

Vademecum SPADKOBIERCÓW PRZEZNACZENIA

Bohaterów niniejszej sagi już na początku zastajemy w wirze zdarzeń. Aby nie pojawiły się nieścistości wszystkie szczegóły opisane zostały w charakterystykach, do których w każdej chwili będzie można się odwołać. Być może kiedyś powstanie **Prequel** sagi, który szczegółowo opíše podróż Wybrańca po Księgę Zaklęć, jego walkę w Gul-alsur z magiem Darmicerem i niebieskoskórymi rubitami, intrygi na Almanach prowadzone przez fałszywych członków grupy ucieczkowej, czy choćby kampanię wojenną elfów na Gul-alsur, w której ginie księżniczka Laminda.

Enis, czyli Wybraniec — człowiek, który okazał się przepowiedzianym Wybrańcem. Jest synem maga Olimpiama i arcyelfki Roose. Brat D’Agostino, Ivy, Shie i Elilith. Rozpoznano go dzięki jego zdolności ustawiania palców dłoni w kształt litery „J” — pierwszą literę od słowa Jasność. Tylko on mógł otworzyć zaginioną Księgę Zaklęć i jedynie on mógł przeczytać zawarte w niej zaklęcie. Moc zaklęcia miała zniszczyć zło, którego nie można było pokonać w żaden inny sposób. Enis wraz z przyjaciółmi wyruszył po Księgę Zaklęć w ruiny miasta Darkfield, gdyż tak poprowadził ich posiadacz klucza do książki — Ambreli. Enis odnalazł księgę, lecz nie otwierał jej przez długi czas. Z czasem, kiedy zdecydował się na ten czyn, okazało się, że Księga Zaklęć jest pusta, co sprawiło, że bohater uznał ją za fałszywą. Wcześniej ugryzła go też vandirzyca Elilith. Gdy w Gul-alsur Enis spotkał Bintronga i dwa inne vandiry — Peagle’a i Lorelei — to one wyjaśniły mu, że z powodu ugryzienia w przeciągu roku przeistoczy się w vandira. Pokonał razem z vandirami rubity i Darmicera.

Problemy Enisa na początku sagi — jest człowiekiem, ale zamienia się w vandira, czyli mrocznego elfa. Musi znaleźć Elilith, by ta ponownie go ugryzła, żeby odwrócić proces przemiany. Chce też odszukać swoją ukochaną Sentylię, albowiem wie od Bintronga, że znalazła się w nadprzestrzeni, gdzie w jej ciało i w jej dziecko miał wejść władca vandirów, Baltizaur. Enis ma też dylematy ze swoim charakterem, zwłaszcza z nieśmiałością, co w przypadku bohatera elfów i Wybrańca Jasności stwarza nie lada problem.

Elilith — vandırzyca. Córka maga Olimpiama i vandırzyce Lorelei. Jest siostrą Enisa i elfów: D’Agostino, Ivy i Shii. Przez 24 lata swojego życia była pewna, że jej ojcem jest Bintrong, który w dzieciństwie ugryzł ją, by stała się pełnowartościowym vandirem. Wtedy dopadła ją klątwa wymierzona w potomków Bintronga. Okazało się bowiem, że zwykle ugryzienie wystarczyło, by na zawsze związało ją z vandirem więzami krwi. Straciła wzrok i by go odzyskać została podrzucana do królestwa elfów. Medalion z zaklęciem chronił jej tożsamość i wszyscy widzieli w niej elfkę. Została zdemaskowana, lecz jej opiekun, mag Tarfobak, przywrócił jej wzrok. Uciekła do domu, na Almany. Towarzyszył jej człowiek o imieniu Axelder, który porwał Sentylię, ukochaną Enisa. Na wyspie Almany Elilith dowiedziała się, kim byli jej prawdziwi rodzice. Na jaw wyszło też, że Bintrong nie rządził wyspą, lecz był marionetką w rękach innych vandırów — Yassira, Peagle’a oraz Lorelei, matki Elilith. Plan ucieczki z wyspy nie powiódł się i Elilith została użyta do rytuału sprowadzenia Baltizaura na wyspę, pradawnego władcy vandırów, aby wyzwolił się drzemiący w niej Dar Ognia. Razem z Sentylią uciekły jednak portalem do nadprzestrzeni, łudząc się, że uda im się zbiec. W nadprzestrzeni jednak odbył się kolejny etap rytuału, który uwięził Sentylię. Elilith zabrała od niej pewną szkatułkę, którą ocalił mag Seben Jen, nauczyciel Elilith. Podarował jej niesamowitą kulę, będącą jego avatarą. Dziewczyna nazwała ją Orbitą. Seben Jen wysłał ją portalem do Seweracji, by pomogła Enisowi-Wybrańcowi odkryć fakt, iż posiadana przez niego Księga Zaklęć nie była prawdziwa. Elilith pocałowała się z Wybrańcem, by skłonić go do otwarcia księgi. Później omal nie straciła życia w walce z demonem Widorem. Mag Tarfobak, jej wcześniejszy opiekun u elfów, uratował jej życie, wkładając w jej ciało Orbitę, która mogła podtrzymać jej ducha w ciele. Tarfobak zapłacił za jej ratunek własnym życiem. Wycieńczona fizycznie Elilith ugryzła Enisa, by zaczerpnąć trochę jego krwi, za co wybrańiec wygnał ją, a ona trafiła do osady swojej matki, Lorelei. Tam żyła pośród vandırzy. Wyruszyła inco gnito razem z przewodniczką społeczną osady, Enhvy, do Rajder League, aby kupić lustro. Stare bowiem się stłukły, a vandırzyce montowały je w lesie, by odbitym w nich blaskiem ognia sprowadzać mężczyzn w celach prokreacyjnych.

Problemy Elilith na początku sagi — ma umieszczoną w sobie kulę Orbitę, która podtrzymała kiedyś jej ducha w ciele i nie wie, czy jej wyciągnięcie nie spowoduje jej

śmierci. Ma Dar Ognia, który ujawnia się podczas odczuwania bólu fizycznego: wywołuje on niekontrolowany pożar w pobliskim otoczeniu. Jest w posiadaniu nie dającej się otworzyć szkatułki, którą Sentylia zabrała z Almanów, a vandırzyca przejęła od niej, gdy ta zaczęła znikać w nadprzestrzeni. Elilith posiada też szereg zdrowotnych przypadłości, jak choćby światłowstręt i słaby wzrok, co wynika z dawnej ślepoty. Popadła w rozdwojenie jaźni, notorycznie moczy się i jest nałogową fetyszystką. Kocha się też w swoim bracie Enisie.

D’Agostino — uskrzydłony elf, czyli hurian. Kolejne dziecko Olimpiama i Rosse. Całe życie spędził na Almanach, gdzie starał się pomagać niewolonym przez vandırów ludziom. Założył grupę ucieczkową, w skład której weszły m.in. Sentylia i Elilith. Ich zamiary nie powiodły się, gdyż dziewczyny zostały wykorzystane w rytuale sprowadzenia Baltizaura. D’Agostino w końcu zbiegł z wyspy wchodząc do portalu. W nadprzestrzeni spotkał Axeldera i razem wylądowali w Rajder League.

Problemy D’Agostino na początku sagi — często popada w swoisty letarg, podczas którego wydaje się być martwym. Chorobę łączy ze swoją siostrą bliźniaczką, czyli Ivy. Dotąd to ona jednak najczęściej spała, dzięki czemu on sam mógł działać na Almanach. Nie zna przyczyny swojego dziwnego zachowania. Ma chore skrzydła, których nie może wyprostować, a także broję, której nie może zdjąć. Posiada połówkę serca, które na domiar złego należało kiedyś do vandırza z Almanów, Peagle’a.

Axelder — człowiek z Rajder League, czyli rajders. Pod wpływem szantażu vandırów przetrzymujących w nieznanym miejscu jego rodzinę porwał Sentylię, przeznaczoną do rytuału sprowadzenia vandırza Baltizaura ze Świata Ciemności. Gdy zrozumiał, że tylko on sam może uwolnić swoich najbliższych, przyłączył się do grupy ucieczkowej z Almanów. Udało się mu zbiec „Czerwoną Lolą” razem z naczelnikiem Ambrelim. Podczas ataku admirała Kifidira uciekł otwartym na okręcie portalem w nadprzestrzeń, gdzie spotkał elfa D’Agostino. Obaj trafili prosto do Rajder League.

Problemy Axeldera na początku sagi — za sprawą vandırza Peagle’a został uzależniony od spożywania pigulek, by mąciły mu w umyśle. Przez to niewiele pamięta z czasów sprzed służby u vandırów.

Ambreli — człowiek, niegdyś naczelnik klanu, czyli zwykły zbir. Został najęty przez vandırów do tego, by pokazać Enisowi lokalizację fałszywej Księgi Zakłęcz. Później

uciekł grupie poszukiwawczej i trafił na Almany. Tam przeszedł na służbę u vandirzycy Lorelei i wypłynął jej okrętem, „Czerwoną Lolą”. Jego zadaniem było przetransportowanie Sentylii, która nosiła w łonie dziecko z duchem Baltizaura. Wpadli jednak w zasadzkę admirała Kifidira, który zabrał ich na wyspę La Branstrom. Zamiarem Kifidira była zamiana Sentylii na jego podopieczną, Polandrię, przetrzymywaną w niewoli u vandirów.

Problemy Ambreliego na początku sagi — on i miejscowy handlarz niewolników dostali zadanie pilnowania Sentylii. Zmuszono go do jego wykonania specjalnym sposobem wiązania sznura, w wyniku czego nabawił się niedowładowi rąk. Urok mijał po ponownym zawiązaniu sznura, ale w inny węzeł.

Polandria i Kifidir — ludzie z Rajder League, czyli tzw. rajdersi. Polandria to dziedziczka królestwa Rajder League. Przyjaciel rodziny, admirał Kifidir uciekł razem z kilkuletnią wówczas dziewczynką, ratując jej życie. Po dziesięciu latach dziedziczka trafiła na Almany jako niewolnica. Ludzi tam hodowano dla krwi przerabianej na wino mamelodia.

Problemy Polandrii i Kifidira na początku sagi — dziewczyna jest w niewoli u vandirów, z której on próbuje ją uwolnić. Wykorzystuje w tym celu Sentylię, na której vandirów bardzo zależy.

Bintrong — vandir, który wiele lat wcześniej zaprzyjaźnił się z elfami w celu zdobycia jednej z Magicznych Buław o wielkiej mocy, wykonanych z super materii — cirnu. Działał wtedy na zlecenie Yassira, jednego z władców Almanów. Gdy wykradł Buławę królowi elfów, ten zesłał na jego potomków klątwę. Dopadła ona Elilith, którą Bintrong ugryzł. Później, także na zlecenie Yassira, Bintrong pomagał Enisowi w Gul-alsur. Vandiry chciały, aby Wybraniec zużył zaklęcie z Księgi Zaklęć na maga Darmicera, gdyż bały się, że Enis był wybranym do zabicia Baltizaura, którego w tym samym czasie usiłowali sprowadzić w łono Sentylii. To Bintrong jednak zabił Darmicera, co udowadnia tym samym, że mag nie był prawdziwym celem Wybrańca. Gdy w opustoszałym Gul-alsur zjawily się elfy, Bintrong został złapany i niesłusznie oskarżony o zabójstwo księżniczki Lamindy. Trafił do lochów w Serra Eufere.

Problem Bintronga na początku sagi — posiada medalion, który wcześniej przez wiele lat był w posiadaniu Yassira i to z tego powodu Bintrong służył magowi vandirów. Nigdy jednak nikomu nie chciał zdradzić, czym był medalion. Tylko on i

Yassir wiedzieli o jego funkcji. Medalion nadal pozostaje w posiadaniu Bintronga znajdującego się w elfickim więzieniu i stanowi nie lada problem dla jego posiadacza.

Sentylia — człowiek, ukochana Enisa. Została porwana na Almany przez Axeldera, by w znajdujące się w jej łonie dziecko vandiry ściągnęły ducha ich władcy. Sentylia mimo starań nie mogła zaradzić planom vandirów i trafiła do nadprzestrzeni, gdzie owinęły się wokół niej pnącza z zaświatów. Zdołała jedynie przekazać Elilith pewną szkatułkę. Wcześniej, gdy była na Almanach, dostała ją od jednego z ludzkich niewolników. Szkatułka posiadała w sobie coś cennego, co nie mogło wpaść w ręce vandirów. Sentylia straciła przytomność i nie brała udziału w dalszych wydarzeniach. Nie pamiętała więc porwania przez Lorelei, podróży „Czerwoną Lolą” dowodzonej przez Ambreliego i trafienia w ręce admirała Kifidira.

Problem Sentylii na początku sagi — otępiła po przeżyciach w nadprzestrzeni nie zdaje sobie sprawy z sytuacji z jej dzieckiem. Instynkt macierzyński zmusza ją jednak, by dbać o przyszłego potomka i go urodzić.

Murhan — człowiek. Myśliwy i przyjaciel Enisa-Wybrańca. Towarzyszył mu w ekspedycji do Darkfield. Tam znalazł tajemniczy bagaż dziewczyny imieniem Viviana, właścicielki kurtki z napisem „Korona”. Wewnątrz bagażu była płytka z innym napisem - „Neptun”, na której punkcie myśliwy popadł w obłęd. Gdy elfy ruszyły na Gul-alsur, by pomóc Enisowi w walce z rubitami i Darmicerem, on został.

Problemy Murhana na początku sagi — oskarżono go o zabicie prostytutki Viviany, w wyniku czego musi się ukrywać. Traci zmysły z powodu płytki, jaką znalazł w bagażu rzekomo zabitej przez niego kobiety.

Sakold — człowiek, pustelnik z okolic Raven, gdzie wychował się Enis-Wybrańiec. Był podwójnym agentem, który pilnował go zarówno z polecenia elfów, jak i vandirów.

Baltizaur oraz jego sprowadzenie — władca vandirów zwany Panem Krwi. Przed laty uciekł do Świata Ciemności, by uniknąć śmierci z rąk elfów i Wielkich Magów z Bractwa. Jego zwolennicy: Yassir, Peagle oraz jego wnuczka Lorelei zawsze chcieli go uwolnić i sprowadzić. Potrzebowali do tego dziecka Wybrańca. Dawno temu porwali Olimpiama i Rosse, gdyż to z ich związku miał się narodzić naznaczony przez Jasność. Torturowany mag i arcyelfka płodzili kolejno dzieci: Ivy, D’Agostino i Shie, ale dopiero Enis okazał się tym właściwym. Vandiry umieściły go w osadzie Raven,

gdzie pilnował go Sakold. Później Enis miał wykonać swoją misję i zniszczyć Darmicera, by vandiry w spokoju przygotowywały się do ściągnięcia swojego Pana Krwi. Wszystko działa się prawie zgodnie z planem.

Lorelei — fanatyczna vanderzyca. Ma Dar Ognia, który odziedziczyła również jej córka Elilith. Stworzyła liczne społeczności kobiet, lecz zawsze marzyła o pełnym matriarchacie na świecie, o odsunięciu mężczyzn od władzy. Zleciła porwanie Sentylii z nadprzestrzeni i kazała ją swoim podwładnym przewieźć „Czerwoną Lolą”, czyli własnym statkiem, pod dowództwem Ambreliego. Pomogła Enisowi w Gul-alsur i ponosi odpowiedzialność za śmierć księżniczki elfów - Lamindy.

Peagle — vander, który ukrył Księgę Zaklęć w Darkfield, by skierować tam Enisa w celu jej odzyskania. Od zawsze kochał się w elfie D'Agostino, który życie spędził na Almanach. Miłość ta wynikała tylko z tego, że elf posiadał połówkę jego własnego serca, wcześniej wydartego Peaglowi przez maga vanderów - Yassira, który zrobił to, aby ratować D'Agostino. Później było za mało czasu, by pozostałą część serca włożyć Peagle'owi w pierś, toteż Yassir umieścił je w jego ustach i związał zaklęciem.

Czy pies jest mądry, bo wiernie nam służy, czy to my jesteśmy głupcami, bo wiernie uważamy psy za mądre? Rozwiązanie może być łatwiejsze od zrozumienia samego pytania, dlatego nie irytuj się faktem, że potrzebowałeś przeczytać pytanie więcej niż jeden raz, by zostało przez ciebie zrozumiane. Martwić musisz się, kiedy zbyt długo podejmujesz decyzje życiowe, opóźniając tym samym, a nieraz i tracąc to, co jest w nim najcenniejsze.

I cóż z tego, że czas zagoi stare rany, skoro jednocześnie przysporzy ci nowych? Kto żyje, jest zakładnikiem wyzwań i tylko dopasowanie się do bieżącej chwili poprzez improwizację lub plan pozwoli mu przetrwać.

Żeby jednak życie nie było wyłącznie polem walki, warto zaopatrzyć osobowość w coś, co pozwoli z obsesyjnym wręcz uporem przepychać się przez kolejne dni egzystencji. Pozwól, by od szarości zmagania odwrócił cię cel, na którym zbudujesz swoje życie. Znajdź pasję, albo dwie, lub nawet trzy. I uważaj, byś jej nie przedawkował: wszakże życie to jednak tylko nieudolny odwyk od śmierci, która zawsze ostatecznie następuje.

Prolog

Elilith przebudziła się z nieodłącznym uczuciem roztargnienia. Jej umysł był opustoszały i dopiero podczas wycierania oczu dłonią zaczął stopniowo napełniać się myślami, emocjami i tym wszystkim, co było z nimi związane. Traciła zatem dobry nastrój, gdyż nie znajdowała już podstaw do tego, by się cieszyć.

Wstała, żałując tego, iż nie może poleżeć przynajmniej do południa. Odsłoniła zasłonę i ku swemu zdumieniu odkryła, że zbliża się południe.

— Dzień dobry, Orbitko — skrobnęła się po kroczu, dostarczając wykonaną pieśczętą przyjemność swojej psychice.

Rozejrzała się po swoich tak zwanych czterech kątach, które typowych narożników nie posiadały. Pomieszczenie bowiem miało kształt kuli.

Odgarnąwszy zwisające z sufitu paski, wstążki i wisiorki przedostała się pod ścianę z lustrem. Uderzyła się w twarz zimną wodą, którą wypełniła uprzednio miskę. Otrząsnęła się i poczuła zdecydowanie lepiej. Wyszła na zalany promieniami słonecznymi taras. Na stole znajdowały się sporządzone rano kanapki. Wzięła jedną do ręki, chociaż nie spodziewała się, by pozostała w niej chociaż odrobina porannej świeżości, gdy inne vandirzyce jadły je na śniadanie. Wolała jednak nieświeży chleb od głodu, gdyż sama nie potrafiłaby ukroić kawałka chleba, nie mówiąc już o umiejętności smarowania masłem i okładania rzodkiewkami, które trzeba najpierw wyrwać z ziemi.

Zabrała się za jedzenie i jednocześnie patrzyła na pracujące w lesie vandirzyce. Przy użyciu małych toporków rozprawały się nie tylko z wiotkimi brzożami i wierzbami, ale dzięki wytrwałości i zawziętości potrafiły również powalić znacznie rośniejsze dęby. Jęki i skrzypienie padających na ziemię drzew przywoływały złe wspomnienia z przeszłości, pomimo tego, że w danej chwili czuła się bezpieczną. Trudno było jej w to wierzyć, ale minął już miesiąc od wydarzeń w Rozemie, gdzie była świadkiem przemarszu armii rubitów oraz ich starcia z oddziałami elfów zmierzających pod Gu-alsur, gdzie w tym samym czasie jej brat, Enis *Ainam*, *Wybraniec*, wykonywał swoje obowiązki.

Pamiętała też o swoich zasługach. To ona razem z Enhvy i innymi vandrzcami ciągnęła za nos rubity, by wychodzące ze zdradzieckiego kanionu elfy mogły znaleźć lepsze tereny do przyjęcia przeciwników. Vandrzyce zrobiły to w tym samym celu, dla którego Enisowi w Gul-alsur pomagała matka Elilith: chciały wygranej Wybrańca i jego zwolenników, aby władca vandrów, Baltizaur, spokojnie rósł w siłę pod bokiem „utuczonych” pozornym zwycięstwem elfów.

Chociaż wiele się wydarzyło, Elilith miała świadomość, że to jeszcze nie koniec. Teraz jednak mogła w pełni cieszyć się lenistwem. Przedostała się razem z Enhvy przez niższe partie Gór Wysokich i już od tygodnia gościły u kolejnych wojowniczek Lorelei, matki Elilith.

Z dostaniem się do miasta Sun Cannela czekały wyłącznie z jednego powodu: Czternastego lutego rajdersi, czyli mieszkańcy państwa Rajder League, obchodzili święto, wobec czego zwiększały się ich szanse, by uniknąć kontroli. Były w końcu na obcej ziemi, bez jakichkolwiek dowodów swojej tożsamości. Czternasty lutego jednak właśnie nadszedł i trzeba było udać się po lustra, żeby vandrzyce z Rozemy mogły je zawiesić na drzewach i ściągnąć mężczyzn na kopulację przy pomocy blasku płomieni odbijających się w szkle.

Elilith zastanawiała się, czy aby przypadkiem Enhvy nie poszła tam sama. Przecież było południe! Postanowiła nie zwlekać dłużej i zeszła z tarasu. Zabrała ze sobą niedojedzoną kromkę chleba, suchą niczym wióry, jakimi wyłożona była ziemia.

— Gdzie jest przewodniczka Rozemy? — rzuciła bez emocji w stronę rąbiących drewno vandrzc. Przez siedem dni pobytu nabrała do nich zaledwie tyle szacunku, ile było potrzebne tak egoistycznej osobie jak ona do zaspokojenia własnego sumienia.

— Przygotowuje się... znaczy... was, do wyprawy. Do miasta jest najwyżej dziesięć kilometrów, zatem zdążycie wrócić przez zmierzchem — najwyższa z kobiet oparła się o obuch swojego topora i zniżyła wzrok, zatrzymując go na owalnym drewnianym klocku.

— Możemy wam coś kupić, jeżeli chcecie — Elilith nachyliła się i położyła drewno na pień. Nie był to akt dobroczynności, lecz strachu i chęci zaskarżenia sobie przychylności rodaczki. Podobnie było w kwestii deklaracji, jaką złożyła piskliwym głosikiem.

— Masz pieniądze? — vandirzyca uniosła topór ponad głowę w ten sposób, że jego długie, zakrzywione ostrze znalazło się prawie na jej łopatkach.

Elilith odruchowo cofnęła się o krok. Topór zaczął opadać i stalowe ostrze zagłębiło się w klocek. Pojawiło się pęknięcie, które poszerzyło się, gdy rosła vandirzyca podjęła próbę wydostania topora. Utkwił bowiem głęboko, co było zasługą siły kobiety. Po chwili jednak ta sama siła wydostała topór i uniosła go jeszcze raz.

— Enhvy ma pieniądze — Elilith zamrugła, kiedy topór znowu uderzył.

Drewniany, okrągły bloczek rozdwoił się i wysoka vandirzyca niedbale zsunęła go na nasyp drewna, który znajdował się dookoła pnia.

— Powinno starczyć nie tylko na lustra. Przecież nie mogą być aż tak drogie.

— Zostawcie trochę na strażników — kobieta wbiła topór w pień i odeszła od niego, zapraszając tym samym Elilith na mały spacer. Oddalając się vandirzyca kątem oka dostrzegła, że jej miejsce w walce z opornym pniem zajęła natychmiast inna kobieta.

— Strażników? — Elilith popatrzyła na nią dziwnie.

Usłyszała coś tak dla siebie niejasnego, że jej wysoce rozwinięta inteligencja nagle wydała się jej niewystarczająca.

— Tak. Jeżeli was złapią, możecie spróbować ich przekupić. Rajdersi to zamożny naród. Lubią mnożyć swoje majątki na nielegalnym źródle, bo z tych oficjalnych nie uzyskują już zadowalających efektów.

— Czyli nic nie chcecie?

— Chcemy — zatrzymały się przy przerzuconych przez leżący pień rzędach ubrań, po czym kobieta sięgnęła do kieszeni płaszcza.

Wyjęła mały przedmiot przypominający gruszkę. Okręciła górną jego połówkę i szarpnęła w górę. Otwarte wnętrze ukazało garść błyszczących monet.

— Kupisz nam papugę.

— A co to jest? — Elilith nie była chciwa na pieniądze, lecz chętnie korzystała z dóbr, jakie niosło ich posiadanie. Dla niej stanowiły tylko narzędzie do uzyskania rzeczy niematerialnych, które miały dla niej ważniejsze znaczenie aniżeli te materialne. Nie zganiła się zatem w duchu, gdy poczuła narastające podniecenie na widok trzech błyszczących monet o różnej wartości i nominałach. Podrzuciła je w górę, a gdy z powrotem wpadły do jej dłoni, zabrzęczały miło stukając o siebie.

— Papuga to kolorowy ptak o pięknym głosie. Użyjemy go do wróżb. Dzisiaj rajdersi obchodzą religijne święto i chociaż nie jesteśmy wyznawczyniami ich wiary, to lubimy się bawić w pewnego rodzaju obrzędy. Zwłaszcza, że ich genealogia nie jest do końca taka religijna.

— To, co mówisz jest... ciekawe.

Elilith postanowiła nie roztrząsać tego, co było związane z rajdersami i ich nie do końca zrozumiałą kulturą. Była zajęta przyglądaniem się wręczonym lirom. Na ich awersie widniała data, zapewne czasu, w którym monety zostały wybite. Wszystkie pochodziły z dwa tysiące ósmego roku, były zatem w obrocie od około dwóch lat.

Elilith przyjrzała się uważniej jednemu z nich. Był na nim wizerunek rycerza na koniu, który w jednej ręce trzymał przerośnięte jabłko, a w drugiej tarczę, na której widniał herb przedstawiający okręt. Rewers miał wyraźnie zaznaczoną innym kolorem wartość monety, a także litery RJ, będące skrótem od nazwy państwa, czyli Rajder League. Po bokach monety widniały również małe obrazki przedstawiające latarnie, których światło oświetlało nominał nadając mu jaśniejszej, kontrastowej w stosunku do reszty metalu barwy.

— Pięć lirów, cztery liry i trzy liry — wyliczyła kobieta, zakręcając gruszkowaty schowek na majątek. Włożywszy go do kieszeni dodała z powagą w głosie: — Jeżeli ptak będzie droższy, nie dokładaj ze swoich. To znaczy z tych, które ma Enhvy. Nie będą przecież z nas zdzierać.

— Czyli wtedy nie kupować, tak? — dopytywała Elilith, wkładając monety w kieszeń bolerka.

Zobaczyła Enhvy i natychmiast zamierzała opuścić towarzystwo kobiety. Ubiły już interes i dalsza konwersacja była zbędna.

— Jeżeli będzie kosztować więcej, spróbuj go ukraść — zasugerowała kobieta i chociaż Elilith przytaknęła jej akceptując możliwość dokonania przestępstwa, to w duchu od razu wykluczyła taką możliwość.

Nigdy nie zamierzała ryzykować swojej wolności dla kogoś innego, i to w tak błahej sprawie. Przywitała się z Enhvy otwartym uściskiem, jakimi częstowała w życiu tylko kilkoro wybrańców. Po chwili została zabrana przez przewodniczkę społeczną w celu obejrzenia konia, którym miały dostać się do miasta. Elilith nadal nie umiała jeździć i wątpiła, aby kiedyś pokonała lęk przed oddaniem swojego życia w ręce

konia i własnej nieudolności w ujeżdżaniu wierzchowca. A Enhvy? Ona była pewna w siodle i dlatego z nią mogła jechać.

Wyjechały z obrzeża lasu na polanę. Wtedy Elilith uderzyło coś, co było efektem niszczycielskiej działalności vandirzyc: wycince ulegały wszystkie drzewa, które w danym dniu robót tworzyły pierwszą linię lasu.

Pozornie nie było to niczym szczególnym, wartym roztrząsania. Ta metoda działalności jednak bezwzględnie zmieniała krajobraz. Wojowniczkami Lorelei poszerzały otwartą przestrzeń, zaś polana na której mieszkaly była coraz obszerniejsza. Było to z jednej strony dobre, lecz z drugiej miało swoje minusy, i to dość poważne, jeżeli brało się pod uwagę fakt, iż vandirzyce przebywały na obszarze obcego królestwa.

— Czemu ścinacie drzewa w jednym rzędzie? — spytała Elilith, nie zapominając o tym, by kurczowo trzymać się swojej opiekunki.

Pamiętała także o szkatułce, którą Enhvy ze sobą zabrała. W Sun Cannela przewodniczka społeczna zamierzała skorzystać z mądrości rajdersów i ją otworzyć, czego same nie mogły uczynić, choć korzystały już z różnych sposobów. Elilith wiedziała, że wewnątrz szkatułki znajdował się cenny skarb, który Sentylia bezskutecznie próbowała zabrać z Almanów.

— Tak jest wygodniej. Zresztą, po co kombinować w tak prostych sprawach? Ścinanie drzew to w końcu ścinanie drzew — Enhvy wzruszyła ramionami. — Zaśpiewasz coś?

— Czemu mnie o to prosisz? — Elilith, choć zaskoczona nagłą propozycją, natychmiast zaczęła grzebać w pamięci, by przypomnieć sobie jakąś godną uwagi piosenkę.

— Jazda będzie przyjemniejsza, a ty ponoć potrafisz ładnie śpiewać. I to piosenki własnego repertuaru — pochwaliła ją vandirzyca, zerkając przez ramię. — Więc jak będzie?

Elilith spojrzała na nią oczyma pełnymi udawanej niewinności, a następnie uśmiechnęła się z łobuzerskim błyskiem w oku. Po chwili w powietrzu zabrzmiał jej czysty, dziecięcy głosik:

Nie jesteśmy sami, chociaż w ciszy nucimy tę piosenkę.
Nie jesteśmy straceni, dopóki mamy do działań sprawne ręce.
Nie jesteśmy samotni, nawet jeżeli nikt i nic nas nie otacza.
Nie jesteśmy zgubieni, bo nam taką wróżbę wygłaszam.

Zimno, ciemno, od domu daleko — nie chcemy takich przygód.
Czy jednak możemy nad tym dyskutować, skoro taki losu wymóg?
Życie to jedyny wyścig, w którym biegniemy, aby nie dobiec do mety,
Jednak zawsze tam się trafia, taka prawda niestety.

Czy wybór sposobu umierania jest lepszy niż przypadkowe życie?
Jeśli się zastanawiasz, spójrz co samobójca na obliczu ma wyryte.
My, choćby było źle, nigdy zamachu na siebie nie popelnimy.
Założenia naszej egzystencji do samego końca wypełnimy.

Kiedy się zaczynamy tracić, doceniam przeszłość i się z pychy ocucam.
Słońce gaśnie, a pod stopami cień mej postaci nagle mnie porzuca
Nie ma osób niezastąpionych, są te, których będzie nam brakowało.
Boimy się zatrzymać, bo nie wiemy, ile czasu nam razem zostało.

Pobrane chwile, zabrany czas i nikt się nie zajmuje jego uzupełnieniem.
Nie czekamy na to, co i tak nastąpi, we właściwym czasie lub z opóźnieniem.
Każdy, kto został stworzony, jest także do śmierci stworzony.
I oby po nas została garść czynów i wspomnień po świecie rozrzuconych.

Śmierć — skryta współlokatorka życia w moim ciele, która kiedyś zamąci.
Nie każdy ją zrozumie, ale nikt nie odtrąci.
Ona ostatnia zatrząskuje drzwi, gdy dusza wychodzi.
Idąc razem ku niebu nie będą patrzeć na to, czy się z tym godzisz.

Nie jesteśmy sami, dopóki ktoś śpiewa z nami tę piosenkę.

Nie jesteśmy straceni, dopóki mamy do działań sprawne ręce.

Nie jesteśmy samotni, nawet jeżeli nikt i nic nas nie otacza.

Nie jesteśmy zgubieni, bo nam taką wróżbę wygłaszam.

Zostań ze mną, moje życie. Zostań ze mną, moje życieeee...

— Jak ci się podobało? — Elilith zasłoniła oczy dłonią i spojrzała nieśmiało na starszą vandrzycę. Z zapartym tchem oczekiwała na ocenę swoich zdolności wokalnych. Nieskromnie oczekiwała na pochwałę.

— To było, hm... głębokie — prosto zrelacjonowała Enhvy, jednakże wzruszyła się autentycznie, gdyż mrugała tak intensywnie, jakby miała światłowstręt podobny do tego, jaki nękał Elilith.

Gdy zbliżyły się do miasta, Elilith dostała to, na co liczyła. Widok, jaki ukazał się jej oczom przeszedł jej najśmielsze oczekiwania. Jeszcze będąc na polnej drodze umyślnie unikały szerokich i ruchliwych konnostrad, by nie nadzieć się na patrole zbrojne. Teraz mogły uchwycić wzrokiem powiew oryginalności i świeżości Sun Cannela.

Miasto nie posiadało murów, baszt ani żadnych innych zabezpieczeń. Nie była to twierdza, a jego funkcja była typowo egzystencjalno-przemysłowa. Budynek, poza kilkoma doskonale widocznymi wyjątkami, nie były rosłe. Te zaś, które wychodziły wysoko poza linie horyzontu, wzbudzały w Elilith wyłącznie podziw. Miały różnorakie kształty, a przy tym nie były monotonicznie szare czy białawe, jak większość budynków w miastach, które do tej pory poznała.

— Pójdę szukać papugi — powiedziała z przejęciem Elilith, słysząc już gwar ludzi zgromadzonych na obrzeżach miasta, pragnących kupować i sprzedawać wszystko, co tylko było w ofercie. — Poproszono mnie o to w obozie.

— Nie oddalaj się ode mnie — zastrzegła Enhvy tonem, jakiego nie należało lekceważyć, a tym bardziej nie przestrzegać.

Pocieszające było tylko to, że spojrzenie wojowniczkę udzielało zgody na wypełnienie powierzonego zadania. Oczywiście Elilith miała dokonać zakupu pod jej baczna kontrolą.

— Zrobię to, co uznasz za właściwe. Przecież wiesz o wiele więcej ode mnie — pokładała ufność w tym, iż kroki poczynione przez przewodniczkę społeczną Rozemy okażą się słuszne oraz skuteczne.

— Cieszę się, że się ze mną zgadzasz — zeszły z siodła, po czym Enhvy ujęła jej dłonie w swoje ręce, co wprawiło Elilith w niemałe zakłopotanie. Zreflektowała się jednak i uśmiechnęła do niej, bo przecież przewodniczka nie zrobiła nic niestosownego. Enhvy jednak, świadoma uprzedzeń i dziwactw córki swojej pani, zrozumiała swój błąd i puściła jej ręce.

Wprowadziły konia w uliczki stworzone przez wyrastające baraki i budy, w których sprzedawcy oferowali wszystko to, co budziło choćby najmniejsze zainteresowanie, a na czym można było się dorobić.

Targ odbywał się na placu prowadzącym do olbrzymiego budynku. Sprawiał wrażenie bardzo niesymetrycznego. Dotyczyło to zwłaszcza wież, które nie zostały zbudowane na planie żadnej z podstawowych figur geometrycznych. Każda miała zresztą inny kształt. Wejście do poszczególnych części gmachu było jeszcze bardziej osobliwe. Prowadząca do danej budowli droga zwężała się, a po bokach rosły coraz wyższe mury, aż w końcu kilka metrów przed otwartymi drzwiami stykały się w górze sklepiając dach i tworząc prawdziwy, choć krótki tunel. Na jego dachu znajdowały się pomniki. One także nie należały do zwyczajnych. Były to dwie pary koni ciągnących za sobą dziwny przedmiot. Wyglądał jak powóz, lecz posiadał po trzy koła z każdej strony. Konie, które ciągnęły sześciokołowy pojazd też miały w sobie nienaturalność. Wyprostowane tylne kończyny znajdujących się z tyłu koni stykały się z przednimi kołami. Ustawienie kamiennych kończyn na kołach tworzyło nisze. Stali w niej prawdziwi strażnicy z krwi i kości.

Elilith jednak nie zwracała na nich uwagi. Nie oni ją interesowali. Była zachwycona pomnikami strzegącymi szerokiego wejścia do gmachu. Było to istne dzieło sztuki. W trzech prostokątnych ramach oddzielonych od świata zewnętrznego, najpewniej przez szkło, znajdowały się zupełnie nieruchome proporce. Poszczególne niebieskie punkty ich tła przesuwaly się i nawet migotały, przez co Elilith wykluczyła, że to woda. W jednej szklanej pułapce uwięziony był wizerunek słońca, w drugiej coś podobnego do wozu, tyle że było zdecydowanie ładniejsze, bo posiadało dach i okno, a trzecia, znajdująca się pośrodku, była pusta. Szyldy te były dla Elilith nie

tylko wyjątkowe, urokliwe i piękne dzięki swojej kolorystyce i ekscentryczności, lecz także nurtujące, jeżeli nie wręcz drażniące z powodu tego, iż działały na bazie techniki, której nie znała. Magia, czy może owoc tak zwanego Ruchu Nowożytnych? W przypiływie emocji zapragnęła poznać odpowiedź na nurtujące ją pytanie, i to natychmiast.

— Przepraszam najmocniej, łaskawy panie — zatrzymała jednego z przechodniów, który na pierwszy rzut oka sprawiał wrażenie osoby uprzejmej — Czy są te niebieskie punkty z obrazkami przy wejściu?

— Które? — starszy mężczyzna z długimi, siwymi wąsami rozejrzył się smętnie, a vandırzyca pomogła mu, wskazując palcem na intrygujące ją obiekty. — Ach, te — odpowiedział apatycznie, jakby nieco rozzarowany. — Słońce umieszczone na niebieskim tle jest herbem Sun Cannela. Z kolei ten drugi obraz przedstawia dyliżans i informuje o funkcji budynku.

— Ale ja miałam na myśli sposób, w jaki je wykonano!?

— Dziękujemy za informacje — zakłopotana Enhvy odciągnęła Elilith na bok, po czym szybkim krokiem oddaliły się od zdezorientowanego staruszka. Enhvy obejrzała się dyskretnie, po czym dostrzegła, że mężczyzna przygląda się im z zaciekawieniem, by po chwili wrócić do swojego poprzedniego zajęcia, jakim było przechadzanie się pośród stoisk z atrakcyjnymi towarami.

— Odbiło ci?! — warknęła Enhvy.

Przewodniczka wzięła kilka szybkich wdechów i przemówiła dyskretniej:

— Robisz zbyt wiele szumu i zwracasz na siebie uwagę jakimiś bzdurnymi pytaniami. Przecież ten człowiek mógł się domyślić, że skoro nic nie wiesz o emblemacie dworca, to znaczy, że nie jesteś rajderką.

Zawstydzona Elilith milczała i gapiła się na nią oczyma wielkimi niczym strach, który nagle ją ogarnął.

Wreszcie spuściła głowę. Mogła wprawdzie przeciągłym spojrzeniem zmusić nieustępliwe oczy Enhvy do kapitulacji, lecz nie mogła przeciągnąć jej w ten sposób na swoją stronę.

— Już dobrze — Enhvy pogładziła ramię dziewczyny, widząc doskonale, ileż ją to wszystko kosztowało. Miała tylko nadzieję, że ten incydent nauczy ją roztropności na przyszłość.

— Kupmy wreszcie to, co musimy — westchnęła Elilith, tracąc zapach do wąsania się po targu. Teraz chciała tylko wykonać zadanie i zniknąć stąd natychmiast. Taka już była. Jedno niefortunne zdarzenie i z romantycznej, ciekawej świata osoby przemieniała się w zrezygnowaną marudę.

Najpierw zajęły się lustrami. Oferujące je stoisko było czymś więcej niż tylko punktem, w którym dochodziło do handlu. Ktoś, kto potrafi docenić zwykłe przedmioty codziennego użytku mógłby się zachwycić ogromem wyboru kształtów i zdobień na ramkach.

Enhvy okazała się twarda w negocjacjach. Miała środki na zakup dużej liczby małych lusterek, które były im potrzebne, gdyż jedna sztuka szła za trzy liry. Nie zamierzała jednak zgadzać się na cenę kupca, skoro targ pozwalał na rotację wartości produktu przy użyciu perswazji.

— Łaskawa pani próbuje mnie zrujnować! — oburzył się kupiec na propozycję Enhvy oferującej półtorej lira za lustro, czyniąc to jednak sztucznie i automatycznie, byle tylko nie zniechęcić klientki do zakupu.

Elilith westchnęła znużona, kiedy rozmowy wróciły do punktu wyjścia. Tym razem mężczyzna próbował za dziewięćdziesiąt lirów wcisnąć im tyle lusterek, że po wprowadzeniu rachunków można było dojść do wniosku, iż trzy lusterka dostaną całkiem gratis.

— Co panie na to? — człowiek był łysy, nie licząc gęstych loków po bokach nad uszami, które mimo widocznej siwizny zachowały jeszcze dużo czerni. — Jeżeli się zgodzicie, dodam jeszcze coś ekstra. To będzie mój dar za to, że kupujecie panie hurtowo. Doprawdy, to rzadkość, by ktoś kupił tyle luster na raz. Może panie obsługują harem któregoś z możliwych synthijczyków?

— Co to za podarek, o którym zechciałeś wspomnieć, dobry panie? — Enhvy wyciągnęła się do przodu, by sięgnąć za stojące lustro.

Elilith dostrzegła w jej ruchach kokieterię, a to mogło oznaczać, iż próbowała metodami jej matki, Lady Lorelei, wpłynąć na kupca.

Rajders nie dostrzegł ukrytego podstępu. Jego wzrok był zajęty wpatrywaniem się w dekolt Enhvy. Wyraźnie rozgrzany, nachylił się pod drewniany blat i zaczął w czymś grzebać, mrużąc pod nosem niezrozumiałe słowa. Wyprostował się prezentując rozgałęziony patyk, którego widełki były ozdobione gumką.

— Odpowiedniejsza może byłaby lalka, ale nie mam zabawek dla dziecka — handlarz włożył procę w ręce lekko zdezorientowanej Elilith.

„Dziecka”? — Elilith rozchyliła wargi, zdumiona jego określeniem. Zatem dotychczasowa tytułacja „panie” — mężczyzna użył jej kilkakrotnie — była tylko teoretyczna? Tylko jedną z nich uważał za kobietę i nie chodziło mu bynajmniej o nią.

— Taka proca może jednak być... — zmieszany mężczyzna pogładził się po łysinie spuszcżając wzrok, by po chwili się ożywić, przypomniał sobie o niedokończonym interesie — Czyli mam spakować lustra?

Zapakował towar, dostał należną zapłatę, po czym dwie vandırzyce przeniosły ulokowane w kartonie lustra na konia, gdzie wszystko zabezpieczyły. Miały jeszcze kupić papugę. Przeszły wiele metrów, żeby odszukać kogoś, kto sprzedawałby te barwne ptaki.

Elilith wnet straciła ochotę i chciała zrezygnować, choć to właśnie ona zdeklarowała pomoc w zakupie ptaka.

— Tutaj nikt nie ma papug! — Elilith rozłożyła ręce, spoglądając na strzemiona dyndające na wysokości jej oczu.

Gdyby była tak sprawna, jak sprawna powinna być vandırzyca i gdyby miała tyle odwagi ile pychy, wtedy weszłaby na grzbiet konia. Łatwiej byłoby jej wówczas wypatrzyć handlarza ptaków, a ona sama mogłaby dać odpoczynek zmęczonym nogom.

— Może te całe papugi to wymysł kobiety z osady?

— Ciszej, Laetio! — Enhvy napała na podopieczną, przykładając rękę do jej szyi i spoglądając na boki, czy aby przypadkiem ktoś ich nie słyszy. — Znowu nas narażasz.

— Znowu? — przepraszająca mina Elilith nie zrobiła jednak na starszej vandırzycy wrażenia, bowiem Enhvy zbyt dobrze znała jej niewinne gierki, by uznać temat za zakończony.

— Papugi są tu spotykanym towarem i służą do przekazywania informacji — wytłumaczyła jej Enhvy, kiedy znalazły się na ścieżce prowadzącej do wnętrza gmachu.

Pod sobą miały czyste, równe i piękne płytki. Były one podobne do tych, które znajdowały się w umieszczonym w ogrodach Laslandesu Falermo. Elfy jednak

traktowały je z czcią, jak coś z pogranicza kultu, natomiast dla rajdersów nie były nawet wyrobem sztuki, lecz obiektem powszechnego użytku.

— Jak gołębie i sokoły? — Elilith popatrzyła na wojowniczkę i z wyrazu jej miny odgadła, że ta wzmianka była zupełnie niepotrzebna. Chyba, że koniecznie chciała się znowu wygłupić, czego ostatecznie i tak dokonała.

Zapoznanie się z wystrojem wnętrza gmachu pozwoliło odwrócić uwagę od kompromitacji Elilith. Chociaż ludzi, a nawet vandirów było tam sporo, tymczasowe stragany zajmowały wiele przestrzeni, więc miało się poczucie swobody. Podłużny hol był gigantyczny. Dotyczyło to zarówno odległości poszczególnych ścian od siebie, jak i dystansu dzielącego podłogę z sufitem. Ani jedno, ani drugie nie było równe i proste. Wszędzie występowały ornamenty, wyrzuszenia i dodatki.

Wszechstronny i krzykliwy — taki był dworzec Sun Cannela w dniu święta. Na co dzień jednak pełnił inną funkcję, czego odkrycie nie było wcale takie trudne. Po prawej stronie był niższy o jakieś pół metra poziom. Na nim znajdowały się uszeregowane środki lokomocji. Były to nie tylko stare, otwarte wozy, ale i karety i dylżanse, których nie używano nigdzie w krainie Vunmarch.

Woźnicy, którzy nieustannie się przy nich kręcili, byli elegancy. Nosili wysokie cylindry i marynarki z długimi, widełkowatymi połami z tyłu. Pomiedzy dwu, cztero, a nawet sześciokołowymi obiektami krążyli też inni mężczyźni. Mieli niebiesko-żółte uniformy o wysokich, koronkowych i sztywnych kryzach oraz czerwonym wzorze na barkach. Na głowach nosili kropiaste czapki z krótkimi daszkami, które posiadały z tyłu zapięcia, dzięki którym regulowało się szerokość materiału. W rękach dzierżyli buzdygany, którymi wyraźnie lubili pukać o beczynne dłonie.

— Unikajmy ich — powiedziała Enhvy, kiedy Elilith robiła drobne kroki w prawą stronę, by przyjrzeć się pojazdom rajdersów.

Zwróciła pełne niezadowolenia oczy na swoją opiekunkę.

— To straż miejska. Czy wiesz, czym się oni zajmują?

— Pilnują porządku na ulicach? — zgadywała Elilith, tym razem wierząc, że się nie myli.

Schowała się jednak za koniem, gdyż dwóch z nich skierowało wzrok wprost na nią.

— Dbają, by każdego dnia liczba spalowanych osób była zawsze satysfakcjonująca — Enhvy złapała konia za uzdę i poprowadziła bardziej w lewo. Elilith, by nie zostać odsłonięta przed strażą, musiała za nią podążyć. — Nie kręć się więc przy nich.

— Dobrze — Elilith skuliła się, wsuwając palce obu rąk do ust.

Zachowywała się podejrzanie, a ponieważ jej wygląd był wyzywający, Enhvy uznała, że lepiej będzie ją zostawić w zacisznym zaułku i samej zabrać się za poszukiwania papugi. Znalazła odpowiednie miejsce przy ścianie, gdzie znajdowały się wycięte otwory.

— Zostań i trzymaj konia — powiedziała Enhvy, wyciągając sakiewkę i sprawdzając stan ich majątku. Elilith wrzuciła jej liry, które dostała na zakup ptaka i ze świadomością, że zostanie sama, przytuliła się do końskiego łba.

— Nie zapomnij go trzymać! Zwierzęta, które chodzą samopas przyciągają straż miejską. Nie wiem, jakie kary stosują, bo rzadko tu bywam, lecz mogą cię poprosić o dokumenty. A my ich nie mamy.

— Bo jesteśmy tu... — usta Elilith zostały zasłonięte dłonią Enhvy, zanim ta zdołała wypowiedzieć niedopuszczalne słowo: „nielegalnie”. Zdała sobie jednak sprawę, jak wielkie głupstwo popełniła — Przepraszam.

Enhvy odeszła, a Elilith stała spięta i zdenerwowana, oglądając się za każdym, kto tylko przechodził i zaszczyił ją choćby przelotnym spojrzeniem. Dopiero wtedy, gdy nikt na nią nie doniósł straży, uznała swój lęk za fobię. Uspokojona zaczęła się nudzić i rozglądać. Pod sufitem na filarach wisiał rozpięty sztandar.

— „Czternasty lutego, dzień zbrodni, która zbawiła świat” — zaczęła czytać pod nosem duże litery, które mogła zobaczyć. — „Pan nasz umiłowany, Legendum w ziemskiej postaci zabił demona, który nawiedzał ziemię, na jakich zrodziło się królestwo Rajder League. Chwała Panu za mord oczyszczający. Chwała mu za zabicie króla smoków, Tura”.

„Co za bzdury” — pomyślała.

Oparła się o ścianę, by podumać o historii. Legendum był Wielkim Magiem, który zamiast razem ze swoimi towarzyszami nauczać elfy w Vunmarchu powędrował do rajdersów i stał się ich mentorem. Odtąd był dla nich ikoną i to właśnie od jego

imienia wzięła się nazwa ich religii. Nie był on jednak kimś, kogo należało stawiać na równi z Jasnością i Ciemnością.

Elilith usłyszała za sobą pukanie i wystraszyła się. Zobaczyła, że w wycięciu na ścianie pojawiła się czyjaś głowa. Szczupły mężczyzna spojrzał na nią gburowato i rzekł chrapliwie:

— Proszę się odsunąć, jeżeli nie kupujesz biletu!

— Jaaa? — Elilith dotknęła palcami swojej piersi i potulnie odsunęła się, jak sobie tego zażyczył rajders.

Pogładziła konia po grzbiecie, ponieważ pojawienie się człowieka w otworze zdenerwowało również i jego. Człowiek kiwnął akceptując jej uległość i zniknął, choć teraz nie zasłaniał już wyciętego fragmentu ściany, za jakim znajdowało się pomieszczenie, w którym przesiadywał.

Elilith przeklęła go w duchu i sięgnęła do juków, by coś zjeść. Natrafiła dotykaniem na twardy przedmiot. Zaintrygowana wyciągnęła go na światło.

Szkatułka! Enhvy zapomniała jej ze sobą zabrać, zatem nadarzyła się sposobność, by to ona mogła znaleźć kogoś, kto pomoże jej dostać się do wnętrza zdobniczego pudła. Spojrzała z niechęcią na konia, który był obecnie jedyną przeszkodą w realizacji planu. Wszakże miała go tu pilnować.

— Głupia szkapa — burknęła i postanowiła złamać rozkaz.

W końcu koń nie będzie sam, bo pójdzie razem z nią. Liczyła, że zdąży otworzyć szkatułkę i wrócić, nim zrobi to Enhvy.

— I tak otworzę tę szkatułkę, prawda Orbitko? Znajdziemy sposób — odwróciła się i krzyknęła.

Przed nią szła grupa elfów ze skrzydłami. Kawaleria Słońca!

Obróciła się do grzbietu zwierzęcia i zaczęła udawać, że grzebie w bagażu. Kątem oka dostrzegła, że elfy przystanęły i szeptały między sobą. Elilith odłożyła szkatułkę, winiąc się za kolejną głupotę. Teraz dopiero przypomniała sobie, że na obszarze Rajder League mieściły się garnizony promotorów, w których żyły elfy. Ci tutaj nie mogli jej znać, nie byli przecież elfami z Serra Eufere.

Już miała zdecydować się na opuszczenie swojego stanowiska, byle tylko zniknąć im z oczu, kiedy zjawiła się Enhvy. Przewodniczka zachowała zimną krew i nie zareagowała na bliską obecność elfów, a przecież w Rozemie nazywała

kawalerzystów „Skrzydłami Śmierci”. Było to określenie, którego mógł użyć vandir utraciwszy kogoś bliskiego z rąk elfów.

— Skrzydła Śmierci — szepnęła Elilith na wypadek, gdyby przewodniczka jednak ich nie dostrzegła.

Wtedy Enhvy ją opluła.

To, co powiedziała Elilith, było poważnym wyzwiskiem i nie mogła go stosować, ponieważ nie miała prawa nienawidzić elfów na równi z tymi, którzy kogoś przez nich stracili. Elilith rozumiała, że oplucie twarzy było karą za złamanie świętego zakazu, ale nie znaczyło to, że zamierzała to tak pozostawić.

— Gdy stąd wyjdziemy, wtedy ci oddam — pogroziła, wycierając twarz ramieniem.

Złość odpłynęła z niej, kiedy Enhvy wysunęła dotąd schowane za siebie ręce. Trzymała w dłoniach klatkę, wewnątrz której znajdował się czerwony ptak z tęczowymi skrzydłami o wielkości gołębia.

Enhvy włożyła klatkę do torby nie przejmując się, że pozbawiała ptaka światła. Odwróciła ostrożnie konia, aby nie zakłócić pochodu pieszych i cicho powiedziała do swojej towarzyszki:

— Wracamy, zanim narobisz nam kłopotów.

Wyostały się z dworca, wsiadły na konia i wolno przebiły się przez zatłoczony plac. Elilith bała się przypomnieć, że miały w Sun Cannela zaciągnąć rady, jak należy otworzyć szkatułkę. Gdyby to zrobiła, wtedy Enhvy mogłaby zacząć ją podejrzewać o grzebanie w bagażach.

Wróciły do osady w lesie jeszcze przez zmierzchem. Wizyta w mieście rajdersów nie należała do długich, lecz i tak odcisnęła swoje piętno na Elilith. Podczas wycieczki dziewczyna przekonała się, iż była tylko małą dziewczynką w wielkim świecie.

Nie przejmowała się tym jednak zbyt długo, gdyż vandirzyce z osady zadbały o dobrą rozrywkę. Słońce jeszcze nie schowało się za drzewami, gdy zaczęły przygotowania do uroków. Zakupioną papugę wypuściły z klatki, lecz wcześniej obwiązały wokół jej nóżki sznurek połączony z żerdzią. Z tego powodu ptak nie mógł uciec w las.

— Chodź tutaj, Elilith Laetitia, Lilio Gwiazdy — przywołała ją ta sama kobieta, która dała jej wcześniej pieniądze na zakup ptaka.

Dziewczyna знаła ją z drugiego, vandirzego imienia. Brzmiało ono Yuenne.

— Boję się — przemówiła słabo Elilith do siedzącej na pniu z ponurą miną Enhvy, ale do pójścia za przywołującym głosem przewodniczka społeczna zachęciła ją mrugnięciem oka.

Elilith usłuchała i stanęła przed doświadczoną vandirzycą, która położyła rękę na jej głowie.

— Co będziesz robić?

— Wolisz wiedzieć, co? — Yuenne wyciągnęła drugą rękę do żerdzi.

Papuga wskoczyła na przedramię z wielką ochotą, po czym jeszcze żywiej przeniosła się na głowę Elilith. Dziewczyna zezowała w górę, lecz poza własną, jasną grzywką nie dostrzegła kompletnie nic.

— Nie osra cię, a jeżeli nawet, będzie to dobry znak.

— Czy każda z osad mojej matki ma własne metody na wróżby? — spytała, gdyż nie pamiętała, aby w Rozemy odbywały się tego rodzaju zabawy.

Tam prawie wszystko kręciło się wokół seksu, który był zresztą najważniejszym obok walki zobowiązaniem młodych vandirzyc wobec Lorelei.

— Weź wdech i postaraj się uwolnić w sobie boginię. Zaczynij się kochać i czcić w myślach, jakbyś rozpałała pożądanie na samą siebie — poinstruowała ją nieczule Yuenne.

„Nie musisz tego mówić — pomyślała Elilith z przekąsem, próbując nie zwracać uwagi na to, iż papuga ciągnie ją za włosy. — Przecież ja doskonale wiem, że jestem piękna i wiem też, że mojej psychice i mojemu ciału należy się wiele pieśszcot. Tych fizycznych i duchowych”.

— Powiedz teraz imię tego, którego pragniesz zdobyć. Jeżeli zaś należy już do ciebie, to nic nie szkodzi. Umocnisz go w miłości, którą cię obdarza.

— Czyli to nie wróżba, a rzucanie uroku? — oczy Elilith zaświeciły się z radości.
— Podoba mi się to!

— Imię! — powtórzyła Yuenne głosem pozbawionym cierpliwości.

— Enis! — krzyknęła Elilith, aż papuga na jej głowie podskoczyła.

Nie odleciała tylko dlatego, że Yuenne krótko trzymała sznurek. Obecność ptaka na głowie wypowiadającej imię ukochanego osoby była w końcu obowiązkowym elementem zaklęcia.

— Mój ukochany to Enis.

— Już wystarczy, przestań — Yuenne uciszyła ją i zabrała ptaka na żerdź. — Teraz ja będę powtarzać po ptaku imię twego wybranka. Powiem je sto razy. Później poczekamy, jak zareaguje ptak. Czy odpowie.

— Kto odpowie? — Elilith była rozluźniona.

Miała rzucone zaklęcie za sobą i chociaż nie wierzyła w jego skuteczność, cieszyła się, że łapała się nawet zdanych na klęskę prób, aby zdobyć serce tego, który był dla niej najważniejszy.

— Ptak — odpowiedziała Yuenne i czule zbliżyła twarz do barwnego ptaszka.

Dała mu okruch twardego, starego chleba i zaczęła powtarzać w kółko imię, na dźwięk którego Elilith zawsze robiło się gorąco:

— Enis, Enis, Enis...

— Ta sterta piór potrafi mówić? — Elilith zwróciła się do Enhvy z nagłą potrzebą poznania prawdy, gdyż Yuenne nie należało przeszkadzać, gdy wbijała w mały ptasi mózdzek imię jej brata.

— Mówiłam, że papugi przekazują informacje — odburknęła Enhvy, co jednak nie zniechęciło dziewczyny do zadawania dalszych pytań.

Przewodniczka społeczna westchnęła, bo musiała ustąpić dla świętego spokoju.

— Są lepsze od gołębi i sokołów, które dzisiaj już wcześniej wymieniłaś, gdyż są szkoły, w jakich papugi można nauczyć tego, by wpojoną wiadomość odczytywały tylko na wybrane głosy. To jest jak kod, który pozwala chronić informację przed niepożądanymi uszami.

— Jesteś zła? — spytała Elilith, gdyż zauważyła w przewodniczce metamorfozę w podejściu do niej i do jej pytań.

— Nie mówiłaś, że kochasz się we własnym bracie, który na domiar złego jest Wybrańcem.

— A czy to ważne? — Elilith zerknęła na papugę. Ptak wycierał sobie dziób o drewniany patyk, na którym siedział. Nie sprawiał wrażenia przejętego tym, że stojąca przy żerdzi vandırzyca powtarza w kółko jedno i to samo słowo.

— Myślałam, że jestem twoją przyjaciółką i podzieliłabyś się ze mną tą informacją w bardziej cywilizowany sposób — urażona Enhvy wstała z pieńka i ruszyła w stronę lasu.

Zobaczyła, że Elilith drepcze za nią, wyciągnęła więc rękę, by ją zatrzymać.

— Czekaj, bo przegapisz wróżbę. Przecież to jest dla ciebie bardzo ważne.

— Jest — odpowiedziała smutno Elilith.

Przewodniczka jednak nie usłyszała tych słów, wchodziła bowiem szybko pomiędzy drzewa. Dziewczyna wiedziała, że vandırzyca nie będzie długo się gniewać, zaś wróżba była na tyle zajmująca, że postanowiła zostać.

— ...Enis — Yuenne westchnęła i uśmiechnęła się do zgromadzonych vandırzyc.

Powiedziała imię sto razy, zgodnie z nakazem. Pozostało czekać, aż ptak skwapliwie je powtórzy.

— A co, jeśli ptak nic nie powie? Co to będzie znaczyło? — Elilith zgięła się do przodu i ułożyła ręce na kolanach. Wpatrywała się w ptaka, gdyż chciała wyrzucić na nim presję. Papuga kompletnie zlekceważyła jej spojrzenie i schowała głowę pod skrzydło, po czym zaczęła czyścić dziobem pióra.

— Że nigdy nie będzie ci już dane spotkać się z ukochanym — złowieszczo obwieściła Yuenne, powodując u Elilith nieprzyjemny chłód. — Gdy powie je jeden raz - spotkacie się, może nawet kilkakrotnie, lecz nie będzie to nigdy miłe spotkanie. Dwa razy oznacza, że wasze kontakty będą na granicy chłodu z tolerancją. Trzy oznacza, że będzie cię lubił, ale nic więcej. Cztery to przyjaźń z kilkoma aktami seksualnymi, lecz nie będącymi efektem miłości. Piątka to miłość, na którą zapewne czekasz, ale niekoniecznie skonsumowana. Maksimum to sześć i chyba na to czekamy. Oznacza ślub oraz szczęśliwe zakończenie.

— Mów! — Elilith rozkazała ptakowi i szarpnęła za żerdź.

Papuga zaskrzeczała i zaczęła wachlować się skrzydłami. Poleciały też pióra.

Elilith usłyszała hałas. Brzmiał jak trzask łamanych gałęzi i dochodził z lasu. Podniosła się, a siedzące vandırzyce zerwały się z miejsc. Papuga wzbiła się w powietrze, wymawiając wreszcie zduszone słowo „Enis”. Nóżka, do której przywiązany był sznurek, urwała się i została na żerdzi, podczas gdy okaleczony ptak zaczął wznosić się coraz wyżej.

Elilith usłyszała jeszcze jedno „Enis” wychodzące z jego dzioba. Później skupiła się na wybiegającej z lasu Enhvy. Chciała na nią nawrzeszczyć, gdyż przewodniczka najpewniej umyślnie wywołała hałas, by ptak się spłoszył. Elilith nawet nie zastanowiła się, że sama mogła wypłoszyć papugę potrząsaniem za żerdź.

Papuga, urok, jej brat i złość na vandirzycę nagle przestały być ważne, kiedy zobaczyła cień w głębi lasu. Zbliżał się szybko do granicy drzew i w końcu przestał być tylko cieniem. Przybrał postać jeźdźca na koniu z obnażonym mieczem. Za jego plecami coś sterczało i szeleściło niczym szumiące morze.

— Skrzydła Śmierci! — wrzasnęła Yuenne i ruszyła biegiem w kierunku domku na polanie.

Elilith znieruchomiała. Enhvy stała na skraju lasu. Z jej krtani ciekła krew. Była poważnie ranna i najpewniej nie mogła mówić, wobec czego nie ostrzegła przed wrogiem. Przebiegła jednak przez las by zaalarmować o nadchodzącym niebezpieczeństwie. Zrobiła to z troski, lecz spóźniła się. Nie mogło być inaczej.

— Enhvy! Za tobą! — krzyknęła Elilith i oblała się zimnym potem.

Przewodniczka społeczna Rozemy nie tylko ją usłyszała, ale także wyczuła podmuch powietrza i odwróciła się do jeźdźca w chwili, kiedy ten przygotowywał się do minięcia jej z boku. Ostrze miecza zawirowało i po chwili w powietrzu zatańczyła ścięta głowa Enhvy. Kawalerzysta nie zwolnił, kłusem wpadając na polanę.

— Skrzydła Śmierci! — wrzasnęła Elilith.

Teraz, po zabiciu Enhvy, miała pełne prawo do takiej intytulacji. Zaczęła biec w stronę domku, gdzie zbiegały się wszystkie vandirzyce. Tylko tam mogły stawić opór wrogowi.

Gdy usłyszała świst, zatrzymała się i schyliła. Ostrze nie trafiło jej, ale wyciągnięta ze strzemiona stopa elfa uderzyła ją w plecy i zwała na ziemię.

Nie podnosiła się, z rozpaczą obserwując scenę batalii. Kawalerzystów było więcej, zjechali się ze wszystkich stron. Znaleźli się przy domku przed większością vandirzyc. Walka była nierówna i skazane na klęskę kobiety ginęły jedna za drugą.

Tylko Yuenne zdołała zwalić elfa z siodła i wbić mu miecz w głowę, czyli tam, gdzie nie chroniła go cudowna zbroja wykonana przez Oniona przy użyciu Magicznej Buławy i Tęczowego Bursztynu. Zabicie kawalerzysty przypłaciła własną śmiercią. Cios nadszedł od tyłu, był zdradziecki i niehonorowy. Zresztą cały napad, nawet

jeżeli dotyczył ataku na znienawidzone vandiry, był sprzeczny z tym, co zwykle elfy głosiły na swój temat.

„Hipokryci” — pomyślała Elilith i z nosem wbitym w ziemię zaczęła pełznąć w kierunku lasu. Po kilku metrach natknęła się na czyjeś buty. Uniósł wzrok, by zetknąć się z obliczem elfa, który miał kręcone czarne włosy z niebieskimi końcówkami. Za uszy miał wetknięte orle pióra.

— Nie zabijajcie mnie — wypowiedziała odruchowo błagalnym tonem. Los ciągle zsyłał na nią nieprzyjemne spotkania, z jakich wychodziła cało wyłącznie dzięki swoim zdolnościom manipulacji. — Błagam cię, szlachetny panie. Znam osobiście waszego Komendanta i on zechciałby mnie zobaczyć żywą. Naprawdę, gdy mnie zabijecie, on nie będzie zadowolony. Szuka mnie, ale tylko żywa go interesuję — zasłoniła głowę rękoma, zerkając smutno na swojego potencjalnego kata.

— Naprawdę? — zdziwił się elf, odrzucając długie włosy za siebie. Był sierżantem, o czym Elilith ciągle było informowana przez krzątających się wokół kawalerzystów. — Zatem pojedziesz z nami do Citadelle. Mój promotor sprawdzi, czy jesteś poszukiwana.

Kawalerzyści przeszukali domek, a następnie spalili go. Ciała poległych vandirzyc, których naliczono dwadzieścia trzy, zostały wrzucone do środka. Wyłącznie Elilith zdołała ocaleć. Została przytroczona do konia sierżanta elfów i zabrana w las.

— Sierżancie Birtman — koń jednego z uskrzydłych elfów do których sierżant nie należał podjechał do dowódcy i przekazał niewielki przedmiot: szkatułkę, będącą niegdyś własnością Elilith. — Znaleźliśmy to w domku.

— Dziękuję — powiedział z rozbawieniem w głosie sierżant, obracając się w siodle. — Dobrze zinterpretowałem twoje osobliwe zachowanie na dworcu w Sun Cannela. Ukradłaś to komuś, prawda?

— Nic, o czym myślisz w związku ze mną, nie jest równoznaczne z prawdą — odpowiedziała vandirzyca nieuprzejmie i poważnie zastanowiła się, czy warto byłoby spróbować przegryźć linę i uciec w gęstwinę lasu.

Coś ukłuło ją nagle w tyłek. Zobaczyła za sobą grot długiej, czerwonej kopii kawalerzysty, który dźgając ją drwił z jej zuchwałości. Elilith natychmiast porzuciła

pomysł wyswobodzenia się z pęt, a kawalerzysta pewnie nawet nie zdawał sobie sprawy z tego, że właśnie udaremnił jej ucieczkę.

— Nawet to, że nasz naczelny Komendant, Daathar z Serra Eufere cię szuka?
— Birtman podskoczył w siodle i wykonał dłońmi ruch, który pozwolił mu obrócić się wokół własnej osi. Teraz jechał zwrócony tyłem do grzbietu konia. Był to najlepszy sposób, by móc patrzeć w oczy vandırzyce nie przerywając jazdy. — Okłamałaś mnie?

— Nie — Elilith wystraszyła się, że zaraz zginie z powodu swojej głupoty. — Ale szkatułka jest moją własnością, a co do mojego pobytu na polanie... Byłam tam przejazdem. Nie miałam z tamtymi kobietami nic wspólnego.

— Nie tłumacz się, i tak wiem, że kłamiesz — Elf złapał szkatułkę i spróbował ją otworzyć.

Na jego gładkim, pięknym obliczu pojawiło się zaskoczenie, kiedy nic nie mógł zrobić. Zerknął na vandırzycę, która nie omieszkała posłać mu współczującego uśmiechu.

Birtman odłożył szkatułkę do juków. Uniósł się dumą, bo nawet nie zadał sobie trudu, by spytać ją o klucz czy inny sposób, który pozwoliłby otworzyć tajemniczą szkatułkę. Gdyby przecież była właścicielką szkatułki, musiałaby wiedzieć, jak się do niej dostać. Elilith zaś nie znała tego szczegółu. Nikt, kto miał styczność ze szkatułką, nie rozgryzł tego problemu, nawet posiadająca ogniste moce Lorelei.

Wyjechali na lepszą drogę, gdzie ziemia była ubita i szeroki pas pozwalał na jazdę w rzędach. Dotarli na skraj lasu, gdzie zamiast posuwać się przez otwartą równinę, jak zrobiły to vandırzyce jadąc do Sun Cannela, kawaleria ruszyła wzdłuż leśnej zapory. Jechali przecież do Citadelle, garnizonu elfów.

Na mijanej przez nich gałęzi siedział kolorowy ptak, gwizdząc i skwiercząc w jakieś skomplikowanej ptasiej mowie. Elilith nie przyglądała mu się, skupiając się wyłącznie na melodii. Śpiewał ładnie, zwłaszcza kiedy zamknęła oczy i wyobraziła sobie, że jest znowu w stolicy królestwa elfów, w Oazie Życia.

Rozpoznała ptaka dopiero wtedy, gdy w beztreściowe dźwięki wdarło się słowo „Enis”. Otworzyła oczy, lecz śpiew ustał, a ptak poleciał w gęstwinę i ujrzała tylko jego oddalające się, kolorowe skrzydła. Była to papuga, którą zakupiły razem z Enhvy.

— Panie sierżancie — wtrąciła Elilith, gdy znudzony jazdą elf podnosił się, by wykonać identyczny do poprzedniego trik i powrócić do jazdy twarzą do przodu.

Na jej proszący i ukorzony głos zastygł w bezruchu.

— O co chodzi? — spytał, muskając piórko wetknięte za lewe ucho.

Jeżeli dobroć, jaką właśnie wykazał jego ton, miała przełożyć się na szczerość, Elilith przepełniła słuszną nadzieją, że otrzyma odpowiedź. A chciała wiedzieć coś bardzo ważnego, o czym przypomniało jej imię brata.

— Wie pan może, jak się potoczyły sprawy w Gul-alsur? — zapytała wystraszona z nadzieją, że Elf posiada jakieś informacje na ten temat. Wszakże minęło wystarczająco sporo dni, by jakieś wiadomości dotarły do garnizonu, nawet tak odległego od ziem elfów w Vunmarchu. Elilith zależało na poznaniu prawdy. Tam, w mieście rubitów, rozgrywały się ważne dla świata wydarzenia, które chociaż niewiele ją obchodziły, dotyczyły osób, których losy pragnęła poznać. Grupie vandirów pod wodzą jej matki życzyła źle, Enisowi-Wybrańcowi — dobrze.

— Interesuje cię polityka? — Birtman rozpogodził się.

Vandirzyca nie spodziewała się, by to był dobry znak. Pewnie drwił z niej i cieszył się, że bardzo czegoś chce, ale nie może tego dostać. Zaskoczył ją więc, kiedy dorzucił całkiem poważnie:

— Nie mamy wieści. Ostatnie, jakie zebraliśmy, dotyczyły incydentu w Kotlinie Titifaja. Wojsko naszego króla Lennarda zostało tam zaatakowane, lecz wróg dokonał kosztownej pomyłki w ustawieniu swoich szeregów i nasi przeszli przez nich prawie bez strat.

— Jasność nad nimi czuwała i to ona ich wybawiła — wtrącił inny kawalerzysta będący hurianem.

Jego wzmianka na moment rozbawiła Elilith. Ona przecież знаła oblicze, jakie przybrała ta cała *jasność* elfów. Nie uwierzyliby jej jednak, gdyby powiedziała, że mieli jedną wybawicielkę armii na sznurze, a drugą pozbawili głowy i życia.

— Podróż do Gul-asur z taborem to jakieś dwa tygodnie. Nie wiadomo, ile czasu mogła zająć batalia w mieście. Być może nadal toczą walkę lub wracają jako zwycięzcy — Birtman ewidentnie nie przyjmował do wiadomości, że elfy mogły ponieść klęskę w Zunmarchu.

Odwrócił się w siodle, kiedy usłyszeli tętent kopyt. Sierżant zatrzymał pochód, ale poza nakazaniem ostrożności nie podjął innych kroków. Nie padł choćby rozkaz wyciągnięcia mieczy. Te jednak szybko mogłyby pójść w ruch, gdyby zaszła taka potrzeba.

Nagle pojawili się jeźdźcy, Dzięki temu, że Elilith była przywiązana do długiego sznura, mogła stanąć z boku konia. Widziała przybyszy.

Podjechali na odległość dwudziestu metrów i wtedy przed ich szereg wystąpił jeden z nich. Różnił się od pozostałych, gdyż zamiast luźnej, o ile nie wręcz rozwleczonej bluzy, miał na sobie jedwabną koszulę z narzuconą nań kamizelką. Na głowie nie miał też czapki z kwadratowym denkiem z każdej z czterech stron, co charakteryzowało pozostałych.

Osobnik, który wyjechał im na spotkanie, musiał być ich przywódcą. Bez wątplenia był też człowiekiem, zatem i rajdersem. Był dosyć młody, nie mógł mieć więcej niż trzydzieści kilka lat. Miał solidną posturę, szerokie czoło i żuchwę, a od ciasno zaciśniętych ust po obu stronach twarzy schodziły mu się pasma wąsów zakończone głębokim rozwidleniem na wysokości obojczyków. Stanowiły ewidentnie jego cechę charakterystyczną.

Jasne, pszenne włosy mężczyzna miał zaczesane do tyłu. Sięgały mu do karku. Na głowie były proste, ale z tyłu lekko kręcone, zaś cała fryzura utworzyła coś na wzór wachlarza, którego końcówki były mocno podwinięte w górę.

— Pozdrawiam was, goście — powiedział mężczyzna, gdy się zatrzymał.

Nie wytrwał tak długo i zbliżył się jeszcze bardziej. Elilith wycofała się za konia sierżanta elfów, by uniknąć stratowania.

— Jestem Survival Barhero z Sun Cannela — przedstawił się, a tonacja jego głosu wskazywała, że miał świadomość siły kryjącej się pod tym nazwiskiem, a może nawet samym imieniem, po czym dodał, lecz już nie tak pompatycznie — Wy natomiast, jeżeli dobrze myślę, jesteście z Citadelle. Czy może pochodzicie z odleglejszego garnizonu i przyjechaliście tu w odwiedzinach?

— Z tego, o którym raczyłeś wspomnieć, przyjacielu — przemówił dobrotliwie Birtman, schylając przed nim głowę i jednocześnie kładąc dłoń na swojej piersi. — Wracamy właśnie do domu z miasta, gdzie mieliśmy okazję znowu nauczyć się czegoś o waszej kulturze.

— Wszystko po to, by się lepiej rozumieć — wpadł mu w słowo Survival, lecz brzmienie jego głosu było inne od elfickiego.

Nie spodobało się to sierżantowi i innym elfom, a dyskretne poruszenie w szeregach kawalerzystów wyczuła nawet czujna i bardzo wystraszona Elilith.

— Miło było poznać, lecz trzeba się rozstać. Spieszmy się bardzo — Birtman nie przestawał się uśmiechać, lecz tym razem zrezygnował z ukłonów przed rajdersem — Chcielibyśmy być u bramy przed zapadnięciem zmroku.

Kilku kawalerzystów przejechało poboczem obok tarasujących drogę ludzi, lecz Birtman z głównym trzonem oddziału czekał, aż Survival ustąpi. Ten jednakże tego nie czynił i scysja wisiała w powietrzu.

— Jakiś czas temu zajmowaliśmy się sprawą zaopatrzeń miasta w drewno i spostrzeżliśmy pewną niedogodność dotyczącą rocznych bilansów wycinki drzew — rajders przejechał do przodu tuż obok konia sierżanta kawalerii i wykonał kółko za przywiązaną za zadem końskim Elilith, która mierzyła go podejrzliwym wzrokiem spod jasnej grzywki. — Coś nie zgadzało się w księgach, jakie prowadzili księgowi gildii drwali. Ta mieszczańska banda próbowała wmówić straży miejskiej, iż nieznaczne różnice powstały na skutek źle postawionego przecinka.

— Zważywszy na dużą skalę działalności, w jakiej obracają się wasi drwale, drobne pomyłki są wpisane w życie — zauważył Birtman, śledząc pilnie rajdersa i kręcąc przy tym głową. Reszta jego ciała była nieruchoma, lecz przygotowana do skoku w razie potrzeby. Nawet jeżeli to co mówił rajders było na swój sposób poruszające, to za abstrakcją mogło uchodzić, że przedstawiał problem swojego narodu nieznanym sobie elfom na skraju dróg.

— Problem jednak był szczególny — kontynuował swoje Survival. — Dotyczył tego, że liczba wyciętych w okolicznych lasach drzew była większa o siedem procent od tych, które dostarczano do Sun Cannela. Pytanie brzmi: gdzie zniknęły pozostałe drzewa, skoro nie trafiły ani do miasta, ani do składów znajdujących się poza nim?

— Co to ma wspólnego ze mną i moim oddziałem?

— Zaraz wyjaśnię — Survival zrównał się z elfem i położył rękę przed sobą na siodle.

Jego postawa, mowa i wszystko, co uczynił od początku spotkania z kawalerią wskazywało na to, że był pewny swego.

— Otóż: ktoś kradnie nam drzewo!

Uderzające było w tym rajdersie — Elilith odkryła to wtedy, gdy obracał przy niej konia — że mimo słonecznej pogody nosił pelerynę z grubego futra. Gdyby jeszcze miał cały strój odpowiedni na zimną aurę, wtedy można byłoby go uznać za przewrażliwionego. Ale on miał spodnie z cienkiego materiału oraz koszulę i kamizelkę bez rękawów zapiętą na guziki. Strój był zatem letni, zaś jego poszczególne elementy zupełnie do siebie nie pasowały.

— Nie wiozę drewna — Birtman uśmiechnął się i spojrzął za siebie, przyglądając się dokładnie wszystkiemu poza trzymaną na sznurze vandirzycą. — Jeżeli znajdziesz chociaż kawałek kory przy którymkolwiek z nas, wtedy porozmawiamy. Tymczasem żegnam.

— Kawałek? — Survival zawrócił energicznie konia, przez co znajdująca się z tyłu Elilith musiała uskoczyć przed jego kopytami.

Udało się jej, lecz nie uchroniła się przed zwinną ręką rajdersa. Złapał ją za włosy i zgarnął coś, co się w nich zagnieździło.

— Mówisz, że tylko kawałek?! — wskazał na dzierzony w ręku urywek drewnianka, cienki niczym wykałaczka.

— Mogło jej spaść na głowę — stwierdził Birtman.

— Przejmuję ją w imieniu kraju. Jako obywatel Rajder League mam większe prawa od elfa. Elf, nawet ten z garnizonu, jest tu tylko gościem — odpowiedział Survival z wyższością, która mogła mieć związek z przywiązaniem do ziemi na której się znajduje, lub ze zwykłą hipokryzją wynikającą z tego, że mężczyzna, choć nie jest patriotą, czerpie korzyści z przewagi, jaką daje mu przebywanie na swoim terenie.

— Obrażasz mnie — przemówił z ostrożnym parsknięciem Birtman.

Elilith przesunęła wzrok na innych kawalerzystów i wystraszyła się, gdy ujrzała ręce elfów spoczywające nie na łąkach czy lejcach, ale w większość grzejących zimne rękojeści mieczy. Czyżby szykowałą się następna utarczka? Chciałaby im przemówić do rozsądku, bo w końcu jedna bitwa, całkowicie zresztą przegrana, wystarczyła jej w zupełności. Pragnęła jedynie znaleźć się w zimnej, ciemnej celi i zasnąć.

— Nie można obrażać prawdą — odpowiedział Survival, a ruch poczyniony przez jego ludzi zdawał się być potwierdzeniem, iż dyskusja się skończyła.

Przejechali dwójkami poboczem, by wyminąć kawalerzystów jadących w przeciwną stronę.

Jeden rajders zatrzymał się jednakże przy Elilith i przechylił się w siodle. Przeciął nożem linę. Elilith zagarnęła dłonie pod pierś, ciesząc się, że odzyskała swobodę. Rajders, który ją przed chwilą uwolnił wyjął jednak grubszą linę zza łęku i spuścił ją przy swojej nodze.

— Chodź tu — jego głos był cichy, lecz władczy.

Czegoś takiego Elilith nigdy nie doświadczyła, nawet na Almanach, gdzie obyczaje vandırów były luźne. Mężczyzna był sługą, a wyglądał i zachowywał się całkiem inaczej. Zupełnie tak, jakby miał nieograniczoną wolną wolę i w każdej chwili mógł uczynić coś, o czym sługa w jakimkolwiek innym kraju nie odważyłby się nawet pomyśleć.

Elilith nie wiedziała, co to mogłoby być i to spowodowało, że błyskawicznie podeszła i wystawiła ręce przed siebie. Rajders zawiązał sznur na jej nadgarstkach. Nawet w trakcie wiązania sznura przyglądał się jej z nieodgadnionym wyrazem twarzy. Później obwiązał jej talię przyciskając ręce do podbrzusza. Skrępował je, wobec czego nie mogła nimi poruszyć.

— Ta vandırzyca jest członkinią bandy ograbiającej nas z drewna. Stanie zatem przed sądem i odpowie za kradzież i wandalizm. Las był wycinany niezgodnie z prawem, gdyż zwalano wszystkie drzewa w linii, nie stosując zasady przerzedzania — zakomunikował Survival.

— Nie znam się na pracy drwala! — burknęła na swoje usprawiedliwienie Elilith.

Była właśnie przywiązywana do przesadnie wysokiego łęku konia dosiadanego przez sługę arystokraty z Sun Cannela i musiała wręcz stanąć na palcach stóp, aby nie stracić kontaktu z drogą. Koń człowieka był wyższy od tego, na jakim siedział sierżant elfów.

— W sumie to należą się nam podziękowania i przeprosiny — zagrzmiał hardy ton Birtmana, zmuszający Survivala do zatrzymania się.

Rajders spojrzał na elfa nie z urazą czy gniewem, lecz kpiącą ciekawością.

— Podziękowania za to, że wyróżniłszy zbrodniarzy działających na waszą szkodę i przeprosiny za to, że zamiast jak wyręczających was przyjaciół potraktowałeś nas niczym podejrzanych.

— Nie nazywałbym tego wyręczaniem, ale wtykaniem nosa w nie swoje sprawy, elfie — Survival pociągnął za lejce z przesadną siłą, która miała dowieść jego możliwości.

Koń posłusznie wykonał polecenie, jakie człowiek wydał mu poprzez wprawienie w ruch wędzidła.

— Nie sięgam tak wysoko! — poskarżyła się Elilith, kiedy kolumna rajdersów ruszyła gęsiego, zostawiając za sobą pozbawionych żywego łupu kawalerzystów. Iść piechotą na palcach to była tortura na jaką się nie godziła, nawet jeżeli była tylko więźniem.

— Możesz coś z tym zrobić... panie?

— Czy mogę? — Survival zamyślił się, zatrzymując konia tuż przy niej. Wyswobodził jedną rękę z lejcy i zaczął nią wykonywać falujący ruch. — Podskakuj, dziewczyno. Podskakuj jak wróbelek.

Słudzy arystokraty wybuchnęli śmiechem. Elilith nie wątpiła, że nie była to z ich strony tylko efektowna próba pokazania się z dobrej strony swojemu panu. Musiała przyznać, że Survivalowi udał się dowcip, choć szkoda, że jej kosztem. Nie było jej jednak do śmiechu, a radość jej oprawców sprawiała, że pogłębiał się jej podły nastrój.

Przemierzali jakieś sto metrów i okazało się, że mogło być jeszcze gorzej. Jej stopy właśnie odmówiły współpracy i musiała na poważnie brać pod uwagę podsunięty jej półżartem przez człowieka pomysł.

Mając do wyboru własne zdrowie a wstyd, wybrała pierwsze. Zaczęła skakać, by odciążyć palce na krótkie momenty, podczas których to nie miała kontaktu z podłożem, co wywołało kolejne salwy śmiechu.

„Kłopoty znowu się zaczęły” — pomyślała dziewczyna, oglądając się za siebie. Sierżant elfów nie zajmował się już sprawą jeńca. Strata vanderzycy, i to w taki sposób, była dla niego zapewne policzkiem w twarz, lecz nie na tyle mocnym, by to roztrząsać w sytuacji, kiedy z góry stał na straconej pozycji. Elilith widząc to, bardzo się zdenerwowała. Birtman zaczął obracać w dłoniach prostokątny, niewielki przedmiot. Powód złości nie wynikał z tego, jak nisko elf ją wycenił. Chodziło jej o obiekt jego zainteresowania. Szkatułka. JEJ szkatułka, która wzbudziła takie emocje na targach w Sun Cannela. Szkatułka, która była w posiadaniu vanderów na

Almanach i z ważnego powodu została zabrana przez Sentylię. Szkatułka, której nie nikt do tej pory nie potrafił otworzyć.

Elilith pisnęła, gdyż poczuła uciążliwe szarpnięcie. Z wściekłością spojrzała na ciągnącego ją mężczyznę. Rajders próbował sobie urozmaicić podróż bawiąc się sznurem, do którego była przywiązana.