
"Máme s duergary stejného nepřítele," poznamenal Drizzt a oči se mu rozšířily, když ho něco napadlo. "Mohli bychom se spojit?"
"Duergaři často cestují s drowy, ale se svirfnebli obvykle spojenectví neuzavírají," připomněl mu Belwar. "Nebo s hákovci!"
"Toto není obvyklá situace," poznamenal Drizzt rychle. "Pokud duergaři prchají před česači myslí, pak asi nemají výstroj ani zbraně. Mohli by spojenectví uvítat, protože přinese zisk oběma skupinám."
"Nemyslím, že budou tak přátelští, jak předpokládáš," odvětil Belwar a uštěpačně se uculil. "Ale připouštím, že úzký tunel je vhodný spíše pro bojový styl duergarů než pro dlouhé čepele drowa nebo ještě delší paže hákovce. Pokud duergaři na křižovatce zahnou a zamíří naším směrem, bojovali bychom na místě, které by pro ně bylo výhodou."
"Tak si pospěšme k místu, kde se tunely spojují," řekl Drizzt, "a uvidíme, co dál."
Společníci brzy dorazili do malé, oválné komnaty. Těsně vedle chodby, kterou dovnitř vstoupili, zel otvor do tunelu, kterým utíkali duergaři, a na opačné straně komnaty se otvíral třetí průchod. Přátelé zaslechli šoupání bot, proto se ukryli do stínů nejvzdálenějšího tunelu.
O chvíli později vešlo do jeskyně sedm duergarů. Byli otrhaní, ale ne neozbrojení, jak Drizzt předpokládal. Tři drželi v

rukou kyje, další dýku, dva meče a poslední se ozbrojil dvěma kameny.
Drizzt přátele zadržel a vystoupil z tunelu, aby se s cizinci setkal. Ačkoli se duergaři a drowové zrovna nemilovali, často uzavírali oboustranně výhodná spojenectví. Drizzt tušil, že šance uzavřít podobné spojenectví budou větší, když půjde sám.
Jeho náhlé zjevení vyčerpané šedé trpaslíky překvapilo. Začali zmateně pobíhat kolem a snažili se utvořit obrannou formaci. Pozvedli meče a kyje a trpaslík, který držel kameny, se jedním zahnal.
"Zdravím, duergaři," řekl Drizzt a doufal, že šedí trpaslíci budou drowštině rozumět. Ruce mu lehce spočívaly na jílcích scimitarů, protože věděl, že kdyby bylo potřeba, snadno a rychle je tasí.
"Kdo seš?" zeptal se jeden ze šedých trpaslíků, který byl ozbrojen mečem, kostrbatou, ale přesto srozumitelnou drowštinou.
"Uprchlík jako vy," odvětil Drizzt, "utíkám z otroctví krutých česačů myslí."
"Tak víš, že máme naspěch," zavrčel duergar, "a uhneš nám z cesty!"
"Nabízím vám spojenectví," řekl Drizzt. "Větší počet nám proti illithidům určitě pomůže."
"Sedum je stejně dobrejch jako vosum," odvětil tvrdohlavý duergar. Šedý trpaslík za mluvčím zamával hrozivě rukou, v níž držel kámen.
"Ale ne tak dobrých jako deset," namítl Drizzt klidně.
"Máš sebou kamarády?" zeptal se duergar a hlas se mu znatelně zklidnil. Nervózně se rozhlédl a zapátral po možné pasti. "Další drowy?"
"To sotva," odpověděl Drizzt.
"Já ho viděl!" vykřikl jeden ze skupiny také drowsky, než mohl Drizzt cokoli vysvětlit. "Utek s tou potvorou se zobákem a se svirfnebli!"
"Hlubinnej gnóm!" Vůdce plivl Drizztovi k nohám. "Nejni to přítel duergarů ani drowů!"
Drizzt by byl ochoten to pominout, jít s přáteli po svých a nechat šedé trpaslíky, ať si dělají, co chtějí. Ale duergaři si svoji pověst, která říkala, že nejsou ani mírumilovní, ani inteligentní, zasloužili. Illithidé jim byli v patách a šedí trpaslíci nepotřebovali další nepřátele.
Duergar hodil po Drizztovi kamenem. Drow tasil scimitar a lehce srazil balvan stranou.
"Bivrip!" vykřikl štolmistr v tunelu a spolu s Klapokem vyrazil ven. Náhlý zvrat je nijak nepřekvapil.
Drizzt strávil v Akademii spolu s ostatními temnými elfy celé měsíce studiem způsobů a triků šedých trpaslíků. Výcvik ho nyní zachránil. Zaútočil jako první a zahalil všech sedm nepřátel neškodnými magickými fialovými plameny.
Téměř v tu samou chvíli tři z duergarů zmizeli, protože využili vrozených schopností a učinili se neviditelnými. Ale fialové plameny zůstaly a obkreslily jejich neviditelné postavy.
Vzduchem prolétl druhý kámen a zasáhl Klapoka do hrudi. Netvor v krunýři by se nad ubohým útokem pousmál, kdyby se zobák dokázal usmívat, a dál se hnal do středu duergarů.
Trpaslík, který balvan hodil, a druhý, jenž byl ozbrojený jen nožem, před hákovcem uprchli, protože neměli žádné zbraně, které by mohly hákovci ublížit. Klapok je nechal být, protože ho čekali další nepřátelé. Duergaři se protáhli kolem stěny komnaty a vrhli se na gnóma, kterého považovali za nejsnadnější cíl.
Belwar se rozmáchl krumpáčem a ihned útok zastavil. Neozbrojený duergar po štolmistrovi skočil a pokusil se ho popadnout za ruku dřív, než bude moct udeřit. Ale Belwar to očekával a uhodil duergara kladivem přímo do obličeje. Kolem se rozlétly jiskry. Kladivo polámalo kosti, spálilo šedou kůži a potřísnilo ji krví. Duergar odlétl vzad, zběsile se válel po podlaze a držel se za rozdrcenou tvář.
Šedý trpaslík s mečem už tak nedočkavý nebyl.
Drizzta napadli dva neviditelní duergaři. Podle fialových plamenů dokázal Drizzt odhadnout jejich pohyb a moudře uhádl, že jsou ozbrojeni meči. Ale Drizzt byl v nevýhodě, protože nedokázal rozpoznat drobná bodnutí a seknutí. Ucouvl, aby se vzdálil od svých společníků.
Vycítil útok a zvedl scimitar, aby ho odrazil, a usmál se svému štěstí, když kov zařinčel o kov. Šedý trpaslík se na okamžik objevil, aby se na drowa podle usmál, pak opět rychle zmizel.
"Kolik myslíš, že jich dokážeš vodrazit?" zeptal se druhý neviditelný šedý trpaslík samolibě.
"Asi víc než vy," odvětil Drizzt a tenkrát se zasmál on. Zahalil všechny tři koulí naprosté tmy a připravil tak duergary o výhodu.
V divoké bitvě převzaly Klapokovy primitivní instinkty hákovce kontrolu. Obr však nechápal, co mají fialové plameny, jež vykreslovaly třetího neviditelného trpaslíka, znamenat, proto zaútočil na zbývající dva, kteří byli ozbrojeni kyji.
Ale než se k nim hákovec dostal, kyj ho udeřil zezadu do kolena a neviditelný duergar se radostně zachechtal Zbývající dva začali mizet, ale Klapok už jim nevěnoval pozornost. Neviditelný kyj znovu udeřil a tentokrát zasáhl stehno.
Klapoka ovládly instinkty národa, který nikdy nevynikl jemností. Zavyl, vrhl se vpřed a zalehl fialové plameny hrudí. Klapok několikrát poskočil a dopadl, až si byl jistý, že neviditelného nepřítele rozdrtil.
Ale pak temeno hákovcovy hlavy zasypal déšť ran.
Duergar s dýkou nebyl v boji žádný nováček. Útočil krátkými bodnutími a nutil Belwara, který bojoval těžšími zbraněmi, převzít iniciativu. Hlubinní gnómové nenáviděli duergary stejně silně, jako duergaři nenáviděli hlubinné gnómy, ale Belwar nebyl žádný hlupák. Mával krumpáčem jen natolik, aby si držel nepřítele od těla, zatímco kladivo měl připravené k úderu.
Proto spolu dlouho bezvýsledně zápasili a čekali, až protivník udělá chybu. Ale když hákovec vykřikl bolestí a Drizzt nebyl nikde na dohled, Belwar byl nucen zareagovat. Předstíral, že zakopnul, zavrávoral vpřed, sklonil krumpáč a máchnul kladivem.
Duergar poznal, že je to léčka, ale nedokázal ignorovat zjevnou mezeru v gnómově obraně. Bodl dýkou nad krumpáčem

a zamířil Belwarovi přímo na hrdlo.
Štolmistr uskočil stejně rychle vzad, zvedl nohu a kopl duergara do brady. Ale šedý trpaslík se dál hnal vpřed, padal na hlubinného gnóma a dýku držel před sebou.
Belwar zvedl krumpáč jen zlomek vteřiny předtím, než se mu zubatá dýka zabodla do krku. Štolmistrovi se podařilo odklonit duergarovu paži do strany, ale značná váha šedého trpaslíka je přitiskla k sobě. Jejich tváře se ocitly jen palec od sebe.
"Mám tě!" vykřikl duergar.
"Máš tohle!" zavrčel Belwar a osvobodil své kladivo natolik, aby duergarovi zasadil krátkou, ale tvrdou ránu do žeber.
Duergar ho naopak uhodil čelem do obličeje a Belwar ho za to kousl do nosu. Váleli se po podlaze, plivali a vrčeli a používali všechny zbraně, které měli k dispozici.
Podle řinčení čepelí by si každý myslel, že uvnitř Drizztovy černé koule bojuje alespoň tucet válečníků. Zuřivé tempo souboje však zařídil jen sám Drizzt Do'Urden. Protože bojoval poslepu, rozhodl se, že bude lepší, když si udrží všechny čepele co nejdále od těla. Jeho scimitary neodbytně a v dokonalé souhře útočily a nutily šedé trpaslíky přenášet váhu na paty.
Každá ruka bojovala s jedním nepřítelem a držela šedé trpaslíky na místě a před Drizztem. Temný elf věděl, že kdyby se jednomu nepříteli podařilo uniknout a napadnout ho ze strany, dostal by se do vážných problémů.
Každé seknutí zařinčelo o zbraň a s každou další vteřinou rozuměl Drizzt lépe schopnostem protivníků a jejich bojové strategii. V Temných říších bojoval Drizzt mnohokrát poslepu, a když se střetl s baziliškem, stáhl si dokonce do obličeje kápi.
Neuvěřitelná rychlost drowových útoků duergary ohromila. Dokázali jen sekat ze strany na stranu a doufali, že scimitary neproniknou jejich obranou.
Čepele řinčely a zpívaly a duergaři zběsile odráželi rány a uhýbali. A pak se ozval zvuk, ve který Drizzt doufal - scimitar se zabodl do masa. O chvíli později zarachotil jeden meč o zem a jeho majitel udělal smrtící chybu, protože vykřikl bolestí.
Drizztův lovec vyplul v tu chvíli na povrch, soustředil se na výkřik a bodl přímo před sebe. Scimitar pronikl šedému trpaslíkovi mezi zuby a našel si cestu ven temenem.
Lovec se vztekle otočil ke zbývajícímu duergarovi. Znovu a znovu točil čepelemi, až jedna vystřelila náhle vpřed příliš rychle, než aby ji protivník odrazil. Zasáhla duergara do ramene a způsobila mu hlubokou ránu.
"Vzdávám se! Vzdávám se!" křičel šedý trpaslík, protože nechtěl, aby ho potkal stejný osud jako jeho společníka. Drizzt uslyšel, jak další meč zazvonil o podlahu. "Prosím, drowe!"
Drow při duergarových slovech potlačil instinkty. "Přijímám," odvětil Drizzt, přiblížil se k protivníkovi a přitlačil mu hrot scimitaru na hruď. Spolu pak opustili Drizztovu temnou kouli.
Do Klapoka se zařezávala ostrá bolest a každý úder mu vysílal do hlavy vlny bolesti. Hákovec zavrčel jako zvíře, zuřivě vyskočil, zvedl se z rozdrceného duergara a obrátil se k nepřátelům.
Zasáhl ho další kyj, ale Klapok už žádnou bolest necítil. Těžký spár zasáhl fialový obrys a zabořil se neviditelnému duergarovi do lebky. Šedý trpaslík se okamžitě znovu objevil, protože ho smrt, ten největší zloděj, okradla o schopnost soustředit se, která byla k udržení kouzla nezbytná.
Zbývající duergar se otočil a chystal se uprchnout, ale vzteklý hákovec byl rychlejší. Klapok popadl šedého trpaslíka drápy a zvedl ho do vzduchu. Hákovec zavřeštěl jako šílený pták a mrštil neviditelným protivníkem o protější stěnu. Duergar se objevil a celý polámaný se zhroutil na zem u paty zdi.
Hákovci už nezůstali žádní nepřátelé, ale Klapokův divoký hlad ještě zdaleka nebyl nasycen. Drizzt se zraněným duergarem vystoupili ze tmy a hákovec se po nich vrhl.
Drizzt se natolik soustředil na Belwarův souboj, že si neuvědomil, co má Klapok v plánu, dokud duergarský vězeň nezaječel hrůzou.
Ale v tu chvíli už bylo pozdě.
Drizzt viděl, jak duergarova hlava odlétla zpátky do temné koule.
"Klapoku!" vykřikl drow na protest. Ale pak musel uskočit a přikrčit se, protože druhý spár sekl po něm
Hákovec si všiml nové kořisti, proto nechal drowa, který unikl do černé koule, být. Belwar a duergar s dýkou byli příliš zaměstnaní vlastním soubojem, než aby si všimli, že se šílený obr blíží. Klapok se shýbl, popadl oba ležící bojovníky obrovskýma rukama a vyhodil je vysoko do vzduchu. Duergar měl tu smůlu, že spadl dolů jako první a Klapok ho srazil na opačnou stranu komnaty. Belwara by potkal stejný osud, ale zkřížené scimitary hákovcův útok zastavily.
Obrova síla Drizzta o několik stop odsunula, ale zpomalila úder natolik, že Belwar spadl až na zem. Přistál však tak tvrdě, že zůstal několik chvil omámeně ležet a nedokázal zareagovat.
"Klapoku!" vykřikl Drizzt znovu, když obr zvedl nohu, aby Belwara rozšlápl. Drizzt využil veškerou rychlost a mrštnost, vrhl se na podlahu a zaútočil Klapokovi na kolena, jako to udělal při prvním střetnutí. Klapok se chystal ležícího gnóma rozdupat a měl jednu nohu zvednutou, proto nebylo pro Drizzta těžké srazit ho k zemi. V okamžení vyskočil Drizzt netvorovi na hruď a vsunul mu hrot scimitaru pod pláty krunýře na krku.
Drizzt odrazil Klapokovo nešikovné máchnutí, ale hákovec nepřestával bojovat. Drow se nenáviděl za to, co se chystal udělat, ale hákovec se náhle zklidnil a zadíval se na něj s upřímným pochopením.
"U… u… udělej… to," zamumlal nezřetelně. Drizzt se plný hrůzy zadíval na Belwara a hledal u něj pomoc. Štolmistr se postavil na nohy, ale odvrátil se.
"Klapoku?" zeptal se Drizzt hákovce. "Jsi už zase Klapok?"
Netvor zaváhal, pak kývnul zobákem.
Drizzt z něj seskočil a rozhlédl se po masakru v jeskyni. "Pojďme pryč," řekl.

Klapok zůstal ještě chvíli ležet na zádech a přemýšlel nad pochmurnými důsledky krátkého odkladu. Bitva skončila a hákovec se vzdal plné kontroly. Ale Klapok věděl, že divoké instinkty dřímají těsně pod povrchem a čekají na příležitost znovu ho ovládnout. Kolikrát se ještě slábnoucímu pechovi podaří instinkty potlačit?
Klapok praštil do skály tak silně, až zem v jeskyni popraskala. Vyčerpaný obr se s velkou námahou vyškrábal na nohy. Klapok se cítil tak zahanbený, že na přátele ani nepohlédl, jen vyrazil pryč tunelem a každý jeho těžký krok zatloukal další hřebík do srdce Drizzta Do'Urdena.
"Možná jsi to měl udělat, temný elfe," nadhodil Belwar, když k příteli přistoupil.
"V illithidské jeskyni mi zachránil život," odsekl Drizzt ostře. "A byl mi věrným přítelem."
"Pokusil se nás oba zabít," řekl hlubinný gnóm ponuře. "Magga cammara"
"Jsem jeho přítel!" zavrčel Drizzt a popadl gnóma za rameno. "A ty ode mě žádáš, abych ho zabil?"
"Žádám tě, aby ses zachoval jako přítel," opáčil Belwar, vytrhl se mu a vydal se za Klapokem.
Drizzt popadl štolmistra znovu za rameno a hrubě ho otočil.
"Bude to čím dál horší, temný elfe," řekl Belwar klidně a Drizztův obličej se stáhl do grimasy. "Kouzelníkovo zaklínadlo je s každým dnem silnější. Obávám se, že se nás Klapok pokusí znovu zabít, a pokud se mu to podaří, zničí ho to mnohem účinněji než tvé čepele!"
"Nedokážu ho zabít," řekl Drizzt, ale už se nezlobil. "Ani ty."
"Tak ho musíme opustit," odpověděl hlubinný gnóm. "Musíme Klapokovi dovolit, aby odešel do Temných říší a žil jako hákovec. Protože tím se určitě stane, tělem i duší."
"Ne," řekl Drizzt. "To nesmíme. Jsme jeho jediná naděje. Musíme mu pomoct."
"Kouzelník je mrtvý," připomněl Belwar, odvrátil se a znovu vyrazil za Klapokem.
"Existují i jiní kouzelníci," zamumlal si Drizzt pro sebe, ale tentokrát se nepokusil štolmistra zastavit. Drow přimhouřil oči a vrazil scimitary zpátky do pochev. Drizzt věděl, co musí udělat, věděl, jakou daň si přátelství s Klapokem žádá, ale ta myšlenka ho natolik rozrušila, že ji nedokázal přijmout.
V Temných říších skutečně žili ještě jiní kouzelníci, ale bylo nepravděpodobné, že by na nějakého náhodou narazili. A kouzelníků, kteří by byli schopní zbavit Klapoka polymorfního kouzla, bylo ještě méně. Ale Drizzt věděl, kde by je mohl najít.
Myšlenka na návrat domů pronásledovala Drizzta na každém kroku, který ten den s přáteli udělal. Když teď Drizzt věděl, jaké následky jeho odchod z Menzoberranzanu měl, už nikdy to místo nechtěl znovu spatřit, už nikdy nechtěl pohlédnout na temný svět, který ho zatratil.
Ale Drizzt věděl, že pokud se nevrátí, uvidí něco ještě mnohem horšího, než je Menzoberranzan. Bude nucen sledovat, jak se Klapok, přítel, který ho zachránil před jistou smrtí, proměňuje v hákovce. Belwar navrhl, aby Klapoka opustili, což by bylo lepší než zůstat v jeho blízkosti a bojovat s ním, až se docela promění.
Ale i kdyby byl Klapok někde daleko, Drizzt věděl, že by si byl jeho proměny vědom. Po zbytek života by na něj myslel, na přítele, kterého opustil, a byla by to další bolest, jež by ho mučila.
Neexistovalo nic, po čem by Drizzt toužil méně než znovu spatřit Menzoberranzan nebo hovořit se svými lidmi. Kdyby měl na vybranou, zvolil by raději smrt než návrat do drowího města, ale jeho volba nebyla tak prostá. Nezáleželo jen na tom, co chce Drizzt. Založil svůj život na jistých principech a ty teď vyžadovaly, aby svoji věrnost dokázal.
Požadovaly, aby kladl Klapokovy potřeby nad své vlastní, protože Klapok byl jeho přítel a pravé přátelství bylo důležitější než osobní touhy.
Když později rozbili tábor, aby si krátce odpočinuli, Belwar si všiml, že Drizzt svádí nějaký vnitřní boj. Opustil Klapoka, který znovu klepal do stěny, a obezřetně přistoupil k drowovi.
Belwar naklonil hlavu zvědavě na stranu. "Nad čím přemýšlíš, temný elfe?"
Drizzt byl příliš ponořen do vlastních myšlenek, než aby Belwarův pohled opětoval. "Můj domov se proslavil kouzelnickou školou," odvětil Drizzt odhodlaně.
Štolmistr napřed netušil, o čem to mluví, ale když Drizzt střelil pohledem po Klapokovi, Belwar pochopil, co chtěl prostým prohlášením říct.
"Menzoberranzan?" vykřikl svirfnebli. "Chceš se tam vrátit a doufat, že se nějaký drowí kouzelník slituje nad naším pešským přítelem?"
"Chci se tam vrátit, protože je to Klapokova jediná naděje," odsekl Drizzt vztekle.
"Pak nemá vůbec žádnou," zařval Belwar. "Magga cammara, temný elfe. V Menzoberranzanu tě neuvítají zrovna s otevřenou náručí!"
"Možná máš se svým pesimismem pravdu," připustil Drizzt. "Souhlasím, že temní elfové nejsou milosrdní, ale možná existuje jiný způsob."
"Hledají tě," řekl Belwar. Jeho tón naznačoval, že doufá, že prostými slovy vrátí drowímu společníkovi rozum.
"Hledá mě Matrona Zlovůle," opáčil Drizzt. "Menzoberranzan je velké místo, můj malý příteli, a věrnost mé matce nebude hrát při setkání s kýmkoli mimo rodinu žádnou roli. A já tě ujišťuji, že nikoho z nich netoužím navštívit!"
"A co výměnou za zrušení Klapokovy kletby nabídneme, temný elfe?" odpověděl Belwar uštěpačně. "Můžeme snad drowímu kouzelníkovi z Menzoberranzanu nabídnout něco, o co by stál?"
Drizzt bleskurychle sekl scimitarem, v levandulově fialových očích mu zahořelo a jeho prosté prohlášení nedokázal vyvrátit ani tvrdohlavý Belwar.
"Necháme ho naživu."

23
VLNY

Matrona Baenre se dlouze a pečlivě zadívala na Zlovůli Do'Urden, aby zjistila, jak silně ji Zin-carla vyčerpala. Zlovůlinu kdysi tak hladkou tvář nyní brázdily ustarané vrásky a jasně bílé vlasy, které jí záviděl celé její pokolení, měla snad poprvé za pět století roztřepené a neupravené. Ale nejvíce ji zarazily Zlovůliny oči. Kdysi bývaly tak bystré a plné jasu, ale nyní potemněly vyčerpáním a zapadly hluboko do důlků v tmavé kůži.
"Zaknafein už ho málem měl," vysvětlila Zlovůle a její hlas zněl neobvykle ufňukaně. "Už Drizzta měl, ale přesto mu můj syn unikl! Ale přízrak je mu znovu v patách," dodala Zlovůle rychle, když uviděla, že se Matrona Baenre nesouhlasně zamračila. Matrona matka rodu Baenre nebyla jen nejmocnější postavou v Menzoberranzanu, všichni ji také považovali za Llothinu osobní zástupkyni ve městě. Když projevila souhlas Matrona Baenre, souhlasila rovněž Lloth, ale když Matrona Baenre nesouhlasila, znamenalo to pro rod obvykle katastrofu.
"Zin-carla vyžaduje trpělivost, Matrono Zlovůle," řekla Matrona Baenre klidně. "Ještě to není tak dlouho."
Zlovůle se poněkud uvolnila, ale pak se rozhlédla kolem. Nenáviděla kapli sídla Baenre, protože jí připadala tak obrovská, jako by na každého kladla nároky. Celé sídlo rodu Do'Urden by se vešlo do této jediné komnaty, a i kdyby se Zlovůlina rodina a vojáci zdesetinásobili, nezaplnili by všechny lavice. Přímo nad oltářem ve středu se vznášel iluzorní obraz obrovského pavouka, který se měnil v krásnou drowí ženu a opět zpátky v pavouka. Když Zlovůle seděla s Matronou Baenre o samotě pod úchvatným obrazem, cítila se najednou ještě méně důležitá.
Matrona Baenre vycítila Zlovůlin neklid, proto se ji rozhodla utěšit. "Dostala jsi velký dar," řekla upřímně. "Pavoučí královna by tě Zin-carlou neobdarovala a nepřijala by Matronu matku SiNafay Hun'ett jako oběť, kdyby s tvými metodami a úmyslem nesouhlasila."
"Je to zkouška," prohodila Zlovůle.
"Zkouška, ve které nezklameš!" opáčila Matrona Baenre. "A pak poznáš skutečnou slávu, Zlovůle Do'Urden! Až přízrak, který byl Zaknafeinem, splní úkol a tvůj odpadlý syn zemře, zasedneš čestně ve vládnoucí radě. Slibuji, že uplyne mnoho let, než se někdo odváží ohrozit rod Do'Urden. Pavoučí královna tě za splnění Zin-carly obdaří přízní. Bude si tvého rodu vážit a bránit ho před nepřáteli."
"A co když Zin-carla zklame?" odvážila se Zlovůle zeptat. "Co když…" Zmlkla, protože Matrona Baenre vytřeštila šokované oči.
"Nic takového ani neříkej!" pokárala ji Baenre. "Je to nemožné, tak na to ani nemysli! Necháváš se rozptýlit strachem, a to bude tvá zkáza. Zin-carla je zkouškou vůle a oddanosti Pavoučí královně. Přízrak je prodloužením tvé víry a síly. Když nebudeš věřit, Zaknafeinův přízrak zklame!"
"Já nezklamu!" zařvala Zlovůle a sevřela pevně opěrky křesla. "Přijímám zodpovědnost za synovo kacířství a s Llothinou pomocí a požehnáním Drizzta po zásluze potrestám."
Matrona Baenre se uvolněně opřela a kývla. Lloth jí rozkázala, aby Zlovůli při jejím úsilí podpořila, a ona toho o Zin-carle věděla dost na to, aby chápala, že sebejistota a odhodlání jsou dvě základní vlastnosti potřebné k úspěchu. Matrona matka, která využila Zin-carlu, musela často a upřímně prohlašovat, že věří v Lloth a touží ji potěšit.
Ale Zlovůle teď měla jiný problém, který ji mohl rozptýlit, a to si nemohla dovolit. Přišla do sídla Baenre z vlastní vůle, aby vyhledala pomoc.
"Teď ke druhé záležitosti," pobídla ji Matrona Baenre, kterou začalo setkání rychle unavovat.
"Jsem zranitelná," vysvětlila Zlovůle. "Zin-carla mě okrádá o sílu a pozornost. Obávám se, že by jiný rod mohl využít příležitosti."
"Žádný rod ještě nikdy nezaútočil na Matronu matku, která ovládá Zin-carlu," upozornila Matrona Baenre a Zlovůle si uvědomila, že seschlá stará drowka hovoří z vlastní zkušenosti.
"Zin-carla je vzácný dar," odvětila Zlovůle, "který obdrží jen mocné Matrony mocných rodů, které se téměř vždy těší největší přízni Pavoučí královny. Kdo by za takových podmínek zaútočil? Ale rod Do'Urden se ocitl ve zcela jiné situaci. Právě jsme přežili válku. I když se k nám přidalo několik vojáků rodu Hun'ett, pořád jsme slabí. Všichni vědí, že se mi ještě nepodařilo získat zpět Llothinu přízeň, ale můj rod je osmý ve městě, což znamená, že zasedám v radě, a to je velmi záviděníhodné postavení."
"Obáváš se zbytečně," ujistila ji Matrona Baenre, ale Zlovůle se navzdory jejím slovům podrážděně schoulila. Matrona Baenre potřásla bezmocně hlavou. "Vidím, že tě má slova neuklidní. Musíš se soustředit na Zin-carlu. Nezapomeň na to, Zlovůle Do'Urden. Na tak ubohé starosti nemáš čas."
"Ale stejně se jich nedokážu zbavit," řekla Zlovůle.
"Tak je ukončím," nabídla Matrona Baenre. "Vrať se do svého sídla a dvě stě vojáků rodu Baenre tě doprovodí. Pod znakem rodu Baenre zajistí bezpečí tvého domova. S takovými spojenci se žádný z rodů neodváží zaútočit."
Po Zlovůlině tváři se rozlil široký úsměv, který zahnal několik ustaraných vrásek. Přijala štědrou nabídku Matrony Baenre jako znamení, že Lloth má možná o rod Do'Urden stále zájem.
"Vrať se domů a soustřeď se na svůj úkol," pokračovala Matrona Baenre. "Zaknafein musí najít Drizzta a zabít ho. To jsi slíbila Pavoučí královně. Nedělej si starosti s přízrakovým posledním selháním nebo se ztraceným časem. Lloth na několika dnech nebo desetidnech nesejde. Důležité je jen to, aby Zin-carla splnila svůj úkol."
"Postaráte se o můj doprovod?" zeptala se Zlovůle, když vstala z křesla.
"Už čeká," ujistila ji Matrona Baenre.
Zlovůle sestoupila z vyvýšené plošiny ve středu obrovské kaple a prošla mezi řadami lavic. Velká komnata byla tlumeně osvětlená, takže Zlovůle sotva viděla na cestu, když však vycházela z místnosti, všimla si, že ke středové plošině míří z opačného směru jiná postava. Předpokládala, že je to illithidský společník Matrony Baenre, který se v kapli často nacházel. Kdyby Zlovůle věděla, že česač myslí opustil město, aby si na západ od Menzoberranzanu vyřídil nějaké soukromé záležitosti, věnovala by postavě větší pozornost.
A její vrásky by se desetkrát prohloubily.

"Je ubohá," poznamenal Jarlaxl, když vystoupil na plošinu a posadil se vedle Matrony Baenre. "Není to stejná Matrona Zlovůle Do'Urden, kterou jsem poznal před několik krátkými měsíci."
"Zin-carla si vybírá vysokou daň," odvětila Matrona Baenre.
"To ano," souhlasil Jarlaxl. Zadíval se zpříma na Matronu Baenre a na očích jí poznal, co se chystá říct. "Zklame?"
Matrona Baenre se zachechtala, ale její smích se podobal spíše sípání. "To netuší ani Pavoučí královna. Moji - naši - vojáci by měli Matroně Zlovůli poskytnout dostatečnou útěchu, aby úkol dokončila. Alespoň v to doufám. Lloth si Zlovůle Do'Urden kdysi nesmírně vážila, víš? Pavoučí královna dokonce rozkázala, aby Zlovůle zasedla ve vládnoucí radě."
"A zdá se, že se Llothina vůle vyplnila," zachechtal se Jarlaxl, protože si vzpomněl na bitvu mezi rody Do'Urden a Hun'ett, ve které Bregan D'aerthe sehrála klíčovou roli. Rod Do'Urden zvítězil a zničil rod Hun'ett, čímž získal postavení Osmého rodu a Matrona Zlovůle zasedla ve vládnoucí radě.
"Štěstí se usmívá na požehnané," poznamenala Matrona Baenre.
Jarlaxlův úsměv náhle nahradil vážný výraz. "A je teď Zlovůle - Matrona Zlovůle," opravil se rychle, když si všiml, jak se Baenre ihned zamračila, "požehnaná? Usměje se na rod Do'Urden štěstí?"
"Při Zin-carle na štěstí či smůle nezáleží," vysvětlila Matrona Baenre. "Matrona Zlovůle a její přízrak jsou sami strůjci svého štěstí."
"Nebo je její syn - nechvalně známý Drizzt Do'Urden - jeho ničitelem," dokončil Jarlaxl. "Je mladý válečník skutečně tak mocný? Proč ho Lloth prostě nerozdrtila?"
"Zřekl se Pavoučí královny," odvětila Baenre, "zcela a z hloubi srdce. Lloth nad ním nemá žádnou moc, proto rozhodla, že se o něj má postarat Matrona Zlovůle."
"Zdá se, že představuje opravdu velký problém," zachechtal se Jarlaxl a rychle potřásl holou hlavou. Žoldák si ihned všiml, že Matrona Zlovůle jeho veselí nesdílí.
"Máš pravdu," odvětila pochmurně, pak se odmlčela a ponořila se do myšlenek. Znala možná nebezpečí a výhody Zin-carly mnohem lépe než kdokoli jiný ve městě. Matrona Baenre požádala Pavoučí královnu o největší dar v minulosti už dvakrát a dvakrát přivedla Zin-carlu ke zdárnému cíli. Matronu Baenre nyní obklopoval nedostižný přepych, proto nemohla zapomenout ani na to, jaký zisk s sebou úspěch Zin-carly přinášel. Ale pokaždé, když na hladině nebo v zrcadle spatřila svůj obraz, vzpomněla si také na to, jakou cenu zaplatila.
Jarlaxl Matronu matku ze zamyšlení nevyrušil. Žoldák hloubal nad vlastními problémy. V podobné chvíli zmatku a zkoušek dokázal obratný taktik nabýt tučného zisku. Jarlaxl si uvědomil, že Bregan D'aerthe mohla na Zin-carle Matrony Zlovůle jen vydělat. Když Zlovůle uspěje a posílí své postavení ve vládnoucí radě, získá Jarlaxl dalšího velmi mocného spojence. A když přízrak zklame a rod Do'Urden bude zničen, cena za Drizztovu hlavu dosáhne nebetyčných výšin, což by mohlo zlákat k činu i žoldnéřskou tlupu.
###
Zlovůle se vracela domů křivolakými menzoberranzanskými uličkami a stejně jako při cestě do sídla Prvního rodu si představovala, že se jí do zad zabodávají ctižádostivé pohledy. Matrona Baenre byla velmi štědrá a laskavá. A pokud Zlovůle přijala řeči o tom, že je stará seschlá Matrona Llothiným zástupcem ve městě, jako skutečnost, sotva dokázala potlačit úsměv.
Ale nemohla popřít, že se stále bojí. Pomůže jí Matrona Baenre stejně ochotně, i když bude Drizzt Zaknafeinovi nadále unikat, i když Zin-carla selže? Zlovůlino postavení ve vládnoucí radě by bylo velmi oslabeno - a s ním i další existence rodu Do'Urden.
Karavana minula sídlo rodu Fey-Branche, Devátého rodu a možná největší hrozby, které oslabený rod Do'Urden čelil. Matrona Halavin Fey-Branche bezpochyby průvod, který procházel kolem jejích adamantinových bran, sledovala a pozorovala rovněž Matronu matku, která seděla ve vytouženém osmém křesle v radě.
Zlovůle pohlédla na Dinina a deset vojáků rodu Do'Urden, kteří kráčeli podél vznášejícího se disku, na němž seděla. Pak pohledem sklouzla ke dvěma stům válečníků s hrdým znakem rodu Baenre na hrudi, kteří s disciplinovanou precizností pochodovali za jejím skromným doprovodem.
Zlovůle přemýšlela, co asi Matronu Halavin Fey-Branche při pohledu na ně napadlo. Nedokázala potlačit úsměv.
"Brzy dosáhneme velké slávy," ujistila Zlovůle syna. Dinin kývl. Zazubil se na ni a moudře se rozhodl nekazit výbušné matce radost.
Ale v duchu nedokázal potlačit zneklidňující podezření, že mu mnozí z vojáků Baenre, s nimiž se nikdy dřív nesetkal, připadají matně povědomí. Jeden z nich na Prvního syna rodu Do'Urden lstivě mrkl.
Dinin si živě vzpomněl na to, jak Jarlaxl na balkóně sídla Do'Urden zapískal na magickou píšťalku.

24
VÍRA

Drizzt s Belwarem si nemuseli připomínat, co zelená zář, která se objevila v tunelu daleko před nimi, znamená. Pospíšili si, aby dohonili a varovali Klapoka, jenž, hnán zvědavostí, zrychlil krok. Hákovec teď jejich malý průvod vedl, protože se stal příliš nebezpečným, než aby se k němu Drizzt s Belwarem obrátili zády.
Přiblížili se tak rychle a neočekávaně, že se Klapok zprudka otočil, hrozivě zamával spárem a zasyčel.
"Pechu," zašeptal Belwar. Zvykl si ho takto oslovovat, aby v rychle se ztrácejícím vědomí přítele probudil vzpomínky.
Drizztovi se podařilo štolmistra přesvědčit o svém odhodlání Klapokovi pomoct a přátelé tedy okamžitě vyrazili zpět na východ, do Menzoberranzanu. Belwar žádné jiné řešení nenašel, proto nakonec souhlasil, že drowův plán představuje Klapokovu jedinou naději, ale přestože se ihned vydali na cestu a zrychlili krok, obávali se, že k cíli nedorazí včas. Od střetu s duergary se Klapok měnil až pozoruhodně rychle. Hákovec už skoro nedokázal mluvit a často se po přátelích

hrozivě otáčel.
"Pechu," opakoval Belwar, když se s Drizztem k neklidnému netvorovi blížili.
Hákovec se zmateně zarazil.
"Pechu!" zavrčel Belwar potřetí a udeřil kladivem do skály.
Vypadalo to, jako by se v Klapokově zmatené mysli náhle rozzářilo světlo poznání, protože se uvolnil a spustil těžké paže k bokům.
Drizzt s Belwarem pohlédli na zelenou zář za Klapokovými zády a vyměnili si ustarané pohledy. Ale protože už se k cestě odhodlali, neměli nyní na vybranou.
"V komnatě za tebou žijí havrani," začal Drizzt tiše a každé slovo pronášel pomalu a zřetelně, aby se ujistil, že Klapok chápe. "Pokud se chceme vyhnout boji, musíme ji rychle projít, protože na zdržení nemáme čas. Dávej pozor, kam šlapeš. Chodníky jsou úzké a zrádné."
"K… K… Kla…" koktal hákovec marně.
"Klapok," pomohl mu Belwar.
"P… p… p…" Klapok zmlkl a máchl spárem k zeleně zářící jeskyni.
"Klapok povede?" řekl Drizzt, který nedokázal hákovcův vnitřní boj snášet. "Klapok povede," zopakoval Drizzt, když viděl, jak hákovec pokýval velkou hlavou.
Belwar si nebyl jistý, zda je to dobrý nápad. "My už jsme s ptačími muži bojovali a známe jejich triky," namítl svirfnebli. "Klapok je nikdy neviděl."
"Jeho velikost by je měla odradit," odvětil Drizzt. "Klapokova přítomnost nám možná pomůže vyhnout se boji."
"Na havrany to nebude mít vliv, temný elfe," řekl štolmistr. "Beze strachu zaútočí na cokoli. Viděl jsi, jak jsou šílení, jak pohrdají vlastním životem. Ani tvůj panter je neodradil."
"Možná máš pravdu," souhlasil Drizzt, "ale i kdyby havrani zaútočili, mají nějaké zbraně, kterými by mohli prorazit hákovcovu zbroj? Čím by se mohli jeho obrovským spárům ubránit? Náš obrovský přítel je prostě odhodí stranou."
"Zapomněl jsi na kameny, které svrhávají z výšky," připomněl štolmistr. "Strhnou most a vezmou Klapoka s sebou!"
Klapok se od nich odvrátil a zahleděl se do kamenné stěny, protože se marně snažil zachytit část svého bývalého já. Cítil slabé nutkání poklepat na kámen, ale nebylo o nic větší než neustálá touha praštit gnóma nebo drowa spárem do obličeje.
"Já se postarám o havrany, kteří zaútočí shora," odpověděl Drizzt. "Ty následuj Klapoka na opačnou stranu - a drž se asi dvanáct kroků za ním."
Belwar na hákovce pohlédl a všiml si, jak netvorovi tuhnou ramena napětím. Štolmistr si uvědomil, že už si žádné další zdržení nemohou dovolit, proto pokrčil rameny, strčil do Klapoka a ukázal na zelenou zář. Klapok vyrazil a Drizzt s Belwarem se vydali za ním.
"Panter?" zašeptal Belwar Drizztovi, když obešli poslední zatáčku v tunelu.
Drizzt ostře zavrtěl hlavou a Belwar, který si moc dobře vzpomínal na muka, jež Guenhwyvar prožila v havraní komnatě posledně, se dál nevyptával.
Drizzt poplácal hlubinného gnóma po rameni, aby mu popřál štěstí, pak se protáhl kolem Klapoka a vstoupil do tiché jeskyně jako první. Udělal několik prostých pohybů, použil levitační kouzlo a vznesl se do vzduchu. Klapoka podivné místo se zářícím žíravinovým jezerem natolik uchvátilo, že si Drizzta sotva všiml. Hákovec zůstal naprosto nehybně stát, rozhlédl se po komnatě a využil bystrého sluchu, aby odhalil možné nepřátele.
"Jdi," zašeptal Belwar za ním. "Postáváním jenom přivoláváme potíže!"
Klapok zdráhavě vykročil, ale když se ujistil, že úzké, ničím nepodepřené chodníky jsou dostatečně pevné, přidal do kroku. Zvolil tu nejpřímější trasu, kterou dokázal najít, ale i ta se točila a vinula, než konečně dorazila k otvoru, jenž zel přímo naproti tomu, kterým do komnaty vstoupili.
"Vidíš něco, temný elfe?" zavolal Belwar tak hlasitě, jak jen se odvážil, když se dlouho nic nedělo. Klapok prošel půlkou místnosti, aniž by se cokoli stalo, a štolmistr už nedokázal sílící napětí snést. Žádní havrani se neukázali a jeskyní se rozléhaly jen Klapokovy těžké kroky a šoupání Belwarových obnošených bot.
Drizzt se snesl dolů na římsu kus za přáteli. "Nic," odvětil. Drow si myslel totéž co Belwar, a sice že tu žádní temní havrani nezůstali. Ticho v žíravinové jeskyni bylo dokonalé a zneklidňující. Drizzt se rozběhl do středu místnosti, pak se opět vznesl, aby se mohl lépe rozhlédnout.
"Co vidíš?" zeptal se Belwar po chvíli. Drizzt pohlédl dolů na štolmistra a pokrčil rameny.
"Vůbec nic."
"Magga cammara" zabručel Belwar a skoro si přál, aby se nějaký havran objevil a zaútočil.
Klapok už mezitím skoro dorazil k východu, ale Belwar při rozhovoru s Drizztem zpomalil a zdržel se poblíž středu komnaty. Když se štolmistr konečně obrátil a znovu vyrazil, Klapok už zmizel v kulatém otvoru.
"Vůbec nic?" zavolal Belwar na oba společníky. Drizzt potřásl hlavou a stoupal dál. Pomalu se otočil a pečlivě si prohlédl stěny, protože nedokázal uvěřit tomu, že se ve stínech neukrývají žádní havrani.
Belwar se zadíval na východ. "Museli jsme je vyhnat," zabručel si pro sebe, i když tušil, že to není pravda. Když s Drizztem před několika desetidny z jeskyně uprchli, nechali naživu několik tuctů ptačích mužů. Pár mrtvých by zbytek nebojácného klanu určitě nevyhnal.
Ale z nějakého důvodu se jim žádní havrani nepostavili.
Belwar rychle vykročil a rozhodl se, že bude lepší nepokoušet štěstí, které je potkalo. Právě se chystal zavolat na Klapoka, aby se ujistil, že je hákovec opravdu v bezpečí, když k němu z otvoru dolehlo ostré, vyděšené zavřeštění, po němž následovalo těžké zadunění. O chvíli později dostali Belwar s Drizztem odpověď.
Z otvoru vystoupil přízrak Zaknafeina Do'Urdena.

"Temný elfe!" zavolal štolmistr ostře.
Drizzt už přízrak zahlédl a snášel se, jak nejrychleji mohl, na chodník uprostřed jeskyně.
"Klapoku," zavolal, i když žádnou odpověď neočekával. A taky ji nedostal. Přízrak se dál blížil.
"Ty vraždící nestvůro!" zaklel štolmistr, rozkročil se a zabušil rukama o sebe. "Pojď sem, já ti ukážu!" Belwar začal odříkávat zaklínadlo, které mělo dodat rukám sílu, ale Drizzt ho přerušil.
"Ne!" vykřikl drow z výšky. "Zaknafein si přišel pro mě, ne pro tebe. Uhni!"
"Zaútočil na Klapoka! Je to vraždící netvor a já si s ním musím vyřídit účty!" zaječel Belwar.
"Ne," odvětil Drizzt a zrychlil pokles, jak nejvíce se odvažoval, aby nebojácného štolmistra dohonil. Drizzt věděl, že se Zaknafein dostane k Belwarovi jako první, a snadno uhádl, jak jejich souboj dopadne.
"Prosím, věř mi," prosil Drizzt. "Tomuhle drowímu válečníkovi se nemůžeš rovnat."
Belwar o sebe znovu zabušil rukama, ale popravdě nebyl schopen Drizztova slova vyvrátit. Belwar viděl Zaknafeina bojovat jen jednou, a to v illithidské jeskyni, ale při pohledu na netvorovy bleskurychlé pohyby se mu zatajil dech.
Hlubinný gnóm o několik kroků ucouvl, pak uhnul na druhý chodník, aby našel jinou cestu k východu a zjistil, co se stalo s Klapokem.
Sotva přízrak Drizzta zahlédl, soustředil se jen na něj a gnómovi sotva věnoval pozornost. Zaknafein proběhl kolem chodníku, na který Belwar vstoupil, a vrhl se do útoku, aby splnil úkol, pro který byl stvořen.
Belwara napadlo, že by mohl za podivným drowem vyrazit, vpadnout mu do zad a pomoct tak Drizztovi v boji, ale z východu k němu dolehl další výkřik, tak ubohý a plný bolesti, že ho štolmistr nedokázal ignorovat. Když se vrátil zpět na hlavní chodník, zastavil se a rozhlédl se, protože ho věrnost táhla oběma směry.
"Jdi!" zakřičel Drizzt. "Postarej se o Klapoka. Tohle je Zaknafein, můj otec." Drizzt si všiml, jak přízrak při jeho slovech mírně zaváhal, a začal chápat.
"Tvůj otec? Magga cammara, temný elfe!" protestoval Belwar. "V illithidské jeskyni…"
"Budu v pořádku," přerušil ho Drizzt.
Belwar tomu sice nevěřil, ale i když jeho tvrdohlavá hrdost protestovala, musel si přiznat, že na boj, který se měl rozpoutat, prostě nestačil. Proti mocnému drowímu válečníkovi by nic nezmohl a jeho přítomnost by mohla naopak příteli ještě ublížit. Drizzt bude mít dost problémů i bez toho, aby si dělal starosti o Belwarovo bezpečí.
Belwar podrážděně zabušil rukama o sebe a pospíšil si k východu, za kterým sténal jeho padlý přítel hákovec.
###
Matrona Zlovůle vytřeštila oči a vydala tak primitivní zvuk, že dcery, které se v předsíni kaple shromáždily, ihned pochopily, že přízrak našel Drizzta. Briza se zadívala na mladší kněžky Do'Urdenů a propustila je. Maya ihned uposlechla, ale Vierna zaváhala.
"Jdi," zavrčela Briza a jedna ruka jí sklouzla k biči s hadími hlavami u opasku. "Hned."
Vierna se snažila najít podporu u Matrony matky, ale Zlovůli uchvátila scéna, která se v dáli odehrávala. Nastal okamžik vítězství Zin-carly a Matrony Zlovůle Do'Urden. Nedovolí, aby ji ubohé hašteření poddaných rozptýlilo.
Briza s matkou osaměla, zůstala stát za trůnem a zahleděla se na ni stejně upřeně, jako Zlovůle sledovala Zaknafeina.
###
Jakmile Belwar vstoupil do malé komnaty za obloukovým průchodem, poznal, že Klapok je mrtvý nebo že brzy zemře. Obrovský hákovec ležel na podlaze a krvácel z jediné, ale mistrně provedené rány na krku. Belwar se začal odvracet, ale pak si uvědomil, že dluží padlému příteli alespoň útěchu. Přinutil se pokleknout a sledovat, jak Klapoka zachvátily kruté křeče.
Smrt zrušila polymorfní kouzlo a Klapok pomalu nabyl zpět původní podobu. Obrovské spáry a paže se chvěly a trhaly sebou, kroutily se a praskaly, jak se měnily v dlouhé a tenké údy pecha se žlutou kůží. Krunýř na hákovcově hlavě popraskal a z puklin začaly vyrůstat vlasy, velký zobák se rozpadl na prach. Obrovitá hruď také zmizela a celé tělo se začalo srážet se skřípavým zvukem, z něhož statečného štolmistra mrazilo u páteře.
Hákovec zmizel a Klapok se ve smrti stal tím, kým býval. Byl o něco vyšší než Belwar, i když ne tak statný, měl širokou tvář, podivné oči bez zorniček a rozpláclý nos.
"Jaké bylo tvé jméno, příteli?" zašeptal štolmistr, i když věděl, že Klapok už nemůže odpovědět. Sklonil se, vzal pechovu hlavu do rukou a načerpal alespoň trochu útěchy z klidného výrazu, který se na tváři zmučeného tvora usadil.
###
"Kdo jsi, ty, jenž jsi na sebe vzal podobu mého otce?" zeptal se Drizzt, když se k němu přízrak blížil.
Zaknafeinovo zavrčení se nedalo rozluštit, ale seknutí mečem bylo dostatečnou odpovědí.
Drizzt útok odrazil a uskočil. "Kdo jsi?" obořil se na něj znovu. "Nejsi můj otec!"
Po přízrakově tváři se rozlil široký úsměv. "Ne," odpověděl Zaknafein roztřeseným hlasem, ale odpověď přišla z předsíně mnoho mil vzdálené kaple.
"Jsem tvoje… matka!" Meče znovu bleskurychle zaútočily.
Drizzta odpověď zmátla, ale zuřivě se vrhl do protiútoku, takže údery mečů do scimitarů zněly jako jedno táhle zvonění.
###
Briza sledovala každý matčin pohyb. Ze Zlovůlina čela se řinul pot a pěstmi bušila do opěrek kamenného trůnu, až jí začaly krvácet. Zlovůle doufala, že to bude takové, že jí okamžik triumfu bude zářit v mysli a ona se stane jeho očitým svědkem. Slyšela každé Drizztovo zběsilé slovo a zřetelně cítila jeho úzkost. Nikdy dřív nezažila takové potěšení!
Pak ucítila slabé zaštípání, jak se Zaknafein vzepřel její kontrole. Zlovůle hrdelně zavrčela a odstrčila Zaknafeina stranou. Oživlá mrtvola byla jejím nástrojem.
Briza si matčina zavrčení všimla a nesmírně ji zaujalo.
###

Drizzt si byl naprosto jistý, že před sebou nemá Zaknafeina Do'Urdena, ale na druhou stranu nemohl popřít, že netvor bojuje učitelovým jedinečným stylem. Zaknafein byl tam někde uvnitř, a pokud chtěl Drizzt získat odpovědi, musel k němu proniknout.
Boj rychle zapadl do pohodlného, odměřeného rytmu, kdy oba protivníci útočili se vší opatrností a dávali přitom dobrý pozor, kam na úzkém chodníku šlapou.
Belwar vstoupil do komnaty s Klapokovým rozlámaným tělem v náruči. "Zabij ho, Drizzte!" zakřičel štolmistr.
"Magga…" Když Belwar bojovníky spatřil, vyděšeně se zastavil. Připadalo mu, jako by se Drizzt se Zaknafeinem proplétali, jejich zbraně se točily, sekaly a odrážely. I když se temní elfové od sebe tolik lišili, zdálo se mu, jako by byli jedna bytost, a to ho zneklidnilo.
Když nastala další přestávka v boji, Drizzt pohlédl na štolmistra a spatřil mrtvého pecha v jeho náruči. "Do pekel s tebou!" vyštěkl, vrhl se vpřed a sekal, bodal a útočil na netvora, který Klapoka zavraždil.
Přízrak pošetile odvážný útok snadno odrazil a přiměl Drizzta zvednout čepele vysoko a zhoupnout se na patách. I tento pohyb připadal mladému drowovi povědomý, protože ho Zaknafein při cvičebních soubojích v Menzoberranzanu mnohokrát proti němu použil. Zaknafein přinutil Drizzta zvednout ruce, pak náhle sekl oběma meči dolů. Na počátku tímto manévrem, kterému říkal dvojité bodnutí dolů, Drizzta často porazil, ale při posledním souboji v drowím městě našel Drizzt způsob, jak útok obrátit proti učiteli.
Drizzt teď přemýšlel, jestli protivník provede stejný pohyb a jak Zaknafein na protiútok zareaguje. Měl netvor, kterému nyní čelil, také Zakovy vzpomínky?
Přízrak stále nutil Drizzta bránit se a držet scimitary vysoko. Pak udělal náhle rychlý krok vzad a sekl meči dolů.
Drizzt náležitě odpověděl, překřížil scimitary a připíchl útočící meče k podlaze. Pak vykopl mezi jílci a zasáhl protivníka přímo do obličeje.
Přízrak však protiútok předpokládal a ustoupil z dosahu dřív, než Drizztova bota našla svůj cíl. A Drizzt si byl jistý, že našel odpověď, protože o protiútoku věděl jen Zaknafein.
"Ty jsi Zaknafein!" vykřikl Drizzt. "Co ti to Zlovůle provedla?"
Přízrakový ruce se roztřásly a ústa se mu zkroutila, jako by se snažil něco říct.
###
"Ne!" zaječela Zlovůle a násilím strhla kontrolu zpět na svoji stranu, přičemž se snažila udržet delikátní rovnováhu mezi Zaknafeinovými fyzickými schopnostmi a vědomím drowa, kterým kdysi byl.
"Jsi můj, přízraku," zařvala Zlovůle, "a při Llothině vůli dokončíš svůj úkol!"
###
Drizzt si všiml, jak duch vražedného přízraku opět ustoupil. Zaknafeinovy ruce se přestaly třást a ústa se sevřela do tenké a odhodlané linky.
"Co se děje, temný elfe?" zakřičel Belwar, protože ho podivná změna zmátla. Drizzt si všiml, že hlubinný gnóm položil Klapokovo tělo na římsu a blížil se. Kdykoli se Belwarovy mitrilové ruce srazily, odlétly od nich jiskry.
"Drž se zpátky!" zavolal Drizzt. Přítomnost neznámého nepřítele by mohla zničit plán, který začal formulovat v mysli.
"Je to Zaknafein," pokusil se vysvětlit. "Alespoň jeho část!"
Hlasem tak tichým, že ho štolmistr nemohl zaslechnout, dodal: "A já už asi vím, jak se k té části dostat." Drizzt zaútočil sledem dobře mířených útoků, o nichž věděl, že je Zaknafein dokáže snadno odrazit. Nechtěl protivníka zničit, spíše v něm probudit další vzpomínky na bojovou rutinu, kterou Zaknafein tak dobře znal.
Přiměl Zaknafeina projít jednotlivými kroky výcviku a celou dobu přitom hovořil, jak to s bojovým mistrem v Menzoberranzanu dělávali. Zlovůlin přízrak zareagoval na Drizztovu přátelskost divokostí a na přívětivá slova zvířecím vrčením. Pokud si Drizzt myslel, že dokáže nepřítele ukonejšit blahosklonností, šeredně se mýlil.
Meče útočily zevnitř i zvenčí a hledaly mezeru v Drizztově obraně. Scimitary se však pohybovaly stejně rychle a přesně, zastavovaly každé máchnutí a srážely každé přímé bodnutí stranou.
Jeden z mečů však pronikl Drizztovou obranou a škrábl ho do žeber. Kroužková zbroj říznutí zastavila, ale po zásahu mu určitě zůstane hluboká modřina. Drizzt se zhoupl na patách a poznal, že plán nebude snadné provést.
"Jsi můj otec!" zakřičel na netvora. "Matrona Zlovůle je tvůj nepřítel, ne já!"
Přízrak se jeho slovům hanebně vysmál a divoce ho napadl. Drizzt se tohoto okamžiku od počátku souboje obával, ale tvrdohlavě si připomněl, že před ním nestojí jeho skutečný otec.
Zaknafein útočil a vůbec nedbal na opatrnost, takže nutně nechával mezery v obraně, které Drizzt znovu a znovu nacházel scimitary. Jedna čepel se zabodla přízraku do břicha, druhá mu zanechala hlubokou ránu na krku.
Zaknafein se jenom smál a znovu útočil.
Drizzt bojoval, ale přemáhala ho panika a jeho sebejistota polevovala. Zaknafein mu byl téměř roven a Drizztovy čepele mu nijak neublížily! Drizzt si náhle uvědomil další problém, protože čas pracoval proti němu. I když nevěděl, čemu vlastně čelí, tušil, že se netvor neunaví.
Drizzt útočil, jak nejrychleji a nejobratněji dokázal. Zoufalství ho nutilo podávat stále lepší šermířské výkony. Belwar se opět chystal zasáhnout, ale znovu se zastavil, protože užasl nad přítelovým bojovým uměním.
Drizzt Zaknafeina ještě několikrát zasáhl, ale přízrak si toho ani nevšiml, a když Drizzt zvýšil tempo, přízrak rovněž zrychlil. Drizzt sotva dokázal uvěřit tomu, že nebojuje proti Zaknafeinovi Do'Urdenovi, protože jasně poznával pohyby svého otce a bývalého učitele. Žádná jiná duše by drowovo dokonale vypracované tělo nedokázala vést s takovou přesností a umem.
Drizzt ustupoval a čekal na svoji příležitost. Znovu a znovu si musel připomínat, že před sebou nevidí otce, nýbrž netvora, kterého stvořila Matrona Zlovůle s jediným cílem, a to aby ho zničil. Drizzt musel být připraven, protože jedinou možností, jak souboj vyhrát, bylo shodit protivníka z římsy. Ale přízrak bojoval tak brilantně, že se to zdálo

téměř nemožné.
Chodník se stáčel do krátké zatáčky a Drizzt ji pečlivě prozkoumával nohou. Ale pak se pod ním ulomil z okraje chodníku kámen.
Drizzt zavrávoral a noha mu až po koleno sklouzla z mostu. Zaknafein po něm skočil. Vířící meče brzy přinutily Drizzta padnout na záda, takže mu hlava nebezpečně visela nad žíravinovým jezerem.
"Drizzte!" zakřičel Belwar bezmocně. Hlubinný gnóm se rozběhl, i když věděl, že nedorazí včas, aby Drizztova protivníka zastavil. "Drizzte!"
Možná to způsobilo Drizztovo jméno nebo skutečnost, že měl Drizztův život ve svých rukou, ale Zakovo vědomí se v tu chvíli prodralo na okamžik na povrch a meč, který byl připraven bodnout a který by Drizzt nedokázal odrazit, zaváhal.
Drizzt nečekal na vysvětlení. Ohnal se jedním jílcem scimitaru, pak druhým a oběma zasáhl Zaknafeina přímo do čelisti, čímž přinutil přízrak ustoupit. Drizzt se postavil, lapal po dechu a šetřil si vyvrtnutý kotník.
"Zaknafeine!" Protivníkovo zaváhání Drizzta zmátlo a podráždilo.
"Dri…" pokusil se přízrak odpovědět. Ale pak opět zaútočil.
Drizzt útok odrazil a ucouvl. Cítil otcovu přítomnost. Věděl, že se Zaknafeinova pravá osobnost ukrývá těsně pod netvorovým povrchem, ale jak ji měl osvobodit? Bylo jasné, že už nedokáže dlouho bojovat.
"Jsi to ty," zašeptal Drizzt. "Nikdo jiný by nedokázal takto bojovat. Zaknafein je tam uvnitř a nezabije mě." Drizzta náhle něco napadlo, něco, čím se musel řídit.
Jeho víra byla opět vystavena zkoušce.
Drizzt zasunul scimitary zpět do pochev.
Přízrak zavrčel. Meče vířily a zákeřně sekaly, ale Zaknafein se ani nepohnul.
###
"Zabij ho!" zaječela Zlovůle, protože byla přesvědčená, že vyhrála. Ale obrázky bitvy náhle zmizely a ona viděla jen tmu. Když Drizzt zvýšil tempo boje, vrátila Zaknafeinovi příliš. Byla přinucena předat tvorovi víc ze Zakova vědomí, protože potřebovala všechny jeho dovednosti, aby syna porazila.
A teď Zlovůli zůstala jen tma a ona tušila, že je to její konec. Střelila pohledem po příliš zvědavé dceři, pak se znovu ponořila do transu a pokusila se získat zpět kontrolu.
###
"Drizzte," řekl Zaknafein, a to slovo vyvolalo v tvorovi velmi příjemný pocit. Zak schoval meče do pochev, i když musel s Matronou Zlovůli bojovat o každý palec.
Drizzt k němu vyrazil, protože ze všeho nejvíce toužil otce a milovaného přítele obejmout, ale Zak zvedl ruku a zastavil ho.
"Ne," vysvětlil přízrak. "Nevím, jak dlouho dokážu vzdorovat. Obávám se, že tělo patří jí."
Drizzt nechápal. "Takže jsi…"
"Jsem mrtvý," prohlásil Zaknafein bez obalu. "A mohu tě ujistit, že jsem našel klid a mír. Zlovůle opravila moje tělo, aby ho použila pro své zvrhlé účely."
"Ale ty jsi ji porazil," řekl Drizzt a odvážil se doufat. "Jsme zase spolu."
"Jen nakrátko." Zaknafeinova ruka sklouzla k jílci meče, jako by chtěla zdůraznit jeho slova. Zašklebil se, vycenil zuby, tvrdohlavě se vzepřel a postupně uvolnil sevření. "Vrací se, můj synu. Vždycky se vrací!"
"Nesnesu znovu tě ztratit," řekl Drizzt. "Když jsem tě uviděl v illithidské jeskyni…"
"Neviděl jsi mě," pokusil se Zaknafein vysvětlit, "jen zombii, kterou Zlovůle využívá pro své zlé záměry. Jsem mrtvý, synu, už mnoho let."
"Jsi tady," namítl Drizzt.
"Na Zlovůlino přání, ne… na své," zavrčel Zaknafein a obličej se mu stáhl, jak se snažil ještě chvíli odolat. Když se opět ovládl, zadíval se na válečníka, kterým se jeho syn stal. "Bojuješ dobře," poznamenal. "Lépe než jsem kdy doufal. To je dobře. A je taky dobře, že jsi našel odvahu utéct…" Zaknafeinova tvář se opět stáhla a připravila ho o řeč.
Tentokrát sevřel jílce oběma rukama a zbraně vylétly z pochev.
"Ne!" žadonil Drizzt a do levandulových očí mu vyhrkly slzy. "Bojuj s ní."
"Já… nemůžu," odvětil přízrak. "Uprchni odsud, Drizzte. Třeba až… na konec světa! Zlovůle neodpouští. Ona… nikdy nepřestane…"
Přízrak skočil vpřed a Drizzt neměl na vybranou a musel tasit. Ale Zaknafein se s trhnutím zastavil, než se mohl dostat Drizztovi na dosah.
"Za nás!" zvolal Zak překvapivě jasně. Jeho výkřik se rozlehl zeleně zářící jeskyní jako trubka ohlašující vítězství a pronikl až do míle vzdáleného srdce Matrony Zlovůle, kde však zazvonil jako umíráček oznamující zkázu a smrt.
Zaknafein vybojoval zpět kontrolu, a i když to bylo jen na okamžik, stačilo to k tomu, aby přinutil útočící přízrak skočit z římsy.

25
DŮSLEDKY

Matrona Zlovůle nedokázal ani vykřiknout. Když se Zaknafein vrhl do žíravinového jezera, mysl jí sežehly tisíce výbuchů a pochopení, že se blíží nevyhnutelný konec. Vyskočila z kamenného trůnu a svírala a otevírala přitom štíhlé ruce, jako by snažila najít něco pevného, čeho by se mohla zachytit, něco mimo dosah.
Otevřela doširoka ústa, lapala po dechu a nesrozumitelně vrčela. Nedokázala se uklidnit a potom uslyšela zvuk, jenž přehlušil rámus, který dělala. Zpoza ní se ozvalo tiché zasyčení malých hadích hlav na biči nejvyšší kněžky.
Zlovůle se zprudka obrátila a uviděla před sebou stát Brizu, která s ponurou, odhodlanou tváří držela v ruce bič, jehož

šest živých hadích hlav se ve vzduchu proplétalo.
"Doufala jsem, že bude trvat ještě roky, než usednu na trůn," řekla nejstarší dcera klidně. "Ale ty jsi příliš slabá, Zlovůle, příliš slabá, než abys dokázala udržet rod Do'Urden pohromadě v těžkých časech, které nastanou po našem - po tvém - selhání."
Zlovůle se chtěla pošetilé dceři vysmát do tváře. Biče s hadími hlavami byly osobní dary Pavoučí královny a nedaly se použít proti Matronám matkám. Ale z nějakého důvodu v sobě v tuto chvíli nedokázala najít odvahu nebo přesvědčení a dceřino prohlášení vyvrátit. Uchváceně sledovala, jak Briza pomalu zvedla ruku a práskla bičem.
Šest hadích hlav vystřelilo ke Zlovůli. Nemožné! Protiřečilo to veškerému Llothinu učení! Hlavy s ostrými zuby se na Zlovůli dychtivě vrhly a zakously se do ní, vedeny zuřivostí Pavoučí královny. Zlovůlino tělo zachvátila řezavá agónie, trhala ji a drásala a zanechávala po sobě ledovou otupělost.
Zlovůle se zoufale snažila zůstat při vědomí, postavit se dceři a dokázat jí, jak pošetilé, jak zbytečné by bylo v útoku pokračovat.
Bič s hadími hlavami znovu práskl a Zlovůle klesla na podlahu. Slyšela, jak Briza něco mumlá, možná kletbu nebo modlitbu k Pavoučí královně.
Když zaútočila potřetí, Zlovůle už nic nevnímala. Zemřela dřív, než bič popáté našel svůj cíl, ale Briza bičovala její tělo dlouhé minuty a dávala průchod zuřivosti, aby Pavoučí královnu ujistila, že se rod Do'Urden skutečně zřekl Matrony matky, která tak selhala.
V okamžiku, kdy do komnaty neočekávaně a neohlášené vtrhl Dinin, Briza se už pohodlně usadila na trůně. První syn se zadíval na matčino zakrvácené tělo, pak zpátky na Brizu, nevěřícně zavrtěl hlavou a po tváři se mu rozlil široký úsměv.
"Co jste to udělala, se s… Matrono Brizo?" zeptal se Dinin a opravil se dřív, než mohla Briza zareagovat.
"Zin-carla selhala," zavrčela Briza a zamračila se na něj. "Lloth by se Zlovůle zřekla."
Dininův smích zněl uštěpačně a zařízl se Brize až do morku kostí. Ještě víc přimhouřila oči a nápadně přesunula ruku na rukojeť biče.
"Vybrala jste si pro svůj vzestup ten nejlepší okamžik," prohlásil První syn klidně a zjevně si nedělal žádné starosti s tím, že by ho Briza mohla potrestat. "Útočí na nás."
"Fey-Branche?" vykřikla Briza a vzrušeně vyskočila z křesla. Usedla na trůn teprve před pěti minutami a už ji čeká první zkouška. Obstojí a napraví škody, které Zlovůle svým selháním rodu Do'Urden napáchala.
"Ne, sestro," řekl Dinin rychle a bez předstírání. "Není to rod Fey-Branche."
Bratrova chladná odpověď přiměla Brizu usednout zpět na trůn a její vzrušený úsměv se proměnil ve výraz čiré hrůzy.
"Baenre." Dinin už se rovněž neusmíval.
###
Vierna s Mayou hleděly z balkónu sídla Do'Urden na armádu, která se blížila k adamantinové bráně. Sestry na rozdíl od Dinina nevěděly, kdo jejich nepřítel je, ale podle množství vojáků poznaly, že za útokem stojí nějaký silný rod. Ale rod Do'Urden se mohl chlubit dvě stě padesáti vojáky, z nichž většinu vycvičil sám Zaknafein. A měl také podporu dobře vycvičených a vyzbrojených válečníků, které mu zapůjčila Matrona Baenre, proto si Vierna s Mayou myslely, že šance na vítězství nejsou nejhorší. Rychle naplánovaly obranu a Maya přehodila nohu přes zábradlí, aby se snesla na nádvoří a předala plány kapitánům.
Ve chvíli, kdy si s Viernou uvědomily, že už mají dvě stě nepřátel za branami - nepřátel, které jim zapůjčila Matrona Baenre - na plánech záleželo už jen pramálo.
Maya stále seděla obkročmo na zábradlí, když první vojáci Baenre pronikli na balkón. Vierna popadla bič a zakřičela na Mayu, ať udělá totéž. Ale Maya se ani nepohnula, a když se na ni Vierna zadívala pozorněji, všimla si, že sestře trčí z těla několik malých šípů.
V tu chvíli se proti Vierně obrátil její vlastní bič a hadí hlavy se jí zakously do krásné tváře. Vierna si uvědomila, že zničení rodu Do'Urden přikázala samotná Lloth. "Zin-carla," zamumlal Vierna, když si uvědomila, co katastrofu způsobilo. Zrak jí zakalila krev, přemohla ji závrať a pak už ji obklopila temnota.
###
"To nemůže být pravda!" vykřikla Briza. "Rod Baenre zaútočil? Lloth mi nedala…"
"Dostali jsme příležitost!" zaječel na ni Dinin. "Byl jí Zaknafein." Zadíval se na matčino rozdrásané tělo. "A přízrak, jak předpokládám, selhal."
Briza zavrčela a práskla bičem. Ale Dinin útok očekával - dobře sestru znal - a uskočil z dosahu zbraně. Briza udělala krok jeho směrem.
"Jsi tak rozzuřená, že potřebuješ víc nepřátel?" zeptal se Dinin a tasil meče. "Tak vyjdi na balkón, drahá sestro, tam jich najdeš tisíc!"
Briza podrážděně vykřikla, odvrátila se od Dinina a vyběhla z místnosti, protože doufala, že i když se ocitli ve strašlivé situaci, podaří se jí přece jen něco zachránit.
Dinin se nevydal za ní. Sklonil se nad Matronou Zlovůli a naposledy se zadíval do očí tyranky, která ho celý život ovládala. Zlovůle byla mocná, sebejistá a zákeřná, ale ukázalo se, že její nadvláda je natolik slabá, že ji zničily kejkle neposlušného dítěte.
Dinin uslyšel rámus v chodbě, pak se dveře předsíně znovu otevřely. První syn nemusel vzhlédnout, aby věděl, že do místnosti pronikli nepřátelé. Dál hleděl na mrtvou matku, protože věděl, že se k ní brzy připojí.
Ale očekávaná rána nepřišla a po několika dlouhých, mučivých okamžicích se Dinin odvážil ohlédnout přes rameno. Na kamenném trůně se pohodlně usadil Jarlaxl.
"Nejsi překvapený?" zeptal se žoldák, když si všiml, že se Dininův výraz nezměnil.

"Bregan D'aerthe byla mezi jednotkami Baenre. Možná tvořila všechny její jednotky," prohlásil Dinin věcně. Skrytě se rozhlédl asi po tuctu vojáků, kteří následovali Jarlaxla dovnitř. Kdyby se mu podařilo dostat k vůdci žoldáků dřív, než by ho zabili! Smrt zrádného Jarlaxla by mu přinesla v celé téhle katastrofě alespoň malé potěšení.
"Jsi všímavý," poznamenal Jarlaxl. "Jsem přesvědčený, že jsi celou dobu věděl, že tvůj rod padne."
"Kdyby Zin-carla zklamala," odvětil Dinin.
"A ty sis byl jistý, že zklame?" zeptal se žoldák téměř řečnicky.
Dinin kývl. "Před deseti lety," začal a přemýšlel, proč to Jarlaxlovi vlastně vykládá, "jsem se díval, jak Zaknafeina obětovali Pavoučí královně. Jen zřídkakdy utrpí nějaký menzoberranzanský rod takovou zbytečnou ztrátu."
"Bojový mistr rodu Do'Urden měl působivou pověst," nadhodil žoldák.
"A bezpochyby po právu," odpověděl Dinin. "Pak můj bratr Drizzt…"
"Další mocný válečník."
Dinin opět kývl. "Drizzt nás opustil, i když nám hrozila válka. Matrona Zlovůle se přepočítala, a to jsem nemohl ignorovat. V tu chvíli jsem pochopil, že je rod Do'Urden ztracen."
"Porazili jste rod Hun'ett, což byl úctyhodný výkon," namítl Jarlaxl.
"Jen s pomocí Bregan D'aerthe," opravil ho Dinin. "Po většinu života jsem se díval, jak rod Do'Urden pod pevným vedením Matrony Zlovůle stoupá po žebříčku městské hierarchie. S každým rokem naše moc a náš vliv sílily. Ale během posledního desetiletí jsme začali prudce upadat. Sledoval jsem, jak se rozpadají základy rodu Do'Urden. Bylo jen otázkou času, kdy se zřítí celá jeho struktura."
"Jsi stejně moudrý jako obratný," poznamenal žoldák. "Říkal jsem to už dřív a zdá se, že jsem měl opět pravdu."
"Pokud jsem tě potěšil, pak tě žádám o laskavost," řekl Dinin a postavil se. "Splň mi mé přání, pokud můžeš."
"Mám tě zabít rychle a bezbolestně?" zeptal se Jarlaxl a zazubil se.
Dinin potřetí kývl.
"Ne," odvětil Jarlaxl prostě.
Dinin nepochopil, proto bleskurychle pozvedl meč.
"Já tě vůbec nemám v plánu zabít," vysvětlil Jarlaxl.
Dinin držel meč připravený, studoval žoldákovu tvář a hledal nějaký náznak toho, co má za lubem. "Jsem šlechtic," řekl Dinin. "A svědek útoku. Žádný rod není zcela vymazán ze světa, pokud nějaký šlechtic zůstane naživu."
"Svědek?" zasmál se Jarlaxl. "Proti rodu Baenre? Co bys tím získal?"
Dinin sklonil meč.
"Tak co se mnou bude?" zeptal se. "Ujme se mě Matrona Baenre?" Dininův tón naznačoval, že ho ta představa zrovna nenadchla.
"Matroně Baenre na mužích nezáleží," odpověděl Jarlaxl. "Pokud některá z tvých sester přežije - a mám dojem, že ta jménem Vierna žije - ocitne se v kapli Matrony Baenre. Ale obávám se, že pro seschlou stařenu, která vládne rodu Baenre, by muž jako Dinin nic neznamenal."
"Tak co?" obořil se na něj Dinin.
"Já znám tvoji hodnotu," prohlásil Jarlaxl věcně. Přiměl Dinina rozhlédnout se po válečnících, kteří se na něj zazubili.
"Bregan D'aerthe?" zalekl se Dinin. "Jsem šlechtic a mám se stát odpadlíkem?"
Než si Dinin stačil uvědomit, co se děje, tasil Jarlaxl dýku, bleskurychle jí mrštil a zabodl ji do těla u Dininových nohou. Čepel se zabořila až po jílec do Zlovůliných zad.
"Odpadlík, nebo mrtvola," vysvětlil Jarlaxl klidným hlasem.
Nebyla to těžká volba.
###
O několik dní později hleděli Jarlaxl s Dininem na zničenou adamantinovou bránu sídla Do'Urden. Kdysi vypadala tak hrdě a silně, zdobily ji nádherně tepaní pavouci a dva velké stalagmitové sloupy sloužily jako strážní věže.
"Jak rychle se všechno změnilo," poznamenal Dinin. "Vidím před sebou celý svůj minulý život, a přesto je všechno pryč."
"Zapomeň na to, co bylo," poradil mu Jarlaxl. Žoldák lstivě mrkl a Dinin poznal, že se chystá ještě něco dodat. "Ale samozřejmě na to, co ti může pomoct v budoucnu."
Dinin si rychle prohlédl sám sebe i ruiny. "Má zbroj?" zeptal se, protože netušil, co se mu Jarlaxl snaží naznačit. "Můj výcvik?"
"Tvůj bratr."
"Drizzt?" Zase to prokleté jméno, které Dininovi přinášelo jen muka.
"Zdá se, že záležitost s Drizztem Do'Urdenem ještě neskončila," vysvětlil Jarlaxl. "Pavoučí královna o něj velmi stojí."
"O Drizzta?" zeptal se Dinin a sotva dokázal uvěřit tomu, co slyší.
"Proč tě to tak překvapuje?" zajímal se Jarlaxl. "Tvůj bratr stále žije, proč by jinak Matrona Zlovůle padla?"
"Který rod by se o něj mohl zajímat?" zeptal se Dinin bez obalu. "Další úkol pro Matronu Baenre?"
Jarlaxl se shovívavě zasmál. "Bregan D'aerthe jedná i bez rozkazu - a měšce - mocného rodu," odpověděl.
"Chystáš se jít po mém bratrovi?"
"Mohla by to být pro Dinina dokonalá příležitost. Dokázal by, jak je pro moji malou rodinu důležitý," nadhodil Jarlaxl.
"Kdo jiný by mohl odpadlíka, který zničil rod Do'Urden, chytit? Zin-carla zklamala a odměna za hlavu tvého bratra se zmnohonásobila."
"Viděl jsem, co se z Drizzta stalo," řekl Dinin. "Cena bude vysoká."
"Mám neomezené zdroje," odvětil Jarlaxl samolibě, "a žádná cena není příliš vysoká, když přinese ještě větší zisk."
Výstřední žoldák se nakrátko odmlčel a nechal Dinina, ať si dobře prohlédne ruiny svého kdysi tak hrdého rodu.

"Ne," odpověděl Dinin náhle.
Jarlaxl na něj obezřetně pohlédl.
"Nepůjdu po Drizztovi," vysvětlil Dinin.
"Sloužíš Jarlaxlovi, veliteli Bregan D'aerthe," připomněl mu žoldák klidně.
"Tak jako jsem kdysi sloužil Zlovůli, Matroně rodu Do'Urden," odvětil Dinin stejně klidně. "Nevydal jsem se znovu po Drizztově stopě kvůli své matce." Zadíval se Jarlaxlovi zpříma do očí a neobával se následků. "A neudělám to ani pro tebe."
Jarlaxl se na společníka dlouze zadíval. Vůdce žoldáků by tak drzou neposlušnost obvykle odmítl tolerovat, ale nepochyboval o tom, že Dinin je upřímný a neoblomný. Jarlaxl přijal Dinina do Bregan D'aerthe, protože si vážil jeho zkušeností a dovedností, a tak nemohl jeho názor prostě odmítnout.
"Mohl bych tě nechat pomalu zabít," namítl Jarlaxl spíše proto, aby zjistil, jak Dinin zareaguje, než že by mu doopravdy vyhrožoval. Neměl v plánu někoho tak cenného, jako byl Dinin, zničit.
"Nebylo by to horší než smrt a potupa, která by mě čekala, kdybych bojoval s Drizztem," odvětil Dinin klidně.
Minula další dlouhá chvíle a Jarlaxl se zamyslel nad tím, co z Dininových slov vyplývalo. Snad by si Bregan D'aerthe měla přece jen rozmyslet, jestli po stopě odpadlíka vyrazí. Cena by opravdu mohla být příliš vysoká.
"Pojď, vojáku," řekl Jarlaxl nakonec. "Vraťme se domů, do ulic, kde možná zjistíme, jaká dobrodružství nás čekají v budoucnu."

26
SVĚTLA VE STROPĚ
Belwar přeběhl po chodnících k příteli. Drizzt se na gnóma nedíval. Klečel na úzké římse a hleděl na bublající místo v zeleném jezeře, kam Zaknafein spadl. Žíravina prskala a převracela se, na hladinu na okamžik vyplul spálený jílec meče, poté znovu zmizel pod neprůhledným zeleným závojem.
"Byl v něm celou dobu," zašeptal Drizzt Belwarovi. "Můj otec!"
"Hodně jsi riskoval, temný elfe," odpověděl štolmistr. "Magga cammara! Když jsi schoval scimitary, byl jsem si jistý, že je po tobě."
"Byl v něm celou dobu," zopakoval Drizzt. Zadíval se na svirfneblijského přítele. "Ukázal jsi mi to."
Belwar zmateně nakrčil obličej.
"Duch nemůže být oddělen od těla," pokusil se Drizzt vysvětlit. "Ne dokud tělo žije." Znovu se zadíval na vlny na žíravinovém jezeře. "Ani když je nemrtvé. Když jsem žil o samotě v divočině, myslel jsem si, že jsem sám sebe ztratil. Ale ty jsi mi ukázal pravdu. Drizztovo srdce nikdy neopustilo tělo, proto jsem věděl, že se Zaknafeinem to bude stejné."
"Ale tentokrát tu působily ještě další síly," poznamenal Belwar. "Já bych si tím tak jistý nebyl."
"Neznal jsi Zaknafeina," opáčil Drizzt. Postavil se a upřímný úsměv, který se mu rozlil po tváři, vysušil jeho slzy. "Já ano. Válečníkovy meče vede duch, ne svaly, a jen Zaknafein by se dokázal pohybovat s takovou ladností. V okamžiku, kdy mě měl zabít, sebral sílu a postavil se matčině vůli."
"Udělal to kvůli tobě," řekl Belwar. "Mohl zabít svého syna, nebo porazit Matronu Zlovůli." Belwar potřásl holou hlavou a nakrčil nos. "Magga cammara, ty jsi ale odvážný, temný elfe." Mrkl na Drizzta. "Nebo hloupý."
"Ani jedno," odvětil Drizzt. "Jen jsem věřil Zaknafeinovi." Znovu se zadíval na žíravinové jezero a zmlkl.
Belwar se také odmlčel a trpělivě čekal, až se Drizzt rozloučí. Když Drizzt konečně vzhlédl, Belwar pokynul, ať ho následuje, a vydal se po chodnících zpět k východu. "Pojď," prohodil štolmistr přes rameno. "Pojď a podívej se, jak skutečně vypadal náš zavražděný přítel."
Drizztovi připadal pech krásný, protože jeho krása pramenila z pokojného úsměvu, který si konečně našel cestu na jeho zmučenou tvář. Zašeptali s Belwarem pár slov a pomodlili se k bohům, kteří naslouchali, pak předali Klapoka žíravinovému jezeru, protože jim to připadalo lepší než přenechat ho mrchožroutům, jež se toulali chodbami Temných říší.
Drizzt s Belwarem vyrazili na cestu opět sami, jako když poprvé odešli ze svirfneblijského města, a o několik dní později dorazili do Třpytivého Skaliště.
Stráže u obrovských vrat měly přirozeně radost, přesto je jejich návrat zmátl. Dovolili přátelům vstoupit jen pod podmínkou, že se štolmistr vydá rovnou za králem Sniktikem a všechno mu poví.
"Tentokrát ti dovolí zůstat, temný elfe," řekl Belwar Drizztovi. "Zničil jsi netvora." Zanechal Drizzta ve svém domě a slíbil, že se vrátí s dobrými zprávami.
Drizzt si tím nebyl tak jistý. Živě si vzpomínal na Zaknafeinovo poslední varování, že Matrona Zlovůle hon na něj nikdy nevzdá, a nedokázal popřít pravdivost jeho slov. Během desetidnů, které uběhly od chvíle, kdy s Belwarem odešli ze Třpytivého Skaliště, se toho hodně stalo, ale Drizzt nevěděl o ničem, co by zmenšilo nebezpečí, jež svirfneblijskému městu hrozilo. Drizzt souhlasil s tím, že Belwara doprovodí do Třpytivého Skaliště, jen proto, že to byl první krok v plánu, pro který se rozhodl.
"Jak dlouho ještě budeme bojovat, Matrono Zlovůle?" zeptal se Drizzt holé kamenné stěny, když štolmistr odešel. Musel vyslovit své myšlenky nahlas, aby sám sebe přesvědčil, že se rozhodl správně. "Nikdo z nás tím nic nezíská, ale takové už jsou způsoby drowů, že?" Drizzt se posadil na jednu ze židlí u malého stolu a přemýšlel nad pravdou, kterou pronesl.
"Půjdeš po mně, dokud sebe nebo mě nezničíš, protože tě zaslepuje nenávist, která ovládá tvůj život. Menzoberranzan nezná odpuštění. Odporovalo by učení odporné Pavoučí královny.
Temné říše jsou tvým světem šera a stínů, ale nejsou celým světem, Matrono Zlovůle, a já zjistím, kam až tvé dlouhé a odporné paže dosáhnou!"

Drizzt seděl dlouhé minuty mlčky a vzpomínal na to, co se naučil v drowí Akademii. Snažil se najít něco, co by mu dovolilo uvěřit, že historky o světě na povrchu byly také pouhými lžemi. Mistři drowí Akademie své učení za staletí zdokonalili. Drizzt si brzy uvědomil, že se prostě bude muset spolehnout na své instinkty.
Když se Belwar o několik hodin později vrátil, tvářil se ponuře, ale Drizzt už byl pevně rozhodnut.
"Tvrdohlavci s orckým mozkem…" procedil štolmistr skrz zaťaté zuby, když prošel kamennými dveřmi.
Drizzt ho zastavil srdečným smíchem.
"Nedovolí ti zůstat!" zaječel na něj Belwar, aby ho zbavil veselí.
"Opravdu jsi čekal něco jiného?" zeptal se ho Drizzt. "Můj boj ještě neskončil, drahý Belware. Opravdu si myslíš, že se moje rodina nechá tak snadno porazit?"
"Tak spolu zase odejdeme," zavrčel Belwar a posadil se na židli vedle Drizzta. "Můj štědrý král," řekl uštěpačně, "dovolil, abys zůstal ve městě jeden desetiden. Jediný desetiden!"
"Až odejdu, půjdu sám," přerušil ho Drizzt. Vytáhl onyxovou sošku z váčku a opravil se. "Skoro sám."
"To už jsme probrali, temný elfe," připomněl mu Belwar.
"Tentokrát je to jiné."
"Co se změnilo?" odsekl štolmistr. "Přežiješ snad tentokrát v divočině Temných říší snadněji než předtím? Už jsi zapomněl, jak samota tíží?"
"Nezůstanu v Temných říších," odpověděl Drizzt.
"Chceš se snad vrátit domů?" vykřikl Belwar a vyskočil na nohy, až židle sklouzla po podlaze.
"Ne, nikdy!" zasmál se Drizzt. "Do Menzoberranzanu se nevrátím, Matrona Zlovůle by mě tam musela odtáhnout v řetězech."
Štolmistr si přisunul židli blíž a celý zvědavý na ni usedl.
"Ale nezůstanu ani v Temných říších," vysvětlil Drizzt. "Tohle je Zlovůlin svět a hodí se spíše pro skutečného drowa s temným srdcem."
Belwar začínal chápat, ale nedokázal uvěřit tomu, co slyší. "Co to říkáš?" obořil se na něj. "Kam chceš jít?"
"Na povrch," odvětil Drizzt klidně. Belwar znovu vyskočil na nohy a jeho židle tentokrát odlétla ještě dál.
"Jednou jsem tam nahoře byl," pokračoval Drizzt, který se nenechal jeho reakcí zastrašit. Uklidnil gnóma odhodlaným pohledem. "Zúčastnil jsem se drowího masakru. Ale když si na tu cestu vzpomenu, bolest mi způsobují jen vzpomínky na činy mých společníků. Vůně širého světa a chladný vítr na tváři mě nijak neděsí."
"Povrch," zamumlal Belwar, sklonil hlavu a skoro zasténal. "Magga cammara. Nikdy jsem neplánoval, že se tam někdy vydám - svirfnebli na takové místo nepatří." Belwar náhle zabušil do stolu, vzhlédl a na tváři se mu objevil odhodlaný úsměv. "Ale když půjde Drizzt, Belwar ho doprovodí!"
"Drizzt půjde sám," odpověděl drow. "Jak jsi sám řekl, povrch není místem pro svirfnebli."
"Ani pro drowa," dodal hlubinný gnóm významně.
"Nejsem takový, jak si ostatní drowa obvykle představují," opáčil Drizzt. "Moje srdce není jejich a jejich domov není mým. Kam až bych musel v nekonečných tunelech zajít, abych se osvobodil od nenávisti své rodiny? A pokud bych při útěku před pronásledovateli z Menzoberranzanu narazil na Ched Nasad nebo na nějaké jiné drowí město, připojili by se i tito temní elfové k lovu, aby uspokojili Pavoučí královnu, která touží po mé smrti? Ne, Belware, v našem uzavřeném světě nikdy nenajdu klid a mír. A obávám se, že ty bys nebyl nikdy spokojený, kdybys musel opustit skálu Temných říší. Tvé místo je tady, mezi ostatními svirfnebli, kteří ti prokazují zaslouženou úctu."
Belwar dlouhou dobu mlčel a snažil se zpracovat vše, co mu Drizzt právě řekl. Pokud by si to Drizzt přál, šel by s ním, ale opravdu nijak netoužil Temné říše opustit. Nedokázal však najít žádnou námitku, kterou by mohl Drizztovi nápad vymluvit. Belwar věděl, že temného elfa čekají na povrchu těžké zkoušky, ale budou horší než bolest, kterou Drizzt zažil v Temných říších?
Belwar si sáhl do hluboké kapsy a vytáhl zářící brož. "Vezmi si tohle, temný elfe," řekl tiše a hodil brož Drizztovi. "A nezapomeň na mě."
"I když budu žít dlouhá staletí, nikdy na tebe nezapomenu," slíbil Drizzt. "Nikdy."
###
Belwar nechtěl nechat přítele odejít, proto se mu zdálo, že desetiden uběhl až příliš rychle. Štolmistr si byl jistý, že už Drizzta nikdy nespatří, ale rovněž věděl, že Drizzt učinil moudré rozhodnutí. A protože byl Drizztovým přítelem, rozhodl se postarat o to, aby měl drow co největší šanci uspět. Zavedl ho k nejlepšímu zásobovači v Třpytivém Skališti a všechno zaplatil ze svého.
Belwar pak dal Drizztovi ještě větší dar. Hlubinní gnómové se občas vydávali na povrch a král Šniktik měl několik kopií hrubých map tunelů, které vedly ven z Temných říší.
"Cesta bude trvat mnoho desetidnů," řekl Belwar Drizztovi, když mu předal srolovaný pergamen, "ale bez tohohle bys cestu asi vůbec nenašel."
Drizztovi se chvěly ruce, když mapu roztáhl. Konečně se odvážil doufat, že se jeho plán stává skutečností. Opravdu se vydá na povrch. V tu chvíli toužil Belwara požádat, ať jde s ním, protože jak se měl s drahým přítelem rozloučit?
Ale zásady zavedly Drizzta už tak daleko a teď žádaly, aby se nechoval sobecky.
Příštího dne opustil Třpytivé Skaliště a slíbil Belwarovi, že pokud se někdy vrátí, přijde ho navštívit. Oba však věděli, že se to nestane.
###
Míle i dny ubíhaly jednotvárně. Někdy si Drizzt svítil magickou brož, kterou mu daroval Belwar, jindy kráčel v tiché tmě. Ať už to byla náhoda nebo osud, nenarazil na trase zakreslené do mapy na žádné netvory. V Temných říších se vše měnilo jen pomalu, a proto i když byl pergamen velmi starý, dokonce by se dalo říct, že prastarý, bylo snadné se

podle něj orientovat.
Třicet tři dní po odchodu z Třpytivého Skaliště složil Drizzt tábor a krátce poté ucítil na tváři lehčí vzduch. Mohl za to silný, chladný vítr, na který si tak živě vzpomínal.
Vytáhl z váčku onyxovou sošku a povolal Guenhwyvar. Spolu pak kráčeli plni úzkosti dál a v každé zatáčce očekávali, že strop chodby náhle zmizí.
Nakonec vstoupili do malé jeskyně. Tma za otvorem na jejím konci nebyla tak ponurá jako temnota za nimi. Drizzt zadržel dech a vyšel s Guenhwyvar ven.
Na nočním nebi se za potrhanými mračny třpytily hvězdy, stříbrná zář měsíce tlumeně pronikala zpoza obrovského mraku a vítr zpíval horskou píseň. Drizzt se ocitl na úbočí vysoké hory v mohutném masivu Říší.
Studený vítr mu vůbec nevadil, ale zastavil se, aby se zahleděl na oblaka, která plula po nebi směrem k měsíci. Guenhwyvar stála vedle něj, nijak ho neodsuzovala a Drizzt věděl, že to tak zůstane navždy.

Doslov
R. A. SALVATORE O VYHNANSTVÍ
Kdybys měl být postavou ve FORGOTTEN REALMS, kým bys byl? Jaký národ, postavení atd. by sis zvolil?

(Smích) Musím přiznat, že mám problém představit si sám sebe jako něco jiného než člověka, ale asi bych si zvolil půlčíka. A co bych dělal? Ležel bych na břehu Maer Dualdonu, vlasec bych měl přivázaný k palci u nohy a díval se, jak mi nad hlavou plují mračna. Nevadilo by mi trávit léto na Planině ledového větru, ale jakmile by se počasí začalo měnit, vyrazil bych na jih do Luskánu nebo do Hlubiny.
Kdybych si měl vybrat třídu a postavu pro dobrodružství (a nemohl být půlčíkem, který zbohatl dědictvím), asi bych byl elfským kouzelníkem. V mládí bych si zvolil trpaslíka, barbarského válečníka nebo možná mnicha. Nic nepročistí hlavu lépe než pořádná rvačka!
Ale teď jsem starší a zjistil jsem, že věk a lstivost překonají mládí a hbitost. Mozek je lepší než svaly! A asi i po letech by mi udělalo radost, kdybych mohl zatřepotat prsty a srazit k zemi celou tlupu skřetů.
Vždy mě fascinovala podstata takových otázek a společné touhy vydat se do světa, jakým jsou Říše. Nikdo z nás by v takovém světě nenašel pohodlí a přepych, jaký máme teď. Stojí za vším nevyslovená touha opustit moderní vymoženosti? Takové to přesvědčení, že kdybych musel, dokázal bych to? Možná zčásti ano, ale zajímá mě také představa, že bych se ocitl ve světě, kde dobro a zlo jsou tak čistě odlišeny. Na fantasy mě vždy lákalo to, že člověk prožije dobrodružství a vybojuje válku a nic z toho v něm nevzbudí pocit viny. Tví nepřátelé jsou doslova skřeti. Ztělesnění zla. Nestvůry, které obvykle nežádají o příměří a nenabízejí slitování. Tvými nepřáteli jsou démoni a ďáblové, dokonalé zlo.
Jo, dej mi blesk a já jím srazím pár zlých chlápků!

Když začínáš vymýšlet zápletku románu, jaké jsou tvé první kroky? Co bys řekl, že je tím rozhodujícím prvním krokem?

Pro mě je nejdůležitější vědět, kde chci napsat "Konec". Romány, které jsem pro FORGOTTEN REALMS napsal, jsou vždy součástí nějaké série. Wizards je vždy hezky rozdělí na tři, čtyři nebo pět dílů. Já každou knihu vidím jako uzavřený příběh, který má začátek a konec. Když se řekne fantasy série, lidé si představí knihy Roberta Jordana, Terryho Brookse nebo George R. R. Martina, ale myslím, že knihy o Drizztovi jsou jiné. Mně moje knihy z řady FORGOTTEN REALMS připomínají romány o Sherlocku Holmesovi nebo Jamesu Bondovi. Knihy spojují spíše postavy než události, proto musím vždy zvážit, kde postavy na konci každé knihy skončí.
U každé knihy začínám s obecnou dějovou linkou. Vím, kde příběh začíná (aspoň myslím), jak bude pokračovat (aspoň myslím) a jak skončí (tedy ne vždycky). Jinak se prostě snažím nechat postavy promlouvat. Chci, aby mě s sebou vzaly na výpravu za dobrodružstvím, které zažijí také čtenáři, až si budou výsledné dílo číst. Chci neočekávané zvraty a překvapení. Chci se o postavy bát a cítit jejich nadšení, když zvítězí. Krátce řečeno, i pro mě to musí být zábava! Kdybych měl román vymyšlený do posledních podrobností, ještě než bych začal psát, nebylo by tomu tak.

Napsal jsi knihy v řadách FORGOTTEN REALMS a STAR WARS, ve vlastním světě, ale také novelizace filmů. Co ti připadalo nejjednodušší, a co nejsložitější?

Mechanicky jsou nejsnadnější novelizace, ale ty také poskytují nejmenší kreativní zadostiučinění. Jako novelizátor (jinak řečeno mechanik) jsi samozřejmě omezený tvůrčími rozhodnutími, která učinil někdo jiný. Může to být frustrující, ale na druhou stranu, komu se poštěstí sednout si a pracovat na něčem s Georgem Lucasem?
Z mých vlastních děl mě fyzicky i emociálně nejvíce vyčerpaly DemonWars, protože to byl tak obrovský projekt, že se mi mozek sedm let točil v kruhu. Práce mě neuvěřitelně uspokojila, ale musím přiznat, že jsem rád, že už to mám za sebou. Při tak velkém a rozsáhlém díle, které se píše tolik let, je pro autora snadné dostat se při psaní na místo, odkud není jednoduché se vyhrabat. Chci říct, že lidé se za sedm let změní. Já se během psaní taky změnil, ale celá série si musela ponechat jistou souvislost. A taky jsem se musel neustále vracet, abych se ujistil, že jsem dovedl do konce všechny dějové linie, které to potřebovaly. Když píšeš knihu v roce 2001, je těžké si vůbec vzpomenout, co jsi v roce 1995 dělal!
Romány o Drizztovi se zpočátku psaly velmi snadno, ale teď patří k nejtěžším. Chci říct, že ty postavy tak dobře znám, že už pro mě není snadné uvěřit tomu, že by udělaly něco, co by nebylo v souladu s jejich povahou. Je těžší psát je, protože se změnili čtenáři. Vím, že to zní směšně, a možná dokonce jako výmluva, ale říká se, a já tomu věřím, že mnozí

čtenáři s mými postavami vyrostli. A to je pro mě velké dilema, protože vím, že mnohým novým čtenářům bude od deseti do dvanácti let, takže není snadné napsat knihu, která by byla důležitá pro ně, ale i pro někoho, komu už je přes třicet. V tomhle soucítím s Georgem Lucasem a autory knih STAR WARS.
Ale klíč k úspěch přesto zůstává pořád stejný: Bavit se! Nedávno jsem podepsal smlouvu, na jejímž základě budu produkovat knihy ze světa EVERQUEST. To znamená, že budu hledat správné autory a pomáhat jim vcítit se do tohoto obrovského světa. Znovu a znovu jim opakuji "BAVTE SE!" Protože o tom to má být, a často není. Psaní je brutální proces a rutina vás může snadno a rychle pohřbít!
Bavte se. Říkám to spisovatelům, čtenářům, a hlavně znovu a znovu sám sobě.

Hrál jsi DUNGEONS & DRAGONS, než jsi začal psát knihy pro FORGOTTEN REALMS? A pokud ano, ještě stále hraješ?

Hrál jsem a hraji. Miluji hry, protože se vždycky sejde skupina přátel, kteří spolupracují nebo prostě dají volný průchod fantazii. Hry jsou jako partička pokeru, ale umožňují využít fantazii přímo, a to já nutně potřebuji, abych si odpočinul. Je nádherné vymyslet nějaké postavy, nechat je dělat, co chtějí, a nedělat si starosti s vydavateli, čtenáři ani s ničím jiným.
Mám dojem, že se dnes ve hrách svádí velká bitva, a to nejen ta očividná mezi počítači a papírem. Při papírových hrách spolu soupeří jednoduchost a rigidní dodržování pravidel. Tvůrci se přirozeně snaží zaujmout, proto přidávají pravidla, výkony, dovednosti, třídy, národy atd., aby se hra podobala víc realitě, aby hráči měli víc možností nebo aby dodali víc moci minmaxerům (hráčům, kteří vytvářejí co nejefektivnější postavy).
Ale já myslím, že je třeba si dát velký pozor. Pravidla se mohou stát přítěží a "oficiální" řešení každého problému omezuje kreativní hraní. Nevím - vraťme se k první otázce… Možná už prostě stárnu!

Řídíš se při psaní nějakou rutinou nebo rituálem, a v které denní době jsi nejproduktivnější?

Kdysi jsem se při práci řídil velmi vyhraněnou rutinou, ale teď se od toho snažím upustit. Píšu už šestnáct let a po většinu času nebylo psaní jen mojí prací, byl to můj život. Teď ho musím dostat pod kontrolu a odkázat ho do patřičných mezí. To zní, jako bych potřeboval víc pravidel, a ne méně, ale zjistil jsem, že opak je pravdou. Volně plynoucí kreativní proces může být velmi osvobozující zkušeností a o to se teď snažím. První věc, kterou musím udělat, je dostat se do předstihu, aby mě nehonily termíny. Kdysi jsem psával pozdě v noci - nejlepším tvůrčím obdobím byl čas od půlnoci do tří do rána. S malými dětmi to však nebylo možné. Ale děti už nejsou malé, takže možná do staré rutiny zase zapadnu. A možná taky ne. Sotva udržím oči otevřené do zpráv v jedenáct, natož do půlnoci!

Jak vymýšlíš jména pro své postavy? Snažíš se najít odpovídající zvuk pro určitou postavu, nebo tě prostě napadnou?

To je otázka za milión!
Je to trochu toho a trochu tamtoho, okamžitý nápad, ale také zdlouhavý proces. U drowů jsem se snažil najít nějaký zvuk, který by zněl jako kombinace nebo spíše kolize typicky rytmických elfských zvuků a drsných, trhaných zvuků, které jsou obvykle spojovány s trpaslíky. Spojení přírody a výchovy. Kladu si za vinu, že se ve fantasy používá zbytečně mnoho apostrofů! Kdo to mohl tušit? Když jsem je začal používat, myslel jsem, že vytvořím něco nového, že dám temným elfům jinou příchuť. Teď už mě popravdě jenom rozčilují. Dokonce se mi podařilo nepozorovaně odstranit apostrofy ze zavedených jmen. Ale nemusíte se obávat, žádný Drizzt Dourden nebude, protože to by znělo prostě strašně!
Pro jiné postavy používám standardní jména, která už tady byla přede mnou. Jméno "Tintagel" jsem nevymyslel já, je to místo v Anglii, které prý bývalo Camelotem. "Wulfgar" a další barbarská jména jsou zjevně odvozená z Beowulfa. Elfské "Shayleigh" je irské jméno. "Battlehammer" a mnohá další trpasličí příjmení vychází z mého vnitřního chápání fantasy, které mi vštípil velký pan Tolkien se svým slavným Dubovým štítem ("Oakenshield").
"Catti-brie" pochází od mé dcery Caitlin Brielle, která dostala prostřední jméno podle první knížky, kterou jsem kdy napsal, Ozvěny čtvrté magie, a dobré čarodějky Brielle. (Takže spekulace o tom, že Regis a Catti-brie mají něco společného s televizními seriály, není pravdivá!) Trpasličí jméno "Dagnabbit" vychází z mé lásky k tomuto malému, ale přesto statečnému národu. Na jméno "Pikel Bouldershoulder" jsem přišel podobným způsobem a také to byl soukromý žert.
Když někdy narazím na postavu, která je v knize jen krátce, snažím se jí dát veselé jméno, aby si ji čtenáři zapamatovali, i když má jen jeden nebo dva řádky. Říkám si, že zvláštní jméno, obzvláště u trpaslíků, kteří si dávají praktická jména, může dát postavě, na kterou by se jinak rychle zapomnělo, jisté pozadí. Udělal jsem to tak v Tisíci orcích s postavou "Cordio Muffinhead". Napřed jsem si myslel, že to bude jen malá, legrační postava. Ale já si ho tolik oblíbil, že jsem ho přivedl zpátky, a teď se bojím, že si ho tak zamiluji, že budu muset vymyslet důvod, proč takové jméno dostal!
Ale teď vážně. Jména jsou osinou v zadku. Nerad postavy pojmenovávám. Prostě zavřu oči, začnu bušit do klávesnice a doufám, že se objeví dost samohlásek. Často používám při psaní vlastní jméno jako náhražku a čekám, až mi postava sama prozradí, jak se jmenuje. Pak se vrátím zpátky, vyhledám ho a nahradím.

Se kterou postavou se nejvíce identifikuješ?

Určitě s Drizztem. Zdaleka to nejsem já, ale přál bych si takový být. Myslím, že každý z nás se o něco takového

pokouší, ale ne všichni toho dosáhnou. A nedaří se to vždy ani Drizztovi, i když se snaží mnohem víc než já! Miluji jeho odvahu, jeho věrnost přátelům (hej, jsem Ital!) a také to, jak mlčky přijímá předsudky, kterým musí čelit. Ano, obzvláště to. Lidé tvrdí, že Drizzt je pořád utrápený, ale já to tak nevidím. Když ho nevpustí do Mirabaru, nestěžuje si, prostě pokrčí rameny, protože to na něj nemá žádný skutečný vliv. Myslím, že jako postava hodně vyrostl.
Ale vraťme se k první otázce. Kdybych se mohl vydat do Říší, byl bych hodný drowí hraničář. Vidím, jak všichni obracíoči v sloup, protože už to určitě slyšeli. Řeknu to takhle: Pokusil bych se žít takový život jako Drizzt. Už teď se o to snažím (samozřejmě bez scimitarů). A řeknu vám ještě něco: Kdybych se na jeden den stal Drizztem, vyřešil bych jednou provždy celou tu záležitost s Catti!
Ale nepovím vám jak. Koneckonců nechci ovlivnit Drizztovo rozhodování!

R. A. Salvatore
Vyhnanství

1. vydání
Anglický originál Exile
vydaný Wizards of the Coast, Inc.
Překlad Kateřina Niklová
Obálka Todd Lockwood
Grafická úprava obálky René Balický
Jazykový redaktor Jiří Popiolek
Odpovědný redaktor Libor Marchlík
Vydalo nakladatelství FANTOM Print
jako svou 101. publikaci
Ostrava 2007
Tisk Printo, s.r.o., Ostrava

Doporučená cena vč. DPH 239 Kč
www.fantomprint.cz