

C:\Users\Plazma\Desktop\Knhy pdf\Knaak_Richard_A-DragonRealm_3-Vlci_prilba.pdb

PDB Name: Knaak-DragonRealm3-Vlci Prilba

Creator ID: REAd

PDB Type: TEXT

Version: 0

Unique ID Seed: 0

Creation Date: 16.9.2007

Modification Date: 16.9.2007

Last Backup Date: 1.1.1970

Modification Number: 0

Strážný otevřel ústa k varovnému výkřiku. Morgis po něm skočil a srazil mu meč stranou.

"Předvedu ti, k čemu ti je ta tvoje moc!" zavrčel D'Rak za zdi.

Strážce vyklouzl z drakova sevření: "Poplach!"

Morgis ho probodl, ještě než muž stačil znovu popadnout meč. Vévoda vyrazil ke konci zdi. Ohlédl se a spatřil Freynarda, jak mizí za rohem. V tu chvíli všechny ostatní zvuky přehlušil D'Rakův šokovaný výkřik: "U Ničitele!" Po výkřiku následovalo odmítavé zaskučení. Troino zaskučení.

Ohnivý drak

Ledový drak

Vlčí přilba

Stínový hřebec *

Připravujeme

Richard A. Knaak

VLČÍ PŘILBA

FANTOM Print

2006

Copyright © 1990 Richard A. Knaak

Translation © 2005 Hana Vlčinská

Cover © Jan Patrik Krásný

ISBN 80-86354-61-X

I.

R'Dane zachytil nohou o vyčnívající kořen mohutného dubu. zakopl a spadl přímo na ústa. Ne že by byl nemotorný; bylo prostě nemožné myslet na cestu, když měl člověk v patách běžce.

Už je slyšel. Ne zvuky velkých tlap s drápy, které s každým krokem hrábly do hlíny, ani cvakání zubatých čelistí, ale spíše netrpělivé vrčení, jejich hlad. Běžci byli pořád hladoví, stále prahli po krvi a násilí. Nebyly to snad konec konců pravé Ničitelovy děti?

R'Dane se posbíral ze země a znovu v duchu úpěnlivě volal ke svému pánovi, tomu skutečnému. Nemohl za to, že poslední výprava do Snových zemí skončila naprostým a čirým krachem - no, nemohl za to úplně. Vedl expediční vojsko, ale celý plán schválili jeho nadřízení.

"Hni sebou, hlupáku!" řekl si v duchu. Teď nebyl čas uvažovat o minulých chybách. Teď byl čas utíkat a utíkat a doufat, že bývalý nepřítel možná - jen možná - bude jeho záchranou.

Bylo mu záhadou, proč doufá v jakýkoliv zásah vládců Sirvak Dragothu, ale v jeho zoufalé situaci byla jejich pomoc jediným možným řešením. Nikdo, kdo žije mimo Snové země, ho nepříjde zachránit. Na tomto kontinentu teď existovaly jen Snové země a říše, které sloužil dříve, ta říše, která teď žádala, aby zaplatil, sebrala mu hodnost, ponechala mu jen R' řadových vojáků a vypustila ho jako kořist pro běžce v závodě, který, pokud věděl, nikdy žádný člověk nevyhrál.

Když se rozbíhal, ještě o tom přemýšlel. Nejhorší na tom bylo, že dokonce ani nevěděl, jestli je blízko Brány. Utíkal směrem, kterým podle něj ležely Snové země, a doufal, že ho někdo zahlédne a uvědomí si, v jaké je situaci.

Běžci se přiblížili. Měl pocit, že cítí na krku jejich horký, smrdutý dech.

Pán Smečky a hrstka jeho pomocníků seděli a pozorovali osamocenou postavu, klopýtající zalesněným územím, které oddělovalo východní oblast Aramitské říše od okraje Snových zemí. Pána Smečky občas něco zaujalo a naklonil mohutné, ve zbroji oděné tělo dopředu, jako by na něco čekal. Všichni pomocníci, až na jednoho, následovali jeho příkladu v naději, že i oni uvidí, co jejich vládce tak zajímá. Jen jeden pobočník - jediný, který stál - vypadal, že ho události zobrazené v držitelově krystalu nijak zvlášť nezajímají.

Místnost byla tmavá, aby byla scéna v krystalu co nejlépe vidět, a lidé v komnatě vypadali v té tmě jako hrůzostrašné přízraky, protože celá jejich zbroj byla ebenově černá a ladila se stíny. Pán Smečky se fyzicky nijak nelišil od ostatních, kromě toho, že byl neuvěřitelně velký a měl na sobě dlouhý volný plášť z vlčí kůže. Žádné jiné symboly svého postavení nenosil. Zbroj byla hladká a poddajná - velmi dobře vyrobená - a pokrývala každický čtvereční centimetr jeho těla. Celé roky ho neviděli bez ní, a kdyby se jich někdo zeptal, nejspíš by si nikdo nevybavil jeho tvář.

Znovu se předklonil. Nikdo z přítomných nedokázal přesně říct, co si Pán Smečky asi myslí, protože stejně jako ostatní nosil vlčí prilbu zakrývající tvář, symbol, jimž Aramité uctívali svého boha, Ničitele. Hladově vyhlížející podoba vlčí hlavy na přilbě znázorňovala jen představu o tom, jak bůh vypadá; jen Pán Smečky a jeden další člověk možná znali skutečnou tvář božstva. Většina ostatních ji ani netoužila znát. Úplně jim stačilo sloužit Pánu Smečky a o víc se nestarat. Nebylo divu. Jen málo jich mělo odvahu, natož sílu vyzvat ponurého diktátora. Stačilo srovnat fyzickou stránku; vůdcovy paže, dvakrát silnější než ruce kohokoliv jiného, odhalovaly sílu, která by dokázala roztrhnout muže ve dvě, ať ve zbroji nebo bez ní.

Jedna postava v přilbě seděla stranou od ostatních, ruce nad krystalem a řídila scénu kolem. Muž neměl žádná označení, která by ho odlišovala od zbytku, ale přesto byl pro všechny v místnosti nezaměnitelný. Držitelé už byli takoví. Nemohli být nikým jiným.

"Jak daleko je od odhadovaných hranic Snových zemí, držiteli D'Raku?" zavrčel jeden z Vůdců.

Držitel D'Rak byl kromě Pána Smečky v místnosti jediný, kdo mohl v případě potřeby porušit tradici rady. Zatímco ostatní museli v průběhu těchto setkání nosit obřadní prilby, on směl mít otevřenější prilbu s vlčí hlavou nahoře a ne na obličejové masce. Vzadu z ní splývala kožešina. Mimo radu dostávaly tyto

přilby přednost, protože v nich nebylo tak horko. Tentokrát si D'Rak, mírně obtloustlý Aramita s knírem a dlouhým srostlým obočím, vybral otevřenou přilbu, aby se mohl lépe soustředit na práci s krystalem. "Možná už je za hranicemi; u Snových zemí se to nedá přesně říct." D'Rak nedokázal skrýt rozčilení v hlase. Pán Smečky ani jeho pobočník, který stál vedle něj, by se tak hloupě nezeptali. Ze všech lidí v místnosti jen oni chápali, jak je obtížné vytyčit hranice místa, které existovalo zároveň myšlenkově i geograficky. To býval R'Danův problém; choval se tak, jako by nepřátelé byli na nějakém přesném místě, jako bývali, řekneme, Menliaté. Menliaté byli přesností posedlí a nakonec je dokázalo vyléčit až dobytí. Vládcové Sirvak Dragothu naproti tomu ovládali území proměnlivé jako mlha.

"Podívejme se na běžce." Dlaň, která by dokázala obejmout obě D'Rakovy, se sevřela, což bylo jedinou známkou rostoucího zájmu Pána Smečky o štvani. Na druhé straně hlas...

Při zvuku toho hlasu se ne jeden člen rady nepokojně zavrtil. Dokonce i držitel se zachvěl. V hlasu Pána Smečky bylo cosi, co zneklidňovalo i ty nejhroživější Vůdce a Velitele. Zněla v něm ozvěna, jako by Pán ve skutečnosti seděl někde jinde. Jedinou výjimkou ze všeobecného nepokoje byl znovu pobočník, který stál u Pána, ale o tom se konec konců taky vyprávěly příběhy.

D'Rak přikývl, něco zašeptal a mávl rukou nad krystalem. Držitelé byli sladění s příslušnými talismany a D'Rak, jako jeden z nejstarších, ovládal Oko Vlka, jeden z nejmocnějších předmětů, které nájezdníci měli. Oko Vlka mělo mnoho schopností a on právě teď využíval jednu z těch nejmenších.

Obraz se přesunul. Nejprve vypadala scéna jen jako tmavá skvrna; dokonce i držitel chvíli trvalo, než si uvědomil, že ta skvrna jsou ve skutečnosti běžci. I když zaostřil sílu krystalu, nijak zvlášť víc podrobností neviděl. Tak to s běžci chodilo.

Tvor připomínající vlka na okamžik zaváhal u kořenů stromu, zjevně na stopě kořisti. Byl tmavší než zbroj jeho pánů, tmavší než noc. Neskutečně dlouhá a úzká čelist se otevřela a odhalila lesklé tesáky, které ostře kontrastovaly s jeho postavou. Jazyk, který se podobal spíše hadímu, volně visel ven. Tvor natáhl tlapu a zahnutými drápy, dlouhými jako lidské prsty, zaškrabal u stromu. Drápy snadno prořízly kořeny. Podle toho, jak byli běžci stavěni, by neměli být příliš rychlí, přesto bylo jen málo jiných tvorů, které nedokázali chytit.

Přidal se další a pak se k objevu připojili ještě tři. Nedalo se nijak rozlišit, kde jeden tvor končí a jiný začíná, vypadalo to, jako by se vzájemně promísili. Jedinou zřetelnou věcí na běžcích byly dobré čenichy a velké čelisti. Chvillemi vypadali, že jsou vlastně samé zuby a drápy.

Ten, který objevil novou stopu kořisti, vyrazil směrem, kterým R'Dane zamířil jen před jednou či dvěma minutami. Vzápětí se k němu připojil druhý běžec a pak ostatní. Tvorové vyli a štěkali, aby přivolali ty své společníky, kteří byli dost blízko. "Vrať obraz na kořist."

"Ano, Pane Smečky." D'Rak přesunul sílu v Oku a znovu posunul obraz k prchajícímu muži. R'Danova tvář, která byla, jak si D'Rak kysele pomyslel, příliš drsně pohledná, než aby mu to bylo k dobru, teď představovala studii strachu. Běžci už byli jen kousek od něj a útočiště nikde.

"Jak dlouho už je venku?" zeptal se Pán Smečky skoro nedbale. "Víc než den, pane," odpověděl jeden z velitelů.

Mohutná postava se pohnula a očividně se zamyslela. Neuplynulo však víc než několik vteřin, než se Pán Smečky naklonil zpátky k pobočníkovi za sebou a řekl: "Skončete tu hru hned."

"Pane." Jak se pobočník zahleděl do krystalu, vlčí hlava na jeho přilbě se sklonila. D'Rak potlačil rozčilení. Jako všichni držitelé, ani on neměl rád, když si někdo nezasvěcený, a obzvlášť tento nezasvěcený, hrál s talismany, ke kterým byli připoutáni. Pro držitele byl talisman jeho životem. Pán Smečky však poctil zabitím tohoto muže a starší držitel s tím nemohl nic dělat.

Běžce cosi zneklidnilo a začali zuřivě výt. Pobočník Pána Smečky dál upřeně hleděl do krystalu. Jak vteřiny mýjely, vytí zesílilo tak, že si někteří z vůdců nájezdníků museli zakrýt uši dlaněmi.

"Dost."

Postava ve zbroji ustoupila a poklonila se Pánu Smečky.

I když věděl, že by to neměl dělat, R'Dane se ohlédl, klopýtl na hrbolaté zemi a skutálel se z mírného svahu. Zastavil se, až když jeho tělo narazilo do stromu. Vyrazil si přitom dech a nemohl vstát.

Mají mě! Prokletý Ničitel! Který bůh by...

Najednou se ho pevně, ale opatrně chopily silné paže. Nejprve ho napadlo, že ho konečně dostihli běžci,

ale ti už by ho rozervali na kusy. Nemohl zaostřit pohled, protože mu víčka těžkla tak, že nedokázal oči udržet otevřené. Poslední, co spatřil, než se svět propadl do tmy, byly dvě nezřetelné postavy, které vypadaly, jako by neměly tváře. A potom už nic.

Shromáždění vlčí nájezdníci to kupodivu neviděli. Viděli jen nešťastného bývalého druha, který zklamal jejich pána. Viděli běžce, jak nešťastníka našli a s ohromnou radostí toho hlupáka obklíčili. Pak jeden po druhém skákali vpřed, cvakali čelistmi a sekali drápy na předních tlapách, ale vždycky se znovu stáhli do kruhu, který se stále zužoval.

Konečně vůdce běžců porušil kruh a s vrčením upřel na muže pohled, který se dal popsat jen jako plný napětí i pohrdání. Jednou ho obešel dokola, o kousek ustoupil a zastavil se.

Kdyby se skrčená postava uprostřed nehýbala, mohla získat pár okamžiků navíc, ale neudělala to.

R'Dane před vůdcem běžců couvnul, což pro ně bylo znamením slabosti.

Vůdce smečky běžců udělal tři kroky a skočil k bývalému vlčímu nájezdníkovi. Ostatní ho s divokým vytím následovali.

Když nezůstalo nic, ani kousek zkrvavené látky, Pán Smečky vstal, lhostejný k děsivé popravě, kterou sám nařídil a pak jí přihlížel. "D'Raku, přivolej běžce zpět. Vy ostatní si to zapamatujte."

Pak bez dalšího odešel a jeho výrazný pobočník ho okamžitě následoval. D'Rak se díval, jak odcházejí i ostatní. Dokázal by řídit běžce celou dobu. Pán to přenechal jednomu z nich jen proto, aby ukázal, že dotyčný už není v nemilosti.

Nic překvapivého. D'Shay byl vždycky jeho favorit.

Držitel se spojil s běžci, kteří se zdráhali vrátit. Nejspíš byli zdivočelí touhou po krvi. Jeden králík tak velké smečce nestačil. Snad by se dalo zařídít, aby dostali dva, nebo i tři. No, to by bylo zábavné.

Kořist jim náhle zmizela a běžci se bezcílně potloukali kolem. Když je dostihlo držitelovo volání, váhali a cenili zuby. Nelíbilo se jim, že je podvedli ani že se stalo něco neobvyklého.

Nakonec zvítězil strach a věrnost. Vůdce běžců zavyl a rozběhl se zpátky k doupatům. Ostatní ho následovali.

Neviděli dvě postavy stojící kousek vedle nich a držící mezi sebou bezvědomého Aramitu. Dokonce ani když se jeden z běžců otlé o šedé pláště, které měly na sobě, neudělal nic, jen bezděky uhnul stranou na volnou stezku.

Jakmile poslední z běžců zmizel v dálce, obě postavy se obrátily k východu. Vzduch mezi nimi se zachvěl a otevřela se zející díra v předivu samotné reality. Kdyby se D'Rak díval, zahlédl by v dálce velikou věž a mohutnou bránu, kolem níž se rojily nerozlišitelné postavy, chránící bránu Snových zemí před vetřelci.

Dvojice nesoucí R'Dana prošla skrz a otvor zmizel.

D'Rakovy předpoklady byly v principu správné. Snové země kromě jiného byly skutečně i stavem mysli. A R'Dane se na ně v posledních vteřinách konečně naladil.

II.

"Jsi si jistý, že ten tvůj bezpečný přístav je opravdu tohle?"

Beseen, kapitán irillianské korzárské lodi Korbus, se usmál a odhalil ostré, krutě vyhlížející zuby. Většinu kapitánů irillianských lodí tvořili buď příslušníci vládnoucích dračích klanů nebo lidé, kteří předtím věrně sloužili pod jiným dračím kapitánem. Na rozdíl od většiny draků byl Beseen malý a skoro tlustý. Ačkoliv měl podobu lidského válečníka v modravém brnění s přilbou téměř zakrývající obličej, daleko raději řídil loď než bojoval - podivné, vzhledem k tomu, že Korbus byl jednou z nejúspěšnějších korzárských lodí.

"Rozhodně ano, lorde Gryfe, rozhodně ano. Má posádka a já jsme ho použili víc než tucetkrát. Aramitští vlčí nájezdníci, kteří se pyšní svými zkušenostmi na moři, usoudili, že je tohle místo k ničemu, protože je příliš daleko na jih od jejich říše a nejsou tu žádné nedobyte vesnice k vydrancování. A navíc, jejich potřeby se od našich liší."

Gryf ho nepožádal o vysvětlení. Dračí potřeby příliš často zahrnovaly věci, o kterých by raději neslyšel, a ani se nepokoušel představit si je. Bylo dost těžké pochopit, proč by se draci měli chtít stát námořníky. Vcelku se zdálo, že se jejich rasa podvědomě snaží víc a víc se připodobnit lidem, kterými někdy tak pohrdali. Proč riskovat životy jako korzáři, když se mohli proměnit do své původní podoby a vyrojít se nad svou kořistí jako draci?

Beseen, který byl otevřenější než většina příslušníků jeho druhu, mu několik důvodů odhalil během cesty. Nevýhodou bylo, že drak, který by útočil na cizí loď, by musel být tak opatrný, že by mu většina jeho síly nebyla k ničemu. Z trosk rozmlácené lodi se toho moc získat nedalo. Pro většinu draků z jeho klanů bylo také mimořádně únavné být dlouho ve vzduchu - a kde uprostřed moře by mohl plně dorostlý drak přistát? Zatímco by se pokoušel proměnit do lidské podoby, utopil by se. Z nějakého zvláštního důvodu draci nijak dobře neplavali. Ačkoliv byli draci z klanů Modrého námořníky, stále to byli suchozemští tvorové jako jejich bratraci.

Byly tu i další důvody a kapitán mu některé z nich dost podrobně vysvětlil, ale Gryfovi se celé to vysvětlování zdálo jaksi podezřelé. Během celé plavby sledoval draky na palubě Korbusu a nakonec ho spíše než Beseenova slova přesvědčil jeho celkový tón. Skutečný důvod byl, že draci vlastně dávali přednost humanoidní podobě. Z jejich chování a na základě několika opatrných otázek Gryf zjistil, že někteří členové posádky už si ani nevzpomínali, kdy se naposledy proměnili do své původní podoby. A co bylo ještě důležitější, dračí mláďata se učila proměňovat úspěšněji a v mladším věku, obzvláště po kontaktu s lidmi. Předvídal, že jednou, ne příliš daleko v budoucnosti, se všichni draci dokáží proměnit v lidi - a možná budou vypadat i lidštěji než někteří lidé.

Napadlo ho naznačit to Beseenovi, ale rychle ten nápad zavrhl. Posádka se na něj už tak dívala podezřívavě. Říci drakovi, že chce být lidštější, byla pozvánka ke katastrofě a Gryf věděl, jak malé šance na přežití by měl s tolika draky na palubě.

Poslední týdny plavby byly vyčerpávající. Gryf odložil své teorie na klidnější časy, a když mu na tváři přistála jemná sprška, sevřel oběma rukama s drápy zábradlí. Kožich i peří měl provlhlé a nemohl se zlobit na posádku, že se od něj občas odsouvají tak, aby ho měli proti větru. I jeho čich už to trápilo, a to žil s tímhle problémem celý život.

Celý život. To byl další problém a možná ten největší. Před sto lety Gryfa vyplavilo moře na pobřeží Dračích říší, v oblasti, která patřila k Penacles, městu vědění. Tvora s lidskou postavou, ale s tváří dravého ptáka, lví hřívou a rukama s drápy, někdy pokrytými kožešinou, jindy peřím. Byl skutečně verzí gryfa podobnou člověku, měl i zakrnělá křídla, chyběl mu jen ocas.

Měl však moc a bojové dovednosti z nějaké zapomenuté minulosti. S pomocí magie a velitelských schopností postavil žoldnéřské vojsko. Navzdory vzhledu a rozhodnutí vyhýbat se pokud možno práci pro dračí krále podobné plazům, se jemu i jeho mužům vedlo dobře. Během celé té doby a nepokojného období, které následovalo po žoldnéřských dnech, se vždycky co nejvíc vyhýbal moři. Vyvolávalo v něm takové mrazení, jako jen málokterá věc. Věděl, že jeho minulost leží za Východními moři, ale teprve nedávno objevil kousky své minulosti i odvahu překročit obrovské mořské pláne dělicí Dračí říše od zemí, kde se narodil.

Odvaha mu však plavbu přes moře nijak neulehčila. Vzpomínky na to, jak jím vlny zmítaly, než ho konečně vyplavily na pevninu, víc než polomrtvého, mu zůstaly doposud.

Korzárská loď se otočila, aby zamířila do skrytého přístavu, a přinutila tak Gryfa přejít na jinou část paluby. Podle všeho zdání chodil jako člověk, elf nebo drak. Jeho boty vypadaly trochu širší, ale jinak se pohyboval jako zkušený lovec. Volný oděv, který nosil, měl kromě zjevného účelu ještě jeden, ukrýval drobné hrbolky, které představovaly křídla, a maskoval skutečnost, že má nohy v kolenou prohnuté opačným směrem jako kočka nebo pták. Široké boty skrývaly fakt, že chodidla spíše než lidské nohy připomínala něco mezi lvími tlapami a orlími pařáty. Po všech těch letech, kdy vládl v Penacles, už na tom záleželo jenom jemu, ale záleželo. Jeho poddaní ho přijali mezi sebe a on se jim to pokoušel oplatit tím, že se snažil vypadat jako oni. Hloupá představa, jistě, ale o nic hloupější než spousta jiných, se kterými se kdy setkal.

Vzpomněl si na Penacles a zavřel oči. Co si o mně musí myslet, divil se. Opustil je, když byl celý kontinent uprostřed víru změn. Dračí císař byl mrtvý, zabit příslušníkem vlastního druhu - který byl taky mrtvý. Tentýž dračí král před svou smrtí zpustošil severní území, které se stále ještě vzpamatovalo. Celkem šest dračích králů bylo mrtvých a jen jeden měl připraveného nástupce. Navzdory náhlé vlně vlivu se lidským královstvím na jejich území nevedlo o mnoho lépe. Mito Pica byla v ruinách, její obyvatelé pobiti nebo rozprášeni rádobou usurpátorem vévodou Tomou, který byl stále volný. Král Talaku, mladý Melicard, byl zmrzačený fanatik, který přišel o část obličeje a o ruku při pokusu unést

mlád'ata, potomky mrtvého dračího císaře. Mlád'ata byla v péči a pod dozorem Cabea a Gwen Bedlamových, dvou nejemocnějších žijících čarodějů a Gryfových blízkých přátel. Byla také pod ochranou Zeleného draka, jediného dračího krále, který se spojil s lidmi na přátelském základě. Beseen křičel rozkazy na posádku tvořenou lidmi, draky a dalšími rozmanitými tvory. Korbus pomalu, téměř jen zkusmo vplul do malého přístavu. Kapitán měl tenhle přístav rád, protože bylo nutné plout přímo, jinak hrozilo nebezpečí, že loď narazí na některý z mnoha podvodních hřebenů. Beseen tvrdil, že jeho lodivodi objevili nespočet stop po nešťastných lodích, které to zkusily jinak.

"Vévoda Morgis na palubě!" vykřikl někdo.

Gryf se otočil. Dračí král rozšířil dočasné příměří s vládcem -ted' bývalým vládcem - Penacles poté, co se vlčí nájezdníci, a obzvlášť urozený D'Shay, pokusili Gryfa i Modrého draka, vládce Irillianu, zabít. Modrý drak měl loď, které Aramity tu a tam obtěžovaly, a zařídil pro Gryfa místo na palubě Korbusu. Gryf si po závěrečném střetu s D'Shayem vybavil věci, na které si předtím nemohl vzpomenout, a byl odhodlaný zjistit o sobě pravdu.

D'Shay při tom střetu zemřel, podle všeho si dobrovolně zvolil smrt. Lvímu ptákovi stále dělalo potíže tomu uvěřit, ale viděl to na vlastní oči. Přesto měl každou noc pocit, že vidí tvář vlčího nájezdníka, který se mu směje. Třebaže mrtvý, byl Aramita důležitým spojením s jeho minulostí.

Objevil se vévoda Morgis. Modrý drak svému spojenci věřil jen do jisté míry a poslal s ním jako společníka a rádce jednoho ze svých nově ustanovených vévodů. Morgis byl, stejně jako jeho předchůdci, jedním z vlastních mlád'at Modrého draka, i když neměl značky, které by mu dovoľovaly být nástupcem svého krále, kdyby se něco přihodilo. Dračí králové na královských značkách tvrdošijně lpěli. Kvůli nim dračí král málem zemřel a výsledkem byla smrt dvou jeho dalších synů - jeden zemřel rukou druhého, kterého pak jedinou ranou zabil sám Modrý drak. Ranou, která mu rozervala hrdlo.

Morgis byl skutečný dračí pán, přestože neměl značky. Vévoda byl skoro o stopu vyšší než Gryf, který byl sám nadprůměrně vysoký. Byl zelený s nádechem mořské modré, která byla v jeho klanech běžná. Mnozí z draků, kteří neměli značky, měli zelené šupiny, pokud se s tím jejich klany nerozhodly něco udělat, dokud byla mlád'ata ještě malá. Někteří nesli barvy nebo symboly svých klanů. Klany Rudého draka - nového Rudého draka, protože starý zahynul už dávno rukou Cabeova šíleného otce Azrana - měly všechny krvavě rudou barvu.

Přilba a zbroj měly jediný smysl - vyvolat dojem. Zbroj byla ve skutečnosti dračí kůže, přetvořená přirozenou dračí magií do podoby rytíře ve zbroji, což byla nejlepší lidská podoba, jakou většina dračích samců svedla S každou úspěšnou generací se však zlepšovali. Morgis, jako mnozí mladší draci, dával natolik přednost šikovnější lidské podobě před tou, v níž se narodil, že se odmítal proměnit, pokud se neocitl v životu nebezpečné situaci. A i pak by zaváhal.

"Lorde Gryfe," zaskřehotal drak. Gryf připustil, že část jeho nechuti k vévodovi způsobuje to, že kromě barvy až příliš připomínal Tomu. Společník lvího ptáka byl stejně jako vévoda Torna atavis-mem, měl dlouhý, rozeklaný jazyk a ostré špičaté zuby, které rozhodně nijak nepřipomínaly lidské. Dračí hlava na vrcholu erbovní přilby byla také složitě propracovaná, i když spíše než cokoli jiného symbolizovala drakovu moc. Gryf už dříve viděl, jak se draci proměňují; kdyby se proměnil Morgis, dračí tvář by splynula s jeho vlastní a stala by se jeho pravou podobou. Měl podezření, že Morgis by byl velký drak.

"Vévodo Morgisi."

"Už jste se rozhodl, kam chcete zamířit, až přistaneme?"

Tohle trápilo bývalého vládce Penacles celou cestu. Má se pokusit proklouznout do Canisargosu, rozlehlého sídelního města aramitské říše, nebo má vyhledat Snové říše a Sirvak Dragoth, dvě místa, o kterých se zmínil D'Shay a která mu teď vrtala ve stále ještě uzamčených vzpomínkách?

"Na východ a potom na severovýchod."

"Tak tedy chcete najít bájnou Snovou zemi." Bylo to konstatování, ne otázka, a znamení, že drak věděl, jak se Gryf rozhodne, ještě dřív než on sám.

"Ano - a nemyslím, že jsou to báje."

Morgis se obrátil na Beseena, který se ujistil, že muži mají situaci pod kontrolou, a zamířil ke svým dvěma cestujícím. "Co říkáte, kapitáne? Vy víte, kde jsou Snové země?"

Beseen zamyšleně zasykl: "Musssí existovat." Hluboce se soustředil. Draci byli občas perfekcionista a

byli odhodlaní mluvit obecnými jazyky bez vady. Pro plazí rasu to někdy bylo obtížné, obzvlášť pod tlakem emocí. Často chybovali. "Musí existovat, jinak by vlčí nájezdníci nevěnovali tolik času a lidských sil pokusům o jejich dobytí."

"To zní realisticky. Tenhle argument připouštím," usmál se vévoda Morgis. Nebyl to příjemný pohled. Gryf naklonil hlavu na stranu, aby lépe viděl na pobřeží. Kdyby po tom opravdu zatoužil, mohl by se dočasně proměnit do lidské podoby s lidskýma očima, ale jeho vlastní zrak, podobný ptačímu, avšak mnohem vyvinutější, mu víc než stačil. Změnu podoby si raději nechá na dobu, kdy ji bude potřebovat. Bylo to únavné kouzlo, pokud se mělo udržovat dlouho, a Gryf měl podezření, že se v takové situaci ocitne, dřív než výpravu dokončí - jestli ji vůbec dokončí.

Existovala jistá možnost, zřetelná možnost, že zemře dřív, než vůbec najde nějakou stopu po tajemných Snových zemích a Sirvak Dragothu - a po bráně, napadlo ho najednou. Důležité bráně. Další dveře v jeho paměti, které byly dlouho zatarasené, se otevřely. Víтал takové vzpomínky, ale zároveň ho znepokojovaly, protože je často nemohl propojit s ničím jiným.

Jednoho dne si vzpomenu na všechno, přísahal.

Beseen mluvil dál. "...pobřeží, člun se vrátí. Nemůžeme si dovolit zůstat tady příliš dlouho. Vždycky je tu možnost, že sem nějaký dobrodruh zamíří, třeba ho napadne, že jeho předchůdci něco přehlédli. Taký máme vlastní povinnosti. Asi deset mil na východ najdete přátelskou osadu. Prodají vám dvěma koně." To plně upoutalo Gryfovu pozornost. Otočil se k dračímu lordovi a zahleděl se do očí lesknoucích se pod falešnou přilbou: "Nám dvěma?"

Morgis se pousmál. Odmítl Gryfovi pronikavý pohled vrátit:

"Můj pán mi přikázal vás doprovodit. Měl pocit, že by v tu chvíli nebylo vhodné vám to sdělovat."

"Protože bych velmi barvitými slovy odmítl."

Drakův tón zněl pobaveně: "Ano, zmínil se o tom."

"Tak odmítám teď!" Chlupy na Gryfových zádech se naježily.

Morgis lhostejně pokrčil rameny: "Pak kapitán Beseen obrátí Korbus a vyrazíme zpět, jen co nabereme zásoby."

Podle výrazu kapitánovy tváře s ním tuhle druhou možnost nikdo neprobral. Nicméně nebylo na něm protestovat.

Cesta zpět neexistovala. Útržky stále uzamčených vzpomínek Gryfa pronásledovaly dnem i nocí. V tuto chvíli by ho návrat do Dračích říší dohnal k šílenství. Dokonce i teď ho země před ním vábily tak podmanivou písni sirén, že byl v pokušení zbytek cesty uplavat, bez ohledu na svůj silný odpor k moři.

"Dobrá, ale jen vy." Představil si, jak jede s plně ozbrojeným dračím oddílem a pokouší se vypadat nenápadně. Takový spolek by přitahoval pozornost i v přestrojení.

"Samozřejmě. Nejsem žádné mládě, lorde Gryfe."

To uvidíme, pomyslel si zahořkle bývalý vládce. On sám se mohl alespoň zahalit do pláště nebo proměnit do lidské podoby, kdyby to bylo třeba. Jak ale ukryje vysokého, mohutného dračího pána, který připomíná plně vyzbrojeného rytíře?

Vévoda ho předběhl: "Můj král mi dal tyhle dva. Aby se nám snáze cestovalo, říkal."

Jeden člen posádky, člověk, přinesl dva pláště. Gryf musel ocenit jejich pečlivou režii. Morgis nebo sám Modrý drak všechno načasovali tak, aby jejich "spojenec" neměl čas přemýšlet nad pořádnými argumenty - pokud nějaké byly.

"Matoucí pláště. Jejich vytvoření zabere dost času, pokud vím, ale poskytnou nám potřebné bezpečí."

Pláště jim zajistí takový vzhled, jaký jim v mysli vtisknou. Na pohled obyčejné, ale náročné kouzelné předměty.

Gryf chvíli zvažoval nové možnosti, které jim použití plášťů otevře. S jedním z nich by nejspíš mohl bez větších potíží vstoupit do Canisargosu a tam...

Co tam? Co by dělal v obklíčení nepřátel, z nichž jsou někteří nejspíš mocnější než on? Ne, lepší bude držet se původního plánu a vyhledat obyvatele Sirvak Dragothu. Vlčí nájezdníci počkají - ale ne navždy. Něco mu dlužili, i kdyby jen vzpomínky, které mu ukradli.

Beseen vzal pláště a podal každému ze svých cestujících jeden. "Způsoby oblékání se tady na různých místech liší, stejně jako na našem kontinentu. Řekněme, že když si vyberete oblečení z Penacles nebo

Irillianu a vyhnete se výrazným prvkům, mělo by to být v pořádku. Fyzickou podobu nechám na vašem rozhodnutí."

Gryf si plášť prohlédl. Byl střižený volně, ale tak, aby nepřekážel, kdyby museli bojovat. Nebudou mít potíže s nošením zbraní. Mohli si na sobě představit i zbraně, ale iluzorní meče byly obvykle v případech řítících se potíží celkem k ničemu.

Morgis a Gryf se oblékli. Lví pták měl několik vteřin potíže na svého společníka zaostřit. Vévoda vypadal jako nezřetelná skvrna, ale nakonec se proměnil ve vysokého, tmavovlasého muže s poutavými modrými očima. Na Morgisově tváři se rýsoval sebevědomý úšklebek. Gryf se nedokázal vyhnout myšlence, jak i zpod pláště iluzí tak často vyhlédne skutečná osobnost toho, kdo ho má na sobě. To ho nutilo přemýšlet, koho vidí vévoda, když se dívá na něj.

Kapitán Beseen, stále ku pomoci, zavolal, ať seženou zrcadlo. Někdo jedno našel mezi "poklady", které korzáři ještě neprodali, a přinesl ho na palubu. Nejprve se v něm prohlédl Morgis. Zdálo se, že je s výsledkem spokojen. Pak ho podal Gryfovi.

Gryf spatřil mírnou obměnu tváře, na kterou byl zvyklý, když se proměnil. Zjevně si sám sebe nepamatoval přesně, ale nemohl si na vzhled stěžovat. Jeho rysy by se daly příhodně popsat jako jestřábí. Měl šlechtický nos, ale naštěstí to jeho vzhled spíše vylepšovalo, než kazilo. Vlasy měl plavé, skoro bílé a oči úzké a tmavé. Na rozdíl od draka, který se rozhodl pro hladce oholenou tvář, si jeho iluzorní já vypěstovalo malou, dobře upravenou bradku.

Něco ho napadlo. "Raději bychom neměli zůstat déle s nikým nedůvěryhodným, jinak se budou divit, jak to, že se nikdy nemusíme holit a proč nejsme nikdy rozčuchaní."

"Souhlasím. Taky bychom si měli nechat to zrcadlo, pro každý případ." Plášť by měly udržet jejich podobu, i kdyby na ně byla seslána jakákoliv kouzla, ale silné přání, ať vědomé nebo podvědomé, ji mohlo pozměnit. V tom spočívalo nebezpečí plášťů. Nebyly zdaleka dokonalé.

Gryf si upravil oděv. Síla iluze působila i na vzhled samotného pláště. Místo původního zvláštního střihu teď vypadal jako obyčejný jezdecký plášť s kapucí. Gryf mohl jen žasnout nad prací, kterou dračí král nebo jeho čarodějové pláští věnovali.

K Beseenovi přistoupil jakýsi muž z posádky, postavil se do pozoru a zasalutoval: "Člun je připraven, kapitáne."

"Výborně. Pánové?" Drak se uklonil a ukázal, kterým směrem mají jít.

Člun byl dost velký pro tucet mužů, ale nasedli do něj jen Gryf, vévoda Morgis a čtyři veslaři. Zásoby už byly v lodi a veslice spuštěná na hladinu. Čtyři členové posádky trpělivě čekali, než jejich cestující slezou dolů.

Beseen na ně shora zakřičel: "Kéž nad vámi bdí Drak z Hlubin!"

Vévoda mu rozloučení oplatil a malá loďka zamířila k pobřeží. Jak se zakolébala, vládce Penacles se vnitřně zachvěl. Voda! Když byl naposledy v podobné situaci, byl zrovna na cestě k Modrému drakovi. Tohle nebylo o nic lepší. Korbus mu zajišťoval alespoň nějaký pocit bezpečí. Tahle lodička - tahle lodička byla tak lehká, až ceal, že ji každá příští vlna převrhne. Loď se však nepřevrhla a brzy se posádka chystala vytáhnout ji na pobřeží.

Počkali, dokud jim jeden z námořníků nedal znamení, že můžou vystoupit. Když Gryf ucítil kolem bot mořskou vodu a jedna sprška mu stříkla do obličeje, v duchu zaklel. Morgis, ačkoliv v lidské podobě, nevypadal o nic potěšeněji - zvláštní věc, když šlo o námořnickou záležitost. Na rozdíl od vládnoucího dračího krále byl Morgis evidentně suchozemský.

Námořníci přenesli na břeh zásoby, pozdravili vévodu a odtáhli člun zpět na moře. Gryf a jeho společník se dívali, jak veslují k lodi, pak pobrali svoje věci a obrátili se, aby si prohlédli krajinu kolem.

Byli na úpatí nízkého svažitého hřebene, na němž rostla tráva a několik stromů. Kdyby to nebylo nebezpečně do svahu, byla by tady dobrá pastvina. Beseen říkal, že spřátelená ves je odsud deset mil na východ. Kus cesty, ale nic strašného. Kdyby byli na sopečných Pekelných pláních, deset mil by mohla být nepřekonatelná překážka.

Gryf se krátce ohlédl na Korbus, který zrovna začal unášet proud, povzdech si, ujistil se, že má řádně zapnutý plášť a hrábl drápy do země. Půda byla tvrdá a dobře držela pod rukama. Morgis brzy následoval jeho příkladu a náhle začali závodit, kdo z nich bude dřív nahoře.

Drak vyhrál, ale jen díky své výšce a díky tomu, že si Gryf mezitím uvědomil, že ten, kdo bude nahoře první, se taky může zahledět na boty nějakého pocestného, který nemusí být zrovna přátelský. Když se postavili na vrchol hřebene, zjistili, že tráva ustupuje mírně zalesněné krajině. Směrem na východ a na sever les houstl. Gryfovi připadala krajina krásná; drakovi se zdála nudná a ohlédl se zpět k lodi, která už měla být na širém moři.

"Gryfe!"

Když lví pták uslyšel v hlasu svého dračího společníka překvapení, rychle se otočil.

Korbus právě vyplul z přírodního přístavu a mířil na západ. Bohužel na obzoru byly další tři lodě, a i když se to z téhle dálky nedalo poznat, oba pochybovali, že jsou to dračí korzáři.

"Museli ho vidět," zaklel Morgis. "Podívejte se! Pokoušejí se ho odříznout!"

Byla to pravda. Tři nově příchozí dělil od korzářů rozlehlý kus moře a trojice kapitánů plula tak, aby Korbusu zablokovala všechny únikové cesty. Jestli se Beseen pokusí zamířit k Dračím říším, ze všech stran k němu poplují lodě. Mohl doufat, že jim uteče, nebo zamířit na jih a pokračovat v plavbě, dokud se nevzdají. Pokud existovala jiná možnost, Gryfa nenapadla. Přiznal si, že pokud jde o námořní válku, tápe. Ale nemohlo to být až tak odlišné, nebo ano?

"Proč se někdo z nich nepromění do dračí podoby? Jsou dost blízko u břehu a až bitva skončí, mohli by se vrátit."

Morgis zavrtěl hlavou: "Drak by byl pro Aramity velmi pěkným cílem. Pokud vím, vlčí nájezdníci mají v zásobě svoje vlastní překvapení. Beseen je dobrý kapitán. Kdyby si myslel, že vyhrají jiným způsobem, už by začal."

"Aha." Gryf byl čím dál neklidnější. Přemítal, jaké obranné prostředky Aram i té mají, že se draci zdráhají zaútočit Drak ztuhl a vzápětí rozčileně zasyčel. "Co je, Morgisi?"

"Neměli bychom tu čekat a dívat se, jestli Beseen vyvede svou loď z toho zmatku. Raději bychom se odsud měli dostat co nejdál. Vědí, že Korbus míří z tohoto přístavu. Nepochybuji, že se budou chtít podívat, co tady chtěl."

Gryf přikývl. Bylo od nich nerozumné Aramity podceňovat. Už je to stálo nejeden život. Generál Toos, bývalý zástupce a nyní nástupce lvího ptáka, dokonce zachránil Gryfa i Modrého draka před pomalou smrtí v D'Shayových rukách.

Odtrhli oči od událostí na moři a vyrazili na východ. Z kapitánova předchozího popisu usoudili, že vesnici snadno najdou, což ovšem znamenalo, že ji najdou i vlčí nájezdníci, jestli je budou sledovat. Museli se tam tedy dostat, koupit slušné koně a pokračovat dál. Pořádne si odpočinou až hluboko v temných lesích, které podle Beseenova tvrzení ležely ještě mnohem východněji.

I když cesta probíhala klidně, byla skličující. Gryf nedokázal říci, co ho na stále houstnoucích lesích tak znervózňuje. Ať to bylo cokoli, zneklidňovalo to i vévodu Morgise. Lví pták by to nejspíš popsal jako milióny očí - bez přehánění - které je odevšad sledují. Očí, které nemusely být zrovna přátelské.

Když konečně narazili na vesnici, byli dva unavení poutníci více než vděční.

Ves se jmenovala Resal a i z místa, odkud ji zahlédli poprvé, vypadala žalostně. Tohle byla vesnice, kde jim podle Beseena měli prodat koně - pokud tu nějaké měli. Nebylo tu víc než tucet jakýchsi staveb, které by se snad volně daly nazvat budovami, a několik dalších, kterým se tak říkat nedalo, ale zjevně jako budovy sloužily. Většinou byly z kamene, hlíny a došků a čím se dvojice dostávala blíž, tím zmateněji působily. Vypadalo to, jako by Resal někdo jen tak rozházel. Nebylo tu nic podobného cestě; Gryfa Morgis se raději rozhodli jít přerostlou trávou než se plahočit blátem, které se rozprostíralo po celé vsi. Kolem bloumalo pár unavených zvířat, ale koně mezi nimi nebyli. Žádné koně nebylo nikde vidět.

Lidé měli na sobě jednoduché plátěné šaty. Všichni něco dělali, ale někteří vypadali, jako by se jen pohybovali a život je nijak nezajímal. Vše se změnilo až tehdy, když si kdosi konečně všiml dvou příchozích. Gryf by nešťastně obyvatele Resalu nepopsal jako přátelské. Morgis na jejich chování neviděl nic zvláštního, hlavně proto, že se mohli skoro přetrhnout, aby jim pomohli, na což byl drak jako příslušník vládnoucího rodu zvyklý. Gryf přemýšlel, jak vstřícní by ti lidé asi byli, kdyby jim Morgis ukázal svou dračí podobu. Z krátkého rozhovoru s Beseenem vyrozuměl, že dračí kapitán posílal k obyvatelům jen několik důvěryhodných lidí.

Tihle lidé byli podrobení, uvědomil si konečně. Když se setkali s někým, kdo měl skutečné sebevědomí,

ztratili odvahu. Děti, které si při jejich příjezdu hrály, se zastavily a vrhaly na ně zachmuřené pohledy. Dospělí přerušili veškerou práci a ženy zašly dovnitř, zatímco muži tiše stáli a čekali nejhorší. Když se dozvěděli, že dvojice nezůstane na noc a chce jen dva koně, zásoby a jídlo, byli celí šťastní, že jim mohou dát, co potřebují - hlavně, aby cizinci co nejdříve zmizeli z jejich života.

Korzáři se o tyto lidi očividně nestarali, ale Gryf se zajímal. Jeden starší muž se zjevně loučil s cenným zvířetem a skoro se pokusil jim ho darovat; lví pták mu musel málem pohrozit, aby si řekl řádnou cenu. Takhle je zpracovali Aramité. Trvale vystrašené děti a příkrčení dospělí, ochotní vzdát se čehokoliv. Zjezila se mu hříva, jak se rozhněval. Další bod proti vlčím nájezdníkům - jako by vůbec potřeboval další důvody k tomu, aby jimi pohrdal.

"Měli bychom jet dál. Do západu slunce nám nezbývají víc než dvě nebo tři hodiny." Morgis už byl v sedle. I on viděl víc než dost. Vesnice byla příliš špinavá, třebaže lidé věděli, jak ukázat respekt. Gryf mu částečně vyčetl z tváře, co si myslí, a znovu užasl, jak iluze prozrazuje totéž, co skutečná tvář. Náhle si uvědomil, že jeho znechucení nad vévodovým chováním je nejspíš stejně dobře patrné. Přinutil se uvolnit se.

Nikomu neřekli, kam míří, jen naznačili, že k severu. Nedalo s s jistotou říci, jestli jsou ve vsi špehové nebo přívrženci Aramitů ale mohli tak své případné pronásledovatele alespoň na chvíli svést z cesty. Když vyjížděli z vesnice, zatímco se s nimi obyvatelé přehnaně loučili, všiml si Morgis podivné klády zaražené do země. Byla silná jako lidské tělo a nejméně o stopu vyšší než drak. Na vrcholu byla hrubě vyřezaná podoba vlka nebo nějakého podobného tvora.

"Zajímavý kousek, nemyslíte?"

Gryfovu pozornost upoutaly oči té věci. Hleděl na ně, i když už ji minuli, a odvrátil se až ve chvíli, kdy by se musel posadit na koně obráceně.

Otevřely se další dveře a odhalily další vzpomínky.

Morgis, který mířil vpřed, se ohlédl a zpomalil koně, což nebylo snadné, protože zvíře na rozdíl od lidí cítilo rozdíl mezi tím, jak drak vypadal, a čím byl, a neustále s ním bojovalo. "Gry... co se děje?"

"Ničitel."

"Prosím?"

"Ničitel. Hlavní bůh Aramitů. Říkají mu živý bůh." Gryfa zamrazilo. Pobídl koně k rychlejšímu kroku a Morgisovo zvíře ho následovalo.

"Je to jen totem. A kromě toho, proč si dělat starosti? Podle mých zkušeností má většina bohů sklony nechat věci běžet po svém. K čemu by bylo být bohem, kdybys musel pořád pracovat?" usmál se Morgis a nevypadal při tom o nic příjemněji než dřív, když se neukrýval za iluzi.

Lví pták potřásl hlavou. Pokoušel se setřást nepříjemný pocit, který měl, když ho ta věc zachytila pohledem - ne, to je absurdní! Jak řekl jeho společník, je to jenom totem. Něco v jeho nových vzpomínkách ho však bodlo a Gryf věděl, co to je, i když si nepamatoval, jak to ví.

"Ničitel," řekl nakonec, "je jiný." Jiný?" Něco... příběh, který mu kdosi kdysi dávno vyprávěl. Příběh, na který si nemohl vzpomenout. "Ničitel se o své lidi osobně zajímá. Hodně je ovládá. Vcelku se říká, že hlavním původcem toho, co vlčí nájezdníci dělají, je Ničitel sám."

Morgis se zamračil: "Nenaznačujete snad..."

Gryf přikývl, oči upřené na rozlehlé území před nimi, na zemi, která je prý pod dohledem jediné bytosti "Naznačuji. Brzy se nám může stát, že šlápneme na nohu - nebo na tlapu - jednomu velmi skutečnému a velmi temnému bohu."

III.

Kdyby nebyli na cizím kontinentu, kde museli všechny a všechno považovat za potenciální hrozbu, mohli by se oba jezdcí nudit Krajina byla natolik jednotvárná, že se občas zdálo, jako by jezdili v kruhu.

Všechno vypadalo zdánlivě stejně. Gryf se skoro těšil na západ slunce, i kdyby jen proto, že bude země kolem vypadat jinak. Morgis se v sedle zaklonil: "Utáboříme se tady nebo chcete ještě chvíli pokračovat? Nijak netoužím po zastávce a zdá se, že i koně chtějí jet dál."

To byla zjevná pravda. Oba jezdci měli jisté potíže s ovládáním svých zvířat. Koně chtěli běžet. Gryf ani jeho společník neměli v úmyslu jim to dovolit. Divoce se hnát ztemnělým lesem nebyl nejlepší tah.

Gryf zvážil vévodovu otázku: "Pojeďme ještě chvíli." Ukázal na nebe. "Dnes v noci bude při síle jen Hestia a i ta nebude ani poloviční. Nijak netoužím jet těmhle lesy příliš dlouho, když neuvidím na cestu." "Nic jsme neviděli Tyhle lesy jsou pusté." "Tak se zeptejte sám sebe, proč jsou tak pusté." Morgis utichnul a Gryf se mohl znovu soustředit na současnou situaci. Poněkud ho trápila otázka, kterou položil drakovi. Tyhle lesy byly úplně pusté. Dokonce i běžné zvuky přírody, ptáci a noční zvířata, tu zněly jen tlumeně. Byla tahle oblast tak řídko osídlená, bylo to běžné? Možná, že první vlna aramitských vpádů na toto území zdecimovala zvěř tak, že se sem ještě nevrátila. To ale vypadalo podivně, protože pak by čekal i poničenou krajinu. Tak početná armáda, kterou si představoval, by způsobila obrovskou zkázu. Pokácené a spálené stromy a tak podobně.

Tyhle stromy byly příliš staré. Za dobu, než dorostly do takové výšky, by se stavy zvěře dávno vzpamatovaly. Náhle ztuhl, protože les utichl. Úplně utichl. Rozeznal v šeru Morgise, který přitáhl koni uzdu a zastavil ho. Morgis na něj mávnul. Něco na severu. Gryf se zastavil, soustředil se a díky tichu kolem to uslyšel. Velice vzdálený, ale nezaměnitelný zvuk. Zvonění kovu o kov.

Bylo by hloupé utíkat. Lví pták se rozhlédl kolem a zastavil se pohledem na mohutném olistěném křoví vpravo. Naznačil drakovi, co chce udělat, sesedl a pomalu vedl své zvíře k onomu místu. Morgis ho se svým koněm následoval. Zavedli zvířata kolem křoví a přinutili je lehnout si.

Viditelnost byla mizerná, ale to pracovalo i v jejich prospěch. Bylo pravděpodobnější, že ze současné pozice spíše zahlédnou oni příchozí než naopak.

Nemuseli čekat dlouho. Teď už bylo zvonění kovu o kov zřetelnější a spolu s ním se ozývaly zvuky vydávané lidmi i koňmi. Morgis položil Gryfovi ruku na rameno, aby ho varoval. První z jezdců projel kolem jen jako nezřetelná skvrna.

Neviděl jejich přílby, ale věděl, že jsou to vlčí nájezdníci. Tohle byl prostě jejich styl, styl který jim byl natolik vlastní, že si i teď dokázal představit, co si myslí. Bylo jich nejméně deset, možná dvakrát tolik. Těžko říct, pochyboval však, že by se příliš spletl,

V jednu chvíli ucítil v hlavě cizí zkoumající mysl. Jemně, téměř nepostřehnutelně. Gryf vytvořil bariéru a uhnul před průzkumem tak, aby to vypadalo, že tu vůbec není. S úzkostí se otočil k drakovi, ale ten už přikyvoval; taky zkoumající mysl vycítil. S hlídkou jel nějaký černokněžník. Jako minule s D'Shayem.

Ten, který jako by vyschl a zemřel, když jeden z Gryfových neživých tělesných strážců náhodou rozdrtil talisman, jehož onen muž používal. Držitel? To byl správný výraz. Aramité s sebou měli držitele.

Věděl také, kam míří. Jeli přímo ke vsi, v níž si Gryf s Morgisem opatřili koně, což znamenalo, že se přinejmenším pokoušejí zjistit, jestli tu Korbus někoho nechal.

Minul je poslední z vlčích nájezdníků. Dvojice vyčkávala, Gryf v duchu počítal vteřiny. Morgise nakonec čekání unavilo a zrovna se chystal vstát, když ho Gryf stáhl zpět dolů. To bylo štěstí, protože sotva se drak znovu ocitl za listím, objevilo se několik dalších jezdců, mířících za těmi, kteří už projeli. Bylo to tak, jak Gryf čekal. Druhá skupina sloužila jako záloha. Takto vylákali nepřítele z úkrytu a pak na něj udeřili ze dvou stran. Nechali ho myslet si, že už hlídka přejela, a pak ho zaskočili, když vylezl z úkrytu. Zjevně měli dokonce ještě menší náskok, než předpokládali. Zpráva z nájezdnických lodí se nějak dostala k jejich základně dříve než za jeden den. Lví pták nepochyboval, že se oblastí stejně rychle rozlétně další zpráva, jakmile nájezdníci odhalí existenci dvou neznámých poutníků, kteří si jen deset mil od přístavu museli koupit koně. Nemohli počítat ani s časem nutným k tomu, aby tahle hlídka dojela do vsi, vyslechla obyvatele a pustila se do pronásledování. Pokud tu zprávy putovaly tak rychle, bude na ně možná jiná hlídka číhat vpředu.

Tentokrát čekali mnohem déle, než se odhodlali vstát. Nakonec se Gryf mlčky postavil a přejel pohledem okolní les. Projel jím zvláštní pocit, jako by nebyli sami, přestože si byl jistý, že je už všichni Aramité minuli. Podobalo se to pocitu, že je sledují nesčetné oči, ale tentokrát mu připadalo, že jsou úplně obklíčeni.

Morgis vstal a protáhl si bolavé svaly. Drak nebyl stavěný na číhanou. "Navrhuj, abychom pokračovali dál, dokud to koně bez potíží zvládnou. Musíme získat co největší náskok."

"Můžeme využít kouzelné pláště. Proměnit se ve stromy... Ne, to bychom se museli vzdát koní." Gryf přikývl. "Nemáme na vybranou. Jedeme dál, ale zastavíme se, hned jak jeden z nás začne dřímat. Žádná

neopatrnost ze strachu, že někdo ztratí tvář. Pokud jeden z nás začne být unavený, řekne to druhému." Vévoda přitakal: "Dohodnuto."

Nasedli a po krátké debatě pokračovali přímo na východ. Morgis navrhoval jihovýchod, ale Gryf si byl jistý, že to, co hledají, leží spíše směrem k severu, pokud vůbec někde. Jet na severovýchod však bylo riskantní, protože by je to přivedlo příliš blízko k lidnatějším oblastem říše vlčích nájezdníků.

Hestia pokračovala ve své pouti po obloze, vyzařujíc jen málo světla. Dvojice byla vděčná za úkryt, který tím získala, ale zároveň by oba rádi viděli dál než jen na pár kroků před sebe.

A celou dobu Gryfa dál rušil pocit, že je někdo pozoruje. Čas se vlekl. Gryf se tu a tam podíval na osamělý měsíc a pokoušel se odhadnout jejich rychlost i čas, který zbývá do úsvitu. Při třetím vzhlednutí přivřel oči. Nebyl měsíc celou dobu vlevo? Co dělá za nimi? Měsíc je rozhodně stálý. Putuje po určené stezce a zůstává na ní. Neběhá si svými stezkami jako nějaké zatoulané mládě.

Takže pokud neudělal chybu měsíc, znamená to, že teď míří... k jihu?

"Máme potíže." Byla to slova, která měl Gryf na jazyku, ale vyřknul je Morgis. Lví pták odtrhl pohled od špatně umístěného měsíce a zahleděl se směrem, kterým ukazoval drak.

"Přes tohle křoví se nedostaneme."

"Křoví" byl mírný výraz pro to, co jim bránilo v cestě. Nebyla tu žádná stezka. Místo toho stáli před rozlehlou, propletenou houštinou stromů a popínavých rostlin, tak silnou, že by jim trvalo celé dny, než by se tudy probili.

"Nepoužívejte kouzla," varoval draka Gryf.

"Nejsem tak hloupý," zasyčel Morgis. "Kouzlo, které je tak mocné, aby nám prorazilo cestu touhle změtí, by se rozeznělo kolem jako troubení na roh. Takže by nás naši přátelé v černém našli. Stejně tak nám nepomůže ani oheň. Navrhujete, abychom se tím křovím prosekali?"

"Doporučuji, abychom ho obešli."

"Kudy?" Vévoda rozpráhl ruce. "Táhne se dál a dál. Proč jsme ho neviděli už předtím?"

Pocit, že je někdo sleduje, stále sílil. "Já... nevím."

Povzdech: "Budeme muset..."

Gryf se neobtěžoval s otázkou. Morgis upřeně hleděl někam za ně. Lví pták se obrátil v sedle, aby zjistil, že je za nimi stejně neprostupné houští jako před nimi.

"U Draka z Hlubin!" zaklel tiše drak. "Past!"

Otočili koně k západu. Před jejich přimhouřenýma očima se vynořila další zeď. Obrátili se a zjistili, že zmizela i poslední úniková cesta.

A pak uslyšeli ten šepot.

Nejprve si ho nevšímali, soustředění na to, jak se odsud dostat bez použití kouzel, kterými by na sebe upozornili Aramity. Pak si mysleli, že je to zvuk větru proplétajícího se mezi pokroucenými větvemi a listy. Až po několika minutách marného přemýšlení si všimli, že tu žádný vítr nefouká.

"Padli jsme do pasti," zamumlal Morgis.

"Ale není to past vlčích nájezdníků,"

"Tak čí?"

Gryf neodpověděl, pokoušel se rozeznat, o čem si ty hlasy šeptají. Bylo to však nemožné, protože mluvily tak rychle, že rozlišil jen jedno nebo dvě slova a ani těmi si nebyl jistý.

...mít... Tzee... jistě je to...

...proč... mrtvý... Tzee... zpět...

...šance... vykoupit... pomstít...

...pomstit... Tzee...

...moc... oběť... Tzee... získat...

Šepot neměl žádný řád a většinu času hlasy mluvily zároveň. Znělo to, jako by se jedna osoba rozdělená na několik částí pokoušela rozmlouvat sama se sebou.

Zaslechl zašustění látky, otočil se a zjistil, že si drak sundává plášť. Když si vévoda stáhl z hlavy kápi, iluze člověka zmizela. Šepot náhle umlkl, jako by jejich uchvatitelé něco takového nečekali.

"Vezmi ho," hodil mu Morgis plášť.

Šepot znovu zesílil, ale teď se v něm ozývaly jiné tóny, jako by se mluvčí museli rychle rozhodovat.

...drak... jeden z jeho... Tzee...

...pak oba...

...já/my budeme... růst... ..moc... Tzee... ..moc... ..moc... Tzee... Šepot znovu zlověstně utichl.

Morgis rychle sesedl a podal otěže svému společníkovi. "Ustupte. Proměním se do své podoby."

Gryf chtěl něco namítnout, ale drak už se měnil. Zbroj změkla a zkroutila se. Ruce a nohy se ohnuly do nemožných úhlů a začaly růst. Z prstů se staly drápy. Z vévodových zad vyrašila drobná křídla, rozvinula se a stále rostla. Morgis upadl dopředu, takže byl na všech čtyřech. Už teď zabíral víc místa, než kolik měli k dispozici. Propracovaná dračí hlava na vévodově přilbě pomalu sklouzla dolů a postupně se proměnila v pravou tvář draka. Morgis, který byl teď skoro úplně drakem, stále rostl.

Gryf pohlédl k nebi a zamračil se, protože spatřil, jak se nad jejich vězením tvoří baldachýn spletených rostlin. Neviditelní šeptající pokračovali v podivném rozhovoru a v jejich hlasech zněla nová síla, nová jistota. Lví pták z toho všeho měl najednou strašlivý pocit. Jednou rukou uchopil uzdy obou zmítajících se koní, druhou namířil na skoro dokončený baldachýn a začal pracovat s mocí. Nic se nestalo.

Ozval se výkřik a pak šeptající hlasy získaly nádech vítězství, vlády.

...náš... Tzee... konečně...

Gryfův kůň náhle vyhodil a prudce vymrštil lvího ptáka do vzduchu. Gryf by však nepřežil celá léta jako žoldněř, kdyby se nenaučil přizpůsobit každé myslitelné situaci. Když dopadl na zem, odkutálel se, aby zmírnil náraz. Setrvačností udeřil do stěny jejich živého vězení a tam se zastavil. Otevřel oči a odkutálel se stranou právě včas, aby ho nešťastnou náhodou nepošlapal drakův kůň.

Pokud šlo o Morgise, Gryf ho našel na místě, kde stál předtím, jak sténá s rukama zabořenýma do hlíny. Vrátil se plně do své lidské podoby a šok z náhlé proměny ho málem uvedl do katatonického stavu.

Šepot byl skoro veselý a jeho neustálý, teď naprosto nerozlišitelný vzor začal na mysl bývalého vládce Penacles doléhat s nepřírozenou tíhou. Začal se stahovat do sebe, aby mu unikl. Bezciálně šátral rukama, až narazil na kroužek se dvěma drobnými píšťalkami, který mu vypadl z kapsy. Památka na jiné dny, kdy klany Černého draka a jeho fanatičtí lidští stoupenci obléhali město.

Jednoho dne draci zakryli oblohu. Všichni patřili Černému dračímu králi. Té noci by Penacles jistě padlo, kdyby nepoužil třetí píšťalku, která původně visela vedle těchto dvou. Píšťalka přivolala ptáky z dalekého okolí. Tolik ptáků, že před nimi draci neměli úniku. Draci ptáky zničili, ale zničili se přitom i navzájem. Ohromná ptačí hejna draky obklíčila a zahнала bezmocné stvůry tisíci drobounkých úderů. Útok žalostně selhal. S ním se vytratila i naděje Černého draka na rychlé vítězství.

Bylo mu jedno, kterou z píšťalek má v ruce. Gryf ji přiložil k zobáku. Příliš dobře věděl, o kolik by to bylo snazší, kdyby měl skutečnou lidskou tvář a ne jen tuhle iluzi. Ale stejně jako Morgis, který se svíjel na zemi, ani on se nemohl proměnit, obzvlášť ne teď, kdy se stěží držel při vědomí. Připomněl si, že jedině, co musí udělat, je prohnat píšťalkou vzduch. Jen prohnat ji vzduch.

Ukázalo se, že je to mnohem těžší, než si představoval, a věděl, že s tím mají něco společného jejich neviditelní vězňové. Pokaždé, když už se mu to skoro podařilo, začalo mu v hlavě nekontrolovatelně bušit ze šíleného mumlání skrytých tvorů. Jednou píšťalku málem upustil.

Zbytek zdravé mysli, který mu zůstal, ho přinutil vystavět kolem sebe mentální bariéru. Bylo to mnohem těžší než předtím, když blokoval nahodilou myšlenkovou sondu vlčího nájezdníka. Přesto se mu pomalu podařilo zformovat ji a pak ji zesiloval, dokud nezískal vládu nad sebou zpět. Sevřel píšťalku pevněji a dokonce se mu podařilo částečně se proměnit do lidské podoby.

Přiložil píšťalku k nově vytvořeným rtům a foukl. Foukal, až málem omdlel z nedostatku vzduchu.

Podařilo se. Píšťalka se mu rozsypala v rukách a nezůstalo z ní nic než světlý popel.

Šepot s novou silou udeřil na jeho bariéru, ale ve vše pronikajícím šíleném zvuku teď zněla nejistota.

Gryfa napadlo, jestli někdo z vlčích nájezdníků slyšel píšťalku nebo Morgisův bolestný výkřik. Byl si však jistý, že tohle není jejich past. Ne, Gryf a jeho společník narazili na nějaký temný kout Snových zemí, které hledali.

Vzpomínka rozkvetla. Vlastně spíš věta. Sirvak Dragoth chrání.

Snové země, vládne však jen těm, kteří chtějí být pod jeho vládou. Způsob, jak říci, že vládci Sirvak Dragothu všechny vítají, ale nezdržují nikoho, kdo nedbá o jejich způsoby.

Opatrovníci, jsou to opatrovníci, rozhodl se Gryf.

Neustálé mumlání šeptajících hlasů se náhle proměnilo v nesouvislé šumění hněvu a úzkosti. Tlak na mysl lvího ptáka najednou ustal. Pohyb poblíž Gryfovi prozradil, že už neútočí ani na Morgise. Koně však zůstali na místě a vyděšeně dýchali. Stádní pud převážil, zvířata se tiskla k sobě a čekala, až se na ně něco vrhne, něco, co budou moci kopnout, a ulevit tak svému děsu. Gryf si v duchu připomněl, že kdyby živé vězení zesláblo, musí je hlídat. Zvířata teď byla v takovém stavu, že by se mohla dát při první příležitosti na útěk, a jejich jezdci by museli putovat očividně nepřátelským lesem pěšky.

Venku něco zavrčelo, něco jako kočka, díky bohu. To znamenalo, že píšťalka odvedla svou práci, protože ať bylo venku cokoli, symbolizovalo to část jeho samého. Gryf se pomalu posadil a nahnál zbývající píšťalku. K čemu byla ta třetí? První byla spojena s jeho ptačí stránkou. Co zbývalo?

Stěny vězení se vyduly směrem dovnitř. Gryf se znovu vrhl na zem, rukama si zakryl hlavu a uvědomil si, že se odpověď možná dozví dřív, než tohle skončí - pokud přežije.

Když ho mohutná zelená zeď ani po několika vteřinách nerozdrtila, odvážil se otevřít oči a rozhlédnout se kolem.

Po vězení nebylo ani památky. Pocit, že ho někdo pozoruje, se taky vytratil. Šepot umkl.

Jemným sluchem zachytil vzdálený zvuk něčeho, co se pohybovalo křovím, něčeho, co spěchalo na východ. Gryf vyskočil a okamžitě toho zalitoval. Zápas o vládu nad vlastní myslí mu přivodil pořádnou bolest hlavy. Polknul, ale neupadl.

"Gryfe?" Předtím se Morgis tomu oslovení vyhýbal v obavách, že by mohl prozradit jejich skutečnou totožnost. Nikdy se nedomluvili na jiném jméně a Gryf měl v úmyslu to vyřešit, až ses ním svět kolem přestane točit. Chytil se za hlavu a otočil se ke svému společníkovi.

Drak byl na kolenou a pokoušel se sebrat plášť, který Gryf v jednu chvíli upustil. Až na to, že byl trochu špinavý, byl v pořádku. V okamžiku, kdy si ho Morgis oblékl, se z něho znovu stal vysoký, statný muž.

"Co se stalo? Co jste udělal?"

Bývalý vládce opatrně strčil zbývající píšťalku do kapsy, aby ji neodhalil svému "spojenci", a odpověděl: "Já... použil jsem na pomoc jednorázové kouzlo, kouzlo z té méj temné minulosti. Pomocí něj jsem přivolal někoho ze svých kočičích bratránků."

Nebyla to úplná lež, ale nebyla to ani pravda. Morgis se rozhodl vzít to z té lepší stránky. Protože nevěděl o poslední píšťalce, neměl důkaz, že jeho společník něco vynechal.

"Co se stalo s našimi neviditelnými přáteli a se zeleným vězením?"

"To opravdu nevím."

"Našli jsme tedy Snové země?"

Gryf viděl, že je na tom drak docela dobře, a otočil se tedy ke koním, kteří kupodivu neutekli, když past zmizela. Zahleděl se směrem, kterým odešel jejich zachránce: "Ne tu část, kterou jsme chtěli najít. Mám pár nových nápadů."

"Nových nápadů nebo starých vzpomínek?" zeptal se Morgis ironicky. Už byl na nohou a vypadal v pořádku. Lví pták ale věděl, že není. Ať draka bolelo cokoli, Gryfovi to neřekl. Byl příliš pyšný.

"Co to bylo?" otázal se vévoda, když si bral uzdu svého koně.

"Nevím. Cítím, že bych to měl vědět, ale nevím. Ne všem mým vzpomínkám se chce zpátky."

Morgis chápavě zasyčel: "Říkal jste něco o nových nápadech..."

"Přemýšlel jsem, že bychom měli jít touhle cestou." Gryf ukázal na východ, směrem, kam zmizel jejich tajemný dobrodinec.

"Nějaký důvod?"

"Tudy odešel náš zachránce. Myslím, že je jistě nějak spojený se Snovými zeměmi - s tou částí, kterou chceme najít."

Drak se zavrčením nasedl. Byl zraněný mnohem hůř, než si jeho společník původně myslel. "Tak pojďme odsud, příteli. Nijak netoužím po odvetném utkání s našimi šeptajícími známými - alespoň ne v noci. Ať přijdou ve dne..."

Sevřel pěst a naznačil, co by udělal.

Gryf uvážil, čemu čelili, a zdržel se komentáře ohledně drakových šancí. Místo toho nasedl a řekl: "Pro teď na to zapomeňte. Chci se odsud dostat co nejdál - aspoň hodinu jízdy. Navrhuji, abychom se potom utábořili a střídali se na hlídce. Oba si potřebujeme brzy odpočinout."

I když to skoro nebylo vidět, z Morgisovy tváře zazářila úleva. Rozhodně na tom byl hůř, než chtěl připustit. Gryf už se rozhodl, že drak dostane druhou hlídku, která nezačne dřív, než lvího ptáka zdolá vlastní vyčerpání.

Ohlédl se, aby se ujistil, že se zbavili přítomnosti šeptajících tvorů, a pobídl koně na východ. Morgis okamžitě vyrazil za ním, rukama pevně svíraje otěže. Nemuseli koně nijak pobízet, ani zvířata tady netoužila zůstat.

Naštěstí už byli daleko odtud, když z něčeho, co se dalo popsat jen jako trhlina v realitě, vystoupily dvě postavy. Vysoké štíhlé postavy, které se domýšlivě pohybovaly místy, kde číhali nevidění šeptající tvorové. Kdyby tu byl Gryf, možná by ty dva poznal, možná by je poznal, i když neměli žádné tváře. Jen bílé, prázdné místo tam, kde by měly být oči, nos a ústa. Zdálo se, že dvojice ani tak nezkoumá okolí, jako spíše čeká na třetí bytost.

Za několik okamžiků se k nim připojil třetí tvor, postava podobná kočkovité šelmě. Než se k těm dvěma přiblížila, jaksi se zavlnila a proměnila se v cosi lidského - nebo alespoň člověku podobného. Ona - ani v marném světle Hestie se nedalo pochybovat, že je to ona - ukázala na východ, kam zamířili dva jezdci v domnění, že jedou po stezce. Po její stopě, kterou záměrně vytvořila.

Mezi ní a jejími dvěma společníky bez tváří nepadlo ani slovo. Přikývli. Žena se znovu rozostříla a znovu se z ní stala jakási hrozivá kočka. Skočila do lesa a vydala se za Gryfem a Morgisem.

Zbylí dva se za ní dívali, dokud nezmizela, a pak se vrátili do trhliny, která se vytratila, jakmile jí prošli.

Vzápětí se znovu ozval šepot. Zněl v něm nový tón a stále dokola se opakovalo jedno slovo, jméno, znamení jejich hněvu a dychtivosti srazit brzy domýšlivost těch, co právě odešli.

Tzee. Tak říkali svému druhu, jen pod tím jménem byli známi. Byla to forma moci a oni z ní čerpali sílu.

Tzee. Kdyby Gryf to jméno slyšel, vzpomněl by si. Vzpomněl by si, co dokáže udělat, když jsou plně při síle, k čemuž právě směřovali. Tzee si na Gryfa také vzpomínali. Spletl se, když si mysleli, že ho zaskočí a přemůžou. Dřívější zkušenosti jim měly připomenout, že je to omyl. Ztracenec byl vždycky úskočný.

Dokonce se mu zjevně podařilo vstát z mrtvých.

Brzy, slíbili si Tzee, to bude jinak. On to řekl - a on měl moc to udělat.

IV.

Zbytek noci ani následující den je nic nerušilo. Stezka, kterou se vydal jejich tajemný zachránce, sice už dávno zmizela, ale oni přesto pokračovali stejným směrem. Lesy konečně ustoupily svažitým polím, která sloužila jako pastviny pro zemědělské usedlosti. Slunce jasně zářilo a země ožila divy přírody - malými zvířaty, ptáky a květinami. Jen lidé neladili s krásou země. Morgis si dokonce odfrkl, když je viděl. Gryf měl podezření, že to musel dlouho nacvičovat, než dosáhl takové dokonalosti. Za jiných okolností by to bylo skoro komické.

Lidé se pohybovali bez hlesu, dělali svou práci, ale nijak se o ni nezajímali. Nikdo nemluvil, a když uvážíme všechny okolnosti, bylo s podivem, že tu vůbec byly nějaké malé děti. Vesničané nevěnovali jejich vzhledu pozornost. Někteří měli na sobě úplně nepraktické oblečení, zatímco jiní se očividně celé týdny nemyli. "Živí mrtví," zamumlal Gryf.

"Chátra," odsekl Morgis. "Tihle lidé jsou chátra. Máme nějaký skutečný důvod, proč tady zastavit?"

"Ne."

"Tak pojedme dál. Raději bych nebyl v jejich společnosti příliš dlouho. Nejspíš jsou něčím nakažení."

Lví pták nad necitlivým chováním svého společníka potřásl hlavou, ale podřídil se. Nemohli udělat nic, čím by těm lidem pomohli. Stejně jako jinde, vlčí nájezdníci zlomili jejich ducha natolik, že dělali všechno, co po nich páni chtěli. Gryf chápal, co se tu děje. Tihle vesničané a jim podobní lidé zřejmě sloužili jako zdroj zásob pro vojska Aramitů na jihu. Pole byla příliš velká na to, aby je využívaly jen usedlosti, což byl další dobrý důvod k odjezdu. Hlídka kterou v noci minuli, tudy možná projížděla během pravidelné obchůzky.

Pobídl koně k rychlejšímu tempu a brzy nechali bezútěšné místo za sebou. Viděli, že před nimi leží další lesy, a pokud je zrak neklamal, na severovýchodě se rýsovala větší osada nebo menší město. Gryf přitáhl koni uzdu a obrátil se na svého společníka: "My jsme..."

At' se chystal říct cokoliv, úplně na to zapomněl, když zahlédl věc za Morgisem. Vynořila se za ním

jakási brána - ne, Brána. Gryf ji viděl už předtím, i když si na ni vzpomínal jen mlhavě. Už skrze ni prošel, ale vzpomínka na to, kdy, mu také stále unikala. Dávno. To bylo jediné, co mohl říci s jistotou. Věřil, že tohle je cesta do Snových zemi a z nich. Cesta, kterou Gryf hledal.

Cítil, že je s ní spojený, tenkým, jemným vláknem, které se táhlo jeho roztříštěnou myslí hlouběji, než dokázal přijmout. Jaké spojení by mohl mít s tou věcí... s něčím takovým? Brána stála asi dvacet stop za ním a byla vysoká, mnohem vyšší než oba jezci dohromady. Byla prastará, ale jediným viditelným znamením stáří byly jemné stopy rzi na závěsech mohutných dřevěných dveří. Vypadala jako z mramoru, ale cítil, že asi není. Nejvíce ho však zaujaly fantastické a děsivé plastické postavy...

"My jsme co?" zlomil Morgis svůdné kouzlo. Gryf zamrkal a spatřil, jak se Brána rozplývá jako ranní mlha. Než se drak stačil otočit, byla pryč.

Drak se obrátil zpět ke Gryfovi: "Co to bylo? Viděl jste něco? Jsou ty zatracené věci zpátky?"

Přestože drak tvrdil opak, pořád se ještě úplně nevzpamatoval z agónie vynucené proměny.

"To - Brána! Cesta do Snových zemi! Byla tady!" Gryf se podíval na svého spojence, hledaje nějaké známky pochopení. Morgis ti ho zvědavě prohlédl a pak se úkosem podíval na místo, kde prý předtím byla Brána. Náhle vyvalil oči a Gryf si nejdřív myslel, že se vchod do Snových zemi znovu otevřel. Když se však otočil, aby se na to sám podíval, zježila se mu hříva. Naštěstí byla proměněná.

"Bránu nevidím, ale vidím něco jiného, co bych raději neviděl." Rychlým tempem k nim mířila hlídka vlčích nájezdníků. Tvořilo ji více než čtyřicet mužů, opravdu velká hlídka. Mohli hledat jediné - špehy, kteří se vylodili z dračí lodi. Gryf ucítil v hlavě jemný tlak. Už věděl, že to je vždycky práce držitele. Dovolil mu nahlédnout do falešných povrchových myšlenek, na kterých se s Morgisem předem domluvili. Držitel najde dva muže mírně pochybného původu, kteří cestují a hledají příležitosti - příležitosti jakéhokoliv druhu. Beseen Gryfovi řekl, že Aramité podporují volné výpravy, i když nezákonného druhu, pokud jim to přináší zisk. Vydávali se za příslušníky nejnižší ze svobodných kast, kteří nebyli hodni ani označení R', s nímž začínali všichni aramitští válečníci. Pro hlídku to byli bezvýznamní lidé, jestli ovšem nehledali rekruty. Pokud ano, stali by se z nich nedobrovolní dobrovolníci, a bez této ironie by se Gryf obešel.

Boj ani hloupý pokus o útěk by jim neposloužil. Proto zůstali tak tiší a klidní, jak jen dokázali. Dotyk držitele se stáhl, ale Gryf i Morgis byli dost chytrí na to, aby věděli, že se může vrátit.

Rozložitý, svalnatý muž, zjevně velitel hlídky, zvedl levou ruku, což bylo pro skupinu znamení, že mají zastavit. Celá hlídka měla uniformy stejné jako ta, v jaké Gryf naposledy viděl D'Shaye, včetně hledí, jež se velmi podobalo tomu na dračích přilbách, ale v případě Aramitů plnilo jen běžný úkol, ke kterému bylo určeno. Vlčí nájezdníci byli lidé - pokud šlo o nejširší definici toho slova.

Několik z nich, včetně velitele a muže, který musel být držitelem, si během zastávky sundalo přilby. Velitel byl ohavný, zjizvený veterán s rozčuchanými vousy a zpusťšeným obličejem. Naprostý opak bezvadně upraveného D'Shaye.

Držitel - byl to držitel, protože v ruce pevně svíral něco, z čeho vyzařovala značná moc - je překvapil. Byl stěží dospělý, ale z očí mu sálala sebejistota a vědění, které lvímu ptáku říkaly, že je v záležitostech hlídky konečnou autoritou. Gryf si na okamžik přál, aby golemové během boje v jeho bývalých pokojích talisman tak dokonale nerozdrtili.

"Jsem kapitán D'Haaren, pátý stupeň, umístěním v Luperionu, bráně k jižním územím." Ukázal na město v dálce. "Vaše jména?"

"Já jsem Morgis, z Tyliku," odpověděl nejprve drak. Vévodo jméno tady nikdo nepozná a Beseen se několikrát zmínil, že Tylik je místo, které se dobře hodí jako místo původu, protože je tak dalek na severu, že ho navštívil jen málokdo. Byla by směla, kdyby odtamtud pocházel kapitán nebo držitel.

"Já jsem Gregoth, taky z Tyliku." Z bezpečnostních důvodů si Gryf vybral jméno, které začínalo stejně jako jeho, ale podle kapitána Beseena bylo na tomto kontinentu dost běžné. Nechtěl, aby si ho někdo, kdo o něm ví, spojil s jeho pravým jménem.

"Jste ze smečky," pronesl náhle držitel způsobem, který měl dvěma civilistům zřejmě nahnat strach.

Předstírali, že jsou náležitě vyděšení, pomalu přikývli, ale mlčeli. Zdálo se, že držitel je spokojený.

Kapitán D'Haaren však nebyl: "Odkud jste přijeli? V poslední době."

Gryf pokrčil rameny: "Různě, kapitáne. V poslední době hodně projíždíme zemí."

Lví pták si v mysli vytvořil vrstvu, štít falešných vzpomínek na nepovedený obchod a rychlý útěk na jih. Daleko na jih. Probrali různé možnosti s Beseenem, který mu navrhoval věci, co nebudou držitele zajímat. Vzpomínky byly přibarvené v Gryfův prospěch, což by bylo naprosto přirozené zkreslení. Jestli jim držitel uvěří, možná se v nich nebude dál vrtat. Tenhle mladík, který byl ve službě teprve krátce, ale možná zatlačí jen proto, aby se předvedl.

Myslí mu proběhlo zachvění. Držitel je právě znovu zkoumal, i když se tvářil skoro znuděně. O chvíli později Gryf podle lehkého zkroucení rtů mladého nájezdníka usoudil, že držitel spolkl návnadu a teď s ním skoro soucítí.

"Odpusťte jim, kapitáne. Jsou v pořádku. Já osobně bych se teď rád vrátil do Luperionu a odpočinul si. Jsme venku skoro celý den.

Kapitán hlídky zabručel, neřekl však nic, co by mohlo ohrozit jeho postavení. Bylo zjevné, že ho držitel nezajímá, ale byl dost chytrý na to, aby nenaléhal. Fyzická síla byla ničím v porovnání se silou mysli držitele řádně sladěného se svým nástrojem.

Gryf zamrkal. Věděl toho o těchto věcech mnohem víc, než by měl vědět po krátké zkušenosti s D'Shayovým druhem, držitelem DTaquem.

"Dobrá," řekl zdvořile D'Haaren. "Protože my i vy míříme na stejné místo, navrhuji, abyste jeli s námi. Vlastně na tom trvám."

Morgis by možná dokázal celou tuhle záležitost vyřešit tím, že by se proměnil do dračí podoby a přemohl celou hlídku, držitele a vůbec, ale takový čin by nejen zhoršil jeho zranění, ale zároveň by všechny s mocí upozornil, že jsou tady.

Taky nebylo jisté, že by hlídku dokázali porazit. Držitel nemusel být jediný obdařený mocí. D'Haaren neměl ve vlasech stříbrný pramen, který označoval čaroděje v Dračích říších, ale na tomto kontinentu možná podobné známky neexistovaly.

"Velice rádi se k vám připojíme," odpověděl lví pták také zdvořile. Doufal, že kapitán nebude trvat na tom, aby ho doprovázeli i uvnitř města.

Aramita si nasadil přilbu a muži ho okamžitě následovali. Držiteli to trvalo o něco déle, oprášil přilbu, a než si ji konečně znovu nasadil, dokonce se na chvíli obdivně zahleděl na dračí hlavu na jejím vrcholu.

Kapitána to zjevně rozzlobilo, předstíral však, že si demonstrace držitelovy nezávislosti nevšiml.

D'Haaren zvedl ruku a dal svým mužům povel k jízdě. Gryf a Morgis dostali čestné místo, takřikajíc, vedle kapitána. Ke znepokojení celé trojice držitel pobídl svého koně a připojil se k nim.

"Už jste někdy byli v Luperionu?" zeptal se D'Haaren až příliš nedbale.

"Ne," odvětil Gryf. "Ani v Canisargosu. Slyšel jsem, že je sídelní město velkolepé."

"Má svoje krásy," odpověděl kapitán poněkud kysele. "Uvidíte, že i Luperion je dost velký. Jediná slušná bašta civilizace v těchto zemích. Dá se říct, že je jako krok do jiného světa."

Gryf doufal, že ho nikdo příliš nesleduje, jinak by si mohli všimnout, jak sebou při poslední větě škubl.

D'Haaren tím zjevně nic nemyslel, ale mysl lvího ptáka se okamžitě obrátila ke Snovým zemím. Bylo směšné myslet si, že by byl vlčí nájezdník až tak podezřívavý - nebo ne?

Kapitán pokračoval v pokládání zdánlivě náhodných otázek. Oba nově příchozí věděli, že jde o pokus zmást je a odhalit. Chvilí trvalo, než si uvědomili, že po tom kapitán D'Haaren touží hlavně proto, aby ho přeložili na sever, nejraději do Canisargosu. Bezpochyby doufal, že odhalí něco dost důležitého, aby upoutal pozornost nadřízených - stejných nadřízených, kteří toho o něm zjevně věděli dost na to, aby starého veterána odklidili z dohledu.

Zahořklý muž je nebezpečný muž.

Luperion se začal rýsovat zřetelněji. Bylo to dost velké město, asi jako dvě třetiny Penacles, a bylo obehnané ochrannou hradbou. Víc se o něm zatím říct nedalo. Nad hradbou se tyčilo několik vysokých, pravidelných budov a na jedné z nich vlála vlajka, kterou z této vzdálenosti nebylo možné rozeznat.

"Potkali jste na cestách během posledních dnů nějaké cizince?" zeptal se D'Haaren náhle.

Gryf ucítil náhlý, stěží patrný dotek na okraji vědomí. Naštěstí to byla hra, kterou s Morgisem oba důvěrně znali, takže odpověděli snadno a klidně.

"Potkali jsme pár vesničanů. Beznadějná banda."

Držitel získal jen falešné myšlenky o nadřazenosti nad shrbenými sedláky, což byl typický postoj

Aramitů, a pak sondu stáhl.

Kapitán hlídky se zasmál: "Kdybyste s nimi bojovali předtím, neříkali byste to. T'R'Layscionové bojovali zuřivěji než kdokoliv na jihu. Držitelé museli zaútočit na jejich čaroděje. Málem se jim to nepodařilo."

"To nebyla naše chyba," drze dodal držitel. "Někdo se rozhodl nečekat, až budeme hotoví. Ztráty byly o třetinu vyšší, než jsme měli mít. Ničitel nenávidí hlupáky."

"Tak by měl něco udělat s některými svými držiteli. Lenost je v jeho očích také selháním."

Všichni ztichli. Z výrazu ostatních Aramitů bylo patrné, že se tihle dva nehádají poprvé.

"Nikdo tam venku nebyl. Ověřoval jsem to."

"Museli tam být." D'Haaren se ohlédl zpátky na nové spolence, než se zase zahleděl na cestu před sebou. Chvilí nikdo nemluvil. Luperion Gryfovi a jeho společníkovi náhle připadal jako přitažlivé místo. Cokoliv, jen být pryč z téhle choulostivé situace. Nebylo nic dobrého na tom, být polapen v osobním střetu mezi zahořklým vojenským veteránem a samolibým mladým držitelem.

Ticho přerušil držitel a vybral si téma, které je vyděsilo skoro stejně jako předchozí hádka.

"Vypráví se tam, odkud pocházíte, o Snových zemích, Gregothe? Co jim říkají v Tyliu?"

"Trochu se o nich mluví. Nikdy jsem to pořádně neposlouchal. Kdo by se staral o nějaké zatracené země, které se nedrží na jednom místě?"

Očividně odpověděli správně, protože mnozí Aramité, včetně kapitána i držitele, souhlasně přikýkli.

"Vystihl jsi podstatu věci," pokračoval držitel. "Chtějí po nás, abychom bojovali se stíny. S ničím. Proč se namáhat? Ať jsou Snové země kdekoli, pokud víme, nemají vojska. Jen zřídkakdy útočí. Raději bychom měli poslat vojsko za moře a udeřit na ty nové země, o kterých se mluví. K čemu nám bude takové místo, jako jsou Snové země?"

Morgis se nevinně zeptal: "Ty nové země, víte o nich něco? Slyšeli jsme pověsti o příšerách, ale vy jste první, kdo se zmínil o jejich zemích."

Mladý Aramita pokrčil rameny: "Hrstka titěrných, barbarských království, jak jsem slyšel. A pokud jde o příšery, není nic, co by Ničitelovy děti nezvládly."

Morgisovi i Gryfovi chvíli trvalo, než si uvědomili, že "děti", o kterých držitel mluvil, jsou vlčí nájezdníci. Naštěstí si nikdo neuvědomil, co je zmátl, a přičetli to hovora o dalekých zemích.

Souhlasně na sebe kývli. Gryf se chystal položit další otázku, ale náhle ho upoutal pohled na postavu daleko vpravo před hlídkou. Postava byla v šedém rouchu a obličej jí zakrývala kápě. Zdálo se, že na ně několik vteřin hledí, než se klidně odvrátila.

Předstíral, že se rozhlíží po krajině. Postava mohla pocházet ze Snových zemí nebo to mohl být někdo jiný. Vzpomínky, které znovu získal, mu nic neprozradily a žádné nové se nevynořily. Nejlépe bude nemluvit o tom, dokud nebudou s Morgisem sami.

"Můžete nám říct něco o Luperionu, kapitáne?" zeptal se Morgis. "Jaký druh zábavy tam můžeme najít - a je tam dobré jídlo a pití?"

D'Haaren jim město vyličil do obdivuhodných detailů, což naznačovalo, jak dlouho už tam trčí. Gryf poslouchal jen na půl ucha. Měl v úmyslu dostat se z města co nejrychleji.

Když se brány Luperionu ocitly na dohled, projel jím chlad a jeho znepokojení ještě vzrostlo.

Nezneklidnilo ho ani tak samotné město, jako spíše osamělé sochy zdobící vrchol každé z bran. Kruté vlčí hlavy. Ne však obyčejní vlci, ale cosi téměř lidského. To na nich bylo tak děsivé. Každá z hlav byla směsicí krutosti a prohnání, která slibovala hrůzu a ničení. Nebylo pochyb o tom, co hlavy představují. Gryfa zaplavil stejný pocit jako předtím ve vsi.

Tváře na něj hleděly úkosem a zvaly ho, aby se připojil k potěchám města.

Ničitelova města.

"Tvrdí, že byla povolána," zazněly v souladu dva stejné hlasy, Jednou z opatrovnických píšťalek.

"To není možné. Všichni mistři opatrovníci byli dotázáni. Nikdo z nich svůj talisman nepoužil." Nový hlas patřil vysoké hubené postavě, která jako by klouzala místností. Ten efekt ve skutečnosti způsobovalo dlouhé splývavé červenobílé rouchu, které měla na sobě. Tvář měla za závojem, protože mohla být nebezpečná těm, kdo se náhodou podívali jejím směrem. To byla cena za moc.

"Nemohlo se stát, Haggerthe," pokračovaly dva hlasy, "že někdo našel talisman některého z mrtvých opatrovníků? Někteří přece zemřeli nebo zmizeli"

"Když opatrovník zemře, jeho osobní talismany - všechny - zemřou s ním. Z píšťalek by nezbylo nic než popel. Možná mohli přijít na způsob, jak napodobit zvuk..."

"Ale no tak." Dvojčata se té představě ušklíbla. "Víš, že skutečný kontakt se Snovými zeměmi je mimo Ničitelovu moc. Je to proti zákonům, které byly stanoveny na počátku."

"Je tady Shaidarol. Ten znal tajemství. Býval jedním z nás."

"Shaidarol ztratil své znalosti, když se nechal zlákat Ničitelovými sliby. Bratrstvo Tzee také nedokáže tyto síly použít, protože se ve svém šíleném boji o nadvládu sami postavili za hranice přirozenosti."

Pochopili jsme, že právě oni se ty dva pokusili polapit nebo zabít."

Postava v závoji, které říkali Haggerth, zvedla ruku v rukavici a zamyšleně potáhla za látku, která jí zakrývala tvář: "Navrhla něco Troia?"

Dvojčata společně přikývla: "Myslí si, že bychom neměli váhat. Je potřeba problém vyřešit s konečnou platností. Lépe být v bezpečí než ztratit vše."

"Trochu drastické, nemyslíte?"

"Ne."

"Tím ovšem nebudeme o nic lepší než vlčí nájezdníci. To vás netrápí."

"V časech války se často podobáme nepřátelům. Až Aramity a jejich šíleného psiho boha spláchne moře, zapomeneme na tyto hrozné časy a znovu si vzpomeneme na radosti života - my všichni, kromě těch nepříjemných Tzee, tak je to."

Haggerth si povzdechl. "Myslím, že naše sny o návratu ke způsobům minulosti jsou příliš velké sousto dokonce i pro Snové země. Mám návrh. Nelidé vstoupili do Luperionu. Myslím, že nám v této věci pomohou. To bude znamenat přivolat na pomoc Bránu. Pak, až budou ti, které hledáme, sami..."

Dvě postavy se naklonily dopředu a Haggerth jim vysvětlil svůj plán. Po chvíli se obě usmívaly identickými úsměvy.

Na nejkratší okamžik se to probudilo. Pouta to stále držela uvězněné, jako už celé věky. Proč tedy, podívalo se, jsem vzhůru? Prozkoumalo minulost, která mu byla vždycky otevřená, a objevilo přítomnost myslí, kterou důvěrně znalo. Daleko odsud, ale přesto nejbližší, kam se kdy dostala. Snad, pomyslelo si krátce, se čas osvobození blíží. Snad.

Jedna část jeho myslí ožila. Byl to trik, ve kterém měl vězeň dlouhou praxi. Tato část myslí bude sledovat a informovat ho, zatímco vězeň jako celek bude pokračovat ve svém dlouhé věky trvajícím spánku.

Pokud se vzdálená stopa vytratí, i sledující část myslí se vrátí ke spánku. Jestli se však přiblíží...

...hra znovu začne.

Ohromný kolos zavřel oči.

v.

Město za hradbami bylo skutečně působivé, ale spíše díky davům lidí a zvířat než čímkoliv jiným.

Vyskytovaly se tu skupiny všech velikostí a byly na sebe natlačené tak těsně, že jezdci vypadali, jako by své koně vedli řekou.

"Dnes je trh?" zeptal se nakonec Morgis. "Trh?" Držitel se samolibě usmál. "To sotva. Takhle vypadá v Luperionu každý den!" "Aha."

I když už se snášela tma, Luperion neměl v úmyslu utišit se. Louče, lampy a podobné zdroje světla už osvětlovaly celou oblast. Lidé se dál handrkovali nebo potloukali kolem a Gryf měl podezření, že tu davy zůstanou ještě celé hodiny.

Luperion byl kontrastní směsí účelnosti a rozmarů. Tržiště přetékala směsicí stanů a staveb všech tvarů a velikostí. Na druhé straně, kde sídlila vojenská moc vlčích nájezdníků, se budovy podobaly temným krabicím. Postavy v ebenově černé zbroji stály na hlídkách nebo pochodovaly tam a zpátky. Všechno se zdálo být černé, šedé nebo bílé, zřetelně odlišné od území tržiště, kde spolu dokonce i na kůži samotných obyvatel zápasily nesčetné barvy. Většina z nich byla Gryfovi povědomá, ale modří muži ho zarazili.

Beseen se o nich krátce zmínil, ale lví pták předpokládal, že jde jen o nějaký druh barvy na kůži.

Důležitější bylo, že pocházeli odněkud z blízkosti Tyliru. Beseen Tylir vybral, protože tady měli být návštěvníci ze severu vzácní. Drakovy informace byly zjevně jen útržkovité. Gryf přemýšlel, co ještě Beseenovi uniklo.

Čekal, že prodírání davem bude obtížné, ale davy lidí se před hlídkou rozestupovaly a za ní zase spojovaly. Pohybovali se s takovou přesností, jako by to nacvičovali - což v jistém smyslu i dělali. To, že byla hlídka přijímána jako pevná překážka, o Aramitské říši leccos vypovídalo.

D'Haaren jim doporučil hostinec Šakalův mrav, kde by mohli najít pokoj a jídlo. Gryf mu opatrně poděkoval za radu, tak, aby velitel neodhalil pochybnosti, které pocítili při jeho náhlé shovívavosti. V hostinci zjevně sídlil jeden nebo dva špehové, ale pokud šlo o něj, nebylo to nijak zvlášť nebezpečné. Existovaly způsoby, jak špehům uniknout.

Když se odtrhli od Aramitů, rozloučil se s nimi jen jediný člen hlídky - držitel. Kývnul a řekl: "Kéž vaše úsilí dojde k náležitému konci."

Gryf ani Morgis se neobtěžovali zabývat významem té věty. "Máte něco na mysli?" zasyčel Morgis, jakmile byli pryč. Lví pták přikývl předstíraje, že mluví o tom, co vidí kolem sebe. Zašeptal: "Ano, půjdeme do Šakalova mravu a zaplatíme za jednu noc, ale nevrátíme se tam. Chci odsud odjet ještě před svítáním. Pro případ, že bychom se museli na čas rozdělit, chci najít jinou hospodu nebo místo plné lidí, kde bychom se setkali."

"To zní rozumně, pokud váš plán pro nejbližší budoucnost zahrnuje i pořádné jídlo. Žaludek mi zeje prázdnotou."

Gryf věděl, jak se drak cítí. "Je to v plánu... věřte mi, jídlo je v plánu."

Když se v Šakalově mravu pořádně najedli a napili - pivo bylo dobré, ale koření ne - zašli daleko do města. Předstírali, že hledají nějaké místní zábavy, a pod pláštěm hledání našli druhou hospodu. Šlo se jim těžko, bez hlídky nebo koní, kteří by jim uvolňovali cestu, byli nuceni vyjít s vlnami chodců.

Došlo i k jednomu blízkému setkání. Morgis se z jakéhosi kupce pokoušel vyloudit informace a zmínil se o Tyliru, Až pak si uvědomil, že jeden z modrých mužů stojí kousek od něho a prohlíží si nějaké zvířecí kůže. Naštěstí je neslyšel. Potom už se pokoušeli pokud možno nemluvit o místě, odkud pocházejí, a stále se rozhlížel' jestli nezahlednou výraznou barvu severanů.

Už mířili zpět k druhému hostinci, když Gryf znovu zahlédl vysokou postavu v dlouhém rouchu, podobnou té, která předtím stála v polích u města. Kápě jí zakrývala celou hlavu a lvímu ptákoví na chvíli připomněla Shadea, čaroděje, jehož prokletím bylo žít celou věčnost střídavě jako dobrý a zlý. Ale Shade byl pryč, ve vyhnanství v nekonečné Nicotě, kam ho odeslal jediný tvor, který dokázal porazit jeho temnou osobnost.

Morgis tu postavu taky uviděl. Jak se dívali, všimli si obzvlášť jedné věci: postavě v kápi nikdo nestál v cestě déle než vteřinu. Dokonce i aramitsí vojáci na koních se jí vyhýbali. Bylo také patrné, že tajemná postava není mezi obyvateli nijak oblíbená, i když ho nebo ji rozhodně respektovali.

"Někdo, o kom bychom asi měli vědět?" zašeptal drak.

"Několik takových, o kterých bychom měli vědět. Podívejte se." Gryf ukázal na ulici.

Davem kráčely další dvě postavy v kápích. Očividně zamýšlely přidat se ke třetí, která stála a čekala na ně. Byly stejně vysoké, ale jinak se nedalo říct, co se pod rouchy skrývá. Ať to bylo cokoli, lidé se jim vyhýbali jako moru.

Gryf si prohlížel dav: "Teď by asi nebyl nejlepší nápad s někým o tom mluvit. Z toho, co jsem viděl, je všichni až moc dobře znají. Ostatně, i my bychom rozhodně měli vědět, co jsou zač."

"Jednu věc o nich vím," podotkl Morgis s očima upřenými na vzdálenou trojici.

Jakou?"

"Míří k tomu druhému hostinci, k tomu, ve kterém bydlíme.

Bylo to tak. Co hůř, jeden z nich se oddělil - Gryf nevěděl, jen předpokládal, že jsou to muži - stál teď venku a zpod šerých hlubin své kápě si prohlížel dav.

"Myslím, že máme potíže," zasyčel vévoda.

"Já vím, že máme potíže. Vpravo."

K jejich zděšení se k dvojici prodíral kapitán D' Haaren s několika muži. Pohled ve veteránových očích se jim nijak nelíbil.

Pomalou, opatrně se otočili a předstírali, že si aramitských vojáků nevšimli.

"Co teď?" zasyčel Morgis. Kdyby šlo jenom o něj, byl by v pokušení prostě tasit meč a bít se. Jistě, bylo tu víc než půl tuctu vojáků, ale dav by je dostatečně zpomalil, takže by se mohl o jednoho nebo dva

postarat.

Gryf se zamračil: "Támhle tou ulicí."

Zmíněná boční ulice nebyla o nic méně plná než hlavní třídy města. Bývalý vládce Penacles doufal, že se jim podaří zahnout ještě do nějaké další postranní uličky, dřív než se Aramité dostanou dost blízko. Byla tu naděje, i když slabá, že se jim podaří setřást hlídku na tak dlouho, aby si mohli vyzvednout svoje věci i koně. Další problém bude, jestli se jim vůbec podaří uniknout z města.

"Co nás prozradilo?" zašeptal drak. Očividně bylo jedno, jak hlasitě mluví, všichni kolem byli příliš zaneprázdnění vlastními starostmi.

"To opravdu nevím. Možná narazili na někoho z našich sousedů a vyslechli je," odvětil. Myslel na modré lidi. Možná jim Beseen zapomněl o Tyliru něco důležitého říct nebo něco vůbec nevěděl. Gryf se zadíval do další postranní ulice, skoro jen uličky. "Tudy. Pospěšte si, ale neutíkejte."

Zahnuli za roh a zjistili, že k nim zepředu míří skupina vlčích nájezdníků.

Než ho Gryf stačil zastavit, držel Morgis v ruce nůž. Aramité, kteří se k nim blížili, byli očividně jen na rutinní hlídce a nijak se je nesnažili zajmout. Nejspíš kolem nich mohli klidně projít.

Na to už však bylo pozdě. Voják, který je vedl, se beze slova svezl k zemi a z hrdla mu trčela rukojeť nože. Zbylí tři na okamžik překvapeně zaváhali, ale pak vytáhli meče, dlouhé, hrozivé, lehce zakřivené čepele.

Gryf zaklel a tasil. Morgis už držel zbraň v ruce a rychle se blížil ke trojici. Jeden z nich něco vykřikl, ale jeho hlas zanikl v hluku kolem. Drak zkrčil zbraň se dvěma Aramity, Gryf tak tak stihl svého společníka zachránit před třetím. Ulice byla uzoučká a lvímu ptákovi se podařilo zaskočit protivníka v nešikovném úhlu. Hrotem čepele sekl soupeře hluboko do ramene, v místě, kde musela mít zbroj mezeru. Vlčí nájezdník stiskl zuby, přehodil si zbraň do druhé ruky a předvedl mu, že umí levačkou bojovat stejně dobře jako pravačkou.

Morgis prohnal čepel jedním ze svých dvou protivníků, ale jeho meč uvízl v hroutící se postavě. Zatímco se ho snažil vytrhnout, zbývající Aramita využil výhody a sekl draka z boku poblíž klíční kosti. Vévoda zasykl spíše vztekem než bolestí, ale jeho reakce vojáka natolik zaskočila, že se Morgisovi podařilo uvolnit meč, než vlčí nájezdník znovu zaútočil.

Gryf čekal, že se na ně každou chvíli zezadu vrhne kapitán D'Haaren se svými muži. I kdyby je kapitán ztratil, hluk boje by bezpochyby přilákal buď jeho nebo jinou hlídku. A jestli ne hluk, pak dav lidí, který se hnal z uličky, byl rozhodně zřetelným znamením, že se děje něco špatného.

Gryf odrazil divoký výpad protivníka, který zjevně myslel, že ho levou rukou vyvede z míry, a následně mu sám zasadil smrtící úder. Když voják padl, bývalý vládce se otočil a zaskočil drakova soupeře z boku. Aramita ho odrazil, ale přitom se široce odkryl vévodovi. Morgis ho snadno zabil.

D'Haaren a jeho společníci se pořád ještě neobjevili.

Někdo je však sledoval z místa, odkud přijeli vlčí nájezdníci. Zpoza závoje je sledovala osamocená žena - bezpochyby to byla ženská postava. Když si uvědomila, že ji vidí, ladně ustoupila, ale neutekla. Skoro to vypadalo, že chce, aby ji pronásledovali.

Morgis udělal krok vpřed, meč v pohotovosti: "Musíme ji dostat. Upozorní kapitána hlídky."

"Opravdu?" Gryf se na ni také upřeně zadíval. Nevypadala jako Aramita. I přes závoj viděl, že má velké tmavé oči. Úchvatné oči, ale ne tak úplně ženské. Spíše kočičí. Oči kočkovité šelmy.

Hleděla na něj se stejnou zvědavostí, skoro jako by věděla, co se skrývá pod jeho kouzelným pláštěm. Kdyby Morgis kouzlo neporušil, mohl tam Gryf stát celé hodiny.

Těžká ruka mu sevřela rameno a drak se jím pokusil zatřást a přivést ho k vědomí. "Jestli se dokážete odtrhnout od té ženy, mohl bych vás varovat, že máme společnost."

"Cože?" Lví pták se prudce otočil. Čekal, že uvidí tvář kapitána D'Haarena, ale místo toho spatřil dvě postavy v kápích. Stály na křižovatce a klidně čekaly. Ruce měly zabořené v pláštích, takže nebylo vidět ani kousek těla. Nedalo se říct, jestli tihle dva patří k trojici, která zamířila do hostince, v němž bydleli, nebo jestli to byli dva noví.

Gryf se obrátil zpět k ženě. Oči se mu rozšířily. Vedle ženy teď stáli dva další. Gryf se přistihl, jak doufá, že by se odněkud přece jen mohl vynořit kapitán D'Haaren se svými muži. Aramité alespoň představovali známé nebezpečí, kdežto tyhle postavy v pláštích, postavy, kterým se obloukem vyhýbali i vlčí nájezdníci,

neznal. Pokud si Gryf mohl vybrat, dával přednost známému před neznámým.

Dvě postavy ženu obešly a bok po boku zamířily ke Gryfovi s Morgisem. Zároveň vyrazili vpřed i ti dva na protější straně.

"Žády k sobě," zasyčel drak. "A jestli máš po ruce nějaké kouzlo, tak ho použij. Proměnit se v téhle úzké uličce by pro mě bylo dost nepohodlné."

Gryf přikývl, zvedl volnou ruku - a zjistil, že nic víc udělat nemůže. Zamrzl na místě. Když se pokusil něco říct, nic se nestalo, nevydal ani zasténání.

"Jak zajímavé," ozval se někde blízko jeho ucha zřetelně ženský hlas. "Není z Ničitelova druhu, je to něco jiného."

Přesunula se před něj. Závoj klesl, a i když byla úchvatně krásná, nebyla to žena. Opravdu měla tmavé oči, které připomínaly kočičí, dokonce i zorničkami. Což jí neubíralo, ale spíš přidávalo na kráse. Měla krátké, dehtově černé vlasy a malý, pěkně tvarovaný nos, který se občas bez zjevného důvodu přikrčil. Rty byly široké a plné, docela přitažlivé, dokud se neusmála. Nebyl to přátelský úsměv, ale spíše úsměv kočky, která si pohrává s kořistí.

O její postavě toho moc říct nemohl, protože stála příliš blízko. Gryf nepochyboval, že je mrštná a silná, a za jiných okolností by mu připadala velmi přitažlivá. Dokonce i teď si nedokázal úplně nevšímat koketních pohledů a jemného pohybu ruky po jeho tváři. Znovu si vzpomněl na kočku, která si hraje se svým jídlem.

"Cítím skutečný tvar tvé tváře, tvoje iluze mě plně neoklame.

Musíš být podivný tvor, o nic méně podivný než tvůj společník, jak vidím."

Přejela dlouhými prsty po plášti. "Bylo by škoda něco takového zničit Pro teď ti dovolím, aby sis ho nechal."

Žena ustoupila stranou a Gryf viděl, že má opravdu takovou postavu, jak čekal. I když se dívala na dva tvory v kápích, kteří stáli před ní, zdálo se, že Gryfovi pomáhá. Možná to pro ni bylo přirozené. Pokud byla tím, čím si myslel, že je, pak bylo všechno, co dělala, součástí její přirozenosti.

"Nic mi neřeknete, že?" zeptala se obou postav. Obě jen zavrtěly hlavou, ale žena pokrčila rameny a obrátila se zpět ke svým dvěma vězňům.

"Chtějí vás živé - ne tihle, mistři opatrovníci. Nelidé nikdy neřeknou, co chtějí. Prostě je o něco požádáte a doufáte, že udělají to, co chcete. Občas přemýšlím, kdo tu opravdu vládne."

Zamračila se a ukázala na Gryfa a Morgise. Ostatní si jako na povel stáhli kápě. Gryf ani Morgis se naštěstí nemohli ani pohnout, protože to, co spatřili, byla nejpodivnější věc, na jaké kdy jejich oči spočinuly. Nelidé, jak jim žena říkala, měli lidské postavy - pokud bylo vidět - ale postrádali jakékoliv rysy na hlavách. Žádné vlasy, oči, ústa, nos ani uši - prostě nic. Čistý základ, na který by se dalo cokoliv přidat. Gryf ani Morgis si nedokázali představit, jak ti tvorové dýchají, natož jak jedí nebo pijí. Určitě museli mít něco jako zrak nebo sluch, protože se pohybovali tak hladce, že by je nedokázal napodobit ani Gryf, mistr kradmých pohybů.

Když už od nich nebyli ani na délku paže, oba tvorové vysoko zvedli ruce. Druhé dva neviděli, ale Gryf měl podezření, že za jejich zády dělají přesně totéž.

Ohromný tah na pole a vlákna moci naplnil Gryfa úžasem. Tak silná magie určitě zbucuje všechny držitele v okolí - nebo ne? V tu chvíli však zaslechl nepříjemně známý zvuk, který přerušil tok jeho myšlenek. Lvího ptáka zalil chlad.

"Ne předtím a ne ani teď, vy prokletí Tzee!" Zvedla levou ruku, jako by kočka zvedla tlapu, aby po něčem sekla, a cosi zamumlala. Gryf věděl, že by to měl znát. Šepot, který předtím sílil, náhle utichl.

"Hloupí tvorové stínů."

Tzee. To jméno Gryfovi odhalilo nové vzpomínky a žádná z nich nebyla dobrá. Žena se mýlila, jestliže je pokládala za hloupé. Modlil se, aby nebyl nablízku, až jí to dokážou.

Ať už nelidé bez tváří dělali cokoliv, bylo to rychle hotovo. Jeden z nich se podíval na Gryfa - nebo aspoň otočil hlavou - a lví pták náhle zjistil, že se proti své vůli pohybuje. Když se otočil, viděl, že Morgis je na tom stejně; jen jejich oči vyjadřovaly marnost, kterou oba cítili.

Pocit marnosti se však rozplynul, když spatřil, kam míří. Jedna zeď zmizela a nahradila ji Brána.

Vypadala jinak než předtím, ale Gryf si vzpomněl, že změna patří k její přirozenosti. Nebyla to snad

Brána do Snových zemí, kde byla změna běžnou věcí a stálost jen prapodivnou náhodou? Dveře Brány se otevřely dokořán. Po celém rámu se šplhali drobní tvorové, drobní, ale o nic méně smrtící. Byli to hlídači, strážní psi Brány. Kdysi jich bývalo víc, tím si byl jistý. Něco se s nimi stalo. Byli proměněni.

Vzpomínky mu unikaly. Ne že by na tom právě teď záleželo. Nyní záleželo jen na Bráně a na tom, kam vedla. Zatímco jeho tělo poslušně mířilo ke dveřím, nemohl nemyslet na to, jak zoufale chtěl Bránu najít a vstoupit do Snových zemí. Kdysi bývaly jeho domovem, ale teď už jím zjevně nebyly. Vracel se jako vězeň a bylo docela možné, že ti, kteří ho znali, byli mrtví a Sirvak Dragothu teď vládli jiní. Bylo docela možné, že přeplul Východní moře a prošel kus kontinentu jen proto, aby zemřel rukou těch, které hledal. Z jakéhosi podivného důvodu si nemohl pomoci a nedokázal zahnat představu, jak se D'Shay směje a dobírá si ho pro jeho hloupost.

Brána ho pohltila.

Novic mezi držiteli poklekl před D'Rakem. D'Rak se krátce zamračil, ale usoudil, že musí jít o něco důležitého, když se novic odváží přerušit svého staršího. Novicové, kteří vyrušovali své nadřízené kvůli hloupostem, nikdy nedokončili výcvik. Obvykle je poslali domů v malé krabičce.

Tenhle věděl, oč jde, protože to byl jeden z D'Rakových vlastních studentů. Starší držitel odsunul svoje poznámky a opřel se "Mluv."

"Držitel D'Wendel před několika dny ohlásil přítomnost cizí lodi poblíž severozápadního pobřeží - přibližně na západ od Luperionu."

D'Rak se začínal hněvat: "No a? Tohle je zpráva, kterou považuješ za tak důležitou, abys přerušil moje soustředění? Nejspíš xeenijští korzáři. Pořád jich zůstalo ještě pár nezávislých. Než uplyne rok, dostaneme je všechny. Proč mě s tím obtěžuješ? Má snad D'Wendel nějaké potíže? Neříkal jsi, že to bylo před několika dny?"

Novicův hlas se lehce chvěl: "To nebyla xeenijská loď, pane. Držitel to neohlásil dřív, protože to sám nevěděl. Lodě, které ji pronásledovaly, byly mimo dosah mladších držitelů."

Mladší držitelé byli ti, kteří už prošli noviciátem. Většině z nich přidělovali méně významné povinnosti hlídky, ale navzdory svému mládí měli vyšší pozici než kterýkoliv kapitán. To symbolizovalo moc držitelů v aramitské říši.

D'Raka však potíže s komunikací nezajímaly. Pořád neznal důvod, proč ho jeho vlastní novic vyrušil.

"Chápu dobře, že je na té cizí lodi něco důležitého? Něco, co zachrání tvoji mizernou kůži, jestli mě ještě zdržíš?"

Starší držitel mluvil klidně, ale mladší muž věděl, jak vážně to myslí. S obtížemi polkl a odpověděl: "Po dlouhém pronásledování, během kterého jedna z lodí shořela a druhá byla tak poškozena, že ji museli opustit, se držitelé na palubách spojili a podařilo se jim zničit onu loď i posádku, až na pár přeživších." To D'Raka zaujalo. "Takže hrozivý protivník. Pro teď ti odpouštím. Pokračuj."

Novic si trochu oddechl a pokračoval: "Naše loď, která skončila v plamenech, padla za oběť drakovi, pane. Netvor zahynul rukou držitelů, kteří vztyčili pole a zrušili jeho moc. Spadl z oblohy a klesl ke dnu jako kámen. Nejprve se domnívali, že drak byl něco jako vzácný domácí mazlíček nebo otrok, ale ukázalo se, že někteří z vylovených jsou plazi v lidské podobě, Dračí muži, říkal držitel D'Wendel."

"Dračí muži." D'Rak se poškrábal na bradě. "Dračí muži." "Přisahá, že je to pravda."

Mistr držitel se matně usmál: "Věřím mu. Jen se pokouším rozhodnout, co bychom měli dělat." "Pane?"

D'Rak se předklonil: "Tys neslyšel příběhy o nové pevnině na západ od naší říše, že?"

"Ne, pane. Poslední dva roky jsem tady studoval. Mám v úmyslu dokončit studia alespoň o rok dříve."

Starší muž spokojeně přikývl. Tenhle novic - D'Rak se rozhodl nikdy nepoužívat jejich jména a ani o nich ve jménech nepřemýšlet, aby dokázal svou nestrannost - bude dobrým držitelem, jestli přežije začátečnická léta.

"Určitě mi připomeň, abych ti o nich brzy pověděl. Víme o těch dracích, ale pochybuji, že se od nich někdo nadál takové drzosti. Budu muset promluvit s Pánem Smečky. Ještě něco?"

"Ano, pane. Pokud tomu správně rozumím, držitel D'Wendel věří, že loď předtím jednoho nebo dva vysadila na pobřeží. Říkal, že držitelé našli stopy, které něco takového naznačují. To bylo všechno, co věděl, když posílal zprávu. Říkal, že jakmile se dozví něco nového, pošle další informace." "Děkuji ti,

novici. Můžeš jít."

"Pane." Mladík vstal, uklonil se a vycouval. Celou cestu přitom zůstal v předklonu.

D'Rak se obrátil k Oku Vlka. Tohle bude Pána Smečky zajímat. Proč se draci snaží proniknout do říše Aramitů? Vědí snad, co vlčí nájezdníci plánují? Nesmyslná válka se Snovými zeměmi vyvolávala velké napětí. Pán Smečky neměl soupeře, ale ručil za výsledky. Před Snovými zeměmi se jim nikdo nedokázal postavit. Dokud ty země existovaly, říše se nemohla rozrůstat. Vojska vyslaná na východ bloudila a pochodovala všemi směry, jen ne tím požadovaným. Zvědi a špehové pověřeni zkoumat území pod ochranou Snových zemí se nikdy nevrátili. Lodi plující podél severního a jižního pobřeží pevniny hlásily tak prudké bouře a tak silný led, že se dokonce ani s pomocí starších držitelů a čarodějů vyšších úrovní nemohly dostat dál.

Ničitele to netěšilo. Když naposledy předvedl svůj hněv, bývalé sídelní město Qualard zmizelo při nejsilnějším zemětřesení, jaké kdy kdo viděl. Někteří prohlašovali, že to byla práce vládců Snových zemí, ale D'Rak dobře věděl, jak to bylo. Snové země nemohly mít takovou moc, jinak by ji použily znovu. To však byla minulost stará víc než dvě stě let, která kromě několika mála skoro nesmrtelných už nikoho nezajímala.

D'Rak skoro uctivě přejel rukou po Oku. Nadul se pýchou, protože jen hrstka lidí kdy skutečně ovládla tak silný artefakt jako tento. Proto se neoficiálně stal třetí nejmocnější osobou říše - nebo čtvrtou, pokud počítáme i Ničitele.

Pokud šlo o D'Raku, otázka, kdo byl první a kdo druhý, byla sporná. Podle předpokladů to měl být Pán Smečky, ale čím dál víc...

Co je to?

Zatímco čekal, v jeho mysli zazněl hlas, ale nebyl to hlas Pána Smečky.

"D'Shay!" zavrčel držitel. "Tohle se týká Pána Smečky, ne vás!" Skoro v duchu viděl sebejistý urozený obličej. Všechny věci se mě týkají, držiteli D'Raku. Myslíte, že se pán se mnou o té věci, kterou s ním chcete probrat, neporadí? Neřekl snad už dříve, že mé uši jsou jeho ušima?

D'Rakovi znovu prolétla ošklivou hlavou otázka, kdo skutečně vládne. Zahnal ji ve strachu, že by ji D'Shay mohl zachytit. Přestože držitel mluvil nahlas, spíše než slova se přenášely jeho myšlenky.

Povzdech si. Jeho soupeř měl bohužel pravdu. Konec konců, právě D'Shay jednal s draky nejvíc.

Přenesl zprávy, které mu přinesl novic, a předstíral přitom, že nic neví o drobném vítězství, které na něm D'Shay vydobyl.

Vlčí nájezdník ho překvapil tím, že mu vážně poděkoval. Konečně! Říkal jsem mu, že nakonec přijde!

D'Rak si uvědomil, že zachytil část jeho myšlenek. Neřekl však nic. Mohl se od D'Shaye dozvědět něco důležitého.

Určitě si myslí, že jsem dávno mrtvý. Skvělé! Ničitel dostane jeho hlavu i klíč k Bráně!

Držitel se začal cítit nepříjemně. D'Shay o jejich bohu vždycky mluvil jako o svém osobním příteli.

Držiteli D'Raku! Předám zprávu Pánu Smečky, ale něco od vás chci! "Co?"

Přikážete držitelům v oblasti kolem Luperionu, aby nic nedělali, jen sledovali. Najdou nejméně jednoho cizince, možná víc. Jestliže odhalí někoho, kdo bude vypadat příliš odlišně, ať ho nechají ne-rušeně jít!

"Co to říkáte? Co plánujete?" Po tom vám zatím nic není.

Držitel bezděčně vstal: "To může rozhodnout jenom Pán Smečky!" Rozhodne.

Spojení se přerušilo. V D'Rakovi to vřelo, ale věděl, že s tím nemůže nic dělat - prozatím. D'Shay byl ušima Pána Smečky, existovaly však i jiné cesty, jak se dozvědět potřebné věci; nebyl starším držitelem pro nic za nic. D'Shay byl jen člověk jako každý jiný - nebo snad ne?

Nebyl a D'Rak to věděl. Přesto byl držitel příliš mocný na to, aby mu nájezdník mohl jen tak rozkazovat. Udělá, co mu jeho soupeř řekl - a ještě něco navíc. D'Shay zjevně věřil, že draci vysadili na břehu někoho důležitého, snad dokonce toho, který Aramitům vždycky vrtal hlavou. Jakže se jmenoval? Gryf, ano. Uprchlík ze Snových zemí, jistě. Musí to být on. Žádná jiná zpráva by D'Shayem tak nezacloumala. Snové země. D'Rak se usmál. Věděl, co potřebuje, aby mohl vysлідit někoho ze Snových zemí. Někoho, kdo se tam musí vracet a možná po sobě nechává jisté stopy.

Pán Smečky mu nebude nic vyčítat, ať si D'Shay říká, co chce. Držitel pomalu přejížděl dlaněmi po Oku Vlka, dokud svým druhým zrakem nenarazil na doupatá. Opatrně, protože to byla nezkrotná, nervózní

pakáž, vyhledal vůdce a vyrušil ho ze dřímoty. Běžec se probudil.

VI.

Omdlél.

Nechal oči zavřené a začal zvedat hlavu, zjistil však, že je těžká jako dospělý drak. Opatrně ji položil zpátky na měkký polštář pod sebou a rozhodl se vyzkoušet zrak.

Světlo ho nejprve oslnilo, ale oči si brzy zvykly. Bohužel se odmítly zaostřit, takže všechno vypadalo, jako by se díval skrz kalnou vodu. Několikrát zamrkal a věci konečně začaly dostávat ostré obrysy.

Byl v příliš velké a příliš vyzdobené místnosti. Všude se lesklo zlato, stříbro a drahokamy. Na zdech visely tapisérie tak živé, až v něm vyvolávaly silný pocit, že se na něho dívají. Byly tu sochy mnoha fantastických tvorů, včetně jeho jmenovce. Komnatu osvětloval jediný zářící krystal uprostřed stropu. Slyšel o takovém použití vyprávět, ale nevzpomínal si, že by to kdy viděl, i když měl podezření, že kdysi dávno možná ano.

S jistými obavami se odvážil znovu nadzvednout z pohovky. Tentokrát byl odměněn jen nepřetržitým bušením v hlavě, což bylo proti předchozímu pokusu obrovské zlepšení. Gryf se namáhavě postavil, s jednou rukou přitisknutou ke spánku, a zhluboka se nadechl. Bušení se zmírnilo.

Vlevo byly závěsy, což znamenalo okno. Zatímco se mu pomalu vracela síla, zamířil k závěsům vyrobeným z nejlepšího hedvábí a doširoka je roztáhl.

Zjistil, že hledí do zrcadla.

"To mě nepobavilo," zamumlal, i když věděl, že z něj ten, kdo zrcadlo zakryl, nejspíš opravdu neměl v úmyslu dělat hlupáka.

Gryf se na sebe zadíval. Vzali mu plášť, takže bylo vidět jeho skutečné rysy. Na odrazu bylo něco divného, něco nebylo úplně v pořádku. Jako by to nebyl ani tak jeho zrcadlový obraz, ale nezávislý tvor. Nemohl to dokázat, ale byl si jistý, se nepohybuje úplně stejně jako on sám.

V pozadí zrcadla se objevil jeden z tvorů bez tváře. Gryf pustil závěsy a prudce se otočil. Nikdo tam nebyl.

Obrátil se zpátky k zrcadlu a zjistil, že je zase úplně zahalené. Lví pták už se chystal znovu sáhnout po závěsech, když se dveře komnaty otevřely. Objevil se v nich jeden z těch bez tváře, oblečený přesně stejně jako obraz, který předtím zahlédl v zrcadle - což nic neznamenalo. Gryf by je od sebe nedokázal rozeznat, ani kdyby na tom závisel jeho život.

Roucho, které měl tvor na sobě, mělo jenom jiné barvy. Tvořila je kombinace černé a modré, modré roucho s černými rukávy a kápí. Kápě byla dole a plně odhalovala strašidelný nedostatek všech rysů obličeje. Když tvor vkročil do místnosti, skoro se zdálo, že pluje. Gryfa na okamžik napadlo zaútočit, když si však vzpomněl, jak snadno ho čtveřice v uličce zajala, rozmyslel si to.

Vzápětí si vzpomněl na Morgise, jestli je v bezpečí, a napadlo ho zeptat se, kde přesně je. Rozhodně ne v Luperionu. Jsou ve Snových zemích, teď si vzpomínal, ale kde člověk skutečně existuje v místě, které není úplně reálné? "Kde je můj společník?"

Tvor ukázal k otevřeným dveřím za sebou. Alespoň tomu Gryf rozuměl, ale byla to odpověď na otázku nebo měl tvor na mysli jiné místo?

Do komnaty vešel další z nelidí, jak jim říkala ta žena. Gryf s nimi zjevně musel jít, po dobrém nebo po zlém. Zatvrzelost neměla smysl, kdyby ho chtěli zabít, nechali by ho mrtvého v ulicích Luperionu.

Vyrazili, jeden tvor před Gryfem, druhý za ním. Lví pták si prohlížel síně a sem tam se mu při pohledu na různé předměty vybavovaly útržky vzpomínek. Už tady někdy dřív byl, ale jméno mu právě teď unikalo. Sem se snažil dojít. "Lorde Gryfe!"

Otočil se a spatřil, jak k němu míří vévoda Morgis, kterého také doprovázela dvojice nelidí. Očividně se oba měli setkat s pány tohoto místa.

"Máte potuchu, proč jsme tady?" Drak byl neklidný. Gryf nezkoušel použít svou moc, měl však podezření, že Morgis to zkusil a nenašel ji.

Dokud drželi krok s eskortou, mohli jít vedle sebe. Bývalý vládce přikývl. Znovu se mu vybavilo jméno a divil se, že ho mohl vůbec někdy zapomenout "Jsme v Sirvak Dragothu, pevnosti opatrovníků Snových zemí."

Morgis se otočil a prohlédl si prázdné tváře strážců: "Neměli by ti lidé být vašimi přáteli?"

"Časy se mění. Už uplynulo víc než sto let. Možná mnohem víc." "Čtyři proti dvěma pro nás není tak zlé," tiše navrhl drak. Nebyl si nijak zvlášť jistý, jaké budou mít šance u vlády.

"Osm proti dvěma," odvětil Gryf. "Myslím, že jsme u cíle." U mohutných, složitými vzory pokrytých dřevěných dveří hlídali další čtyři tvorové. Lví pták se zadíval na nové strážce a náhle mu došlo, že tihle tvorové nejsou sloužící, ale spíše skupina s vlastními záměry, které se shodou okolností právě teď kryjí se záměry mistrů opatrovníků Snových zemí. Pak se Gryf v duchu opravil -nedošlo mu to, vzpomněl si. Byl rozčilený. Tolik vzpomínek na věci a lidi kolem, ale skoro nic užitečného o něm samém.

Dva strážci nejbližší u dveří je doširoka otevřeli. Gryf a Morgis byli bez okolků zavedeni do místnosti stejně bohaté, jako byla ta, ve které se Gryf probudil, ale zjevně navržené jako soudní dvůr... Na stupínku je čekaly čtyři postavy. Jen jednu z nich poznal, tmavovlasou ženu, která řídila jejich odchyt. Vypadala, že se je chystá sežrat. Na jedné straně síně, v nejjasnější části místnosti, stála dvojice skoro lidsky vyhlížejících starých mužů. Gryf se podíval k vikýři a uvědomil si, že musí být den. Dvojice se pohybovala tak dokonale stejně, až se zdálo, že jsou to loutky ovládané jediným pánem. Když zamrkal jeden, zamrkal i druhý, dokonce i dýchali v jednom rytmu. Z širokých složených očí podobných očím hmyzu bylo zjevné, že to nejsou lidé.

V křesle uprostřed pódia seděla vysoká humanoidní postava oblečená v červenobílém rouchu, se závojem, který dokonale zakrýval jeho nebo její tvář. Gryf odhadoval, že je to muž nebo aspoň samec. Tento tvor tu měl očividně hlavní slovo.

"Věřím, že jste si oba řádně odpočinuli," poznamenal na úvod. "Odpočívali jsme," odpověděl rozhněvaně Morgis, "protože jsme neměli na výběr."

"Ach tak!" Postava se mírně rozpačitě zavrtěla. Dva stejní muži se společně zamračili a žena vycenila zuby. "Odpusťte, nebylo to tak myšleno. Nelidé souhlasili, že se s vámi setkají ve vašem pokoji, ale vy jste se rozhodli raději utéci a bojovat s vlčími nájezdníky."

"Hlupáci," řekla dvojčata jednohlasně. "Mrine/Amrine, prosím." Postava v závoji zvedla ruku, aby znovu získala pozornost. "Kapitán Aramitů neměl ponětí, kdo jste. Ve skutečnosti mířil do jednoho z domů poblíž místa, kde jste bydleli. Zdá se, že jim jeden z kupců takřkajíc nezaplatil náležitý podíl."

Gryf a Morgis se po sobě podívali. Pak se lví pták obrátil zpět k mluvčímu. "Mohli byste - promiňte, ale nejprve... Zdá se, že nás znáte - alespoň jste se neptali na jména - ale my neznáme vás."

"Odpusťte. Já jsem Haggerth." Když vstával, opatrně si přidržoval závoj. "Po mé pravé straně je Mrin/Amrin a vlevo Troia, se kterou jste se už setkali." V hlase mu zaznělo pobavení.

Gryf se zhluboka nadechl a řekl: "Pokud si vzpomínám, jste mistři opatrovníci, že? Všichni čtyři?"

Byl si skoro jistý, že se Haggerth pod závojem zamračil: "Částečně správně. Mrin/Amrin a já jsme mistři opatrovníci, ale Troia ne."

"Jsem pouhá opatrovnice," zapředla tónem, který naznačoval, že to rozhodně není pravda.

"Ostatně, jsme tu jenom tři!" vykřikla dvojčata. "Haggerth, Troia a já!"

Morgis zasyčel. Gryf si prohlédl dva stejné opatrovníky. Byli si tak podobní, že nemohl popřít, že jsou jeden muž. Bylo ve Snových zemích možné, aby byl jeden člověk zároveň na dvou místech? "Klid, přáteli," řekl Haggerth bytosti jménem Mrin/Amrin. "Viš, jakým způsobem působí moc opatrovnictví na to, jak se jevíme očím druhých." Obrátil se zpět k "hostům". "Všichni jsme se proměnili podle své přirozenosti. Mrin/Amrin byl pyšný na svou jedinečnost a teď ho lidé vidí jako víc než jednu osobu, ne jako jedince. Já jsem občas velel jen svým zjevem. Má rozhodnutí nebyla vždycky založená na řádném přemýšlení, ale často jen na tom, že dokážu lidi přesvědčit, aby viděli věci stejně jako já. Teď se musím spoléhat jen na rozum, pokud nechci zničit vše, na čem jsem pracoval." Na důraz svých slov Haggerth popotáhl za závoj. "Všichni jsme se něčeho vzdali, abychom ochránili naši zem, i když to všichni neoceňují," dodala Troia a svůdně se na Gryfa usmála.

"Chápu." Morgis vedle něj mlčel.

"Vraťme se k výsledku těch dvou," řekl Mrin/Amrin jednohlasně. Obě těla zvedla pravou ruku a ukázala na Gryfa a Morgise. "Pojďme zjistit pravdu o tom kříženci, o tom nepodařeném ztracenci."

Slova zazněla prudce, velmi podobně, jako když mluvil D'Shay, a Gryf sebou trhnul. "Odsuzujete mě za to, že existuji? Pokud ano, rád bych věděl proč."

Haggerth a dokonce i Troia vypadali, že je Mrinovo/Amrinovo chování vyvedlo z míry. Zahalený

opatrovník starostlivě zatřásl hlavou: "Tentokrát nám musíte prominout. V posledních letech jsme v obtížné situaci a na povrch se vynořují věci, které by bylo lepší nechat nevyřčené. Nemusíte se tím znepokojoval, že, Mrine/ Amrine?"

Oči dvojitého muže poněkud pohasly: "Omlouvám se. Bylo to nevhodné."

"Tak tedy dál. Základní otázkou tohoto setkání je vaše existence a původ." Haggerth sáhl do kapsy a vytáhl malou píšťalku. Gryf se na ni s úžasem podíval a začal si horečně prohlížet kapsy. Byla to jeho píšťalka. Naježil hřívu a zvuk, který vydal, připomínal spíše krále šelem než dravého ptáka, jemuž se víc podobal vzhledem.

Troia okamžitě zareagovala, a když vykročila vpřed, náhle byla Podobnější kočkovité šelmě. Gryf se sice bál jejích ostrých drápů,

ale zároveň si čím dál víc uvědomoval, jak je přitažlivá.

"Přestaňte! Oba!" Haggerth vstal ze židle a jediným obratným pohybem hodil píšťalku Gryfovi, který ji hladce chytil jednou rukou s drápy, zatímco druhou odsouval kočičí ženu.

"Řekl jsem přestaňte!" Haggerth si stáhl závoj z obličeje. Mrin/ Amrin se rychle odvrátil, jako by věděl, co čekat. Gryf, Morgis a Troia připraveni nebyli a všichni hleděli na to, co mistr opatrovník ukrýval pod závojem.

Lví pták ani drak si už nikdy nedokázali vybavit, jak vlastně Haggerthova tvář vypadala. Vzpomínali si jen, že při pohledu na ni málem přišli o rozum. Měli štěstí, že opatrovník vzápětí vrátil ochrannou látku zpět.

Nikoho nepřekvapilo, že na nelidi ten pohled nijak nezapůsobil. Haggerth chvíli počkal, než se postižená trojice začala vzpomínat. Nenáviděl fakt, že to musel udělat, ale nedokázal se tomu vyhnout. Ani pro něj to nebylo o nic méně strašlivé než pro ty, na které svou kletbu seslal.

Někdy bylo opatrovnictví těžkým břemenem. "Znovu se omlouvám. Věděl jsem, jak reagují naši opatrovníci, když jim někdo vezme kořist, a měl jsem si uvědomit..."

Gryf ho mávnutím ruky přerušil: "Vleče se to a já už toho mám dost. Mám pár vlastních otázek, které bych rád položil, a první z nich je, jestli mě kdokoliv z vás zná?"

Všichni tři - nebo čtyři, pokud člověk počítal obě těla Mrina/ Amrina - zavrtěli hlavou. Haggerth dodal: "Doufali jsme, že nám vy objasníte tajemství svého původu. Jste opatrovníkem Snových zemi, to je jasné. Je však otázkou, kdo a kdy?" "Kdo a kdy?"

Mistr opatrovník si povzddechl: "Znáte jméno tohoto místa - Sirvak Dragoth?"

Gryf přikývl a oči se mu zaleskly: "Myslel jsem, že to musí být správné jméno, ale vaše potvrzení jako by otevíralo další dveře v mé mysli."

"Vidím, že si vzpomínáte jen na velmi málo věcí. Dovolte mi, abych vám vysvětlil další. Aramité, neboli vlčí nájezdníci, se mylně domnívají, že my jsme vládci Snových zemi. Myslí tím, že tomuto místu vládneme."

"A nevládnete?"

Dvě těla Mrina/Amrina se zasmála: "Aramité a jejich bůh zjistili, že je těžké bojovat se zemi, která existuje stejně tak v mysli, jako ve skutečnosti. Měli by si zkusit to tady nějak ovládat. Je to nemožné. Pokud se dá mluvit o vládě, Snové země vládnou nám."

"To je mírně nadsazené," opravil ho Haggerth. "Řekněme, že tady existujeme současně s tímto místem a na oplátku za to, co nám dává, mu pomáháme proti těm, kteří by ho chtěli zničit."

"Tak to je prací opatrovníků?" zeptal se Gryf a upřeně se zadíval na trojici. Dokonce i když vzal v úvahu jejich zvláštní schopnosti, nemyslel, že by mohli zastavit soustředěný nápor Ničitelových dětí. Raději to neřekl nahlas. Zjevně se o to snažili. "Takže já jsem - byl jsem - jedním z vás. Co se stalo? Proč si mě nikdo nepamatuje? Proč si já nepamatuji - počkejte... musím se opravit Byl tu jeden, kdo si mě pamatoval. Vlčí nájezdník jménem D'Shay."

Kdyby jim řekl, že Branou přichází celé vojsko Aramitů i se samotným Ničitelem, nedočkal by se zděšenějších pohledů. Z celé trojice, dokonce včetně Haggertha, který měl stále zakrytou tvář, sálal naprostý šok a děs.

"Říkal jsem to!" divoce křičel Mrin/Amrin. "Je jedním z nich!" Dvojitý muž upíral na Gryfa široce otevřené oči a svíral pěsti.

Ve lvím ptákovi to začalo vřít a měl pocit, že každou chvíli vybuchne. Haggerth však rozzuřeně vykřikl a přinutil druhého mistra opatrovníka ztichnout. Pocit, který musel vyvolávat Mrin/Amrin, zmizel. "To, že ví o Shaidarolovi, neznamená, že je jako on! Nedovol vzpomínkám zastřít tvůj úsudek!" Shaidarol.

Něco se mu začalo vybavovat. Ne všechno, zaklel v duchu Gryf, některé velmi důležité kousky skládačky však teď zapadly do sebe. D'Shay - nemohl se přinutit použít jeho druhé jméno, protože to býval přítel - zradil opatrovníky, býval jedním z opatrovníků.

Zdálo se nemožné, že by D'Shay mohl být Shaidarol. Přesto... "Toho dne, kdy zvedl plášť opatrovníka, se proměnil. Vzpomínám si, jak odlišně vypadal, jak... temnější byly jeho nálady."

"A nikdo si vás nepamatuje," zamumlal Haggerth. "Zvláštní. Musí v tom být něco, čeho jste se musel vzdát, když jste přijal břímě opatrovnictví. Snové země si tvarují všechny opatrovníky, někdy takovým způsobem, který pochopíme až mnohem později"

"Ty mu věříš?" Troia zírala na Gryfa. "Věříš tomu, co říká, když si ho nepamatuješ ani ty sám? Nemáme žádný záznam o tom, že kdy existoval. To jsi mi řekl."

"Žádný záznam kromě samotného Shaidarola," dodal Mrin/ Amrin.

"Ten nám rozhodně nic užitečného neřekne!" "Tzee o mě vědí." Gryf oplatil Troie pohled. "Vy to víte. Věděli, kdo jsme, a pokusili se mě zabít."

Zamračila se. "To je pravda. Dokonce i já jsem v jejich myslích cítila, že ho poznali - ale to rozhodně není doporučení!"

"Kéž by tu byli ostatní mistři opatrovníci," povzdechl si Haggerth. "Možná by měli nějaký návrh." "Další?"

"Je nás šest. Musíme udržet řád tam, kde pro něj není místo. Potřebujeme všech šest mistrů i další opatrovníky."

Hlavy Mrina/Amrina se obrátily k Morgisovi: "Tenhle za celou dobu nic neřekl. Máme snad věřit, že je to také opatrovník, který se vrací domů?"

"Nejsem žádný váš opatrovník. Jsem vévoda Morgis, syn Modrého draka, vládce Přímořského Irillianu, který leží daleko na západě."

"Za mořem?" zeptal se Haggerth.

"Správně. Je součástí Dračí říše. Každé území pod vládou dračích králů se taky může nazývat Dračí říší."

"To vaše lodě sužují vlčí nájezdníky." "Ano."

Zahalený mistr opatrovník se narovnal a náhle vypadal mnohem oficiálněji než po celou dobu, která uplynula od chvíle, kdy byli ti dva uvedeni do jeho síně. "A proč jste sem přijel s naším ztraceným opatrovníkem? Jste přítel?"

Morgis se letmo podíval na Gryfa, který lehce pokrčil rameny. Pokud chtěl drak říci pravdu, bylo to na něm. Jestli chtěl lhát, lví pták mu nehodlal bránit, ale ani ho podporovat.

"Řekl byl, že je mezi námi nanejvýš napjaté spojení. Víc než před rokem naše země ohrozil příslušník našeho vlastního druhu. Můj král a Gryf se spojili a s pomocí ostatních šíleného zrádce zničili."

Gryf si pomyslel, že to není tak úplně pravda, ale na druhou stranu to nebylo tak daleko od pravdy, aby si s tím dělal starosti - zatím.

"Během oné krize se můj král a lord Gryf, který v té době vládl v Penacles, střetli s d'ablem jménem D'Shay - nebo Shaidarol, jak jste mu říkali vy."

"Jeho zlo roste!" zasyčela Troia a poodstoupila od sloupu, o který se opírala. "Mistře Haggerthe, měl byste mě na něj poslat! Dokázala bych ho uštvat! Běžci mě nenajdou!"

"Mlč, mládě. Nikdy ses se Shaidarolem nesetkala, předtím ani potom, co ho zlákal Ničitel. V obou podobách by pro tebe byl příliš velkým soustem."

"Ale..." zmlkla. S Haggerthem se nedalo hádat. Ne že by mladá opatrovnice opravdu toužila po střetu se svým nadřízeným.

Gryf se zamračil a znovu si v duchu prošel poslední kousek rozhovoru. Něco bylo špatně.

Morgis pokračoval: "S D'Shayem si nemusíte dělat starosti. Zemřel při zoufalém pokusu zabít Gryfa a mého otce."

"Zemřel?" Mrin/Amrin vypadal zmateně. "Kdy se to stalo?" "Asi tak měsíc před tím, než jsme vyrazili na výpravu. Měli jsme v plánu vyrazit hned, ale..."

Haggerth zavrtěl hlavou: "D'Shay je naživu, až moc naživu, a už nějakou dobu je zpátky."

Tohle byla ta věc, která Gryfovi v rozhovoru neseděla. Skoro bezvýrazným hlasem řekl: "Takže přece jen žije. Myslel jsem si, že sebevražda není v jeho stylu - ale spálili jsme jeho tělo."

"Existuje pár způsobů, jak uniknout, když je třeba, a všechny jsou nevyslovitelné. D'Shay je něčeho takového víc než schopen. Už si vůbec neváží života. Slouží jen Ničiteli."

"D'Shay. Naživu," zamumlal Gryf a odvrátil se od ostatních. Nevšímal si ani beztvářného doprovodu. Nepřítomně hleděl na tapisérie a sochy v síni. Mrin/Amrin chtěl něco říct, ale Haggerth ho gestem ruky umlčel. Nakonec se lví pták obrátil zpět k mistrům opatrovníkům a pokračoval: "Kde je D'Shay?"

Troia mu odpověděla, navzdory pohledu, který jí uštědřil zahalený opatrovník. "V Canisargosu. Všechno, co vlčí nájezdníci dělají, je řízeno ze sídelního města."

"Canisargos? Sídelní město?" Něco se mu na tom nezdálo.

"Je centrem všeho dění. Tam se schází rada Pána Smečky, jejich vládce. D'Shay je jeho pravou rukou." Dobrá. "Jak se dostanu do Canisargosu? Máte mapu města?"

Mrin/Amrin zavrtěl hlavami: "Myslím, že příliš spěcháte. Ještě jsme nedořešili problém, jestli jste jedním z nás, nebo ne."

"No tak," otočil se Haggerth ke svému společníkovi. "Myslím, že to můžeme bezpečně předpokládat. Je to jen další trik Snových zemí. Viděli jsme i horší, Mrine/Amrine. Mnohem horší. Země dělají pro svoje přežití to, co musí."

"Níc méně pokud chce zjistit, proč si ho jeho nepřátelé pamatují, ale přátelé ne, je tu i jiný způsob."

Gryf si vybral jednu ze dvou tváří mistra opatrovníka a utkal se s ní pohledem. Bylo však poněkud nepříjemné, když mu jeho pohled oplácela i ta druhá. "Jdu do Canisargosu. Věřte mi, nebo ne, tohle je věc mezi Shaidarolem a mnou. Věc, kterou už jsme odkládali příliš dlouho."

Neuvědomil si, že použil D'Shayovo původní jméno, ale ostatní si toho všimli. Mrinovy/Amrinovy tváře se zamračily, jak zvažoval něco, o čem vůbec nechtěl přemýšlet. Haggerth čekal a mlčky dvojici pozoroval. Morgis, který stál tiše stranou, byl tak napjatý, že to z něj doslova sálalo.

Tváře dvojitého muže získaly uhlazený výraz. Prohlédl si všechny přítomné a znovu se obrátil na Gryfa. "Když se od nás... D'Shay... odvrátil, nenechal nás nezraněné. Nikdy se nedovíme, co všechno udělal, než ho konečně vyhnali, ale já osobně si vzpomínám hlavně na jednu událost."

"Mrine..." začal Haggerth.

Mrin/Amrin si ho nevšímal a pokračoval. "Plně vás podpořím ve snaze toho zrádce najít a dám vám průvodce, který město zná, pokud nám budete ochoten poskytnout rozhodující důkaz, který potřebuji, abych uvěřil, že nejste jen další pastí z jeho strany."

Gryf se narovnal a pečlivě si opatrovníky prohlédl. Zahalený Haggerth mlčel; rozhodl se z rozhovoru stáhnout, dokud se nedozví víc. Troia vypadala, že má o lvího ptáka obavy, a dokonce se na něj nervózně zcela usmála.

Bylo to mezi Gryfem a Mrinem/Anarinem. "Oč jde? Jaký důkaz chcete?"

"Běžte k Bráně. Postavte se k ní, řekněte jí, že jste si přišel pro rozsudek..."

"Ne!" vykřikla kočičí žena.

"...a požádejte ji, ať vám dá důkaz, který potřebujete, abyste ostatní přesvědčil o své věrnosti." Mistr opatrovník se tázavě podíval na Haggertha. Postava v závoji pomalu přikývla.

"A to je všechno?"

Po tvářích Mrina/Amrina přelétl podivný výraz. Skoro jako smutný úsměv. "Kdepak, Gryfe. To není všechno. Opravdu doufám, že uspějete, ale budete pro to muset udělat víc než jen tam stát. Když říkám, že budete muset čelit soudu, mluvím o soudu, který vám v případě, že selžete, zabráni jít do Canisargosu."

Gryf se zahleděl na Haggertha. Mistr opatrovník vypadal velmi unaveně, ale potvrdil pravdivost toho, co jeho společník řekl, a bezbarvě dodal: "Ostatně i kamkoliv jinam. Pokud Snové země shledají, že jste nevyhovující, možná po vás nezůstane nic, co by se dalo spálit."

VII.

Všechno zalil pach smrti a krveprolití. Člověk si dokázal představit, že se tu v temnotě shromáždili všichni mrchožrouti, které kdy země nesla, a přidali k zápachu svou hnijící potravu. Bota kopla do podivně tvarovaných kamenů, možná popraskaných kostí. Nebylo tu žádné světlo. Ti, kdo měli důvod tady být,

věděli, kde jsou, a poklekli. Ti, kdo tu neměli právo být, se přidali k odpadkům roztroušeným po podlaze.

Právě tady D'Shay formálně přísahal, že svůj život odevzdá jedinému pravému pánu. Tady přísahali věrnost všichni Vůdcové Smečky, držitelé a dokonce i samotný Pán Smečky.

Moje skvělé štěně. Můj lovecký pes. Jak se ti dnes vede, Shaidarole?

D'Shay při zvuku svého starého jména nevzhledl. Jestli se jeho pán rozhodl použít ho z nějakého konkrétního důvodu, brzy mu to objasní. A jestli ne, nemá ho znát.

"Dobře, můj pane. Tělo je silnější, než jsem čekal. Vydrží dost dlouho."

Ve tmě se pohnulo něco velikého. Proč ke mně přicházíš? "Pane, Gryf je na našem území. Jsem si tím jistý." D'Shay se krutě usmál a jeho výraz připomínal šelmu.

Vím. Věděl jsem to brzy poté, co vstoupil na tuto pevninu. Vlčí nájezdník o tom nepochyboval.

Překvapilo by ho, kdyby to jeho pán nevěděl.

"D'Rakovi lidé ho právě hledají. Přikázal jsem mu, aby řekl svým poskokům, ať nic nedělají a jen ho sledují - až ho najdou. Nechci, aby získal podezření."

D'Rak vypustit smečku běžců. Už se blíží k Luperionu.

"Cože?" D'Shay byl na nohou dřív, než si stačil uvědomit že před svým pánem obvykle nesmí stát. Rychle znovu poklekl.

Odpouštím ti. D'Rak dobře slouží svému účelu. Nebudeš s ním o tom mluvit. I když si Gryf, který hledá domov, zjevně nepamatuje, jak otevřít Bránu, je možné, že se mu to náhodou nějak podaří. Jestli se jí běžci jen dotknou, jsou Snové země moje.

"A Gryf?"

Pokud to půjde, bude zachován pro tvé potěšení. Jestliže toho tolik zapomněl, musel zapomenout i důvod své existence. Pokud si vzpomněl, bude už tady.

"Qualard," neubrnil se D'Shay. V hlavě se mu nezávážně vynořilo jméno starého sídelního města aramitské říše.

Divoký hněv ho odhodil zpět. Tvor ve tmě se rozzuřeně pohnul a rozvířil kolem sebe příšerné ostatky. Kdyby D'Shay neměl vycpávanou přílbu, neviditelné trosky létající kolem by mu rozbily hlavu. Ano, bylo by to nepříjemné, ale nic víc. D'Shaye zneklidnil hněv, který jeho pán namířil proti němu. Hněv, který byl i po více než dvou stech letech stále čerstvý.

O Qualardu se už nikdy nikdo nezmíní, zavyl hlas v jeho hlavě. Dokonce ani ty nejsi nepostradatelný, Shaidarole. Tzee rád převzme tvé místo.

"Odpusťte mi, můj pane!" D'Shay se třásl a měl k tomu dobrý důvod. Meče a blesky mu nedělaly moc starostí, ale ten, kterému skutečně sloužil, ho mohl vymazat z povrchu světa jediným dechem. A Tzee by doopravdy rád vykročil a zaujal jeho místo.

Odpouštím. Poslouchej mne, můj Shaidarole. Velký ještěr se nedávno pohnul. Neudělal to od - od Qualardu. Možná je tu někdo z jeho druhu; možná cítí přítomnost Gryfa. Ať je to jakkoliv, nemám v úmyslu přijít v téhle hře o výhodu. Jsem lovec, nepronásledovaný. Já budu posledním vítězem, nikdo jiný. Zabiješ Gryfa okamžitě, jakmile se příliš přiblíží pravdě, i kdyby ses kvůli tomu musel vzdát vlastního potěšení. "Ano."

Tvá existence je svázána s mou, Shaidarole. Jsem jediný, co tě drží naživu. Dej přednost svým zájmům před mými... nemusel tu myšlenku dokončovat.

"Žiji proto, abych vám sloužil."

Doslova. Uděláš dobře, když si to budeš pamatovat. Teď běž. Je čas, aby se Pán Smečky setkal se svou radou. Nechceme, aby se o něj strachovali.

D'Shay vstal a uklonil se. Možná zahlédl dvě veliké, krvavě rudé oči, které na něj zíraly ze tmy, ale nebyl si tím jistý. Nikdy si nebyl jistý. Dokonce ani té noci, kdy zavrhl směšné opatrovnictví a zvolil si nového pána, si nebyl jistý. Ve skutečnosti na tom nezáleželo. Záleželo jedině na tom, že pokračování jeho existence záviselo na ceně, kterou má pro svého pána. Svého jediného pána.

Zůstal v úklonu, dokud nebyl z jeskyně venku. Z jeskyně pod Canisargosem. Z jeskyně, která kdysi sloužila jako domov bohů - a jednomu sloužila jako domov i teď. Jedinému pravému bohu, pokud šlo o Aramity.

Ničiteli.

"Kdo je ten průvodce, kterého mi mistr opatrovník slíbil?" zeptal se Gryf, když překračoval padlý strom. Troia pokrčila rameny. Její odpověď ho zneklidnila skoro stejně silně jako zkouška, která se mohla ukázat velmi osudnou. "Nevím. Přivedli ho nelidé. Možná býval vlčím nájezdníkem - nejspíš upadl do nemilosti, když ho honili běžci."

Běžci Ničitelovy stíny. Měli k němu tak blízko jako skutečné děti. Nikdo nevěděl, odkud běžci pocházejí, i když existovalo podezření, že to kdysi byli tvorové Stínových zemí, jako Tzee. Podle toho, co o nich Troia říkala předtím, svému pánu sloužili dobře.

Troia se nabídla, že ho doprovodí, a dvojitý mistr opatrovník proti tomu neprotestoval. Haggerth se trochu zdráhal, možná se bál, že i na kočku může dopadnout osud, který mohl postihnout Gryfa, přestože netvrdil, že je snad lví pták někým jiným než opatrovníkem, za kterého se prohlašuje. Kočičí žena trvala na svém. Její původní nedůvěra ustoupila nové, záhadné naději - že je Gryf velmi důležitý. Až tehdy si Gryf uvědomil, jak je mladá. On sám měl nejméně dvě stě let a možná víc, zatímco jí nebylo ani třicet, byla sotva dospělá.

Nebo už byla až moc dospělá, napadlo ho hořce, když se díval jak šplhá po úbočí kopce. Měla toho na sobě jen málo, před chladem ji chránila měkká žlutohnědá srst. Oblékala se jenom z nutnosti a kvůli tradiční morálce. V Luperionu měla oděv, ve kterém mohla z větší dálky vypadat úplně jako člověk, ale tady to nebylo nutné.

Zatímco kráčeli po stezce, o které jim Haggerth řekl, že je určitě dovede k Bráně, trochu mu vyprávěla o druhu, ze kterého pocházela. Kdysi dávno v dějinách jim přezdívali sfingy, ale to nebyl přesný výraz. Vypadali téměř lidsky, i když měli exotičtější rysy a samozřejmě kožich. Na trzích s otroky by pro svou krásu a sílu mohli být velmi ceněni. Bohužel nebo snad naštěstí odmítali žít v zajetí, buď prostě zemřeli nebo bojovali tak dlouho, dokud je nezabítí. V boji odhalovali ostré zuby a drápy a jejich lidskost se vytrácela.

Snad díky lví části své přirozenosti se s ní Gryf cítil spřízněný a rozuměl ji. Pokoušel se přesvědčit sám sebe, že to je jediný důvod, který ho ke Troie přitahuje.

Pořád byla mnohem lepší společnicí než drak Morgis. Přestože se s vévodou pomalu sblížovali, Gryfovi se ulevilo, když Mrin/Amrin naprosto zřetelně prohlásil, že s nimi drak nesmí. Morgis měl v první řadě povinnosti ke svému otci, a tak bylo otázkou, do jaké míry se mu dá opravdu věřit.

Konečně se dostali ke dvěma houštinám. Když se Troia zastavila a rozhlédla se kolem, Gryf znervózněl a varoval ji, že tu můžou slídit vlčí nájezdníci, ale kočka se jen usmála. Zavrtěla hlavou a zasmála se jeho obavám.

"Tolik jste toho zapomněl. Teď jsme ve Snových zemích. Aramité vidí jinou krajinu. Mohli by stát přímo vedle nás a viděli by jen stromy a ptáky. Tak to ve Snových zemích chodí, dokud Žijeme a posilujeme je - nebo už jste zapomněl, proč je tak na počátku nazvali?"

"Čeho se tedy od Aramitů bojíme?"

Úsměv zmizel. "Bojíme se 'pravdy' jejich Ničitele. Bojíme se, že jeho sny pohltí ty naše. Jak sílí, Snové země se zmenšují. Jeho realita čím dál rychleji dohání tu naši." Široce rozpráhla ruce. "Kdysi byl celý tenhle kontinent Snovou zemí. Předtím, než přišel Ničitel."

"A Hra doopravdy začala," poznamenal Gryf bez uvažování.

"Cože?"

Zavrtěl hlavou a pokusil se vylovit vzpomínky. Jako obvykle se jen ponořily hlouběji do močálu jeho mysli. "Nevím. Odněkud jsem to citoval... Ale nevím odkud." Rozčileně sevřel pěsti. "Je to pořád stejné. Teď chápu, jak se musel cítit Cabe!"

Troia k němu přistoupila blíž. Zjevně si dělala starosti. "Cabe?"

"Přítel. Jeden z mála přátel, které mám. Měl jsem. Měl taky jisté potíže s pamětí; možná proto jsem mu tak rozuměl."

"Co se mu stalo?"

Gryf se rozhlédl, zdálo se však, že lesy kolem neskrývají větší hrozbu než trochu otravného hmyzu.

"Cabeův problém byl, že se narodil šilenci jako neduživé dítě. Bedlamové byli skvělí čarodějové, ale Azran měl zmrzačenou mysl. Zabíjel svého bratra a pokusil se zabít i otce. Vychoval by Cabea ke svému

obrazu, nebo by toho ubohého chlapce zničil. Cabeův dědeček Nathan dítě ukradl a předal ho do péče někomu jinému. Pak ale Nathan viděl, že dítě nejspíš nepřežije, a protože věděl, že on sám pravděpodobně zemře, dal chlapci část sebe samého. Část duše nebo své podstaty. Tím způsobem přežil i Nathan."

Kočí žena jen užasle vrtěla hlavou. "Nikdy jsem o ničem takovém neslyšela."

"V jednu chvíli mu v hlavě žily dvě osoby. Vyrostl, aniž věděl, kdo je - Azran byl totiž ještě naživu, - a často si vybavoval vzpomínky na život, který nebyl jeho. Podobně mi připadá moje minulost."

Usmála se na něj s útechou: "Možná se o to Brána postará."

"O co se možná Brána postará?" zeptal se měkký, ale vznešený hlas.

Gryf se přikrčil, připravený použít drápy nebo kouzla, ale Troia mu položila ruku na rameno a konejšivě stiskla. Lvího ptáka to ne přesvědčilo; přátelští cizinci se neukrývali.

"Uvolni se," zasyčela Troia. "To je lord Petrac, Duch lesa!"

Zatímco si nad podivným titulem lámal hlavu, přistoupila k nim jakási postava, které si předtím jaksi nevšiml. Gryf naklonil hlavu a pokoušel se přijít na to, jak to, že toho tvora neviděl, když mu teď jeho mysl šeptala, že tam byl celou dobu, jen nepovšimnut.

Nebylo mu jasné, jak by někdo mohl lorda Petraca přehlédnout, a pořád netušil, co znamená titul Duch lesa. Petrac byl stejně vysoký jako Morgis, měl hlavu dospělého jelena a tak rozložitě parohy, že by zahanbily každé skutečné zvíře. Zbylá část těla byla z většiny lidská, i když měl podivně tvarované ruce, připomínající mývala, a na nohou kopyta. Měl na sobě bederní roušku, kápi, která vypadala jako ze zeleného listí, a opasek, z něhož viselo několik váčků. V levé ruce držel hůl, kterou právě používal jako oporu při chůzi.

Troia poklekla a velmi uctivě řekla: "Bud' pozdraven, Duchu lesa!"

Navzdory - nebo možná díky - jelení hlavě z Petraca vyzařovala moc a jistota. Lví pták si pomyslel, že je to odlišný druh moci, než jakou jsou obdařeni jiní vůdcové. Petrac byl se svou mocí v souladu, což byla u vládců vzácná, záviděníhodná věc.

"Netrvám na obřadnosti, kotě. Tu přenechávám Haggerthovi a ostatním."

"Pokud si ji někdo zaslouží, lorde Petracu, tak vy."

Jelení tlama se lehce prohnula: "To je sporné. Ale já a tvůj společník se neznáme. Rád bych věděl, kdo jste a proč hledáte Bránu."

Gryf se opožděně uklonil a představil se. Petrac přikývl a dodal: "Mrin/Amrin si nemusí dělat starosti. Vidím, že jste jedním z nás. Troufám si tvrdit, že jsou s Haggerthem v poslední době trošku pa-ranoidní." "Haggerth ne..." začala Troia.

Duch lesa nad její námitkou mávnul rukou. "Bud' si jistá, že to je stejně tak Haggerthův nápad jako Mrinův/Amrinův. Je to dobrý muž, ale zdráhá se důvěřovat. Někteří tak platí za roli vůdce."

"Přesto bych rád pokračoval."

"K čemu? Budu hlasovat pro vás."

Gryf zavrtěl hlavou: „Ne kvůli mistrům opatrovníkům, i když je taky rád potěším, ale já sám chci najít klid. Doufám, že až se setkám s Bránou, možná se mi vybaví některé z důležitých vzpomínek, které mi pořád ještě chybí."

"Někdy je nejlepší nechat vzpomínky spát. Brána je základní částí Snových zemí. Je starší než všechny záznamy. Mohl byste klidně umřít Předpokládám, že vám to vysvětlili." Petrac sklonil paroží a výraz v jeho očích naznačoval, že raději ano, jinak je s Haggerthem a Mrinem/Amrinem čeká dlouhý rozhovor. "Vysvětlili. Přesto tam i teď chci jít"

"Pak už to tedy nemáte daleko. Je hned za tímhle kopcem v lese."

Troia a Gryf se podívali směrem, kam mistr opatrovník ukázal. Kočí žena se zamračila. "Měla jsem pocit, lorde Petracu, že je to ještě kus cesty."

"Jsem tím, kým jsem, a to mi přináší jisté výhody," odvětil Duch lesa s mírným pobavením. "Řekněme, že znám pár zkratek. Pojd'te. Zavedu vás tam, abyste někde špatně nezahnuli."

Zatímco putovali řídkým lesem, začal Gryf chápat neobvyklý titul lorda Petraca. Zvířata i ptáci přicházeli jeleního muže pozdravit Dokonce i tvorové, kteří si byli obvykle nepřáteli, v touze dotknout se ruky Ducha lesa zapomínali na vlastní instinkty. Přesto se k mistru opatrovníkovi nechovali jako k pánu nebo

dokonce k bohu. Přicházeli k němu jako k někomu milovanému. Petrac jim nevládl, byl jedním z nich. Jeho zájem byl jejich zájmem a shodou okolností i zájmem Snových zemí, protože tenhle les byl součástí kouzelného území.

Byla to fantastická cesta, i když jim dost zabrnkala na nervy chvíle, kdy se k lordu Petracovi přihnali dva dospělí medvědi a chtěli se s ním pozdravit. Troia reflexivně tasila drápy a Gryf se připravil seslat kouzlo. Duch lesa zavrtěl nad jejich počínáním hlavou a vykročil, aby se mohl dotknout hlav obou šelem. Medvědi mu očichali dlaně a otřeli se o něho boky. Bylo s podivem, že ho nepovalili, ale lord Petrac tam stál jakoby nic. Gryf ho jen v úžasu pozoroval. Teď chápal, proč si Troia tohoto opatrovníka vážila o tolik víc než ostatních.

"Dávejte si pozor, abyste nešlápli sem," podotkl mistr opatrovník a ukázal holí na pravou stranu stezky.

"Tlačí se sem Ničitelova realita. Mohli byste se ocitnout uprostřed neznámého lesa s běžci v patách."

Lví pták si vzpomněl na jednu poznámku, kterou před časem zaslechl od Černého draka, a řekl: "Měl jsem dojem, že Aramité prohrávají." Ta poznámka naznačovala, že Aramitská říše narazila na rovnocenného soupeře, a proto D'Shay přiškrtil dračímu králi přítok živého válečného materiálu.

"Také jsme si to mysleli, dokud jsem si nevšiml, že jsou naše hranice nezřetelnější než obvykle. Snové země se stahují. Navzdory patové situaci vlčí nájezdníci nějak vyhrávají."

"Hledají si v Dračích říších i stálou základnu pro svoje operace," zamumlal Gryf spíš pro sebe. I k tomu museli mít důvod. Vlčí nájezdníci nic nedělali bezdůvodně. D'Shay nic nedělal bezdůvodně.

"A jsme tady. To by mělo být ono." Petrac ukázal na volnou plochu před nimi. Bylo na ní cosi zvláštního, skoro jako by to byla iluze.

Gryf se na louku neklidně zahleděl. "Určitě je to bezpečné?" Tohle byly Snové země, jaké bývaly kdysi.

Oblast téměř nedotčená přítomností inteligentní rasy. Oblast, kde skutečně vládla příroda.

Rozezná v něm přítele? Bude pro Snové Země skutečným přítelem podle jejich představ?

"Nevidím Bránu."

"Ještě jste nevstoupil na louku."

"Aha." Bývalý vládce zamířil vpřed. Troia se vydala za ním, ale Petrac ji napřaženou holí zadržel. Zavrtěl hlavou a naznačil, že je to jen Gryfův úkol. Tiše zavrčela, ale uznala to.

Každý krok louku rozvířoval. Lépe Gryf ten pocit popsat nedokázal. Viděl spektrum čar, běžících tam i onam, nebyly však tak dobře srovnané jako v Dračích říších. Podle toho, co zatím věděl, by tohle vůbec nemělo být možné. Bylo by příliš těžké pracovat s kteroukoliv silou, ať světlou nebo tmavou. Lví pták nikdy úplně nesouhlasil se žádnou z přijímaných teorií magie, ale tohle bylo skoro moc i na jeho pronikavý rozum. Cabeův dědeček Nathan Bedlam by z toho šlel, kdyby byl naživu.

Do pasu vysoká tráva šeptala, když jí opatrně procházel. Nebyl to šilený šepot Tzee, ale harmonické šeptání zvědavosti, jako by byl Gryf pro louku stejným divem jako louka pro něj. V koutku mysli si uvědomil, že tu nefouká vítr, a tráva proto nemá žádný důvod vlát tam a zpět.

Když už byl skoro v místě, kde by podle jeho odhadu měl být střed louky, zastavil se. Pokud se pro něj brána zhmotní, bude to někde tady. Nic dalšího neměl v plánu. Zbytek byl na Bráně.

Jakoby v odpověď na nevyslovenou výzvu se obraz před ním prudce roztrhl. Objevil se otvor v realitě.

Nejprve jen zvláštní, plovoucí linka, pak velký otvor, skrz který neviděl zbytek louky, ale úplně jinou zemi. Možná to byly lesy, jaké by viděli vlčí nájezdníci, kdyby tudy projížděli. Gryfa znovu ohromilo, jak pravdivé je to, co o Snových zemích říkali ostatní. Opravdu existovaly zároveň v mysli i v realitě.

Uprostřed trhliny v realitě stála sama Brána.

Byla zase jiná, což jen znovu zdůrazňovalo její spojení se Snovými zeměmi. Teď připomínala oblouk, v němž byla dvě mohutná dřevěná dveřní křídla, seříznutá tak, aby sledovala tvar vchodu. Dveře byly zasažené hnilobou a kovové panty pokrývala rez. Lví pták měl podezření, že je to špatné znamení. Přesto měl rozhodně v úmyslu vstoupit.

Teď, když měl čas, si začal všimnout podrobností. Bylo tady mnohem víc tvorů, které zahlédl na bráně už předtím. Šplhali se po celém kamenném rámu a ani na vteřinu se nezastavovali. Měli dlouhé čenichy a oči velké jako talířky, oči, které všechno vidí. Nedalo se určit, jestli jsou to plazi, savci nebo snad démoni. Nepodobali se ničemu, co znal. Kůži měli černou nebo tmavě modrou, těžko říct. Ani dva nebyli úplně stejní, i když měli dost společných rysů, aby bylo zřejmé, že jsou příbuzní. Vypadalo to, jako by někdo

záměrně vypěstoval jednoho tvora v tisíci obměnách - a kdo tvrdí, že to tak nebylo?

Věděl, že podivní tvorové jsou hlídači, a věděl také, že ho sledují stejně jako všechno ostatní. Už nemělo smysl odkládat to. Gryf zvedl ruce - neplánoval to, ale zdálo se mu to správné - a zavolal na bytost, která ovládala Bránu, ať už to byl kdokoliv.

"Přišel jsem pro rozsudek. Přicházím jako ztracený opatrovník. Přicházím jako přítel Snových zemí a žádám, aby bylo moje tvrzení prokázáno!" Zaváhal a dodal: "Přicházím také s nadějí, že získám zpět svou minulost, dobrou či zlou. Pokud jsem někdy v minulosti zradil důvěru, dovolte mi pracovat na tom, abych i ji získal zpět!"

Brána majestátně mlčela. Drobní hlídači - někteří z nich neměřili ani dvě stopy - pokračovali v horečnatém pobíhání nahoru dolů i kolem rámu. Nevšimli si lvího ptáka víc, než bylo jejich povinností. Gryf tam stál se zvednutýma rukama dobrých pět minut. Pak je spustil, ustoupil o několik kroků a ohlédl se na Troiu a lorda Petraca. Kočičí žena se na něho krátce usmála; očividně si myslela, že žádná odpověď znamená dobrá odpověď. Zvířecí tvář mistra opatrovníka byla skoro stejně nečitelná jako mlčení tolik proslulé Brány. Jen Gryfovi oplatil pohled, jinak nic.

Lví pták se otočil zpět k cíli své cesty a vyčerpaně zavřel oči. Pak si uvědomil, že se Brána otevírá, a zase je otevřel.

Troia zasyčela a Petrac varovně vykřikl, ale Gryf až příliš dobře věděl, co otevřenou Bránou prochází. Nebyl však jenom jeden. Nejméně šest, možná sedm odporností, známých pod společným jménem, na které si Gryf vzpomněl právě v okamžiku, kdy po něm první z nich skočil.

Běžci

.

VIII.

Morgisovi nevadilo, že musel zůstat stranou, zatímco Gryf vyrazil na výpravu, kterou drak považoval za mimořádně hloupou a velice nebezpečnou, a to jenom proto, aby dokázal mistrům opatrovníkům, kým je. Měl by existovat jiný způsob. Z řeči svého otce a hlášení špehů věděl, co je bývalý vládce Penacles zač. Bylo na něm dost věcí hodných obdivu a jejich společné putování jen zdůraznilo mnohé vlastnosti, kterých si vévoda všimnul už dřív. Za jiných okolností by ho Morgis mohl považovat za přítele, ale draci prostě takoví nebyli. Opakoval si, že Gryf je krátkodobý spojenec, a až se vrátí do Dračích říší, příměří mezi lvím ptákem a Modrým drakem konečně skončí.

Neřekl svému společníkovi o malém předmětu, který nesl v jednom z váčků. Kdyby Gryf věděl, že Morgis všechno hlásí svému králi, určitě by byl podezřívavý. Byla to sice drakova povinnost, ale Gryf by to mohl vidět jako známku nedůvěry nebo dokonce zrady. Tak mu to alespoň vysvětlil Modrý drak, ale Morgisovi dělalo potíže to pochopit. Navzdory fyzickému vzhledu, znalostem a zkušenostem byl Morgis v porovnání s oběma svými rodiči i Gryfem ještě mladý. Násilná smrt obou bratrů ho posunula na pozici s takovou mocí, bez které by se obešel.

Jako většina artefaktů používaných ke komunikaci, i tento byl z křišťálu. Morgis nepředstíral, že chápe, jak funguje; důležité bylo, že fungoval. Náhle ho něco napadlo. Znamenalo snad používání křišťálu, že by Křišťálový drak mohl slyšet všechno, co říkají? Nebylo právě v tom tajemství strašlivé moci onoho dračího krále? Otrásl se. Teď, když byl Ledový drak mrtvý, jeho lesklý bratr daleko na jihozápadě byl nejstarší a pravděpodobně i nejmocnější z vládnoucích králů.

Znovu nechal své myšlenky, aby se toulaly. Tohle byla jedna z věcí, kterou dělal od chvíle, kdy s Gryfem vypluli, stále častěji. Lví pták tomu říkal svobodné myšlení, schopnost, která dovolila lidem povznést se a rozšířit. Morgis mu připomněl, že Torna také svobodně přemýšlel. Začali o tom diskutovat...

Už zase! Vévoda se rozmyslem přinutil obrátit pozornost zpátky ke křišťálu. Podle poslední zkušenosti věděl, že spojení bude slabé, křišťál nebyl původně určen ke spojení na tak obrovskou vzdálenost.

Drak se soustředil na přání vyhledat svého krále. Musel uvážit časový rozdíl, pochyboval však, že to teď bude hrát velkou roli. Přesto vévoda nechtěl rušit dračího krále ze spánku, pokud to šlo.

Obraz se ne a ne objevit. Měl pocit, že Snové země odděluje od vnějšího světa jakýsi opar - ne, hustá mlha. Morgis zaklel. Tak proto mu držitelé krystal nechali? Věděli, že nebude fungovat?

Náhle se spojil s něčím jiným. Nedokázal říct, co to je, ale byla to nějaká příbuzná duše. Dračí přirozenost tak zaplavující, že vévoda málem musel sám přerušit spojení.

Byla to nějaká mysl, a navíc to byla mysl draka. A jakého draka!

Spojení ustoupilo jinému obrazu. Obrazu nějaké brány - Brány - a Gryfa, který před ní stál se zvednutýma rukama. Za chvíli lví pták nechal paže klesnout a ohlédl se, nejspíš na tu samici, která ho doprovází, pomyslel si Morgis kysele. Byl to drak a tak choval k ženám zdravou nedůvěru. Pokud dračice neměly mláďata, o která by se staraly, často se pokoušely svést nějakého samce nebo hůře, nějakého člověka. Nechápal, čím muži dračice tak přitahují. Nebylo to jen proto, že byli chutní... vévoda vlastně nikdy lidské maso neokusil. Modrý drak se snažil podobné záležitosti minimalizovat. Proto mu byli jeho vlastní lidé tak upřímně věrní.

Gryf se obrátil zpátky, na ptačí tváři výraz zděšení. Něco tmavého a nezřetelného se na něj vrhlo...

Na křišťál dopadla bleďá dlaň a vyrazila mu ho z ruky. Prudce dopadl na podlahu a praskl. Jakási bota ho rozdrtila na jemný prach.

Morgis hleděl do prázdné tváře jednoho z nelidí. Mírný vzhled ho neoklamal. Už předtím na něj jejich moc udělala dojem. Ale i on měl moc, kouzla, která si připravil přesně pro takovou příležitost. První z nich seslal skoro bez uvažování. Oči, jež hleděly do jiného světa, kde leželo spektrum sil, sledovaly, jak se část těchto sil spřádá a vytváří pouta, která vyhledala d'ábelského vetřelce.

Nedalo se říci, jestli ti tvorové viděli jako lidé a draci, ale nečlověk - malý kousek drakovy mysli proklel mistry opatrovníky, že těm netvorům nedali opravdové jméno - se podíval na svoje tělo, jako by zkoumal, co drak dělá. Morgis zesílil kontrolu a dovolil si malý úsměv.

Tvor bez tváře prošel pouty, jako by byly jen iluzí. Pouta se stáhla a rozpadla se.

To je zlé, pomyslel si Morgis otažitě. Opravdu hodně zlé. Seslal další, účinnější kouzlo. Jemnost byla věcí minulosti; nejdůležitější bylo se za každou cenu zachránit Kouzlo, které rozpoutal, by dokázalo rozbít přední část místnosti a rozházet protivníka do tuctů různých směrů. To se od něj čekalo.

Vzduch kolem vetřelce zazářil a draka oslnil. Zakryl si oči a klopýtal zpět. Výbuch, který měl být výsledkem jeho kouzla, nepřišel.

Morgis nebyl lstivý, ale začal v duchu pátrat po nějakém triku, kterým by toho nečlověka dostal.

Magický útok zoufale selhal. Možná, napadlo ho v chvatu, je třeba fyzické síly. Při proměně do dračí podoby by se na příliš dlouho vystavil útoku. Takže zbýval meč a vévoda byl ve své zemi dobře známý jako obratný šermíř.

Při příštím nádechu držel meč v ruce. Teď už se nehodlal jen bránit Morgis chtěl krev té stvůry bez tváře; zdálo se, že nic jiného draka stejně nezachrání. Potěšilo ho, když se tvor zarazil, jakmile si uvědomil, co má vévoda v úmyslu; to znamenalo, že meč považuje za skutečnou hrozbu.

Usmál se a udělal výpad vpřed.

Nečlověk natáhl měkkou bleďou dlaň - a sevřel ostří. Dobře nabroušené ostří, které v drakové silné paži dokázalo proseknout skoro tři stopy silný kmen, nenechalo na vetřelcově dlani ani škrábnutí.

Tvor přitáhl meč k sobě. Drak v poslední chvíli zbraň úmyslně pustil, jinak by mu padl do náruče. I tak mu docházely nápady i prostor. Tvor bez tváře ho pomalu a metodicky zatlačil do rohu. Morgis přijal nevyhnutelné a polknul svou pýchu.

Vykřikl. Nebo se o to alespoň pokusil. Byl si jistý, že je s jeho hlasem všechno v pořádku, nicméně výkřik nezazněl silněji než šepot Nemusel hádat, kdo za to může.

Narazil zády do zdi. Už neměl kam jít Zasyčel. Výborně. Když o něho ta věc tolik stojí, má ho mít.

Celého. Skočil, napřáhl drápy k prázdnému obličejí a jeho postava se začala měnit, přijímat podobu, v jaké se narodil. Čelist se rozšířila a ztratila veškeré stopy lidskosti. Teď se uvidí, jestli si útočník neukousl větší sousto, než jaké dokáže spolknout.

Tatáž ruka, která bez námahy zastavila ostrý smrtící meč, ho teď chytila za obličej. Víc nebylo třeba. Její moc draka náhle zarazila a proměnila zpět úplně stejným způsobem, jakým to předtím udělali tajemní

Tzee. Vévodovo vrčení se proměnilo ve výkřik. Padl na kolena, znovu v lidské podobě, a bojoval s agónií. Sáhl a pokusil se od sebe cizí ruku odtrhnout. Se stejným úspěchem by se mohl snažit utrhnout z povrchu země celé Dračí říše. Zalila ho panika - Morgis se ještě nikdy neocitl v beznaděnné situaci.

Vypadalo to, že nečlověk na poraženého protivníka zírá. Nebylo na něm ani stopy po uspokojení nebo hněvu. Pokud vůbec něco, zdálo se, že je zvědavý.

Morgis cítil, jak se mu svět rozplývá před očima.

Tvor bez tváře odtáhl ruku a prohlédl si drakovy prázdné oči. Morgis, který nevěděl o světě, zůstával na kolenou a slepě hleděl před sebe. Tvor natáhl levou paži a namaloval na vévodově hrudi jakýsi vzor. Pak spokojeně poodstoupil, bez očí si prohlédl místnost a pak tiše a klidně odešel dveřmi pryč.

Ani ne za minutu drak vstal a otevřel oči. Zamrkal a sáhl do váčku na opasku.

Krystal byl pryč. Morgis chvíli přemýšlel a pak zamířil ke svým ostatním věcem. Cestou šlápl přímo na místo, kde předtím cizí bota rozdrtila věc, kterou hledal. Teď tu po ní nebylo ani stopy. Drak si to vůbec neuvědomoval a pečlivě prohledal pár svých věcí. Nakonec to vzdal a posadil se na okraj jedné ze židlí. Pomyslel si, že mistři opatrovníci zjevně poznali, k čemu křišťál slouží, a rozhodli se ho zabavit. Protože očividně nemohl nic dělat, vstal ze židle a přešel k posteli. Cestou si všiml, že jeho meč leží odložený na jiné židli, ačkoliv si vůbec nevzpomínal, kdy ho vytáhl. V duchu si vynadal za svoji neopatrnost, sebral ho a položil na místo, odkud by ho mohl v mžiku vzít.

Postel byla měkká. Člověk by si v plné zbroji nikdy nedokázal pohodlně odpočinout ale drak byl ve výhodě, protože jeho zbroj byla jenom napodobenina a přizpůsobila se tomu, jak ji potřeboval. Natáhl se a uvolnil se.

Než usnul, napadlo ho ještě, že se snad Gryf vrátí dřív, než se z té nudy zblázní.

Běžci plnili své úkoly velmi dobře, a když se jim dostalo náhlé, skoro zázračné příležitosti, dokázali se přizpůsobit a využít jí. Jakmile tedy první z nich objevil otevřenou bránu, o nádech později už jí proskakoval, ostatní v těsném závěsu za ním. Přizpůsobivost pak stínovému lovcovi dovolila během několika vteřin odhadnout situaci a zaútočit na nejbližší cíl. Jinak dokonalý průběh lovu pokazila jenom skutečnost že cílem byl Gryf.

Temný stín skočil na místo, kde čekal oběť, ale jeho rádoby kořist už tam nebyla. Gryf prožil jako žoldněř delší čas, než trval celý život mnoha Udí. Rozhodně nepřežil jen díky čirému štěstí. Jeho schopnosti, které pro něj byly díky tomu, kým byl, z velké části přirozené, dosáhly cvičením vrcholu a jen málokdo se s ním mohl měřit. Lví pták si pak nedovolil změkknout ani během stejně dlouhé doby, kdy vládl prosperujícímu území.

Běžec mu přelétl nad hlavou a ladně přistál asi čtyři metry za ním. Blízko zahlédl dvě postavy, které ho sledovaly. Mistr opatrovník! Nezřetelná vlčí postava se zachvěla očekáváním. Za to ho Otec odmění... Za jiných okolností by se Gryf pokusil běžce vyřídit. Jeho pozornost si však vyžádalo několik dalších dychtivých tmavých skvrn a bystrý sluch mu už řekl, že se první běžec rozhodl zaútočit na Troiu a lorda Petraca. Předpokládal, že ve dvou jednu z těch stvůr zvládnou. Když uvážil, že jich na něj zbylo ještě nejméně půl tuctu, bylo to jen fér.

Běžci byli zneklidňujícím způsobem děsiví. Zahlédl zuby, zářící krvavé oči a postavy podobné hubeným, hbitým šelmám. Ale nebyla to obyčejná zvířata. Běžci se mezi sebou proplétali a procházeli skrz, jako by jejich těla nebyla hmotná nebo jako by to bylo jediné stvoření. Gryf však věděl, že až na něj zaútočí, budou zatraceně skuteční.

Kroužili kolem něj, někteří po směru hodinových ručiček, jiní proti. Čtyři nebo pět. Opravdu nedokázal říct, kolik jich prošlo Bránou, než se rozhodla zavřít. Nejméně jeden ještě musel proklouznout kolem něj a připojit se k útoku na jeho společníky. Další, ten, který se po úvodním útoku jako první odhodlal po něm skočit, byl mrtvý - nebo aspoň zmizel. Gryf ho dostal drápy, když se mu běžec vrhnul po krku. Bylo zjevné, že když se běžci dostatečně zhmotní, aby mohli zaútočit, je možné jim útok oplatit.

Věděl, že je jen otázkou vteřin, než zaútočí znovu. Pokoušeli se ho zmást, přimět ho, aby se ve špatnou chvíli otočil špatným směrem, takže by ho některý z nich mohl zasáhnout na zranitelném místě. Zatímco by bojoval s prvním, ostatní by ho obklíčili. Byla to jednoduchá, ale účinná taktika. Proti většině protivníků by jim vyšla, ale proti Gryfovi ne.

Natahoval se do říší magie - už myslel najedno konkrétní kouzlo - když si všiml něčeho překvapivého. I tam ho už běžci čekali. Přinejmenším část myslí každého z nich byla v kontaktu s mocí, kterou hledal. Kdyby nebyl tak pečlivý a opatrný, chytil by se do pastí. Stáhl se, dřív než si ho tvorové stačili všimnout. Složitě dilema. Běžci hlídali na obou úrovních, fyzické i magické, a věděli, co čekat. Kdyby se pokusil použít kouzla, dostali by ho. Když použije fyzickou sílu...

Tak co? Jediný, kterého zatím dostal, zahynul při fyzickém útoku. Bylo by možné, že běžci dokáží číhat na dvou oddělených rovinách, ale útočit můžou jen na té fyzické? Znamená to snad, že jindy jsou jen

neškodnými duchy?

To všechno mu proběhlo hlavou v pouhých několika vteřinách, aniž přitom přestal sledovat bezprostřední nebezpečí. Tuhle schopnost dotáhl k dokonalosti během nesčetných tažení; žoldněř, který nedokáže myslet v životu nebezpečné situaci, brzy zemře.

Za ním se ozývaly zvuky boje, ale Gryf věděl, že i kratičké ohlédnutí by bylo příliš nebezpečné. Pokud je však to, co ho napadlo, pravda, mohl by možná využít přízračné schopnosti stínových tvorů ke svému prospěchu. Jestli se ho nemohli fyzicky dotknout...

Nechal je ještě dvakrát zakroužit a pak si odkryl levý bok. Běžci byli inteligentní, ale přesto jen zvířata, ne rozumní tvorové. Instinkty převážily a nejbližší z vlčích tvorů skočil po nechráněném místě.

Rychleji, než by dokázala většina tvorů, Gryf překvapeného běžce popadl, a než se tvor stačil znovu odhmotnit, hodil ho zpátky na jeho druhy. Ti se pochopitelně stále udržovali v přízračném stavu a přesně o to Gryfovi šlo. Ještě než se vzduchem letící běžec stihl vzpamatovat a zareagovat, Gryf se vrhl za ním, takže když tvor přistál, byl už Gryf venku z kruhu. Běžci zavyli a ten, kterého Gryf podvedl, se po něm pokusil chňapnout zapomínaje, že už není hmotný.

Gryf, který unikl z kruhu a dostatečně běžce rozzuřil, se prudce otočil, co nejrychleji spletl sílu, na kterou dosáhl, a seslal na nejbližší ze svých pronásledovatelů neuspořádaný, syrový výbuch energie. Tvor v čele smečky se ve výboji moci rozpustil a zmizel uprostřed skoku. Ten těsně za ním se sotva stačil zastavit, než taky zmizel jako kousek ledu vržený do šlehajících plamenů.

Třetí z nezřetelných vlčích postav se podařilo otočit se a z většiny výboji uhnout, ale ta část, která ho zasáhla, mu stačila rozetnout hřbet a obě zadní nohy. Gryfa překvapilo, že těžce zraněný běžec navzdory své netělesné povaze krvácel. Z rychle umírající stvůry proudilo cosi tmavého a lepkavého.

Zbývali ještě dva běžci. Zjevně měli dost času na zvážení svých šancí, což znamenalo, že stáhli ocasy a kdyby nic neudělal v mžiku by utekli. Gryf, který teď měl situaci pod kontrolou, vyvolal kouzlo a soustředil se na louku před dvěma prchajícími běsy.

Tráva asi deset yardů před běžci se s jasným záměrem naklonila. Jak čekal, běžci si fyzické hrozby nevšimli a bez zpomalení pokračovali v útěku. Gryf se díval, jak je vlající tráva zahaluje. Když se nic znovu neobjevilo, spokojeně přikývl. Protože nechtěl trávě víc ublížit, seslal za iluzi fyzické hrozby malou bránu. Běžci jí proběhli, aniž si to stačili uvědomit, a portál byl navržený tak, aby se vzápětí po jejich průchodu zavřel.

Bohužel pro běžce to nebyl žádný východ. Gryf je odeslal do nekonečné, prázdné Nicoty, roviny prázdnoty, která by dokázala pohltit celý svět a pořád by zůstala stejně nenasycená. Byla jen mizivá možnost, že dva tvorové - ať byli hmotní, nebo ne - najdou cestu ven dřív, než je dostane něco jiného, co pluje Nicotou.

Gryf tenhle trik domyslel poté, co jeho i Modrého draka málem potkal stejný osud v pařátech jednoho z vlastních synů dračího krále. Lví pták a dračí král použili bránu velmi podobnou té, kterou přivolal (z jakéhosi starého záhadného důvodu se jí říkalo průchozí díra), a zrovna kráčeli po stezce vytvořené skrz Nicotu, když jeden ze vzpurných potomků Modrého draka bránu odřízl. Zachránila je jen zkušenost a hbité myšlení. Morgis teď měl titul právě po onom vzpurném drakovi. Mrtvý už koneckonců hodnost nepotřeboval.

Náhle si vzpomněl na ty dva, kteří prošli kolem něj a zaútočili na Troiu a lorda Petraca. Gryf nevěnoval pozornost tomu, že myslel nejprve a hlavně na ni. I kdyby si to uvědomil, myslel by si, že je to kvůli tomu, že kočka není mistr opatrovník jako Petrac s jelení hlavou.

Ulevilo se mu, když uviděl, že nevypadají nijak vyčerpaně, přestože Duch lesa působil podivně sklíčeně. Troia se ho pokoušela utěšit. Když se Gryf přiblížil, vzhledla.

"Nikdy takový nebyl," zašeptala kočičí žena.

Petrac se pohnul. Zvedl hlavu a podíval se na Gryfa. Na jelení tváři vypadal smutek ještě tragičtější.

"Odpusťte. Jak Snové země slábnou, každý můj násilný čin je odpornější. Byli to běsi, ano, ale žili, vychutnávali si takový život, jaký měli. Mohli se tomu bránit, když je tak Ničitel stvořil?"

Z téhle strany o tom Gryf neuvažoval a rozhodl se, že to ani nebude zkoušet. Válka byla dost strašná sama o sobě, ale brát na život nepřítele takové ohledy, že to ohrožovalo vás samotné... byla to příliš znepokojivá myšlenka. Věděl, že kdyby měl postavit svůj život a přesvědčení proti životu a přesvědčení

svých nepřátel, bojoval by za sebe.

Věděl, že věci nejsou jen bílé a černé. Pokusil se něco takového říct lordu Petracovi, ale i jeho vlastním uším to znělo strašlivě nedokonale.

Mistr opatrovník se uklidnil. Kývnutím poděkoval, a dokonce se dokázal mírně usmát. "Vím, že děláme to, co musíme. Ničitel a jeho děti, Aramité, nepřijímají kompromisy. Pokorně se vzdát by byl hloupý hazard. Vlčí nájezdníci by prostě jen rozdupali naše mrtvoly." Zavrtěl hlavou. "Nevím, co to na mě padlo. Když jsem zvedl hůl a zabil je, zaplavil mě pocit ztráty. Bojím se, že se už na mně podepisuje dlouhá válka."

Gryfovi se ulevilo. Věci byly dost špatné i bez toho, aby se pokoušel pečovat o morálně sklíčeného mistra opatrovníka. Nikdy by si nepřál být v jeho kůži. Povzdechl si a znovu se obrátil k Bráně.

Brána se během boje nezměnila. Tmaví tvorové na jejích krajích se dál rojili nahoru, dolů a kolem.

Těžké, mohutné dveře Brány byly pevně zavřené. Velký artefakt obklopovala jemná záře.

Jsi se sebou spokojená? vztekal se na ni v duchu Gryf. Tohle byl můj soud - pustit dovnitř smečku těch běsit? Jaké hry to hraješ?

Nebyl si jistý, jestli je Brána přímo součástí Snových zemí nebo je to jen věc, kterou kdysi dávno někdo vytvořil. Byla to však nejpevnější věc, na kterou mohl zaměřit svou zlost. Přistoupila k němu Troia:

"Gryfe... ne." Odbyl varování pokrčením ramen: "Nechte mě být. Lord Petrac má na ramenou vlastní břemena a i já si jich pár nesu. Co tady vlastně chráníme? Opravdu se o nás Snové země starají? Chci nějaké odpovědi."

Gryf vykročil k Bráně. Když byl asi tři metry od ní, zmizela a nechala mu vyhlídku jen na pár stromů a další kus louky.

Ale předtím, než se ztratila, Gryf něco zahlédl -jako by si něco ten okamžik vybralo k předání nějaké zprávy. Věděl, že si to možná jen představoval. Trvalo to jen vteřinku a Gryf to nedokázal popsat, cítil jen něco velkého a mocného. Ne Ničitele. Jeho ohavnost by poznal hned. Ne, bylo to něco jiného.

A bylo to uvězněné. Bylo to svázáno pevnými pouty; to Gryf taky vycítil.

Z hlubin mysli ho dráždily staré vzpomínky. Jako většina ostatních i tyhle naznačily mimořádnou nouzi a velmi důležité události a pak se otočily a znovu se ponořily do bahna jeho podvědomí. Zůstal tam stát, tise a hořce se proklínaje za návrat do země, vedle které vypadaly Dračí říše skoro mírumilovně a pochopitelně.

Ted' byl víc než kdy předtím odhodlaný vydat se do Canisargosu - dokonce i kdyby se měl utkat se samotným Ničitelem.

Věděl, že při jeho štěstí ho to nejspíš čeká.

IX.

Ani tma v místnosti nedokázala zamaskovat hněv postavy sedící v osamělém křesle.

D'Rak hleděl dolů na mladého držitele, kterému přikázal sledovat pohyby běžců, zatímco odpočíval.

Druhý Aramita se před ním uctivě hrbil. Starší držitel D'Rak nebyl zrovna známý svou milosrdností. "Co tím myslíš, že víc než polovina smečky zmizela?" Mladší držitel, který si byl dobře vědom osudu některých svých předchůdců, pečlivě upíral zrak na vlastní nohy. "Pane, je to tak, jak jsem říkal. V jednu chvíli tam byli všichni; vzápětí jen tři."

"A ty jsi nic neviděl?" D'Rak v bezmocné zuřivosti sevřel pěsti. Ztráta běžců! To Pána Smečky nepotěší - vůbec ho to nepotěší. A co hůř, jenom tím posílí D'Shayovu pozici. Držitel doufal, že úspěšný lov oťrese neotřesitelně pevným postavením jeho soupeře. "Nic," potřetí pokorně opakoval podřízený. Mocenské hry ho nezajímaly. Zajímalo ho jen, jak odsud vyváznout s kůží pevně spojenou se živým tělem.

D'Rak zavrčel několik kleteb na adresu předků svého poskoka a pak zavřel oči a zamyslel se nad nešťastným vývojem událostí. Skoro celá smečka jako by jen tak zmizela, tři přeživší netušili, co se stalo; konec konců to byla jen zvířata, třebaže chytrá a lstivá. Mohlo by to nějak souviset s událostí v Luperionu, kdy našli pobitou jednu menší městskou hlídku? Byla také hlášena rostoucí aktivita nelidí, těch čarodějů bez tváře, které Ničitel z jakéhosi důvodu snášel. Tito tvorové však byli dosud neutrální. Proč by se teď měnili? O Gryfovi a jeho důležitosti toho věděl dost, měl však podezření, že nelidé vědí víc, mnohem víc - stejné jako D'Shay. Pokud hráli nějakou hru, byla to jejich vlastní hra, protože kdyby opatrovníci Snových zemí jen tušili, jak je Gryf ve skutečnosti cenný, všichni už by ho hledali.

Ničitelovo kouzlo však stále drželo.

Musí existovat způsob, jak si zachovat tvář. Nabídnout tělo neschopného mladého držitele byl krok správným směrem, ale zdaleka to nestačilo. Mohl by poslat zbylé tři běžce, aby prohledali oblast a pátrali po svých bratrech; stejně už po tom dychtili. Bohužel z předchozích zkušeností věděl, že nenajdou ani stopu. Samotné zmizení těch tvorů však ukazovalo, že se něco děje. Obyvatelé Snových zemí se s běžci nikdy neobtěžovali, pokud nemuseli.

Otevřel oči a podíval se na mladšího držitele, který moudře zůstával v podřízené pozici. "Přivolej ty tři běžce, kteří přežili, zpátky do brlohů. Upozorni mě, až se vrátí. Chci, aby držitel ve službě prozkoumal jejich vzpomínky, vědomé i podvědomé. Odchod."

"Pane." Mladý Aramita vycouval, navenek klidně, ale uvnitř rozjásaně. Nevěděl, že rozkaz, aby ho obětovali, už byl vydán. D'Rak byl připraven snížit svou ztrátu na minimum.

Blížil se den, kdy si s D'Shayem půjdou po krku, a věděl, že D'Rak bude bojovat o postup vzhůru. Nezajímalo ho soupeřovo výjimečné místo v hierarchii říše; pokud se D'Shay nedokáže ubránit v jemné spleti aramitských politických intrik, ani veškerá přízeň světa mu pomoc Ničitele nezajistí. Přežijí nejschopnější.

Přesto by bylo pěkné, kdyby mohl radě předložit něco, co by setřelo z D'Shayova obličej ten věčný úšklebek. Starší držitel vzdychl. Byl čas tasit vlastní drápy, ukázat ostatním v radě, že je silou, se kterou musí počítat. Většina z nich to věděla, ale vždycky bylo dobré jim to připomenout.

Pouhou myšlenkou přivolal Oko z místa, kde v úkrytu odpočívalo. Tuhle chvíli plánoval už víc než dva roky - dva roky od ono-ho náhodného setkání s nimi. Kontakt ho přivedl k jinému cizinci, který mu předložil úžasný návrh. D'Rak se mu nejdříve vysmál, věřil, že je to jen trik, ale v následujících měsících se potvrdilo, že jde o skutečnou nabídku. Během několika posledních týdnů se to stalo jeho nejvyšší prioritou, něčím, co si schovával pro nejlepší možnou příležitost.

D'Rak položil ruce na vrchol krystalu a vykonal patřičná gesta. Jiný držitel by si všiml složitých rozdílů ve všech hlavních vzorech a toho, že se pořadí hlavních vzorů lišilo od standardně vyučovaného postupu. Muselo to tak být; neexistoval jiný způsob, jak by mohl kontaktovat své spojence a přitom udržet celou věc v tajnosti. A pak, mysl těch tvorů byla natolik odlišná, tak cizí vzorec, že by si ho při běžném postupu ani nevšimli.

Když začalo šeptání, poznal, že se s nimi spojil. D'Rak nechal šepot zesílit a naslouchal jejich i svému jménu. Z předchozích zkušeností věděl, že je to pro ně nutné. Tajně byl ze Tzee znechucený, ale měli své použití. Nejdůležitější bylo jejich spojení s tím, koho hledal. Jestli Tzee splní svůj úkol, budou odměněni - a potom rozdrceni. Ohavnost je ohavnost, obzvlášť když už není k ničemu dobrá.

Tzee... Tzee... Šepot byl už tak horečnatý, že už to nebyl šepot. D'Rak byl rád, že seslal kouzlo, aby ztlumil hluk. Nechtěl na sebe přitáhnout pozornost. Seběmenší řeči by se dostaly k D'Shayovi, který měl úžasnou schopnost vysledit pravdu.

Uprostřed oka se objevila malá černá tečka. Pomalu se nadouvala jako nějaká choroba, až se z ní stal černý oblak, ze kterého hleděl do všech směrů bezpočet malých očí. Nebyla to pravá podoba Tzee; pokud věděl, neměli žádnou pravou podobu. Oko se je rozhodlo takto vnímat - a vnímalo je na základě myslí, která s ním pracovala. Usmál se. Dobrá, vypadali znepokojivě. Starší držitel bude šťastný, až se jich zbaví.

Držitel dovolil Tzee vybudovat středně silné spojení a pak je rychle zaplavil svou vůlí. Nijak by ho nepřekvapilo, kdyby se mlhavá kolonie tvorečků rozhodla přiložit ruce - nebo co vlastně používali - k dílu a pokusit se o malou zradu. Od prvního spojení věděl, že mezi jiným touží i po Oku Vlka. Nemohl přijít na to, k čemu ho chtějí, a to naprosto stačilo k tomu, aby k nim přistupoval s bdělou ostražitostí. Když Tzee nějakou myšlenku tak usilovně tajili, neznamenal to pro nikoho nic dobrého. A kromě toho, pomyslel si hořce, by bylo opravdu ironií, kdyby se tak dlouho připravoval na střet s D'Shayem a pak v poslední chvíli padl za oběť Živé mase nehmotné paranoie, která si říkala Tzee.

Tzee se jeho reakce nelíbila, ale věděli, že odpor je marný. D'Rak o trošičku uvolnil kontrolu. Dost na to, aby jim trochu ustoupil, ale ne dost k tomu, aby ho to ohrozilo. Nezískal a neudržel si moc tím, že by se choval jako hlupák.

Ani ne za minutu mu Tzee poslali svou zprávu. Držitelovo vystupování kolísalo od znechucení a opovržení

skoro až k radosti. Tam, kde ho vlastní pomocníci všemožně zklamali, Tzee - ti prokletí, rozčilující, nesnesitelní Tzee - mu dali mnohem víc informací, než o kolika snil.

Gryfa ten druhý tady opravdu byli! Tzee na něj hloupě skočili, protože nikdy nic pořádně neplánovali a mysleli si, že jejich hloupá ukázka síly na ně bude stačit. Samozřejmě nakonec zoufale selhali. Tyhle myšlenky Tzee pochopitelně neposílal, poskytl mu však velmi cenné informace.

Přemítal zprávu v mysli znovu a znovu. Tzee se ptali, jestli se ještě pořád snaží spojit se zrádcem uvnitř Snových zemí. Zvláštní bylo, že Tzee nikdy nepovažovali za zrádce sami sebe. Ale oni se vlastně jen chovali podle své mizerné přirozenosti. D'Rak se na chvíli zamyslel a pak kontakt přerušil. Bez zájmu sledoval, jak obraz šeptajícího mraku mizí. Tzee nerozuměli zdvořilosti. Stačilo, aby prostě věděli, že zatím nechce zapojit třetí stranu.

D'Rak radostně vstal. Jednou rukou mávnul nad Okem a vrátil ho zpět na místo, o kterém věděl jen on. Konečně měl svého soupeře v hrsti. To, co vypadalo jako strašlivá ztráta prestiže, se stalo jeho nejsilnější zbraní.

Když vyšel ze svých soukromých komnat k malému dvoru, rázni tvorové, které sesbíral a pozavíral v klecích, se neklidně zavrtěli. Držitelé měli zpola náboženský význam, protože byli hluboce spojeni s Ničitelem. Jako symbol vlivu držitelů - obzvlášť od doby, kdy převzal, či spíše si vydobyl, úřad on - se dvakrát za týden konalo zasedání dvora. Skládalo se z petic noviců, kteří žádali o povýšení. Zahrnovalo také soud nad těmi, kteří selhali, kteří byli podle říše shledáni nespolehlivými a nad speciálními případy, kdy jen umění držitele dokázalo odhalit pravdu.

Několik vlčích masek se po něm krátce podívalo a pak se rychle odvrátily, když se strážci postavili do pozoru. Byli pečlivě vybráni. D'Rak věděl, že má jeho soupeř mezi držiteli špehy, ale ne mezi těmito muži. Tihle mu byli zavázáni životem. Pokud zemře on, zemřou i oni. Bylo to podobné jako s Ničitelovým zubem, což byl artefakt, který většina držitelů užívala ke sledování vojáků v určitých částech smečky. Krev dotyčného však posloužila i druhému účelu. Nejenže dovolila staršímu držiteli být v kontaktu se svými podřízenými, ale vytvořila mezi nimi životní pouto. Pokud bylo takové pouto přetrženo, zemřeli. D'Rak byl opatrný, aby nevytvořil obousměrné pouto. Nelíbila se mu představa, že by bylo náhle po něm, protože by někdo z jeho stráže během nějaké pouliční rvačky padl za oběť noží v zádech.

"D'Altaine."

"Pane?" Po jeho boku se objevila malá hubená postava. D'Altain přežil jako jeden z nejbližších pomocníků staršího držitele čistě díky své fanatické snaze o dokonalost. Podřízený se poškrábal v neudržované bradce a hluboce se poklonil. D'Rak se tím nenechal mýlit, věděl, že se pod ustrašeným zevnějškem skrývá vypočítavý mozek. Ten mu dobře sloužil, dokud si D'Altain pamatoval své místo. Stráže se neklidně vrtěly, že je někdo tak blízko jejich pána. Neměly se však čeho bát. Fyzický útok by selhal, starší držitel uměl skvěle zacházet s mečem a chránilo ho mnoho schopných mužů. A navíc byl od hlavy k patě pokrytý složitými ochrannými kouzly, která sám vytvořil.

„D'Altaine, chci abys zítra zrušil zasedání dvora. Budu mít příliš mnoho práce. Myslíš, že něco nepůjde odložit?" Tónem hlasu dal najevo, že by bylo lepší, kdyby šlo.

"Ne, pane. Hned se o to postarám." Pobočník ještě neodešel, jako by snad vycítil, že má starší držitel na mysli ještě něco dalšího.

D'Rak se otočil a zamířil k balkónu, ze kterého byla dobrá vyhlídka na sídelní město. Vypadalo to, že se obrovský Canisargos táhne do nekonečna - nebo aspoň až k obzoru. Byl to úchvatný pohled, o to víc, že on sám měl moc nad tolika lidmi. Moc, která se brzy zvětší.

"Pane?" D'Altain viděl svého pána tak šťastného jen dvakrát a ani na jednu z těch příležitostí neměl příjemné vzpomínky. Pobočník osobně si myslel, že si D'Shay a D'Rak zaslouží jeden druhého. Okamžitě tu myšlenku zahnal, protože věděl, že starší držitel často nechává tajně prověřovat myslí lidí kolem sebe, jestli nemají nějaké nevhodné nebo snad zrádné myšlenky. O urážlivých ani nemluvě.

D'Rak přikývl, spíše sám sobě než pobočníkovi. "Chci dva týmy držitelů, které budou spolupracovat a monitorovat oblast kolem vladařské čtvrti."

, Jeden takový tým už máme."

"Tak budeme mít další dva. Kromě toho, mám pro ně speciální pokyny. Ještě jedna věc..."

"Pane?" D'Altain se pokoušel potlačit utrápený výraz. D'Rak plánoval něco velkého. To znamenalo, že

někdo zemře. V aramitské politice to tak chodilo.

"Chci zvláštní tým pečlivě vybraných vnímavých, kteří půjdou do Qualardu a počkají na mé pokyny."

"Do Qualardu? Starověkého sídelního města?" Starší držitel mu věnoval smutný, ale výhružný úsměv:

"Opatrně, D'Altaine. Když jsem se narodil, byl Qualard ještě pořád sídelním městem."

Už žilo jen pár nejvýše postavených Aramitů, kteří si na Qualard ještě pamatovali jako na vzkvétající metropoli. Jen D'Shay doopravdy věděl, co všechno se stalo té noci, kdy se město zřítilo. Něco z toho věděl i D'Rak a domníval se, že to bude pro jeho plán stačit.

Něco ho napadlo: "Nech vnímavé označkovat." "Označkovat?" Tentokrát druhý Aramita nedokázal potlačit překvapení. "Ale to znamená..."

"Že až skončí, nebudou nám už k ničemu." "Ano, pane."

"Odchod, D'Altaine. Nemeškej a hlavně mě nezklam." "Nezklam." Pobočník odběhl.

D'Rak se za ním díval a na tváři mu chvilku pohrával náznak úsměvu. Pak starší držitel obrátil pozornost zpět k městu a davům v něm. Tisíce lidí, mnozí z nich na vedoucích pozicích Ničitelovy říše. Všichni dělali svou práci a on je pozoroval - a dohlížel na ně. Úsměv se vrátil a tentokrát se chvíli zdržel.

Setkání skončilo hlučným úderem kovu o kov, jak za sebou D'Shay zavřel dveře cely. Dostal ze svého vězně skoro všechny informace. Byla to spleťtá hra na kočku a myš, protože D'Shay chtěl vězně celého a vězeň to věděl. Ale teď už zřejmě pramen vědomostí vyschl. To bylo taky dobře, protože D'Shay už si všiml, že jeho vlastní kůže začíná šednout, což byla první známka toho, že se mu krátí čas.

U cely stály dvě postavy ve zbroji. Zdálky by mohly být pokládány za aramitské vojáky s vlčími přilbami. A zblízka? D'Shay se usmál, podobný obrazu vlčího boha, kterému sloužil. Ten, kdo by byl tak hloupý a šel se sem podívat, by si zasloužil, co by sklidil.

Chladně k němu přistoupila další ozbrojená postava a nabídla mu oválný krystal, který D'Shayovi agenti uloupili z D'Rakovy pevnosti, z jeho říše v říši. Vzal si talisman od sluhy, který dál hleděl jeho směrem. To, co vlčí přilba nezakrývala, odhalovalo jen temnotu, jako by byla zbroj prázdná. D'Shay ale dobře věděl, že není.

Gestem ruky sluhu propustil a počkal, až odejde. Zvedl krystal k obličeji a soustředěně se do něho zahleděl. Objevila se jiná tvář. D'Altain, jeho špeh, jeho zrádce v řadách hlupáka, který si s ním troufal soupeřit. D'Shaye těšilo obracet lidi svého soupeře proti němu. Byla to svého druhu pocta tomu dni, kdy se pro Ničitelovu moc otočil zády ke Snovým zemím a jejich nestálosti.

"Mluv."

D'Altain ho zpravil o všem, co mu bylo řečeno nebo co zaslechl. D'Shayova mysl se rozběhla, a zatímco špeh pokračoval, vynořovaly se v ní, proplouvaly a zase se potápěly nejrůznější myšlenky. Když byl přenos u konce, beze slova přerušil se zrádným pobočníkem kontakt, myšlenky pevně připoutané k soupeřovým intrikám.

Qualard. I když tam nebylo zakázáno chodit, určitě to nebylo něco, co by Ničitel schválil, kdyby se ho někdo zeptal. Jestli však starší držitel své činy obhájí, krutý vlčí bůh mu je možná nejen schválí, ale mohl by ho i odměnit za bdělost.

Musí jít o Gryfa, pomyslel si D'Shay. Nikdo jiný by nevyvolal takový zájem o sutiny, které zbyly z bývalého sídelního města. Přidejme k tomu zajímavý fakt, že držitelé přišli skoro o celou smečku běžců. Přestože osobně D'Rakovi nedůvěřoval, nepochyboval o jeho schopnostech. Starší držitel něco chystal, možná konečný střet mezi nimi dvěma. Oba věděli, že to jednoho dne přijde.

D'Shay se chvíli procházel a přemýšlel nad novým vývojem událostí, až ho cesta zavedla k místu, které pro něj představovalo něco jako domov. Nespál jako obyčejní tvorové. V tom spočívala jeho výhoda nad nynějším i všemi bývalými soupeři. Bez ohledu na jeho moc ho pořád považovali za jednoho z nich. Ano, byl dlouhověký, ale to mohla být klidně odměna za to, že Ničiteli dobře slouží. Byl čaroděj - svého druhu - ale nikdo neznal skutečný rozsah jeho schopností ani ztráty, kterou utrpěl, když se odvrátil od bývalých přátel.

most byla jen střídme zdobená, její uživatel se nezajímal o povrchní věci. Různé připomínky minulých vítězství, sbírka artefaktů - středně velká, ale mocná přehlídka.

Z klece v koutě divoce zasyčeli dva tvorové. Když se ukázalo, že by se navzájem zabili, musel je D'Shay oddělit Pečlivým špatným zacházením udělal z krutých tvorů ještě krutější. Jedna z příšer ve stísněném

prostoru co nejvíc roztáhla křídla a vydala výkřik, který byl směsí bojového skřeku dravého ptáka a řevu velké smrtící kočkovité šelmy.

Tihle tvorové byli jeho speciálním dárkem pro Gryfa. Byli to tvorové, po kterých měl jméno, opravdoví gryfové. Vycvičení k jediné věci - vyhledat někoho ze svých a rozervat ho na kusy. Poetická prácička, podle D'Shayova názoru. Tahle dvojice představovala desátou generaci chovu a těšilo ho, že tak skvělí zabijáci dostanou svou příležitost.

D'Shay se naklonil k jedné z klecí: "Copak chcete dělat?" "Zabij! Zabij!" opakoval gryf. Druhý se přidal k volání, které pro ně bylo díky jejich majiteli přirozeností.

"Zabij! Zabij!"

Vlčí nájezdník nechal oba netvory chvíli skřehotat, než jim poručil zmlknout. Oba utichli skoro okamžitě, takovou měl nad nimi moc. Navzdory chvástání se ho obě zvířata bála jako nikoho jiného - což ukazovalo, jak inteligentní ve skutečnosti byla.

Podobně jako někteří jiní ptáci se dokázali naučit opakovat pár tuctů frází a povelů. D'Shay je jich pár naučil, pečlivě vymyšlených k tomu, aby Gryfa zasáhly.

"Je poslední ze starých opatrovníků, ten váš bratránek," zašeptal netvorům, kteří na něj hleděli se zlověstným výrazem v očích. "Poslední ze ztracenců, pravých dětí Snových zemí. Zbytek..." D'Shay odmítavě mávl rukou. Gryfové se přikrčili v obavě, že je chce udeřit. Zasmál se. "...rasa neúspěšných uchvatitelů. Nemají ani polovinu moci jako on - kdyby si jen vzpomněl." Oči mu zasvítily divokou vášní. "Poslední z ještěrových zplozenců, poslední hrozba pro mě i pro pána, jemuž sloužím. Až bude po něm, pouta budou věčná."

Gryfům se z tónu jeho hlasu ježilo peří i kožich. Nasadil konejšivý tón, který však nikoho neoklamal a ani neměl oklamat. Byl to jen výsměch, nic víc.

"Buďte hodné, děti, a já vás odměním jako nikoho před vámi. Možná vás nakrmím pěkným, tlust'oučkým starším držitelem -jestli už není snhlý."

Nelhal sám sobě; Ničitel by se k němu obrátil zády, kdyby se ukázalo, že je D'Rak výkonnější, dravější. Starší držitel byl pravým opakem D'Laquea, držitele, který D'Shaye doprovázel přes moře do Dračích říší. Ztráta D'Laquea ho přišla draho nejedním způsobem. Držitel byl mocný a přístupný, byl by z něj dobrý spojenec, kdyby se vrátil. To byla chyba, která D'Shaye stála značnou část přízně jeho pána. Ne, pomyslel si kysele, nesmím tě podcenit, D'Raku. Navzdory slovům, kterými mě chválí, se Ničitel velmi zajímá i o tebe. Možná proto, že jsme si tak podobní... Stejně jako jsme si podobní já a Gryf... takže jsme osudem předurčení k tomu, jít si vzájemně po krku. Smůla. Společně bychom dokázali svrhnout i bohy.

Při poslední myšlence se D'Shay provinile rozhlédl kolem.

Bohové byli známi tím, že měli velké uši, pokud šlo o nevyslovená slova. Znovu se podíval na svou lehce šedou kůži. Právě teď se neodvažoval svého pána rozhněvat. Ne, dokud se nedostane z jednoho těla do druhého. Ale ještě ne. Přejít příliš brzy by ho oslabilo, a když se teď do věcí pletou D'Rak i Gryf, mohlo by mu to být osudným.

Jeden ze dvou vzácných mazlíčků rozzuřeně zaskřehotal a ze zobáku mu uniklo chraptivé "zabij!". Čekali na příležitost roztáhnout křídla a ani strach, který měli ze svého pána, nedokázal potlačit jejich dychtivost. Jako na povel vtáhli dva sluhové ve zbroji dovnitř nahou páchnoucí postavu. Nejspíš nějaký odsouzenec. D'Shay zpravidla žádal o odsouzence; měli sklon bojovat o život, což z nich dělalo pro gryfy perfektní cvičení.

D'Shay přešel k zarputilé postavě, natáhl ruku v rukavici a krutě popadl muže za vlasy, až ho donutil zaklonit hlavu. Na chvíli si představil orlí tvář svého nejstaršího nepřítele a bývalého druha.

"Zahrajeme si malou hru," začal nakonec. "Hru, která ti může přinést svobodu..."

X.

Lord Petrac trval na tom, aby s ním šli k hájku, kde měl domov, i kdyby se měli zdržet jen na něco k jídlu. Gryf dychtil vrátit se do Sirvak Dragothu a vyrazit do Canisargosu, ale Troia tiše naznačila, že pozvání Ducha lesa je ctí, které se dostalo jen málokomu. Přestože byl lord Petrac mistr opatrovník a přítel okolního lesa, stále to byla velmi uzavřená duše. Dokonce i ostatní mistři opatrovníci se s ním museli

spojit předem, pokud ho toužili navštívit.

Ukázalo se však, že Petrac není jediným obyvatelem hájku. K překvapení obou hostů tu bylo taky něco, co se dalo pokládat za vesnici. Pokud si Gryf vzpomínal, byla to první vesnice, kterou ve Snových zemích viděl. Nedalo se tomu říkat jinak, byla to vesnice, protože tu úmyslně bydlelo nejméně šedesát obyvatel. Gryf si nebyl jistý, jestli jsou to elfové nebo nějací kříženci elfů a lidí. Nepodobali se elfům ani půlelfům, které znal, bylo však známo, že příslušníci elfské rasy mohou být různě vysocí a jejich společenství jsou stejně rozmanitá jako lidská. Alespoň nepřipomínali rozčilující drobné lesní elfy, kterým jejich vyšší bratrance říkali šotci.

Měli krásné tváře i postavy, jako ve starém přísloví, které Gryf znal. Tady venku, mezi divy přírody, chodili víceméně nází. To málo, co měli na sobě - a bylo toho tak málo, že vedle nich Troia vypadala přehnaně oblečená - sloužilo čistě pro ozdobu a většinou barev-ně ladilo s hájkem. Gryfovi a Troie se dostalo jen zběžných pohledů a přátelských úsměvů, ale v přítomnosti lorda Petraca někteří padali na kolena. Lví pták se při tom nedokázal ubránit pomyšlení, že opatrovníkovi s jelení hlavou prokazují poctu náležející vládci.

Sotva prošli vsí, Petrac natáhl ruku a řekl: "Jsme tady. Líbí vám to?"

Po zkušenosti s jinými obyvateli lesů čekal Gryf něco, v čem by se spojovala příroda a civilizace. Caba a Gwen Bedlamovi žili na Panství, v rozlehlém, prastarém domě, v němž se doplňovaly kámen a kmen obrovitého stromu. Původní stavitelé pracovali tak zručně, že bylo těžké říct, kde končí kámen a začíná strom. Čekal že Duch lesa bude žít v něčem nejméně stejně skvělém.

To, co mistr opatrovník nazýval domovem, byla však jen malá louka s převisem spleteným z rostlin. Gryf si všiml, že se zelená stěna nepříjemně podobala té, kterou vytvořili Tzee, měla však laskavější účel. Jednoduchou síň dotvářela hrubá křesla ze dřeva a slámy a velká pohovka, která zjevně sloužila Petracovým osobním potřebám. Na velkém, plochem kameni sahajícím do výše pasu stála mísa s čerstvým ovocem, větévkami a listy. Gryf se podíval na mísu, pak na hostitele a uvědomil si, že opatrovníkova jelení stránka je víc než jen záležitost vzhledu. Přemýšlel, jak si s takovou stravou poradí lidská stránka.

"Prosím, posaďte se. Vezměte si ovoce." Lord Petrac vzal Troiu za paži a uvedl ji dál. I ona byla v rozpacích. Z výrazu obličeje bylo patrné, že u mistra opatrovníka, kterého si tolik vážila, čekala poněkud vznešenější sídlo. Lví pták stál vedle ní a sledoval, jak stiskla rty. Věděl, že celou situaci pokládá za nespravedlivou. Haggerth a Mrin/Amrin žili ve velikém, elegantním Sirvak Dragothu, zatímco se Petrac protloukal životem na místě, které ho zřejmě nedokázalo ochránit ani před středně silným deštěm. Gryf předpokládal, že o žádnou nespravedlnost nejde, usoudil však, že vysvětlení ponechá raději přímo na Duchovi lesa.

Lord Petrac zavedl kočičí ženu k jednomu z křesel a pomohl jí posadit se. Bylo zřetelné, jak si ho Troia váží. Gryf pochyboval, že by se s kýmkoliv jiným chovala tak ostýchavě. Ucítit podivný osten žárlivosti, ale hned na něj zapomněl, když spatřil, že se Troino křeslo hýbe. Ne, měnilo se. Opatrovnice na to nebyla připravená a zoufale se ho držela, jako by čekala, že ji každou chvíli shodí.

Duch lesa se zasmál překvapivě hlubokým smíchem: "Jenom se

přizpůsobuje tvé postavě. Doporučuji ti, aby ses uvolnila; když se přestaneš vrtět, bude rychleji hotovo." Gryf se otočil a prohlédl si křeslo vedle sebe. Vypadalo stejně jako ostatní, jen jako hrubě vyrobený kus nábytku. Přemítal, jestli tak bylo navrženo nebo zda je to ukázka opatrovníkova smyslu pro humor. S jistým zdráháním si sedl. Pocit v křesle byl překvapivě příjemný. Bylo teplé a měkké, a když zůstal uvolněný, dokonale se vytvarovalo podle jeho postavy. Zjistil, že se mu to líbí, a uznale kývl na hostitele. Troiu, která se pořád vrtěla, to rozhněvalo.

"Dáte si ovoce? Omlouvám se, že vám nenabízím maso, ale doufám, že to chápete."

Mistr opatrovník byl přítelem lesní zvěře a zabít jakékoliv zvíře pro maso by mu nejspíš připadalo jako vražda. Chápal však potřeby ostatních a věděl, že mnohá zvířata, s nimiž se přátelil, lovila jedno druhé, když se ocitla mimo oblast jeho vlivu.

Gryf se zahleděl na ovoce, zauvažoval nad vhodným chováním a nakonec se proměnil do příhodnější lidské podoby. Lord Petrac se na něj díval takřka bez zájmu, ale Troia hleděla, jako by se Lví pták

proměnil v Tzee. Nikdy ho neviděla jíst, a tak nevěděla, že dokáže měnit podobu, ani to, že při jistých činnostech dává přednost lidskému tělu.

"Jste mnohostranný tvor, Gryfe," podotkl mistr opatrovník, když si sám vybral kousek ovoce.

"Stejná tvář, kterou jste měl, když jsem vás zajala - jenže to byla iluze."

"Založená na skutečnosti. Občas se proměním bez přemýšlení. Tohle je jediná jiná podoba, kterou mám. Všechno ostatní vyžaduje silná kouzla nebo spleť iluze. Omlouvám se, pokud jsem vás znepokojil."

"Vůbec nic se nestalo," odpověděl Petrac. Zakousl se do hrsti trávy a listů. Oba hosté na to hleděli v rozpacích.

Troia si Gryfa přeměřila pohledem: "Chvilí trvá, než si člověk zvykne. Ale není to špatné."

Gryf se usmál: "Jsem rád, že souhlasíte."

K jeho překvapení odvrátila oči a zadívala se na kousek ovoce, který držela v ruce. Rychle změnil téma.

"Lorde Petracu, děkuji vám za pohostinství, ale nemůžu zůstat. Bez ohledu na rizika musím jít do Canisargosu. D'Shay je klíčem k mému původu a věřím, že z velké části i klíčem k současné krizi."

"Myslíte k nekonečné válce do vyčerpání."

"Jak říkáte. Zaručeně už ví, že jsem tady, a nejspíš taky ví, že jsem ve chvíli, kdy jsem zjistil, že žije, přísahal, že ho dostanu."

"Tak proč se tam hnát? Určitě nachystá několik neotřelých pastí. Shaidarol měl vždycky skvělou představivost"

Gryf zaváhal, než odpověděl: "Protože právě skutečnost, že po něm jdu, je mojí propustkou k bezpečnému průchodu sídelním městem Aramitů."

"Cože?" Troia přestala rozjímat nad svým kouskem ovoce. "To je absurdní!"

"Ano? D'Shay a já jsme si v mnoha směrech velmi podobní. Chce mě pro sebe, Troio. Tohle je osobní záležitost. Zapomeňte na vlčí nájezdníky. D'Shay proměnil můj život podle svého a já se chystám mu to oplácet."

"Války mezi 'bratry' jsou nejničivější," podotkl lord Petrac. Zavrtěl hlavou. "Střet mezi vámi dvěma by mohl být ničivější než sám Ničitel."

"Nebo by mohl ukončit aramitskou hrozbu. Chci vědět, proč si mě pamatují jen oni a nikdo jiný."

Nastalo nepříjemné ticho, které přerušil až pták, havran, jenž náhle přistál mistru opatrovníkovi na rameni.

Lord Petrac ho pohladil: "Myslím, že Haggerth je zvědavý na výsledek vašeho ,soudu'".

Gryf se zamračil: "Řekl bych, že to nebylo moc přesvědčivé."

"Naopak, čelil jste několika Ničitelovým dětem a všechny jste je zdolal. Stejně tak jste se k nim mohl přidat a oba nás zabít - nebo se o to pokusit."

"To by neudělal!" vyprskla Troia a nečekaně rychle tasila drápy. Pak se na ně podívala a zamračila se.

"Já... omlouvám se."

"Věříš v něho, kotě, stejně jako já." Duch lesa vzal havrana na pravou dlaň a něco mu zašeptal. Pták několikrát zakrákal. Petrac pokýval hlavou a znovu něco zašeptal. Když skončil, natáhl ruku a nechal havrana odletět.

"To byl Haggerth. Myslím, že ho moje hlášení přesvědčí. Zbývá vám už jen jeden problém a ten se týká vašeho průvodce Jerilona Danea."

"On!" Tentokrát se kočka za vytasené drápy neomluvila. "Přišla jsem kvůli němu o klan! Vraždil kot'ata!"

"Ne. Ano, má na svědomí nejednu smrt, ale v boji Jerilon Dane byl jeden z civilizovanějších aramitských velitelů. To přivedlo jeho pád. Proto z něj udělali lišku v honu běžců. Nedokázal dosáhnout skutečného pokroku - alespoň v očích Smečky - a ukázal soucit, což je slabina, kterou se vlčí nájezdníci už po staletí snaží u svých vojáků vymýtit."

"Udělám si na něj názor, až si s ním promluví," řekl Gryf. "Lidé se mohou změnit. V tom je problém? Nevěří mu?"

"Haggerth asi ano. Mrin/Amrin... doufám, že ano. Ostatní mistři opatrovníci se s ním nesetkali a nejspíš jen potvrdí naše rozhodnutí. Ne, problém je v tom, že se Dane odmítá s vámi vrátit zpět. Říká, že cestovat s vámi pro něho znamená jistou smrt. Jeden zázrak stačí. Ke, že bych mu to vyčítal, když uvážíme jeho úhel pohledu."

Gryf uvážil úhel pohledu bývalého vlčího nájezdníka... a zajímavé možnosti, které se jeho přítomností ve Snových zemích otevíraly. "Ten muž byl velitel Aramitů. Vysoce postavený." "Ano."

Vstal: "Pak mne omluvte. Musím jít hned, lorde Petracu. Ať toho Danea přesvědčím, aby se mnou šel do Canisargosu, nebo ne, musím s ním mluvit, v zájmu vlastního duševního zdraví!"

Mistr opatrovník se zamračil, jak jen mu jeho obličej dovolil. "Nerozumím vám..."

Gryf se podíval na Troiu, ale ta zavrtěla hlavou, že taky nechápe. Bývalý vládce Penacles na ně ukázal a řekl: "Vy dva - a vlastně nikdo ve Snových zemích o mně nic neví. Pořád a pořád to opakujete."

"A pořád a pořád je to pravda," skočil mu do řeči Duch lesa. "Navzdory tomu, že jen málo z nás je dost starých, aby si pamatovali tak dávné věci - tam, kde nestačila příroda, zasáhla válka - někteří z nás by si měli vzpomenout."

"A kdo si pamatuje?"

"Shaidarol, samozřejmě, protože..."

Mistr opatrovník zmlkl a Gryf přikývl "...protože je jedním z Ničitelových sluhů. Stejně jako jím byl Jerilon Dane." Gryf založil ruce na hrudi a neradostně se usmál. "Jerilon Dane může znát pravdu o mé minulosti a já ji z něho dostanu, i kdybych ji měl vyždímat svými drápy!"

"Nemůžu vám pomoci," prohlásil bývalý vlčí nájezdník zpříma. "Nemůžu vám nic říct."

Během své dlouhé, barvitě minulosti Gryf zažíval chvíle, kdy se málem naprosto přestal ovládat. Chvíle, kdy zvíře v něm málem trvale převzalo kontrolu. Byl na sebe pyšný, že se tomu nikdy úplně nepoddal, i když při několika příležitostech balancoval na hraně.

Ted' se na ni dostal.

Shromáždili se v komnatě, kde ho Haggerth a Mrin/Amrin vyslýchali poprvé. Kromě dvou mistrů opatrovníků tu bylo skoro tucet dalších. Většinou to byli nelidé - nebo "beztvární", jak jim začal říkat Morgis, jemuž se jejich nešikovný název vůbec nelíbil - čekající s domnělou lhostejností na jakýkoliv výsledek tohoto setkání. Pak tu byl ještě jeden mistr opatrovník, hubený, plešatějící muž, který si pohrával s dlouhou flétnou. Seděl vedle svých partnerů a mlčel. Haggerth ani Mrin/Amrin se ho nepokusili představit ostatním.

Zbývající osoba v místnosti byl samozřejmě bývalý vlčí nájezdník Jerilon Dane.

Dane nebyl zbabělý. Přestože byl mladší, než lví pták čekal, měl výraz muže, jenž strávil celé roky v blízkosti fronty, výraz, který Gryf viděl, kdykoliv se podíval do zrcadla. A pokud to nebyl zbabělec, držel se zpátky, protože nijak netoužil říct jim, co ví.

Gryf se proměnil zpět do své běžné podoby a využil toho, že se podobá šelmě. Natáhl ruku s drápy a přitáhl si bývalého velitele za košili tak blízko, až se Aramita nosem skoro dotýkal jeho velmi ostrého zobáku. Danea ctilo, že neudělal nic, jen hlasitě polknul. "Ty" Gryf každé slovo zřetelně zdůraznil, "mi řekneš, co na mně tvé bývalé pány tak zajímá a co ukradli ze vzpomínek mých vlastních lidí, nebo ti přesně ukážu, proč se divokým gryfům vyhýbá většina ostatních tvorů, dokonce i jiní dravci větší než oni."

Jerilon Dane se nebezpečně ušklíbl, nebezpečně pro něj, že se toho odvážil. Bývalý vlčí nájezdník zvedl ruku a promyšleně odtáhl Gryfovu ruku ze své košile. Gryfovi se zjeví hříva a jen s obtížemi zvládal touhu udeřit. Dane přesto pořád předstíral, že není v nebezpečí.

Za nimi se ozval Haggerth: "V téhle místnosti nedojde k žádnému krveprolití, Gryfe. I kdybychom tě měli zarazit jinými prostředky."

"To nebude nutné," ozval se Aramita. "Pokud tady ztracenec bude místo skřehotání prostě poslouchat, pochopí, co říkám." "Chápu to docela dobře, mrchozroute." Ted' se naježil Dane, i když samozřejmě jiným způsobem. "Neposloucháš! Nemůžu ti říct, co chceš vědět, protože si ted' nedokážu na nic z toho vzpomenout!"

Gryf šokované couvl. Nikdo jiný nevydal ani hlásku. Skoro nebylo slyšet ani dech.

"Cože?" podařilo se nakonec vyhrknout lvímu ptákov. Jerilon Dane se znovu ušklíbl: "Od chvíle, kdy jsem se poprvé probudil v jedné z komnat téhle pevnosti, vím, že mám v paměti mezery. Věci, které jsem chtěl nabídnout výměnou za azyl, včetně věcí, které se týkají speciálně tebe. Když jsem si uvědomil, co se stalo, mlčel jsem, bál jsem se, že mě vládci Sirvak Dragothu vrátí běžcům."

"To bychom neudělali," ujistil ho Haggerth. "Nikdo z vás nevyrostl pod vládou Pána Smečky a ostatně

ani pod vládou Ničitele. Nemohl jsem si být jistý. Myslel jsem si, že některým z vás možná zůstaly nějaké kousky informací - to si mysleli mnozí členové rady, pokud si správně vzpomínám."

"Měli jsme velké ztráty mezi staršími opatrovníky," hořce podotkl Mrin/Amrin. V obou jeho hlasech zazněl jakýsi osobní spor, ale mistr opatrovník nic neupřesnil a nikdo o tom nechtěl mluvit. Dane přikývl: "Pak jste na tom ještě hůř, než jsme si mysleli. Jedna z věcí, na které si vzpomínám, je neustálý strach, že vaši lidé," v jeho hlase zazněl bezděčný sarkasmus, následek minulosti vlčího nájezdníka, "budou - budou - budou..." Zhluboka se nadechl. "Je pro mě těžké tu myšlenku zformulovat přes to, co mi bylo vysvětleno a co si umím odvodit. Že budete hledat a najdete něco ať je to cokoliv, co je pro vaši věc tak důležité."

Bývalý důstojník zaklel, tak vyčerpávající bylo jen to vyslovit. "Já - promiňte. Lépe to nejde."

"Velmi silné čarodějnictví," zamumlal Haggerth.

"Neskutečně silné," dodal Mrin/Amrin.

Třetí mistr opatrovník pohládl svoji flétnu a přikývl, nic víc.

Jerilon Dane se hořce usmál: "Můžete od mého pána Ničitele čekat něco menšího?"

"Raději by sis měl zapamatovat, že už není tvým pánem, Aramito," zasyčela Troia. Bylo naprosto zřejmé, že se jí ten muž ani trochu nezamlouvá.

"Budu se snažit."

"Obejdeme se bez planého hašteření," přerušil je Gryf. "Potřebujeme směr, kterým se vydáme. Kam nasměrujeme úsilí. Canisargos."

"Už jsem řekl, že se tam nevrátím. Luperion není nic ve srovnání s Canisargosem. Když se Canisargos po zničení Qualardu stal sídelním městem, dostali držitelé příkaz zahalit ho takovou spleťkou sítí kouzel, že jim neunikne ani pouťové zboží té nejmenší čarodějnice. Umíte si představit, co by vyvolalo vaše objevení se u města? Zaznělo by víc výstražných signálů - které by samozřejmě slyšeli jenom držitelé - než kdyby přišel s voláním sám Ničitel."

"Takže tohle si pamatuješ?"

"Můj bývalý pán," odvětil Dane a střelil pohledem po Troie, "na zveřejnění své ostražitosti zjevně nevidí nic špatného."

"Zdá se, že assi ne," ozval se Morgis, tak rozrušený posledními událostmi, že sklouzl k syčení.

Okamžitě to napravil: "Takové obrany by jistě byly velmi drahé, ale účinné."

"Byly drahé. Pokud vím, většina držitelů, kteří se zapojili do jejich tkaní, při tom zemřela."

"Nejspíš je potkaly 'nehody'," usoudil drak. "Na některých místech je to běžné."

Gryf se na svého společníka pozorně zadíval. Když se nad tím znovu zamyslel, nemělo by ho překvapit, že i draci praktikují podobné věci. Bohové vědí, že nemálo lidí odstraňuje nebezpečí prozrazení tajemství tím, že odstraní všechny, kdo ho znají.

Něco mu cvaklo v mysli. "Zmínil ses o Qualardu. Starém sídelním městě."

Dane pokrčil rameny: "Co s ním?"

Když se hovor stočil na Qualard, několik beztvárných - lvímu ptákovi bylo jméno, které jim dal drak, příjemnější - se jakoby zavrtělo. Byly to jen nepatrné pohyby, pohyb prstu nebo cuknutí těla, ale Gryf, starý a zkušený dravec, změnu v chování obvykle nečitelných tvorů postřehl. Rozhodl se pokračovat.

"Co se s Qualardem stalo?"

"Na to můžu odpovědět i já," řekla Troia a jednou rukou s drápy si přitom líně přejela po stehně. "Vlčí nájezdníci tehdy svého psiho boha žalostně zklamali. Potrestal je a celé město s nimi. Hezká ukázka, jak skvělou hlavu psi vojáci poslouchají."

Bývalý nájezdník zbělel, ale pak si vzpomněl, kde je. Přikývl: "To je víceméně pravda."

Gryf si nebyl tak jistý. "Vypadá to trochu přehnaně, dokonce i na to, jak si Ničitele vybavuji já."

"Pokud v tom bylo ještě něco jiného, nevzpomínám si."

"Vzpomínáš si, jak je to dávno?"

Na to se Dane pousmál. "Nejsem starší než ty, ptáku. Předtím, než jsem se narodil. No... myslím, že to bude alespoň dvě stě let."

"To by odpovídalo," zamumlal Gryf. Natáhl ruku a zamýšleně se poškrábal na krku.

"Co je?" zeptal se Mrin/Amrin Haggertha. "Jaké ptačí myšlenky se mu honí hlavou teď?"

Haggerth pokrčil rameny, ale zdálo se, že se pod závojem usmívá. Rozhodně to vypadalo, že obavy svého společníka nesdílí.

Třetí mistr opatrovník, jehož názor si nikdo nevyžádal, vytáhl hadřík a začal leštit spleť vzorů na své flétně.

"Dane, víš něco o tom, jak je Qualard uspořádaný? Víím, že je to nepravděpodobné, ale..."

"Vím."

"Ano?"

"Součást vojenské minulosti. Kdysi dávno jsem studoval podíl města v dějinách válek. Poblíž se odehrály některé z největších bitev. Připouštím, že jsem se o to zajímal trochu hlouběji, než bylo nutné ale Qualard byl před svým pádem považován za nedobytný."

Mrin/Amrin cosi nesrozumitelně zamumlal. Zdálo se, že to nehodlá zopakovat, a tak se ho nikdo neptal. Gryf se obrátil zpět k mistrům opatrovníkům. "Pokud dovolíte, změnil jsem názor. Rád bych zamířil do Qualardu."

"K čemu bude navštívit trosky dvě stě let mrtvého města?" zeptal se pohrdavě Mrin/Amrin. "Těžko by tam po tak dlouhé době zůstalo něco cenného."

"To může být pravda. Mám vaše svolení?"

Haggerth se podíval na Mrinu/Amrina, který odevzdaně pokrčil oběma páry ramen. Zahalený opatrovník se podíval na Gryfa: "Nevidím důvod, proč ne. Pochybují, že byste si nenašel způsob, jak se tam dostat, i kdybych vám to zakázal. Ale i když může být Qualard mrtvý, můžete se potkat s něčím, co hoduje v troskách. Dokonce i Aramité se tomu místu raději vyhnou."

V očích lvího ptáka se objevil lesk, který by jeho staří přátelé, jako třeba bývalý zástupce Toos (teď asi král Toos I. penacleský), poznali. Byl to lesk, který naznačoval, co z Gryfa dělalo tak úspěšného velitele a čím si vysloužil úctu mnoha mužů, kteří pod ním sloužili. "Jedním důvodem je, že tam chci jít. Něco mě napadá - možná se mi v hlavě líhne nějaká vzpomínka." Zvedl ruku, aby mistru opatrovníkovi zabránil v námitkách. "Nejlepší bude, když nás bude co nejméně. Netoužím nikomu bránit v povinnostech. I když nás od té doby, co jsem tady, kromě běžců nikdo nenapadl, mám podezření, že se celou tu dobu bráníte proti jinému útoku."

Při těch slovech opatrovník s flétnou vzhledl. Nic neudělal, jen se na Gryfa podíval.

Haggerth přikývl a závoj se mu lehce zachvěl. Dole byl zatížený, aby ho vítr náhodou nezvedl a neodhalil něco, co nikdo odhalit nechtěl. "Držitelé nás pronásledují dnem i nocí, i když v poslední době trochu polevili. Nemohou na Snové země udeřit přímo, ale zasahují jednotlivce a pomalu, ale jistě nás připravují o sílu, jako by naproti nám pochodovali jejich vojáci. Bojím se, že patová situace je ve skutečnosti u konce. Starší držitel D'Rak, který je asi jediným skutečným D'Shayovým soupeřem v boji o moc, chce, aby to bylo vítězství jeho lidí. Obávám se, že jde o předzvěst mohutného útoku na fyzické i magické rovině."

Gryf přikývl: "Taky si myslím. Pokud nejsou námitky, rád bych s sebou vzal Jerilona Danea a vévodu Morgise."

Haggerth se podíval na bývalého vlčího nájezdníka, který zavřel oči a nakonec zdráhavě přikývl. Qualard mu očividně připadal bezpečnější a nepochyboval, že tak jako tak s Gryfem někam pojede.

"Výborně," začal mistr opatrovník. Troia ho zarazila.

"Mistře Haggerthe, mistře Mrine/Amrine," nezmínila třetího člena vznešené skupiny, který právě zase pracoval na flétně, a ani se na něj nepodívala. "Když dovolíte, posíláme do Ničitelovy říše dva, kteří nevědí - nebo si nemůžou vzpomenout - jak to tam chodí. Vede je další, který se k nám přidal teprve nedávno - samozřejmě netvrdím, že mu nevěřím," dodala rychle.

Morgis, který se přisunul ke Gryfovi, sarkasticky zašeptal: "Kdepak. V žádném případě nic takového netvrdí."

"Tíše."

"Musíme poslat jednoho z nás, kdyby bylo nutné rychle se vrátit. Je otázkou, jestli by v případě potřeby dokázali přivolat Bránu. Hlásím se dobrovolně."

"Ty?" zbytečně se zeptal Haggerth. Ani se neobrátil na své společníky. "Dobrá. Běžte. Všichni. Běžte, než se objeví něco jiného."

"Geasi," zavolal Mrin/Amrin a Gryf si uvědomil, že je to jméno třetího mistra opatrovníka. Muž lhostejně vzhlédl. "Můžeš přivést Bránu sem?"

Geas přikývl a přiložil flétnu ke rtům. Začal hrát melodii. Jak se rozvíjela, ti, kteří ji slyšeli poprvé, ucítili nepokoj jako svéhlavé děti, volané domů milujícím rodičem - nebo snad jako neústupní rodiče, volání milujícím dítětem. Když opatrovník hrál, tvář mu zčervenala, ne však námahou, ale hlubokým citem. Nelidé se chopili Gryfa, Jerilona Danea a Morgise a odtáhli je stranou. Nedaleko od místa, kde předtím stáli, se rozvlnil vzduch. Začala se tam formovat vysoká, široká skvrna.

"Nemohli bychom si udělat vlastní bránu?" zeptal se Gryf, když se k nim připojila i Troia.

"Nikdo z nás v tom městě ještě nebyl. Tohle je jediný spolehlivý způsob. Brána," v tónu jejího hlasu zřetelně zaznělo velké písmeno "se dostane i tam, kde nebyla."

"Proč toho nevyužít proti Canisargosu?"

"Naše moc je omezená Geasovou schopností přesvědčit Bránu, co má dělat."

"Přesvědčit?"

"Jindy," řekla, protože Brána už se plně zformovala. Tentokrát byla celá ze železa a rez se rozrostla.

Šílení tvorečci pořád pobíhali kolem, ale v jejich pohybech byla i úzkost.

Gryf zavrtěl hlavou a zašeptal Troie: "Nejsem si tím moc jistý. Vzpomínáte si, když jsme použili Bránu naposledy..."

"To bylo něco jiného."

"Určitě?"

Geas náhle zahrál tázavý tón a mohutné dveře Brány se pomalu otevřely. Shromážděná skupina zadržela dech - dokonce i beztvární, pokud skutečně dýchali.

Ať se dívali z jakéhokoliv úhlu, viděli jen obraz dávné, ale velmi důkladné zkázy. Bezpochyby to nemohlo být nic jiného než ubohý Qualard. Bylo vidět, že tam fouká ostrý vítr, a slunce se ukrývalo za šedým oparem mraků.

"Pokud vím, Qualard nikdy nebyl příliš pohostinné místo," podotkl Haggerth. "Vy čtyři byste raději měli jít. Nedá se říct, jak dlouho zůstane Brána otevřená. Jen zřídka ji žádáme, aby se otvírala na podobná místa. Nezůstane moc dlouho."

"A co jídlo a voda?" zeptal se Dane. Vzápětí se ušklíbl, protože do komnaty vešly čtyři beztvárné postavy a přinesly s sebou čtyři vaky. Aramita se zachvěl a zašeptal Gryfovi: "Možná jsou užiteční, ale ze způsobu, jakým předvídají nebo vědí, co se stane, mi běhá mráz po zádech."

Gryf přikývl a vzal si od beztvárního nabízený vak. Přehodil si ho přes rameno, a když viděl, že jsou jeho společníci připravení, zamířil k Bráně.

"Bez koní?" otázal se Morgis.

"Příliš skalnaté území," odpověděla Troia. "A krom toho, myslím, že nebudeme cestovat moc rychle."

"Co myslíte, že najdeme, až se tam dostaneme?" zeptal se Dane Gryfa.

"Odpověď bude záviset na tvé a mojí paměti. Něco tam je - tím jsem si dost jistý."

"Ach tak. Asi jsem souhlasil příliš rychle."

Morgis do nich nechtěně vrazil. Upřeně zíral na scénu před sebou. Přeběhl očima z Gryfa k Jerilonovi.

"Má pravdu. Něco tam je."

"Vy taky?" zamumlal bývalý vlčí nájezdník.

„Dobrý lov!" zavolal Haggerth.

Vkročili do brány -

- a do zkázy v Qualardu -

- a sotva stačili rozeznat postavy ve vlčích přilbách, které je obklopily, ruce zvednuté, než -

- byli odesláni jinam -

- kde je obklopil ještě větší počet postav ve vlčích přilbách, a oni zjistili, že nemůžou promluvit ani se pohnout.

Kdesi mimo Gryfovo zorné pole se někdo velmi spokojeně zasmál. Temnou komnatou se rozlehly kroky těžkých bot. Velká, silná ruka popadla lvího ptáka za rameno a otočila ho. Tvář, kterou spatřil, nebyla příjemná.

"Vítejte v Canisargosu, Gryfe. Jsem vašim hostitelem. Jmenuji se D'Rak. Velmi mě těší, že vás konečně potkávám."

D'Rak se usmál. Jeho úsměv se děsivě podobal tomu, který měl při posledním setkání s Gryfem na tváři D'Shay. Byla to poslední věc, kterou viděl, než náhle ztratil vědomí.

Byl to úsměv šelmy, která se chystá sežrat svou kořist.

XI.

Gryf se probudil

Nikdo, kdo by se na něj díval, by neuviděl žádnou změnu. Oči měl pořád zavřené a dýchal pravidelně, jako by spal. Ani se nezavrtěl. Přesto byl vzhůru...

...a spoutaný. Kousek za sebou slyšel někoho dalšího. Z pravidelného zasyknutí, které se ozvalo při každém nadechnutí, usoudil, že to musí být vévoda Morgis. Drak ještě spal. Gryf si přestal všimnout jeho dechu a zapátral po jiných zvucích. Slyšel vzdálené pochodování a mumlající mužské hlasy, nejspíš stráže. Ignoroval běžné zvuky, prozrazující věk staré budovy, vrzání a praskání. Morgis se občas ve spánku pohnul, takže řetězy na jeho zápěstích a kotnících - ano, jeden dokonce i na krku - zachřestily. Gryf otevřel jedno oko a rozhlédl se kolem. V malé, stísněné cele nebylo ani stopy po Aramitovi Jerilonovi Daneovi ani po Troie. Lví pták už to věděl, ale vždycky bylo dobré přesvědčit se i zrakem, obzvláště, když se jednalo o nějaký druh čarodějnictví. Otevřel druhé oko a podrobně si místo prohlédl. Místnost nebyla taková, na jaké si zvykl během vlády v Penacles, ale nebylo to ani nejhorší místo, na jakém kdy byl. Alespoň tu bylo trochu teplo, i když trochu vlhko. Převládal pach hniloby, ale pro vojáka, který strávil většinu života na různých bojištích, to nebylo nic víc než nepříjemnost. Zdi byly obrostlé mechem a kolem se hemžili drobní tvorečkové všech podob. Několik z nich se rozhodlo vyzkoušet, jaký by z něho byl hostitel.

Gryf tasil drápy, ohnul prsty a špičkami přejel po poutech na zápěstích. Jeho drápy byly nejen tvrdé a ostré, ale i citlivé k přirozenosti věcí. Ti, kdo je neměli, to nikdy nemohli pochopit. Drápy byly pro zvířata víc než jen zbraně; představovaly i nástroje a rozšíření smyslů.

Jak se obával, pouta byla opletena spoustou poutacích kouzel. Byla navíc vyrobena ze slitiny, o které dokázal říci jen to, že je velmi pevná. Řetězy byly samozřejmě stejné. Gryf věděl, jak těžké muselo být vytvoření takových pout, a vyrozuměl z toho, že on a jeho společníci - tedy přinejmenším Morgis - nejsou drženi v běžné cele. Ne, tohle bylo soukromé vězení, kobka.

Náhle ztuhl, protože se mu konečně rozjasnilo v hlavě natolik, že si vzpomněl na jedinou píšťalku, která mu zůstala. Byla tak maličká, že se nedalo říct, jestli ji u sebe ještě má, nebo ne. Pokoušel se sáhnout jednou rukou na krk, ale ani drápy tam nedosáhl. Už tak bylo dost zlé vidět ji v Haggerthových rukách, ale teď ji mohl ukořistit jeden z nejvýše postavených vlčích nájezdníků, muž zřejmě stejně smrtící jako sám D'Shay.

D'Rak. Zaslechl to jméno při různých příležitostech. Zjevně to byl D'Shayův soupeř. Starší držitel D'Rak. Muž, který se D'Shayovi velmi podobal.

Co se mohlo stát, uvažoval. Dorazili do Qualardu a tam už čekali vlčí nájezdníci. Ne obyčejní vojáci, ale muži jako D'Laque, s malými amulety podobnými Ničitelovu zubu, který měl onen držitel, předtím než zemřel. Pak se na okamžik zazdalo, že se celý svět přesunul stranou - a byli přeneseni sem, zmrzlí jako sochy, neschopní se nijak bránit.

Zaslechl kroky blížící se k cele a uvědomil si, že se zastavily u dveří. V zámku těžkých dřevěných dveří zarachotil klíč. Vzápětí se široce otevřely. Mohutná, ohromná postava oblečená v černé zástěře, kalhotách a botách a s obličejem ukrytým pod kuklou - bez otvorů pro oči - otočila hlavu směrem k oběma vězňům, podívala se, jestli řetězy stále drží, a ustoupila. Žalářník uhnul stranou a do cely vstoupila další postava. Lví pták ji okamžitě poznal, i když ji předtím neviděl déle než pár vteřin.

"Vzhůru. Dobře. Víš, kdo jsem? Vzpomínáš si?" "Jsi D'Rak."

"Ano. Než začneme s vyjednáváním, rád bych ti poděkoval za přesnost. Mí muži zrovna stačili zaujmout pozici, než jsi se svými dvěma společníky prošel Bránou. Byla to ta Brána, že?"

Gryf, který v duchu přemítal nad slovem "vyjednávání" a nad tím, že držitelovi podržení zajali jen tři lidi, mlčky přikývl. Unikla nějak Troia? Byl to Mrinův/Amrinův způsob, jak se zbavit tří nechtěných hostů?

Gryf si v duchu nadával, že nevyužil času s lordem Petracem k tomu, aby se na mistra opatrovníka se dvěma těly zeptal. Petrac by mu řekl všechno, co by chtěl vědět. Přesto...

Vykřikl v agónii. Vypadalo to, jako by se milión drobných škůdců, lezoucích po cele, náhle rozhodlo zaživa ho sežrat. Takový to byl pocit. Tisíce a tisíce drobných úst, která kousala - všude. Nejhorší na tom byla ta nečekanost. Zatímco Gryf bojoval s neuvěřitelnou bolestí, cítil, jak ho zaplavuje hanba. Styděl se za slabost kterou před nepřítelem ukázal.

D'Rak nad ním stál a sadisticky se nad jeho utrpením usmíval. Gryf si nemohl nevšimnout že bez ohledu na obvyklé rysy obličeje získávali všichni Aramité ve chvílích hněvu nebo zlého potěšení zřetelný výraz šelem.

Jistě, Ničitelovy děti.

"Když s tebou mluvím," řekl D'Rak sladce, "čekám, že mi laskavě odpovíš." Starší držitel svíral levou rukou přívěsek, který mu visel na krku. Velmi se podobal ostrému, hroživému vlčímu zubu, vyřezanému z křišťálu.

Ostré zasyčení a hroživé zachřestění řetězů jim oběma prozradilo, že i Morgis už je vzhůru a zuří. Gryf si uvědomil, že se drak pokoušel proměnit ale stejně jako v pasti nastražené Tzee byl násilím vrácen do humanoidní podoby.

D'Rak se otočil a zadíval se na draka pohledem vyhrazeným pro hlupáky. "Pokud chceš, vrátím ti schopnost proměnit se do dračí podoby, ale měl bych tě varovat, že okovy ani řetězy neprasknou a ty se udusíš - nebo možná přijdeš o hlavu - dlouho předtím, než stačíš způsobit nějakou škodu. Zajistil jsem, aby byly obojky pěkně těsné."

Morgis nešťastně zasyčel: "Už mě unavuje probouzet se v kompromitujících situacích. Dej mi můj meč a nech mě bojovat na život a na smrt! A když ne meč, tak mě aspoň rozvaž, abych padl jako válečník!" Pravý válečnický duch. Snad ti později vyhovím, i když, jestli tvůj společník přijde k rozumu, možná nebude nutné, abyste zemřeli." Držitel se obrátil zpátky ke Gryfovi, který se mezitím vzpamatoval.

"Myslím to vážně."

"Mluvil jsi o vyjednávání..."

"Ano. Máme společného nepřítele, ptáku. Viš, o kom mluvím. Nabízím ti určité spojenectví."

Gryf naklonil hlavu na stranu a věnoval D'Rakovi pohrdavý pohled. "Spojenectví? Souhlasím, že by bylo hezké se D'Shaye zbavit jednou provždy, ale spojenectví s tebou? Pověz mi, proč bych měl věřit, že dodržíš jakoukoliv naši dohodu?"

"Vlčí nájezdníci nemají čest," odplivnul si Morgis. "To řekl můj král a já jsem neviděl nic, co by to změnilo."

D'Rak se rukou v rukavici poškrábal na bradě. "Myslím, že bych vám mohl slíbit jen rychlou, bezbolestnou smrt Ty, Gryfe, víš jak by chutnala pomalá, bolestná smrt. Rád bych však měl vaši spolupráci, protože společné úsilí je nejlepší způsob, jak se zbavit toho, kterému jsi kdysi říkal Shaidarol."

Zdálo se, že lví pták uvažuje. "Co se stalo v Qualardu, D'Raku? Musíš to vědět, jinak bys tam neposílal svoje muže."

Starší držitel pokrčil rameny. "Vím toho dost. Ale to je teď vedlejší. Mluvíme o D'Shayovi. Bojí se tě, víš?"

"Cože?"

"Bojí se tě. Za vším tím vztekem, za tou zuřivou odvahou se tě bojí. Myslím, že jsem asi jediný, kdo to ví - kromě mého pána Ničitele samozřejmě."

Gryf chtěl ten nápad okamžitě odmítnout, byl však zvědavý na Aramitovo zdůvodnění. Doufal taky, že by držitel mohl říct víc, než chtěl. Jediné, co mohl Gryf v tuhle chvíli získat, byly informace; a i ty mu mohly být k ničemu, kdyby D'Rak usoudil, že ho přece jenom nepotřebuje.

"D'Shay nikdy neukázal nic ani vzdáleně připomínajícího strach - a proč by se mě měl bát?"

D'Rak se nepatrně usmál. "D'Shay se tě bojí, protože ho tvoje pokračující existence snižuje v Ničitelových očích. Dokud jsi byl tak dlouho pryč, těžil z pochybností. Ted' ho svým způsobem tlačí čas. Ničitel není trpělivý bůh. Dokonce i nejvěrnější následovníci mohou přes noc přijít o přízeň. Za to, že pořád žije - nevím jak - vděčí D'Shay pánu Ničiteli. A toto žití může Pán lovu kdykoliv utnout."

Nebyla to odpověď, v jakou Gryf doufal, věděl, že existuje i jiný důvod, získal však aspoň nějakou informaci o D'Shayovi. Doufal v nějaký náznak, který by se týkal jeho vlastní minulosti a spojení s Qualardem, které mu alespoň potvrdila držitelova past. D'Rak věděl, že Gryf určitě zamíří do zničeného města.

"Mluvíš o vyjednávání, ale všiml jsem si, že jeden z nás chybí." Gryf se modlil, aby ho Morgis neopravil. "Ta žena je v jiné cele. Řekl jsem, že chci tvou spolupráci, ale když to bude nutné, získám aspoň nedobrovolnou pomoc."

Gryf se otočil k Morgisovi, který mu oplatil pohled, ale nijak nenaznačil, co si o tom myslí. Věděl, že rozhodnutí je na lvím ptákově.

Gryf nasadil zdráhavý výraz, podíval se na D'Raka, povzdechl si a řekl: "Pokud nám zaručíte život, až tohle skončí, přijmu."

D'Rak podržel Ničitelův zub: "Při tomto symbolu svého pána přísahám, že vám neublížím, dokud budu živ. Víc slíbit nemohu."

"Chápu." Gryf, který znal D'Shaye, nedokázal plně přijmout lehkost, s jakou Aramita přísahal. Znělo to jako čestná přísaha, ale sliby hladového vlka...

Starší držitel se na ně zahleděl: "Souhlasíte s tím, co jsem vám nabídl? Pomůžete mi porazit našeho společného nepřítele?"

Gryf přikývl a Morgis po jistém zaváhání také. Aramita zvedl křišťálový talisman: "Chci, abyste se ho oba dotkli. Buďte opatrní; má velmi ostré hrany."

"Počkat..." Morgis sevřel pěsti a začal protestovat.

"Vy chcete svou přísahu a já zase svou. Jinak tu můžete shnít -nebo bych vás mohl darovat D'Shayovi jako nabídku smíru."

Než stačil drak odpovědět, Gryf sáhl dopředu. Když se dotkl Ničitelova zubu, ucítil lehkou bolest, jako by ho něco řízlo - z prstu mu kapala krev! Prudce stáhl ruku zpět Lesknoucí se rudá tekutina ukápla na krystal - a vsákla se do něj.

D'Rak talisman stáhl, Morgisovi už ho ani nenabídl. "To bude stačit. Teď jsem si zajistil vaši spolupráci a vy mou."

"Cos to udělal?"

"Byla to lest! Věděl jsem to!" zařval vévoda.

Držitel ukryl křišťál pod košili. "Tvůj osud je teď spojen s mým, Gryfe. Mé cíle jsou i tvé. Pokud se mi něco stane, pak díky tomuto poutu zemřeš i ty."

Jestli vlčí nájezdník čekal, že se Gryf zatváří šokované, byl zklamán. Lví pták neprotestoval, jen se Aramitovi zadíval hluboko do očí a řekl: "Pak bychom raději oba měli být opatrní, jinak toho budeme oba litovat."

"Jistě." Zdálo se, že Gryfova slabá reakce D'Raka poněkud zaskočila. "Když už je vykonáno..."

Luskl prsty a mohutný žalářník, na kterého Gryf i Morgis nějak zapomněli, se sklonil nad lvím ptákem. Nedalo se přesně říct, co postava v kukle udělala ani jak to udělala, když vlastně neměla nic vidět, ale pouta na obou zápěstích se náhle otevřela. Nebyla na nich žádná západka ani zámek a žalářník měl jediný klíč, který byl zjevně ode dveří cely.

Zatímco obrovitá postava pokračovala v práci, Gryf se zeptal na něco, co ho mátl. "Mám dotaz, D'Raku. Copak nevidíš nic z toho, k čemu se chystáš, jako útok proti svému bohu?"

"V žádném případě. Sloužím Pánu Smečky a skrze něj svému pánu Ničiteli. D'Shay slouží jen Ničiteli a to ještě zdráhavě. Jeho mysl se příliš často zabývá jinými věcmi a on přestává hledět na prospěch říše. Pokud jde o tebe, myslím, že postačí vědomí, že už říši nebudeš hrozbou. Pán Smečky ti poskytne prostředky, aby ses dostal domů, za moře. Tak si v případě potřeby zajistíme tvou spolupráci."

Gryf vstal a protáhl se. Zatímco předstíral, že se upravuje, zkontroloval pišťalku. Byla tam. Jakási součást její podstaty ji ukrývala před očima ostatních, pokud se nerozhodl ukázat ji. Báł se, že ji Haggerth dostal tak snadno, protože ztratila moc ukrýt se. Mistr opatrovník ji však zjevně viděl jen díky tomu, kým byl. Každého, kdo nepatřil k opatrovníkům Snových zemí, stále dokázala svou jemnou mocí oklamat. To bylo štěstí, obzvlášť teď.

D'Rak trpělivě čekal, hledě spíše skrz Gryfa než na něj. Když byli hotoví, ukázal na žalářníka. "R'Mok

dohlédne na vaši kočku. Teď mě prosím následujte..."

Venku zjistili, že chodby žalářů nejsou o nic zajímavější než cela. Gryf se díval po ostatních kobkách. Některé byly obsazené. Chtěl do jedné nahlédnout, ale silná, těžká ruka ho stáhla zpět. D'Rak ho probodl pohledem: "Ona je jinde. Nemyslíš si snad, že bych ji dal tak blízko k vám? Nic neriskuji."

Morgis za nimi zavrčel. Držitel si ho nevšímal a zahrnul doleva. Bez váhání vyrazil chodbou, s jistotou, že ho jeho dva společníci budou následovat Morgis a Gryf se po sobě podívali a pak se ohlédl na obrovitého žalárníka, který je mlčky pozoroval zpod kukly bez otvorů pro oči.

Vydali se za Aramitou. Morgis se naklonil ke Gryfovi: "Opravdu věříš všemu, co řekl? Slibům i důvodům?"

"Samozřejmě, že ne, a on ani nečeká, že bych mu věřil."

"Opravdu?"

Lví pták zavrtěl hlavou. Když odpovídal, sledoval D'Raka koutkem oka: "Zatím nás má v hrsti a ví to. Z toho mála, co vím a nač si vzpomínám, se politické intriky vlčích nájezdníků nedají s ničím srovnat. Lžou si navzájem do tváře hůř než všichni lidé a draci. Proto jsou tak smrtelně nebezpeční. Občas ani oni sami nevědí, kde končí pravda a začíná lež. D'Rakovi v jeho klíčovém postavení v říši nejspíš jedno s druhým splývá."

Morgis se zarazil: "Vzpomínáš si."

Gryf ho chytil za paži a přibrzdil. D'Rak zpomaloval a bylo zjevné, že se chystá své nové "spojence" zkontrolovat. Gryf rychle zašeptal: "Něco z toho jsem se dozvěděl jako vládce. Ale vybavuji si další věci, hlavně o držitelích. Vzpomínám si dost na to, abych věděl, že musíme být ostražití."

"D'Rak může zakopnout na schodech, uklouznout a zlámat si vaz. Co potom?"

"Potom si najdeš cestu domů sám. Můžeš třeba přeplavat."

"Hm. Ještě jedna věc. Co se stalo s aramitským průvodcem?"

"To opravdu nevím."

"Pánové?" zavolal držitel. V hlasu mu zněla ironie. "Kdybyste byli tak laskaví."

Zrychlili krok.

"Jestli chcete, podívejte se na Canisargos, největší město, které kdy země nesla!"

D'Rak je vedl pevností držitelů, kolem místností, kde muži hleděli do krystalů všech tvarů a velikostí, jiných, naplněných exotickými tvory a výtvary všeho druhu, až k balkónu, odkud, jak říkal, dohlížel na svoje lidi.

"Pán Smečky je vojenský velitel. Nerozumí lidem. Proto na každodenní běh města dohlíží držitelé.

Kdykoliv je to možné, jezdí držitelé s každou hlídkou a v odůvodněných případech mohou zrušit kterékoliv rozhodnutí jejího velitele."

Odůvodněnost vlastně znamená, že držitel většinou najde způsob, jak kapitána hlídky přinutit udělat, co chce, pomyslel si Gryf, když si vzpomněl na hlídku kapitána D'Haarena. Nebylo to přirozené spojenectví.

Pohled na Canisargos, bez ohledu na politiky, šílence a vlčí bohy, Gryfa naprosto zastrašil. Město vypadalo, že se táhne dál a dál až k obzoru. Jako v Luperionu i tady spousta budov připomínala vysoké, hladké kvádry, ale na rozdíl od něho tady byly na vrcholku každé druhé věže ohavné, rozebrané špice.

Viditelné části obvodových hradeb naznačovaly, že by si každý rádoby dobyvatel musel obstarat nejméně třikrát větší žebříky a obléhací stroje, než je obvyklé.

Gryf se krátce podíval ke slunci. Asi hodina před soumrakem. Věděl, že už je druhý den. Co se mezitím stalo?

Kolem byla spousta strážních věží, všechny s posádkou. Cítil moc vyzařující kolem a uvědomil si, že nesál jen z pevnosti držitelů; byla všude. Tady v Canisargosu se užívalo víc polí a linií moci - nebo světlé a tmavé části spektra, podle toho, které teorii člověk věřil - než ve větší části Dračích říší.

"Podívej se támhle!" zasykl Morgis a ukázal na oblohu.

Na zádech velkých, svalnatých okřídlených tvorů, kteří přelétali tam a zpátky, seděli lidé. Otřesený Gryf si uvědomil, že hledí na tvory, po kterých měl jméno. V Dračích říších jich bylo jen pár a on vlastně nikdy na žádného z nich nenarazil. Zdálo se však, že tady jsou jich stovky. Kdyby byli hodně vzácní, nemohli by je využívat ke vzdušným hlídkám. Ne, nechali by si je pro zvláštní, velmi důležité mise.

Ucítil bodnutí osamělosti. I tihle tvorové měli další svého druhu. On byl opravdu ztracenec.

"Není to riskantní, být tady venku?" zeptal se Morgis staršího držitele.

"Sotva. Jsme chráněni před pohledy ostatních, kromě držitelů: Neuvidí nic než prázdné, zatlučené okno." Gryf se naposledy rozhlédl po Canisargosu. Odsud shora se davy slévaly v jediné živé moře. Z dolního města skoro nic nerozeznával. "Pořád jsme ještě neviděli naši společníci. Říkal jste, že pro ni váš lokaj zajde."

"Zajde." D'Rak luskl prsty. Zdánlivě odnikud se vynořila nechutná postava. "Myslím, že bychom se rádi něčeho napili, D'Altaine. Mohl bys na to prosím dohlédnout?"

"Ano, pane." Aramita zmizel do vnitřní komnaty, ale Gryf si ještě předtím všiml, že mu v očích bleskla nenávist.

"Máte kolem sebe zajímavé lidi, lorde D'Raku."

Staršího držitele to pobavilo. "D'Altain? Je to výkonný pobočník, i když je jako osoba poněkud neestetický."

"To není sluha?"

"Občas ho tak využívám," mazaně se usmál D'Rak, "aby věděl, kde je jeho místo."

"Tak se rodí vzpoury," zavrčel vévoda Morgis. "Nestrpěl bych, aby se mnou někdo zacházel jako s otrokem, kdyby mé postavení bylo mnohem vyšší."

Aramitský vůdce se zahleděl zpátky do místnosti. "D'Altain udělá, co po něm chci. Věřte mi."

"Slova mnoha zavražděných vůdců," odbyl ho drak.

"Můj pane!" D'Altain se přihnul na balkón, podíval se na držitele a zalomil rukama.

Pobavení na D'Rakově tváři se vytratilo. "Zapomněl jsi na víno, D'Altaine. Co se děje?"

"Kočka. Ta, kterou měl R'Mok přivést!"

Gryf ztuhl, bez uvažování proklouzl kolem staršího držitele a chytil jeho poskoka za límec. "Co je s ní? "

"Je pryč!" Lví pták se prudce obrátil k D'Rakovi: "To je další zrada, vlčí lupiči?"

"Gryfe,..." začal Morgis.

D'Rak zavrtěl hlavou. "Nechte to být, dračí lorde. Ne, můj opeřený a chlupatý příteli, tohle není moje zrada. Jestli necháte mého pobočníka trochu dýchat, možná se někam dostaneme."

Gryf zjistil, že bezděčně zvedl D'Altaina ze země. Když menší muž dopadl nohama zpět na zem, odrazil se a na chvíli zakolísal. Jakmile se vzpamatoval, probodl bývalého vládce Penacles pohledem a otočil se ke svému pánovi. "R'Mok je mrtvý, pane. Jeden z noviců ho našel ležet blízko cely. Jeho hlava... jeho hlava tam nebyla!"

"Zatraceně!" zaklel starší držitel. "Tolik práce! R'Mok byl zatím nejlepší!"

Lví pták se znovu obořil na D'Altaina: "Ta žena - Troia - co je s ní?"

"Pryč. Beze stopy. Dveře cely byly zamčené a R'Mokovy klíče zůstaly na opasku - pokud je tam někdo nevrátil."

D'Rak se zatahal za knír a myšlenky se mu rozběhly. "Musí být ještě v budově, jestli... Mohla přivolat Bránu? Povězte mi pravdu, přátelé."

"Pokud jde o pravdu," Gryfovi se zjezila hřiva, "jak máme vědět, že tohle všechno není jenom další ze tvých intrik, držiteli? Aramité jsou na tomto kontinentu známí svými hrami!"

Starší držitel přivřel oči a lví pták si uvědomil, že teď D'Rak ví, že si jeho "spojenec" pamatuje mnohem, mnohem víc, než předtím ukázal. Gryf zjistil, že je mu to jedno; jediné, na čem v té chvíli záleželo, bylo najít Troiu.

"Pane?" Na balkón vklopýtal velmi mladý muž v rouchu držitele, zjevně novic, zbledl při pohledu na Gryfa a Morgise a pak si konečně vzpomněl, proč sem přišel. "Pane! Je tu posel. Žádá o vstup."

"Kdo je tu, hlupáku? Jaký posel?" D'Rak, který před okamžikem dostal špatnou zprávu, vyjel na nešťastného novice mnohem zuřivěji, než bylo nutné.

"Muž lorda D'Shaye. Žádá o přijetí." Bylo ohromující, že mladý držitel vůbec našel hlas.

Následovalo hrobové ticho.

"Jak... příhodně načasováno," zamumlal nakonec D'Rak. "Tak brzy." Otočil se ke Gryfovi, který při pouhé zmínce o svém protivníkovi vytasil drápy. "Myslím, že máme odpověď na naše otázky, lorde Gryfe."

"Co tím myslíte?" D'Shay. Musí být blízko. Lví pták se násilím přinutil pravidelně dýchat. Jestli se

přestane ovládat...

"Není to zjevné?" Starší držitel vypadal překvapeně, že Gryf nesouhlasí. "Načasování je příliš dokonalé. Řekl bych, že vaše přítelkyně je teď velmi pravděpodobně D'Shayovým hostem a tenhle posel představuje způsob, jak nás pozvat, abychom se s ním setkali na jeho panství."

XII.

Probudila se v zatuchlé věžešské cele a první myšlenky, které ji napadly, se kupodivu netýkaly jejího vlastního bezpečí, ale toho staršího, tajemného strážce, který si říkal Gryf. Troia nedokázala říct, proč ji jeho bezpečí tak zajímá; její lid žil divoce, přítomností a nezabýval se dlouhodobými záležitostmi. Avšak čas, který strávila prací s mistry opatrovníky ze Sirvak Dragothu, ji změnil a ona si uvědomila, že některé její reakce mají původ v tom, co tam viděla. Příliš se jí nelíbilo, co o sobě zjistila. Upřela myšlenky k něčemu jinému.

Aramita jménem Dane je zradil; aspoň tím si byla naprosto jistá. Jak jinak by mohli zamířit do poničeného Qualardu, okamžitě narazit na číhající vlčí nájezdníky a přenést se do... do Canisargosu? Nejspíš to je Canisargos, usoudila kočičí žena, zatímco už její myšlenky pádily po jiné stopě. Vlčí jezdcí uspořádali na Gryfa hon a teď ho dostali do spárů. Jen Brána ví, co mu zrovna dělají! Zuřivě se zasmívala v poutech kolem zápěstí, kotníků a krku, ta však odmítla být jen trochu povolít. Troia vyprskla nadávku z dětství, za kterou si vysloužila nejedno plácnutí od dospělých. Sice ji to nepomohlo na svobodu, alespoň si však vybila část vzteku. Bylo tu příliš velké riziko, že by se mohla přestat ovládat a stala by se divokou kočkou, kterou tolik připomínala. Troia si takový únik odepřela; když nic jiného, věděla, že Gryf spoléhá na to, že se sama dostane na svobodu. Nezklame ho.

Venku nebyly strážce. Kdyby tam byly, už by se objevily, přinejmenším by na ni zařvaly, ať se uklidní. Její jemný sluch občas zachytil zvuky lidí procházejících vzdálenými chodbami. Podle těžkého dusání soudila, že jsou to vojáci. Při představě vlčích nájezdníků v takové blízkosti bezděčně vysouvala a zatahovala drápy. Kdyby jen našla způsob, jak se dostat z těch pout! Věděla, jak fungují, protože našli nejednoho mrtvého vězně, který je měl stále na sobě. Řetězy a pouta byly sladěné se silou vězně. Sály svou moc přímo z duše nešťastné oběti. Nepomohlo ani zmítání ani klid. Jediným možným řešením byla smrt, pěkně mamá smrt. Jediným skutečným klíčem byla znalost kouzla, které svázalo samotná pouta, a pokud věděla, ono kouzlo žádalo po žalárníkovi oběť, která byla ještě horší než smrt. Mělo to něco společného s hlavou...

Když si všimla, že někdo jde chodbou blíž a blíž k její cele, ztratila nit

V okénku ve dveřích cely se objevila zahalená hlava. Kukla neměla otvory pro oči, ale Troia cítila, že ji bytost pod kuklou vidí dost dobře, ať s očima, nebo bez nich. Přejel jí mráz po zádech a trochu se prohnula. Zdráhala se o tom vůbec přemýšlet jako o člověku.

Žalárník o krok couvnul a Troia věděla, že sahá po klíči ke dveřím. Pak se z jedné strany chodby ozval podivný tlumený úder a zakuklená postava se otočila, aby se podívala, co se děje. Kočičí žena v šoku sledovala, jak mohutného strážce kdosi, koho nemohla vidět, odtáhl z místa, kde stál.

Drsné tlumené zavrčení a stejný tlumený úder - a znovu ticho.

Když uslyšela třetí ránu, už ve své cele, znovu se zasmívala v poutech. Pak se zeď vedle ní otevřela a z portálu vykročil Jerilon Dane s něčím velkým pod levou paží. Zasyčela a plivla mu do obličeje. Setřel si slinu z tváře a na oplátku jí dal facku, než se uklidnil.

"Jsem tu, abych tě osvobodil, ty proklatá sfingo! Nehýbej se, než odstraním ta pouta!"

"Jak..." začala a pak uviděla, že břemeno, které nesl pod paží, je zakuklená žalárníková hlava. Hlava nebo snad, pokud ji řekli pravdu, něco ne úplně skutečného. Ať pod beztvarem kuklou číhalo cokoliv, dovolilo to Aramitovi bez obtíží odemknout její pouta.

Dane vstal a chystal se odhodit odpornou kořist stranou, ale v poslední chvíli si to rozmyslel. Strčil si ji zpátky pod paži a čekal, až Troia vstane. Portál se zlověstně zachvěl.

Bývalý vlčí nájezdník se k němu ohlédl, zamračil se a řekl: "Zachytili ho dřív, než jsem si myslel. Projdi, než ho vystopují až sem!"

Zavrtěla hlavou a couvla. V poslední době si vybudovala k branám zdravou nedůvěru. "Děkuji za pomoc, ale myslím, že se odsud dostanu po svém. Musím najít Gryfa..."

"Zevnitř zamčené celý? Nebud' hloupá! Víc pro tebe riskovat nebudu. Projdi! Jediná další možnost je zůstat tady."

"Jenom mi dej klíč!"

Ušklíbl se. "Konec! Odcházím! Pojd' hned, nebo tu počkej a podívej se, jaké příjemné plány pro tebe má v zásobě starší držitel D'Rak. Možná ti dovolí pohrát si s běžci!"

Dane se k ní otočil zády a vstoupil do portálu. Když zmizel, Troia se naposled rozhlédla kolem sebe a s jistým váháním skočila za ním. Bylo to dobré rozhodnutí; portál skoro vzápětí zmizel.

U hlavního vchodu do pevnosti držitelů vypukl křik D' Rak, který právě zaháněl Gryfa a Morgise do jedné z postranních komnat, byl nucen nechat je na starost D'Altainovi. "Vezmi je někam, kde budou v bezpečí před sondováním! Musím se postarat o toho posla."

"Pane." Pobočník se obrátil ke svým dvěma svěřencům. "Tudy. Bez dohadování, prosím."

Ani jeden z nich si nevšiml, že se mu v očích krátce zablesklo. Morgis zabloudil rukou k prázdné pochvě, zatímco Gryfovy myšlenky se zatoulaly k otázce, kam se poděje drakův meč, když se promění do dračí podoby. Oba spěchali, aby udrželi krok s D'Rakovým zástupcem, který se na tak malého a neohrabaného člověka pohyboval velice rychle.

"Přivedl jsi mě do podivné, velmi nepříjemné země," zašeptal vévoda, když následovali D'Altaina po schodech dolů. "Lidé tu mají rozčilující zvyk nebýt tam, kde je čekáš, nebo se zjevit ve chvíli, kdy je čekáš nejmén - a to včetně nás! Kdybych jenom měl meč, raději bych sám bojoval s tím Ničitelem, než abych se zase ocitl na nějakém nečekaném místě nebo se náhle potkal s někým, s kým jsem se opravdu neměl setkat!" Na konci té litanie už drak zněl poněkud zmateně.

"Možná ještě budete mít příležitost," zasyčel D'Altain. "Ted' ticho!"

Gryfovi hrozilo, že mu srdce prorazí z hrudi ven. Až teď si uvědomil, do jak smrtícího soupeření byl vržen. Než D'Shay zjistil, že lví pták žije, musel být jeho největším kamenem úrazu D'Rak. O držiteli hodně vypovídalo, že si dokázal udržet nějaká tajemství a získat takovou moc navzdory tomu, že D'Shay byl oblíbencem Pána Smečky i samotného Ničitele.

Pobočník staršího držitele je vedl hlouběji a hlouběji do pevnosti a Gryf začínal přemýšlet, jestli s nimi hodlá pochodovat až zpátky do jejich cely. Jestli si D'Rak myslí, že se tam Gryf dobrovolně vrátí, bude nepříjemně překvapen, přísaha nepřísaha.

"Kam jdeme?" dožadoval se Morgis, který si stejně jako Gryf začínal myslet, že se vrací do D'Rakova soukromého žaláře.

"Mistr D'Rak má pro podobné situace stálé rozkazy. Muž lorda D'Shaye by sem nepřišel bez dobré záminky a nejspíš má od Pána Smečky povolení zkoumat naše lidi. Určitě má podezření, že jste tady, a jestli opravdu dostal vaši společníci, má i důkaz, který k získání takového povolení potřebuje. Bud' te si jistí, že D'Shayovi služebníci budou velmi, velmi důkladní. Proto se musíme dostat dost daleko.

Nemůžeme změnit to, co ví, ale můžeme se pokusit zabránit mu, aby se dozvěděl, co neví."

Rozčilené zasyčení. "Proč nepoužijeme portál, abychom se dostali na to bezpečné místo?"

"Když právě na to lord D'Shay čeká? Opravdu si myslíte, že nenechá tajně pátrat někoho dalšího?"

Nečekáme, že by byli všichni držitelé věrní."

"Zdá se, že to všechno máte dost dobře promyšlené," tiše podotkl Gryf. Trojice mezitím dorazila k dávno zapomenutému odpočívadlu, které muselo být na stejné úrovni jako kobky, jestli ne hlouběji. Strop a stěny pokrývaly pavučiny a jediným zdrojem světla byl krystal, který měl D'Altain na krku. Bylo tu tolik prachu, že si přál, aby bylo možné úplně přestat dýchat. Morgis, těsně za nimi, se rozkašlal. Přestože dával přednost suché zemi před mořem, kterému byl oddaný jeho otec, tohle bylo na vévodův vkus trochu moc.

Pobočník odkopl stranou cosi tmavého, co zakňučelo a uteklo do postranní chodby. "Dělám, co můžu. Krom toho jsme věděli, že se jednou může stát něco podobného. Lord D'Shay musí být velmi nervózní, když pobíháte na svobodě." Smetl si z obličeje obzvlášť velkou pavučinu. "Omlouvám se za stav, v jakém to tu je, pánové; je to klam. Pohled na nepoužívané chodby má sklony odradit pátrací skupiny."

"Nenecháme v prachu stopy?"

"Necháváme je snad?" zeptal se na oplátku D'Altain.

Podívali se pod nohy a i v matném světle viděli, jak se prach přesouvá. Stopy nohou po několika

vteřinách zmizely. Prach ve vzduchu (tedy alespoň ten, který nespolykali) nezůstával dlouho zvířený, ale vzápětí po tom, co trojice prošla, klesal k zemi jako olovo. O pár kroků zpět by dokonce ani Gryf nevěřil, že tudy doopravdy prošli.

"Vidíte," řekl Aramita. Pokračoval dál a stejně jako jeho pán se neohlížel, jestli ho jeho svěřenci následují.

O několik chodeb později dorazili ke slepému konci. Ze zbytků nakupených na jedné straně lví pták usoudil, že tu kdysi bývalo nějaké skladiště. Nijak ho však nepřekvapilo, když viděl, jak se odpudivý D'Altain dotýká kamene na protější stěně a pak ji celou odsouvá jako mohutné dveře. Na podobném místě nebyl tajný vchod žádným překvapením.

"Tudy."

Možná to byla Aramitova přílišná ochota, přílišná zdvořilost v protikladu s tím, co mu předtím vyčetl z očí. Gryf se na okamžik zastavil. Chápal D'Rakovy skoro paranoidní obavy před D'Shayovými prostředky, ale něco uvnitř mu říkalo, že to prostě nezní správně.

Jeho trpělivost odměnil D'Altain svou netrpělivostí. Držitel si sáhl k hrudi, nepochybně pro talisman. Nebyl však zvyklý na Gryfovu přirozenou rychlost, a než stihl sevřít dlaň na krystalu, Gryf už držel jeho ruku ve své. Stáhl ji zpět a málem mu přitom zlomil zápěstí. D'Altain cosi vykřikl a v chodbě se okamžitě vynořily tmavé postavy ve zbroji. Vyrojily se z průchodu, do kterého se Aramita pokoušel své dva svěřence vlákat.

V matném světle křišťálového talismanu rozeznal Gryf nejméně půl tuctu postav, možná víc. Měly na sobě zbroj vlčích nájezdníků a plné hledí, takové, jaké viděl u držitelových vlastních strážců. Když k němu dorazil první z nich, lvího ptáka napadlo, že to doopravdy můžou být muži z onoho oddílu.

Gryf za těch okolností udělal jedinou možnou věc: hodil D'Altaina proti prvnímu muži a pak oběma propletenými těly strčil do ostatních. V nastalém zmatku se mu podařilo sebrat držiteli dýku. Pokusil se ji použít proti bývalému majiteli, D'Altain však hbitě uhnul a čepel udeřila jenom do prázdného prostoru v místě, kde byl předtím zrádcův bok. Jedna z ozbrojených postav mu plochým úderem meče dýku vyrazila a vrhla se na něj. Gryf tasil drápy a postavil se protivníkovi čelem.

Za sebou slyšel vítězný výkřik vévody Morgise. Drak se konečně dostal do situace, kdy měl osud ve svých drápech. Gryf doufal, že se Morgis nebude bavit příliš a nezačne být bezstarostný. Pořád bojovali v úzkém prostoru, proti přesile a beze zbraní, jen svými drápy, protože držitelé stále blokovali jejich magii. Ne že by měl lví pták v hlavě nějaké kouzlo, které by nevyžadovalo čas. Pochyboval, že je na tom Morgis jinak, a v tomhle těsném místě by se drak určitě nezkoušel proměnit.

Železná ruka, která udeřila do zdi těsně vedle něj, ho varovala, že on sám začíná být lehkomyslný. Jeho vlastní pěst přistála protivníkovi na bránci. Zbroj pod silou úderu trochu povolila. Vlčího nájezdníka to odhodilo o krok zpět. Gryf využil získaného místa, zaťal spáry do úzké, nechráněné šterbiny na krku mezi přilbou a zbrojí a v mžiku Aramitu zabil. Mrtvé tělo nepřítele však bylo naneštěstí tak těžké, že se zpod něj nedokázal dost rychle vyprostit. Další dvě vlčí masky ho dostihly.

Ostří čepele ho zasáhlo do levé ruky a narýsovalo na ní dlouhý, pálivý šrám. Konečně se mu podařilo vyrvat drápy, ale Aramité už byli příliš blízko, takže se nemohl pořádně rozmáchnout. Gryf náhle zřetelně spatřil přicházející smrt.

V tu chvíli se v chodbě udělala úplná tma, znamení, že D'Altain utekl nebo padl. Vlčí nájezdníci v náhlé temnotě zaváhali, i když jen na vteřinku. Gryf, který byl přišpendlený ke zdi, nenacházel moc velkou útěchu v tom, že teď viděl svou nadcházející smrt zřetelněji než ti dva, kteří se mu ji chystali zajistit.

Pak se ozval podivný výkřik, napůl úžas a napůl náhlý strach, a vlčí nájezdník vlevo od něj odlétl zpět jako šilená loutka, které někdo zatáhl za provázky. Druhý Aramita si nedokázal pomoci a zděšeně se otočil po svém druhovi, který zdánlivě zmizel ve tmě. To se mu stalo osudným. Osvobozený Gryf zařval, odrazil se od stěny, vrhnul se dopředu a plnou vahou těla vrazil do soupeře. Oba přistáli na protější zdi. Vlčí nájezdník při nárazu bolestně zasténal. Lví pták zvedl drápy ke smrtícímu úderu, ale voják už se sunul k zemi.

Gryf se otočil, připravený na dalšího nepřítele, ale rychlá kontrola s pomocí jeho nočního zraku ho informovala, že už na nohou zbývá jediná postava. Ukázalo se, že je to Morgis, který právě obíral jednu mrtvolu o krátký meč. Drak neviděl ve tmě tak dobře jako jeho společník, ale viděl dost na to, aby

poznal, že postava, která se k němu blíží, je Gryf. Vedle vévody ležela nejméně dvě těla a bývalý žoldnér si uvědomil, že drak dostal většinu útočníků.

"Měl by ses považovat za šťastného," začal Morgis. "Řekl bych, že měli rozkaz přivést tě pokud možno živého. Mě ne. Když se prvnímu nepodařilo mě zabít, napadli mě ostatní. Ale stejně se mnou nemohli bojovat víc než dva najednou. Úzký prostor má svoje výhody i nevýhody."

Gryf se zasmál. Někteří draci - a lidi - typicky začínali analyzovat situaci, která byla ještě před chvílí otázkou života a smrti. Pomyslel si, že vévoda alespoň přestane vzdychat po meči.

Morgis si krátký meč prohlédl. "Není to o moc lepší než nůž, ale bude muset stačit, než si najdu opravdovou zbraň. Vidiš něco?"

Gryf zavrtěl hlavou v obavě, že jakákoliv slovní odpověď zahájí novou bitvu - mezi nimi dvěma. Někteří jedinci nejsou nikdy spokojení.

Všiml si, že jedno tělo chybí. D'Altain zmizel a lví pták měl podezření, že utekl přesně tím průchodem, ze kterého se vynořili útočníci. Pořád ještě bylo sporné, co měl držitel za luhem, bylo však zřejmé, že paranoidní D'Rak by nakonec ze svého podřízeného dostal pravdu, což znamenalo, že D'Altain plánoval ihned po činu uprchnout.

V Canisargosu byli jen dva lidé tak mocní, aby ho dokázali ochránit, a jen jeden by o tom vůbec uvažoval. Bylo dokonce možné, že příchod posla zařídil přímo D'Altain. To by vysvětlovalo ty zabijáky; zdálo se jaksi nepravděpodobné, že by tam čekali jen kvůli mizivé šanci, že sem dolů náhodou někdo zabloudí.

"Morgisi, máme možnost utéct."

Drak se zahleděl do temné chodby a zeptal se: "A co ty? Pořád jsi spojený s tím teplokrevným náfukou tam nahoře."

"Risknu to. Musím najít Troiu. Čím déle je v D'Shayových spárech..." odmlčel se.

Morgis beze slova přikývl. Podíval se na krátký meč, znovu ho vyzkoušel v pravačce a pak ho vzal do levé ruky. Chvilí se sebou v duchu diskutoval, a potom ho znovu vrátil do levé ruky. Jako mnozí zkušení bojovníci uměl zacházet se zbraněmi oběma rukama. Byla to otázka vyvážení. Vlčí nájezdník, který ten meč užíval, ho užíval dobře, a zbraň měla ohlazenou rukojeť. Rozdíl byl pro většinu šermířů zanedbatelný, ne však pro někoho tak zkušeného jako Gryf nebo drak.

Prohledali těla, jestli nenajdou nějaké vodítko týkající se Troie nebo sídelního města. Gryf našel krátký meč, který mu vyhovoval, a pár místních mincí. Nerad okrádal mrtvé, ale za těchto okolností neměl příliš na vybranou. Mohly by se hodit. Maličkých talismanů, které ukazovaly, že jde o držitelovy strážce, se nedotkl; byla tu příliš velká pravděpodobnost, že D'Rak může směřovat svá kouzla přímo přes ně. Nic dalšího, co by pro ně dva mělo nějakou cenu, tu nebylo. Morgis stáhl z těl dva největší pláště a hodil jeden svému společníkovi.

Ukázalo se, že chodba vede rovnou dopředu, a Gryf se nedokázal ubránit údivu, že o ní starší držitel neví. Zjevně přenechal svým podřízeným víc věcí, než měl. Přimělo ho to zamyslet se nad tím, jestli jsou v jeho bývalém paláci v Penacles také chodby, o kterých nikdy nevěděl. Jenže on svému zástupci Toosovi, věřil víc než D'Rak D'Altainovi - a v tom byl ten rozdíl.

Šátrali rukama, až nakonec nahmatali tajné dveře vedoucí z pevnosti. Přetáhli přes sebe pláště, jak nejlépe to šlo, a tasili meče. Pak Gryf volnou rukou zatlačil. Dveře povolily mnohem snadněji, než čekal - nejspíš proto, že jimi D'Altain musel projít krátce před nimi - a Gryf málem spadl dopředu. Morgis ho chytil za rameno a stáhl zpět. Několik vteřin hleděli směrem k pootevřeným dveřím. Pak na ně lví pták pomalu zatlačil a otevřel je tak, aby mohl projít.

Slunce se blížilo k místu, za nímž brzy bude jen vzpomínkou. Zdi pevnosti držitelů už halily temné stíny. Nikdo nebyl v dohledu. Dva uprchlíci vykročili ven a prohlédli si okolí, jestli neuvidí něco nebezpečného. Nic.

Morgis se obrátil, zatlačil na tajné dveře a zavřel je. Zasyčení, které mu uniklo ze šupinatých rtů, přimělo Gryfa otočit se.

Vchod byl pryč. Nezůstalo ani stopy po tom, že tu vůbec někdy byl. Dokonce ani při pečlivém průzkumu místa, kde věděli, že byl, neodhalili nic než špinu. Ten, kdo dveře postavil, byl mistr svého řemesla.

"Co teď?"

"Musíme najít nějaké místo, kde tě ukryjeme, nebo aspoň nějaký převlek. Tenhle plášť stačí jen v noci a z dálky."

"A co ty?"

"Já se proměním..." Zarazil se v půlce věty. Hloupě předpokládal, že mu zůstala schopnost proměnit se do lidské podoby, ačkoliv Morgisovi v přeměně bránila moc držitelů. Zatímco ho drak napjatě sledoval, Gryf se soustředil. Ucítil krátké zachvění, které proměně vždycky předcházelo, ale nic víc. Bylo to, jako by na patřičnou část jeho mysli někdo položil balvan.

A to nebylo nejhorší; Gryfovi došlo, že dost možná upozornil spoustu držitelů na to, kde je.

Shora se ozvaly výkřiky, jako by jeho jmenovci poletující nad městem někoho náhle varovali před nebezpečím. Nepochyboval, že tím nebezpečím je on a že tu gryfové za chvíli budou, každý s ozbrojeným jezdcem na zádech.

Rozhlédl se kolem a hned věděl, kam musí jít. "Za mnou! Rychle!"

"Kam míříme?" Gryf drakovi připsal k dobru, že mu věřil a bez váhání ho následoval.

"Do středu města. Do paláce Pána Smečky."

Tohle vévodu málem zastavilo v půlce kroku. "Šílenství! Měli bychom jít opačným směrem!"

"Což..." Iví pták se nadechl a zrychlil, spěchaje pod ochranu neosvětlené ulice vpravo. "Což," pokračoval, "je přesně to, co si budou myslet hlídky tam nahoře. Nikdo není takový blázen, aby se rozběhl do domu smrtelného velitele vlčích nájezdníků!"

"Doufám, že si na tohle svoje prohlášení vzpomeneš, až nás použijí jako žrádlo pro ty jejich miloučké běžce."

"Předpokládám, že mi to připomeneš."

Ztichli, protože uslyšeli výkřiky několika hlídkujících netvorů. Nad hlavami jim přeletělo něco velkého, ale mířilo to opačným směrem, přesně jak Gryf doufal. Jakmile si byli jistí, že je pryč, pokračovali v cestě k srdci Canisargosu - kterému se občas říkávalo i Ničitelovy čelisti.

D'Shayův posel byl vyhozen skoro tak rychle, jako vešel. D'Rakovi to přineslo jisté zadostiučinění, přestože si přál, aby to mohl být jeho soupeř osobně, ne jen v zastoupení. V jistém smyslu se věci vyvíjely lépe, než čekal. Z několika málo slov, které onomu muži dovolil říct, zjistil, že D'Shay nemá ženu, která byla zřejmě důležitá pro Gryfa. Takže zbývala jen jedna možnost, kterou si bude moci ověřit podle libosti.

Ještě víc ho potěšilo, že všechno klapě, jako by to režíroval on osobně. D'Altain byl hlupák, když si myslel, že starší držitel neví, komu je jeho pobočník doopravdy věrný. Jednal daleko rychleji, než D'Rak odhadoval, ale výsledek byl stejný. Jistě, Gryf měl pod dohledem několika zrádných strážců mířit k D'Shayovi, a ne volně pobíhat městem. Aramita však věřil, že Gryfovy schopnosti spolu s jeho vlastními manipulacemi brzy nasměrují opatrovníka a jeho plazího společníka k patřičnému cíli. Brzy dojde k očistě, teď, když má starší držitel tak blízko k úspěchu. Žádní další špehové. Žádný D'Shay. Možná ani žádný Pán Smečky.

Usmál se. D'Shay a Gryf se brzy setkají tváří v tvář - a pak bude po všem. Pokud jde o D'Altaina... jeho osud nechá na pobočnickovu novém pánovi.

"Ty tam," zavolal D'Rak na mladého držitele, který dohlížel na sledování Gryfa. "Jak se jmenuješ?"

Podřízený vzhlédl. Pořád si ještě nezvykl na to, že pracuje přímo pod starším držitelem, a tak několikrát polknul, než se mu vrátil hlas. "R'Farany, pane. Třetí stupeň."

"Špatně." D'Rak se usmál mladíkovu zmatenému zděšení. "Odted' jsi D'Farany, šestý stupeň."

"Pane!" Nově zasvěcený D'Farany měl dost rozumu a držel se zpátky, navzdory ohromnému povýšení v hodnosti i kastě, kterého se mu právě dostalo.

"Pracuj, a než uplyne rok, formálně tě povýším na desátý stupeň. Mám v úmyslu udělat z tebe svého zástupce, pokud se budeš držet svého místa." Uctivá bázeň v D'Faranyho tváři ukazovala, že si D'Rak vybral správně. Věděl, že je ten mladík nejen schopný, ale i jeho oddaný následovník. Takové muže je nutné si pěstovat. Věkem starší držitelé už měli svou moc příliš dlouho. Žádnému z nich nemohl věřit, že ho bude následovat. Chtěl ještě poddajného nástupce.

Otočil se, ale pak si vzpomněl ještě na jednu věc: "Pamatuj, D'Farany, že vždycky velím já. Když řeknu svým lidem, aby udělali, co si přeji, myslím to vážně. Všichni držitelé a strážé držitelů vykonávají mou

vůli, ať to vědí, nebo ne." Včetně těch rádoby zrádců, dodal v duchu.

XIII.

Slyšíš mě?

Hlas posměšně šeptal po celé vědomé části jeho mysli. Rychle pohřbil všechny myšlenky na svoje záměry, ne ze strachu, ale proto, aby nemusel začít s nudným procesem znovu od začátku. Ne, dokud byla současná situace ještě slibná. Ví, že mě slyšíš. Přestaň předstírat, že spíš. Povzdechl si a vzal druhého na vědomí. Slyším tě. Proč rušíš moje myšlenky? Od poslední události ses rozhodl se mnou nemluvit. Proč teď? Trápí tě něco?

Spíše ucítil, než uslyšel zavrčení. Z jakéhosi důvodu ho to pobavilo. Jak si říkáš teď? Ničitel, že ano? Jak kruté jméno pro tak malý rozum.

Rozum dost velký na to, aby tě chytil do pastí, zatímco sis slepě hrál se svými pokusy, vítězně odpověděl Ničitel.

Připouštím. Taky jsem ti věnoval důvěru, kterou jsi zradil. Víš, já tuhle hru vyhraji.

Pořád trváš na tom sebeklamu, že? Spáč si v duchu představil, jak smutně vrtí velikou hlavu, a ukázal svou představu tomu, kterému říkali Ničitel. Tohle není hra. Tohle není soutěž. Ostatní to věděli a ty to taky víš.

Ostatní se stáhli. Už mi zbývá jen odstranit tvé poslední, slabé pěšce.

Cítím pro tebe smutek, Ničiteli. Mýlil jsem se. Tvé nové jméno je velmi příhodné. Doufám, že tě bude těšit i tehdy, až už nebudeš mít svoje falešné představy, které by tě bavily.

Dosti! Psychický výkřik byl tak silný, že i vězni způsobil krátkou bolest hlavy - nebo něco, co jí odpovídalo. Nevím, proč jsem se namáhal s tebou mluvit.

Možná si uvědomuješ vlastní smrtelnost, navrhnul vězeň, ale vzápětí si uvědomil, že už se Ničitel stáhl.

Spáč se s povzdechem vrátil ke svému odpočinku, ale ta jedna bdělá částka jeho mysli mezitím pracovala na dalším kroku ke svobodě.

Ačkoliv konečně přišla noc, zdálo se, že Canisargos není město, které by se za tmy ztišilo. Davy se zmenšily, ale nijak významně. Město osvětlovaly louče, olejové lampy a dokonce i krystaly. Vzduch byl plný křiku a hudby. Trhovci dál pod lampami prodávali své zboží. Ozbrojené hlídky zesílily, znamení, že se některé z nočních zábav občas vymknou z ruky.

Jestli tohle byl doopravdy vzorek života v sídelním městě Aramitů, nebylo divu, že se neustále snažili svou říši rozšířit I to málo, co Gryf a Morgis viděli, naznačovalo, že zajišťování potřeb Canisargosu je práce na plný úvazek.

"Tuhle říši nesssrazí nepřátelé," potichu zasyčel Morgis. "Ta ssse ssspíš vypálí sssama."

"To je možné, ale pochybuji, že to bude dost brzo, aby nám to pomohlo."

Ztratili se a oba to věděli. Se společným zděšením zjistili o ulicích Canisargosu něco důležitého - ti, kdo je navrhovali, by byli mistři ve vytváření nepřekonatelných bludišť. Bylo neuvěřitelné, že se tady obyvatelé mohou pohybovat s takovou jistotou. Dokonce ani Gryf, který se pyšnil svými orientačními schopnostmi, si nedokázal udržet přehled, kde už byli a kam mají jít. Ulice, které mířily přímo k cíli, se náhle stáčely doleva nebo doprava, případně skoro zpátky do směru, ze kterého přišli. Cesta po střeších by byla daleko zřetelnější, nad hlavami jim však každých pár minut přelétaly hlídky. Byl zázrak, že je ještě nechytily. Jezdci na gryfech dvakrát prolétli jen pár metrů od nich, vyděsili chodce a varovali každou pěší hlídku, na kterou narazili, před dvěma cizinci. Vlčí nájezdníci už útočili na každého, kdo jim připadal příliš podezřelý.

Další hlídka, tentokrát nejméně dvacet mužů, jim zablokovala jedinou cestu. Kapitán, který až příliš připomínal D'Haarena, vyslyšel jednoho z modře zbarvených severanů. Mladý držitel za velitelem patroly bezmyšlenkovitě hladil talisman, který mu visel na hrudi. V jeho výrazu převažovala nuda. Gryf už té noci nejednou zaznamenal podobný obraz. Zdálo se, že se držitelé vůbec nesnaží pomoci v pátrání. Bylo jich tu tolik, že bylo téměř nemožné, aby dva uprchlíci tak dlouho unikali zatčení. Lví pták měl podezření, že za tím vězí D'Rakovy rozkazy. Starší držitel chtěl, aby jeho dva bývalí hosté zůstali ve městě a na svobodě - ale proč?

Chtěl, aby se dostali k D'Shayovi; to byl přijatelný důvod. Muselo za tím však být víc. D'Rak nebyl typ

muže, který si sedne a bude doufat, že D'Shaye možná dostane jeden z jeho dalších nepřátel. Ne, starší držitel byl muž, který měl rád jistotu. Gryfovi se rozčilením zjezilo peří i kožich na zádech. Co když tím, že porazí D'Shaye, jenom uvolní cestu někomu stejně odpornému? Prozatím, když tihle dva bojovali proti sobě a Pán Smečky zjevně jenom čekal na výsledek, se válečný stroj vlčích nájezdníků pohyboval pomalu. Ale až nabere směr, změni se to. Patová situace už skoro vzala za své; Snové země prohrávaly. O vzdálenějších oblastech tohoto kontinentu toho moc nevěděl, ale troufal si hádat, že tu nebyli žádní další nepřátelé dost silní na to, aby Aramitům odolali. A ti znovu napřáhnou spáry k Dračím říším. Nakonec, po dlouhé době, kapitán skončil výslech a s výrazem člověka, který má za sebou dlouhý a únavný den, vydal hlídce rozkaz k dalšímu přesunu. Mladý držitel se krátce ušklíbl, čímž jenom potvrdil Gryfovy úvahy. D'Rak měl něco za lubem.

Za Gryfem se ozval strašlivý zvuk. Prudce se otočil, připravený udeřit na něco, co mohl být jen běžec vyslaný po jejich stopě.

Morgisovi se nějak podařilo vypadat stydlivě. "Nemůžu s tím nic dělat. Skoro dva dny jsme nejedli a dračí žaludek je náročný, když je drak pořád v pohybu."

Při zmínce o jídle začalo kručet v břiše i Gryfovi. Už to bylo dost dlouho. Pokud si vzpomínal, ve Snových zemích jedl jen dvakrát a pokaždé to bylo jenom pár kousků ovoce. I když by se drak i on nejspíš dokázali obejít bez jídla ještě pár dnů, mohlo by být dobré popadnout něco k jídlu, dokud to šlo. Nedalo se odhadnout, co se bude dít, jestli - až - se dostanou k pevnosti Pána Smečky. Můžou zemřít nebo můžou uspět. Každopádně jim neuškodí, když si doplní zásoby energie; pokud ovšem najdou bezpečný způsob, jak se dostat k nějaké potravě. Gryfovi se nelíbila představa, že je chytí, protože budou přistiženi, jak kradou něco zpola shnilého ze zadní části nějaké odporné hospody.

Znovu si prohlédl ulice. Dav řidl a vypadalo to, že některé podniky zavírají. Dávalo to smysl; dokonce i hostinští museli občas spát, nemluvě o úklidu po denním provozu.

Jedním znepokojivým problémem bylo, že se kolem pořád potloukal modrý muž. Zdálo se, že ho po rozhovoru s kapitánem hlídky posedl zájem o tohle místo, a lví pták uvažoval, jestli to není informátor nebo tak.

Pak se modrý muž stal druhořadým problémem, protože se v dohledu objevila důvěrně známá postava.

Gryf se přilepil ke zdi a Morgis ho vzápětí následoval.

"Beztvárný!" Morgis sáhl pro meč.

"Ne! Necháme ho být, pokud si pro nás neprijde."

"Nevěřím jim! Je mi jedno, jestli to jsou spojenci Snových zemí!"

"Ani já jim nevěřím, ale nemíním útočit na něco, co má volnou ruku v obou oblastech. Ať jsou nelidé kým - nebo čímkoliv, mám v úmyslu se jim vyhnout, aspoň dokud se nepostaráme o to, proč jsem sem původně přišel."

Čekali, že se prázdná tvář obrátí jejich směrem, ale beztvárný se místo toho zastavil před modrým mužem a upřel pozornost na něj. Po několika vteřinách zneklidňující prohlídky se modrý muž dal před postavou v kápi na divoký útěk. Beztvárný za nim klidně hleděl (zřejmě), dokud nezmizel z dohledu, a pak pokračoval v cestě, aniž se vůbec podíval směrem ke dvěma ukrytým pozorovatelům. "Nemůžu se zbavit pocitu, že o nás věděli," stísněně zabručel Morgis.

"Doufejme, že ne." Gryf nahlédl za roh. Na chvíli tu bylo prázdno, nejspíš díky krátké přítomnosti beztvárného ducha. Naproti a kousek vpravo byla slibná krčma, nazývaná U Ničitelova stolu. Lví pták si nedokázal představit, že by tak divoký bůh jako Ničitel používal stůl - ostatně ani nůž a vidličku - ale odhadl, že podnik s takovým jménem by mohl podávat dobré jídlo.

Což znamenalo kvalitní odpadky.

Bylo to teď, nebo nikdy. "Jdeme!"

Přeběhli přes ulici, kapuce hluboko do čela. Každý přihlížející, který by nebyl víc než trochu opilý, by v nich poznal cizince. Měli však štěstí, ulice zůstala prázdná. Teprve až byli bezpečně na druhé straně, odvážili se znovu dýchat Gryf zamířil k zadnímu vchodu hostince. Hromada kuchyňských odpadků ho zklamala. Na několika dobrých kusech už hodovali mrchožrouti a zbytek smrděl hnílobou. Po jednom závanu pachu visícího nad odpadky Gryf usoudil, že vlastně měli štěstí.

"Cože?" Drak přistoupil k němu, zavětril a znechuceně potřásl hlavou.

V hromadě odpadků se cosi pohnulo. Bylo to velké jako menší pes, ale postavou se to nepodobalo žádnému psovi, kterého Gryf kdy viděl. Trochu to připomínalo velkou krysu, ale se zploštělým čenichem. Žádná krysa taky neměla zuby jako tohle stvoření.

"Kdybychom to očistili, mohlo by být dobré k jídlu," tiše navrhnul drak.

Tvor pronikavě štěknul. Vedle něj se vynořil další. Gryfovi se vybavilo jméno: "Verlok."

"Verlok?"

"Pokus nějakého hlupáka, jak zbavit město krys. Povedlo se a teď mají místo nich verloky."

Zezadu z hromady smetí vylezl třetí verlok. Byl větší než první dva.

"Tihle verloci," Morgis položil ruku na jilec meče, "v jak velkých koloniích žijí?"

Stejně pronikavě štěkání se začalo rozléhat z hromad odpadků podél celé zadní uličky.

"Dost velkých." Gryf opatrně vytáhl svůj krátký meč. Drak udělal totéž. "Vycouváme odsud. Nemůžeme bojovat s verloky, je jich příliš."

Morgis se s ním nehádal, ale zeptal se: "Proč vlčí nájezdníci nechali tuhle chamrad' takhle přemnožit?"

Proč je nevybili? Mají tu moc."

"Proč by měli? Tihle tvorové se starají o odpadky a nejspíš i o pár nešťastných duší, o kterých by Pán Smečky raději nevěděl."

Tvorové, kteří k nim byli nejbližší, umkli, ale uprchlíci slyšeli, jak se v dálce ozývají další.

Gryf ztuhl: "Varují ostatní! Předávají si o nás zprávu!" "Gryfe..."

Po drakově varování se Gryf pomalu otočil. Verlokové se pomalu shromažďovali v uličkách za nimi.

Rozeznal nejméně dva nebo tři tucty nezřetelných tvarů a věděl, že jich musí být víc.

Morgis už měl meč v ruce a zadržoval s jeho pomocí jednoho obzvlášť drzého verloka. Tvor se rozštěkal; staccato hlasitých zvuků k nim určitě přivede všechny vojáky z Canisargosu.

Gryf se rychle rozhlédl. Nesvítila tu žádná louč ani svíčka. Podle toho, jaký zájem projevovali okolní obyvatelé o to, co se děje za jejich domy, mohli být klidně mrtví. Canisargos byl zjevně místem, kde si lidé hleděli svého. Mysleli si, že když něco nevidí, nemůžou za to být hnáni k odpovědnosti. Pro jednu byl za takovou lhostejnost vděčný.

Což přirozeně nevyřešilo jejich otravný problém. Pomalu couvali zpátky do postranní ulice, ze které se sem předtím dostali. Gryf si o verlocích nic dalšího nevybavoval; zdálo se, že se většina jeho vzpomínek objevuje náhle, v posledním okamžiku, když je nutně potřebuje. Uvažoval, kdy se nějaká vzpomínka vrátí prostě o chvíli později. Nejspíš na tom nezáleželo. Pak už si s tím zřejmě nebude muset dělat starosti.

Oba byli velmi vděční za to, že je verlokové nesledují do postranní uličky. Štvalo je, hlavně Morgise, že před něčím takovým ustupují, ale oba měli dost zkušenosti na to, aby věděli, že by byli v příliš velké nevýhodě. Kdyby tam zůstali a bojovali, nic by nezískali. Raději budou pokračovat skrze šílené bludiště jménem Canisargos v naději, že se dostanou ke svému cíli.

A pak...

Gryf by byl rád věděl, co D'Rak plánoval. Nebo D'Shay. Oba chtěli konfrontaci, ale za vlastních podmínek. D'Rak chtěl lvího ptáka použít jako návnadu, to bylo zřejmé. Přesto...

Ticho prázdných ulic zaplavila nová vlna hlasitého štěkotu a tentokrát v ní zněl nenávistný podtón. Gryf slyšel, jak Morgis za ním užasle zasyčel. Nemusel se ptát proč - jediné ohlédnutí mu vše prozradilo.

Verlokové se je ze svých vlastních důvodů rozhodli následovat. V dohledu už jich byly víc než dva tucty a zpoza rohu se vynořovali další.

"Budeme s nimi bojovat? Pořád mám chuť na čerstvé maso." Navzdory slovům bylo zjevné, že drak ve skutečnosti netouží utkat se s neustále rostoucí smečkou.

"Ne. Zmizíme."

"Dobrý plán."

Vyšli na hlavní ulici, která byla pořád ještě prázdná, a prohlédli si okolí. Morgis ukázal na chodník vpravo: "Tudy?"

"Nemáme moc na výběr." Ukázal doleva. Všemi možnými cestami přicházeli verlokové. Bylo jich tolik, že by místní obyvatelé v panice utíkali jako o život a Gryf by jim to neměl za zlé.

Aby nepřišli i o poslední volnou cestu, zahodili obezřetnost a rozběhli se k ulici, kterou Morgis vybral.

Verlokové, kteří byli nejvíc vzadu, se bez hlesu vrhli za nimi; ti, co byli nejbližší, však kupodivu jakoby váhali.

Morgis běžel vpředu další ulicí. Tvorové je následovali, dost blízko na to, aby byli hrozbou, ale ne tak blízko, aby mohli zaútočit. Gryfovi začalo v mysli hlodat cosi nepříjemného.

"Před námi je další křižovatka. Kudy?"

"Zkus znovu doprava."

Morgis vběhl za roh - a vzápětí couvl a narazil do Gryfa. Ze směru, který si vybrali, se na ně hnalo nejméně deset verloků.

Z uličky vlevo přibíhali další. Neměli jinou možnost než pokračovat původním směrem. Jak se k hlavní skupině připojovali další a další, houf verloků rostl. Jediná dobrá věc na celé situaci byla, že se celá skupina v úzké ulici mačkala, a musela zpomalit.

Drak to řekl jako první. Měl zrychlený dech, spíš rozčilením než vyčerpáním, a slova z něj vyřázela trhaně. "Oni - nás - někam - nahánějí."

Přesně to trápilo i Gryfa. Na mrchožrouty se verlokové chovali značně promyšleně. Nechávali jim jednu jedinou cestu. Příliš velká náhoda taky byla - ve městě jako Canisargos to vlastně bylo zcela nemožné - že jim nikdo, vůbec nikdo nezkřížil cestu. Okolí mohlo být klidně úplně vylidněné. V dálce slyšeli zvuky nočního města. I kdyby předpokládali, že všechny okolní podniky byly na noc zavřené, bylo neuvěřitelné, že by se nikde v dohledu neukázala ani jedna vojenská hlídka, když tu stále byli dva vězni na útěku.

"Co - můžeme - dělat?" vydechl Morgis.

"Stát a bojovat - nebo se podíváme, kde nás chtějí mít."

"Co volíš ty?"

"Nemůžeme bojovat se všemi. Doufejme, že mají jiné plány než nás prostě prohnat před večeří."

"Kdybychom jen nebyli pod tím kouzlem staršího držitele..."

"Tak bychom teď měli nejspíš v patách celou Aramitskou říši. Tohle - uvědom si, že tohle je jejich hlavní město."

Verlokové je dál mlčky pronásledovali. Svým způsobem byli horší než běžci. Stínové, vlčí postavy alespoň představovaly porazitelné protivníky. Tady by mohli párat mrchožrouty celý den a jejich populace by to ani neztenčilo. Oba je nejvíc unavovala marnost celé situace.

"Gryfe, jsme - blíž - k paláci."

Opravdu byli. Zlověstně blízko. Chtěl tam vejít, ale za úplně jiných okolností. Chtěl mít šanci bojovat.

Vběhnout tam jako bezmocný králík nebylo v jeho stylu. Gryf byl v pokušení otočit se a zůstat na místě.

Raději umřít v boji, i kdyby to měl být boj proti smradlavým, odpadky se živícím verlokům. Pochyboval, že by smrt v rukách Ničitelových poskoků byla čestnější.

Náhle se verlokové vyhnuli z ulice před nimi. Gryf a Morgis byli nuceni zahnout doleva - pryč od svatyně Pána Smečky.

"Kam..." stačil ještě říct Morgis, když se přímo před nimi objevil portál a polknul je, dřív než stihli na jeho přítomnost zareagovat.

"Vítejte zpět. Omlouvám se. Musel jsem si pospíšet."

Gryf vztekle vstal ze studené kamenné podlahy. Maličká brána je vyložila ve výšce dvou stop a nečekaná nepřítomnost pevné půdy pod nohama způsobila, že on i drak skončili natažení na zemi. Jejich nový hostitel se znovu omluvil.

"Byl to docela zoufalý pokus. Místo, kam vás hnali verlokové, by se vám nelíbilo. Věřte mi. Vím, jaké to tam je."

Poznali ten hlas ještě dřív, než v kalném světle rozeznali postavu.

"Jerilon Dane!" Morgis divoce zasyčel a sáhl pro vypůjčený meč, který při pádu ztratil. "Teplokrevný!"

"Zadrž!" Aramita zvedl obě ruce do výšky, aby ukázal, že jsou prázdné. "Nemám zbraň a moc, kterou jsem použil k vytvoření portálu, je vyčerpána. Mají draci tak málo cti, že by zabili neozbrojeného protivníka?"

Gryf, který si dobře pamatoval na zvěrstva, která dokázali spáchat jistí draci, jako třeba vévoda Toma, se nepokusil zasáhnout - prozatím. Neměl bývalého vlčího nájezdníka nijak v lásce, ale taky zbytečně nezabíjel. Morgis se bude muset sám rozhodnout, nakolik si cení své cti i cti svého krále. Pokud si drak

zvolí špatně, potom teprve lví pták zareaguje.

Morgis zaváhal, švihl mečem před Daneovou hrudí a zamumlal nějakou nesrozumitelnou dračí kletbu. S viditelným úsilím vsunul meč zpátky do pochvy.

"To je lepší. Nechci nikomu ublížit"

"Nechal jsi nás napospas vlčím nájezdníkům staršího držitele!" hořce zaprotestoval vévoda.

"Nic takového jsem neudělal - neutekl jsem s rozmyslem. Zachránil jsem se. Čirou náhodou. Mohlo se to podařit komukoliv z nás. Stihl na mě jen zaostřit"

Gryf se rozhlédl kolem. Byli v zaprášené, opuštěné komnatě. Místnost ze všeho nejvíc připomínala starou přijímací síň. Její zadní část se z větší části ukrývala pod pláštěm tmy. Jediný viditelný východ odhaloval kamennou chodbu. Skoro to vypadalo, jako by byli zpátky v D'Rakových soukromých žalářích. "Kde jsme?"

"Podsvětí Canisargosu - někteří toto místo nazývají jedním ze tří prastarých božích domů." Z tónu hlasu bylo zřejmé, že Jerilon Dane věří tomu, co říká. Nebyla to žádná útěcha, vzhledem k tomu, jaký bůh měl tady ve městě sídlit teď.

"A co ten náš 'dobrodinec'? Kdo to je a co od nás chce?"

"Můžete se ho na to zeptat sami," ozval se důvěrně známý ženský hlas.

"Troio?" Gryfa zaskočila úleva patrná ve vlastním hlasu. Zmlkl a pro tentokrát byl šťastný, že ptačí rysy brání ostatním změřit hloubku jeho zahanbení.

Tvář se ji nad jeho reakcí rozjasnila. Vešla do komnaty, ve snědé ruce pochodeň, každíčký pohyb zdánlivě vypočítaný na to, aby udělal co největší dojem. Skutečná šelma, dokázala by i obyčejnou chůzi proměnit v útočný nebo obranný manévr.

"Nejvyšší čas, že jste tady." Zblízka vypadala trochu napjatě-ji, jako by byla mnohem vyděšenější, než naznačovalo promyšleně nenucené chování. "Bude tak rád!"

"Tys byla celou dobu tady?" obořil se na ni Dane.

"Promiň - chtěla jsem - být blízko, kdyby prošel někdo jiný než ti dva. Mohl bys potřebovat pomoc."

"Tvoje péče je dojemná," zavrčel. "Na rozdíl od tvé důvěry."

"Děti moje, musíte se tak hašteřit? V téhle záležitosti jsme všichni spojenci."

Gryf zíral na vysokou královskou postavu, která vcházela do komnaty. "Lorde Petracu!"

"Gryfe." Duch lesa se těžce opíral o hůl. Mistr opatrovník vypadal trochu přepadle, jako by v poslední době prožil velké napětí. Pokud byl tím, kdo zajistil úspěšný útěk celé čtveřice ze středu sídelního města vlčích nájezdníků, pak bylo překvapivé, že se vůbec udržel na nohách, i když s oporou. "Omluvte mne. Zdá se, že jsem byl v poslední době trochu přetížený."

Troia mu šla na pomoc, ale on ji mávnutím ruky odbyl.

Morgis, který se s tímhle mistrem opatrovníkem ještě nesetkal, si ho kriticky prohlížel: "To je vaše práce?"

"Ano, vévodo Morgisi."

"Není pro vás trochu nebezpečné být tady, v pevnosti vašich nepřátel?"

Jelení oči se upřely do drakových a byl to Morgis, kdo nakonec odvrátil zrak. Ano, lord Petrac byl vyčerpaný, ale v žádném případě nebyl slabý. "Je tu jisté nebezpečí, ale pokud mám zachránit Snovým zemím nějakou naději, je to nutné riziko. Kromě toho jsem vás nemohl nechat napospas Aramitům."

Jeho tvrzení platilo všem, ale Gryf si všimnul, že se přitom podíval na Troiu. Vypadalo to, jako by Duch lesa mluvil jen o ní. Lví pták se instinktivně naježil, ale pak, zahanbený myšlenkami, které mu pádily hlavou, temné emoce násilím potlačil.

"Myslím," pokračoval mistr opatrovník, "že by bylo nejlepší, kdybyste Canisargos ihned opustili. D'Rak a D'Shay už vás musí hledat. Můj trik je neoklame na dlouho." Nevysvětlil, co to vlastně bylo za trik.

Pak všechny překvapil Morgis. Ztuhl, ukázal na lorda Petraca a hlasitě a zřetelně prohlásil: "Je za tím víc, než jsi řekl. Pověz jim o svých dohodách se zplozenci Ničitele. Pověz jim o zradě, kterou jsi zosnoval se starším držitelem, D'Rakem."

Gryf přeskočil pohledem z draka na mistra opatrovníka. Místo nevěřícího šoku, který se zrcadlil ve tvářích Jerilona Dana i Troie, nemluvě o něm samém, byl v hrdém obličejí Ducha lesa jen smutek. Jelení muž poklepal holí o prachem pokrytou podlahu.

"Nevím, jak jsi na to přišel, plaze," zašeptal, "ale bojím se, že to bude znamenat ztrátu vás všech." Morgis se zmateně ohlédl po ostatních. Vypadalo to, že si vůbec nevzpomíná, co právě řekl. Zatímco drak přeskakoval pohledem z jednoho na druhého, žádaje nějaké vysvětlení, Petrac znovu zaklepal holí o zem.

Ke Gryfově rostoucí hrůze se komnatou začal ozývat povědomý nepřetržitý šepot.

"Je mi to opravdu líto," měkce opakoval mistr opatrovník.

XIV.

"Co s tebou mám dělat, D'Altaine?"

D'Shay natáhl ruku, popadl zrádného držitele za zátylek a mrštíł jím o zed'. D'Altain o ni udeřil s těžkým zaduněním, jen zbroj a talisman ho uchránily před vážným zraněním. Vzadu se dva gryfové vrhli na mříže klece a začali vriskat. D'Altain si přál, aby přestali křičet o zabíjení. Věděl, že není ve zrovna povzbudivé situaci. Snad ho D'Shay zachránil před D' Rakovou pomstou, ale možná jen proto, aby ho mohl potrestat osobně.

Vůdce vlčích nájezdníků sáhl dolů a vytáhl bezmocnou postavu na nohy. "Znovu. Co s tebou mám dělat? Žalostně jsi selhal, zničil jsi celou svou cenu tím, žeš zahrál svou kartu příliš brzy, kvůli tobě jsem ztratil ostatní, které jsem nasadil do D'Rakovy vlastní stráže. Můžeš mi říct, co s tebou mám dělat?"

"Pane." D'Altainovi došly nápady. Ted' žebрал. "Pane, dřív jsem vám dobře sloužil. Vždycky jsem vám říkal vše. Vždycky jste si udržel přízeň Pána Smečky. Prosím, můj pane, vím, že jsem v tomhle úkolu selhal, ale pořád vám mohu posloužit! Nemůžu se vrátit!"

"Ne, to nemůžeš." D'Shay se usmál a pustil zrádce. Přitom si všiml, že se jeho zašedlá kůže už i loupe. Čekal déle, než bylo nutné, v naději, že dokáže zařídit věci tak, aby během změny nezůstal bezbranný. S tím už se nedá počítat. Na chvíli zvažoval, že použije D'Altaina, ale s jeho podobou se nedalo moc pracovat. Příliš brzy by se vyčerpal.

Pořád tu byl jeho vězeň. Všechno záleželo na Gryfovi - který nebyl k nalezení!

"Souhlasím," pokračoval. Všiml si náznaku úlevy v obličejí svého bývalého špeha. "Nemůžeš se vrátit.

Budeš muset zůstat tady."

"Děkuji vám, pane!"

D'Shay se podíval za menšího muže, kde čekali dva z jeho neživých strážců. Na nevyslovený pokyn vystoupili dopředu a sevřeli paže nechápajícího držitele.

"Lorde D'Shayi! Co to dělají?"

Náhle se podíval na klece, v nichž byli dva gryfové, mazlíčci vůdce vlčích nájezdníků. Stráže podobné těm, které ho držely, ted' pouštěly kruté netvory ven. Gryfové radostně skřehotali. Aramita se zoufale, ale marně zazmítal.

"V minulosti jsi mi sloužil dost dobře, D'Altaine, ale tvoje současné selhání je nepříjemné, takže mi posloužíš jinak - jako poslední předkrm, který moji mazlíčci dostanou před hlavním chodem. Gryfem." D'Shay natáhl ruku a sundal muži z krku řetěz i talisman. "Tohle už nebudeš potřebovat"

S uspokojením a vědeckým zájmem sledoval, jak nešťastného držitele vhodili mezi dvě divoké šelmy. Všiml si, že D'Altain byl menší výzvou než předchozí vězeň. Zatímco dva gryfové pokračovali ve své děsivé hře, ucítil na dlani chlad. Podíval se a spatřil, že krystal už nezárí mocí držitele. Stal se z něho jen bezvýznamný kámen. D'Shay ho pustil na zem a těžkou botou ho rozdrtil.

Bylo by mnohem uspokojivější, kdyby ten krystal byl sám starší držitel. D'Rak už nebyl jen trvalou obtíží; stala se z něho hrozba, která ohledně priority soupeřila s Gryfem. Otevřená vražda byla nemožná. Ničitel čekal od svých služebníků víc. Dokonce i úspěšná vražda by ho nejspíš snížila v pánových očích. Ne, nejprve musí soupeře ponížit před ostatními, oloupit o vážnost a následkem toho i o postavení. To skutečného pána Aramitů uspokojí.

A taky to zabrání možné pomstě. Věděl, že mnoho D'Rakových lidí žije tak, jako by jejich život závisel na jeho zdraví; a věděl, že v některých případech je to doslovná pravda. Což sice D'Shaye připraví o jisté potíže, ale taky tím přijde o některé spojence, kteří by se mu mohli brzy hodit

Dělo se něco velkého a jemu se nelíbilo, že toho tentokrát ví tak málo. Zdálo se, že mu stále něco uniká. Ne jako dřív. Ted' se opravdu bál o svůj život a bál se možného náhlého konce. Zároveň mu dělala

starosti očividná skutečnost, že je jeho pán, Ničitel, v poslední době ke svému nejoblíbenějšímu služebníkově chladnější. Jestli nic jiného, tak tohle bylo varovné znamení. Mohlo by to znamenat, že se D'Rak stal novým Ničitelovým favoritem? Při představě, že by ho jeho pán opustil, se D'Shay otrásl. Nechtěl dopadnout jako Pán Smečky. Bylo těžké říct, jestli je nebytí horší nebo ne.

"Byl jsem hlupák," zamumlal si pro sebe. Neživí strážci trpělivě čekali na jeho rozkazy. Gryfové uklízeli po jídle. Byli to rychlí, nenasytní žrouť. Po D'Altainovi zůstaly jen kusy zbroje, strhané jako slupka z ovoce.

"Hlupák," opakoval tišeji. Dovolil, aby jeho práci dělali jiní, čemuž se v minulosti většinou vyhýbal. Možná to bylo proto, jak sám selhal v Dračích říších. Pomyslel si, že možná proto začal být příliš závislý na druhých. Mohl důvěřovat jen jednomu člověku: sobě. Ostatní mohl přinutit k poslušnosti, ale nakonec to musela být jeho ruka, která sevřela meč. Tak si vydobyl své současné postavení, to potřeboval, aby si svou moc udržel. Když to neviděl, byl ještě větší hlupák než D'Altain.

Díval se, jak strážé zahánějí gryfy, na chvíli nasycené, zpátky do klece, a přemýšlel, kde je asi Gryf teď. Ve hře, ve velké Ničitelově hře byli i další hráči. Nejen D'Rak a mistři opatrovníci ze Sirvak Dragothu. Věděl například, že víc než jedna strana využívá těch obtížných Tzee. Kdyby...

D'Shay se zarazil. Tzee. Tady byla možnost, kterou nepromyslel...

Tzee...

Byli silnější, než by Gryf považoval za možné.

Tzee...

Klečel na kolenou. Morgis vedle něj se snažil zůstat stát, ale nohy se mu třáslly a neuplynulo ani několik vteřin, než se na zemi připojil ke lvímu ptákově. Jerilon Dane, u něhož si byl Gryf jistý, že s tím má něco společného, se však svíjel v agónii pod surovým útokem neurčité mnohočetné entity. Nedotčení zůstali jen Troia a samozřejmě lord Petrac. Duch lesa k ní tiše promlouval, jako by ji vysvětloval, proč to dělá. Gryf zakalenýma očima sledoval, jak se s ním dohaduje. Slova zanikala v trvalém, mysl ochromujícím šepotu, takže mohl jen hádat, co vlastně říkají. Viděl, že Troia je strašlivě rozpolcená. Z jedné strany uctívala mistra opatrovníka jako někoho zvláštního, někoho povýšeného nad malichernými city, kterým většina tvorů dovoluje ovládat své životy. Z druhé strany věděla, že to, co lord Petrac dělá, jde proti všemu, co ji učili v Sirvak Dragothu.

Gryf upadl zobákem na zem. Jerilon Dane se přestal hýbat. Morgis slabě zápasil a nejspíš vydrží o chvíli déle než sám lví pták. Naposled se podíval na Troiu. Spor byl zjevně u konce. Mistr opatrovník ji mávnutím hole poslal - někam. Gryfa trochu utěšovalo vědomí, že se o ni lord Petrac stará a neublíží jí. Svět zčernal.

Kupodivu neztratil vědomí úplně. Nebo možná snil. Jestli to byl sen, byl bezvýrazný, protože plul v místě, kde nebylo nic, velmi podobném nicotě, jen černém jako dehet. Tělo ho neposlouchalo a on se bál, dokud si neuvědomil, že to je sen, a proto na tom ve skutečnosti nezáleží.

Náhle věděl, že už není sám.

Gryfe.

Pokusil se promluvit, ale žádná slova se neozvala. Přesto nějak věděl, že mu ten druhý rozumí.

On se objevil v zářivém záblesku ohně.

Větší než kterýkoliv člověk, s nímž se Gryf kdy setkal. Vyšší i silnější, s postavou, která hovořila o létech těžkých bojů. Tohle byl válečník, ne jen muž ve zbroji - ebenově černé zbroji lemované kožešinou. Tvář mu zakrývala plná vlčí přilba, nechávající k nahlédnutí jenom oči, žhnoucí oči. V těch očích nebylo nic, co by připomínalo člověka.

Gryfe.

"Já - slyším tě." Zvuk vlastního hlasu lvího ptáka vyděsil.

Jsem Pán Smečky.

Pán Smečky. Stejně tajemný vládce jako Křišťálový drak, dračí král, který nakonec udeřil proti svému vlastnímu šílenému bratrovi, Ledovému drakovi. Kromě toho však ti dva neměli naprosto nic společného. U Křišťálového draka cítil, že mu může důvěřovat, ale s postavou plující před ním se slovo důvěra spojit nedalo. Ne s Pánem Smečky. Ne s rukou, která vedla vlčí nájezdníky. Zábavné.

Pán Smečky věděl, co si myslí. Gryf mu dovolil spatřit víc, mnohem víc.

Jsem v pokušení stáhnout svoji nabídku. Poslechni mě, ztracenče.

Jeho snové já se při té urážce naježilo, ale nedokázalo se pohnout, jen se zeptat: "Jakou nabídku?"

Dám ti odměnu, která ti tak dlouho unikala.

"Jakou odměnu?" Hlavou mu probíhaly možnosti.

Dám ti... D'Shaye. D'Shaye! "Nejsem zrovna v situaci, kdy bych ho mohl přijmout."

Stačí souhlasit a osvobodím tě. Vezmi si D'Shaye, udělej si s ním, co chceš, a vrať se za moře.

"Navždy, předpokládám."

Ano.

"Nebudu se obtěžovat sdělit ti svoje rozhodnutí. Znáš ho."

Přišel sem pátrat po své minulosti a prozkoumat potenciální hrozbu, kterou vlčí nájezdníci představovali pro Dračí říši; obzvlášť pro jednu jejich část, která pro něj tolik znamenala. Tady zjistil, že jeho nepřítel není mrtvý, jak předpokládal, a tím získal třetí důvod. To ale nebylo jeho hlavním cílem a on už nemohl opustit tenhle kontinent a nechat úkoly nesplněné, stejně jako nemohl nechat obyvatele Snových zemí napospas Ničitelovým temným hordám. Smyslem toho všeho nebyla D'Shayova smrt, i když Gryf klidně připouštěl, že je myšlenkou na ni občas posedlý.

Ztracenče! Smrtelný hlupáku! Já - já...

Obraz Pána Smečky jako by tál. Vlčí tvář zešedla, ožila a vyrazila vpřed z rychle se rozkládající věci, která bývala nejvyšším velitelem Aramitů. Rozzuřená vlčí hlava se zvedala, rostla a rostla, dokud nebyly čelisti tak velké, že by dokázaly Gryfa celého spolknout. Z otevřené tlamy visel obrovský rudý jazyk a kapaly z ní vědra slin.

Dostal jsi svoji šanci! Nemůžeš říct, že jsem ti ji nenabídl! Ale tuhle hru vyhraju já, a protože nechceš dostat rozum, rozdrťm tě jako všechny ostatní! Budeš můj, živý nebo mrtvý! Pak už nikdy neunikneš z pout! Hra bude moje!

Šílený obraz s vytím zmizel. Psychicky vyčerpaný Gryf ztratil vědomí, ale až poté, co si jeho mysl poznamenala jednu zajímavou věc. Ne to, že pokud viděl pravdu, je Pán Smečky jen Ničitelovou nádobou, ale prostý fakt, že - soudě podle slov i tónu hlasu - se živý bůh vlčích nájezdníků bojí.

Bojí se ho.

Probudil se v měkké trávě. Ospale se podíval po Troie, a když ji nezahlédl, bodnul ho strach. Pak si vzpomněl na jezírko. Samozřejmě, to bylo její nejoblíbenější místo. Na rozdíl od koček, které tak připomínala, Troia milovala vodu. Určitě zrovna plave.

Gryf vstal z trávy a podíval se na krásné ranní nebe. Oblohu zdobilo pár načechraných bílých mráček, ale jinak to bylo jako hledět na nádherné moře modrého hedvábí. Nevzpomínal si, že by někdy viděl něco tak krásného...

...a taky si nevzpomínal, jak se sem dostal, aby mohl být s Troiou...

...což bylo jediné, na čem záleželo. Bude na něho čekat. Zívnuł. Ted', když se proměnil do lidské podoby, to bylo mnohem snazší. Něco na tom bylo špatně, ale tím se dlouho netrápil. Znovu to byla Troia, kvůli komu zapomněl na všechno ostatní. Proč ne? Co potřebuje jiného kromě ní? Měli tu louku, stromy, jezírko a zajištěné jídlo - opravdu, co jiného?

Bývalý vládce se rozhodl, že mu krátké zaplávání udělá dobře. Opráší pavučiny z příliš odpočinuté mysli. Sundal si tuniku a bezstarostně ji odhodil stranou. Nikdo ji nevezme. Nikdo jiný tu není.

Morgis?

Zatřásl hlavou. Nikdo jiný. Jenom Troia.

Zahlédl jezírko, lesklou, téměř dokonale kruhovou nádrž průzračné vody. Na jedné straně bylo pár stromů. Někdo tu postavil malé molo, které se dalo využít k potápění - kdo? Nezáleželo na tom, protože v tu chvíli se ona vynořila nad hladinu. Když se otfásla kapky létaly všude kolem. Sundala si oděv, který jí kvůli slušnosti vnutili v Sirvak Dragothu, a dokonalost její tváře i postavy přiměla Gryfa ptát se, jaká neuvěřitelná náhoda je svedla dohromady - jak se to vlastně stalo.

Zbytek cesty běžel, odhazuje oděv všude kolem stezky. Skočil na molo, a když už to vypadalo, že vběhne přímo do vody, vyskočil do vzduchu. Skok nebyl dokonalý, ale splnil svůj vedlejší cíl. Voda se rozstříkla všude kolem, ale většinou přistála na Troie a znovu ji zmáčela. Prskala a hravě cákala kolem sebe.

Gryf se vynořil a usmíval se, stejně jako ona. Pak ale do jeho nohy narazilo něco velkého. Bylo to dlouhé a šlachovité, vůbec ne jako drobné rybky, žijící v jezírku. Znovu to ucítil a potěšení z krásného dne ustoupilo nepříjemnému pocitu, že je něco špatně.

Kolem nohy se mu ovinuly smyčky šupinatého těla, stáhly se a připravily ho o rovnováhu. Troia se nechápavě dívala, jak padá zpátky do jezírka. Jeho jedinou útěchou bylo, že se stačil zhluboka nadechnout.

Tasil drápy a pokoušel se zjistit, co je ten tvor zač - a hlavně, kde má hlavu. Byl to nějaký had. Nemohl si vzpomenout, že by tu někdy nějakého viděl. Sekl po něm, ale voda ho zpomalila. Tvor se stihl přesunout a Gryf ho stěží škrábl špičkami drápů.

"Gryfe!"

Vzadu za ním se objevila dlouhá, ještěru podobná hlava, hadí tělo se mu ovinulo kolem předloktí a hlava se naklonila, aby ho lépe viděla.

"Gryfe! Přesstaň sss tím nessssmysssem!"

Zvedl volnou ruku. Tentokrát chybu neudělá. Jedna tvrdá rána odřízne hadí hlavu od těla. Jedna rána.

"Gryfe, ty hlupáku! Podívej ssse na mě! Probud' ssse! Jájsssem Morgisss!"

Morgis? Gryf zavrtěl hlavou. Neznal žádného Morgise - ano -ne! Polapený mezi rozporuplnými vzpomínkami nevěnoval pozornost faktu, že už by měl být utopený. Had však rychle využil jeho zmatku, aby mu to připomněl.

"Tohle je iluze! Iluze lorda Petraca! Byl jsssi pod vodou příliš dlouho! Copak nevidíš, že tohle je falešná ssskutečnosť?"

"Falešná?" Slyšel se, jak to říká, a pak si vzpomněl, že by to nemělo být možné. Zamrkal a díval se, jak svět zakmital. Od jezírka k zatuchlé, zaprášené, dlouho zapomenuté komnatě a zase zpět k jezírku.

Komnata. Jezírko. Komnata. Vykřikl a násilím vypudil iluzi jezírka z hlavy - a s ním i iluzi Troie.

Zjistil, že leží na zádech a hledí na nehezkou, zpola skrytou Morgisovu tvář. Drak se na něj díval s větší účastí, než jakou by lví pták u příslušníka jeho druhu vůči cizinci považoval za možnou.

Je z toho venku. Vysvobodil jsi ho."

Gryf otáčel hlavou, dokud nespátril druhou postavu. Jerilon Dane. Vypadal víc než jen trochu pocuchané. Oči měl propadlé a kůže neukrytá pod tenkým pláštěm černých vlasů byla bledá.

"Co... se stalo? Jak dlouho jsem byl mimo?"

"To jsou dvě velmi dobré otázky," podotkl bývalý velitel vlčích nájezdníků. "Za to první můžou Tzee. Oni -to - zkrátka ať jsou Tzee čímkoliv, náš 'dobrý přítel' lord Petrac jim dal víc moci, ale přinutil je, aby nás jen polapili, ne zabili. Pokud jde o druhou otázku, nikdo z nás zatím nezná odpověď."

"Déle než jeden den, pokud můžu soudit podle vousů na Aramitově tváři," dodal Morgis.

Gryf na chvíli zavřel oči, aby si ve tmě mohl lépe srovnat myšlenky. Znovu si vybavil rozhovor s Ničitelem. To nebyl sen. Přesto zjistil, že celou tu událost odsouvá, protože se mu znovu vetřely do hlavy falešné vzpomínky na jezírko a čas strávený s Troiou.

"Neponořuj ssse do toho znovu!" Šupinatá ruka ho udeřila po tváři. Instinktivně tasil drápy. Silné ruce mu sevřely zápěstí. Gryf se přinutil otevřít oči a uviděl Morgise, jak se s ním rve, dlouhé, ostré dravčí zuby pevně sevřené.

"Mistr opatrovník mu musel dát něco opravdu zvláštního," poznamenal Dane skoro s vědeckým zájmem.

"Jezírko..." Lví pták zavrtěl hlavou. Nikdy neexistovalo! řekl si. Byl to falešný sen!

Odmítl ty vzpomínky - tentokrát natrvalo.

"Je mi líp. Nech mě vstát."

Morgis se odsunul. Ještě přidržel Gryfa za zápěstí a pomohl mu na nohy. Bývalý panovník se rozhlédl kolem sebe. Byla to tatáž komnata, do které je přivedl Jerilon Dane. Obrátil se k Aramitovi: "Jak jsi unikl?"

"Nebyla to moje zásluha. To tvůj šupinatý společník se jako první vyprostil z neskutečného světa, který pro něho stvořil Duch lesa."

"Lord Petrac," drak vyslovil jméno mistra opatrovníka tak, že znělo jako nadávka, "mému druhu nerozumí. Když si uvědomil, že nemám odpovědi na žádné z jeho otázek, pokusil se mě uklidit do nějakého idylického světa." Vévoda se drsně zasmál. "Nechápe, co si drak představuje jako idylický

svět. Musel jsem se odtamtud dostat, dřív než se zblázním. Věděl jsem, že bych si nikdy vědomě nevybral takové místo, jaké vytvořil."

"Jeho výkřiky mě probudily. Mám výcvik držitelů. Trochu tomuhle druhu pastí rozumím. Jakmile jsem ji rozeznal, bylo snadné utéct. Probudil jsem se, zrovna když se ti chystal pomoci."

"Ty jsi byl ve snu polapený mnohem hlouběji," pokračoval Morgis. "Lord Petrac si tebou asi chtěl být doopravdy jistý."

Gryf souhlasně přikývl. Nechtěl vysvětlovat, co přesně mu mistr opatrovník připravil. Násilím potlačil rostoucí zuřivost; navzdory všemu si byl jistý, že Petrac jednal z laskavosti, že si všiml rostoucího pouta a přidal ho do svého díla proto, aby měl lvího ptáka bezpečně pod kontrolou.

Kvůli tomu mu však o nic víc neodpustil. Lord Petrac se musel zodpovídat z mnoha věcí, obzvláště z toho spolčení....

"Morgisi." Drak se na něj vyčkávavě podíval. "Vzpomínáš si na cokoli z toho, co jsi řekl, než se na nás Petrac vrhnul?"

"Na nic."

"Už jsem se ho ptal," skočil jim do řeči Dane. "Na nic si nepamatuje."

"Zajímavé." Pověděl jim o svém setkání s Ničitelem. Dane zbledl ještě víc a začal se kradmo rozhlížet kolem, jako by čekal, že se tu jeho bývalý pán každou chvíli zhmotní v plné slávě. Morgis ovšem poslouchal s rostoucím zájmem.

"To, co jsssi řekl..." odmlčel se a opravil se. "To, co jsi řekl, dává smysl, i když si nedovedu představit, proč by se měl bůh bát smrtelníka."

"Bál se mě natolik, že mi nabídl D'Shaye na talíři."

"Měl sis ho vzít. Nic bych neviděl raději."

"Na oplátku bychom se museli vrátit do Dračích říší. Nemůžu tenhle kontinent nechat tomu krvežíznivému vlčímu lordovi a jeho hordě trénovaných hraček."

"Snové země by padly," potvrdil Jerilon Dane. "Před dvěma lety bych na to nepřisahal, mluvilo se o tom, jen abychom uklidnili obyvatelstvo a chránili svoje postavení. Ted', přestože moje tažení byla fraška," vlčí nájezdník vypadal zahořkleji, ale nevysvětlil proč, "Snové země pomalu ztrácejí svou realitu. Za tři, možná čtyři roky zůstanou jen ve vzpomínkách válečných vítězů."

"Zapomínáš na jednu věc," dodal Gryf vztekle. "Na spojenectví lorda Petraca."

"S Tzee?"

"S D'Rakem. Co myslíš, že mohl staršímu držiteli nabídnout, aby zpečetil takovou dohodu?"

Morgis okamžitě pochopil. "To, co by zpečetilo jeho postavení mezi ostatními. Sirvak Dragoth!"

"Sirvak Dragoth a ostatní mistři opatrovníky. Mám podezření, že Petracovou odměnou bude vláda nad tím, co zbude ze Snových zemí. Malý kousek vlastního panství, kde se může posadit a věřit, že jistá část území, které měl chránit, bude zachráněna díky jeho hrdinnému úsilí. Samozřejmě zapomene na všechny ty nešťastníky, kteří nebudou mít to štěstí a neocitnou se mezi několika vyvolenými k přežití."

Gryf si prohlédl svoje dva druhy. Vypadali připravení udělat, cokoli jim řekne. Přemýšlel, jestli bez své magie můžou vůbec něco dělat. Bývalý žoldnér si povzdychl. Jakou jinou možnost mají?

Obrátil se na Jerilona Danea, který znal Canisargos lépe než oni: "Potřebujeme najít cestu ven z města, a rychle. Máš nějaký nápad?"

Výraz, který se bývalému vlčímu nájezdníkovi rozprostřel na už tak potměšilé tváři, řekl Gryfovi víc, než chtěl vědět.

Zavřel oči, duševně vyčerpaný: "Potom navrhuji..."

XV.

Troia ochutnala poslední kousek ovoce a usmála se, odhalujíc ostré, bílé zuby, vhodnější k trhání masa kořisti než k okusování jablka nebo lesních plodů. Přesto si ovoce, které jí přinesl jeden z pomocníků lorda Petraca, vychutnala tak, jak si nikdy předtím nevychutnala žádné maso. Plody, které vyrostly v blízkosti mistra opatrovníka, v sobě měly něco, ve srovnání s čím se všechny ostatní chutě zdály plané a bezvýrazné. Kočičí žena to přičítala vnitřní dobrotě svého hostitele, svého učitele. Žádný jiný mistr opatrovník na ni nepůsobil tak jako Duch lesa. S lordem Petracem cítila důvěru, mír s divokým zvířetem

v sobě a co bylo nejlepší, ochranu před hrozbami, které přesahovaly její možnosti.

"Jak se cítíš, kotě?" Lord Petrac se objevil v lese, ve kterém stála, a vypadal neobvykle unaveně. Těžce se opíral o hůl a v očích měl vzdálený výraz. Cítila jeho zájem. Měl o ni podobnou starost, jakou má rodič o milované dítě. "Je mi dobře. Proč se ptáte?"

Krátce svraštil čelo a řekl: "Vždycky mám starost o zdraví svých přátel, Troio. Chtěla bys, abych byl jiný?"

"Vy byste nikdy nemohl být jiný." Vstala a chtěla odejít, ale místo toho zjistila, že jí hostitel z nějakého důvodu zastoupil cestu. "Teď jsi přišla. Přál bych si, abys mi věnovala víc času: tak málokdy tě vídám." Něco bylo špatně, něco... co zapomněla. Troia se pokusila vymluvit; měla pocit, že není správné, aby byla tady. "Haggerth mě bude hledat."

"Haggerth?" Jelení hlava ukázala překvapení - a možná i zděšení. Rychle se vzpamatoval: "Pochybuji, že tě bude hledat. Když jsem s ním naposledy mluvil, ani ne před hodinou, naznačil, že tě nepotřebuje a že můžeš zůstat, jak dlouho chceš. Nebo tě už má společnost unavuje?"

"Ne, ne, můj pane!" Když ji vedl zpátky k místu, kde předtím seděla, připadala si bezmocná. Pohybovala se pomalu, váhavě, jako by to ani nebyla ona. Něco bylo špatně.

Tzee...

Zaslechla to jenom jednou a možná by si toho vůbec nevšimla, kdyby mistr opatrovník nesevřel ruku, kterou jí držel. Zavolal jednoho z vesničanů, kteří mu sloužili, a požádal, aby jí přinesli pití.

Neprotestovala, nějak věděla, že by ji stejně přesvědčil. Potom vstal a omluvil se, že se za chvíli vrátí. Nezmínil se, co přesně musí udělat.

Troia cítila nutkání spát. ale bojovala proti němu. I když to zkoušela, nedokázala přijmout to, co se s ní děje. Ten kratičký šepot v ní cosi rozvířil, vzpomínky, které odporovaly přítomnosti. Vzpomínky, které se týkaly i lorda Petraca. Rušivé vzpomínky na... Gryfa?

"Gryf." Zašeptala jeho jméno, jako by z něj čerpala sílu. Začaly se jí vybavovat vzpomínky na zajetí a útěk a... zradu.

"Lord Petrac." Jméno, které pro ni vždycky představovalo čest a mír, v ní teď vzbuzovalo odpor. Troia si vybavila všechno, včetně Tzee a Morgisova nenadálého šokujícího prohlášení o dohodě mezi Duchem lesa a jedním z aramitských pánů. Nevyslovená důvěra byla zrazena. Chtěla krev.

Pomalu, tiše vstala a vydala se stezkou, po které před chvílí odešel mistr opatrovník. Jeden z vesničanů, nesoucí nápoj, se před ní postavil s otevřenými ústy. Vytasila drápy, ale pak si uvědomila, že tihle lidé jsou nejspíš ještě nevinnější než ona. Vesničan, ještě ne úplně dospělý mladík, upustil to, co nesl, a otočil se. Chytila ho za paži, přitáhla zpátky k sobě a s omluvným výrazem, který ho ještě víc zmátl, ho silně udeřila. Troia vypadala na pohled spíš pružně a jemně než silně, ale ve skutečnosti byla tak silná, že v boji zblízka často porážela soupeře dvakrát větší než ona, zkušené bojovníky.

Položila bezvědomého chlapce na zem a přísahala si, že jestli přežije tenhle zmatek, vynahradí mu to.

Troia zjistila, že si přeje aby tady byl Gryf; zdálo se, že si navzdory beznadějnosti situace vždycky dokáže zachovat duchapřítomnost. Přála si, aby tady byl, i z jiných důvodů, ale ty neměly nic společného se současným problémem.

O pár vteřin později proklínala svoji hloupost. Přinejmenším měla chlapce vyslechnout, aby zjistila, jestli ví, kde jeho pán je a co dělá. Stopování nebude příliš těžké, ale kdyby existoval snadnější způsob, ráda by ho využila. Jen hlupáci, co překypují pýchou, vyhledávají obtížnější cesty.

Minuty ubíhaly a ona vážně uvažovala o tom, že se vrátí na místo svého - zajetí - a podívá se, jestli tam ještě je ten chlapec. Zapomněla na to, že v téhle oblasti je pach lorda Petraca všude. Staré pachové stopy se mísily s novými a po chvíli je skoro nebylo možné od sebe rozeznat. Nemohla se však vzdát. Ne, když bylo v sázce tolik. Ani když byl zrádcem lord Petrac, který nejspíš její útok smete stranou, jako by smetl lístek, který mu přistál na rameni.

Uslyšela za sebou pohyb.

"Podívejme se, jakou rozkošnou malou kočku tu máme."

Bez zastavení se otočila a skočila na zdroj hlasu. Cestu ji zastoupily dvě postavy ve zbroji a Troia se od nich ke svému zděšení odrazila jako kamínek a zkroucená bolestí přistála na zemi asi tři stopy od nich. Mluví se zasmál.

"Tak hloupá kočička. Jestli se chceš vyhnout polámaným kostem a podobným věcem, vždycky se dívej, kam skáčeš."

Skrz slzy v očích s hrůzou vzhledla k důvěrně známé černé zbroji lemované kožešinou. Vlčí nájezdníci ve Snových zemích! To není možné - pokud náhodou neopustila realitu svého světa a nevrátila se do jejich. Ne... toho by si přece všimla?

Dvě postavy, na které udeřila, ji popadly za paže. Podívala se do tváří, skrytých za vlčími přilbami, a zjistila, že za maskami není nic vidět. Začala se víc zmítat, ale stále marně. Byli silnější než lidé.

Třetí postava přistoupila blíž. D'Rak to nebyl, to už věděla podle hlasu. Ale jestli to nebyl starší držitel, zbýval už jen jeden vlčí jezdec, který se pohyboval tak sebejistě, s takovou energií a samozřejmostí. Jednou rukou ji chytil za bradu a chladně, zdvořile řekl: "Já jsem D'Shay. Ještě jsme se nesetkali tváří v tvář, ale ty musíš být Troia, ta Gryfova samička."

Troia zjistila, že je jeho úsměv horší než úsměv kteréhokoliv dravce, kterému kdy čelila. Nebylo v něm ani stopy po lidskosti a nic z nevinnosti skutečného zvířete. D'Shay byl tím nejhorším z obou světů, pravý Ničitelův apoštol.

"Kočce došla řeč?" Úsměv pohasl. "Neměla jsi sem chodit. Jsem poněkud... posedlý věcmi a lidmi, kteří mají něco společného s Gryfem. Rád si je беру a přetvářím je podle svého nebo se jen dívám, jak je nepoznává - pokud je ještě vůbec někdy najde."

Už nedokázala úplně skrýt hněv, který v ní bublal, přinutila se však odpovědět: "Jsi ubožák, Shaidarole! Není divu, že s tím mr-chožroutem tak dobře vycházíte!"

Pustil její bradu a bleskurychle ji udeřil do tváře. Z úst jí kapala krev, ale cítila zadostiučinění.

"Už není žádný Shaidarol! Jsem D'Shay, nejméně služebník našeho pána Ničitele!"

"Pusť ji." Kočičí žena ten hlas poznala, nevěděla však, jestli má cítit úlevu nebo vztek.

Stezkou vzdorovitě kráčel lord Petrac, po levém boku medvěda a po pravém velkou horskou kočku. Na kratičký okamžik to vypadalo, že se do sebe obě skupiny pustí, ale potom D'Shay couvl, na tváři znovu ten předchozí znepokojivý úsměv, a nařídil dvěma ozbrojeným... oblekům, aby jí pomohli vstát. Jakmile bylo jasné, že se Troia udrží na nohou sama, pustili ji.

Duch lesa natáhl ruku: "Pojď ke mně, dítě."

"Jít k tobě?" odplivla si k němu.

D'Shay se dlouze a hlasitě zasmál. "Zdá se, že ztrácíš úctu a důvěru vlastních lidí, mistře opatrovníku!"

Petrac vypadal spíš rozčileně než ustaraně. "Pokud nechceš jít raději tady s lordem D'Shayem, navrhuji, abys šla ke mně, Troio."

S takovou možností volby se zdráhavě připojila k mistru opatrovníkovi. Lord Petrac se na D'Shaye díval s odporem a znechucením. "Nikdy se jí nedotýkej. Jestli to uděláš, nezachrání tě přede mnou ani tvůj pán."

Vůdce vlčích nájezdníků se tvářil, že se takové hrozby ani trochu nebojí, ale souhlasně přikývl.

Troia se podívala na bytost, kterou dřív skoro uctívala, násilím potlačila vztek a zašeptala: "Co tady dělá on?"

Duch lesa zatřásl hlavou a smutně odvětil: "Zjevně je to můj nový spojenec, mládě."

"Spojenec?" Čím dál hůř.

Lord Petrac se při pohledu na obvinění v jejích očích zatvářil bolestně. "Udělám, co musím, abych zachránil aspoň část Snových zemí. Kdybych něco neudělal, nezůstalo by nic. Nic."

"Ale vlčí nájezdníci! Jak můžete jednat se zplozenci toho šíleného boha?"

"Jednal jsem s nimi už předtím."

"Od této chvíle budeš jednat se mnou, lorde Petracu." D'Shaye to tvrzení velmi těšilo. Mistr opatrovník přivřel oči a pak souhlasil.

Troia ukryla tvář na Patracově hrudi. "Nejdřív D'Rak a teď tenhle zrádce - a Gryf je taky součástí vaší dohody? Dal jste ho tomuhle... tomuhle..."

"Mlč, dítě." Mistr opatrovník zalétl varovným pohledem k D'-Shayovi. "Máš mé slovo, Shaidarole, pokud budeš jednat rychle a držet se stejné smlouvy, jakou jsem uzavřel s D'Rakem, i když jak víš tolik..."

D'Shay si pohladil bradku. "Můžete za to poděkovat Tzee. Jsou to dokonalí spojenci; víte, že udělají

cokoliv, aby získali větší moc. Mít tak předvídatelného spojence je osvěžující. Původně jsem se s nimi spojil v naději, že mi pomůžou najít Gryfa a budou mýma očima sledujícíma D'Raka. Představ si mé překvapení, když jsem vzápětí zjistil, že mi výměnou za větší díl moci vysloveně touží říct o vašem jednání s mým držitelským soupeřem. Opravdu dobrý pokus. Dobyť Sirvak Dragothu by mu zajistilo přední pozici mezi oblíbenci Ničitele - a tím i u Pána Smečky."

"Což si nemůžeš dovolit."

Troia naslouchala s rostoucí špatnou předtuchou. D'Shay se rozhodně nebude držet smlouvy s lordem Petracem. Dokud bude na světě byt' jen kousek Snových zemí, vlčí nájezdníci si nebudou jistí; nebudou si jistí, jestli z nich znovu nevyroste hrozba. Existoval jediný jistý způsob, jak se problému zbavit jednou provždy. Zbavit se Snových zemí.

Věděla, že to lord Petrac takhle nevidí. Přestože už porušil slib, který dal jednomu vlčímu nájezdníkovi, stále se řídil jistým zákonem cti a plně očekával, že D'Shay dodrží svou část smlouvy. D'Shay, poslední člověk, jemuž by kočičí žena věřila.

"Víš, něco s ní musíme udělat"

Nejprve ji nedošlo, že D'Shay mluví o ní. Až když ucítila Petracovo leknutí, uvědomila si nebezpečí.

"Už jsem ti řekl, že jí nikdo neublíží!"

D'Shay se ušklíbl: "A jak ji chceš udržet z cesty? Už ukázala, že má silnou vůli. Pokud dokázala uniknout z jednoho snu, dokáže uniknout i z dalšího. Nejlepší bude dát ji Tzee. Ti ji zaměstnají."

"Nic takového neudělám - a nemysli si, že mi budeš vyhrožovat, Shaidarole! Potřebuješ, abychom ti já nebo Geas otevřeli Bránu na dost dlouhou dobu, aby jí mohla projít tvá vojska, a pochybuji, že bys k tomu dokázal přesvědčit jeho! Potřebuješ taky nechat Bránu otevřenou, aby Ničitelova moc mohla udržovat tvoji poněkud křehkou osobní existenci!" Duch lesa uviděl, jak pán vlčích nájezdníků v krátkém okamžiku paniky couvnul, a vítězně se usmál. "Ano, znám tvůj stav a taky vím, kdo jsou tvoji sloužící.

Vlákno tvého bytí je v bezpečí všude kromě území Snových zemí. Jsi stále ve spojení se svým pánem.

Sem jeho moc nesahá a ty se musíš spoléhat buď na otevřenou Bránu nebo na dobrou vůli Tzee.

Přemýšlím, jak by se asi cítili, kdyby věděli, že jsi zneužil část jejich bytí k tomu, aby sis vytvořil věrnou stráž? Mám jim to říct? Mohl bych si ušetřit potíže. Pak bych se mohl vrátit k jednání s D'Rakem."

D'Shay se náhle zasmál a mistr opatrovník i Troia, která se otočila a sledovala reakce vlčího nájezdníka, se při tom zvuku otřásl.

"Výborně, lorde Petracu! Není to přesně tak, jak si myslíš, ale jsi dost blízko! Upozorňuji jen, že by trvalo velmi dlouho, než bych zemřel, a první, kdo by trpěl, by bylo to koťátko, které držíš v náruči. Ale proč by se spojenci měli hádat? Je čas činů, ne hašteření! D'Rak může kdykoliv odhalit tvoji dvojakost. Gryf je stále na svobodě..."

"Není. Mám ho."

"Ty ho máš?" D'Shayova tvář se rozzářila ryzí radostí. "Ale to je skvělé!"

"Já... předám ti ho, pokud budeš přísahat jménem svého pána, že dodržíš svou část úmluvy. Jménem Ničitele, ne Pána Smečky."

"Můj pane, ne!" Troia se pokusila vytrhnout, ale Petracovy ruce ji držely stejně pevně jako pouta v D'Rakově soukromé cele. Duch lesa jí dal ruku přes ústa a umlčel ji.

D'Shay si jejího výbuchu nevšímal. Zdálo se, nepochopitelně, že by chtěl svého spojence obejmout. "Můj pán i já ti oba děkujeme za ten dar! Jeho jménem rád přísahám, že dodržím dohodu! Přiveď mi Gryfa a tvé osobní panství zůstane navěky nedotčené!"

Lord Petrac vypadal spokojen. "Gryf je a zůstane na bezpečném místě. On a jeho dva společníci... odpočívají."

"Pak tedy začneme."

"Souhlasím." Mistr opatrovník se podíval na Troiu. Pokoušela se ho kousnout do ruky, ale on jí dál držel ústa zavřená. "Je mi líto, mládě, ale nastal čas, kdy Sirvak Dragoth padne, aby ve Snových zemích konečně zavládl mír. Budeš to muset zaspat. Odpusť."

Zasyčela na protest. Lord Petrac pustil její ústa a sáhl k čelu. Troia sotva stihla načít nejohavnější kletbu, kterou znala, když se zrádný opatrovník dotknul středu jejího čela a ji opustilo vědomí. Klesla mu v náruči, takže musel upustit hůl na zem. Položil ji na stezku a vzal si hůl zpět. Pak se narovnal a podíval

se D'Shayovi do očí.

"Dám ti dvě hodiny od chvíle, kdy odejdeš. Za dvě hodiny musí být vaše jednotky připraveny. Budu mít co dělat, abych udržel Bránu pod kontrolou, čekám, že se ji ostatní mistři opatrovníci pokusí zavřít."

"Dvě hodiny jsou víc než dost. Dej mi jednu."

"Jednu?" zamrkal Petrac. "Hodinu na shromáždění vojska?"

Jeden z D'Shayových neživých strážců - bylo sporné, jestli se Tzee nebo cokoliv z nich vytvořeného dají opravdu označit slovem život - prošel portálem. Vlčí nájezdník potvrdil opatrovníkovu otázku. "Jednu hodinu. My jsme byli na tuto chvíli vždycky připraveni; kde myslíš, že chtěl starší držitel D'Rak vzít svou armádu?"

"Nikdy nepochopím, jak může taková společnost existovat."

Zatímco zbývající strážný procházel portálem Tzee, D'Shay mu věnoval poslední úsměv: "Můžu říct totéž o tvé, mistře opatrovníku."

Lord Petrac se díval, jak se Tzee stáhli. Když se portál vytratil, naposled se podíval na postavu spící na stezce. Duch lesa se zamračil, věděl však, že teď není čas na změnu názoru. Budou ho nenávidět, zlořečit mu, ale jen do té doby, dokud mu ti, kdo přežijí, neporozumí. Trvalá bolest zpola skutečného světa nazývaného Snové země mu nedávala vydechnout. Nemohl je nechat trpět a existoval jediný způsob, jak zacházet se starou, hnusající ránou. Bylo to jako prořezávat stromy v lese, aby lépe rostly. Bude tu nová země, navždy bezpečná před vnější realitou, jako jsou vlčí nájezdníci nebo draci, kteří vládli na západní pevnině. Snové země budou jednoho dne nádhernější než kdy dřív.

Tady byl den jasný a slunečný. Netušil, jak vypadá tohle území v druhé realitě. Předpokládal, že je zatuchlé a ubohé. Na tom ve skutečnosti nezáleželo. Záleželo jen na tom, připravit se na začátek změn. Ani ne za hodinu se začne rodit nová sláva Snových zemí. Zrodí se z popela a krve a budou z nich země silnější a svobodnější.

S uklidněnou myslí zamířil mistr opatrovník ke svému soukromému místu k rozjímání. Až přijde čas - a on bude přesně vědět kdy - bude připraven.

Něco nešlo tak, jak D'Rak chtěl.

Věděl to, protože Gryf a jeho společník nebyli k nalezení. Šířily se zvěsti, že byli spatřeni poblíž pevnosti Pána Smečky, zvěsti o armádě odporných verloků, kterou měli v patách, dokonce zvěsti o tom, že byli sežráni - což bylo možné, pokud šlo o verloky.

Byla tu také potvrzená hlášení o tvorech v kápích, bez tváří, kteří se toulali ulicemi, jako by měli nějaký zřetelný záměr, což se nikdy předtím nestalo. Toho se starší držitel bál. Oni měli být neutrální. Oni se Aramitům nikdy nijak nepostavili - nebo o tom aspoň nikdo nevěděl. Přesto...

Propustil D'Faranyho, aby mohl o těch věcech přemýšlet v klidu skoro neosvětleného pokoje. Jediným zdrojem světla bylo ve skutečnosti Oko Vlka. Zářilo stejnoměrně, což D'Raka těšilo. Nedávno bylo nespolehlivé, jako by... jako by Ničitelova moc kolísala. Nikomu to neřekl, protože by tím jen oslabil svoje postavení. Starší držitel si všiml, že se stabilita vrátila, když zajali Gryfa. Toho dne zakolísalo jen jednou, ale držitele to dostatečně vystrašilo.

A přestože se zatím zdálo, že je Oko v pořádku, nemohl zjistit nic o Gryfovi, jeho dračím společníkovi ani o té ženě ze Snových zemi. Věděl, že D'Shay je mít nemůže; kdyby je měl jeho úhlavní nepřítel, veřejně by to rozhlásil. Zajetí Gryfa by pro něho znamenalo úspěch a pro staršího držitele jistou zkázu. D'Rak dovolil moci Oka, aby ho vyvedla z komnaty a nad město. Bylo vzrušující stát se nedílnou součástí samotného přediva světa. Skryté vzory světa se mu otevířely a pokoušely ho, aby s nimi navždy splynul. Už dávno se naučil takovému pokušení odolávat, to mu však nebránilo koupat se v onom pocitu. Důkladná prohlídka města znovu ukázala, že nejsou k nalezení. To by mělo být nemožné, alespoň pro Gryfa. D'Rak si to zajistil pomocí malého talismanu, který měl na krku. Stejně jako strážce byl i Gryf označený. Starší držitel by měl být schopen sledovat, kam jde a co dělá, ale nešlo to. D'Rak pochyboval, že by jeho smrt zabila i Gryfa - ne že by si chtěl tuhle teorii ověřovat. Vypadalo to, jako by na ztracence něco dohlíželo a chránilo ho před mocí, kterou držiteli propůjčil sám Ničitel. Něco stejně mocné jako bůh - ale to bylo absurdní! Nikdy neexistovala a nikdy nebude existovat moc schopná postavit se skutečnému vládci říše!

D'Rak se v úvahách vrátil ke Gryfovu původnímu zajetí. Byla tam ta žena, která zmizela, a fakt, že zdroj

portálu, kterým unikla, se nedal přímo vystopovat. Trvalé sledování naznačovalo, že se to mohlo stát nejméně dvakrát, jednou zevnitř městských hradeb, ale i tyhle portály se vzpíraly průzkumu.

"Pane!"

Starší držitel vzhledl se spravedlivým hněvem, protože tím vyrušením ztratil kontakt s Okem. Nikdo, dokonce ani jeho nový zástupce, ho nesměl rušit během přemýšlení. Přivolal strážce a přikázal mu, aby k němu toho provinilce přivlekl.

D'Farany se bez váhání podvolil eskortě. Z celého obličej mu sálal strach, ale nebyl to strach z nebezpečné situace, ve které se nacházel. To D'Rakovi připadalo zvláštní. Mladý držitel určitě musel vědět, že přestoupil hranice. Možná jeho zpráva stojí za to, aby si ji poslechl, dřív než toho kluka pošle dolů do cel na pár dní... výuky pravidel držitelství.

"Mluv - a raději ať to stojí za to!"

"Pane!" D'Farany se pořád ještě pokoušel popadnout dech. Chvilí utíkal, pokoušel se přinést tuhle zprávu svému pánovi tak, aby jí určitě porozuměl. Už nevěřil svým druhům. "Pane, jednotky, které mají tento měsíc pohotovost, byly povolány! Všechny! Letci na gryfech, držitelé, řadoví vojáci, správci běžců - všichni!"

D'Rak vstal. Třásl se hněvem a pochopením. Přesto si musel být jistý, než cokoliv udělá. "Nepovolali je na cvičení? Jaké mají rozkazy? Kdo je vydal?"

Mladý Aramita pokleknul. Velice dobře věděl, že jeho život může každou chvíli skončit. "Pane, rozkazy vydal D'Shay se svolením Pána Smečky. On... tvrdí, že jim dá Snové země! Pane, je to možné? Mohl by..."

"Nech mě! Vrať se na své místo! Odměním tě za skvělou práci."

D'Farany, rozzářený dalším nečekaným darem osudu, pozdravil a vyběhl ven. Dva strážci, kteří ho sem přivedli, teď čekali na další rozkazy. D'Rak se na ně jenom podíval. Otočili se a k jejich cti je třeba říci, že odešli rychlým, ale vojenským krokem.

Zoufalý starší držitel natáhl ruku a znovu se spojil s Okem. Protože byl příliš rozrušený, spojení bylo nestabilní, ale dokázal se přesvědčit, že mu jeho pobočník řekl pravdu. Aramité udržovali celý čas v pohotovosti velké vojsko, čistě kvůli možnosti útoku Snových zemí. Ničitel to vyžadoval. Každý měsíc byli pro pohotovost vyčleněni vojáci z různých jednotek. Vyrázili vystrojeni do boje a zkontrolovali veškerou výbavu. Přidělili jim všechny součásti a oni je prověřili, a pokud byly opotřebované, vyřadili je. Zkontrolovali přiděly a nahradili v nich kazící se jídlo dřív, než bylo nejedlé. Byly to první útočné jednotky. Dokonce i teď, když se muži vraceli ze všech míst, byly organizovány další. Starší držitel věděl, že i teď se jeho vlastní lidé připravovali na svou práci. Někteří budou kontrolovat bezpečí města, zatímco ostatní zaútočí na Snové země. Pokud jde o staršího držitele, jeho povinnosti...

Jeho povinností bylo vlastní přežití a on to věděl! D'Shay nějak zajistil, aby ztratil tvář. Pak by jeho místo zaujal jiný, poddajnější držitel.

Byl jsem zrazen!

Může za to jeho údajný spojenec, mistr opatrovník lord Petrac. Přesto možná ještě má šanci. Ať mu D'Shay nabídl cokoliv, D'Rak může jeho nabídku vyrovnat a převýšit. Pak by opatrovník zavřel Bránu a uvěznil za ní ty, kteří už prošli. D'Shay by byl zostuzen, že padl do pasti, a pak by na scénu vkročil D'Rak a všechno by zachránil. Byl by z něho velký hrdina - a stálo by to jen několik set obyčejných vojáků. Těch je vždycky dost.

S pomocí oka vyhledal Tzee. Pořád ten hmyz potřeboval, aby se mohl spojit se Snovými zeměmi. To se však brzy změní.

Tzee...

Překvapilo ho, jak ochotně se ozvali. Tzee byli vždycky trochu váhaví, věděli, kdo je silnější. Navzdory moci, kterou jim poskytl, věděli, kde je jejich místo.

Tzee...

Oko se zachvělo a D'Rak se neubráníl zamrknání. To by mělo spojení přerušit, ale nepřerušilo. Tzee kontakt nejen udrželi, ale začali se ukazovat.

Tzee...

V jeho komnatě! Proč strážce nereagují? Jakékoliv nepovolené vniknutí do pokojů staršího držitele bylo

automatickým rozsudkem smrti, pokud on sám nerozhodl jinak.

Tzee...

Nad ním se zformoval mohutný, černý, mlhavý mrak hmoty i energie, který pulsoval jako tlukoucí srdce. D'Rak nad sebou cítil milión očí. Nenávistných očí. Na tuhle chvíli Tzee čekali.

Povolal moc Oka a v úžasu hleděl, jak zář velkého křišťálu pohasla. Nemožné! Sáhnu ke krku pro Ničitelův zub, ale i ten byl mrtvý. Mrtvý.

A strážě mu stále nepřicházely na pomoc. Stály tam, jako by nic neslyšely, jako by nic neviděly. Tzee... D'Rakovi zbývala jediná možnost...

XVI.

"Když opustíme tyhle komnaty, opustíme ochranu lorda Petraca. Neodvážil se ukrýt před očima vlčích nájezdníků víc než tyto tři místnosti. Ted' nepochybuji, že nechtěl, aby jeho spojenec," - při tom slově si Jerilon Dane odplivnul - "věděl o jeho falši."

Gryf měl v plánu najít jednoho z nelidí a přesvědčit je, aby jim pomohli. Věděl, že místo není pro tvory bez obličejů žádnou překážkou. Beztvární dělali, co chtěli a kdy chtěli. Měli být neutrální, ale to neznamenal, že by nemohli zasáhnout. Mezi všemi hádankami, které mu zkřížily cestu, patřili nelidé k těm, co ho nejvíce zneklidňovaly.

"Nemůžeme čekat, až jeden z nich najde nás," odpověděl klidně lví pták. Druhé částí Aramitovy poznámky si nevšímal. Mnohokrát to promyslel. Byla to jejich největší naděje.

"Proč ne? Zdá se, že mají sklon objevovat se, když je člověk potřebuje. Měl bych to vědět; kdyby se neobjevili, běžci by mě dostali."

"Nebudu se spoléhat na beztvárné," zasyčel Morgis. "Nemůžu to vysvětlit, ale nevěřím jim."

Gryf si ho prohlédl. Morgis měl v očích stejný výraz, jaký zřejmě měl i on sám, když se zoufale pokoušel na něco si vzpomenout. Nijak zvlášť by ho nepřekvapilo, kdyby zjistil, že nelidé zosnovali svoje vlastní spiknutí. Přesto... "Vymyslel jsi něco jiného?"

"Ne." Drakův hlas zněl hluše, poraženě. "Nic proveditelného. Mám ještě málo zkušeností ohledně pokusů o útěk z hlavních měst nepřátelských říší. Možná příště."

U kohokoliv jiného by to byl pokus o humor. Pokud šlo o draka, nebyl si Gryf úplně jistý.

"Takže nemáme žádný opravdový důvod k váhání, že?" Aramita neměl nejmenší důvod k nadšení. Chtěl se svému bývalému domovu za každou cenu vyhnout. Kdyby ho zajali, čekal by ho jen další lov s běžci.

Dane našel zhaslou louči, kterou nesla Troia, než se dozvěděla o zradě lorda Petraca. Když ji mistr opatrovník nečekaně unesl, zůstala pochodeň tady. Přestože tu nebyla úplná tma - z malých krystalů, vsazených do stěny v pravidelných vzdálenostech, vyzařovalo marné světlo - poskytovala jim louč jakousi jistotu. Aramita, který potmě vůbec neviděl, byl obzvlášť šťastný, že může zkoumat síně, aniž by narážel do neviditelných věcí. Po krátké přípravě se za svitu pochodně vydali na pout' chodbami, které zřejmě zůstávaly nedotčené po celé generace. Zřejmě bylo klíčové slovo. Gryf si vzpomněl na chodby v pevnosti staršího držitele. "Jsi si jistý, že se tyhle síně nepoužívají?"

Dane přikývl: "Není to nic tak důležitého, abych to musel zapomenout. Tyhle chodby byly postaveny v dávných dobách, kdy byl Canisargos stěží předsunutou základnou. Jak vidíte, naši předkové byli velmi dobří stavitelé, i když nepochybuji, že tohle místo už bylo od té doby tisíckrát opravováno. Tehdy byly tyhle chodby lépe ukryty. Později byly používány jako skladiště. Mnohé z nich se stále využívají, ale mnohé taky ne." Tváří mu probleskl podivný úsměv. "Připadá mi zajímavé, že může být tak mocné město natolik lhostejné nebo neznalé ohledně celého světa, který má pod nohama. My - oni začali být příliš samolibí. Myslí si, že se není čeho bát, že jsou nepřemožitelní."

Potom trojice nějaký čas mlčela. Prověřili pár postranních chodeb, ale všechny ústily do nějakých komnat. Usoudili, že bude nejlepší zůstat v hlavní chodbě a doufat, že končí východem.

Prošli okolo další odbočky a Morgis se rozhodl rychle do ní nahlédnout. Naklonil se a počkal, až se jeho zrak přizpůsobí.

"Schodiště!" Jeho výkřik přiměl ostatní k běhu - hlavně aby ho utišili, kdyby tu náhodou nebyli sami.

"Vede nahoru!"

Nemohli mu vyčítat vzrušení. Opravdu tam bylo schodiště, tedy jeho zbytky. Dlouhé nepoužívání si od

něho vyžádalo větší daň než od zbylých částí chodby. Vypadalo jako přistavěné o dost později. Dane k němu přistoupil s pochodní a prohlížel si, jak stoupá až k...

Bývalý vlčí nájezdník ustoupil stranou a zaklel při bohu, kterému už nevěřil.

"Co je sss tím?" našťavaně se zeptal drak. Přešel ke schodům a podíval se nahoru. "Je zapečetěné! Je tam zed'. Už tam nejsou dveře."

Drak opatrně vyšplhal po drolících se chodech a zmizel ve tmě. Za minutu se vrátil dolů. "Žádné tajné dveře, pokud nejsou ukryté mnohem lépe než všechny, na které jsem zatím narazil, včetně těch v tom držitelském doupěti. Řekl bych, že je zazdili už před lety, možná před desítkami let."

"Možná, že z téhle části chodby nevede žádný východ," rozčileně dodal Aramita. "Možná se budeme muset vrátit a vydat se opačným směrem."

Gryf nad tím uvažoval: "Zavedlo by nás to hlouběji do Canisargosu?"

"To netuším. Ani jednou jsem nezahlédl povrch. Jen odhaduji, že míříme k vnějším hradbám, protože mi náš 'zachránce', lord Petrac, poskytl určité náznaky, že je to správná cesta. Řekl pár věcí, nic přesného, a já jsem si v té chvíli opravdu nemohl dělat starosti se... se... Jsem to ale zapomnětlivý hlupák! Musíme se vrátit do komnat, ze kterých jsme vyšli! Možná to nevzal s sebou!"

"Co nevzal?" naléhal Morgis, ale Aramita už mířil zpět. Zatímco jejich společník zmizel v dálce, zbylí dva se ponořili do tmy.

"Za ním!" Gryf doufal, že to, co Dane chce, stojí za návrat na začátek. Každým okamžikem, kdy zůstávali chycení ve městě, rostlo nebezpečí pro Snové země. Když teď odhalili jeho tajemství, lord Petrac se nevyhne myšlence, že ho může znát i někdo jiný. Gryf na základě vlastních zkušeností věděl, že ať mistr opatrovník plánoval pro svůj domov a lid cokoliv, stane se to brzy. Až potom bude lord Petrac schopen najít klid.

Našli bývalého vlčího nájezdníka, jak prohledává místnost. Ne tu ve které byla trojice držena, ale menší místnost naproti. Vytahoval cosi ze zastíněného kouta a kvůli pochodni, kterou držel v jedné ruce, mu to moc nešlo. Nesnažil se s tím nic udělat, což ukazovalo jak nedočkavě chce mít věc, kterou našel.

V mihotavém světle Gryf rozeznal jen látku omotanou kolem čehosi velkého přibližně jako hlava - vybral si špatné přirovnání, když uvážíme, v jaké byli situaci. Muselo to být křehké, protože s tím Aramita zacházel jako s novorozenětem.

Podal pochoděň Gryfovi: "Podržte jí, ať to můžu líp chytit." "Co je to?"

"Tohle, lorde Gryfe, je hlava vašeho bývalého žalávníka, stvůry jménem R'Mok."

"Nechutné," zasyčel Morgis. "My neztrácíme čas takovými trofejemi! Necháváme mrtvolu svých nepřátel jako potravu mrchožroutům nebo našim jízdním zvířatům, když mají hlad."

Jerilon Dane se ušklíbl: "Což je samozřejmě mnohem civilizovanější. Nenechal jsem si tuhle hračku pro potěšení, i když nepopírám, že někteří z mých bývalých kolegů mohli mít podobné památky. Nechal jsem si ji, protože jsem si myslel, že by se nám mohla hlava držitelského žalávníka hodit. Kromě toho pochybuji, že víte, co je v té kukle."

Bývalý voják stáhl látku, která se velmi podobala rubáši, a chladně se usmál. "Starší držitel D'Rak byl mistr v přetváření krystalů"

Hlava bývalého žalávníka byla jen parodií skutečné lidské hlavy. Celá věc vypadala jako vyřezaná z jediného velkého drahokamu. Měla vyřezaný široký úsměv, ale přihlížející netušili, co na ní mělo být veselého. Přibližně v místě, kam patřil nos, byl hrbolek, ale po očích nebylo ani stopy. Stejně tak chyběly uši nebo aspoň díry na boku hlavy. Groteskní předmět jistým způsobem připomínal nelidi.

"Ten chlap je nejhnusnější nekromant. Nestačí mu, že křísí mrtvé," zamumlal znechuceně drak, "ale musí je ještě i zohavit."

Gryf si všiml značek vyřezaných na boku falešné hlavy: "Co je to?"

"Součást kouzla, které starší držitel použil ke stvoření těchtole odporností. To není jeho první, pánové. Je poslední a nejlepší. Ostatní žili jen pár měsíců." "Co s těmi tvory chtěl dělat?"

Dane pokrčil rameny. "Nevzpomínám si. Říkám vám to, co mi řekl lord Petrac. Věděl, že budu tu hlavu potřebovat, abych vás osvobodil. Neřekl mi, že ji tam mám nechat, a tak jsem ji vzal s sebou. Pořád se nemůžu smířit s tím, že se někdo jako váš mistr opatrovník spolčí s člověkem jako je D'Rak."

Gryf si prohlížel hlavu. Nemohl rozeznat místo, kde by se k D'Rakově hroznému hračce dal připojit krk, ale

o kouzlech zahrnujících krystaly toho lví pták moc nevěděl. Většinu toho, co věděl, odvodil z mála informací, které byly známy o nejosamělejším z dračích králů, samozvaném Křišťálovém drakovi. Křišťálový drak měl nepopiratelnou moc. Jen s jeho pomocí byli lví pták, Cabe a Gwen Bedlamovi a Modrý drak schopni překazit vražedný plán šíleného Ledového draka, jehož moc se nejvíc podobala moci tajemného krále. Gryfa napadlo, co by asi mocný dračí vládce udělal z tohotohle. Konečně od té příšernosti odtrhl zrak. "Zakryj to, dokud to nebudeme naprosto nutně potřebovat. Pokud jde o lorda Petraca, mám podezření, že by jednal i se samotným Ničitelem, kdyby mu to mělo zajistit, že jeho vlastní malé královstvíčko přežije. Jistým zvráceným způsobem se vidí jako jediná naděje celých Snových zemí. A všechno, co dělá, je zabíjí."

Morgis přikývl. "Je blázen, jestli si myslí, že udrží ty, co přežijí, pod kontrolou. Nakonec objeví pravdu a to bude konec."

Gryf zamrkal: "Poslouchejme se. Mluvíme, jako by už byly Snové země ztracené. Možná ještě máme čas. Lord Petrac možná ještě nezačal."

"Tady to použít nemůžeme." Jerilon Dane se lajdácky pokusil zakrýt "tvář" D'Rakova díla. "Zbytky maskovacího kouzla mistra opatrovníka způsobují, že tady ta věc není k ničemu. Musíme vyjít do chodby."

Tak jdeme. Už mě unavují katakomby a sklepy. Chci vidět nebe." Morgis šel s taseným mečem jako první, pro případ, že by se něco ukázalo. Dane zamířil za ním. Jakmile vykročili z komnaty, vykřikl překvapením. Gryf, těsně za ním, do něho málem vrazil. Když však získal zřetelný výhled, nemohl to Aramitovi vyčítat.

Hlava zářila tak jasně, až bylo s podivem, že Daneovi nevzplály ruce. Bývalý vlčí nájezdník přes ni rychle přetáhl kapuci, ale intenzivní zář tím moc neztlumil. "Nikdy předtím to neudělala!"

"Co to dělá?" Morgis se bezděčně pokoušel chránit před svítící hlavou tím, že proti ní mával špičkou meče. Pak si uvědomil, co dělá, a rychle čepel sklonil.

Aramita zatřásl hlavou a proklouzl kolem Gryfa zpátky do místnosti. Oslepující jas zeslábl na snesitelnou úroveň, ale nevyhasl úplně.

"Já - to - nechápu," vydechl.

"Myslím, že jsme ztratili většinu Petracovy ochrany," řekl Gryf ze dveří. Ukázal na hlavu zabalenou v látce. "A myslím, že to udělala ta věc. Podle mě to působí proti kouzlu." "To by ale neměla umět!"

"Pověz to jí! Něco tu věc změnilo. Stalo se to ve chvíli, kdy jsi ji odnesl do nechráněné oblasti. Jestli víš, jak to použít - jestli si pořád myslíš, že tomu můžeme věřit - tak se připrav udělat to rychle! Jestli nás najdou držitelé, můžeme si být jistí, že sem každou chvíli pošlou vojáky."

To Aramitu probralo. Vstal a zahleděl se na zářící zahalený předmět, který držel v rukách. "Myslím, že s tím pořád můžu pracovat. Neselhal jsem jako držitel kvůli nedostatku schopností, ale protože jsem se nedokázal spojit s vlastním talismanem. Všichni držitelé se musí spojit s talismany, které požehná starší držitel."

Morgis zavrčel: "Taky dobrý způsob, jak dohlédnout na případné potíživosty, řekl bych."

"Skoro určitě ano. Dejte mi chvilku." Dane stáhl kapuci a zahleděl se do hrubé tváře artefaktu. Zachvěl se. "Mám pocit, jako bych hleděl do tváře lorda D'Raka. Může to být těžší, než jsem si představoval."

Gryfovi se náhle zježilo peří a kožich na zádech. "Raději si pospěš. Myslím, že nám dochází čas."

Chodba se najednou naplnila ozvěnou běhu mnoha ozbrojených mužů.

Někdo s mladým hlasem, ještě ne úplně zkušeným ve vydávání rozkazů, vykřikl: "Jestli to půjde, chci je živé, ale když ne, tak mrtvé!"

Morgis se podíval na zoufalého Jerilona Danea, do chodby, a potom na Gryfa. Pak se vévoda děsivě usmál a vycenil spoustu ostrých zubů: "Zdržím je. Jestli tu věc spustíte nebo vymyslíte zázrak, zavolejte mě!"

Vyřítel se z komnaty a řval přitom na vlčí nájezdníky odpornosti, týkající se platnosti jejich krevních linií. Dane se neubrnil pohledu na Gryfa, který pokrčil rameny a tasil meč. "Opravdu si myslíš, že tu věc přesvědčíš?"

"Musím, nebo ne?"

Lví pták přikývl a rozběhl se za drakem.

Aramitští vojáci byli všude. Většina z nich vypadala jako příslušníci držitelovy gardy, ale byli s nimi i dva držitelé. Jeden z nich, mnohem mladší, než Gryf čekal, tu zjevně velel. Byl samozřejmě daleko od místa boje. On i jeho společník pevně svírali talismany a snažili se získat dobrý výhled na Morgise.

Gryf věděl, po kom musí jít.

Vévoda Morgis stál před třemi prvními strážci a krátkým meč si prořezával hrozivou cestu vpřed. Dva vlčí nájezdníci už byli na zemi a třetí vypadal zraněný. Chodby byly tak široké, že se v nich mohli pohybovat tři muži, aniž do sebe naráželi, což by znamenalo konec pro jakéhokoliv nepřítele - kromě mohutného, zkušeného dračího válečníka. Přestože měli vlčí nájezdníci štíty, začínal je zatlačovat. Gryf se podíval na svůj krátký meč a zaklel. Nemohl se k držitelům nijak dostat a nebude trvat dlouho, než jeden nebo oba chytí Morgise do pastí. Přinejmenším ho vyruší natolik, aby se mu vojáci dostali pod kůži. Beze své moci vévoda zemře jako každý válečník. Bude z něj hrdina, ano, ale mrtvý.

Jeden z padlých vlčích nájezdníků ležel na zádech a Gryf zahlédl tmavou, zvlněnou dýku, jaké měli vojáci v černém v oblíbené. Pospíšil si k tělu a sebral mrtvole zbraň. Rychlá prohlídka druhé mrtvoly žádný další nuž neodhalila. Bude si muset vystačit s jedním.

Bojiště se posunulo mnohem dál, než by bývalý žoldnér věřil. Morgis byl sice divoký, zkušený válečník, ale bojoval s lidmi narozenými pro válku. Vypadalo to, skoro jako by couvali schválně.

Než si uvědomil, co vlastně dělají, bylo skoro pozdě. Teprve když se podíval k držitelům a uviděl jenom velitele, poznal, že je to past.

Minuli jednu nebo dvě chodby a dokonce i jednu postranní místnost Morgis, zaujatý bojem, neviděl, jak jeden z držitelů ustoupil do další komnaty po drakově pravé straně. Než Gryf pochopil, co se děje, vévoda už procházel kolem vchodu.

Lví pták si přehodil nuž a chytil ho za plochu čepele. Zvlněná zbraň byla divně vyvážená, ale ne tak špatně, jak se bál.

Když se drak, jistý si sám sebou, přesunul za vchod, držitel vykročil zezadu s úmyslem srazit ho mocí talismanu. Stejně jako jeho kolega, i tento držitel byl mladý, což vysvětlovalo, proč se nenamáhal zkontrolovat druhého nepřítele. Existoval dobrý důvod, proč většina zkušených veteránů nebyli hlupáci. Většina hlupáků umřela mladých.

Gryf hodil a dal přednost rychlosti před přesností. Držitel ho musel na poslední chvíli zaslechnout, protože se začal otáčet. Je docela možné, že ho to zachránilo před okamžitou smrtí, protože kdyby zůstal otočený zády, čepel by se mu zabořila do krku. Místo toho mu přejela po hrdle a odrazila se od prsního plátu. Držitel se zarazil, pustil křišťálový talisman a sáhl nahoru v zoufalém pokusu zastavit proud krve.

Gryf si uvědomil, že i když nezasáhl krk přímo, prot'ál mu krční tepnu.

Úspěch se proměnil v katastrofu, protože umírající držitel klesl na kolena a dřív než se k němu lví pták dostal, vrazil do Morgisovy nohy a narušil drakovu rovnováhu. Vlčí nájezdníci se kolem vévody okamžitě vyrojili a několik dalších zamířilo ke Gryfovi. "Gryfe!"

Křik Jerilona Danea nijak nenaznačoval úspěch. Právě když bývalého panovníka nepřátelé čirou početní převahou přitlačili ke zdi, ucítil, jak se celé podzemí zatřáslo. Z místa, kde zoufale pracoval bezmocný Aramita, vybuchlo zářivé světlo.

Gryf cítil, jak ho zalévá síla, a okamžitě pochopil, co to znamená. Jediná potíž byla v tom, že takhle přišpendlený ke zdi toho moc dělat nemohl.

K peklu se připojil zuřivý řev a komnata se skoro v mžiku naplnila rychle se zvětšujícím drakem.

Už příliš dlouho byl Morgis postrkovaný okolnostmi z jedné situace do druhé bez své moci a hlavně bez své vrozené schopnosti proměňovat se z lidské do své rodné podoby a zpět. Přestože dával přednost zručnosti humanoidní postavy, ztráta možnosti proměňovat se z jedné podoby do druhé pro něj byla podobně nesnesitelná, jako když ptákovi přistihnou křídla, takže nemůže létat.

A jako pták, který si uvědomí, že mu letky dorostly zpět, i Morgis okamžitě věděl, že se mu jeho moc vrátila.

Aramité rychle zapomněli na Gryfa a pokoušeli se poradit si s větším drakem, než jakého kdy v životě viděli. Ať Dane vypustil cokoli, trhalo to celou síť kouzel, kterou držitelé nad Canisargosem utkali.

Morgis udeřil hlavou do stropu a strop to vzdal. Těžké kameny, včetně velkých kusů klenby, se sesypaly a několik vlčích nájezdníků rozdrtily. Ti, kteří zůstali v pasti na stejné straně jako Gryf, se hloupě pokusili

dostat kolem rostoucího draka. Buď skončili rozdrčení o zdi nebo je odhodily mohutné tlapy, takže přistáli polámaní na hromadách. Jeden bláznivý hlupák udeřil na draka mečem, nejspíš z čirého zoufalství. Po držiteli, na kterého Morgis původně spadl, zůstala jen skvrna na podlaze.

Velké nebezpečí oné chvíle bylo v tom, že by drak mohl ve své zuřivosti omylem zabít i Gryfa. Až dosud se lví pták úspěšně vyhýbal hroutícímu se sklepm, ale teď začaly padat i kusy budovy nad nimi. Zoufale klopýtal k zářivému světlu.

Chvíli trvalo, než se jeho oči trochu přizpůsobily, ale stačilo to, aby viděl, co se v komnatě rozpoutalo. Jerilon Dane stál uprostřed a svíral falešnou hlavu tak, že to vypadalo, jako by se pokoušel absorbovat všechnu energii, která z ní sálala. Zdálo se, že si nevšiml hroutících se zdí a stropu, když však Gryf udělal krok směrem k němu, Aramita vzhledl.

Jejich pohledy se střetly. Oči, do kterých lví pták hleděl, nebyly oči Jerilona Danea.

Pár palců od bývalého vlčího nájezdníka dopadl velký kus stropní klenby. Chtěl něco říct, ale rozmyslel si to. Pak se začal hroutit zbytek stropu a Gryf byl nucen couvnout do chodby. Neviděl, jestli Dane přežil. Vzápětí vchod do místnosti zmizel. "GRYFE!"

Hlas mu zaduněl nad hlavou. Z budovy, která stávala na povrchu, zůstaly jen zdi a kusy stropu. Morgis udělal, co mohl, aby jeho společníka řítící se dům nerozdrtil. O Aramitech, kteří na ně zaútočili, se to říct nedalo. Možná jich pár uniklo, jestli druhý držitel dokázal včas otevřít portál.

Teď však na to nebyl čas. V tuto chvíli už celé město vědělo, že uprostřed něho sedí dospělý drak, a Gryf nepochyboval, že vlčí nájezdníci mají prostředky, jak si poradit i s takovým nebezpečím. Hlavně držitelé představovali hrozbu.

Mohutná ještěř hlava se zhoupla směrem k němu. Morgis vykřikl: "Dane! Je mrtvý?" "Asi ano! Komnata..."

Drak ho přerušil: "Nemáme čas hledat ho! Vylez mi na hlavu!" Bylo to poprvé, kdy Gryf viděl svého společníka v téhle podobě, a musel říct, že Morgis je nejvelkolepější a nejohromnější drak, jakého kdy viděl, kromě samotných dračích králů. Jestli tohle všechno přežijí, mohl by se jednoho dne stát jedním z nich. Rozhodně na to byl dost velký. Drak by ho snadno dokázal celého spolknout. Jestli se někdy nějaký spojenec ocitl v podobné situaci...

"Až budeme venku z tohoto domu, sklouzni dolů na krk. Tam budeš bezpečnější."

Morgis se začal škrábat z díry, která zůstala po chodbě a po několika místnostech. Lidé křičeli a kleli a Gryf se cítil provinile za všechny ty škody a ztráty na životech, které museli utrpět. Věděl, že stejně jako ostatní lidé, ani všichni Aramité nejsou zlí. Přemýšlel, jestli i Morgis cítí nějakou vinu. Draci se na podobné záležitosti dívali pragmatictěji; v jeho očích byla zkáza nejspíš nutná, aby on sám mohl přežít. Morgis si však na rozdíl od vévody Tomy v krve-prolitích neliboval.

Gryf se chytil pevněji. Jestli dokáže přežít dnešní den, potrvá dlouho, než úplně zapomene na to, co se tady stalo.

"Kde jsou? Kde jsou jejich legie?" Drak, konečně ve své přirozené podobě, byl dychtivý dokázat svou sílu. Na druhé straně Gryf netoužil po ničem jiném než co nejrychleji zmizet.

"Jejich legie tu budou dost brzy," zakřičel na draka, ačkoliv ho v duchu taky překvapila nepřítomnost připravených jednotek. Bylo tu pár osamělých vojáků, kteří se pokoušeli vnést do chaosu pořádek, a jedna hlídka s osamělým držitelem, který vypadal, že by byl raději někde jinde, ale nic velkého a organizovaného. Gryf si však byl jistý, že to tak dlouho nezůstane. Canisargos by nikdy nezůstal zcela nechráněný, dokonce ani během velkého tažení, a jelikož právě teď žádné velké tažení neprobíhá.... Ale probíhá. To bylo jediné vysvětlení. Přišli pozdě.

Naklonil se, aby ho Morgis určitě slyšel. Drak už byl skoro venku, obrovité tělo drtilo a ničilo domy kolem. Většina lidí dávno utekla a dokonce i vojáci začali ustupovat. Gryf znovu zahlédl držitele. Aramita zíral na svůj talisman, který zjevně nepracoval tak, jak by měl. Takže ještě pořád měli trochu času.

"Morgisi! Zapomeň na město!"

"Ne! Chci D'Raka! Chci toho D'Shaye! Chci, aby tohle město poznalo dračí sílu!"

Bylo to těžší, než Gryf čekal. Morgis propadal bojovému šílenství. Všechna příkoří, která se mu stala od jejich příjezdu na pobřeží tohoto kontinentu, se vynořovala na hladinu.

"Morgisi! Oni útočí na Snové země! Proto tu ještě nejsou!" Svá podezření týkající se D'Rakovy hračky

nechal stranou. Ať to bylo cokoliv a ať to udělalo cokoliv, doufal, že je to navždy pohřbené pod troskami, nejlépe rozbité na tisíc malých kousků. Dříve nebo později se držitelé, kteří zůstali během invaze ve městě, vzpamatují a pak všichni půjdou po nich dvou.

"Nejsou tady?"

"Ne! Pospěš si! Jestli vyrazíme hned, možná najdeme cestu do reality Snových zemí a zastavíme lorda Petraca!"

"Lord Petrac!"

Gryf ucítil náhlou změnu cílů. Morgis chtěl mistra opatrovníka stejně silně, jako chtěl D'Raka, a možná i víc.

"Sjed' dolů, Gryfe! Poletíme!"

Právě včas. Lví pták náhle ucítil jakousi přítomnost a věděl, že to můžou být jen držitelé, pokoušející se znovu získat vládu nad situací. Znovuzískání vlády znamenalo zbavit se hlavního problému, draka, kterého měli mezi sebou.

Sklouzl dolů ke kořeni drakova krku přesně ve chvíli, kdy se mohutná, kožnatá křídla rozepjala a zničila další kus města vlčích nájezdníků - Gryf si přál, aby škody alespoň zasáhly i pevnost držitelů nebo tvrz Pána Smečky.

"Pevně se drž!" vykřikl Morgis skoro radostně. Už dlouho neletěl.

Obrovité, namodralé monstrum se udivující rychlostí vzneslo do vzduchu. Gryf se držel jako přilepený. Vzpomněl si, že dračí schopnost letu je částečně záležitostí magie, a proto dokáží nabírat výšku i rychlost tak strašlivým tempem.

Když byli dost vysoko, Morgis se srovnal. Gryf se odvážil pohlédnout dolů a užasl, když i z téhle výšky viděl, že se město všemi směry zdánlivě táhne do nekonečna. Nebyli blízko vnější hradby! Měl podezření, že se spíš pohybovali směrem od ní. "Gryfe! Na východě cítím něco velkého!" "To musí být to, co hledáme. Jednotky musí ještě pořád procházet. Máme šanci!" Zdálo se nemožné, že by ho drak mohl v tom větru slyšet, ale Morgis přikývl.

"Jak se dostaneme do Snových zemí?" "Nevím!"

Veliký netvor udělal hmmm. "No, přinejmenším, když se nedostaneme dovnitř, nedostane se tam ani spousta těch zatracených Ničitelových psů!" Morgis otočil krkem a ukázal široký, zubatý úsměv.

"Dohlédneme na to, že ano?"

Zatímco se drak znovu soustředil na let, Gryf, držící se ze všech sil, si přál, aby dokázal sdílet sebejistotu svého společníka. Pochyboval, že věci budou tak snadné.

Konec konců, nikdy předtím snadné nebyly.

XVII.

D'Farany selhal, a co hůř, jednal bez souhlasu staršího držitele D'Raka. A teď, když byl kus města v troskách a drak i ten, kterému říkali Gryf, na svobodě a mimo dosah moci držitelů, se musel postavit svému pánu a vysvětlit mu to. D'Rak ho nepovolal, ale mladý držitel věděl, že si čekáním nijak nepomůže. Jeho jedinou nadějí bylo jít a vysvětlit celý příběh co nejdřív, než se o tom starší držitel doslechne odjinud. Snad by se z toho mohl dostat relativně lehce, kdyby se mu podařilo pána přesvědčit, že se je pokoušel zajmout, aby ukázal svou cenu.

Jestli ho nepřesvědčí, velmi pravděpodobně se připojí ke svému předchůdci. Krystaly ukázaly, že D'Altain dostal svou zrádcovskou odměnu přímo od D'Shaye. Proč jen se to muselo stát ve stejné chvíli jako invaze, přemítal. D'Rak kvůli tomu bude v nejodpornější náladě.

Starší držitel seděl v polotmě a Oko Vlka se tiše vznášelo vpravo vedle jeho křesla. Velký křišťál byl zlověstně zakalený. D'Farany o něm slyšel celé legendy a ty ho vždycky popisovaly alespoň jako svítící. Při těch několika málo příležitostech, kdy ho viděl, Oko osvětlovalo místnost tak silně jako tučt vidoucích krystalů a několik pochodní. Pokazilo se ještě něco jiného? "Pane?"

Postava se nehýbala. Hlavu měla pokleslou, opřenou o ruku, která seji pokoušela alespoň částečně podržet. Mladší držitel zapomněl na vlastní nesnáze. Náhle se lekl, že by D'Rak mohl být nemocný nebo hůř, že možná umírá.

"Pane?"

Postava se pohnula. D'Farany úlevně, hluboce vydechl. Lord D'Rak jen odpočíval.

"Kdo - je - to?" Hlas zněl nezřetelně, jako by byl starší držitel opilý. Nemožné.

"Pane, jsem D'Farany. Obávám se, že mám špatné zprávy ohledně toho Gryfa."

"Gryf?" Starší držitel vzhledl. Většinu obličeje měl ukrytou ve stínu. D'Farany pohlédl do tmy, kde musel mít D'Rak oči, ale jen krátce. Ve tváři druhého muže bylo něco zneklidňujícího. Měl pocit, že jeho oči prohlédnou všechno, včetně toho, co oči obvykle nevidí.

Starší držitel se na něj díval s rostoucí netrpělivostí, a tak D'Farany začal líčit svůj příběh. D'Rak se během celého vyprávění ani nepohnul, jako by mu záleželo jen na vstřebání informací. Nadřizený neprojevoval žádné známky hněvu, a tak se D'Farany postupně uvolnil a jeho historka byla přesnější. Když skončil, zůstal mlčky stát a čekal na pokyny staršího držitele - a možná i na svůj rozsudek smrti.

"Gryf. Míří do Snových zemí." D'Rakův hlas zněl chraplavě. Mladý držitel souhlasně přikývl. To dávalo smysl. Kam jinam by cizinec šel? Říkalo se, že kdysi býval jedním z oněch tvorů, kteří tu nepolapitelnou oblast hlídali. "Tentokrát ne." "Pane?"

"Nic." Starší držitel byl tak nehybný, že by to mohla být socha. "D'Shay vchází do Snových zemí."

"Jak říkáte, můj pane." D'Farany se cítil velice nepříjemně. Možná byl lord D'Rak přece jenom nemocný. Jedna ruka se zvedla a prst namířil na pobočníka: "Poslechneš mě. Rozumíš?"

"Vaše... vaše vůle je i má."

"Ano. My... já chci mít D'Shaye z cesty. Gryfa z cesty. Mistry opatrovníky z cesty. Brána musí být uzavřena."

Druhým Aramitou projel šok: "Ale... bez Brány nemůžeme zaútočit na Snové země!"

"Špatně." Hlas postavy zahalené ve stínech poprvé zazněl opravdu přesvědčeně. Opřela se. "Moc k ovládnutí Brány je teď tady," D'Rak si poklepal na hlavu. "Nepotřebujeme ostatní." "Já... jsem ohromen, můj pane! Jak jste to dokázal?"

"Bylo potřeba jen změnit myšlení." Hlas staršího držitele se vracel k normálu. D'Farany se přestával bát.

"V útočných jednotkách jsou držitelé. Věrní držitelé."

"Ano."

"Výborně. Já - ano, já chci, aby našli D'Shayova spojence. Mistra opatrovníka zvaného lord Petrac. Má jelení hlavu."

"U Ničitelova zubu! Jelení hlavu?"

"Zabijí ho, a kdyby se jim to nepodařilo, obrátí ho proti D'Shayovi. Má slabost. Lásku k nedůležitým."

D'Farany pochopil. Několik správně využitých rukojmí způsobí, že bude mistr opatrovník buď neopatrný nebo rozzuřený a odřízne vojáky ve Snových zemích od pomoci z vnějšku. "Ti, kteří uváznou ve Snových zemích, padnou."

"Možná, ale pokud čas dovolí, přijdu je zachránit. Běž. Hned. Pokyny jsou jednoduché. Brzy se k tobě připojím."

"Pane." Mladý držitel se uklonil a se zcela opačnou náladou, než s jakou vešel, odešel organizovat zradu. Vůbec ho nenapadlo, že načrtnutý plán má spoustu slabin. Jako držitel byl zvyklý, že se o podobné záležitosti starali nadřizení. Pokud D'Rak nic víc neřekl, pak nebylo dál nad čím uvažovat.

Zastíněná postava staršího držitele vstala z křesla. Prohlédl si své ruce, jako by je viděl poprvé.

Pravačkou přesunul Oko před sebe, levou pak vyvolal moc zamčenou uvnitř. Několik gest mu přineslo obraz mohutných Ničitelových vojsk, pomalu procházejících Branou. Díky lordu Petracovi byla Brána nejméně desetkrát větší než obvykle, ale přesto nemohlo současně projít dost mužů. Alespoň pokud šlo o D'Shaye. Zrádný bývalý opatrovník určitě prošel jako jeden z prvních. Tohle měl být jeho triumf a jediný způsob, jak to zajistit, bylo vést vojsko osobně. Tím lépe. Až se brána zavře, bude to pro něho začátek konce. Pokud nezemře rukama držitelů, zabije ho prostá skutečnost, že nebude schopen uniknout z jediného místa, kde ho moc jeho pána neudrží příliš dlouho naživu.

Sirvak Dragoth padne s pomocí držitelů. Zůstane jenom Gryf. Ale tentokrát byli připraveni - lépe, než čekali. A až bude Gryf mrtvý, Ničitel je odmění ještě větší mocí. Všichni žijí pro moc.

"Ne, existuje jenom 'já'." Na tváři staršího držitele se objevil úsměv, bezděčná reakce, kterou neznal.

Nevšímal si ho. "Později budeme zase 'my'. Až budou všichni mrtví a zůstaneme jenom my."

Tzee...

Draci létají rychleji než kterýkoliv jiný tvor, kromě portálů a démonů. Přestože se nejdřív zdálo, že se Canisargos táhne do nekonečna, ani ne za půl hodiny se ocitli na dohled východní hradbě. Skutečnost, že to Morgisovi trvalo tak dlouho, opravdu hodně vypovídala o velikosti nejmocnějšího města Aramitů. Přestože se drak jednou nebo dvakrát zmínil o možnosti nechat za sebou brázdu zkázy, letěl bez zastavení směrem k místu, odkud vyzařovala moc, kterou oba ucítili dávno předtím, než s jistotou věděli, co to je. "Brána Snových zemí! Je větší!"

Gryf se podíval směrem, který mu ukázal drak. Brána se doopravdy zvětšila. Byla skoro tak vysoká jako Morgis v dračí podobě a veřeje, v nichž právě visely veliké dveře, byly dost široké, aby se jimi drak dokázal dostat. Po stranách Brány se rojily velké, tmavé stíny, v nichž Gryf rozeznal strážce, teď velké jako poníky. Přemýšlel, proč na vetřelce nezaútočí.

Vzduchem se rozlehlo drsné skřehotání. Gryf si prohlédl oblohu a spatřil několik letících tvorů, kteří se pohybovali směrem k nim. "Jezdci na gryfech!"

Napočítal jich víc než tucet a troufal si odhadnout, že jich bylo nejméně dvakrát tolik. Když se jezdci přiblížili, Morgis vychrlil proud kouřících plamenů.

Jezdci na gryfech se přesně rozdělili a proud ohně prolétl neškodně mezi nově vytvořenými dvěma řadami. Ty se dále rozdělily na čtyři jednotky a potom na osm malých čet.

"Komáři! Chtějí mě potrápit jako komáři," zasmál se Morgis. Gryfovi připadala situace mnohem vážnější.

"Morgisi! Jsou nebezpečnější, než si myslíš! Nenech je..."

"Neboj se! Hned je smetu stranou!" Tři se dostali na dosah jeho pařátů. Sekl po nich ostrými drápy, čekaje, že aspoň dva dostane. Jezdci však svá zvířata dobře zvládali, a než dračí spáry dosáhly tam, kde byl před chvílí jejich cíl, byli už jezdci níž a výš.

Náhle Morgis vykřikl a bolestně sebou škubnul, takže se Gryf málem neudržel. "Sekli mě!"

Gryf se otočil. Několik jezdců využilo drakovy nepozornosti a udeřilo na jeho nechráněný bok. Morgis okamžitě zahnul, ale na ocasu, dolní části zad a nejspíš i na břiše teď měl několik dlouhých, krvavých šrámů. Opravdoví gryfové měli drápy ostřejší než většina ostatních tvorů a zobáky tak silné, že dokázaly rozštípnout všechno kromě nejpevnějších kovových tyčí.

Jak se Morgis otáčel, jednoho z dravců náhodou plně zasáhlo kožnaté křídlo. Oba, jezdec i zvíře, schlíple klesli k zemi. Ostatní jezdci se stáhli. Několik se jich snažilo oblétnout draka kruhem zleva doprava. Další letěli zprava doleva. Pokoušeli se Morgise odříznout.

"Kdyby se zastavili... Co jsou to za válečníci? Měli by bojovat slušněji!"

"Jestli to bude takhle pokračovat, tak vyhraji, Morgisi! Už teď pořádně krvácíš!"

"Jeden povedený útok! Nebyl jsem připravený!" Přesto však zněl drak trošičku nejistě.

Jakýsi jezdec vyrazil zezadu. Gryf zaslechl máchnutí křídel a jen tak tak uhnul, aby ho zvířecí spáry nestrhly z draka. Sevřel levou ruku v pěst a z nespolehlivých linií sil, které křižovaly oblohu, vytvořil kopí čiré energie. Naštěstí to trvalo jen dvě vteřiny, protože teď se k drakovi blížilo několik jezdců a promyšleně se pokoušeli Gryfa dostat. Nemusel se ptát proč. Očividně věděli, kdo je, a D'Shay i starší držitel bezpochyby vydali rozkazy, aby ho pokud možno zajali, nebo případně, jestli to bude nutné, zabili. Ti, kdo Gryfa znali blíže, věděli, že vidí stejně dobře jako skutečný orel. Důkazem jeho mimořádného zraku bylo, jak rychle dokázal najít svůj cíl. Jako teď.

V dosahu byli tři jezdci, ale jen jeden byl v pozici, která Gryfovi umožnila využít plnou sílu paže. Nezaváhal. Zamířil spíš na zvíře než na jezdce a hodil.

Přímý zásah. Kopí prolétlo zvířetem tak dokonale, že mu trvalo několik vteřin, než pochopilo, že je mrtvé. Potom se mu zamlžily oči, tlapy ochably a křídla domávala. Gryf se zamračeným zadostiučiněním sledoval, jak padá dolů jako kámen, s jezdcem křičícím vzteky i strachem. Lvímu ptákovi se ulevilo; přemýšlel, jestli zabití jednoho z gryfů nebude jako zabití části sebe samého. Nebylo. Navzdory fyzické podobě necítil s těmhle netvory žádnou příbuznost.

Morgis dál rozčileně řval. Jezdci na gryfech znovu a znovu nalétávali, těsně mimo dosah obrovských dračích spárů. Dvakrát se je pokusil sežehnout z oblohy, byli však příliš rychlí a drobní. Přesto drak trpěl, jako člověk, na kterého útočí roj hmyzu, a bylo jasné, která strana nakonec padne. Museli se odsud dostat. "Brána! Zkus se dostat k Bráně! To je jediná cesta!" Nejprve to vypadalo, že Morgis odmítne, že

mu zuřivost zatemnila rozum, ale nakonec souhlasně sklonil hlavu. To, co udělal potom, Gryfa naprosto zaskočilo. Děkoval komukoliv, kdo řídil jeho osud, že se těsně předtím znovu chytil draka za krk oběma rukama, protože Morgis prostě přestal letět.

Drak je velký, těžký tvor. Když velký, těžký tvor přestane letět, může se stát jediná věc. Spadne jako kámen.

Jezdci na gryfech jen překvapeně hleděli. Nejedni si mysleli, že se jejich protivník příliš vyčerpal a řítí se vstříc záhubě, a přesně to Morgis chtěl. O kousek se propadl, právě tak, aby se dostal z bezprostředního dosahu útočníků, a pak rozepjal křídla a vši silou jimi mávnul. Nastoupila jeho vrozená magie, která mu pomáhala létat, a pád, který by byl pro jiného tvora sebevražedný, se skoro vzápětí znovu proměnil v let. Lví pták se přinutil podívat se dolů. "Jestli chceme skrz Bránu, musíme mnohem, mnohem níž!"

"Až v poslední chvíli!" vykřikl Morgis. "Nechci, aby mě držitelé srazili k zemi. Mám dost jejich čarodějnictví! Určitě není jiný způsob, jak se dostat do Snových zemí?"

"Jenom Brána a zjevně i beztvární. Tzee to vždycky částečně uměli, ale ty můžeme vyloučit." "Já bych tentokrát vyloučil i ty demony bez obličejů!"

"Tak nám zbývá jediná možnost. Brána!"

Morgis rozhodně přikývl: "Tak tedy Brána!"

Za sebou slyšeli zuřivé výkřiky. Jezdci na gryfech se ještě nevzdali. V závodu na dlouhou trať by jim drak snadno uletěl. Teď však byl Morgis unavený nekonečnými potyčkami a musel zpomalit, aby se trefil do Brány. Čím déle mu potrvá, než se k ní dostane, tím má menší šanci na úspěch, obzvlášť když musel prolétnout středem nepřátelské invaze. A co hůř, ohromnou Bránou bude v té chvíli doslova proudit vojsko.

Záložní jednotky dole už se taky chystaly na blížícího se obra. Gryf v duchu zaklel. Mezi vojáky bude dost držitelů. Pochyboval, že by Morgis i plně při síle dokázal odolat jejich spojené moci. Lví pták věděl, že on sám je naprosto bez šance.

Můžeš ovládat bránu sám, navrhl sebejistý, panovačný hlas.

"Cos říkal?" zařval Morgis.

Ty, Gryfe, máš moc ovládat bránu. Můžeš ji vyrvat ze sevření toho, který si říká lord Petrac.

Děsivě se to podobalo Gryfovu setkání s Ničitelem, ale v hlase zněl klid, který šílenému bohu chyběl.

On není bůh. Ani já nejsem. Ty bys to měl vědět.

Byla to pravda. Věděl to - teď.

Čas se krátí. Šílený pes mě najde. Můžeš ovládat bránu, starý. Jenom jsi na to zapomněl, jako jsi zapomněl na tolik věcí. Kéž bych ti mohl všechny vzpomínky vrátit - ale to musíš udělat ty sám.

Jak? Jak ovládnou Bránu? ptal se mlčky Gryf. Příliš mu to připomnělo krátký kontakt s Bouřným a Křišťálovým drakem. Oba ho hledali, aby ho mohli tajně použít proti děsivému Ledovému drakovi.

Bouřný selhal. Křišťálový uspěl.

Můžeš...

Hlas byl pryč, kontakt náhle skončil. Ať to byl kdokoliv. Ničitel ho zjevně našel rychleji, než onen tvor čekal.

Musím se tě na něco zeptat, starý. Tentokrát to nebyla slova z vnějšku. Gryf si spíše vybavil jinou vzpomínku, mnohem starší než ty předtím. Starý?

Ovládnout Bránu. Už předtím to bez uvažování udělal, nejednou. Proto ji viděl, když s Morgisem mířili do Luperionu. Nevědomě ji vyvolal. Ne, ne vyvolání. To byl Petracův způsob. Spíš jako ten němý mistr opatrovník, ten, kterému říkali Geas. Ten Bránu vlastně nevyvolával, spíše ji prosil o pomoc, protože to bylo důležité. Bylo to důležité.

"Gryfe!" Morgisův syčivý výkřik ho vytrhl ze zasnění. "Brána! Kolísá! Mrchožrouti od ní utíkají!"

"Já vím!" Prosba o pomoc. O šanci skoncovat s tímhle šílenstvím, s Ničitelovým šílenstvím. S

D'Shayovým šílenstvím. Se šílenstvím lorda Petraca Zrádného.

A náhle drak i jezdec letěli k obrovské Bráně visící volně ve vzduchu. Kolem mohutného kamenného oblouku se plazili velicí černí hadi se vševídnoucíma očima. Velikánské dřevěné dveře se rozlétly přesně ve chvíli, kdy už se zdálo, že do nich Morgis narazí. I když na ně temní strážci Brány syčeli, znělo to, jako když poznávají spojence, ne nepřitele.

Než vlétli do Brány, Gryf se podíval dolů. Doufal, že rozezná, co se tam děje, ale nestihl to. Jen krátce zahlédl východní okraj Canisargosu a nesčetné černé postavy, motající se zmateně kolem -a vzápětí hleděl na svažité úbočí hory, na kterém se náhle jiné černé postavy v panice zastavovaly, když si uvědomily, že nedostanou žádné posily. Křik gryfů, kteří je pronásledovali, na okamžik zesílil a pak se dveře Brány zavřely. Ani jeden netvor neprošel.

Obráncům Sirvak Dragouni bezpochyby přinesl přilet dospělého draka vítanou úlevu. Gryf si z výšky prohlížel linii útoku. To, co viděl, ho šokovalo. Nejen spousta vlčích nájezdníků, ale i ohromný počet obránců. Museli to být obyvatelé Snových zemí. Bylo úžasné vidět jich takové množství. Protože si nedokázal vzpomenout na dobu, kdy tu žil, posuzoval je podle toho, co viděl. Během své poslední návštěvy začal o Snových zemích přemýšlet jako o divočině v jiném světě, osídlené jen hrstkou malých společenství, kde jedinou skutečnou obranu představovala pevnost mistrů ochránců. Ted' viděl, že se domýšlel příliš. Gryf přemýšlel, jestli se stejně spleť i D'Shay.

Drak se náhle zastavil v letu a stejně jako během bitvy s jezdci na gryfech se tuny masa začaly řítit k zemi. Gryf mu málem spadl z krku.

"Gryfe! Nemůžu..."

Někdo by mohl říct, že drak našťestí slétl níž k zemi, než ztratil kontrolu. Někdo by mohl tvrdit, že to zmenšilo náraz a nejspíš jim oběma zachránilo život. Pokud šlo o Gryfa, dotyční by vůbec nevěděli, o čem mluví.

Náraz otřásl lvímu ptákovi kašdickým svalem i kostí. V jednom okamžiku si doopravdy myslel, že mu lebka i vnitřní orgány vyrazily ven z potlučeného těla. Měkký, znecitlivující dotek bezvědomí mu nabízel úlevu od bolesti. Přinutil se tu nabídku odmítnout, protože věděl, kdo číhá kolem nich.

Zjistil, že leží několik metrů od obrovitého, nehybného těla svého společníka. Přinutil ruce k práci a zjistil, že pravá je zlomená. Stěží se mu podařilo potlačit výkřik. Nešlo jenom o prsty, i když tři z nich jen bezvládně visely. Zápěstí měl přinejmenším roztržštěné. Bývalý žoldnér se opřel o levou paži; sice to bolelo, ale věděl, že ho aspoň udrží. I tak bylo pořád příliš těžké zvednout se do sedu. Stát ted' bylo nemožné.

Morgis představoval mnohem, mnohem větší problém.

Zdálo se, že vlčí nájezdníky zatím víc než dva nově příchozí zajímá Sirvak Dragoth. Drak ležel a nehýbal se, a to jim stačilo. Určitě si mysleli, že je to práce držitelů, ale Gryf o tom pochyboval. Ne, držitelé měli v tu chvíli plné ruce práce s podporou svých druhů. Pokud tady nezasáhl nějaký starší držitel, jehož moc by se dala srovnat s D'Rakovou, nebo jestli se nespojilo několik slabších držitelů, musel to být někdo jiný. D'Shay nebo...

"Trápilo mě, že jsem vám musel ublížit, ale nedali jste mi na vybranou."

Lord Petrac, Duch lesa (v tu chvíli bylo sporné, jestli je na tom titulu ještě aspoň kousek pravdy), náhle stál nad ním, jako by se zhmotnil uprostřed vzduchu. Sevřel hůl oběma rukama a držel dolní konec jen asi stopu nad zraněným Gryfem.

"Trápilo mě to, ale to je cena, kterou musím zaplatit, aby se aspoň několika mým dětem vedlo dobře." Tvrdý konec hole prudce dopadl na Gryfovu poraněnou ruku. Jestli zápěstí předtím náhodou nebylo zlomené, ted' už bezpochyby bylo. Gryf potlačil výkřik agónie, aby zrádnému mistru opatrovníkovi neposkytl žádné zadostiučinění.

Na hrudi se mu usadila kožená bota a shodila ho na záda. Podíval se do lživě důstojné tváře, do "nevinných" jeleních očí a zjistil, že jeho útočník opravdu nenávidí to, co dělá. Výraz znechucení nad sebou samým, který spatřil v očích lorda Petraca, ho překvapil, ale ještě víc ho překvapil druhý úder hole. Tentokrát si mistr opatrovník vybral levé rameno. Gryfem projela ostrá bolest a pak přišlo úplné otupení.

"Brána je znovu má. Připouštím, že jsi mě zaskočil. Ale ted' už chápu, kdo jsi. Dává to smysl. Všechno. Qualard, Shaidarol, nelidé - všechno to dává smysl. Kdyby jen nebylo pozdě."

"Pozdě? Na co?" zachroptěl Gryf. Za pár minut by možná dokázal vstát a aspoň trochu se bránit, ale ted' ne, ted' se nemohl ani soustředit. Kouzla byla mimo jeho dosah už od chvíle, kdy je lord Petrac chytil na obloze do pastí.

"Na tom nezáleží." Mistr opatrovník přivřel oči a zahleděl se na špici hole. Osekaný konec se začal

kroutit a růst. Zužoval se a protahoval, dokud Gryf zarudlýma očima nehleděl na velice ostrý hrot. Nenamáhal se s dotazem, co s ním chce Duch lesa udělat.

Lord Petrac zvedl hůl výš. Gryf se pokusil odkutálet stranou, zjistil však, že je připoutaný k zemi. Přestože teď lord Petrac ovládal Bránu, měl ještě moc nazbyt.

"Chápej, Gryfe, dělám to pro své děti; tak aspoň některé z nich přežijí."

Bývalý panovník se nedokázal ovládnout. Podíval se na svého vraha s naprostým znechucením: "A budou chtít žít, až se dozvědí pravdu?"

Lord Petrac vyjekl. Hůl mu vypadla z rukou a zarachotila vedle Gryfa, zatímco se mistr opatrovník zoufale pokoušel zastavit řeku krve, která mu proudila zezadu z krku. Tedy z toho, co z něj zůstalo. Němě otevřel a zavřel ústa a tmavé, kulaté oči hleděly, ale neviděly.

Duch lesa zavrával. Jeho kouzlo přestalo po smrti působit, takže se Gryf stačil odkutálet stranou, dřív než mrtvé tělo těžce dopadlo na zem.

Gryf, oslepený bolestí a stříkající krví, si protřel oči. Blízko místa, kde předtím stál mistr opatrovník, uslyšel vzlyk. Věděl, kdo to je, ještě dřív než se mu vrátil zrak.

Troia klečela na kolenou, pravou ruku pokrytou krví tvora, který jí byl učitelem a skoro i otcem. Toho tvora, kterého se nakonec přinutila zabít, nejen aby zachránila Snové zemi, ale i někoho, kdo jí byl ještě dražší. I její žal zanikl uprostřed bitevní vřavy, slyšel ho jen Gryf.

XVIII.

D'Shay stál na vrcholku hory a sledoval, jak nesčetné množství vojáků v ebenově černé zbroji útočí na pevnost mistrů opatrovníků. Přítomnost řadových vojáků byla vlastně lstí. Skutečný, vražednější útok se odehrával za ním, kde v boji vůlí proti obyvatelům Sirvak Dragothu spojilo své síly víc než osmdesát držitelů. Byli to ti nejlepší, které mu jeho postavení mohlo koupit. Držitelé, kteří věřili, že jejich věrnost odmění spíše on než D'Rak. Dnes, pomyslel si, se zbavím všech nepřátel a... všeho strachu. A potom Brána zmizela a na jihu, nad hlavními silami útočných vojsk, se objevil drak. D'Shay vykřikl, ale pak si uvědomil, že to není ten drak, jak si myslel, ale jenom dračí společník nenáviděného Gryfa. Usmál se a jen se díval, jak drak náhle bezmocně padá z oblohy. Mistr opatrovník se očividně rychle vzpamatoval. Neviděl, kde ohromný netvor dopadl na zem, ale věděl, že se zřítíl dost prudce, aby ho to vyřadilo z boje - možná natrvalo.

Až potom mu došlo, jak je jeho situace nejistá. D'Shay se otočil a rychle přešel ke stanu, který mu jeho výtvoři postavily. Dva z ozbrojených tvorů stáli na stráž u vchodu. Mechanicky mu zasalutovali. D'Shay si jich nevšiml a nahlédl dovnitř. Při pohledu na spoutaného vězně se mu ulevilo. Znamenalo to, že má stále jistý nouzový plán. Pořád zbývalo nebezpečí, že bude odříznut od Ničitelovy vůle, ale už nehrozilo tak bezprostředně. Přesto... "Lorde D'Shayi!"

Poodešel od stanu a s neskryvaným opovržením se podíval na postavu, která supěla k němu nahoru. Nějaký bezvýznamný pobočník důstojníků řídících útok přímo na bojišti. Necháпали, že pokud jde o něho, můžou klidně všichni padnout. Záleželo jen na práci jeho ochočených držitelů. Vojsko pouze odvádělo pozornost obránců od skutečné hrozby.

"Co je?"

"Velitel Smečky D'Hayn a Vůdce Smečky D'Issial žádají informace o dočasném přeru..."

i D'Shay zvedl ruku, aby ho zastavil. Krátce se podíval směrem k Bráně, která byla zpátky na svém místě a vypadala stejně pevně jako předtím. "Pověz svým velitelům, že se mají soustředit na útok na pevnost a ne na Bránu..."

Náhle zmlkl a jen ohromeně hleděl. Pobočník se otočil a vyvalil oči, takže vypadal jako žába.

Brána byla znovu pryč. D'Shay nějak věděl, že tentokrát nadobro. Co ten opatrovnícký hlupák udělal? Zradil ho? D'Shay zavřel oči. Ne, lord Petrac vlčí nájezdníky nezradil. Lord Petrac už nežil. To teď dokázal zjistit, ale...

Otevřel oči a proklel bezmocného pobočníka jen proto, že zrovna stál před ním. Zase Gryf!

Země zaduněla, zřejmě nějaký zoufalý pokus obránců, a D'Shay musel znovu získat rovnováhu. Jen roky paranoie ho přiměly otočit se tak rychle, že přistihl dva držitele, jak zaměřují moc svých talis-manů na něj. Nevěřičně hleděl; tohle byli jeho držitelé, jejich věrnost si koupil příslibem bohatství a osvobození z

D'Rakovy moci. Sliby zjevně občas nestačily. Stěží stihnul odrazit jejich kouzlo.

"Zabijte je!" vykřikl do prostoru. Pobočník tasil meč, ale vzápětí vykřikl a sraštil se ve vyschlý lusk. Vrahové obrátili kouzlo proti pobočníkovi, ale to je zabilo. Vrhli se na ně D'Shayovi neživí služebníci a proti něčemu, co ve skutečnosti nemělo tělo, byl tento druh kouzel k ničemu. Jeden z držitelů v mžiku zemřel, strážcův úder mu rozdrtil přilbu i hlavu a udělal z nich jednu nepopsatelnou směs. Druhý vrah nebyl tak hloupý, otočil se a dal se na útěk. Stráže ho začaly pronásledovat. Ostatní držitelé, pohlcení vlastní prací v hlavním boji, si ničeho nevšimli.

D'Shay ztratil cit v pravé ruce. Rychle ji zvedl. Byla šedá a sraštělá, skoro k ničemu. Nejdřív si myslel, že ho nějak zasáhlo kouzlo těch dvou vrahů, ale pak si uvědomil, že je to mnohem horší. I krátký pobyt v téhle říši byl pro něj příliš; umírá a během několika hodin umře, pokud nepoužije svého vězně, svoje poslední útočiště. Tady v prokletých Snových zemích to bude těžší, byl si však jistý, že na to má dost silnou vůli. Pokud ne, byl by mrtvý, a to nemohl D'Shay připustit. Rozhodně nemohl umřít a nevzít Gryfa s sebou.

Otočil se zpátky ke stanu. Jádrem všeho je čas. Bude to znamenat daleko rychlejší vyčerpání, než by chtěl, ale mezitím se najde jiný vhodný "dobrovolník". Teď záleželo jen na pokračování života.

Jenže vězeň, D'Shayův život, byl pryč. Zatímco dva vrazi upoutali pozornost velitele vlčích nájezdníků, vězeň byl unesen, i s pouty.

D'Shay začínal propadat panice.

Jsem v terminálním stádiu, zuřil. Mám v hlavě mlhu! Tohle se nikdy nemělo stát!

Musel odsud okamžitě pryč. Na Sirvak Dragothu už nezáleželo. Na Ničiteli už nezáleželo. Dokonce ani na Gryfovi už nezáleželo - prozatím.

Tzee...

D'Shay odešel od stanu. Tzee? Jistě!

"Potřebuji vás! Objevte se!"

Tzee... čas umřít... čas umřít...

Tzee tu ještě nebyli, ale jejich krutý šepot mu dál zněl ozvěnou v mysli čas umřít? Vědí?

Tzee... čas umřít... užij si...

"Cože?" D'Shay zvedl pěsti do vzduchu a marně jimi hrozil směrem k neviditelné přítomnosti Tzee.

"Objevte se, nebo se postarám, abyste..."

Tzee... čas umřít... Po posledních slovech následoval tichý, šílený smích nesčetných entit.

D'Shay si uvědomil, že Tzee odcházejí. Byl čím dál zoufalejší. "Vraťte se! Můžu vám nabídnout víc moci!"

Než odešli, dolehla k jeho uším poslední slabá odpověď.

Tzee... ne dost...

Tehdy pochopil. To Tzee mu ukradli vězně. Tzee, kteří dostávali moc od lorda Petraca, D'Raka i od něho samotného. Tzee, o kterých se nikdo ani nenamáhal uvažovat, trumf, který se nakonec dostal do hry.

D'Shay zalétl pohledem ke zmrzačené ruce. Jestli si Tzee myslí, že skončil, jsou to hlupáci. Ještě neskončil. Dokud Gryf žije, tak ne.

"Pane!"

Otočil se a jako první ho napadlo zabít toho muže, protože to byl držitel. Tento však poslušně poklekl a řekl: "Jejich obrana slábne. Ještě pár minut a Sirvak Dragoth se otevře předsunutým silám."

D'Shay schoval ruku před držitelovým pohledem. "Chci mít mistry opatrovníky u nohou, do půl hodiny. Živé. Jestli některý z nich zemře, zabijí všechny muže v jednotce, která by za to byla odpovědná - včetně držitelů."

"Rozumím, pane."

Jakmile muž odešel, vrátili se D'Shayovi služebníci. Z rukavic jim kapala krev. Došli k němu, zastavili se a čekali na nové rozkazy. Velitel vlčích nájezdníků cítil, jak se mu vrací síla. Pokud zůstane blízko nich, proces rozkladu se zpomalí. Několik hodin navíc, vzácných hodin. Těch několik hodin navíc bylo všechno, co potřeboval. Už dříve hleděl smrti do tváře a vysmál se jí, oklamal ji.

Udělá to znovu.

"Promiň," řekla Troia, když mu podávala vodu. "Víc nemůžu."

"Pomůže to." Gryf držel pohár ve zdravé ruce a nutil se ignorovat jehly bolesti, které ho bodaly do ramene. Druhé rameno bylo v pořádku, ale vzhledem ke zlomenému zápěstí mu stejně nebylo k ničemu. Troia mu ruku ovázala látkou z košile. Nic víc udělat nemohla. Dokud se Gryfovi nevrátí síla, nebude se moci vyléčit. Naštěstí byl aspoň schopný jít, běh však nepřicházel v úvahu. S pomocí kočičí ženy se přesunul na bezpečnější místo. Lvímu ptákovu se přičila představa, že tam Morgise nechává, bohužel však neexistoval způsob, jak by s sebou mohl odtáhnout tolik tun bezvědomých kostí a svalů. Alespoň že sem nepřišli Arami té. Předpokládali že je drak mrtvý, a opravdu mu smrt hrozila. Morgis byl bezpochyby těžce zraněný; Gryf měl štěstí, že obrovité tělo zmírnilo jeho vlastní dopad.

"Pořád nechápu, proč mě musel zabíjet osobně. Bylo to zbytečné riziko."

Troia se pokusila skrýt žal, který pořád cítila. Nepodařilo se jí to úplně, lví pták však předstíral, že si ničeho nevšiml. "Zнала jsem - myslela jsem si, že ho znám. Myslím, že tvá smrt pro něho byla něco hrozného, něco, co považoval za nutné, ale přesto to nemohl nechat na nikom jiném. Musel to být on. Osobně. Myslím, že chtěl, aby vina padla jen na něho." "Kdybys nepřišla včas..."

Nezraněnou rukou se jemně dotknul její paže. S provinilým výrazem na tváři ji odtáhla: "Když jsi k sobě volal Bránu, vyrušilo ho to ze soustředění a kouzlo, které mě drželo ve spánku, zesláblo. Ne úplně, ale dost na to, abych s ním mohla bojovat Já - sledovala jsem ho. Byla jsem tam, když ti zlomil ruku. A ani potom jsem nemohla uvěřit, že by zašel ještě dál. Myslela jsem, že tě uvězní a já tě pak pustím. Až když zvednul tu hůl a já viděla, co udělal s hrotem, až tehdy jsem si uvědomila, co se z něj stalo." Zakryla si obličej. "Odpusť! Mohl tě zabít!"

Gryf jí odtáhl ruce, jednu po druhé. "Nakonec jsi mi zachránila život Na tom záleží. Chápu, jak se cítíš."

"Nikdy na to nezapomenu." Dokázala najít úsměv, i když jenom prchavý.

Usoudil, že je čas změnit téma. "Musíme se dostat do Sirvak Dragothu," řekl. "Je to životně důležité."

"Zrovna na pevnost útočí. Nejsem zraněná, můžu bojovat. Ty bys měl zůstat tady." Oči, zarudlé pláčem, byly plné zájmu. Troia opravdu chtěla napravit co málem dopustila. "Přivedu pomoc." "Jestli půjdeš sama, vlčí nájezdníci tě zabijí." "Mám trochu magie - většinou mi pomáhá v boji. Víš, že jako opatrovnice mám určité schopnosti. Pár vojáků jenom povzbudí mou chuť k jídlu." Troia se usmála a vycenila tesáky. Gryf neměl chuť něco předstírat. "Spousta vojáků a taky pár držitelů. Myslíš, že můžeš dostat držitele?" "Neustoupím."

"To není totéž." Potřásl hlavou a pokusil se vstát. "Musím něco udělat s Morgisem. Nemůžu ho tady nechat. I teď se mu může něco stát. Nikdy předtím jsem druha v boji neopustil a nemám v úmyslu to udělat teď." Gryf se pokoušel nemyslet na Jerilona Danea. Dane nebyl tak úplně druh v boji a bylo skoro jisté, že umřel, ale pořád tu zůstávaly malé pochyby.

Podívala se na něj s výrazem obvykle vyhrazeným pro sílence. "Stěží dokážeš jít. Co si myslíš, že můžeš dělat? Musím jít sama. Proklouznou kolem nich, dostanu se do pevnosti. Haggerth..."

"Má plné ruce práce!" Gryf se příliš opřel o ruku a celým tělem mu projela bolest. "Kdybych se jen dokázal soustředit! Možná bych k nám mohl přivést Bránu. Kde je teď?"

Troia pokrčila rameny. Zvuky bitvy v dálce získaly nový podtón. Poodešla od Gryfa, aby se podívala, co se děje. Děsila se toho, že když nahlédne přes vršek, uvidí Sirvak Dragoth v troskách a vlčí nájezdníky, jak šplhají po jeho zbytcích a hodují na něm jako mrchožrouti na mrtvém jelenovi.

Kočičí žena uviděla, že Sirvak Dragoth ještě nepadl, bylo však zřejmé, že už dlouho nevydrží. Přestože Aramité, odříznutí od domova, uvázli v jiné realitě, bojovali se stejnou posedlou odhodlaností jako dřív. Ve Snových zemích nebyl jiný organizovaný odpor. Brzy padnou.

Měla celý ten pohled před sebou, jako na dlani.

Jako na dlani?

"Co je? Co se stalo?" Podle tónu hlasu poznala, že Gryf čeká nejhorší. Ale čeká to, čemu nemohla uvěřit ani ona sama, přestože to viděla - vlastně neviděla - na vlastní oči?

Troia couvla zpátky dolů, zmatená a vyděšená. "Gryfe, tvůj přítel je pryč."

"Přítel? Morgis? Pryč?" Po několika vteřinách pochopil, co tím myslí. "Pryč? Celý drak? A ještě zraněný a v bezvědomí! Ale proč by..." Odmlčel se a v očích se mu znovu objevil lesk, který už tam nějakou dobu neviděla.

"Proč by to dělali? Proč by s ním Ničitelovy hordy hýbaly? Potřebovali by k tomu několik držitelů nebo stovky vojáků! Pochybují, že ho odnesli oni. Myslím, že ho vzal někdo jiný. Ne - já vím, že ho vzal někdo jiný." Přivřel oči a zahleděl se na něco za ní.

Troia se opatrně otočila - a málem se sesypala úlevou, když zjistila, že hledí do nevidící tváře jedné ze tří stejných, důvěrně známých postav.

"Nelidé!" vykřikla šťastně.

Gryf přikývl. "Morgis a já jsme jim začali říkat beztvární, ale ať jsou, kdo jsou, právě teď jsou velice, velice vítání."

Doufal, že toho v budoucnu nebude litovat - pokud je čeká nějaká budoucnost.

Tři postavy bez rysů v obličejích se k nim přiblížily, dlouhá roucha s kápěmi za nimi jemně vlála, jako by letěly. Když byly na dosah ruky, zastavily se a prostřední z nich zvedla ruku k hlavě, otevřenou dlaní směrem k nim. Gryf se podíval na Troiu, ale kočička žena netušila, jak odpovědět. Lví pták váhavě zvedl zdravou ruku podobným způsobem. Nelidé společně přikývli, ale z jakéhosi důvodu vypadali zklamaně, jako by čekali něco víc.

Ať to bylo cokoli, zjevně to nebylo tak důležité, aby se nechali zdržet od své práce. Stejně jako ti, které potkali v uličce - tihle mohli být ze stejné skupiny, kdo ví - beztvární zvedli ruce. Objevila se Brána a dveře se doširoka otevřely. Dvě z podivných bytostí pomohly Gryfovi na nohy. Už se cítil mnohem lépe než předtím. Měl podezření, že mu beztvární pomáhají víc než jen s chůzí. S rostoucí nadějí se nechal provést skrz velkolepý oblouk. Troia a zbývající beztvární je následovali.

Když vešli do hlavní síně Sirvak Dragothu, jeho naděje rychle pohasla.

V síni vládla spoušť. Všechno, co mohlo, popadalo. Mramor na stropě a zdech popraskal a sesypal se na zem. I podlaha byla popraskaná a jedna trhлина byla už stopu široká. Všude se vznášel prach. V místnosti bylo nejméně tucet postav, pokud nepočítáme Gryfa a jeho skupinu. Mrin/Amrin a dvě ženy, jedna z nich neuvěřitelně vysoká, krásná a zahalená v něčem, co připomínalo dlouhý červený rubáš, druhá střední postavy, s tváří nevinného dítěte. Měla na sobě šaty z jakési látky, na kterou nebylo možné zaostřit pohled.

Opatrovník jménem Geas seděl v rohu a hrál na flétnu jakousi melodií. Haggerth seděl na svém obvyklém vladařském místě a mluvil s mužem a ženou, kteří připomínali lid ze vsi na bývalém Petracově panství.

Opatrovník v závoji vzhledl.

"Gryfe! Jak rád tě vidím, ačkoliv sis nemohl vybrat horší čas!"

"Takže prohráváte." Gryf skoro zapomněl na zranění a klopýtal od svých společníků k mistru opatrovníkovi.

Haggerth propustil dvojici, vstal a pospíšil si nejprve k němu. "Jak moc jsi zraněný?"

"Žiju. Máte Morgise?"

"Odpočívá. Jakmile ho sem nelidé přinesli, někdo se ho ujal."

"Celého draka?"

"Draka? Ne, přinesli ho takového, jaký byl vždycky, i když vypadal dost zničeně. Když mluvíme o zraněních, jestli dovolíš..."

Mistr opatrovník si prohlédl Gryfovy rány, hlavně ruku. Zatímco ho vyšetřoval, tiše řekl: "Víme, co se stalo mezi tebou a Petracem. Těžko věřit - a přece ne tak těžko."

"Troia ho musela zabít, aby mi zachránila život."

Závoj ukryl všechny emoce, které se Haggerthovi honily hlavou. "Jestli bude poblíž, promluví si s ní později." "Co se děje?"

Opatrovník si povzdychl. "Zatímco jejich vojáci drtí naše lidi, držitelé drtí naše zdi a myslí. Společně mají obrovskou sílu. Ani ne před minutou jsme málem ztratili kontrolu. Po pravdě řečeno, pochybuji, že vydržíme víc než hodinu."

Celou tu dobu mistr opatrovník prohlížel jeho zranění. Bolest v Gryfově ruce zmizela. Pokusně natáhl prsty. Haggerth zraněnou ruku úplně zahojil. Nezůstala ani strnulost při pohybu.

"Děkuji ti, Haggerthe. Myslíš to vážně?"

"Ano, ale neříkej to Troie ani ostatním. Ještě ne. Přemýšlel jsem nad něčím ohledně Petracovy zrady."

"A?" Lvímu ptákovi bylo jedno, jak to zní. Co se mohl o Petracově zradě dozvědět jiného, než že kvůli

němu spousta lidí umřela a umře? To bylo skutečné ponaučení.

"O tom si s tebou promluvím později. Jestli chceš vidět Morgise, je v komnatě u síně. Máme tam pár lidí, které sem přivedli jejich společníci nebo nelidé."

Gryf se podíval na jednoho z tvorů bez tváře. "Jak chápu, jsou úplně na naší straně."

Haggerth se hořce zasmál: "Nic nepovažuj za jisté. Já vím. Slyšel jsem hlášení, že pomáhají i raněným nepřátelům. Myslím, že je nikdy úplně nepochopím."

Gryf Haggerthovi poděkoval a slíbil, že se při prvních známkách potíží vrátí. Zdálo se, že ho zahalená postava poslouchá jen zpola. Haggerth mu vždycky připadal jako nejchápavější a nejrozumnější z mistrů opatrovníků, se kterými se setkal. Pokud i on ztratil naději... tuhle myšlenku Gryf nechtěl dokončit. Přišla k němu Troia. Hleděl za ni na beztvářné, kteří ho sledovali s velkým zájmem, i když to taky mohlo být pobavení nebo znechucení - pokoušel se vyčíst emoce z prázdných tváří.

"Mistr Haggerth vypadal utrápeně," podotkla. "Poznám to z toho, jak stál. Myslím, že si už dlouho neodpočinul."

"Proč se obtěžovat s odpočinkem. Taky už by se nemusel probudit" Gryf se přinutil změnit téma. "Morgis je blízko. Musím ho vidět, dřív než se pustím do něčeho jiného."

"Pomůžu ti." Dala mu ruku kolem pasu a nechala ho, ať ji jednou paží obejme kolem ramen. Neřekl jí, že by to díky Haggerthově pomoci zvládl i sám. Mít její tělo vedle sebe bylo prostě příliš příjemné, příliš rozptylující a v poslední době měl jen málo potěšení. Sirvak Dragoth se otrásl. Gryf se otočil a rozhlédl se po Haggerthovi, ale mistr opatrovník nebyl v dohledu. Troia ho stáhla stranou. Proběhla kolem nich dvojice, se kterou předtím Haggerth mluvil. Nesli ručníky a vodu a spěchali k místu, kde se ostatní mistři opatrovníci, kromě Gease, zoufale snažili zachránit pevnost.

Gryfa náhle zaplavil pocit naléhavosti: "Vezmi mě k Morgisovi. Nedá se říct kolik času tomuhle místu ještě zbývá."

Vydali se chodbou zasypanou sutí. Část jedné zdi se zhroutila, a když se přes ni škrábali, všimli si, že pod ní někdo uvízl. Stačil jediný pohled, aby viděli, že oběti není pomoci. Troia zaklela, tasila drápy a zabořila je Gryfovi do boku. Nic neřekl.

Místnost se zraněnými byla skoro tak velká jako hlavní síň. Nábytek, který nebyl k užitku, se kupil v jednom rohu. Zranění zabírali většinu místnosti, Gryfa ale i tak překvapilo, že jich není mnohem, mnohem víc. Zmínil se o tom Troie.

Okamžitě ho opravila. "Většina těch lehčeji zraněných je pořád venku a bojuje. Je tu taky pár lesních léčitelů. Ti, kterým není pomoci, zůstali tam, kde jsou."

Dokonce i bývalému žoldnéři to znělo studeně, věděl však, že tihle lidé žili blíž přírodě než on.

Nepochyboval, že stejně jako někteří elfové a trpaslíci, zemřou raději v náručí přírody, než aby strávili poslední chvíle v přeplněné místnosti, kde nevoněly květiny, ale páchla smrt.

"Morgis je támhle." Troia ukázala napravo. Drak ležel na příkrývce, pod hlavou provizorní polštář.

Postava v plné zbroji, na pohled nezraněná, vypadala mezi množstvím zjevně těžce raněných tvorů jaksi nepatřičně. Gryf však věděl, že kdyby si drak dokázal pomoci, nebyl by tu. Jeho impozantní zjev představoval jedinou hu-manoidní podobu, kterou drak uměl vytvořit, a skrýval skutečnost, že má vnitřní zranění.

Dobrovolníci pobíhali sem a tam a obstarávali všemožnou pomoc. V celé místnosti byli možná dva léčitelé, kteří se zoufale snažili udržet krok s přívalem raněných. Gryfovi to všechno děsivě připomínalo jeho vlastní minulost. Cestou k Morgisovi přelétl pohledem nejrůznější pacienty. Polámané údy, rány způsobené šípy, meči i nárazy, šok...

Gryf ztuhl.

Ačkoliv to nikomu neříkal, věřil, že ať na Dračí říši a zbytek světa dohlíží jakákoliv moc, někdo svět ve jménu náhody někam postrkuje. Lidé se náhle objevovali, události se bez varování měnily - jako by všim a všemi manipulovala nějaká velká ruka. Pokaždé, když si pomyslel, že ví, kdo ti manipulátoři jsou, zjistil, že i je něco usměrňuje. Málem věřil tomu, čemu prý věřil Ničitel - že je to nějaká hra.

"Děje se něco?"

Pokud je to hra, přibyla do ní další figurka. Odtáhl se od Troie a dřepnul si k postavě, která se neustále kolébala tam a zpátky. Muž, válečník, který mu byl navzdory rozcuchaným vousům a mimořádně bledé

kůži velmi povědomý. Znal ho, ale pokládal ho za mrtvého. Myslel si, že ho D'Shay kdysi dávno zabil, tehdy v Penacles, při jejich minulém setkání. Kapitán stráže Gryfova paláce.

"Freynard? Allyn? Kapitán Freynard? "

Muž se přestal pohupovat a zvedl k nim ošlehanou, mrtvolně bledou tvář. Oči, zírající do prázdna, se zaostřily na bývalého vládce. Vyschlá, rozedraná postava otevřela popraskané rty a zašeptala; "K vašim - k vašim službám, Veličenstvo. Vždycky - vždycky k vašim službám."

Gryf by přísahal, že na okamžik zaslechl, jak se D'Shay směje.

XIX.

Fyzická podoba byla pro Tzee pořád ještě nová a občas nepříjemná. Bylo však nutné ji přijmout, protože smrtelní tvorové, kteří si říkali vlčí nájezdníci, by nikdy nepřijali rozkazy od někoho, jako byli oni - aspoň ne vědomě. Tohle můžou Tzee změnit později, až si zabezpečí vládu a Ničitel jim dá moc, kterou potřebují, aby se mohli úplně osvobodit z omezujícího vlivu Snových zemí. Nesčetná staletí Tzee usilovali o únik z pout, která je držela v realitě téhle mlhavé oblasti a bránila jim rozšířit svou přítomnost na zbytek světa, například do Dračích říší.

" Tzee... " nechali bezděčně zašeptat tělo. Byli si jisti, že Ničitel to změní. Až skutečný vládce Aramitů pochopí, co udělali, jistě vyhoví jejich požadavku.

Tělo chvíli klopýtalo tmou, zatímco oni mimo lidské smysly hledali správnou cestu. Byla tady tma, dokonce i pro Tzee, ale pořád tu byl jakýsi druh světla. Tzee to nechápali a na okamžik je to vystrašilo. Ano, Ničitel má tu moc.

Nabídnou mu Snové země a Gryfa. Chtěli Gryfa, ale ještě víc chtěli svobodu. Gryf už jednou zlomil jejich moc, kdysi dávno, těsně před tou skoro pohromou, kterou přivodil Ničiteli v lidském městě Qual...

To jméno nikdy nikdo nevysloví ani si ho nepomyslí! Po rozhněvaném prohlášení následovalo divoké zavrčení, jako by těsně za hranicí tmy číhal nějaký veliký netvor.

D'Rakovo tělo klopýtlo o něco, co musely být lidské ostatky. Přiměli hlavu, aby se otočila směrem k přítomnosti, kterou teď cítili. Byl tu pocit něčeho velkého, co se blížilo, a D'Rakovy oči na okamžik zahlédly jiné, kruté oči. Sami Tzee neviděli nic, ale rozhodně přítomnost toho druhého nepopírali.

Tzee, malí Tzee, přišli jste prosit boha o laskavost?

Z úcty k velké moci, kterou měli před sebou, Tzee použili lidská ústa a hlas. Byl to jejich způsob, jak dát najevo úsilí, které vyvíjeli.

"Veliký." Hlas byl nezřetelný. Po jistou dobu ovládali tělo skoro dokonale. Ted' až ale nefungovalo s předchozí výkonností.

Vaše nová podoba potřebuje odpočívat, malí Tzee. Lidé potřebují spánek a vy máte lidské tělo.

Tak proto. "Veliký," pokračovali Tzee, "snažili jsme se - Tzee - osvědčit. Ukázali jsme naši sílu.. Ukázali jsme, že k dosažení cíle potřebuješ - Tzee - jenom nás. Můžeme ti nabídnout..."

Snové země a Gryfa, vím, malí Tzee. Nejsem snad Ničitel? Nejsem snad bůh? Vyhraji tuhle hru, malí Tzee.

"Nevíme o žádné hře, veliký, ale - Tzee - jestli ti naše schopnosti - Tzee..." Tzee zjistili, že jsou čím dál nervóznější, "...můžou posloužit, pak si právě to - Tzee - přejeme. Chceme na oplátku jediné..."

Moc. Dobře vás znám. Toužíte po moci, malí Tzee.

Takové porozumění je vzrušilo. D'Rakovo tělo se zachvělo, protože na chvíli ztratili ovládaní některých motorických funkcí. Pak, když si uvědomili, jak musejí vypadat, se Tzee násilím uklidnili. "Ano - Tzee - moc."

Ukážu vám moc.

Něco klopýtalo tmou a Tzee měli nejprve děsivý dojem, že k nim přichází sám Ničitel. Částečně měli pravdu. Přestože se nakonec v podivném světle objevila lidská postava, nebyla v ní žádná mysl, dokonce ani žádný život. Tzee o tom věděli. Ničitele fascinovala mrtvá těla a občas je používal jako svoje ruce. Tzee neměli mrtvé rádi; neměli tak podivuhodné schopnosti jako vlčí pán. Mohli jen zaplavit živé a zahnat jejich mysl do vzdálené prázdnoty, které sami nerozuměli. Prostě to udělali.

Tenhle nebyl mrtvý dlouho. Tvář odněkud znali, ale na tom nezáleželo. Záleželo na věci, kterou mrtvola

držela před sebou tak, jak tvorové z masa a kostí často drživali svá mláďata. Velký, možná vejčitý předmět zahalený v látce. Vyzařoval moc, dost moci na to, aby po ní Tzee prahli. Vypadalo to, že jim neživý otrok tu věc nabízí. Tzee se ohlédl k místu, kde možná čekal Ničitel.

Smíte si to rozbalit. Je to skoro jako stvořené pro vás, malí Tzee.

Už se nedokázali ovládnout Netrpělivost je přemohla a Tzee zvedli pravou ruku a strhli látku ze své odměny.

Moc! Příliš - Tzee - moci! V panice přestali mluvit ústy těla, které sebrali.

To je jen moc, která se vrací na své náležité místo, malí Tzee! Na místo, které jste uchvátili! Myslíte si snad, že bych jednal s čímkoliv zplozeným ve Snových zemích? S něčím, co jsem chtěl odstranit, jakmile to přestane být k užítku?

Moc Tzee dál zaplavovala. Už nedokázali ovládat tělo a hladinu moci, zvlášť když to vypadalo, že s nimi bojuje sama síla.

Tzee dosáhli hranice. Jejich esence, jejich... přítomnost - neznali lepší výraz - se začala lámat. Kolonie myslí se štěpila na slabší, nesouvislejší myšlenky. V posledním úsilí o záchranu se největší zbývající kolonie mlhavé mnohonásobné entity úplně stáhla z těla a nechala menší, roztržštěné kousky jejich osudu. Podvedli... Tzee... podvedli... podvedli..., šeptala šíleně, když prchala z Ničitelova doupěte.

Tělo staršího držitele se zhouplo, ruka se zvedla a opatrně se dotkla tváře. Hlas byl stěží šepotem: "Jsou pryč! Ty prokleté věci jsou pryč!"

Znovu vládneš svému tělu. Pamatuj si, kdo tě zachránil.

Bledý D'Rak padl na kolena a v hlasu mu zazněla nepopsatelná úleva: "Pane, děkuji vám!"

Poděkuj mi tím, že mi budeš dobře sloužit.

Starší držitel se podíval na předmět, který byl součástí jeho záchrany. Křišťálová hlava, kterou vytvořil.

Držel ji muž, kterého znal, R'Dane - ale R'Dane přece...

R'Danea zachránili ti ze Snových zemi, ale ten hlupák se vrá-

til s Gryfem! Zemřel při ztracencově útěku, když se pokoušel ovládnout tvoji vzácnou hračku.

"Takže tohle bylo..." D'Rak se zarazil. Věděl, že se málem prozradil.

Ano... řekni to. Pověz, cos chtěl udělat s touhle hračkou! "Chtěl jsem... žít navždy. Jako D'Shay. Chtěl jsem být nesmrtelný!" řekl vzdorovitě. Ted' už neměl co ztratit. "Ten křišťál měl uchovat moji podstatu - proti smrti!" Chtěl jsi být nesmrtelný... jako D'Shay.

"Ano." Pán Ničitel si s ním hraje? Zbavil ho Tzee, jen aby ho hned odsoudil? Přestože se D'Rak narodil, když byl sídelním městem ještě Qualard, věděl, že ho čas dobíhá. Postavení staršího držitele mu zajišťovalo moc, kterou potřeboval, aby si prodloužil život, ale nebyl nesmrtelný jako D'Shay. Udělá, cokoli bude třeba. Nechtěl umřít, obzvlášť ne ted', když okusil něco podobného smrti!

Komnatou se ozval posměšný smích. Vlčí nájezdník se příkrčil.

Ted' znáš svoje místo! Víš, že poslechněš! Zdálo se, že Ničitele jeho reakce pobavila. Uděláš to!

"Udělám, pane? Co udělám?"

Ty mě vyslycháš? Znovu se ozvalo krátké, hněvivé zavrčení a ve tmě se mihly velké oči.

"Ne, můj pane!"

To je lepší! Budeš nesmrtelný jako D'Shay, můj nejmilejší pse.

Já..."

Hloupá představa, držiteli. Hloupá, protože nepravdivá. D'Shay není nesmrtelný; už ani není mým oblíbencem!

Tentokrát neřekl D'Rak nic, ale srdce se mu rozbušilo. Pochopil správně, co mu jeho pán právě řekl? Rozuměl jsi. Přišel čas, můj věrný běžče. Snové země padnou, i když mě odřízly od mých dětí. Sirvak Dragoth je jedinou překážkou, a ještě než Brána zmizela, bylo zřejmé, že se jeho obrana hroutí!

D'Rak tomu prostě uvěřil. Většinu té doby byl... mimo. "A co D'Shay, můj pane?"

Jestli ještě není mrtvý - protože je mimo dosah mé vůle, která ho drží při životě - tak brzy zahyne. Na jeho osudu nezáleží. Posloužil účelu, který jsem mu naplánoval. Ted' mám tebe.

Starší držitel se nadmul pýchou: "Co ode mě chcete?"

Snové země porazí síla mých dětí, ale ještě jedno nebezpečí zůstává...

"Gryf." Půjde do Qualardu, uvěří, že je to jediný způsob, jak by mohl zachránit své přátele, zachránit ty

hnusné Snové země. Myslím, že tam půjde velmi brzy.

"Shromáždím ozbrojené síly. Nejbližší základna ke Qual... k tomu místu je Hitai. Při..."

Z temnoty se ozvalo zavrčení, při němž mu v žilách stydla krev. D'Rak vstal a couvnu. Přestože před ním nic nebylo, cítil na tváři horký, smrdutý dech.

Hlupáku! Stěně! Proto jsem tě nezachránil! Ozbrojené síly? Bude o nich vědět dávno před tím, než ty se dozvíš o něm. Ví toho o válce mnohem víc než ty! Myslíš, že si s sebou přivede vlastní vojsko?

"Tak... tak malou skupinu. Dva držitele z trojúhelníku a půl tuctu vybraných strážců. Nikoho dalšího."

To je lepší, štěně. Tuhle hru nevyhrajeme množstvím, ale lstivostí. Bude tam Gryfa určitě si s sebou přivede svého společníka, toho plazího bastarda. Možná i tu ženu.

"A nějakého opatrovníka nebo snad... některého z těch tvorů bez tváří." Ano, D'Rak pochopil. Jestli tam opravdu bude opatrovník - mistr opatrovník - mohli by ho přesvědčit, aby vlčím nájezdníkům znovu otevřel bránu.

To je lepší, můj věrný pse! Lepší!

Se znovu získanou sebedůvěrou se poklonil. "Pokud je to, co říkáte, pravda, musím jít hned, můj pane."

Běž! Tahle audience je u konce.

Starší držitel se otočil a zamířil ke schodišti, když na něj znovu zavolal nějaký hlas. Ztuhl, protože hlas R'Danea, mrtvého zrádce, bylo to poslední, co čekal.

Ještě něco, můj pse." Hlas patřil R'Daneovi, když se však k němu D'Rak otočil, spatřil zuřivé, rudé oči pána a vládce Aramitů "Nezklam mě, nebo budeš téhle nemotorné loutce závidět!" R'Daneova potlučená tvář se usmála a ve světle-nesvětle odhalila rozbitá ústa, plná zaschlé krve.

Tělo se zhroutilo, padlo na krystal, který stále svíralo v náruči, a roztříštilo ho na hromadě kostí. Zklameš mě... a já ti obstarám nesmrtelnost. To ti slibuji.

D'Rak se zahleděl na poslední doplněk Ničitelovy sbírky a těžce polknul. Obrátil se a odklopýtal ke schodům, které byly těmi nejdelšími schody, jaké kdy vystoupal.

Když se starší držitel konečně dostal nahoru, rozběhl se, jako by na tom závisel jeho život A taky závisel. "Freynarde? Bohové, Freynarde! Kde ses tady vzal?"

Kapitán Allyn Freynard býval houževnatý, mladý voják. Kdyby žil, převzal by místo generála Toose jako velitele penacleských vojsk. Tedy, kdyby ho neunesl D'Shay.

Freynard zatékal pohledem kolem sebe, jako by ho mohli i teď znovu dostat. Čas, který strávil jako D'Shayův vězeň, nebyl příjemný. Pod vousy byly stále ještě částečně viditelné staré modřiny a jizvy. V horní části pravé líce měl vyřezáno něco, co připomínalo rozeklaný pentagram. Na rukách a krku měl další, méně složité značky. Když otevřel ústa a promluvil, neodpověděl na otázku svého pána, ale vybavil si děsivou vzpomínku. "Vydržel jsem tak dlouho, dokud to šlo, Veličenstvo. Když jsem viděl, co udělal tomu druhému muži, věděl jsem, že jako zdroj informací už pro něj nemám žádnou cenu, že si mě ten ghúl vezme, až bude potřebovat další oběť! Nechtěl jsem vás zradit, pane! Jen - jen to bylo tak dávno!

Myslím, že celé měsíce!"

Ve skutečnosti to bylo mnohem dřív a Gryf cítil, jak v něm klíčí strašlivá hanba. Vůbec se netrápil tím, že by kapitán mohl být naživu, vlastně ho to ani nenapadlo. D'Shay řekl, že Freynarda a druhého strážce odstranil, ale lví pták i generál Toos prostě předpokládali, že je zavraždil, měli je za další dvě oběti odporných vlčích nájezdníků. Řádně pro ně truchlili a potom Gryf naplánoval cestu přes Východní moře. Z Freynarda se stala jen vzpomínka.

"Je to opravdu někdo z tvých mužů?" zašeptala Troia. Zнала Aramity lépe a myslela si, že to může být lest.

Gryf přikývl. Když promluvil, přetékal z něj znechucení sebou samým. "Tohle je kapitán Allyn Freynard. Jako hlupák jsem uvěřil tomu, co řekl D'Shay. V tu chvíli jsem zapomněl, že D'Shay má víc než jednu tvář. Kvůli tomu dva muži trpěli a jeden z nich zemřel. Nemůžu říct, kdo z nich měl větší štěstí."

"Vzal ho tu noc," vyprávěl Freynard. Kapitán se viditelně snažil udržet si a rozšířit znovu získanou přičetnost. "Přenesli nás jedním z těch velkých portálů, o kterých jste mluvil, Veličenstvo. Říkal jste jim... říkal jste jim..."

"Průchozí díry. To je jedno, Freynarde. Zapomeň na to."

"Ano, pane. Průchozí díra. Nemůžu si vzpomenout, jak se jmenoval ten druhý muž, Veličenstvo. Nemůžu

si vzpomenout ani na to, jestli jsem to někdy věděl. Vzpomínám si jen, že když k němu přišel ten děs, přísahal jsem, že si ho budu pamatovat!" Kapitán chytil Gryfa za ramena. "Přísahal jsem a nepamatuji si ho! Dívat se, jak někdo ztrácí sám sebe, a nikdo si nedokáže zapamatovat ani jeho jméno! Bylo to... bylo to..."

Přiběhla k nim malá žena, podobná Troie, ale se šedou, kropenatou kožešinou, a úzkostlivě řekla: "Jestli ho příliš rozrušíte, budu vás muset požádat, abyste odešli. Je tu mnoho takových, kteří si potřebují odpočinout, a Země vědí, že sem doléhá i tak dost zvuku zvenku."

Zvenku. Bitva. Kolik času uběhlo, zatímco jsem byl tady? zoufale zauvažoval Gryf. Chytil kapitána Freynarda a přiměl ho, aby se mu podíval do očí. "Allyne, musím jít. Je to nebezpečí, bitva. A já mám možná pořád ještě šanci situaci zachránit."

"Bitva?" Ta slova rozervaného muže rozrušila. "Zbraň, pane! Dejte mi zbraň, budu bojovat po vašem boku!"

"To je absurdní, Freynarde. Nejsi v pořádku a já po tobě nemůžu žádat, abys odsud odešel, rozhodně ne po tom, čím jsi prošel!"

"Vaše Veličenstvo," kapitánovy oči hořely, "právě kvůli tomu, co se mi stalo, vás žádám, abyste mě vzal s sebou. Můžete potřebovat moji paži. Už jsem bojoval v horším fyzickém stavu, než jsem teď, a ujišťuji vás, můj pane, že boj po vašem boku moji mysl posílí, a ne oslabí. Zvláště jestli můj meč ochutná krev vlčího nájezdníka."

Nikdy neopustil druhá ve zbrani... počítá se tohle? Gryf zavřel oči a zdráhavě přikývl. Když je otevřel, mladý muž se usmíval. "Jestli nebudeš připravený za pár minut, až budeme odcházet, nechám tě tady."

"Budu čekat. Děkuji vám, Vaše Veličenstvo!" Gryf se neubrnil krátkému zasmání: "To je další věc, Allyne. Už nejsem 'Vaše Veličenstvo'. Než jsem vyplul za Východní moře, vzdal jsem se titulu. Říkej mi jako všichni, kdo mě znají - Gryf."

Freynard zavrtěl hlavou: "Budu vám říkat, můj pane, 'Vaše Veličenstvo', pane. Generál Toos se jistě považuje jen za vašeho zástupce, který spravuje Penacles, zatímco jste pryč."

Bylo příliš brzy mluvit o návratu, obzvláště když si lví pták nebyl jistý, jestli se chce nebo dokáže vrátit. Cítil, jak se Troia, stojící vedle něj, při tom rozhovoru napjala. O tomhle si chtěl taky promluvit, o samotě. Zatím...

Vstal a poplácal kapitána po rameni. "Určitě ti někdo půjčí meč; v pozdějších fázích bitev je vždycky víc zbraní než dětí, které je dokáží použít. Podívej se taky po nějakých zásobách. Na jeden dva dny, ne víc. Až budeš připravený, počkej na nás v chodbě. Deset minut, nanejvýš."

"Ano, Vaše Veličenstvo!" Na tak unaveně vyhlížejícího člověka vstal Freynard nečekaně rychle a hbitě. Jeho starý pán v něm znovu zapálil jiskru. Gryf věděl, že je to dočasné. Freynard zeslábně, snad natolik, aby s ním přece jen nešel. Bývalý vládce nechtěl způsobit zbytečnou smrt. Ve chvílích, jako byla tato, litoval, že jsou mu muži, kteří pod ním slouží, vždycky tak věrní. Neměl rád, když pro něj lidé umírali. Zatímco si Freynard hledal meč nebo podobnou zbraň, Gryf a Troia konečně došli k Morgisovi. Drak se nehýbal. Pořád vypadal jako válečník, jehož tělo je připraveno k pohřebním obřadům. Jen tiché syčení a pomalé zvedání a klesání hrudi dokazovalo, že ještě žije.

Troia, která si vévodu nikdy pořádně neprohlédla, sevřela Gryfovi paži. I spící a zdánlivě bezmocný Morgis byl velkolepý a dokázal vystrašit nejednu statečnou duši. Pečovatelé a léčitelé mu museli udělat víc místa, protože byl celkově vyšší než sedm stop, ale Troiu nezarazila jeho výška. Spíše to byla hrubá, částečně

lidská tvář, kterou drak zpola skrýval pod přilbou. Gryf jí vysvětlil, že přilba je částí draka, stejně jako ruce nebo nohy. Tvář, jako celé tělo, pokrývala šupinatá kůže s modrým nádechem, ale diváky znepokojovala především jakási neúplnost drakova vzhledu. Neměl nos, jen dva zářezy, které sloužily jako nozdry, a ústa tvořila dlouhá sečná rána, která po otevření odhalovala mnohem dravější zuby, než měla ona sama. Oči byly úzké a Troia věděla, že když se otevrou, budou mít celé jedinou barvu.

Napadlo ji, jestli má Morgis uši - něčím přece slyšel.

Gryf se o Dračích říších zmínil, když mu ovazovala rány. Podle něj se draci pomalu přesouvali do trvalé, skoro lidské podoby.

Vyprávěl jí o Dračích říších i jiné věci a ona potají přemýšlela, jestli by se tam ráda vydala. Teď ale nebyl

na podobné otázky čas.

Právě když Gryf natáhl ruku, aby Morgise probudil, dračí oči se otevřely a zahořely životem. Troia zalapala po dechu. Dokázala ho snést, ale teď, když ho viděla zblízka, nedokázala pochopit, že existuje celá rasa podobná vévodovi. Ve Snových zemích nic podobného drakům nežilo.

Byla by překvapená, kdyby rušila, že má vévoda podobný názor na Snové země. Viděl tu tvory a věci, v jejichž existenci by nikdy nevěřil.

"Jsi v pořádku. Výborně." Drak mluvil věčně, ale v jeho hlase zazněl náznak napětí.

"Jak je ti?" Gryf si Morgise prohlédl, věděl však, že většina zranění je vnitřních.

"Dobře. Léčitelé dělali, co mohli. Jakmile popostrčili moje tělo k uzdravování, pomohl jsem si i sám. Jestli dobře rozumím, Sirvak Dragoth ještě stojí?"

Lví pták přikývl, až překvapivě rád, že se jeho společník cítí lépe. Začal na Morgise myslet jako na přítele. Šokující, ale bylo to tak. "Žijí na vypůjčený čas. Každou minutu to vypadá, že vlčí nájezdníci prorazí - venku je spousta držitelů, ne tak dobrých jako D'Rak, ale spolupracují, stejně jako když jsme se pokoušeli dostat do Qualardu. A tam musíme jít právě teď, myslím."

"Co je v Qualardu? Je to staré, zničené město. Místo, kde se Ničitel rozhněval na vlastní lid."

"Ale je tam klíč. Už jednou se nás pokusili zastavit a málem uspěli. Vlastně nemáme jinou možnost. Myslím, že jestli chceme zachránit Sirvak Dragoth a Snové země - o nás nemluvě - musíme jít do Qualardu."

Morgis se posadil a nejedna hlava se na něj přitom ohlédla. Usmál se a odhalil zuby. Troia se při pohledu na ně zachvěla. "Tak tedy musíme jít. Poslední dobou to byla trochu nuda. Tahle malá výprava zní zajímavě - a možná přece jenom proženu meč skrz staršího držitele."

"Můžeme jenom doufat..." pevnost se otřásla, jako už často předtím, ale tentokrát tu byl jistý rozdíl.

Nepřestávala se třást a hrozilo, že zemětřesení - už se tomu nedalo říkat otřes - celý Sirvak Dragoth roztrhne. Z malé pukliny v podlaze se náhle stala zející díra, takže pečovatelé museli smáčkout raněné ještě těsněji k sobě, aby do ní někdo nespádl.

Do místnosti vevrával Haggerth. "Všechny do podzemních komnat a pryč ze Sirvak Dragothu!"

Kdosi se zeptal. Mistr opatrovník otočil zahalenou tvář směrem ke zvědavci. "Co myslíte?" vyštěkl rozčileně. I když byl Haggerth obvykle klidný, teď už ani on víc nesnesl. "Pevnost se hroutí! Mistři opatrovníci tady zůstanou, aby vlčí nájezdníky co nejdéle zdrželi, ale první z nich budou za vnějšími hradbami dřív než za čtvrt hodiny. To je všechno. Pospěšte si, ale pro Země neutíkejte v panice, nebo nepřežije nikdo!"

Haggerthovou zásluhou se lidé chovali víceméně rozumně. Ti, kdo měli sílu jít, pomáhali nést ty, kteří jít nemohli nebo byli v bezvědomí. Mistr opatrovník mezitím prošel davem - což bylo těžké, protože se budova pořád otřásala a středem místnosti se táhla puklina tak velká, že by v ní mohl zmizet dospělý muž - až došel ke trojici.

"Pořád plánujete jít do Qualardu, že." Nebyla to otázka, ale konstatování. Haggerth měl něco na mysli.

Morgis, který zrovna vstal, přikývl. Gryf také souhlasil a dodal: "Myslím, že teď je to jediný způsob, jak zachránit Snové země - i když je Sirvak Dragoth ztracený."

Začaly na ně pršet drobné úlomky stropu. Haggerth vzhlédl:

"Už stál příliš dlouho. Začal jsem si myslet, že tu bude až do konce času - nebo aspoň déle, než se dožiju." "Co jste chtěl, mistře opatrovníku?"

Zahalený muž se dal dohromady: "Budete v Qualardu potřebovat pomoc."

"Chcete jít se mnou."

"Já ne, Gryfe. Vybrali mě ostatní. Moje... schopnosti," Haggerth se dotkl závoje, "jsou užitečnější tady. Ostatní cítili, že by vás měl jeden z nás doprovodit. Konec konců, budete potřebovat Bránu. Zjevně si mysleli, že mě tady můžou nejsnadněji postrádat." V hlasu mistra opatrovníka zazněla hořkost.

Troia zavrtěla hlavou. "Nejste neúčinný, mistře Haggerthe. Vy ne."

Ze stropu se zřítil velký kus mramoru. Neviděli, kam dopadl, ale následující výkřiky hovořily o strašné škodě, kterou napáchal. Zbytek stropu zlověstně praskal.

"Řekl bych," Morgis překlíkoval rámus, "že není čas to probírat! Mistr Haggerth půjde, že? Myslím, že je načase, aby někdo přivolal Bránu!"

"Já to udělám," odvětil Gryf.

Troia i Haggerth se na něj podívali a kočičí žena se s rostoucím úžasem na tváři zeptala: "Ty umíš přivolat Bránu? To dokáží jenom mistři opatrovníci, nelidé a pár tvorů jako třeba Tzee, kteří jsou vlastně protažením samotných Snových zemí. Když jsem vás zachránila před Tzee, dokázala jsem to jenom proto, že mi nelidé pomohli!"

"Nepřivolám ji; poprosím ji o pomoc." Zvedl paže a zavřel oči, ani ne tak proto, aby se spojil s Bránou, jako spíš proto, aby umlčel otázky obou opatrovníků.

Přijde tentokrát? Na okamžik ho zevnitř sevřel strach, že mu neodpoví, že neodpoví nikomu, když všichni opatrovníci včetně jeho zdánlivě selhali v plnění svých povinností. Byl to neopodstatněný strach, protože vzápětí ucítil přítomnost Brány, živoucí přítomnost, kterou teď poznával. Brána byla Snovými zeměmi a zároveň to byla bytost. Gryf nedokázal říct, proč naposledy odpověděla lordu Petracovi. Z toho, co cítil, mohl jen hádat, že mysl - nebo co to bylo - Brány byla natolik odlišná, natolik nepochopitelná, že musela mít vlastní představy, co je správné a co ne. Možná mistru opatrovníkovi odpověděla, protože to nějak vyhovovalo jejím vlastním plánům.

Když se Brána před nimi zhmotnila, lví pták otevřel oči. Brána byla vyšší než komnata, ale přesto neporučila strop. Plazila se po ní stejná černá stvoření, vypadala však pomalejší, možná i nemocná. Portál byl otevřený, ale jedny z mohutných dveří visely poněkud nakřivo, jako by se začínaly vylamovat panty.

Za Bránou ležela scéna zkázy, kterou Gryf viděl už předtím. Samozřejmě se nezměnila. V Qualardu se nic nezměnilo už dvě stě let

Troia mu položila ruku na rameno: "Vzpomeň si, co se stalo naposledy."

"Prohlédl jsem okolí, jak jen to šlo. Nikoho nevidím." Byli v místnosti sami. Gryf si neuvědomil, že se zemětřesení mezitím uklidnilo; teď však vypuklo nanovo. Haggerth zaklel.

"To nemůže znamenat nic jiného, než že ostatní už nemůžou zastavit držitele. Nemáme čas."

"Tak proč se tu zdržujeme?" zeptal se Morgis a vzápětí, nečekaje na odpověď, vkročil do portálu.

Troia se podívala na Gryfa. Lví pták se zhluboka nadechl, naposled se po ní podíval a vyrazil za drakem. Strop se začal hroutit.

XX.

Během prvních záchvěvů, které se pro ty uvnitř brzy změní v zemětřesení, D'Shay mlčky čekal. přemýšlel a sledoval výsledky práce držitelů. Strážní věž už padla. Vojáci, kteří se pokoušeli dostat za hradby, zajásali, ale velitel vlčích nájezdníků nebyl nijak potěšen. Očekávané "vítězství za minutu" se protahovalo déle, než mělo. Šed' se mu rozšířila na většinu paže a první stopy vykazovala i jedna noha. Stopy rozkladu. Znamení, že jeho tělo už moc dlouho nevydrží.

Potřeboval jednoho z mistrů opatrovníků. Ti umějí ovládat Bránu. Oni a nelidé. Jenže přinutit nelidi, aby udělali něco, co nechtějí, bylo zhora nemožné. Z neznámého důvodu se rozhodli pomáhat Gryfovi daleko za mezí obvyklé neutrality. Od příjezdu Gryfa na tento kontinent se ti bez obličejů tak snažili pomoci D'Shayovu nepříteli, až se vlastně skoro stali spojenci Snových zemí.

Musí vědět víc než já, pomyslel si. Vědí toho o Qualardu víc než těch pár známých věcí. Vědí něco o Gryfově původu a proč je pro pána Ničitele takovou hrozbou. Ale co vědí?

Zatím mu dva služebníci, které si s sebou přivedl, pomáhali co nejvíc si zachovat sílu. Uvažoval, že by mohl tyhle části Tzee propustit a znovu je proměnit v mnohočetnou bytost, bylo však pravděpodobnější, že by se obrátili proti němu, a to by mu v jeho současném stavu mohlo být osudným. Pokud však zůstanou jeho otroky, ztratí schopnost překročit hranice Snových zemí a vnějšího světa.

Po Sirvak Dragothu tančily praskliny a pukliny. Část země pod pevností se propadla. Pokud to bude pokračovat tímhle tempem, pomyslel si D'Shay kysele, velká pevnost se jeho mužům sesype na hlavu dřív, než prolomí obranu a zajmou obyvatele. Pokud Sirvak Dragoth padne, mistři opatrovníci nejspíš zemřou - což by znamenalo, že on taky zemře. Ještě ne!

Kdyby nic jiného, bude mít Gryfa. I kdyby to mělo znamenat doplazit se přímo doprostřed bojiště.

Jeho bývalý vězeň, Freynard, musí být v pevnosti. Buď je tam nebo ho Tzee přenesli do vnějšího světa.

Ať to bylo jakkoliv, D'Shay ho nemohl najít. Nijak nepomáhalo, že jeho schopnosti bez přímého spojení s Ničitelem velmi zeslábly.

Měl pocit, že slyšel někoho promluvit, když se však otočil, nikdo nebyl poblíž. Rozčilený vlastní nervozitou nařídil svým sluhům, aby mu pomohli zpátky do stanu. Ted', dokud Sirvak Dragoth "za dalších pár minut" nepadne, nemůže nic dělat Tzee...

"Stát," rozkázal. Trojice se na místě zastavila. Tzee...

Jsou to oni! Sice mdle, ale Tzee se vrátili. Proč? "Co ode mě chcete teď?"

Tzee... pomoc... pomůžou...

D'Shay skryl rostoucí vzrušení. Pokud mu Tzee chtěli pomoci, znamenalo to, že potřebují něco na oplátku. Něco s nimi nebylo v pořádku. Zněli mdle, chvílemi je skoro nebylo slyšet Tzee... pomoc... moc...

Nejprve bylo těžké porozumět ale nakonec D'Shay pochopil. Znovu potřebovali moc. Něco Tzee zlomilo, doslova roztránilo tak, že tohle byla nejspíš největší zbývající souvislá kolonie. Na oplátku mu pomůžou.

Jestli se mnou chcete obchodovat, chci vás vidět. Ukažte se!" Prikázal oběma sluhům, aby se vzdálili. Ted' bude muset čerpat z vlastních sil. Nesmí ukázat víc slabosti, než je nutné. Tzee... snaží... "Udělejte to, nebo vás tady nechám rozptýlit!" Rozhodně to byl hazard. Jestli Tzee neposlechnou, D'Shay se nakonec sám "rozptýlí." Musel vědět, jakou má nad Tzee moc.

Před očima se mu pomalu objevila vířící hmota, černá jako noc. Z drobné tečky rostla a rostla, až z ní nakonec byl živoucí oblak hmoty a energie - třebaže ne tak velký, jak si vlčí nájezdník vzpomínal.

"Takže mocné Tzee někdo ponižil. Byl to D'Rak?"

Oblak řekl jenom Tzee..., ale D'Shay cítil, že v tom má jeho rival prsty.

"Kde je teď?" Starší držitel nemohl být ve Snových zemích. Lord Petrac byl mrtvý, Tzee mu nepomáhali a nelidé - no, to bylo samozřejmé.

Tzee... Qualard... I když bylo Tzee roztráštěné, bylo jedním. Cokoliv viděla a slyšela i ta nejmenší, opuštěná kolonie, věděla v mžiku i větší entita.

"Qualard?" Překvapení a poznám v D'Shayově hlasu stačilo zahnat mrak o pár kroků zpět.

Qualard! Ted' to do sebe všechno zapadalo. Zoufalý pokus zachránit Snové země splněním svého úkolu, po tak dlouhé době - ale co s tím měl co dělat čas? To, co Gryf hledal, tady pořád bylo, pořád čekalo.

"Pojďte zpátky!" vyštěkl na Tzee. Oblak se pomalu posunul dopředu, všechny ty oči jakoby sklopené k zemi, jako děti, které mají být potrestány. Zastavil se na úrovni jeho očí, na dosah ruky od něj. "Kde je vězeň, kterého jste mi sebrali? Kde je Freynard?"

Tzee... ne Dragoth... ne... tady...

"Vy jste ho vydali Gryfovým spojencům?"

Tzee...

"Ale už tam není?"

Tzee...ne...

"Pak je s Gryfem. V Qualardu."

Tzee... nevě...

"Neptal jsem se vás." Zatímco pokáraní Tzee netrpělivě viseli ve vzduchu, D'Shayovy myšlenky běžely o závod. Neměl čas vracet se do Canisargosu a pochyboval, že by to v tu chvíli byl dobrý nápad. Zatímco byl v pasti ve Snových zemích, pozice staršího držitele nejspíš posílila. D'Shay věděl, že by se mohl vrátit a najít své soukromé komnaty vyplněné držitelovými strážci.

Přivřel oči a podíval se na Tzee. Mlhavý tvar se pokusil zmenšit, jako by to cítil. "Musíte mě přenést do Qualardu. Ukážu vám přesné místo."

Tzee... potřebuji... moc...

D'Shay zavrtěl hlavou. Ve skutečnosti neměl sílu na rozdávání, ale to teď Tzee nepotřebovali vědět. "Až mě dostanete na místo určení."

Tzee...

"Nemáte nikoho jiného, kdo by s vámi jednal, a v současném stavu jste sotva nějakou hrozbou. Nuže?"

Tzee... ano...

Vlčí nájezdník se díval, jak se Tzee jakoby stlačili do silnější, hustší formy, jako by se připravovali obětovat část samotné kolonie. Nepřivolávali Bránu, ale vytvářeli vlastní portál. Tohle Snové země dovolovaly jen jun. Byla to jediná skutečná moc, kterou Tzee měli. Protože však byli součástí samotných Snových zemí, bezpochyby čerpali svoje schopnosti z toho, co stvořilo Bránu. D'Shay tuhle teorii pustil z hlavy. Teď nebyl čas starat se o něco, co se přímo netýkalo přežití. Cítil, jak se Tzee na okamžik dotkli jeho myšlenek, jen aby získali místo určení. Teď už musel čekat jen pár vteřin.

D'Shay se rozhlédl kolem. Držitelé stále pracovali, prolamovali poslední zoufalé obrany mistrů opatrovníků. Kdyby jim dal čas, možná by mu dokázali jednoho přivést - klíčové slovo bylo možná. Když si D'Shay mohl vybrat mezi možným a pravděpodobným řešením, vždycky volil to druhé.

Tzee... Brána... pospěš...

Vedle neživých strážců se objevil portál, který se strašlivě chvěl. Podíval se na Tzee. Snažili se ovládnout portál i vlastní bytí a vlčí nájezdník pochyboval, že by po delší dobu zvládali obojí. Prikázal sluhům projít. Když mířili portálem, rychle se rozhlédl. Vítězství bylo jisté a chybějícího velitele si nikdo nevšimne, rozhodně ne, když velí D'Shay, známý svými výstředními způsoby. Aramitům záleželo jen na vítězství nad tímhle jediným větším kamenem úrazu. Ani se neuvědomovali, zač vlastně bojují.

Trošku zahořkle se zasmál, otočil se a prošel portálem.

Poslední osoba, která prošla Bránou, byla tak trochu překvapením. Prolétla skrz, skutálela se dopředu a vstala, poněkud roztřeseně, s mečem v ruce.

Morgis tasil vlastní čepel, a kdyby ho Gryf nechytíl za zápěstí, udělal by s ním krátký proces. "Ne! Kapitán Freynard je jeden z mých mužů!"

Drak se na něho pochybovačně podíval. "Jeden z tvých mužů? Tady, za Východními moři?"

"Neměl jsem čas vysvětlit to. Stačí říct, že byl D'Shayovým vězněm."

"Ano?" Morgis pořád nebyl přesvědčený. "Jak jste tedy utekl? Tenhle D'Shay mi nepřípadá nedbalý."

Freynard otevřel ústa a zaváhal. Po několika vteřinách mu poklesla ramena. Zatřásl hlavou a pomalu řekl: "Nevím, jak jsem utekl, Vaše Veličenstvo. Vzpomínám si jenom na náhlou černou mlhu - a pak jsem se potácel divočinou, s odemčenými pouty, blízko místa, kterému říkáte Sirvak Dragoth. Dva z těch - těch tvorů bez obličeje mě popadli..."

"A tys skončil v pevnosti," dokončil Gryf. "Zní mi to, jako by tě někdo chtěl mít z D'Shayova dosahu, ale ne mrtvého. Ta černá mlha vypadá jako Tzee, ale nevzpomínám si, že by byli tak silní." "Ani já," dodal Haggerth. "Pořád mu nevěřím."

Gryf se na draka utrl: "Pak pochybuješ o mém úsudku a o věrnosti muže, který byl vždycky ochoten položit za mě život - ne že bych kdy chtěl, aby se to stalo."

"Stejně bych to udělal," tiše dodal Freynard. "Doufejme, že nikdy nebudeš muset. Nuže, vévodo Morgisi? Rád bych pokračoval v téhle výpravě."

Drak zasyčel, ale souhlasil. "Takže kde začneme?"

Poprvé se podívali, co je čeká.

Qualard bývalo veliké sídelní město s vysokými věžemi a mohutnými hradbami. To, co zůstalo, vyprávělo spíše o věcech, které byly ztraceny, než o tom, jak skvělé město to kdysi bylo. I po dvou stech letech úsilí přírody - nemluvě o původním zemětřesení, které ho zničilo (a které možná bylo a možná nebylo Ničitelovým dílem; Gryf o tom pochyboval) - byly ruiny Qualardu pořád ještě působivé. Z mnoha budov nezůstalo víc než velké hromady nerozlišitelné suti. Většina dřeva dávno shnila, ale mramorové podlahy a sloupy, které nebyly původně rozdrnceny, byly všude. Některé zdi kupodivu pořád stály. Pár ulic zůstalo do jisté míry průchodných, jedna nebo dvě se propadly do propastí. Jedna část města byla nejméně o dvacet stop vyzdvížená; jen z několika budov tam zůstalo víc než základy. Dům vpravo od nich se celý propadl do hluboké strže, zůstal jen nárožní kámen.

Chvíli nikdo nic neříkal. Nakonec prolomila ticho Troia. Zašeptala: "Jak to tady muselo vypadat toho dne!"

"Bylo to strašlivé," tiše řekl Gryf. Vzápětí si s šokem uvědomil, co právě řekl.

"Tys tady byl, když se to stalo."

Podíval se na ni. Nevybavilo se mu nic, kromě tohoto vědomí. Žádné vzpomínky na onen den, jen že to bylo děsivé.

Na místě, kde stáli, kdysi muselo být náměstí, protože kolem nebyla suť. Gryf se otočil kolem dokola, pokoušeje se porovnat okolí se záblesky vzpomínek. "Pokud si dobře vzpomínám, jsme někde blízko středu města."

Vrátil se myšlenkami k současnému úkolu a všiml si, že troskami dávného sídelního města zavanul pronikavý, ledový vítr. Haggerth si jednou rukou přidržel spodní část závoje a druhou mezitím uvázal jeden cíp, na kterém byla malá smyčka, k háčku na svém plášti. Když zajistil i druhý cíp, potřásl hlavou a podotkl něco o odporných částech podsvětí, ve které věřil.

Troie nestačila kožešina. Její odpověď na poznámku mistra opatrovníka byla neopakovatelná, ale výstižná.

Čím déle tam stáli, tím větší daň si na nich zima vybírala. Gryf se ujistil, že jsou blízko místa, kde je chtěl mít Neměl na Qualard žádné skutečné vzpomínky, tušil však, že se bude půdorysem podobat Canisargosu - a podobal. Tím se potvrdil předpoklad, který si odvodil, ještě než se sem pokusili dostat poprvé. To, co hledá, by mělo být přibližně ve stejné oblasti jako tvrz Pána Smečky v současném hlavním městě.

"Vzhledem k tomu, kolik máme času," začal, "se rozdělíme." "To je trochu nemoudré, nemyslíš?" zasyčel Morgis. "Kdykoliv jindy bys měl pravdu. Tentokrát ale nemáme na vybranou. Musíme si pospíšet. Jsou tu tři pravděpodobné oblasti. Troio, mistře Haggerthe, pokud nemáte námitky, chtěl bych, abyste hledali támhle." Gryf ukázal na slušně vyhlížející území daleko vlevo.

Troia protestovala: "Já... nechci tě opustit. Ne tady." "Není tu nic než trosky. Nic živého, nic nebezpečného, jenom padající zdivo." Krátce pokrčil rameny, jakoby bezstarostně, i když cítil pravý opak. "Morgisi, rád bych, abyste s kapitánem Freynardem hledali na severu, kde se část města propadla. Dole můžou být průchody. Pokud někdo něco najde, vrátí se sem. Přinejhorším se setkáme..." podíval se k nebi. Slunce tady nebylo zrovna běžné. Celou oblohu zakrývaly mraky. "Přibližně za půl hodiny." Freynard si odkašlal: "S veškerou úctou, Veličenstvo, zanedbal bych své povinnosti, kdybych nezůstal s vámi."

"Už nejsem tvůj vládce. Nemáš ke mně žádné povinnosti." "Pak," Freynard se dokázal pod rozježenými vousy usmát, "mi nemůžete rozkázat, abych vás nedoprovodil."

Morgis položil těžkou ruku muži na rameno: "A jestli si myslíš, že tě s ním nechám samotného, jsi hlupák." Než se mohlo stát něco dalšího, Gryf je od sebe odtrhnul. "Jestli oba neumíte poslechnout pokyny - a žádám to jen proto, že se nám hrozivě krátí čas, dokonce i zatímco tu takhle mluvíme - tak zůstaňte tady. Potřebuji lidi, kteří chtějí pracovat a ne se hádat." Po krátké odmlce se oba válečníci vzdali. Gryf vydechl úlevou. "Kam půjdeš ty, Gryfe?" zeptal se Haggerth. "Na jih. Dost řečí."

Zdráhavě se rozdělili, Haggerth musel Troiu pobízet, aby šla, a Morgis s Freynardem po sobě cestou podezřívavě hleděli. Lví pták se za nimi odmítl dívat, místo toho se k nim otočil zády a odhodlaně vyrazil k jihu. Procházel po hrbolatých zbytcích ulice a dlouhými úzkými proláklami a nezastavil se, dokud nebyl víc než sto dlouhých kroků od místa, ze kterého vyšel. Seskočil ke zlomu, kde začala země částečně klesat, a obrátil se zpátky, aby viděl, co dělají ostatní.

Morgis a Freynard byli mimo dohled. Jakmile si zvyknou na svou situaci, soustředí se na pátrání. Když bylo řečeno a uděláno všechno nezbytné, zvítězili v nich zkušení, pragmatictí veteráni.

Stěží viděl Troiu a Haggertha. Nebyl si jistý, jak starý a obratný je mistr opatrovník, a tak jim vybral nejsnadnější cestu. Zatímco se díval, Troia a po ni i zahalený opatrovník zmizeli za vyvýšeninou, která kdysi mohla být prvním patrem nějakého domu.

Lví pták pár vteřin čekal, dokud se neujistil, že se nikdo z nich nepokusí k němu vrátit Pak se vynořil z úkrytu, nadechl se a zamířil - na východ.

Věděl, kam musí jít, a stejně tak věděl, že už tam na něj možná někdo čeká. Aby ho zabil nebo byl zabit. Gryf tyhle věci věděl už ve chvíli, kdy začal skupinku dělit. Taky věděl trochu víc o tajemství, které se tu ukrývalo.

Nehledal věc, ale spíš vězně. Nějakou... bytost..., kterou Ničitel polapil do pasti dávno před tím, než se objevili vlčí nájezdníci. Bytost, která celý ten čas trpělivě čekala, s vědomím, že jestli bude opatrná, získá svobodu... A teď její čas přišel, ale byli tu i Ničitelovi Mé. Alespoň jeden určitě.

Krátké šplhání na nerozlišitelný kus stavby mu přineslo výhled na celkem čistou oblast. Tohle bývala

podlaha paláce Pána Smečky, smrtelného vládce - podle jména - vlčích nájezdníků. Gryf uvažoval, jestli byl tehdejší Pán Smečky stejně jako ten nynější taky jen skořápkou, loutkou hrůzy, která si říkala Ničitel. Nejspíš ano. Zapadalo by to do obrazu věci.

Podle zbytků zdí mohl rozlišit nejméně čtyři komnaty a jedna z nich byla dost velká na to, aby mohla být tím, co hledal. Na různých místech byla zasypaná sutí, ale rozmístění úlomků bylo až moc přesné. Jak čekal, největší hromada ležela u jednoho z protějších rohů. Lví pták k ní přešel a začal suť odklízet. Pracoval asi deset minut, když sklídl ovoce svého úsilí. Zvedl se vítr, ale bývalý žoldnér si toho stěží všimnul. Hleděl na to, co odhalil. Padací dveře. Pro většinu očí by byly neviditelné, ale při pozorné prohlídce našel jejich okraje. Dveře byly záhadné; nebylo vidět žádné držadlo a dosedaly tak dobře, že nemohl ani drápy zachytit za jejich okraj.

"Teď ne," zamumlal Gryf. "Ne, když jsem konečně tak blízko!" V jistém smyslu bylo osvobození spoutané bytosti tam uvnitř až druhotné, toužil hlavně konečně odhalit svou minulost. Kdyby si však musel vybrat, udělal by to první. Pár vzpomínek nemělo cenu života jediného tvora.

Maličký kamínek, který se skutálel kdesi za ním, ho varoval, že už není sám.

Opatrně, jako by si ničeho nevšiml, Gryf vstal od kamenných dveří, narovnal se a zkřížil ruce. Byl zády k tomu, kdo se k němu připojil, takže nově příchozí nemohl vidět, že už má jednu ruku na jílcí meče.

Vetřelec se znovu pohnul a vyvolal další malou lavinu. Už nemohl hluk ignorovat. Sevřel jílec. "Zabij! Zabij!"

Pronikavý ptačí hlas ho vyděsil tak, že skoro nestihl tasit. Prudce se otočil a vzápětí uslyšel druhý skřek. Teď už ho nezaskočil. Teď už věděl, čemu čelí. Volání toho tvora mu to prozradilo. Rozeznal ho, i když ne díky slovům. Lví pták si spíše vybavil křik jejich příbuzných, když s Morgisem bojovali při útěku z Canisargosu.

Ukázalo se, že překvapení si schovává v rukávu ještě jeden trumf, protože gryf, který na něj hleděl, byl zřejmě největší, s jakým se kdy setkal. Ti, na kterých létaly hlídky, byli ve srovnání s tímhle velikým netvorem sotva poloviční. Kdyby nevěděl, jak divocí jsou tihle gryfové, připadal by mu téměř vznešený. Téměř vznešený, protože krev na zobáku a předních tlapách rozbíjela veškeré iluze.

Ta krev byla ještě čerstvá.

Netvor měl v jednom křídle hrozivou díru, což vysvětlovalo proč prostě neslétl dolů a nedorazil ho dřív, než by Gryf vůbec stačil zareagovat. Měl i další zranění, většinou menší, a lví pták si všiml, že dýchá trhaně, jako by měl i nějaká vnitřní zranění. Tohle vědomí však Gryfovi nijak nezvedlo sebevědomí. Pokud kromě draka existoval nějaký tvor nebezpečnější než gryf, tak to byl zraněný gryf. Tohle bylo něco, co měl se svými jmenovci společného.

Nestvůra se pokusila obejít ho dokola, ale byla tu příliš nejistá opora pro nohy a gryf začal ujíždět.

Křídla, vlastně spíš jedno křídlo se napjalo v chabém pokusu vzlétnout. Nezdar gryfa ještě víc rozzuřil. Dál vykřikoval slovo, které ho zjevně někdo pečlivě učil.

Lví pták se pokusil sáhnout po magii a rychle to skoncovat, ale k jeho úžasu mělo zvíře jakousi ochranu, rozhodně ne přirozenou.

"Původně byli dva, víš."

Bývalý žoldnér ustoupil, tak aby viděl na zvíře a zároveň se mohl postavit i nově příchozímu.

"K čemu je potřebuješ?" Gryf se otáčel, pokoušeje se dostat do zorného pole oba protivníky. "Ty sám jsi mnohem šilenější stvůra než tucet takovýchhle, D'Shayi."

D'Shay, který byl pořád mimo dohled, se zasmál a ke Gryfově vzteku se začal pohybovat tak, aby zvíře i jeho pán byli pořád na sto osmdesáti stupních od sebe. Gryf se dál otáčel, zjistil však, že by je mohl sledovat zároveň, jen kdyby ke svému skvělému zraku měl navíc oči i vzadu.

"Vezmu to jako kompliment. Vidiš, tohle jasně ukazuje, jak se karta štěstí může časem obrátit."

"Kam?" zeptal se Gryfa přál si, aby se jeho štěstí obrátilo k lepšímu co nejdříve.

"Když jsme se znovu setkali, po tak dlouhé době, v jeskyni Černého draka - Lochivar? - ukončoval jsem své závazky k dračímu pánu, protože jsme si už nemohli dovolit prodávat mu otroky výměnou za nouzový přístav. Mysleli jsme si, že bychom je mohli potřebovat. Dobyli jsme už značnou část tohoto světa dílu a usoudili jsme, že je na čase vypořádat se s mistry opatrovníky ze Sirvak Dragothu. Představ si naše překvapení, když nás dokonce i přes mou pomoc nejenom zadrželi, ale i zatlačit zpět."

Právě tuhle chvíli si netvor vybral k výkřiku: "Zabij! Zabij!"

D'Shay na něho něco zakřičel, spíš zvuk než slovo, a zvíře ztichlo. Vlíčí nájezdník se omluvil. "Nejsou příliš trpěliví."

"Chápu ho. Jsi dost rozvláčný."

Skoro si dokázal představit úsměv na D'Shayově vlčí tváři: "Ještě chvíli. Chci si to vychutnat. Před pár minutami jsem si myslel, že umřu. Ted' jsem v bezpečí. Byl jsem v pasti ve Snových zemích; zmínil jsem se o tom? Připouštím, že Tzee jsou mazanější, než jsem si myslel. Měli nějaký vlastní záložní plán a přišli s ním k jediné osobě, která ještě pořád mohla mít zájem o spolupráci."

Gryf klopýtl, ale rychle znovu získal rovnováhu. "Nikdy bys neměl vyjednávat s Tzee."

D'Shay byl stále v pohybu. "Ano, to jsem se naučil. Ale ted' není čas k obavám. Měli sotva dost síly na to, aby vytvořili portál a poslali mě sem. Ještě jsem tu ani úplně nebyl a už se začali rozptylovat, protože jim došla moc, přesně jak jsem doufal. Tolik o zradě."

"Mohli tě taky nešťastnou náhodou nechat poletovat v Nicotě."

"To by se ti jistě líbilo. Jak jsem říkal, karta štěstí se obrací. Patová situace se Snovými zeměmi pokračovala a já hledal nové přístavy, navenek proto, abych utišil neklid v radě, ale ve skutečnosti kvůli vědomí, že žiješ. Zbytek znáš. Pat skončil a vítězná strana je naše. Jak to vidím, ty a já jsme si vyměnili místa. Tys měl za sebou zemi a já jsem se musel plížit kolem; ted' mám já moc říše a ty jsi poslední naděje. Dravec se stal kořistí."

D'Shay se zastavil. Jakoby na nějaký neviditelný pokyn se zastavil i gryf. Hrabal nohama v rumišti, zobák otevřený, v šílených očích zuřivost a hlad.

"Rád bych řekl," dodal vlčí nájezdník, "že ta krev patří tvým společníkům. Ale nepatří. Až časem."

"D'Rak?" Gryf se v duchu proklínal. Doufal, že je poslal mimo nebezpečí.

"Ne, ale určitě nějaký jeho hlupáci. Je tam někde, ale neví všechno. Škoda. Myslím, že by si vychutnal poetičnost téhle chvíle."

Zvíře zareagovalo na nový signál, zařvalo a skočilo na Gryfa.

XXI.

Morgis a Freynard sice zatím nebyli připraveni považovat se za přátele, došli však aspoň k bodu, kdy vzájemně respektovali svoje schopnosti. Aby je při nezáživném prohlížení nepřemohla nuda, trochu mluvili o zvyklostech válečníků a o tom, jak největší bitvy vždycky rozhodují malé věci. Zrovna začali probírat Válku o změnu, tu válku, jejíž následky ještě pořád měnily lidskou i dračí společnost - hlavně díky Cabeovi Bedlamovi a Gryfovi - když Freynard cosi zahlédl a tiše, ale s naléhavostí v hlase vykřikl. Morgis, kterému to na mizerném povrchu klouzalo, snad po tisíci znovu získal rovnováhu a co nejrychleji k němu přispěchal.

"Co je?" zasyčel potichu. Kolem nikoho neviděl, ale když si teplokrevný myslí, že je lepší být zticha, Morgis se nebude hádat.

Freynard ukázal na tmavou tuhnoucí tekutinu, rozstříknutou na sutí. Namočil do ní prst a zvedl ho, aby ji drak lépe viděl. "Krev."

"Asi zvíře." Drak ale pochyboval o vlastních slovech. Bylo by to první zvíře, které by tady po příjezdu viděli. Nezahlédli dokonce ani ptáky.

Freynardův a vévodův pohled se setkaly. "Podíváme se po tom, pane?"

Morgis věděl, že v současné situaci kapitán nemusí uznávat jeho hodnost. Respekt ho nicméně potěšil a drak mu bezděčně oplatil zdvořilost zdvořilostí: "Tak myslíte, kapitáne Freynarde."

"Míří to k Troie a mistru opatrovníkovi. Měli bychom se tam podívat"

"Jmenuje se Haggerth. Ano. Kdo ví, možná cestou najdeme to, co hledáme."

"Ať je to cokoliv." Freynard se hořce usmál. Několik set metrů se stopa objevovala jen namátkou, byla však stále dost zřetelná, aby ji mohli následovat. Věděli, že nemají čas, a tak se odvážili ještě víc zrychlit. Proto byli skoro u těl, když je konečně spatřili.

Byla to čtyři těla. Tři roztrhané postavy, které bývaly Aramity, a jedna jiná, kterou Morgis poznal.

Šokované hleděl, jak byl onen tvor neuvěřitelně velký. Zachvěl se, ale přesvědčil sám sebe, že to byl jen vítr.

Zdalo se, že většina krve patřila třem vlčím nájezdníkům. Tvor, který je zabil, byl gryf. Měl několik ran v bocích, ale dorazilo ho něco jiného. Drak přikročil k mrtvole a prohlédl si ji od hlavy ke konci ocasu. S její vnitřní stavbou bylo něco v nepořádku -jako by kosti a orgány nebyly na úplně správných místech. Držitelé.

"Freynarde!" odplivl si tiše. Kapitán právě nezaujatě zkoumal jednoho z nájezdníků, jemuž chyběla část břicha. Vzhlédl. "Hledej držitele!"

Zatímco Freynard prohledával svého muže, Morgis se přesunul k jinému, který ležel polámaný na rozeklané hraně vyvráceného kusu cesty. Muž měl utrženou paži a tvář napadrt' - vlčí přilbu mu gryf zjevně strhnul z hlavy - ale uniforma připomínala ty, které nosily stráže držitelů. Lépe udržovanou. Třpytivější, včetně malého symbolu na hrudi. Když z něho otřel krev, ukázalo se, že je to drobný křišťál. Na drakovo rameno dopadla ruka. Než stačil rozeznat člověka za sebou, už stál s mečem nad hlavou. "Tenhle zvyk vás muže stát hlavu!"

"Říkal jste, že mám najít držitele. Myslím, že je to to poslední tělo. Jediný držitel, se kterým jsem se setkal, se jmenoval D'Laque a měl něco jako tohle." Allyn Freynard otevřel dlaň a ukázal malý krystal podobný zubu. Na rozdíl od těch, které Morgis viděl dřív, byl matný a vypadal studeně. Měl podezření, že vzhled krystalu byl jednou z cest, jak zjistit, že je držitel mrtvý. Druhou možností bylo podívat se, co z držitele zůstalo.

"Byly tam stopy krve," pokračoval kapitán. Nedíval se na svého společníka, ale rozhlížel se po okolí.

"Jedny jsme sledovali sem, další míří tím směrem, kterým jsme šli původně."

"K mistru opatrovníkovi a Gryfově ženě."

"Ona je jeho?"

"Vím to, i když oni zatím ne."

"Pak," Freynard vstal, "je mojí povinností ji chránit. Jdeme."

Stopy krve bohužel vedly jen kousek dál a pak se ztratily. Někoho nakonec přece jen napadlo ránu buď vyléčit nebo aspoň ovázat. To je neodradilo. Snažili se spíš najít své dva společníky než někoho z přeživších Aramitů. S těmi si poradí potom, až budou vědět, že jsou všichni v bezpečí.

Po několika minutách šplhání dávnými troskami Qualardu je Morgis zvednutím ruky zastavil. Freynardovi se zdálo, že vévoda naslouchá něčemu, co on sám neslyšel.

Bylo to tak. "Odtamtud slyším nějaké hlasy - a myslím, že jeden z nich patří někomu, s kým bych se rád znovu setkal."

Víc drak k poslední poznámce nedodal; místo toho kapitánovi pokynul a znovu se vydal dopředu. Dobře nacvičenými kradnými pohyby těch, kdo přežívají, se přiblížili.

Hlasy, hlavně jeden z nich, už byly slyšitelné, přestože jim ještě nebylo rozumět. Morgis už se chystal pokračovat dál, když ho Freynard chytil za paži a ukázal nalevo.

Osamělý Aramita vyhlížel jakékoliv vetřelce. Pokud dokázal drak říct, byl to určitě příslušník stráže držitelů. Vypadal nervózně, což bylo u někoho, kdo před chvílí přežil útok gryfa, naprosto pochopitelné. Morgis se rozhlédl po jiné cestě, která by je přivedla blíž. Ne že by se bál jediného vojáka. Nebál se ani samotného D'Raka; útok na něj by ale nezachránil Troiu ani mistra opatrovníka Haggertha, pokud byli zajatí - což vypadalo pravděpodobně. Nepomohla by ani proměna do dračí podoby, protože by během proměny byl pro staršího držitele příliš snadným terčem. Konec konců, proměna se dala stěží utajit. Našel slibnou cestičku, místo, kde na sebe spadly dva domy. Čas a eroze z nich udělaly víceméně jednu hromadu, ale mezi základy byl pořád patrný tunel, vlastně spíš mezera. Budou se muset plazit, ale to nevadilo. Stěží se do tunelu vejdu, a kdyby je nějaký vlčí nájezdník našel dřív, než prolezou, mohl by je v klidu zabít. Dokud byli uvnitř, nemohli se pořádně bránit.

Přesto to pořád byla nejlepší možnost. Morgis ukázal na tunel a zašeptal: "Tam."

Freynard přikývl a zamířil za drakem, který se kradl k mezeře. Morgis neztrácel čas, natáhl meč před sebe, klekl si na kolena a začal se plížit.

Teprve uvnitř vévoda zjistil, že je tunel mnohem delší a přivede je k Aramitům mnohem blíž, než čekal. Zatímco se plížili, hlasy zesílily a začalo jim být víceméně rozumět.

"...Dragoth! Šlo by... mi řekl, kde je Gryf teď!" Morgis s těžce ovládaným vztekem zasyčel: "D'Rak!"

"Zdá se, že se víc... bojíte s každou další... tam něco v nepořádku?" Druhý hlas bezpochyby patřil

Haggerthovi. Je tam i Troia?

"Musíme se hnout," připomněl mu Freynard. Morgis tiše zavrčel a pokračoval v cestě.

"Všechno je v pořádku," říkal D'Rak, ale v hlasu měl napětí. "Jak by ne, když zatímco tady mluvíme, Sirvak Dragoth se hroutí, vy dva jste mými zajatci a Gryfa budu mít za chvíli? Dokonce ani D'Shay už mi nepřekáží."

"Co je s Qualardem, D'Raku? Co tady je, čeho se ty a ten tvůj bůh tak bojíte, že se pokoušíte sebrat nám všechny vzpomínky na to?"

Dvojice se dostala na konec tunelu a zaváhala. Kolem prošel někdo v těžkých botách a zase se vzdálil. Další stráž. Morgis počkal, až vojákovy kroky utichnou v dálce, a pak pomalu vylezl ven. Zed', která obstála ve zkoušce času, se táhla oběma směry. Morgis si uvědomil, že D'Rak s ostatními jsou za ní. Freynard se k němu připojil a taky okamžitě pochopil.

Starší držitel lehce zvýšil hlas: "To nepotřebujete vědět. Ledaže bys, mistře opatrovníku, chtěl za tohle tajemství a za svůj mizerný život nabídnout přístup do Snových zemí." "Ty to nevíš. On to neví, mistře Haggerthe!" Morgis kývnul na kapitána. Troia tam je - a pořád bojuje, což je potěšující. Příliš mnoho tvorů, dokonce i draků, se tváří v tvář smrti vzdávalo.

Ozvalo se silné prasknutí a bolestné vyjeknutí. "Všechno se brzo dozvím, ztracenče. Už teď toho vím dost. Například, že tvůj přítelíček nehledá věc, ale bytost, kterou tu kdysi dávno chytil do pasti sám Ničitel - vašeho boha, opatrovníku."

"To nemůže být pravda!" Haggerth zjevně začínal být rozčilený. Drak se zamračil; považoval toho muže za silnějšího, vyrovnanějšího. Tohle nebyl Haggerth, který vždycky dokázal věci v klidu zvážit, i když to ostatní, jako třeba Mrin/Amrin, nezvládali.

"Chystá se je brzo zabít!" Freynard ta slova téměř jen zformoval na rtech, aby na svou přítomnost neupozornil ostatní.

"Měl bys být rád, že mi závoj zahaluje tvář, vlčí poskoku, jinak by tě můj hněv nejspíš na místě zabili" Drak a muž se na sebe s rozevřenými očima podívali. Haggerth věděl, že umře, ale stejně jako Troia, pořád ještě bojoval - a v tuto chvíli už mu zbývala jediná zbraň.

Morgis ukázal na sebe a pak za sebe. Potom ukázal na kapitána a naznačil opačný směr. Freynard přikývl. Půjdou z obou stran. Drak zvedl tři prsty a potom z nich udělal nulu - až budou na místě, napočítat do třiceti. Jestli se držitel nechytí do pasti, stejně se ukáže. Než se rozdělili, zašeptal Morgis poslední slovo - D'Rak.

Freynard jednou kývnul hlavou. Ať se stane cokoliv, jeden z nich musí zabít staršího držitele.

Drak se potichu jako kočka přikradl ke svému okraji zdi.

D'Rak se smál, ale když se uklidnil natolik, aby mohl mluvit, byl v jeho slovech jed: "Není divu, že tomu říkají Snové země! Už se za tím svým kapesníčkem schováváš moc dlouho, jsi příliš namyšlený. Myslíš, že tím kouskem látky vyvoláš dojem nějaké tajemné moci?"

Drak byl tak zaujatý Aramitovými slovy, že nezaslechl cinknutí kovu o kámen. Byl sotva v půlce cesty, když se zpoza rohu vynořila hlídka. Oba ztuhli, přehnaná jistota je na okamžik zdržela v pochopení a řešení situace - strážného, protože už tudy dnes šel tucetkrát, a Morgise, protože to vypadalo, že všechno jde jako po másle.

Strážný otevřel ústa k varovnému výkřiku. Morgis po něm skočil a srazil mu meč stranou.

"Předvedu ti, k čemu ti je ta tvoje moc!" zavrčel D'Rak za zdi.

Strážce vyklouzl z drakova sevření: "Poplach!" Morgis ho probodl, ještě než muž stačil znovu popadnout meč. Vévoda vyrazil ke konci zdi. Ohlédl se a spatřil Freynarda, jak mizí za rohem. V tu chvíli všechny ostatní zvuky přehlušil D'Rakův šokovaný výkřik: "U Ničitele!" Po výkřiku následovalo odmítavé zaskučení. Troino zaskučení.

Morgis zaklel, zakryl si oči a vrhnul se za roh. Přemýšlel, jestli ho nejdřív dostane něčí meč nebo náhodný pohled na jednoho z lidí, které se pokoušel zachránit. Doufal, že to bude meč; to by se dalo vysvětlit jeho králi - pokud zůstane naživu někdo, kdo by mu to vysvětlil.

"Správně, starý příteli, zdržuj! Zdržuj tak dlouho, jak to jen jde!" D'Shayův smích spíš připomínal chichotání, šílené chichotání.

Z Gryfova pravého boku, kde ho při prvním skoku zvíře zasáhlo jednou z tlap, prosakovala krev.

D'Shayův domácí mazlíček byl zvyklý na pomalejší kořist, ne na něco tak hbitého jako on. Bohužel, ať byl Gryf rychlý jak chtěl, nestvůře se nedalo utéct. Věděl, že kdyby se od ní jen na vteřinku odvrátil, dostala by ho.

Nebyla to až tak jednostranná záležitost. Pořád měl svůj krátký meč, přestože si teď přál, aby ho byl vyměnil za něco s trochu delším dosahem. D'Shayův netvor už utřil sečnou ránu přes hrud' a nezdálo se, že by měl příliš chuti zkusit to na Gryfa znovu. Místo toho kolem sebe kroužili. Velitel vlčích nájezdníků byl jediným a poněkud zaujatým divákem.

Pohyb Gryfovi umožnil aspoň si D'Shaye prohlédnout. To, co spatřil, ho šokovalo: D'Shay umíral. Nejméně polovinu odhalené kůže měl šedou a částečně se loupala. Jedna paže mu bezvládně visela u boku, a když se pohyboval, vypadal váhavě, jako by si nebyl jistý, jestli ho tělo poslechne.

"Pročpak nezkusíš jiné kouzlo? To poslední možná jenom minulo!"

Minulo? Lví pták věděl, že je to nepravděpodobné. D'Shayův netvor byl ze zvláštního chovu a navíc posílený a zaštitěný kouzly schopnými vyčerpat protivníkovu magickou moc tak, že byla k ničemu.

Zvláštní dárek, který D'Shay pěstoval po několik generací jen pro tu nepravděpodobnou šanci, že se jeho nepřítel vrátí.

A původně měl dva. Gryf v duchu krátce poděkoval kterémukoliv ochránci, který na něj dohlížel, za D'Rakovu smůlu. Starší držitel se k nim dostal tak blízko, že mu ušetřil část potíží. Dvě takové bestie už by se dávno rvaly o jeho ostatky.

"Bude příjemné odpočívat a nepřemýšlet, kdy se můžeš znovu objevit Pořád myslím na naše poslední setkání tady."

"Lituji," skočil mu do řeči Gryf, nespouštěje oči ze zvířete před sebou, "ale mám trochu zamlžené vzpomínky."

"Stačí říct, že bych kvůli tobě umřel. Umřel bych, nebýt pána Ničitele."

"Ale copak, co se stalo?" Gryfa cosi napadlo, cosi ohledně podobné situace. Musel D'Shaye rozptylovat, zatímco se sám pokoušel soustředit

"Obávám se, že budeš muset hádat, dokud neumřeš."

"Už o tom, kdo je uvězněný tam dole, něco málo vím." D'Shayova stvůra znovu udeřila. Gryf ji odrazil mečem, ale paže mu těžkla a ztráta krve z rány ho zpomalovala. Nemohl si dovolit ztratit rychlost, ne teď.

"Ano?"

"Rozhodně vím, že to nebyl Ničitel, kdo rozbořil město."

D'Shay se nesmál. Když ho Gryf znovu zahlédl, viděl, že začíná mít trochu strach, a nejen z toho, co ho zabíjelo. "Zdá se, že jsem dorazil právě včas. Myslím, že si skoro nic nepamatuješ, ale teď si myslím, že bys dokonce mohl vědět, co jsi posledně udělal špatně a jak to změnit"

Lví pták málem přiznal, že o téhle věci opravdu nic neví, ale pak si uvědomil, že najednou ví. To zjištění ho málem stálo život, protože gryf se po něm náhle vrhnul a on se jen tak tak dokázal vyhnout jeho spárům. Ukázalo se, že to byl špatný nápad. Přistál na poraněném boku a prudká bolest pořádně otrásla jeho motorickými funkcemi. Meč mu vypadl z ruky. Zvíře zavřísklo a hnalo se k němu. Se slzami v očích se odkutálel a podařilo se mu vstát.

Meč ležel za zadníma nohama D'Shayova zvířátka.

"Myslím, že se blíží finále," řekl D'Shay s rostoucím úsměvem. Poslední ze ztracenců, ten zvláštní. Jenom lituji, že si nikdy nebudu jistý, odkud pocházíš. Myslím, že to si nepamatuješ?"

Gryf zavrtěl hlavou, jako odpověď na nepřítelovu otázku i jako pokus vyčistit si ji. "Škoda." D'Shay vykřikl rozkaz. Netvor stál připravený, věděl, že je jeho obět' víceméně bezmocná. Ani se svými drápy neměl Gryf proti téhle šílené verzi sebe sama šanci. Měl i nůž, ale ten nejspíš nebude o nic užitečnější než drápy.

Bylo to teď, nebo nikdy. Modlil se, aby ho vyslyšela. "Zabij!" vykřikl vlčí nájezdník.

"Zabij! Zabij!" Obrovská potvora po něm skočila. Mířila na zraněný bok. Instinktivně věděla, že se obět' bude muset spolehnout na slabší stranu, a zkušenému lovcovi stačí jen okamžik zaváhání kvůli bolesti.

Gryf však neuskočil na žádnou stranu. Místo toho padl k zemi. což by mu za obvyklých okolností vyneslo smrt. Nestvůra by přistála, otočila se a chytila ho, zatímco by se pokoušel vstát. Tedy kdyby přistála tam, kde čekala.

Za místem, kde stál, se objevila Brána, dveře otevřené, a jimi přivítala nic netušícího gryfa. Zvíře zmateně zařvalo a zmizelo. Brána uťala jeho řev a vrátila se tam, odkud přišla. Než se lví pták nadechl, bylo po všem.

Nemohl uvěřit, že se to opravdu podařilo. Ani D'Shay tomu nemohl uvěřit. Nechápatý obličej byl šedý, těžko říct, jestli kvůli tomu, co ho zabíjelo, nebo kvůli tomu, co právě viděl. "Cos - to - udělal?"

Otázka zůstala nezodpovězena, protože Gryf plně využíval situace. Odkutálek se do pozice, kde mohl D'Shayovi čelit, a vytáhl nůž, připravený hodit jím. D'Shay se konečně probral z šílenství a začal křičet.

Na svahu se objevily dvě postavy v plné zbroji, postavy, které nejspíš nepatřily lidem.

D'Shay se otočil. Jeho klesající tělo se pohybovalo pomalu, nejistě. Gryf hodil nůž. Nemířil na záda, která se chystal krýt jeden ze strážců, ale na nohy. Druhý strážce se pokusil nastavit noži svou vlastní nohu, byl však příliš pomalý.

Kdyby nebyl D'Shay tak zpomalený, nůž by mu bez užitku přeletěl nad ramenem. Místo toho ho ostří zasáhlo do nechráněného místa vzadu na noze, kousek od kolena. Vlčí nájezdník vykřikl slabě chytil rukojeť nože a konečně dopadl na zem, mimo dohled. Gryf mezitím popadl svůj meč a připravoval se na boj s jednou z ozbrojených postav, ty se však náhle přestaly pohybovat. Čekal, připravený na nějaký trik, ale dvojice zůstávala ztuhlá uprostřed pohybu, který vykonávali, když D'Shay padl. D'Shayova vůle byla zjevně jejich vůlí a tečka. To, že se nehýbali, muselo znamenat, že teď byl v bezvědomí nebo mrtvý. Gryf využil příležitosti, schoval meč do pochvy a vyškrábal se na vršek Opatrně, protože poslední zkušenost s tímto protivníkem ho naučila nikdy nic nepokládat za jisté, nahlédl dolů.

Velitel vlčích nájezdníků ležel zhroucený na velmi pomačkané, velmi mrtvé hromadě. Kromě rány po zásahu nožem, jejímž výsledkem byla noha zlomená při pádu, měl hlavu skloněnou v podivném úhlu. Jestli tohle byl trik, tak opravdu dobrý - ale už jednou viděl D'Shaye umřít. Usoudil, že bude lepší neriskovat. Doufaje, že nebude svého rozhodnutí litovat, zamířil k tělu.

Kdyby neviděl, jak D'Shay padl, a nevěděl, že je to jeho vlastní práce, myslel by si, že vlčího nájezdníka někdo zabil už před týdnem. Kůži měl skoro úplně šedou a dokonce částečně mumifikovanou. Vzpomněl si na některé věci, o nichž se zmínil Freynard, ale to ho jen ještě víc zmátlo. Bývalý žoldnéř vstal. Ať se za ta léta služby šílenému vlčímu bohu ze Shaidarola stalo cokoli, toto tělo už mu dál sloužit nebude. Tasil meč, zvedl ho nad hlavu a vši silou jím udeřil do krku.

Odpor byl zanedbatelný; meč se zasekl hluboko do hlíny a rychle se rozkládající hlava se odkutálela pryč. Gryf odtáhl tělo o sto metrů dál a jen pro jistotu ho pohřbil pod těžkou sutí jiné části bývalého paláce. S hlavou udělal totéž.

Nemohl si pomoci. Odpočivej v pokojích, pomyslel si a dodal: v různých pokojích. A zůstaň tam. Konečně si prohlédl zraněný bok. Přestal krváčet, a když na něj položil ruku, už tolik nebolel. Bez obtěžování D'Shaye a jeho mazlíčků mohl užít vlastní moc a vyléčit se. Byl by to pomalý proces; pokoušel se, aby to nikdo neviděl, ale pořád se ještě úplně nedoléčil z předchozích ran. Teď nebyl čas dělat si s nimi starosti. Teď byl čas dělat si starosti s hledáním cesty do... cože?

Znovu vyšplhal do svahu. Krátce se zastavil a prohlédl si ozbrojené ochránce. Přestože zbroj vypadala prázdná, věděl, že není. Tohle byly kousky Tzee, které D'Shay tajně zajal. Neměly vlastní vědomí, poslouchaly jen D'Shayovy příkazy. Gryf se nakonec rozhodl nechat je napospas živlům.

Zadíval se přibližně na místo, kde byly padací dveře. Málem se mu to stalo osudným. Těsně před došlápnutím si uvědomil, že nehledí na dobře maskovaný vstup, ale na čtvercovou díru mířící hluboko do základů prastaré budovy. Nesoustředil se na chůzi a uklouzl, a než se dokázal zastavit, svezl se dolů po polovině svahu (naštěstí po zdravém boku). Pak už sestup dokončil obvyklejším způsobem, ačkoliv bylo těžké přestat civět na odhalený vstup do qualardského podsvětí.

Jakmile byl dole, rozběhl se k otvoru. Někdo nějak odstranil kámen. Možná věžeň? Pochyboval o tom, ale nemohl si být jistý. V tu chvíli nikoho jiného necítil. Skoro jako by se to snažilo zabránit kontaktu.

Do temnoty vedla řada schodů. Gryf se proklel, že si nepřinesl pochodeň nebo něco podobného. Bude se muset spolehnout na svůj noční zrak, který byl sice výborný, ale v žádném případě nemohl nahradit světlo.

S mečem v pohotovosti pomalu sestupoval. Cítil se jako pták, který slepě kráčí do kočičí tlamy... nebo, v tomto případě, do vlčí tlamy. Pohyboval se pomalu, aby si jeho oči mohly zvyknout na tmou. Vzduch byl

suchý, ale dýchatelný a bylo v něm jen málo prachu. Nebydleli tu žádní tvorečci, ani jeden. Bylo to jako vejít do nedávno zapečetěné hrobky - jen její obyvatel byl pořád naživu.

Potom se objevilo světlo. Jako v Canisargosu, i tady byly ve stěnách vsazené malé krystaly. Zdálo se, že pomalu ožívají, jako by ty blíž k němu probouzely ty vzdálenější. Chvilku si myslel, že matné světlo shora nastartovalo nějakou reakci, ale pak si všiml, že krystaly za ním postupně znovu hasnou. Reagovaly na něj. Nad námi spí město, řekla mu vzpomínka.

"Vlčí nájezdníci nikdy nespi," odpověděl, než si stačil uvědomit, že jen opakuje něco, co řekl už kdysi dávno.

Dokážeš to? zeptala se zamyšleně jiná vzpomínka, asi ženským hlasem.

Uvažoval nad tím. Dokáže to? Osvobodit to, co je tu pohřbené?

Dokážeš umřít a nekřičet přitom strachy?!

Tohle nebyla vzpomínka! Křišťály nad Gryfovou hlavou náhle zhasly a ty kolem je následovaly. Byl ponořený v naprosté tmě. Jeho oči se pokoušely alespoň trochu přizpůsobit se.

Čistý, suchý vzduch ustoupil pronikavému puchu jakoby tisíc let hnijícího masa. Slyšel rachocení kostí, drcených pod mohutnou tlapou něčeho obrovského. Obličej mu ovanul horký dech.

Z chodby na něj zíraly dvě veliké, krvavě rudé oči. Musel se podívat vzhůru, protože ten tvor se nad ním tyčil. Postava nebyla rozeznatelná od tmy, jen oči. Netvor zavrčel.

Tentokrát to není žádný sen. Jsem velice skutečný, jak vidíš.

Světlo shora za ním zmizelo a Gryf slyšel zvuk kamene skřípajícího o kámen. Vstup byl znovu zapečetěn.

Uvázl tu v pasti - sám se samotným Ničitelem.

XXII.

Morgis vyběhl do otevřeného prostoru s očekáváním, že bude muset jednou rukou zaměstnat pořádný počet protivníků. Bylo by příliš troufalé doufat, že všichni padnou za oběť Haggerthově pasti. Jestli to odskákal jenom D'Rak, bude to stačit.

Stál tam několik vteřin, na pravou stranu prakticky slepý, protože se bál sundat ruku. Nebylo s kým bojovat. Viděl jednoho vlčího nájezdníka, ležícího tváří na zemi, ale ten vypadal, že už je nějakou dobu mrtvý. Možná ho zabily Troiny drápy, ale spíš gryf. Další, držitel, klečel a slepě zíral do prostoru, ústa otevřená v žalostné nechápavosti - možná žasl nad vlastním pádem. Drak nešťastníkovi nevěnoval další pozornost, jen si ho v duchu zařadil do kolonky "o hrozbu méně". Neměl samozřejmě ani ponětí, kolik dalších skutečných hrozeb ještě zůstalo.

Někde tu byl D'Rak a to byla věc, na které doopravdy záleželo. S očima ještě pořád zakrytýma se blížil k místu, kde podle jeho odhadu byli Troia a Haggerth. Doufal, že by ho jeden z nich upozornil na hrozící nebezpečí.

Narazil do čehosi oblečeného v kovu. Odtáhlo se to od něho stejně rychle, jako se od toho odtáhl on.

"Pla - plaze!" Hlas byl nezřetelný, jako by byl řečník nějak zpomalený, ale byl to nepochybně D'Rak.

Drak zaklel. Vrazil do jediné osoby, která by ho mohla zabít snad jen pohledem. Nemohl bojovat poloslepý. A kde je Freynard? Zahlédl snad náhodou hrůzu ukrytou za závojem mistra opatrovníka?

"Haggerthe! Otočte se ode mě!"

"On - tě ne - neslyší tě!" zamumlal D'Rak. "Jeho - jeho uši - celá hlava - už nevnímá!"

Je mrtvý?" Morgis odtáhl ruce. Teď nebylo důležité, jestli na něj vzhled mistra opatrovníka bude, nebo nebude působit i po jeho smrti. Důležité bylo, že někdo další trpěl rukou staršího držitele - a tentokrát nepřežil. Neodvážil se hádat, co je s Troiou; vykřikla kvůli sobě nebo kvůli staršího opatrovníka? A proč ho D'Rak nesložil nějakým kouzlem?

Draka nepřivítal pohled na jeho nejhorší noční můru, jak zpola cekal, ale spatřil postavu zhroucenou u zdi. Měla odvrácenou hlavu a Morgis věděl proč. Vedle nehybného těla se zmítala Troia a pomalu si povolovala pouta. Zdálo se, že by se jí hodila pomoc. Morgis vyrazil směrem k ní a zavolal na ni. Troia vzhlédla a na obličej se jí náhle objevil strach. Snad vteřinu nebo dvě nad tím přemýšlel... a s rostoucí hrůzou zjistil, že znovu padl pod vliv D'Rakova kouzla.

Bez zaváhání vykřikl otcovo jméno a rozmáchl se mečem v nebezpečném oblouku. Nestaral se, jestli něco zasáhne, jen doufal, že staršího držitele vytrhne ze soustředění. Potom se čepel náhle zatřásla

hluboko do něčeho jiného než kámen, do něčeho, co zasténalo a zůstalo bezvládně viset. Poděkoval Modrému drakovi, že řídil jeho paži, a rychle meč zase vytáhl. Udělal krok zpět a otočil se, ještě než černé oděná postava dopadla na zem.

Nebyl to D'Rak. To věděl hned, protože starší držitel byl sice před ním, ale o pár metrů dál. V jedné ruce držel křišťálový talisman, druhou se přidržoval, aby neupadl. Tělo před drakem patřilo dalšímu strážci, nejspíš tomu, který předtím stál na hlídce. D'Rak sám vypadal jen zpola živý. Pravou dolní část obličeje měl ochablou a neživou a pořád mrkal, jako by i tmavý, zamračený den byl pro jeho oči příliš jasný. Kůži měl bledou jako smrt. Nejdůležitější však bylo, že teď byl sám.

"Ty..." Morgis se ujistil o tom, čeho si všiml už předtím. Pravá část D'Rakových úst se při mluvení nehýbala. "Ty - ty jsi k nezabití - k nezabití, jako ten pták!"

Morgis pořád netušil, co se stalo Freynardovi, to však zatím bylo vedlejší. Teď čelil tomu, co zbylo z D'Raka. Buď silou vůle nebo pomocí krystalu se D'Rakovi podařilo pasti odolat - aspoň částečně. Jeho mysl utrpěla ránu, kterou drak, jenž tehdy v Sirvak Dragothu zahlédl jen náznak Haggerthovy tváře, nedokázal pořádně pochopit. Nebylo divu, že ho držitel rovnou nezabil. Pro Aramitu bylo dost těžké jenom stát, natož se soustředit. Zjevně doufal, že jeho zbylý služebník dokáže k obluzenému drakovi dojít a probodnout ho zezadu, ale buď byl příliš slabý nebo Morgise žalostně podcenil. Ať to bylo jakkoliv, drak pochyboval, že starší držitel dokáže posbírat dost sil na to, aby pokus zopakoval. Pomalu se na D'Raka ušklíbl a přitom v celé kráse odhalil všechny ostré, dravé zuby. "Teď jsem na řadě já."

D'Rak zvedl talisman, jako by mohl vévodu zastavit sám křišťál: "Ne - ještě ne. Ne dokud - dokud vládnou Oku Vlků!"

Držitel se na Morgise vyzývavě usmál. Potom však úsměv povadl a nahradila ho nejprve nechápavost a pak panika. Já - necítím ho. Oko - Oko se přede mnou ukrývá!"

"Smůla." Morgis zvedl meč. Neměl ohledně D'Rakova zabití žádné výčitky svědomí. Aramita byl jedním z vládců dračích nájezdníků. Morgis nepochyboval, že cestou k svému postavení prolil víc krve, než drak tušil.

"Hlupáku!" Staršímu držiteli stekla po bradě a za hrudní plát slina. Oči vyprávěly celé romány. Proč ho jeho pán opustil právě teď? "Zabij mě a zabiješ své..."

Když D'Rak padl, Morgis se sklonil, otevřel Aramitovu dlaň a vyndal talisman z ochablého sevření. Narovnal se a prohlédl si ho. Byl matný a studený, stejně jako ten, který viděl posledně.

Jen pro jistotu vévoda talisman odhodil na zem - a rozdrtil pod podrážkou. Jako další bezpečnostní opatření, které ho kdo ví jak napadlo, usekl vlčímu nájezdníkovi hlavu. Potom přešel k Troie, která se konečně uvolnila z pout a skláněla se nad Haggerthem. Hlavu mistra opatrovníka teď zakrývala kapuce. "Jak je na tom?"

"Je mrtvý." Byla unavená. Z koutku úst jí po bradě stékal pramínek krve, výsledek D'Rakovy zuřivosti.

"Byl to reflex. Já - jsem se odvrátila, když stáhl závoj, ale viděla jsem, jak D'Rak nastavil krystal, aby se zachránil. To je vlastně všechno. D'Rak byl starší držitel." "Nezachránilo ho to. Byl zpola šílený a zpola zmrzačený, ale to rozhodně neznamená, že by nebyl nebezpečný." Morgis si prohlédl okolí. "To je všechno? Jsou tu další?"

Kočí žena se lehce dotkla Haggerthovy hlavy, něco zašeptala a potom vstala. "Určitě tu byl ještě jeden. D'Rak použil krystal, aby nás zajal, ale pak nechal svoje muže, aby nás svázali. Přirozeně jsem je spočítala, pro případ, že by se mi podařilo utéct. Myslím, že je tady ještě jeden strážce. Tam někde." Morgis se zamračil. To byl směr k Freynardovi. Přitáhl Troiu k sobě: "Musíš pro mě něco udělat." "Co?" "Usekej hlavy ostatním vlčím nájezdníkům. Sám tomu - nerozumím, ale cítím, že je to důležité. Já mezitím najdu kapitána Freynarda. Uděláš to?"

Překvapilo ho, že z jeho návrhu zjevně spíše čerpá sílu. "Samozřejmě. Je to tak správné." "Správné?" Troia zavrtěla hlavou. "Nemůžu to vysvětlit. Prostě to vím, jako ty."

"Divné." Nechal ji jejímu odpornému úkolu a s mečem v ruce opatrně zamířil k druhému konci zdi, kde naposled viděl Gryfova muže. Věděl, že Freynard nebyl pro tuhle výpravu zrovna v nejlepší kondici, ale nebyl ani slabý. Morgis už si nedělal starostí s jeho věrností; teď si dělal starostí o vojáka, kterého si začal vážit.

Nejprve nic neviděl. Mohlo by se zdát, že tu Freynard nikdy nebyl. Potom drak zahlédl v suti poblíž nějaký pohyb. Překročil zbytky jakési kamenné lavice nebo stolu a odsunul kousek zdiva.

Byl to Freynard, bledý jako čerstvá mrtvola. Oči měl otevřené, ale nejdřív se zdálo, že draka vůbec nepoznává, protože se odtáhl, jako by čekal, že ho zabije. Morgis ho popadl za ramena a zatřásl jím: "Freynarde! K čertu, to jsem já! Vévoda Morgis!"

"Morgis?" Kapitán se na něj podivně podíval, ale pak se posbíral. Zvedl ruku k hlavě. "Promiňte. Byl jsem mimo." "Co se tu stalo? Zaútočili na tebe?"

Muž se rozhlédl kolem, jako by to tady viděl poprvé. Pomalu všechno vysvětlil: "Strážce mě zahlédl. Zápasili jsme... Zranil jsem ho a ztratil jsem meč. Zahnal mě sem a pak se všechno zhroutilo."

"Kde je ten vlčí nájezdník?"

"Pod tím." Freynard ukázal na novou hromadu mramoru a kamení vlevo vedle sebe. Uprostřed byla vidět bota a část nohy. Nebylo pochyb, že je Aramita mrtvý.

Morgis pomohl muži na nohy. "Haggerth je mrtvý." "Haggerth? Mrtvý?" "Ale D'Rak taky."

Na to se kapitán široce usmál: "D'Rak mrtvý! Držitelé jsou teď bez vůdce!"

Drak se nad tím zamyslel. "Ano, myslím, že to je důležitý zisk. Ale teď je ještě důležitější vzít Troiu a najít Gryfa. Z Qualardu se najednou stalo nejpřítažlivější místo na tomhle kontinentu."

Obešli zeď a zahlédli Troiu. Freynard se začal třást: "Co to dělá?"

Kočí žena se postarala o ostatní těla, jak chtěl drak, a teď stála před posledním přeživším, před držitelem, který zešílel. Než to Morgis stačil Freynardovi vysvětlit, proťala držiteli hrdlo.

Kapitán se začal kroutit. Byl silnější, než si vévoda představoval. "Zastavte ji!"

Morgis ho držel. Troia se ohlédla. Vypůjčený meč už se chystal useknout Aramitovi hlavu. Drak kapitána pevně sevřel a vyštěkl: "Sekni! Hned!"

S přesností, která odhalovala zkušenost, jakou by u ní nečekal, jedinou hladkou ranou hlavu utřásl.

"Pusťte mě!" Freynard se málem vykroutil. Morgis se otočil, podíval se mu do tváře a rychle řekl: "Bylo to nutné, kapitáne. Nevím, jestli to dokážu vysvětlit, a Troia asi taky ne. Prostě jsme věděli, že to musíme udělat!"

Muž v jeho rukách se nekontrolovatelně roztřásl a pak se svezl k zemi. "Jak chcete. Když myslíte, že to bylo nutné, pane, věřím vám."

Troia odhodila meč vedle bezhlavého držitele a zamířila k nim. Vypadala klidněji než předtím.

"Možná ho budeš potřebovat," opatrně navrhl drak. Odmítavě zavrtěla hlavou a vytasila drápy:

"Spokojím se s tím co mi odkázali moji předkové."

Freynard se zadíval na své prázdné ruce: "Já potřebuji zbraň. Zapomněl jsem si vzít tu svoji." "Vyber si."

Kapitán se zadíval na ostatky staršího držitele: "Měl meč?" Morgis přivřel oči: "Možná, i když ho nepoužil. Pochybují, že by ho dokázal zvednout."

Freynard se od draka odtáhl a přešel k D'Rakově mrtvole. Morgis toho času využil, aby si promluvil s Troiou. "Nad něčím jsem přemýšlel. Začínám věřit, že Gryf mohl považovat místo, kam šel, za příliš nebezpečné. Všimni si, jak si zajistil, že zůstane sám. Uznávám, je to jenom náznak, ale už jsem ho trochu prohlédl."

"Opravdu si myslíš, že nás poslal na špatnou stopu?" "Přesně... A podle toho, co se stalo tady, by mohl mít velké potíže. Myslím, že ho hledá skutečný gryfa Drak z Hlubin ví, že by tu mohl být - ne, je tu i D'Shay."

"D'Shay?" Neslyšeli, kdy se Freynard vrátil. U pasu mu visela dlouhá, úzká čepel. Snad až příliš dlouhá; spíš obouruční než dlouhý meč.

Morgis se podíval na meč a pak na kapitána: "Kdes našel tohle? Určitě bych si ho pamatoval."

Freynard pokrčil rameny: "Stáhl jsem mu plášť a meč byl pod ním. Nebudu pokoušet štěstí. Zamlouvá se mi víc než ten krátký, který jsem měl."

"Máš na něho vůbec dost síly?"

"Chceš mě vyzkoušet?" Kapitánovu tvář na chvíli rozsvítil mazaný úsměv.

"Podle toho, jak se na mě díváš, ne."

Zahřmělo. Už si zvykli na vítr, dokonce i na zimu, ale tohle bylo něco nového. Ani to neznělo jako obyčejný hrom; dunění pokračovalo dál a dál tak dlouho, že jim připadalo jako celá věčnost, ne konečně

pomalů utichlo. "Gryf!" zašeptala Troia.

Drak ostře přikývl: "Myslím, že můžeš mít pravdu - a myslím, že už může být pozdě." "Ne! Tomu neuvěřím!"

"Nezáleží na tom, čemu ty, já nebo kapitán věříme, protože stejně půjdeme za ním. Námitky?"

Žádné neměli. Měli jen obavy, ale ty si nechali pro sebe.

Místo toho, aby silný strop hrom ztlumil, zvuk spíše vibroval chodbami. Gryf si klekl najedno koleno a zakryl si uši dlaněmi. Ničitel před ním se posměšně smál a jeho smích se tak mísil se hřměním, že se nedalo říct, kde končí jedno a začíná druhé. Nakonec však zůstal jenom smích a i ten potom odumřel. Ničitelovy oči ho propalovaly skrz naskrz. Přivolám živly a každý z nich nechám, ať tě zlomí... Ale nikdy ti nedovolím zemřít. Rozervu tvoje tělo a hodím ho na vrchol svého pokladu, kde strávíš věčnost, nehybný, mezi kostmi těch, které jsem dostal. Budeš žebrot o vysvobození, ale já nebudu milosrdný a nikdy ti ho neposkytnu.

Gryfovi bušilo v hlavě a připadal si vyschlý, skoro jako mumie. Odmítal se však vzdát. Přes všechny ten řev, všechny ty kruté výhrůžky se ho Ničitel ještě ani nedotkl. Proč? Byl tady v pasti, bez cesty ven. Pochyboval, že si s ním vlčí bůh jenom hraje.

Pros o milost - nedám ti ji, ale mohlo by mě to pobavit. Do toho. Možná se dotkneš nějaké citlivé části mé... duše. Sílený bůh se znovu zasmál, ale neznělo to nuceně?

Gryf se přinutil vstát. Ztratil meč, stejně by však bylo bláhové myslet si, že by jím mohl Ničiteli ublížit. Jaká možnost mu tedy zůstala?

Žádná, ztracenče.

Ucítil ostrou, bodavou bolest v hrudi a nejdřív ho napadlo, že Ničitel konečně udeřil. Byla to však příliš malá bolest, a když nerostla, uvědomil si, co ji způsobuje.

Zabíjí tě vlastní strach, starý? Poddej se mu; tak se ti bude mnohem snadněji umírat!

Vzpomínáš si, jaké to bylo? zeptala se zvědavě stará vzpomínka. Jsi pořád stejný? Co - stejný? zavrčel Ničitel, očividně zmatený. Jak to myslíš?

Vzpomínky. Útržky vzpomínek. Sáhnu pod košili a vytáhl jedinou malou píšťalku. Kdysi měl tři. Jeho jediné dědictví. Pro opatrovníka každá představovala kus jeho dědictví. Tuhle lví pták nikdy nepoužil; bál se, co by mohl zjistit. Jedna svolala ptáky z širého okolí, neuvěřitelné hejno, které zničilo vražedný útok klanů Černého draka. Druhá přivolala Troiu, bytost kočičí přirozenosti, stejně jako byl on. Ale co bylo třetí a poslední částí jeho dědictví? Tvým jediným dědictvím je smrt, Gryfe! Pokloň se mi! Pokloň se mé vůli, nebo tě rozervu na zkrvavené cáry masa, které pak povečeřím!

Snad ho tím chtěl víc zastrašit, ale mělo to opačný účinek. Ničitel až příliš vyhrožoval, ale pořád se držel zpátky - a strach vlčího boha, strach, který Gryf cítil i minule, byl zřetelnější než dřív. Přiložil píšťalku k zobáku. Nezáleželo na tom, že se zobák nehodil k pískání tak dobře jako lidská ústa. Stejně jako předtím stačilo, aby píšťalkou prohnal nějaký vzduch.

Stůj!

Krátký tón, zvědavý. Byl to tázavý tón, jako by byl tajemstvím, bytostí bez zřetelné vlastní osobnosti. Temnota v temnotě, která byla Ničitelem, se stáhla. Oči stále plály vztekem, ale objevovaly se v nich i nejistota a strach.

Ničitel zavrčel a potom ňafnul jako zraněné štěně. Tunel se koupal v jasu. Na jedné ze stěn se zhmotnil portál - samotná Brána. Stejně jako předtím vypadala Brána mnohem vyšší, než chodba dovolovala. Taky se změnila, a nejen co se týká základního fyzického vzhledu. Rez byla pryč; panty znovu držely. Tvorové, kteří se po ní hemžili, se pohybovali s novou chutí, s novým životem, který minule postrádali. Obé křídla se společně otevřela - a z Brány vyšlo prvního půl tuctu beztvárných, nelidí. Gryfův lid. Minulost se mu neodhalila v mžiku. Některé vzpomínky zapadly na své místo, ale jiné stále zůstávaly pohřbeny. Ted' už však nemohl popřít, že býval jedním z nich, že se pohyboval staletími a spravoval jedny věci tady, pomáhal s jinými onde - ale nikdy se skutečně nepostavil na jednu stranu.

Dokud se Ničitel neodvážil něčeho nevyslovitelného.

Podíval se na stínovou postavu. Přikrčila se, ale pořád měla nasazenou falešnou masku moci. Dělá, co se mi zachce! Hraje má; je příliš pozdě to změnit! Vyhrál jsem! Slyšíš? Vyhrál jsem! Jsou to moje pravidla a já si je měním, jak se mi hodí!

"Tys mě vytvořil!" Gryf v úžasu vykročil dopředu. Jak se přibližoval, Ničitelova temnota se stahovala hlouběji do tunelu. Beztvární němě stáli poblíž. I když nic nedělali, pomáhala samotná jejich přítomnost. Dala lvímu ptákovi porozumění, které potřeboval. Chápal už, proč opustili své obvyklé způsoby a pomáhali mu víc, než kdykoliv předtím pomohli někomu jinému. Bez ohledu na proměnu byl pořád jedním z nich.

Byl však i něčím víc. Ničitel zjevně nebyl konečný soudce. Když vzal jednu z beztvárných bytostí a proměnil ji v parodii skutečného žijícího zvířete, vyrušil jistou moc. Pokud bylo nějaké neporušitelné pravidlo, znělo, že existují ti, kterých se nelze dotknout. Neměli skutečné jméno, ale ti, kdo potřebovali vědět, věděli. Vlčí bůh znal trest, ale v posedlosti "hrou" si ho odmítl všimnout.

Gryf natáhl ruku ke stínu. Ozvalo se prudké vydechnutí a Ničitel se stáhnul ještě dál.

"Nemáš nade mnou moc. Ne po tom, co se stalo poprvé. Proto se mě bojíš víc než jiných opatrovníků. Nemůžeš se mě přímo dotknout; musíš pracovat skrz prostředníky. Proto jsi původně svedl Shaidarola. Věděl jsi, kdo jsem, i když to mistři opatrovníci nevěděli."

Lži! Nechávám tě žít, protože jsem vyhrál a můžu být velkomyslný! Podívej! Dávám ti svobodu!

Lví pták se ohlédl, bez nejmenšího strachu, že by se ho mohl Ničitel pokusit zabít. Nemohl. Moc vlčího boha byla omezená, nejspíš ode dne, kdy se mu podařilo tady dole uvěznit jednoho ze svého druhu.

"Máš tady dole protivníka, že? Toho, který dohlížel na Snové země. Proto tak dlouho odolávaly." Znovu se přiblížil.

Tma, stíny, všechno, co bylo Ničitelem, s táhlým zavytím zmizelo. Dokonce i puch hniјícího masa byl pryč, jako by tu nikdy ani nebyl. Iluze může být velmi skutečná, a ne všechna Ničitelova moc byla iluzí. Dokázal omezeně ovládat mrtvé, to však nebyla jeho hlavní zbraň. Hlavně a především byl vládcem strachu. Toho strachu, jenž v jeho jménu vytvořil celou říši.

Gryf se otočil ke svým bratrům. Navzdory tomu, že jejich tváře neměly žádné rysy, z nich cítil smutek.

Patřival k nim, neměl být proměněn. Gryf pochyboval, že se někdy plně dozví, co se vlastně stalo.

Já něco vím - jestli mě osvobodíš, starý. Jako na pokyn se beztvární začali vracet Bránou zpět. Neohlíželi se a Gryf pochopil, že ho považují za navždy ztraceného. Podle toho, co slyšeli, si dál volil strany.

Porušili svá vlastní pravidla a pomohli mu, protože cítili, že si to zaslouží, ale zbytek byl na něm. Tak nějak. Dokonce ani já nemůžu s jistotou říct, čemu věří. "Kdo jsi?" zavolal, oči upřené na mizící Bránu.

"Kdo jsi? Jiný bůh?"

Vašimi slovy - téměř. Řekněme... jeden z vyšší skupiny, i když o nás ten, který si říká Ničitel, mluví jinak.

"Kde jsi?"

Nerozhodl ses, jestli mě půjdeš uvolnit. Co můžu udělat, abych tě přesvědčil? Pomohl jsem ti v Canisargosu. Udělal bych víc, vzbudil bych však jeho podezření. Jsem k jeho moci vnímavější než vy maličcí. Pěkný žert. To mám za to, že jsem ho podcenil; ale byl tak mírný, když znovu získal svobodu. A přinejmenším mi dlužíš za to, že jsem ti před chvílí zachránil život.

"Kdy? Ničitel se mě jenom pokoušel zastrašit." Ne on, ale jeden z jeho psíčků, jménem D 'Rak - nebo jsi zapomněl, jak se dotknul tvé ruky? Opravdu té v tu chvíli chtěl zabít.

Opravdu, na to zapomněl. Ted' se však zdálo, že na tom nezáleží. Gryf se neměl na koho zaměřit, a tak se díval na strop. "Vypadá to, že máš víc moci než Ničitel, a přesto nedokážeš uniknout?"

Pouta, která mě drží, byla vytvořena pro můj druh. Kdysi držela toho, který si říká Ničitel. Když jsme viděli, čím se stal, báli jsme se, že by se nám mohlo přihodit totéž, a tak jsme svěřili - řekněme, klíč - jediným, komu mohou všichni důvěřovat. "A já - jako jeden z nich - mám ten klíč." Ano.

"Tak mi pověz, co mám udělat. Pustím tě."

Skoro cítil váhání. Je tady jistá potíž.

Gryf věděl, co přijde. Z toho, nač si vzpomínal a co dokázal poskládat dohromady. Dávalo to smysl.

Bohužel. "Nemůžeš. Nevíš to." Veškeré vědomosti o klíči získal váš druh. Tak ho nikdo nemohl zneužít.

"Co se stalo minule? Co zničilo Qualard?" Lví pták to věděl, ale chtěl si to ověřit. Mýlíš se.

"Mýlím?" Všechno sedělo, aspoň si to myslel. Špatné informace, špatné nasměrování - Ničitelova silná stránka. V Qualardu se zrodili vlčí nájezdníci. Proč myslíš, že se to tak stalo?

Bylo to směšné. Utrácel čas tím, že si povídal s neviditelnou bytostí o dějinách, zatímco Aramité jistě právě ted' hledali uprchlíky ze Sirvak Dragothu a jeho vlastní společníci mohli být mrtví.

Neplýtváme časem. Tady dole plyne čas velmi pomalu. Část trestu - ta nejhorší, věř mi. A kromě toho, je to tak dávno, co jsem s někým mluvil.

Qualard jako rodiště vlčích nájezdníků? Mělo to smysl, ale proč... "Tohle bylo Ničitelovo vězení."

Ano. Aramité byli jeho způsobem, jak si ukrátit čas, když jsme však nakonec požádali o jeho propuštění, posedlost jimi mu zůstala. Chtěl jsem vědět proč, protože se začal narušovat vzor života v místě, kterému teď říkáte Snové země - a zjistil jsem, že jeho mazlíčci, jeho děti dělají to, co on sám fyzicky udělat nemohl.

Držitelé, Ničitelovi černokněžníci, na jeho příkaz zajali jednoho z beztvárných pozorovatelů. Vlčí bůh chtěl svůj vlastní klíč - a nejen klíč ke vězení, ve kterém předtím trpěl. Nelidé mohli dělat řadu věcí, které on sám dělat nemohl. Tak, jak byli, je nedokázal ovládnout.

Jeho věrní služebníci to dokázali - ale něco se nepodařilo. Ano, jako smrtelné spojení si vybrali zřejmě nejméně ovladatelné zvíře. Gryfa. Dokonce ani já netuším proč. Všechno jsem odhalil, vstoupil jsem na vaši rovinu, do Qualardu - a zjistil jsem, že už na mě čeká. Měl klíč k vězení a použil ho. Já... jsem se zmítal... a město zahynulo. Získal jsem však jeho klíč. Tebe. Většinu dalšího víš.

"Falešné vzpomínky?"

Částečné kouzlo, které na mě Ničitel - nebo spíš jeho děti seslaly, a částečné kouzlo seslané pro mne mistry opatrovníky, i když je to stálo ochranu před moci Ničitele.

Všechny ty úskoky - proč? "Čeho se od Snových zemí skutečně bojí? Je to proto, že je jednoduše nemůže ovládat?"

Pro ty, kdo se radují z moci, je věc, kterou nemohou ovládnout, zdrojem strachu... a tak se ji snaží zničit, aby ukázali svou převahu.

"Myslím, že vím, jak tě vysvobodit - ať jsi kdekoliv. Část mlhy se zvedla."

Učil radost a úlevu, kterou ten druhý navzdory zdánlivému klidu nedokázal skrýt. Pak mám jednu prosbu, které jako jeden z nich můžeš a nemusíš vyhovět.

Gryf spatřil, co bytost chce, a přikývl. Zhluboka se nadechl a uklidnil se. "Jsi připravený?"

Jsem připravený ode dne, kdy jsem byl spoután. Jsem unavený spánkem.

Gryf přivolal Bránu.

XXIII.

Potkal je asi sto kroků východně od místa, kde se měli setkat. Meč svíral v levé ruce. V pravé držel něco tak malého, že to sevřená pěst ukryla. V té chvíli na tom nezáleželo; záleželo jen na slovech, která řekl, jakmile byli dost blízko na to, aby ho slyšeli. "Je po všem."

Freynard promluvil jako první: "Po všem? Vy jste to udělal, Gryfe?"

Pomalu přikývl. "Ten... vězeň je volný a D'Shay... je mrtvý." "Konečně," zasyčel Morgis. "Můžeme opustit tohle nehostinné místo a vrátit se do pokojných Dračích říší."

Gryf se při drakových slovech nedokázal ubránit jistému pobavení. Pokojné? Měl podezření - vlastně doufal - že Morgis žertuje.

Na druhé straně, Troia moc šťastně nevypadala: "Tohle plánuješ? Vrátit se tam?"

Podíval se na ni a pokusil se říct něco z toho, co pro něj bylo příliš těžké vyslovit., Ještě ne. Ne dřív, dokud si nebude jistý, že vlčí nájezdníci utíkají, že se jejich říše hroutí..." Jeho vyčerpaná mysl poprvé zaregistrovala, že Haggerth chybí. Temný výraz na Troině tváři se ještě prohloubil "Co se mu stalo?"

"D'Rak ho zabil - ale mistr opatrovník dokázal zasadit vlastní ránu a vévoda Morgis ji dokončil."

Podívala se na něj. "Jakž takž jsme ho pohřbili, Gryfe, ale chci se tam vrátit a..."

"Vrátíme se. Ted', když byli vlčí nájezdníci ze Snových zemí odstraněni, si to můžeme dovolit."

Všichni se na něj podívali. Freynard se s nevěřícím výrazem zeptal: "Jak je to možné? Ted' už měli obsadit Sirvak Dragoth! Nebyl způsob, jak je zastavit!"

Gryf se vrátil v myšlenkách zpět k podzemnímu vězení. Jakmile byla osvobozena, radostná přítomnost ještě jednou promluvila k jeho mysli. Už jsem porušil mnohá pravidla, starý. Hlavní z nich bylo vyrovnám situace tím, že jsem se pokoušel ukrýt skutečnost, že stále žiješ. To selhalo. Jedno nebo dvě další přestoupení už mi neublíží a myslím, že mi porozumí. "Kdo?" loudil odpověď Gryf.

Ten druhý se do léčky nechytil. Vlčí nájezdníci nikdy neměli být schopni napadnout Snové země. Ty

země jsou posledním odkazem někoho, komu hodně dlužím. Svobodná, nedotčená země, nic víc, ale právě tím zvláštní. Odstraním z nich nákazu Aramitů... a potom ti povím poslední důležitou věc. Týká se toho, kterému kdysi říkali Shaidarol...

Ted' už to byla vzpomínka. Trochu hořce si povzdechl, podíval se na všechny tři a odpověděl: "Řekněme, že vězeň byl vděčný."

Morgis a Troia vypadali zmateně. Freynard byl bledý. Čekali na další vysvětlení, ale lví pták s ním prozatím skončil. Napadla ho jedna věc a cítil, že přinejmenším drak má právo to vědět.

"Skoda, že jsi tam nebyl, Morgisi. Určitě by ses ho chtěl na mnohé zeptat"

"Proč? Kdo to byl?" Drak se zachvěl. Všichni se teď třásli, jak tak stáli na jednom místě. "Nemohli bychom se vrátit do Snových zemí a promluvit si o tom tam?"

"Jak si přeješ." Ted' bylo tak snadné spojit se s Bránou. Brána - Snové země samotné - byla něčím podobná vězni a Ničiteli, a jako taková dokázala cítit radost a vděčnost. A pořád i trochu obav, které Gryf rychle utišil.

Tentokrát zazářila ještě jasněji než minule. Dveře se doširoka otevřely. V dálce jimi uviděli Sirvak Dragoth, nedotčený a celý. Po žádné bitvě tam nebylo ani stopy.

Byl to úžasný pohled, zázrak. Za sebou uslyšel mumlání. "Co je, Allyne?"

"Nic, Gryfe. Žasnu, i když už bych si měl zvyknout na zázraky, pokud jde o tebe."

"Čistá pravda," dodal Morgis.

Gryf ustoupil stranou a ukázal na vévodu: "Ty první, Morgisi." "Jestli si myslíš, že budu něco namítat, tak se zatraceně pleteš." Drak přešel k portálu a zrovna se chystal projít, když ho lví pták náhle chytil za rameno: "Ten vězeň, Morgisi. Pověděl mi, že mu někteří smrtelníci kdysi říkali Drak z Hlubin."

"Drak..." vévodovi klesla čelist a tvář získala výraz téměř nábožné úcty. Pro dračí rasu byl Drak z Hlubin bytostí nejvíce podobnou bohu, podivuhodným tvorem, který, jak se tvrdilo, postrčil draky na cestě k moci. Podle toho, jak vězeň mluvil, Gryf o tak křiklavém zásahu pochyboval, to si však nechal pro sebe. Morgis tam pořád strnule stál, pokoušeje se tu myšlenku nějak přijmout. Gryf se hlasitě zasmál, i když v srdci necítil nic podobného štěstí. "Promluvíme si o tom někde, kde je tepleji, vzpomínáš?" Postrčil draka skrz Bránu.

Další šla Troia, přestože chtěla počkat. Gryf na tom trval. Přitáhl si ji k sobě a zašeptal: "Lord Petrac mi seslal sen, aby mě zaměstnal, ale uvědomil jsem si, že mi jen vytáhl na povrch podvědomé touhy. Jestli se vrátím, chci ti o nich povědět a zjistit, zda bychom některé z nich nemohli sdílet"

Její oči říkaly ano - a pak si uvědomila jedno hrozivé slovo. "Co myslíš tím 'jestli'?"

Postrčil ji skrz a v duchu poprosil Bránu, aby se zavřela. Mohutné dveře se zabouchly, ale Brána sama zůstala na místě.

Freynard o krok couvl. Vyděšeně se rozhlédl, jako by čekal nepřátele, kteří na něj vyskočí z trosek města. Vítr mu odvál vlasy. Jeho obličej vypadal jaksi užší, připomínal spíš lišku nebo nějaké podobné zvíře. "Je něco špatné?"

Gryf zavrtěl hlavou: "Ne, jen jsem s tebou chtěl mluvit o samotě. Pořád jsem si neodpustil, cos musel vytrpět v D'Shayových rukách."

"Přežil jsem."

"Jsem rád." Bývalý vládce natáhl pravou ruku. "Rád jsem tě znovu viděl."

Freynard přijal nabízenou ruku s rostoucím úsměvem. Vykřikl a pokusil se vytrhnout, ale Gryf ho držel pevně. Kapitán klesl na kolena a neovladatelně se roztřásl, jako by prožíval strašlivý šok.

Gryf na něj hleděl jako ztělesněná smrt. "A je strašné, že jsem tě tak rychle ztratil. Měl jsem se poučit z minulé zkušenosti. Vždycky máš v záloze ještě poslední trik."

Konečně ho pustil. Tvář, která teď na něj hleděla, nepatřila Allynu Freynardovi, třebaže byla zarostlá vousy. Brzy získala jinou, důvěrně známou podobu. D'Shay.

"Potlačil jsem ji!" vyjekl pán vlčích nájezdníků. "Potlačil jsem transformaci, nějak jsem věděl, že budu... že budu poslední. Moje moc je ještě slabá. Nemohl - nemohl jsi to vědět!"

Gryf zvedl pravou ruku a ukázal ji D'Shayovi. Byla na ní značka podobná té, kterou předtím viděl na Freynardově tváři, ale obrácená. Nebyla vidět, dokud se vzájemně nedotkly.

"Malý dárek pro nás oba od staršího držitele. Měla spálit tvoje nové tělo a nedat ti čas připravit si další."

Mne měla taky spálit. Drak z Hlubin mi o ní řekl a mímě ji pozměnil - dárek na rozloučenou. Odešel, Shaidarole, aby odčinil všechny zásahy, které způsobil."

D'Shayovi se zablesklo v očích. Gryf potřásl hlavou, víc smutný než rozzlobený.

"Tvůj pán a vládce ti nijak nepomůže. Stejně se tě chystal opustit. Sáhni. Podívej se, jestli tě jeho moc ještě podporuje."

Díval se, jak se jeho nepřítel natahuje po moci. Z arogantního obličej se pomalu vytratily poslední stopy barvy. D'Shay si uvědomil, že je teď velice, velice smrtelný. Bylo to, jako by už Ničitel neexistoval.

Nebylo tam nic.

Gryf sáhnul dolů a zvedl ho za košili. D'Shayova tvář se ocitla jen na vlasek od ostrého, dravého zobáku.

"Vypadáš trochu našedle. Je po všem. Můžeš prohlásit, že tě svedl a přinutil tě stát se tím, čím jsi, ale já znám pravdu. Jen jsi před ostatními opatrovníky ukrýval, kým jsi byl - v myslí. Pamatuji si to. Spojil ses s Ničitelem jako první."

Věděl, že D'Shay sahá pro dlouhý meč. Volnou rukou ho popadl za zápěstí. Málem ho nenapadlo, že je to léčka, dokud si neuvědomil, že i když byl D'Shay zoufalý, věděl, jak by bylo zbytečné pokoušet se tasit tak dlouhou zbraň, když protivník stojí tak blízko.

Dýku schovával D'Shay za zády. Vytáhl ji, zatímco Gryf ještě sledoval meč. Bývalý žoldnér nemohl udělat nic jiného než se pokusit odstrčit ho. Teď ho ale pevně držel D'Shay.

"Půjdeš se mnou!" odplivl si vlčí nájezdník. "Musíš!" Nůž zasáhl Gryfa nížko, ale podařilo se mu dost uhnout, takže bodl jen do svalů a ne do vnitřních orgánů. Lví pták instinktivně udeřil a zaťal pařáty do protivníkovy nechráněné hrudi, jako by byla z papíru. D'Shay ho pustil a couvnul. Lapal po dechu a z jeho nového těla proudila krev.

Pokusil se zaostřit pohled na Gryfa, ale místo toho hleděl do prázdna. "Ne, nemůžu..."

Lví pták mu věnoval tak málo pozornosti, že by byl mohl vlčí nájezdník klidně uniknout. Gryf vytáhl nůž a proklínal sám sebe za přehnané divadlo. Získal jen další ránu, na které si mohl otestovat své léčitelské schopnosti. Ať se snažil, jak chtěl, emoce měly pořád navrch.

"Gryfe!" dostal ze sebe D'Shay. Jejich pohledy se na okamžik setkaly, nenávist stále v plném plameni, a pak se nájezdník konečně zhroutil dopředu a dopadl na zem jen kousíček od vrávorající-ho lvího ptáka. Chvilí se zmítal a pak zůstal bezvládně ležet. Gryf si přidržel ruku na ráně a obrátil tělo na záda. Z předchozích dvou zkušeností už věděl, že ve smrti nebude znovu vypadat jako Freynard. Teď tady ale byl jeden rozdíl. Tentokrát si byl beze všech pochybností jistý, že je D'Shay skutečně mrtvý. Převrácená značka na jeho vlastní dlani představovala D'Rakův způsob, jak si to pojistit. Starší držitel nakonec svého soupeře přece jen přechytračil a Gryf mu tu zásluhu s radostí přiznal. Nechtěl z toho mít nic než trochu míru.

Kolikrát asi D'Shay oklamal smrt, pomyslel si náhle. I jednou by bylo příliš. Už jenom proto to všechno stálo za to. Jen si přál, aby si byl uvědomil pravdu dřív. Zadíval se do nenáviděné tváře a neubrnil se.

"Ukradl jsi svůj poslední život, bastarde."

Z úcty k ubohému Allynu Freynardovi, který si zasloužil hrob, odtáhl tělo k Bráně. Portál se neotevřel, neotevře se, dokud si to nebude přát - a lví pták chtěl v tu chvíli jenom popadnout dech. Rána ho bolela, věděl však, že až projde Bránou, nebude mít na sebe čas. Nemohl se vrátit do Dračích říší, dokud vlčí nájezdníci nezačnou alespoň ustupovat. I když Aramité utrpěli obrovskou ztrátu, jen tak se neskloní. Narodili se pro válku a dobývání a myslet si, že prostě složí zbraně a vzdají se, bylo šílenství. Taký doufal, že se o sobě i o téhle zemi ještě něco dozví. Nějak cítil, že mezi Snovými zeměmi a Dračí říší existuje pouto. Přesahovalo to těch pár věcí, které mu řekl Drak z Hlubin. Gryf nepochyboval, že ani ten neuvěřitelný tvor neví všechno.

Ale Gryf se vrátí. Byl tady dost dlouho na to, aby poznal, že jeho domov leží za Východními moři. Jestli se Troia rozhodne jít s ním, bude to ještě lepší. Lví pták doufal, že se Morgis zdrží tak dlouho, aby mohli odplout všichni společně, ale to záleželo na vévodovi. Bylo by dobré mít nablízku jednu známou tvář, i kdyby to byl šupinatý, zubatý obličej dračího pána.

Vzhlédl k Bráně. Tmaví tvorové ho pozorovali, ale v očích neměli nic zlého. Na Gryfovu němou žádost se veliké dveře začaly pomalu otevírat

Když byly doširoka rozevřené, vzal své břemeno a nevšímaje si mučivé bolesti, prošel do náruče

vyděšených, zvědavých přátel. Věděl, že to není konec, ale jen začátek. Brána se za ním zavřela a dávná stavba zmizela. Zbořenými ostatky Qualardu se proháněl jen osamělý vítr.

XXIV.

Tentokrát ho pouta držela zkrátka. Ne ve fyzickém smyslu, ale sloužila nakonec stejnému účelu. Nemohl se dorozumět s vnějším světem, nemohl se dotknout těch, kdo by mu přišli na pomoc.

Ničitel sebou zazmítal, pokusil se uvolnit pouta natolik, aby mohl mysli sáhnout za své vězení. Za vězení, do kterého ho strčili zpět. S Gryfovou pomocí, protože ten měl klíč, samozřejmě.

To není fér! vykřikl. Hra byla vyhraná! Nerozuměli. Nikdy nerozuměli.

Přes poslední pokus byl pořád přivázaný k tomuto místu. Pouta držela a budou držet navždy a on cítil, jak v něm neovladatelně roste strach, protože tentokrát řekli, že neví, jestli vůbec někdy požádají o jeho propuštění. Ale já jsem vyhrál!

Jeho jediným společníkem byla prázdnota. Neslyšel ani vítr nahoře. Vítr, který se neustále proháněl Qualardem, místem, kam nikdo nepřijde, pokud se tomu dokáže vyhnout. Že ano?