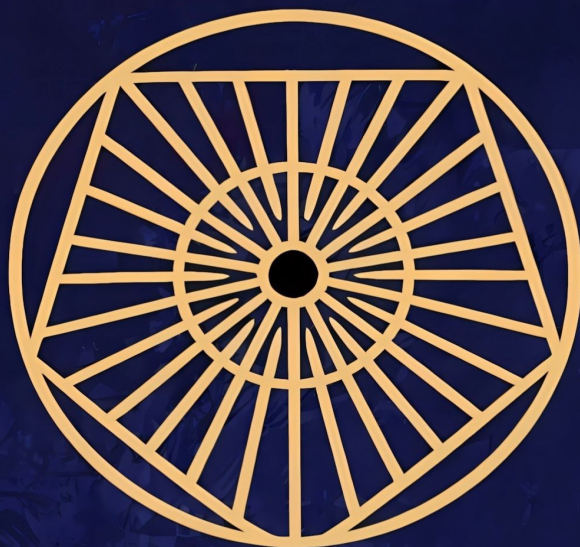


ZERYTHAR
PAMIĘĆ ZAIHONU



HISTORIA
ZEPHYRA EURUSA
TOM I
J. M. JAZGARSKI

Zerythar: Pamięć Zaihonu

Historia Zephyra Eurusa

Tom I

J. M. Jazgarski

Okladka: Magdalena Klipo

Redakcja: J. M. Jazgarski

© Wydawnictwo Memoro, 2026

Wszelkie prawa zastrzeżone

ISBN 978-83-980524-0-5

Self-publishing

SPIS TREŚCI

PROLOG	7
AKT Ø	12
I	13
II	30
III	47
IV	70
V	90
VI	105
VII	120
AKT I	138
VIII	139
IX	154
X	165
XI	181
XII	195
XIII	212
XIV	226
XV	239
XVI	253
AKT II	271
XVII	272
XVIII	288
XIX	308
XX	327
XXI	344
XXII	361
XXIII	378

XXIV	392
XXV	409
XXVI.....	422
XXVII	437
AKT III	452
XXVIII	453
XXIX.....	468
XXX.....	486
XXXI	505
XXXII	522
XXXIII.....	543
XXXIV.....	562
XXXV	577
XXXVI.....	593
XXXVII.....	606
XXXVIII	622
XXXIX.....	640
XL	658
XLI.....	676
EPILOG	694
MAPY	699
GŁOSARIUSZ.....	701
SPIS BOHATERÓW	716
PODZIĘKOWANIA	719
O AUTORZE	720
WIĘCEJ O ZERYTHAR	721

Praememoro celatas en materie, nur fortuno povas ĝin revelare.

PROLOG

Port w Urbo de Oriento tętnił życiem mimo wczesnej pory dnia — gwarem wręcz nadzwyczajnym, choć oba słońca dopiero wstawaly nad horyzontem. W oknach kamiennych domostw i przy straganach w części portowej gromadziły się tłumy cywilów.

W powietrzu mieszały się zapachy smoły, ryb i soli z dźwiękami dzwonów okrętowych i stukotem młotków. Dzieci biegały po alejkach między wozami i ładunkami, a rodzice wraz z marynarzami próbowali je temperować, by nie przeszkadzały w pracach.

Inni w milczeniu albo cichych rozmowach obserwowali przygotowania w doku do wielkiej wyprawy. Mimo że wszyscy wiedzieli, nikt nie używał słowa „trzecia”.

Dwie poprzednie przestały istnieć w dyskusjach — jakby brak powrotu był czymś, do czego ludzie przywykli już dawno. Część z czekających w porcie przeżyła to już dwa razy. Ten kolejny nie niósł ze sobą tej samej wagi.

Nie miało to znaczenia dla rytmu życia miasta. Ponad dachami domostw piętrzyły się smukłe, kamienne, otwarte wieżyczki o przeznaczeniu dawno zapomnianym. Z daleka przypominały palce wyciągnięte ku niebu, jak gdyby samo miasto chciało nimi czegoś sięgnąć. Wiele lat po ich powstaniu zawieszono w nich dzwony, które swym dźwiękiem regulowały rytm życia miasta. Wkrótce miały rozbrzmieć donośnie — gdy wyprawa ruszy ku morskim to-
niom.

Wzdłuż nabrzeża widać było ciężkie bramy prowadzące w głąb miasta. Nad nimi powiewały sztandary znane wszystkim mieszkańcom Dwukontynentu. Razem tworzyło to charakter niepowtarzalny i niemal mistyczny, jakiego nie sposób znaleźć nigdzie indziej poza północno-wschodnimi krańcami tego lądu.

W porcie trwały ostatnie przygotowania do ekspedycji, która mogła odmienić losy regionu, a może i całej prowincji Jagirskiej. Ta z kolei była jedną z pięciu części wielkiego *Unaro* — organizmu, którego nie sposób nazwać ani królestwem, ani imperium, ani sojuszem czy unią. Było czymś więcej: *Wspólnotą* prawa i porządku, rozciągającą się na cały Dwukontynent. W jej granicach dawne narody powoli rozmywały się w uniwersalnej idei *Jedności*.

Doki wypełniały się coraz bardziej gwarem. Ciężkie wozy podskakiwały na nierównych kamiennych płytach nabrzeża. Tragarze, sapiąc, przepychali beczki lub nieśli ciężkie opieczętowane laski skrzynie.

Jedna z nich różniła się od pozostałych. Nie była drewniana, lecz metalowa, gładka, lśniąca, inna od znanych stopów, chłodna w wyglądzie. Odbijała światło w odcieniu błękitno-fioletowym za każdym razem, gdy promienie wschodzących słońc padały na jej powierzchnię.

Pozostałe skrzynie wyglądały tak, jak należało się spodziewać. Na ich wiekach widniały niebiesko-czarne znaki *Unaro* — pięciokąt zamknięty między dwoma słońcami, z pustą przestrzenią pośrodku. Od niej odchodziły nieregularne linie, jak od promieni dużego słońca, rozlewającego się aż po krawędzie wieloboku. Symbol

jedności, prawdy i wspólnoty błyszczał głębią w blasku porannego światła.

Do portowych dźwięków pracy dołączał nieustanny śpiew codzienności: krzyk mew zataczających koła nad masztami, szum fal rozbijających się o kamienne nabrzeża, plusk sieci wyciąganych z wody przez rybaków. Wąskie łodzie chygotały się nieopodal, obciążone rybami błyszczącymi w świetle wschodzących słońc. Rybacy, wciągając kolejne połowy, podobnie jak ludzie na lądzie, spoglądali ku temu, co miało miejsce w dokach.

Wśród dziesiątek zakotwiczonych jednostek trzy przyciągały uwagę gawiedzi. Największa z nich, górująca nad całym portem, nosiła na dziobie złocisty napis *Citadelo*. Była to morska forteca wojskowych *Pretoroj* — potężny *bastionšipo*, o drewnianych burtach wzmocnionych stalą i dziobowym działem, które górowało nad resztą portu niczym baszta. Gapiów przechodził dreszcz na sam widok tej konstrukcji — jedni szeptali o sile Unaro, inni o nienasyconej ambicji.

Obok, chronione jego cieniem, czekały dwie mniejsze jednostki: *Rememoro* i *Percepto*, smukłe *eksploršipoj* o wysokich masztach i eleganckiej linii kadłuba. Choć przypominały tradycyjne karawele, wyróżniały się konstrukcją trójpokładową: niewidocznym pojemnym dolnym pokładem, przestronnym środkowym oraz górnym, na którym mieściły się ster i kajuta kapitana.

Przy trapie *Rememoro* panował zgiełk. Marynarze w połatanych koszulach i zawsze pomocni w prostych zadaniach *Vivtenisoj* krzyczeli na siebie, pchając beczki i skrzynie. Żołnierze komórek *Pretoroj* stali w równych rzędach — nieruchomi, z twarzami

twardymi i niewzruszonymi. Dwa konie, zziębnięte i niespokojne, prychały głośno, szarpiąc się na krótkich uwięziach.

Wkrótce wśród tłumu, niemal równocześnie z trzech różnych stron nabrzeża, pojawiło się pięć postaci w długich, ciężkich płaszczach. Wyglądało to tak, jakby spotkały się przypadkiem, nie znając się wcale lub jedynie przelotnie. Każda z nich ciągnęła skrzynię, której dno ugięło się pod ciężarem. Ich wygląd wyróżniał się na tle marynarzy i żołnierzy. Byli to badacze Unaro — *Kuratoroj*, którym powierzono odkrywanie wszelkich tajemnic świata.

Trzej z nich wyróżniali się charakterystycznymi kapeluszami z przypinkami ze znakiem Unaro oraz trzema błękitnymi pasami na płaszczach, świadczącymi o ich pozycji. To wystarczyło, aby wiedzieli, do kogo mają się zbliżyć. Porzucili swoje skrzynie przy dwójce towarzyszy i bez wahania ruszyli w stronę Citadelo.

Ci, pozostawieni sami sobie, zajęci od razu załadunkiem z pomocą portowych pracowników, nie mieli ani chwili na rozmowy. Tymczasem trójka wyższych rangą, gdy tylko dotarła na skraj doku, od razu dała się wciągnąć w żywą dyskusję z innymi uczonymi, pełną gestów i urywanych zdań.

Z szerzej nieznanego powodu uwagę wielu przykuło zdarzenie typowe dla portowego zgiełku. Jedna ze skrzyń wysunęła się z rąk tragarzy i runęła na kamienne płyty nabrzeża. Rozległ się głuchy huk, a z rozbitego wieka wysypały się narzędzia. Pozostali uczestnicy portowego życia natychmiast rzucili się, by pomóc zebrać rozsypane przedmioty, pozostawiając w nieładzie wszystko, co nieśli. Wywołało to tylko dodatkowy rwetes. Gdy zamieszanie

ucichło, nikt nie potrafiłby powiedzieć, czy wszystkie skrzynie wróciły na właściwe miejsca.

W porcie takich scen było wiele. Wszyscy spieszyli się, odkładali obowiązki na później, byle tylko zdążyć przed wybiciem dzwonów.

W pewnej chwili uwaga wszystkich przesunęła się ku jednej sylwetce. Przy Rememoro stał młody mężczyzna — jedna z dwóch postaci, którym trzej wyżej postawieni uczeni powierzyli swoje skrzynie.

Jeszcze przed chwilą pomagał tragarzom przepchnąć kufry w stronę wyznaczonych kajut, teraz jednak zatrzymał się u podstawy trapu. Dłoń wciąż spoczywała na uchwycie jego bagażu, ponieważ nie chcąc oderwać się od obowiązku.

Spojrzenie jednak błdziło raz ku portowym ładowniom, raz ku masztom statku. Zdawał się uważnie nasłuchiwać czegoś, co wyłącznie on słyszał spośród wszystkich ludzi obecnych w tym doku — dźwięków tak cichych i obcych, że w całym tym gwarze były tylko nieistotnym niuanssem. Szeptem, który nie miał prawa mieć znaczenia.

W końcu potrząsnął głową i uniół ją dumnie, stawiając swój ostatni krok ku pokładowi — krok, który miał poprowadzić go dalej, niż ktokolwiek w tym porcie mógł tego dnia przewidzieć.

AKT Ø

I

Paca, I/1, 294

Wpis I w dzienniku III wyprawy wschodniej autorstwa Zephyra Eurusa, Młodszego Scivolaro, protegowanego mistrza map miasta Urbo de Oriento, prowincji Jagirskiej, Vilhelma Thalassinosa. Przypisana jednostka — Rememoro.

Cała wyprawa liczy trzy statki: dwie jednostki typu Eksplorŕipo — Rememoro oraz Percepto, jedna jednostka typu Bastionŕipo — Citadelo. Załogi dwa razy po czterdzieści osób oraz sto osób. Apropozycja naszej jednostki przygotowana na dwa miesiące podróży, z uwzględnieniem paszy dla dwóch koni. Wszystkie statki zaopatrzone w broń dalekiego zasięgu oraz ręczną, zapasowe części oraz narzędzia.

Oba słońca bez zmian w układzie. Wiatr stały ze wschodu, uderzający wprost w żagle. Zmusza jednostki do halsowania już od początku rejsu. Żagle narażone na częste trzepotanie, konieczne ciągle poprawy lin. Citadelo utrzymuje kurs wolniej, lecz stabilniej. Fale umiarkowane, bez większego zagrożenia. Załoga przyjęła spodziewane warunki dla tej szerokości.

Morale: wysokie. Gotowość do realizacji misji: wysoka.

Cel: odkryć nowy ląd i jego zasoby ku chwale Unaro i bezpiecznie wrócić do Urbo de Oriento.

Zephyr zamknął ostrożnie dziennik, opierając się o reling rufy statku. Wziął głęboki wdech, by poczuć w nozdrzach morską bryzę.

— Wreszcie...

Szepnął, choć nie chciał tego powiedzieć na głos.

Spoglądał na majaczące w oddali starożytne Miasto Wschodu — Urbo de Oriento, które przez ostatnie sześć lat było jego domem i szkołą. Tam uczył się żeglugi, pracując na statkach i pływając wzdłuż brzegów Dwukontynentu podczas zadań terenowych. Poznał podstawy kartografii czy astronomii i, mimo wyznaczonej profesji, próbował rozwijać swoje inne pasje.

Choć naczelnicy Kuratorów przypisali go do *Scivolaroj*, komórki zajmującej się odkrywaniem nowych ziem ich świata, Zephyra zawsze ciągnęło ku naukom historycznym.

Zdarzało mu się przesiadywać godzinami z Praktykami z komórki *Arkivaroj* — strażnikami pamięci i prawa — słuchając ich wykładów o dawnych wiekach. Nie było w tym nic dziwnego — w końcu urodził się w Wiecznym Palatynum, marmurowym pomniku dziejów. Mieście, od którego powstania w czasach dawnego Imperium Tusci zaczęto liczyć czas. Jako dziecko w wolnych chwilach uciekał do Biblioteki Palatynńskiej, gdzie czytał aż do zamknięcia jej bram.

Pod tym względem był szczęściarzem — umiał czytać od najmłodszych lat, co pod koniec trzeciego wieku Jedności wciąż nie było powszechne. Nauka czytania była obowiązkowa w całym Unaro, lecz na dalekich rubieżach wszystkich prowincji Dwukontynentu często traktowano ją po macoszemu.

Wraz z końcem roku dwieście osiemdziesiątego siódmego, kilkadziesiąt dni po swoich piętnastych urodzinach, udał się z rodzicami pod bramy siedziby Unaro w rodzinnej metropolii.

Uczynili to w *Dzień Przemiany* — jeden z pięciu w roku, który uprawniał każdego człowieka do porzucenia swego dawnego życia i otrzymania nowego, w zamian za oddanie się misji Unaro.

To był też dzień, kiedy po raz ostatni widział ojca i matkę, którym zawdzięczał tak wiele. Nie sprzeciwili się jego decyzji i wiedzieli, że taka przyszłość w tym świecie jest dla niego najlepszym wyjściem.

Po przekroczeniu bramy katedry Unaro w Palatynum stał się oficjalnie Praktykiem Wspólnoty — *Unaristo*. Częścią Jedności.

Z zamyślenia wyrwała go nagle fala, która lekko zakolysała statkiem.

Spojrzał ponownie za rufę — na horyzoncie widział już tylko wieże Miasta Wschodu — orientального sanktuarium prastarej kultury, która z biegiem czasu zniknęła z kart historii. Nikt do tej pory nie znał przeznaczenia tych budowli. Jedni twierdzili, że wzniesiono je ku czci bogów, inni, że zbudowano je, aby sięgnąć nieba, jeszcze inni, aby rozświecić drogę żeglarzom. Dziś w ich wnętrzach biją dzwony, obwieszczające najważniejsze wydarzenia dla miasta — takie jak ich wyprawa.

Świetny przykład wciąż niezbadanych dziejów... Myśl została przerwana, gdy usłyszał znajomy głos dochodzący zza pleców.

— O, tu jesteś, Zephyrze — odezwał się pogodnie mężczyzna w płaszczu i charakterystycznym kapeluszu z przypinkami.

— Przepraszam, mistrzu. Naszła mnie nostalgia i zapatrzyłem się na nasz dom — odparł Zephyr, szybko obracając się ku nadchodzącej postaci.

— Trzeba przyznać, że Urbo de Oriento ma aurę, której nie znajdziesz nigdzie indziej na Dwukontynencie. Potrafi zahipnotyzować nawet z tak daleka. Pamiętaj jednak, młody adeptcie. „Twój dom jest tam, gdzie spotkasz jego mieszkańców”. Przez najbliższe dni musisz potraktować Rememoro jako to miejsce i dbać o nie jak o własną kwatery w naszej katedrze.

— Oczywiście. — Zephyr przytaknął i zaraz spytał. — Jakie są dalsze wytyczne?

— Dopóki płyniemy po znanych wodach, skupimy się na niezbędnych pomiarach i rutynowych weryfikacjach map pływów. Na ten moment przygotuj moje stanowisko w kajucie kapitańskiej i pomóż swojej koleżance, adeptce Arkivaroj, w urządzeniu kajuty badawczej. Razem z kapitanem ogłosimy dalsze instrukcje, gdy tylko nadejdzie sygnał z Citadelo.

Zephyr nie odpowiedział, co w rozmowie z mistrzem oznaczało milczącą zgodę.

— Dobrze. Spotkamy się później na zebraniu Kuratoroj. I pamiętaj, żeby ostrożnie obchodzić się z naszymi narzędziami nawigacyjnymi. Pamiętaj, co stało się z ostatnią busolą? — Mistrz zaśmiał się lekko, chwytając go czule za ramię, jak miał w zwyczaju w kontaktach z ludźmi.

— Tak, mistrzu Vilhelmie — odparł adept, wyraźnie poirytowany, gdy Starszy Scivolaro Thalassinós odwrócił się już na pięcie i ruszył ku schodom. Zephyr podążył za nim, urażony żartem.

Mistrz Vilhelm Thalassinos był jego opiekunem od ponad pięciu lat. Tak jak Zephyr, przybył do Urbo de Oriento z odległych stron Dwukontynentu, z północnej części prowincji Tusci. W strukturach Praktyków przyjęte było, że starszy członek komórki Kuratoroj obejmował opieką jednego ucznia, a czasem kilku, jeśli adeptów było więcej niż mistrzów. Taka więc trwała zwykle sześć lat, dlatego Zephyr wiedział, że ta wspólna misja mogła być jedną z ich ostatnich. Pomimo wyraźnych różnic charakterów łączyło ich dobre porozumienie.

Vilhelm miał w sobie ojcowską cierpliwość i ciepły uśmiech, które napawały Zephyra optymizmem — choć wieczorami, przy winie, ujawniała się jego bardziej chaotyczna natura. Był niskim mężczyzną, bez zarostu, o łagodnych oczach, które zawsze napawały spokojem jego rozmówców.

Zephyr podszedł do relingu przy schodach prowadzących na środkowy pokład, czując pod stopami drżenie całego kadłuba. Na dole, między linami i beczkami, uwijali się *Maristaroj* — marynarze Pretoroj. Dwudziestu ludzi, spoconych i sporadycznie milczących, dźwigało na barkach ciężar całej wyprawy. To oni unosili żagle, skręcali liny, zmagali się ze słoną mgłą — jakby statek był ich wspólnym ciałem.

Obok nich wyróżniał się kapitan i jednocześnie *Protektaro*, formalnie Kuratoroj, lecz delegowany do tej roli przez Najwyższego Pretoro z Jagirskiej. Strzegł dyscypliny, a pod jego rozkazami trwała oprócz marynarzy dodatkowa drużyna: dziesięciu *Marśistaroj* — piechurów, którzy poruszali się po pokładzie z wojskową

sztynnością, dwóch *Rajdistaroj* — jeźdźców, których konie znosiły znój podróży morskiej pod pokładem i trzech *Pafistaroj* — artylerzystów zajmujących się działami i prochem.

Z Kuratoroj płynęły jeszcze cztery osoby: dwóch Arkivaroj, najczęściej pochylonych nad zwojami i księgami oraz dwóch Scivolaroj.

Razem na Rememoro było więc czterdziestu ludzi: marynarzy, wojowników, odkrywców i historyków. Każda z komórek miała wyznaczone swoje miejsce i zadania. A mimo to statek wydawał się ciasny, jakby całe Unaro spróbowano zmieścić na deskach jednego pokładu.

Zephyr pomyślał, że tak właśnie wygląda ich Wspólnota — ściśle splecionych ról. Pretoroj walczyli, Kuratoroj badali i zapisywali, Vivtenisoj dbali o to, by machina Unaro mogła się w ogóle poruszać. I gdzieś pośrodku — dziesiątki innych komórek, każda ze swoim miejscem i zadaniem, o których istnieniu wiedział, lecz z którymi rzadko lub nigdy nie obcował. Patrząc na to, poczuł, że nawet na pokładzie jednego statku unarska sieć dyscypliny opłatała go szczególnie niczym pajęczyna.

Pozwolił, by zmysły prowadziły go przez kolejne przestrzenie Rememoro. Statek oddychał ciężko: skrzypiał, pachniał smołą i wilgocią, a każde uderzenie fal drżało w deskach pod stopami.

Na górnym pokładzie znajdowały się ster i kajuta mistrzów, zwana kapitańską. To tam dzielił przestrzeń Starszy Scivolaro Vilhelm Thalassinos, Starszy Arkivaro Erythros Sero i Protektaro Zerantas Arkonel Magnus. Pomieszczenie z zewnątrz wydawało się wąskie, a każdy przedmiot musiał znaleźć swoje miejsce.

Powietrze nosiło w sobie napięcie trzech różnych, acz bliskich sobie światów: odkrywcy, archiwisty i żołnierza-intelektualisty.

Środkowy pokład był sercem statku, na którym tętniło codzienne życie. Tuż pod kajutą kapitańską, od sterburty, umieszczono niewielkie pomieszczenie dla uczniów, wydzieloną izbę badawczą i mały składzik. To właśnie w dwóch pierwszych Zephyr miał spędzać większość czasu, między własną kają a zapachem pergaminu i atramentu.

Niżej, przez szeroki luk, schodziło się na dolny pokład. Tam panowały ścisk i ciężkie powietrze: koje marynarzy i żołnierzy, zbrojownia, stajnia czy magazyn żywności oraz narzędzi. Echo rozmów i brzdęk metalu odbijały się od belek niczym w piwnicy, której nigdy nie wietrzono.

Rememoro nie przypominał ani zwykłych karawel, które Zephyr widywał w portach Urbo de Oriento ani tych, na których uczył się żeglugi. To nie był już statek handlowy ani transportowy. *Teknikarój*, wynalazcy z Kuratoroj, przebudowali go tak, by sprostał wymogom ekspedycji. Wprowadzili miejsca, których próżno by szukać na innych jednostkach: osobną kajutę dla uczniów, kącik badawczy pod izbą mistrzów, większe magazyny i pojemniejszy skład broni.

Nawet maszt wyglądał inaczej. Wzmocniony, opleciony nowymi wiązaniami, sprawiał wrażenie gotowego stawieć czoła sztormom, które złamałyby konstrukcję zwykłego statku.

Rememoro — podobnie jak Percepto — był pływającym archiwum i warsztatem badawczym, pomostem między światem

znanym a tym, którego jeszcze nie widzieli. Eksplorŕipo — samo brzmienie tej nazwy niosło w sobie obietnicę odkryć.

Będąc już przy drzwiach kajuty, Zephyr lekko nacisnął klamkę. Ciężkie, dębowe drzwi otworzyły się z piskiem i zatrzęsnęły gwałtownie, gdy wiatr uderzył w nie ze swoją mocą. Huk był tak silny, że marynarze wiążący liny niedaleko nich aż podskoczyli, zerkając w górę, czy nic nie stało się z masztem. Po chwili spojrzeli na młodego Scivolaro gniewnym wzrokiem. W końcu na morzu hałas potrafił oznaczać kłopot — pękniętą linę lub mocowanie czy poluzowany węzeł.

Zephyr ponownie je otworzył i szybko wskoczył do kajuty, zatrzęsawszy drzwi i opierając się o nie plecami.

— Widzę, że należysz do niezdarnych — usłyszał żeński głos. — Nasza część kajuty jest po prawej, wasza po lewej. Środkowego biurka nie ruszaj, bo kapitan Arkonel wyrzuci cię za burtę. Podobno nie znosi, gdy ktoś grzebie w jego rzeczach.

Zephyr nie zdążył jeszcze złapać oddechu, gdy kobieta licząca sobie najpewniej około dwudziestu lat, podeszła pewnym krokiem i wyciągnęła dłoń. Karnację miała ciemniejszą od niego, bardziej typową dla Urbo de Okcidento, Miasta Zachodu czy prowincji Iberii.

Oczy pełne, brązowe, błyszczące, nieustannie oceniające rozmówcę. Długie, czerwone włosy opadały jej na ramiona i plecy w falach, a każdy ruch głowy sprawiał, że światło odbijało się od nich jak od miedzi.

Była mniej więcej jego wzrostu, o smukłej, ale wyraźnie kobiecej linii. Jej krok miał naturalny wdzięk — lekki, nieuchwytny rytm, który sprawiał, że wyglądała, jak gdyby pokład należał do niej.

Zdawała się szybka i zdecydowana, a w wyciągniętej dłoni nie było ani odrobiny nieśmiałości. Kącik ust unosił się lekko, a w każdym spojrzeniu kryła się zadziorna uwaga lub gotowy do wypowiedzenia żart.

— Isandra Sero. A ty to zapewne Zephyr Eurus, zgadza się?

— Widzę, że sprawdzałaś rejestr pokładowy. Miło mi — odparł zaskoczony, ściskając jej dłoń. — Zbieżność nazwisk z mistrzem Erythrosem nie jest przypadkowa?

— Absolutnie nie. To mój ojciec. Zadbał, żebym została historykiem-kronikarzem, tak jak on. Twojego nazwiska nie kojarzyłam, dopóki nie przejrzałam rejestru, więc zakładam, że nie urodziłeś się w Urbo de Oriento.

— Szybko mnie rozgryzłaś. — Zephyr uśmiechnął się z uznaniem, podchodząc do biurka swojego mistrza i ostrożnie otwierając skrzynię obok. — Jeśli mogę spytać, które pokolenie we Wspólnocie?

— Trzecie. Moja babcia od strony ojca wstąpiła do Unaro w Erykanopolis.

Zephyr skinął lekko głową z uznaniem.

W Unaro liczenie pokoleń miało inne znaczenie niż w dawnych królestwach. Nie oznaczało to tylko więzów krwi, ale także to, jak długo dana rodzina należała do Wspólnoty. Trzecie pokolenie

znaczyło więc, że jej ród żył już całkowicie w obrębie Unaro — praktycznie bez pamięci dawnych prowincji.

— Czyli wyspiarskie korzenie. Pasja do historii zapisana we krwi.

— Można tak powiedzieć. Choć moja matka, *Logikaro*, by się z tym nie zgodziła.

— Rodzice w dwóch komórkach? To naprawdę nietypowe.

— Efekt wyprawy badawczej w Górach Hezurskich. Poza zebraniami mistrzów katedr czy przelotnymi rozmowami na korytarzach, to jedyna okazja, by poznać kogoś bliżej spoza własnej komórki — powiedziała z lekkim uśmiechem i znaczącym spojrzeniem.

Dopiero po chwili zrozumiał, co miała na myśli, i speszył się nieznacznie.

— Po nazwisku wnioskuję, że jesteś z Tusci? — pytała dalej Isandra.

Zephyr otrząsnął się szybko, kiwnął głową, dodając dumnym tonem:

— Z Palatynum, z Dzielnicy Cechów. Mój ojciec miał warsztat płatnerski.

— Nie poszedłeś w jego ślady?

— Najwyraźniej kochałem monografie i kroniki dziejów, które czytywałem w Bibliotece Palatyńskiej, bardziej niż miech. Te pozwoliły mi wybrać życiową drogę i obecnie jestem tu, gdzie jestem — odparł, zaczynając rozpakowywanie rzeczy swojego mistrza.

Gdy Zephyr wyjmował busolę, Isandra rzuciła prowokacyjnie z kąśliwym uśmiechem:

— A jak z miłością do płci przeciwnej?

Na te słowa niemal upuścił przyrząd. Speszył się, a młoda Arkivaro wybuchnęła śmiechem. Odkładając ostatnią księgę, dodała:

— Widzimy się w kajucie badawczej. Masz szczęście, że już wszystko tam przygotowałam, gdy podziwiałeś widoki. Do zobaczenia za krótką chwilę.

Ostentacyjnie machnęła czerwonymi włosami i wyszła, zostawiając oszołomionego Zephyra z przyciśniętą do piersi busołą.

— Spostrzegawcza żartownisia... — mruknął, gdy tylko drzwi się za nią zamknęły. Wrócił do układania narzędzi z najwyższą ostrożnością, aby tym razem historia z busołą się nie powtórzyła.

Po uporządkowaniu części należącej do mistrza Vilhelma, młody Scivolaro zszedł po wąskich schodkach na środkowy pokład, kierując się do kajuty badawczej — skromnego pomieszczenia, w którym razem z mistrzami mieli prowadzić dokumentację wyprawy.

Postanowił po drodze zajrzeć do ich pokoju, by sprawdzić, czy kufer pozostawiony tam wcześniej nadal stoi przy koi. Gdy tylko otworzył drzwi, ujrzał, że przestrzeń oddziela zasunięta kotara.

To po to ją dodali... — pomyślał. Wnosząc swój kufer, nie był pewien jej przeznaczenia. Odchylił materiał, aby zajrzeć do swojej części kajuty i upewnić się, że skrzynia jest na miejscu. Chwilę po tym wycofał się ostrożnie z ich wspólnej klitki i szybko ruszył do drzwi obok, gdzie czekało zebranie.

W kajucie badawczej zastał Isandrę siedzącą na taborecie z książką w dłoni. Czekala na pozostałych.

— Szybko się uwinąłeś, płatnerzu — rzuciła z lekkim uśmiechem, poprawiając włosy.

— Płatnerzu? — Zephyr zmarszczył brwi, choć od razu wyczuł tę zgryźliwość.

Nie zdążyli jednak rozwinąć wątku. Do kajuty weszli mistrzowie Kuratoroj.

— Widzę, że już się zaprzyjaźniliście — powiedział mistrz Vilhelm, klepiąc Zephyra po ramieniu i dając mu znak, by zrobił miejsce innym.

Za nim weszli kolejno mistrz Arkivaro Erythros Sero oraz Protektaro Zerantas Arkonel, zwany Magnusem — Wielkim. Przydomek zdobył nie dzięki swojej aparycji, a podczas wcześniejszych wypraw rozpoznawczych na Morzu Wschodnim, gdy nieraz potrafił ocalić członków swoich załóg przed grożącymi im niebezpieczeństwami. Isandra odłożyła książkę i stanęła na baczność, czekając na dalsze słowo. Zephyr poszedł w jej ślady.

— Zamknij drzwi, Zephyrze — poprosił łagodnym głosem jego mistrz.

Kiedy kajuta była już częściowo odcięta od zewnętrznego gwaru, kapitan Zerantas rozpoczął spotkanie:

— Skoro wszystko zostało przygotowane, a kajuty zaopatrzone, możemy przystąpić do krótkiej narady. Moi ludzie wiedzą już, co mają robić. Was, moi bracia, proszę o przygotowanie siebie i uczniów do pracy *ściślej*. Zapasy atramentu i papieru znajdziecie w magazynie na tym pokładzie. Umieściliśmy je tu, by nadmiernie nie zwilgotniały ani nie zostały zalane w razie uszkodzeń kadłuba. Vilhelmie, Erythrosie, wiecie zapewne, z czym przyjdzie nam się

zmierzyć. Przestrzeżliście uczniów o ryzykach wiążących się z tą wyprawą?

Zephyr i Isandra nie mrugnęli nawet, gdy ich wywołano. Wiedzieli, co może ich czekać. Była to ekspedycja naukowo-eksploracyjna — nieformalnie w głowie Zephyra przygoda w nieznane, której zakończenia nikt nie znał. Protektaro Arkonelowi chodziło najpewniej o jej najgorszy możliwy wynik — śmierć na morzu.

— Zgodnie z obowiązującym protokołem muszę odnotować — jest to trzecia oficjalna wyprawa przez Morze Wschodnie prowadzona w strukturach Unaro na polecenie samego *Konsilio de Koronar*. Tym razem zakrojona na nieznaną wcześniej skalę. Poza jednostkami Kuratoroj i Maristaroj towarzyszy nam stu żołnierzy świetnie wyszkolonych w żegludze morskiej. Zostali specjalnie wyselekcjonowani ze struktur Pretoroj i umieszczeni na bastionșipo Citadelo w celu zapewnienia nam ochrony na nieznanych wodach.

Tu Protektaro Arkonel lekko chrząknął i zniżył głos:

— Pierwsze dwie ekspedycje zaginęły bez wieści, stąd decyzja o udziale armii Unaro w tej próbie...

Na wzmiankę o *zaginionych na morzu* zarówno Zephyr, jak i Isandra wymienili się krótkim spojrzeniem. Kapitan szybko zmienił ton, by nie wybrzmiała z jego ust żadna nuta niepokoju.

— Pamiętajcie jednak. Zadaniem Citadelo i jego garnizonu jest osłona naszych statków. Statki typu bastionșipoj nie bez powodu nazywa się morskimi fortecami. W razie zagrożenia waszym priorytetem pozostają obserwacja i zapis relacji. Odnotujcie każdy detal. Jeśli my, Pretoroj, poniesiemy klęskę, to kolejna wyprawa

będzie przygotowana dzięki wiedzy, którą dostarczycie bezpiecznie do domu.

— Nie zawiedziemy, gdyż jesteśmy jednością! — zagrmieili wszyscy, cytując motto Unaro.

— Zerantasie, rozmawiałeś przed rejsem z innymi *Protektaroj*. Jak oceniacie nasze szanse na powodzenie tej ekspedycji? — zapytał Erythros.

— Wysoko. Nie wykazują trwogi w związku z delegowaniem bastionŝipo. Ja również tak uważam. Ale wiemy, że nic nie jest pewne w tym życiu i na tych przeklętych wodach — odparł, głaszcząc swoją brodę.

— Kurs pozostaje bez zmian? Zgodnie z twoimi notatkami i innych badaczy? — dopytał Vilhelm.

— Zgadza się. Najbliższe dwadzieścia sześć lub osiem dni powinno upłynąć nam jednostajnym tempem rejsu, jeśli nie natrafimy na sztormy lub inne niepokojące zjawiska. Wiemy, jak halsować na tym wietrze i trzymać kurs na tym prądzie. Do tego czasu macie względny spokój — potwierdził kapitan.

Wszyscy stali i milczeli, czekając na dalsze wytyczne.

— Jeśli nie macie więcej pytań, podejrzewam, że kolejną naradę w tym gronie odbędziemy dopiero za około cztery tygodnie. Was, Vilhelmie i Erythrosie, zobaczę zapewne częściej w naszej kajucie. A wam, młodzi adepci, życzę powodzenia. Wykorzystajcie ten czas i utwalcie wiedzę, by później zastosować ją w praktyce — podsumował Zerantas.

— Tak, mistrzu! — odparli Zephyr i Isandra jednym głosem.

Spotkanie dobiegło końca i wszyscy rozeszli się do swoich zadań.

Resztę dnia Zephyr spędził w towarzystwie mistrza Vilhelma. Razem pochylali się nad mapami, notując kurs i korygując wcześniejsze zapisy. Zephyr kreślił linie piórem, słuchając uwag mistrza i nanosząc poprawki w starannym piśmie. Kreślenie znaków kompasowych i sprawdzanie busoli wydawało się rutyną, lecz na pełnym morzu każda drobnostka nabierała znaczenia. W ciszy, przerywanej jedynie skrzypieniem kadłuba, szumem fal czy skrzekiem mew, czuł on, że nawet te proste zadania mają wielką wagę.

Gdy oba słońca zaszły, pozostawiając po sobie wąskie pasma czerwieni i złota na horyzoncie, na statku zapadł względny spokój. Zephyr wrócił do kajuty, która od teraz przez bliżej nieokreślony czas miała być jego domem. Isandry jeszcze nie było — jej koja była pusta.

Przeszedł przez jej część i zasunął ciężką kotarę. Lampa naf-towa drżała w rytm kołysania, a w połyskującej blasze okucia skrzyni dostrzegł własne odbicie.

Miał jeszcze młodzieńcze rysy, niecałe dwadzieścia dwa lata życia za sobą, choć w spojrzeniu pojawiało się coraz więcej powagi. Ciemne włosy z rudawymi refleksami spadały mu na czoło, a zielone oczy zdradzały czujność. Sam dopiero uczył się ją w sobie rozpoznawać. Smukła sylwetka i dłonie, przyzwyczajone raczej do pergaminów niż do lin i narzędzi rzemieślniczych, zdradzały go. Doświadczenia w cechu ojca nie zmieniły tego. Dopiero uczył się,

jak być odkrywcą. W głębi przeczuwał jednak, że ta podróż zmieni go na zawsze.

Skrzypienie zawiasów i poświata lampy przerwały mu myśli w dobrym momencie. Do kajuty weszła Isandra, zapaliła swoją lampę i zza kotary spytała:

— Mam nadzieję, że nie masz nic przeciwko, żebym jeszcze poczytała?

— Nie — odparł krótko Zephyr, sięgając do swojej skrzyni. — Skoro ty nie idziesz spać, ja też oddam się lekturze.

— Co ze sobą zabrałeś?

— Moją ulubioną kronikę: *O zjednoczeniu, czyli Era Odrodzenia* autorstwa Licyniusza. Odkąd dowiedziałem się o Unaro i jego misji, wszystkie inne kroniki sprzed istnienia Wspólnoty wydawały mi się zapętląć w konfliktach i niekończących się sporach. Ten tekst mi uświadamia, że zawsze istnieje droga do znalezienia porozumienia. A ty?

— Pakując skrzynię, długo rozmyślałam, co wziąć. Ojciec ma sporą prywatną biblioteczkę, więc miałam w czym wybierać. Padło na *Dary i Klątwy Memorii* spisane przez Waleriana Kastorinusa.

— Legendy o *pamięci świata* i jej magii? Na pewno cenny dodatek do wiedzy o świecie. Które wydanie?

— Czterdzieste piąte. Wiesz, że oryginał powstał ponad tysiąc pięćset lat temu?

— Dlatego pytam. W Bibliotece Palatynńskiej trafiłem na dzieśiąte. Rozsypujące się od starości. Nie zdążyłem, a raczej nie dałem rady go skończyć.

— Rozpadło się, czy nie wierzysz w te relacje? — ironizowała Isandra, wyraźnie rozdrażniona i jednocześnie rozbawiona odpowiedzią Zephyra.

— To drugie — odparł chłodniej. — Wierzę w to, że ludzkość zatraciła swoją wielkość, a Unaro jest odpowiedzią na jej odzyskanie. Bez magicznych kamieni czy patyków, które ją ponoć wytrąciły.

— Popularne podejście w tych czasach... — burknęła Isandra.

Po tych słowach przestała się tej nocy do niego odzywać. Po dłuższej chwili zgasła jej lampa. Zephyr jeszcze przez moment czytał, nim i on zgasił swoją. Leżąc na koi, rozmyślał. Ostatnim obrazem, jaki zachował w pamięci, były dwa słońca gasnące nad horyzontem i świadomość, że żadna noc na tym morzu nie będzie już zwyczajna.

II

[...]

Paca, IV/6, 294

Wpis XXVII w dzienniku III wyprawy wschodniej.

Warunki atmosferyczne trudne. Upał i wysoka wilgoć utrudniają pracę na pokładzie. Trwa okres Półcieni — oba słońca znajdują się najdalej od siebie. Pierwsze stoi wysoko, drugie zawieszone nisko, przez co różnica w ich pozycji utrudnia ocenę południa i dodatkowo wydłuża cienie. Światło słabsze niż zwykle, a nagrzewanie pokładu przyspieszone. Wiatr zmienny, raz cichnie, raz wraca w podmuchach. Konieczne częste wachlowanie żaglami, by utrzymać kurs. Atrament rozmazuje się w tym cieple szybciej, niż powinien. Załoga zmęczona, lecz zdyscyplinowana, bez oznak buntu. Citadelo trzyma się stabilnie, eksplorŕipo Percepto spóźnia manewry przy zmianie wiatru.

Protektaro Zerantas Arkonel Magnus usatysfakcjonowany postępem. Razem z mistrzem Vilhelmem zlecili mi przygotowanie mapy pływów, gdy wejdziemy na nieznane wody.

Stosunki z Isandrą: poprawne.

Morale: dobre. Gotowość do realizacji misji: wysoka.

Cel: niezmienny — odkryć nowy ląd i jego zasoby ku chwale Unaro i bezpiecznie wrócić do Urbo de Oriento.

Wyprawa trwała już prawie cztery tygodnie.

Zephyr jeszcze chwilę pozostawił swój dziennik otwarty, samotnie siedząc w kajucie badawczej. To, co napisał, było prawdą, lecz pominął jeden szczegół — swoje własne zmęczenie.

Nie spodziewał się takiego trudu na otwartym morzu. Jego wcześniejsze rejsy nigdy nie trwały dłużej niż dwa tygodnie i zawsze kończyły się zawinięciem do portów wschodnich wybrzeży Dwukontynentu — by uzupełnić zapasy albo rozprostować nogi na lądzie. Tym razem było inaczej.

Mimo uciążliwości dnia codziennego łatwiej było mu to znosić dzięki Isandrze. Początkowo ich wspólna kajuta była źródłem nieustannych tarć — kłócili się o przestrzeń, porządek czy nawet o to, kto ma prawo gasić pierwszy swoją lampę. Jednak z czasem oswoili się ze sobą.

Teraz, zamiast sporów, częściej szeptali do późna o wszystkim, co zaprzętało im głowy: o historii Unaro, podejściu do rzeczy nie stworzonych i legend, politycznych sporach między prowincjami, mapach, które rysowali, tekstach, które opracowywali, a nawet o rzeczach błahych, jak ulubione potrawy czy wspomnienia z dzieciństwa.

To były nocne rozmowy, które umilały czas długiego rejsu, a ona stawała się mu coraz bliższa — bliższa niż ktokolwiek z uczniów w Mieście Wschodu, których znał.

Relacje z resztą załogi, składającej się z Pretorój, były mniej złożone. Maristaroj trzymali się zazwyczaj razem, a żołnierze Maršistaroj czy Rajdistaroj mieli własne zwyczaje i rytm dnia. Kuratoroj byli dla nich zawsze trochę obcy.

Zephyr jednak czuł, że z każdym dniem granica nieufności powoli topniała. Razem nosili beczki z wodą, łowili ryby, wspinali się na reje, by zrzucić podarte żagle albo wspólnie znosili kąśliwe uwagi mistrzów, gdy spóźnili się z przyniesieniem im posiłków.

Wielu marynarzy zaczęło traktować Zephyra i Isandrę jak pełnoprawnych członków załogi — ale tylko na tyle, by „powierzyć im miotłę i szorowanie pokładu”. To była rola nowicjuszy, młodzików, którzy dopiero uczyli się, jak utrzymać równowagę na falach. Tak właśnie wyglądała ich wartość w oczach bardziej doświadczonych Pretorów.

Szczególnie że płynęli niemal cały czas pod wiatr, co wymagało ogromnego wysiłku, aby utrzymać kurs. Maristaroj walczyli z siłami natury wszystkimi środkami, a nierzadko także żołnierze musieli pomagać im w utrzymaniu statku.

Na domiar złego mistrz Vilhelm i Starsza Maristaro Venka Om zauważyli, że zapasy pokładowe znikają mimo ścisłej aprowizacji. Zephyr domyślał się, co go czeka: praca zupełnie niezgodna z jego profesją — przeganianie myszy i szczurów z pokładu.

Zarówno on, jak i Isandra, otrzymywali w ostatnich dniach zadania pomocnicze. Skoro te obszary morskie były już w dużej mierze zbadane, oboje mogli poświęcać się nauce. Ta jednak nie wypełniała całego czasu, dlatego delegowano ich też do zwykłych prac pokładowych. Zephyr, zniechęcony nowym obowiązkiem, przypiął dziennik do pasa i chwycił za miotłę stojącą pod ścianą.

Powszechnie wiadomo, że gryzonie na statkach są niemal nieodłącznymi towarzyszami. Są powodem ubywania zapasów, chorób, ale też źródłem marynarskich przesądów. Wierzono, że jeśli

szczury zaczynają uciekać spod pokładu, to oznacza rychłą katastrofę okrętu. Tym razem to miotła Zephyra miała stać się zwia-
stunem ich końca.

Od niedawna młody Scivolaro częściej schodził pod dolny pokład. Poza zadaniami od Maristaroj pomagał w noszeniu pro-
wiantu i butelek wina dla mistrzów podczas ich „nocnych narad”. Najtrudniejsze było zejście tam po zmroku: nawet światło lampy
naftowej nie oświetlało drogi dostatecznie, a nieraz zdarzało mu
się wpaść na koję śpiącego marynarza. W rewanżu dostawał kilka
kuksańców w ramię.

Za dnia toczył walkę z myszami — i trwało to już trzeci dzień.

Zlecone zadanie zaczynał zawsze od kontroli spiżarni i stajni,
gdzie czasem zatrzymywał się, by pogłaskać konie. Skład broni po-
zostawał zamknięty grubą kłódką. Klucze mieli tylko kapitan i
dwaj mistrzowie, którzy ponoć osobiście sprawdzali to pomiesz-
czenie, by żaden gryzoń tam nie myszkował.

Pozostawał więc jeszcze schowek na narzędzia — bardzo wąska
przeźren od strony rufy. Gdy pierwszy raz otworzył magazyn w
trakcie polowania, okazało się, że jest tak zapchany szpargałami,
że ledwo mógł się w nim zmieścić. Po rutynowej kontroli spiżarni
i stajni ruszył w stronę tego magazynku.

Tym razem coś było nie tak — drzwi były uchylone, a zaraz po-
tem coś upadło w środku. Zephyr był pewien — znalazł szkodniki.

Ostrożnie podszedł i jednym ruchem otworzył drzwi, miotając
miotłą na wszystkie strony. Po jednym z machnięć usłyszał krótkie

„Ała!”. Szybko zauważył, że między skrzyniami wystawała czyjaś noga — a raczej nóżka, bo była drobna.

Zephyr chwycił ją lewą ręką, a drugą z trudem podniósł skrzynię. Przeciągnął pasażera na gapę po podłodze, który okazał się być małą dziewczynką.

Jej kosztowne odzienie, choć schludne, nosiło już ślady podróży, którą najwyraźniej dzielili od pierwszego dnia. Wyglądała najwyżej na dziesięć lat. Starannie ułożone włosy, mimo mocnego rozczochrania, bursztynowa, bogato zdobiona spinka i wstążki zdradzały, że pochodziła raczej z zamożnej rodziny.

Nim Zephyr zdołał się jej dokładniej przyjrzeć, kopnęła go wolną nogą w kostkę i zaczęła się szarpać. Młody Scivolaro nie odczuł przesadnie tego uderzenia i nie odpuścił, wzmacniając chwyt, aby uspokoić małą gapowiczkę.

Dziewczynka przestała nareszcie wierzgać, a Zephyr uspokoił ją gestem ręki.

— Tak lepiej. Nie skrzywdzę cię — zaczął Zephyr łagodnym tonem, jednocześnie zmniejszając nacisk na kostce dziewczynki. — Rozumiesz, co mówię? Znasz *uaento*?

Dziewczynka lekko skinęła głową.

— Dobrze. Powiedz mi, jak się nazywasz?

— Larethe — powiedziała nieśmiało.

— Miło mi cię poznać, Larethe. Jestem Zephyr. — Uśmiechnął się, próbując nie przestraszyć dziecka, choć wiedział, jakie konsekwencje może mieć to znalezisko. — Opowiesz mi, jak trafiłaś na ten statek?

Dziewczynka milczała. Usta pozostały zamknięte.

Przesłuchanie Zephyra przerwało nagłe pojawienie się jednego z marynarzy.

Dexion Navarros stanął za jego plecami i wykrzyknął:

— Co to za hałasy?! Część z nas próbuje spać przed zmianą! — urwał nagle, gdy zobaczył dziecko. — Co tu się...?! Zep, to jest ten szczur, którego szukałeś? — dodał szyderczo, próbując powstrzymać śmiech.

Zanim Zephyr zdążył odpowiedzieć, dziewczynka wybuchła płaczem tak głośnym, że Maristaroj na kojach zaczęli krzyczeć i obrzucać obu mężczyzn inwektywami, których dziecko ewidentnie nie powinno słuchać.

— Idziemy do kapitana — wrzasnął Dexion już wyraźnie mniej rozbawiony, po czym odepchnął Zephyra i wyszarpnął dziewczynkę z magazynku, chwytając ją błyskawicznie za nadgarstek.

— Dex, poczekaj! Daj mi to załatwić z mistrzami.

— Słuchaj, Zep. Ta mała sierota rozkradała nam zapasy, a cholera wie, ile jeszcze będziemy płynąć tymi przekłętymi wodami. Wywalimy ją za burtę i chociaż tyle z tego będzie. Może jeszcze zrobi za przynętę przy połowie.

Płacz dziewczynki tylko się wzmógł, tak jak wrzaski reszty śpiącej na kojach załogi. Do tego dołączyło rżenie koni i tak zaniepokojonych tym rejssem. Dexion jednak nie zwlekał i zaczął prowadzić małą gapowiczkę w mocnym uścisku korytarzem ku pokładowi, podczas gdy Zephyr podejmował ostatnie próby negocjacji.

Jak wspominała Isandra pierwszego dnia wyprawy, młody Scivolaro zyskiwał nowe przyjaźnie wśród członków innych

komórek Unaristoj. Jednym z nich był właśnie Dexion Navarros, z którym często rozmawiał na pokładzie podczas sprzątanía.

Mimo porywczej natury marynarz był towarzyski i na swój sposób inteligentny. Łączył ich podobny wiek, bo ten miał skończone dwadzieścia dwa lata. Był postawny i wysoki, co pomagało przy pracach na żaglach, połowach oraz... porządkach pokładu. Karnacją przypominał bardziej Isandrę niż jego — tym bardziej dziwiły włosy w odcieniu blond, zbyt jasne jak na taką cerę.

W czasach stacjonowania w porcie między rejsami zajmował się rybołówstwem, dostarczając połowy do portowych kuchni Miasta Wschodu, ale zawsze marzył o wielkiej wyprawie. Nie chciał, by zakończyła się niepowodzeniem — aż do przesady trzymał się zasad, a sprawa Larethe była tego dobitnym przykładem. Był względnie nowym nabytkiem marynarki Unaro i minimalnie wyżej w hierarchii żeglarzy niż Zephyr, ale i tak próbował roztawiać go, jakby był jego przełożonym. Stąd też tak kochał przestrzegać wszystkich reguł.

Gdy weszli na pokład, marynarze tam obecni i żołnierze idący za Dexionem natychmiast zebrali się wokół źródła hałasu. Dziewczynka płakała i szarpała się, próbując wyrwać nadgarstek z jego uścisku. Wkrótce pojawili się mistrz Erythros i Isandra Sero, a chwilę po nich z górnego pokładu zeszli mistrz Vilhelm i kapitan Arkonel.

Erythros Sero wydawał się na pierwszy rzut oka poruszony znaleziskiem. Sam, będąc rodzicem, musiał przeżywać szok na widok małej dziewczynki na otwartym morzu. Okulary na nosie wisiały już na jego czubku, a ręce lekko drżały. Według Isandry była to

oznaka zdenerwowania i troski w jednym. Miał podobne rysy twarzy do swojej córki, lecz inne oczy o odcieniu szarości i błękitu. Był wysoki i chudy. Czarne włosy powoli zbierały pierwsze oznaki siwizny.

— Co to za jazgot? — wrzasnął wyraźnie poirytowany Protektaro.

— Kapitanie! — zameldował Dexion. — Ten tutaj Młodszy Scivolaro Zephyr Eurus i ja, Młodszy Maristaro Dexion Navarros, raportujemy, że znaleźliśmy złodziejaską w schowku na narzędzia i zapasowe części. To ona podkładała nasze zapasy żywności!

Mistrz Zerantas zmarszczył brwi i nagle wybuchnął śmiechem, wprawiając resztę załogi w zakłopotanie, wyraźnie nierozumiejącej jego reakcji.

— Chcecie mi powiedzieć, marynarzu, że to dziecko was przechytrzało przez prawie cztery tygodnie? Żaden mężczyzna ani kobieta pod pokładem jej nie zobaczyli, a co gorsza, nie usłyszeli? I dopiero ten tu kartograf musiał wam udzielić wsparcia, choć scho-
dzi pod pokład rzadziej niż wy?

Twarz Dexiona poczerwieniała — z zażenowania czy ze złości, trudno było ocenić. Zanim zdążył odpowiedzieć, kapitan mówił dalej:

— Domyślam się, Navarros, że dzieci jeszcze nie macie?

— Nie, kapitanie — odpowiedział ze spuszczoną głową.

— Widać. Puśćcie ją, bo jeszcze jej dłoń złamiecie.

Dexion wykonał polecenie bez zająknięcia. Kapitan zwrócił się do niej:

— Czy ci dwaj panowie wyrządzili ci krzywdę?

Larethe wskazała tylko na Dexiona. Ten wzdrygnął się i wyszczerzył na nią zęby, na co odpowiedziała płaczem. Kapitan skarcił marynarza srogim spojrzeniem i skupił się na uspokojeniu dziecka.

Gdy to się udało, rozkazał:

— Załoga, wracać do obowiązków! Erythrosie. Vilhelmie. Pozwólcie, że sam się tym zajmę. Pożyczę tylko waszych protegowanych.

Obaj mistrzowie skinęli głowami i odeszli do kajuty badawczej.

— Zephyr, Isandra, za mną na górny pokład — rzucił kapitan.

Cała czwórka udała się we wskazane miejsce.

I gdy Zephyr zamknął za nimi drzwi, kapitan Arkonel zwrócił się do niego życzliwym tonem:

— To teraz na spokojnie. Jak ją znalazłeś?

Młody Scivolaro opowiedział krok po kroku, co zaszło i czego dowiedział się o dziewczynce. W trakcie opowieści mistrz Zerantas poprosił Isandrę, by podała Larethe owoc ze słoja i kubek wody. Dziewczynka jadła łapczywie, raz spoglądając na Zephryra, raz na kapitana.

— Szlachcianka? — zastanawiał się Arkonel, głaszcząc brodę.

— Bursztyn we włosach faktycznie na to wskazuje. Urodzona najpewniej w zamożnej rodzinie... Skoro nasza pasażerka zna uaento, to może sama coś nam powie.

Kapitan Zerantas Arkonel był niezwykle roslym, barczystym i już nie najmłodszym mężczyzną. Charakteryzował go jego bujny zarost, a na nim spiczasta broda, którą lubił się bawić,

przemawiając lub analizując sytuacje. Mimo wagi i zwodniczej postury, chodził sprawnie i było pewne, że na statkach zjadł zęby. Nikt nie mógł podważyć jego doświadczenia. Był rubaszny, ale i srogi, gdy przychodziło do osądów.

Protektaro zwrócił się do dziewczynki ciepłym głosem:

— Mam nadzieję, że pomarańcze w zalewie ci smakowały, choć nie są pierwszej świeżości.

Larethe uśmiechnęła się i skinęła głową.

— Dobrze. — Zerantas odwzajemnił uśmiech. — Powiedz, czy twoi rodzice byli z tobą w porcie, gdy wypływaliśmy?

Dziewczynka posmutniała na wzmiankę o rodzicach i milczała. Zephyr chciał się odezwać, lecz Isandra powstrzymała go stanowczym gestem dłoni.

— Rozumiem twój smutek — powiedział kapitan łagodniej. — Ja, gdy byłem niewiele starszy od ciebie, też cierpiałem, gdy nie mogłem odnaleźć się w nowym miejscu bez rodziców. Podejrzewam, że masz osiem lat?

Oburzona Larethe wyciągnęła obie dłonie, pokazując wszystkie palce.

— Dziesięć! — odpowiedziała.

— Ja miałem piętnaście i nie byłem tak dzielny jak ty. — Roześmiał się Zerantas dobrodusznie. — Ani tak zaradny. Jak ci się udało przechytrzyć tylu marynarzy?

— Wszyscy mocno chrapali i spali. A ja wiedziałam, kiedy inni szli na górę i wtedy wychodziłam ze schowka do spiżarni — odpowiedziała cicho Larethe.

Kapitan klasnął w dłonie i zaśmiał się tak głośno, że Zephyr i Isandra aż się wzdrygnęli.

— I rozumiem, że to Zephyr pierwszy cię nakrył?

— Tak... — szepnęła niepewnie, lecz zmieniła ton. — Bo on przychodził o różnych porach.

— A skąd wiedziałas, jaka to pora? — kapitan Arkonel spytał ostrożnie.

— Przez szparę w drzwiach i deskach widziałam, czy są słońca na niebie lub marynarze schodzili częściej z lampą, czy bez niej. I konie też szły spać, więc gdy je czasami odwiedzałam, to wiedziałam, że już noc.

Oklaskom kapitana nie było końca. Sięgnął po nie najświeższe jabłko z patery, obrał je sprawnie nożem i podał dziewczynce. Ta znów jadła łapczywie.

— Widzicie, młodzi adepci? — mówił z uśmiechem. — Dzieciący spryt nie zna granic. A ta mała, choć życia w biedzie raczej nie zaznała, potrafiła przeżyć wśród czterdziestu obcych ludzi i trzydziestu pięciu pod pokładem zwodzić przez prawie cztery tygodnie.

Isandra ledwo powstrzymywała śmiech, a Zephyr patrzył w milczeniu.

Kapitan znów zwrócił się do dziewczynki:

— No dobrze, Larethe. Muszę wreszcie spytać: jak weszłaś na nasz statek? Na pewno słyszałaś rozmowy moich ludzi o tym, co tutaj robimy?

— Płyniecie daleko i nie wiecie, gdzie ani po co — odparła dziewczynka.

— Mniej więcej. — Uśmiechnął się kapitan, najpewniej układając już w głowie przemowę dla załogi. — A jak weszłaś na pokład?

— W skrzyni.

— A co w niej robiłaś?

— Szukałam kogoś — wyszeptała lekko zawstydzona, co nie zmieniało faktu, że zaskoczyła kapitana i adeptów.

— Kogo dokładnie? — spytał Arkonel, próbując zachować pogodną twarz, lecz w jego głosie pojawiła się nuta niepokoju.

— Tego chłopca, co siedział w jednej z nich — odpowiedziała speszona.

Kuratoroj spojrzeli po sobie zdezorientowani.

— Jakiego chłopca? Ktoś był z tobą w tej lub innej skrzyni?

— Nie. Ten chłopczyk był w innej. Gdy byłam z bratem w porcie, powiedział, że chce się pobawić w chowanego i mam go znaleźć.

— I co dalej? — wyrwało się Zephyrowi, a kapitan go nie uciszył.

— Zaczęłam szukać skrzyni i weszłam do jednej. Zatrzasnęła się i nie mogłam wyjść.

— Mistrzu, skrzynie w składziku były źle ułożone. Pewnie większa fala je poruszyła, gdy wypływalismy, i ta, w której była Larethe, się odblokowała — wtrącił Zephyr.

Kapitan zignorował jego wyjaśnienie i spytał dziewczynkę:

— Larethe, czy później znów rozmawiałaś z tą osobą?

— Tak. Za ścianą przy tym pokoju z dużą kłódką.

Na te słowa mistrz Zerantas się gwałtownie poruszył, a po uśmiechu na jego twarzy nie było śladu. Od razu wydał polecenie:

— Isandra, zostań z małą. Zephyr, powiadom swego mistrza i Erythrośa. Niech natychmiast zejdą do zbrojowni.

Kapitan wyszedł szybko, a Zephyr za nim, widząc, jak kapitan Arkonel sięga po pęk kluczy. Młodzieniec przekazał wiadomość starszym Praktykom. Ci odesłali go do Isandry i Larethe, sami kierując się pod pokład.

Kiedy Zephyr wrócił do kajuty kapitana, zobaczył Larethe bawiącą się klepsydrą i wyraźnie zaniepokojoną Isandrę. Ta niemal podbiegła do niego i spytała:

— I jak sytuacja?

— Mistrzowie poszli do zbrojowni. Nic więcej nie powiedzieli. Pewnie sprawdzają skrzynie.

Isandra zagryzła wargę i zaczęła nerwowo bawić się kosmykiem włosów. Zephyr znał już ten tik — znak, że coś intensywnie analizuje.

— Nawet jeśli ktoś tam był, to po czterech tygodniach bez jedzenia, a tym bardziej pitnej wody, nie mógł przeżyć i... — próbował ją uspokoić, choć te wyjaśnienia nie miały prawa osiągnąć tego efektu.

Isandra spojrzała na niego z niedowierzaniem — nie znosiła, gdy ktoś traktował ją jak niedouczonego i naiwną.

— Co? — mruknął Zephyr.

Odpowiedź nie nadeszła i po dłuższej chwili do pokoju wszedł mistrz Vilhelm.

— Moi drodzy adepci, zabierzcie małą na środkowy pokład. Umyjcie ją, nakryjcie kocami, a jej odzienie wytrzepcie i doprowadźcie do względnego porządku. Za chwilę kapitan i pan Sero

wrócą, więc musimy odbyć naradę w sprawie tego rzekomego tajemniczego osobnika w skrzyni.

— Znaleźliście ciało? — spytał Zephyr.

Isandra tylko przewróciła oczami, a Vilhelm odparł spokojnie:

— Możecie być spokojni. Żadnego chłopca — ani żywego, ani martwego — nie znaleźliśmy. A teraz, proszę, zabierzcie małą.

Tak też uczynili. Zephyr jednak znał swego mistrza wystarczająco dobrze, by wiedzieć, że coś przemilczał. Jego ciepły wzrok był wystraszony.

Dzień powoli dobiegał końca. Młodej Larethe przygotowano hamak w kajucie uczniów, czyniąc z niej jeszcze ciasniejszą przestrzeń. Zephyr skończył sprzątać pokład razem z Dexionem, a po krótkiej rozmowie i opowiedzeniu mu, co jeszcze się wydarzyło, pożegnał go i ruszył w stronę górnego pokładu, by zgłosić zakończenie prac.

Już miał podejść bliżej drzwi, gdy usłyszał donośny głos mistrza Vilhelma — zwykle takim tonem mówił po kilku kielichach wina. Nie słynął z mocnej głowy, a tym razem najwyraźniej poszło o jeden kubek za dużo.

Zephyr ostrożnie zbliżył się do ich kajuty. Cel jego kroku zmienił się w chwili, gdy dobiegły go pierwsze słowa zza drzwi. Podszedł w kierunku bliższej burty i udał, że sprawdza liny, nadstawiając ucha.

— Jakim cudem to się znalazło na naszym statku?! Przecież takie ładunki miały być umieszczane na Citadelo! Po co nam to w ogóle dostarczono?! — wrzeszczał rozdrażniony mistrz Vilhelm.

— Spokojnie, Vilhelmie. To dziecko na pewno coś sobie uroiło, a sama skrzynia o niczym nie świadczy. Wręcz powinna uniemożliwić to, co ponoć słyszała — próbował go uspokajać Arkivaro Sero.

— Ty, Erythrosie, powinienes wiedzieć najlepiej, że to fatalny znak. Prawie omen! Po co Rada wysyła nas na te misje, skoro już posiada to, czego szuka i upycha to w skrzyni? — odwarknął Vilhelm.

— Skrzynia jest po to, żeby to przetransportować. A że znaleźli się w niej akurat jakiś przedmiot, o niczym nie świadczy. Do tej pory nic złego nam się nie przydarzyło, więc skrzynia działa. Powtórzę to wyraźnie — dziewczynka bawiła się z bratem w porcie. To zapewne jego sprawka, że zatrzasnęła się w jednym z ładunków. Ot, żart. A przedmiot w przegrodzie to zwykłe niedopatrzenie kustosza w Urbo de Oriento — odpowiedział spokojnie pan Sero.

— Panowie, dość — uspokajał ich kapitan. — Erythros ma rację, Vilhelmie. Przekazałem wieści na Citadelo. Protektaro Mogon i ich *Logikaraj* mają podobne przypuszczenia jak ja i Erythros. Nie będziemy robić postojów, by przekazać skrzynię. A w razie ewakuacji lepiej, jeśli zostanie na Rememoro.

— Ach, z wami... — burknął Vilhelm.

W tej samej chwili drzwi kajuty otworzyły się gwałtownie.

Zephyr odskoczył, by go nie zauważono. Mistrz Vilhelm wyszedł chwiejnym krokiem i podszedł do relingu nad środkowym pokładem. Młody Scivolaro miał szczęście. Mistrza zaczął jeden z marynarzy, którzy akurat wchodzili po przeciwległych schodach

od tych, które miał bliżej Zephyr. Dzięki temu mógł przemknąć wzdłuż sterburty.

Kiedy wszedł do swojej kajuty, Larethe już spała w hamaku, a Isandra czytała książkę.

— Dzisiaj zeszło ci dłużej niż zwykle — mruknęła, widząc, jak Zephyr pośpiesznie zamyka drzwi.

— Zagadałem się z Dexionem i mistrz Vilhelm pogonił mnie do koi.

Zamknęła swoją lekturę i spojrzała na niego w pełnym skupieniu.

— Zastanawiam się nad tym, co się dzisiaj stało.

— Przecież mistrzowie sprawdzili zbrojownię — odpowiedział Scivolaro najpewniejszym głosem, na jaki się zdobył.

— Tak. Ale to, co zaszło w przypadku naszej nowej lokatorki, przypomina mi jedną z historii z *Darów i Klątew Memorii* — odparła Isandra, wyraźnie poruszona swoim odkryciem.

— Kastorinusz pisał o dziewczynkach w skrzyniach na statkach dalekomorskich? — próbował zażartować Zephyr.

— Pisał o wyraźnych szeptach, które przemawiają do ludzi, półgłówku — odcięła się zgrzyźliwie. — To, co tu się stało, nie jest normalne. Ja to wiem. I wnioskuje po reakcji mistrzów i zejściu do zbrojowni, że oni też to wiedzą.

Isandra wstała i pewnym ruchem zasłoniła kotarę. Jej lampa zgasła.

Zephyr zrobił to samo chwilę później, pogrążając się w ciemności kajuty. Leżąc w koi, długo nie mógł zasnąć. W mroku nocy

kołysały się tylko sznury, a ciche oddechy Larethe i Isandry towarzyszyły tym dźwiękom podobnie jak szum morza.

Słowa mistrza Villhelma wciąż odbijały mu się w głowie:

To fatalny znak. Prawie omen. Po co Rada wysyła nas na te misje, skoro już posiada to, czego szuka i upycha to w skrzyni?

Nie wierzył w omeny. Nie wierzył w *memoria* i ich przekleństwa. Ani w szept, którymi straszono dzieci. Ciche głosy istnieją na Dwukontynencie do teraz — niczym bzyczenie owadów, które irytuje i przeszkadza w zebraniu myśli. Często są jednak ignorowane, bo nie mają sensu i nie są niczym magicznym. Nikt dzięki nim nie jest w stanie dokonywać czynów, o których słyszało się za czasów Ery Objawień.

Są jedynie anomalią zmysłów. Zaburzeniem. Badany dla pojedynczych i ciekawszych przypadków, w których echo przeszłości jest faktycznie słyszalne.

Wierzył za to, że mistrzowie wiedzą więcej, niż im mówią. Jeśli skrzynia nie była zwykłym ładunkiem, to Konsilio de Koronar musiało zlecić ich przełożonym jakąś dodatkową, sekretną misję związaną z tymi przedmiotami...

Zephyr obrócił się na bok i zamknął oczy, próbując nie myśleć o tych tajemnicach.

III

Paca, IV/7, 294

Wpis XXVIII w dzienniku III wyprawy wschodniej.

Morze gładkie, wiatr umiarkowany, prądy wyczuwalne w drobnych przesunięciach lin. Naniesiono na mapy pierwsze warstwy tutejszych wód — głębia cięższa, barwa znacznie ciemniejsza niż na wodach przybrzeżnych Jagirskiej, ruch stały, nieprzerwany. Dwa słońca oddzielone w pełni, światło jasne, lecz niepalące skóry, mimo obecności na otwartym morzu; cienie nadal dłuższe, kąty nieregularne.

Załoga w stanie dobrym, praca spokojna, dyscyplina zachowana. Znaleziona przeze mnie wczoraj pod pokładem pasażerka na gapę, Larethe, również nie wykazuje oznak przemęczenia.

Pojawiły się pierwsze przypadki osłabienia i choroby dziąseł marynarzy. Źródło — nieprzestrzeganie zaleceń medyków Logikarój dotyczących racji i naparów. Opatrzono ich, stan nie zagraża wyprawie.

Morale: stabilne. Gotowość do realizacji misji: niezmienna.

Cel: odkryć nowy ląd i jego zasoby ku chwale Unaro i bezpiecznie wrócić do Urbo de Oriento oraz...

Zephyr jeszcze przez chwilę przyglądał się swojemu wpisowi, trzymając pióro w ręku nad nieskończonym zdaniem i rozważając wydarzenia minionego dnia.

Nieprzespana noc dawała mu się we znaki, lecz nie mógł porzucić obowiązków. Dziś jego głównym zadaniem było zastąpienie Isandry w jej pracy — zajmowała się teraz małą Larethe, która miała stać się ich protegowaną na pokładzie, a przynajmniej taką

rolę widzieli dla niej mistrzowie do czasu powrotu na Dwukontynent.

Dziewczynka po przebudzeniu opowiedziała więcej o sobie i swojej rodzinie.

Jej pełne imię to Larethe Vezakar. Kiedy młodzi adepci je usłyszeli, natychmiast skojarzyli je z Flotą Vezakarską — północno-wschodnią kompanią zajmującą się transportem morskim oraz handlem dziełami sztuki i surowcami do ich tworzenia. Larethe wspominała, że miała ojca, matkę i starszego brata imieniem Goratz.

To z nim bawiła się w porcie, czekając na rodzica, kiedy usłyszała głos i weszła do skrzyni.

O tym zdarzeniu również chętnie mówiła.

Twierdziła, że chłopiec, który zaprosił ją do zabawy, nie brzmiał staro i wydawał się bardzo miły, choć jego głos był nietypowy. Oprócz zabawy w chowanego wypytywał ją o rodzinę, miejsce zamieszkania i jej ulubione rozrywki.

Po zatrząśnięciu w skrzyni jego głos nagle zamilkł. Ponownie usłyszała go dopiero na statku, tuż po uwolnieniu, na początku rejsu. Przyznała jednak, że nie rozumiała go do końca — szeptał niejako sam do siebie. Zwrócił się do niej wyłącznie raz, lecz nie ujawniła, co powiedział. Przez kolejne dni głosu już nie słyszała.

Zephyr i Isandra mieli odmienne zdania o tej historii. Dla młodego Scivolaro była to dziecięca fantazja wywołana przez wygłupy brata, które doprowadziły do katastrofy w ich rodzinie.

Isandra wciąż widziała w opowieści echo relacji opisanych w księdze o memoriach. Zarówno poranek, jak i noc, która go poprzedziła, zakończyły się sprzeczką między nimi.

Po tym, jak Młodsza Arkivaro Sero doprowadziła małą do porządku, wyraźnie można było dostrzec, skąd pochodziła.

Dla ludzi z tej części prowincji Jagirskiej charakterystyczne są dwie rzeczy — kolor włosów oraz barwy ubrań. Wiele osób ma tam blond włosy w różnych odcieniach z dodatkowymi refleksami. U Larethe był to srebrzysty połysk.

Mieszkańcy miast w Górach Hezurskich lubują się w strojach czarno-złotych lub czarno-białych. Moda często była elementem tożsamości rodowej lub monarszej na całym Dwukontynencie.

Sam Zephyr nigdy jednak nie widział dawnych herbarzy tych ziem, bo najwyraźniej nie należały do popularnych lub żywych. Nawet szlachcice w tym rejonie zdawali się korzystać ze wzorów dziwnych i niepasujących do nich samych.

Natrafiał co jakiś czas na tarcze herbowe: wyblakłe, wypaczone przez czas i ludzką rękę na budynkach w Urbo de Oriento. Najczęściej przedstawiały motywy śmierci, krzyże albo ptaki przypominające bażanta bądź zupełnie mu nieznanego gatunku, z długim, poszarpanym ogonem. Doszedł więc do wniosku, że barwy ich odzienia odzwierciedlają popularne pigmenty, znane z zapomnianych dziś herbów.

Isandra poprawiła fryzurę dziewczynki, zostawiając jej bursztynową spinkę na swoim miejscu, i uzupełniła warkoczki wstążkami z prostych tkanin z zapasu pokładowego. Nie były one tak szlachetne jak poprzednie, ale dobrze spełniały swoją rolę. Kobiety

na statku podkreślały nawet, że bardziej wydobywały szarość jej oczu.

Larethe stała się ulubienicą wielu.

Wykazywała się bystrością, odwagą i spostrzegawczością. Zagadywała każdego i biegała po całym statku. Od bakburty po sterburtę. Od rufy po dziób.

Poza Dexionem, który patrzył na nią spode łba, gdy tylko ją spotykał. Mała nie pozostawiała mu dłużna i szczyrzyła na niego zębami. Imitowała tak jego minę, gdy dzień wcześniej kapitan go za to zrugął.

Dzień trwał, a mistrzowie byli wyraźnie zmęczeni po ostatniej „nocnej naradzie”, a Starszy Scivolaro Thalassinos nie wyszedł z kajuty przez pierwszą połowę dnia.

W tym samym czasie Isandra instruowała Larethe w nowych obowiązkach, a Zephyra ponownie czekało starcie z myszami i ćwiczenie biegłości w użyciu miotły. Liczył, że tym razem, zamiast dziwnych znalezisk, uda mu się trafić na prawdziwe gryzonie.

Po wymianie kilku uszczypliwości z Dexionem i Artem Kessanem, innym członkiem Maristaroj dzielącym z nim kolumnę koi, młody Scivolaro kontynuował swoją walkę z małymi szkodnikami.

Mijając stajnię, dostrzegł kobietę stojącą przy jednym koniu — najpewniej należącą do Rajdistaroj, gdyż na ramieniu miała charakterystyczny rynsztunek tej jednostki. Widział ją również wśród żołnierzy idących za nim i Dexionem, gdy wyprowadzali gapowiczkę na środkowy pokład.

Zdziwił się, że dopiero teraz ją spotkał. Wiedział, że na statku jest trzydziestu dwóch mężczyzn i osiem kobiet, a z Larethe — dziewięć. Poza Isandrą z Arkivaroj znał sześć Maristaroj płci żeńskiej i słyszał tylko o jednej jeźdźczyni — Anari Ikariun.

— To twój koń? — spytał Zephyr, zaskakując ją swoją obecnością.

— Yhm — odpowiedziała lekkim westchnięciem Anari, wyraźnie przestraszona, że ktoś się za nią pojawił.

— Nie mieliśmy okazji poznać się mimo tak długiego rejsu. Jestem...

— Młodszy Scivolaro Zephyr Eurus — dokończyła za niego. — Wczoraj było o tobie głośno z powodu twojego znaleziska, a marynarze śmieją się z twojej wojny przeciw gryzoniom.

Zephyr zaśmiał się lekko, by podtrzymać nastrój, choć w duchu irytował się na Dexiona, który rozsławiał go w taki sposób na pokładzie.

— To dokładnie ja — odparł z lekkim uśmiechem. — Rzadko wychodzisz na górny pokład?

— Nie wychodzę praktycznie wcale.

— Podziwiam. Ciężko tu wytrzymać dłużej. Zaduch, ciemno...

Rozmowa ewidentnie nie szła po jego myśli. Wreszcie spytał:

— A jak twój koń? Oba wydają się spokojne, mimo że często mierzą się z czymś dla nich nienaturalnym. Czasem, gdy „wojuję” z gryzoniami, zajrzę do stajni, pogłaszczę i dokarmię je — rzucił, próbując pociągnąć ją do konwersacji jej własnym żartem.

— Yhm.

— Podobno nasza pasażerka na gapę, Larethe, też je odwiedzała.

— Wiem.

— Jak to?! — powiedział głośniejszym głosem.

— Spotkałam ją tu tego samego dnia, co ty odnalazłeś, gdy szłam do mojego *Nuyaki*. Było ciemno... nie byłam pewna, czy mi się nie przywidziało — odparła spokojnie.

— *Nuyaki*? — podpytał Zephyr, nie znając tego słowa.

— Przepraszam, do mojego wierzchowca. Nazywa się *Nuyaki*. W moich rodzinnych stronach nazywamy tak konie — naszych towarzyszy podróży. Skoro pozwolono nam je nazywać, dałam mu to imię. — Poglądziła rumaka po pysku.

— Pochodzisz ze stepu Sikuani?

— Yhm.

— To tłumaczy taką bliskość z końmi.

— Moi rodzice byli pasterzami i pracowali dla lokalnego *Aureati*. Gdy przekroczyłam progi katedry Unaro w Kangeq, wiedziałam, że chcę oddać się sztuce jeździectwa. Kuratorzy też to dostrzegli.

— Dołączyłaś do Unaro nie przez armię? — Wyraźnie zaskoczyło to Zephyra. Nie była to typowa ścieżka przyłączenia do Wspólnoty i jej wojska.

Komórki Pretoraj były jedynymi, do których każdy mieszkaniec Dwukontynentu mógł wstąpić niezależnie od Dni Przemiany. Aby tego dokonać, wystarczyło się zgłosić do lokalnej jednostki armii Unaro.

— Rodzice mieli inne plany, gdy wysłali mnie do Kuratoroj, ale przywiązanie do jazdy i stepu zwyciężyło — odparła jednostajnym głosem.

— Imponujące! — prawie krzyknął Zephyr, lecz informacja o dziewczynce nie dawała mu spokoju. — Wracając do Larethe...

W tym momencie koń zarżał, spłoszony przez widok i piski myszy.

— Twoja ofiara, Młodszy Scivolaro Eurus — powiedziała Anari, odwracając się do niego.

Mimo półmroku Zephyr dostrzegł rysy dziewczyny: szczupłą twarz o delikatnej karnacji, oczy węższe niż u mieszkańców północnych i południowych prowincji Unaro. Bliższe centrum, gdzie słońca i stepowe wiatry nadawały ludziom inny wygląd niż ich krewnym z południa. Czarne włosy miała związane w kucyk z lekką grzywką na czole, a pod prawym okiem zauważył malutki, ale dodający jej uroku pieprzyk, który zwykle w takich warunkach skrywałby cień. Jak przystało na jeźdźca, była smukła i niezbyt wysoka. Była stosunkowo młoda i nie mogła mieć więcej niż dwadzieścia lat.

— Chyba pobiegła w stronę naszych koi — wyrwała go z zamyślenia Anari.

— Tak... Faktycznie. Lecę na łowy. Miło było cię poznać i dziękuję — odpowiedział jej w biegu Zephyr, zostawiając ją razem z Nuyaki.

Walka była zawzięta, lecz w tej konfrontacji zwycięstwo przypadło władcy miotły, który zdołał nawet złapać szkodnika.

Zwierzę spłoszyło się, widząc marynarzy idących w jego kierunku. Było to nie lada sztuką, zważywszy na zwinność tych ssaków.

Przy okazji Zephyr podpytał napotkanych członków Maristaroj o Anari. Dowiedział się, że cierpi na chorobę morską i ponoć najlepiej czuje się pod pokładem. Dołączyła do ekspedycji w ostatniej chwili w zastępstwie innego, znacznie starszego Rajdistaro, wcześniej niemal wcale nie mając styczności z wyprawami morskimi. *Przynajmniej jedna tajemnica się wyjaśniła* — pomyślał Zephyr, wciąż zastanawiając się, czemu Anari nie sprawdziła tego, że dostrzegła Larethe.

Reszta dnia minęła na typowych dla niego obowiązkach: pracą nad mapami pływów, porządkami głównego pokładu z Dexionem i przygotowaniem kajuty kapitańskiej na niesławne nocne posiedzenia.

Wracając na górny pokład z butelką wina, usłyszał nad sobą głosy Isandry i jej ojca. Mimo że mówili zniżonym tonem, wyraźnie było słychać, że oboje są rozemocjonowani.

Nie zauważyli go, więc Zephyr ukucnął przy schodach, aby lepiej usłyszeć toczącą się rozmowę.

— ...wiesz, co to znaczy. To musi być to! Dlaczego nie rozumiesz?

— Isandra! Sprawa jest zamknięta i nie zaprzataj sobie nią głowy.

— Larethe jest pewna, że to nie był jej brat. Z jakiego innego powodu miałyby wejść do skrzyni, jeśli nie dlatego, że ktoś ją do tego zachęcił? Może nawet skusił? Tak jak w kronikach —

— Isandra! Dość! Sprawa jest zamknięta — powtórzył mistrz Sero, dodając:

— Musimy skupić się na naszych zadaniach i prowadzić jak najdokładniejszy zapis podróży, a nie śledzić legendy. Temat postaci w zbrojowni jest skończony!

Nad głową Zephyra rozległy się delikatne kroki, które przypisał Isandrze. Gdy ucichły, ostrożnie wyszedł spod schodów i zaszedł ją od tyłu udając, że właśnie przechodził od strony przejścia na dolny pokład:

— Wszystko w porządku? — spytał.

— Nie. I szczerze, nie mam ochoty teraz rozmawiać — odparła głosem, jakby miała zaraz uronić łzę, co nie było do niej podobne.

Zephyr już się odwracał, ale powstrzymał się i zdecydował pociągnąć temat:

— Nie chcę wyjść na wścibskiego, ale przypadkiem podsłuchałem twoją rozmowę z mistrzem Erythrosem.

— Czyli wiesz, że macie obaj podobne zdanie na temat tego, co się wczoraj stało. I pewnie jesteś zadowolony — wyszeptała oschle.

— Będę szczerzy. Nie wiem, co o tym myśleć po naszej rozmowie i po tym, czego jeszcze się dowiedziałem.

Zephyr uznał, że opowie jej o tym, co usłyszał dzień wcześniej pod kajutą kapitańską, mając nadzieję, że da jej to odrobinę otuchy.

Gdy chciał zacząć, usłyszeli kroki. Isandra przyłożyła mu dłoń do ust na znak milczenia. Jedna z Maristaroj, Mara'ja, skinęła im głową i ruszyła dalej na obchód.

Kiedy zniknęła na schodach prowadzących na górny pokład, Zephyr postanowił najpierw dokończyć swoją posługę. Oboje złożyli wizytę na górnym pokładzie. Scivolaro tylko odstawił trunek do kajuty kapitańskiej, a później, zwolniony ze służby, poszedł z Isandrą do ich sypialni.

Zamknął za sobą ostrożnie drzwi, by nie obudzić śpiącej Larethe. W półmroku, korzystając ze światła księżyca wpadającego przez deski, powoli przedostał się do swojej koi.

Gdy już na niej usiadł, opowiedział o zajściu z wczoraj.

— To, o czym rozmawiali — zaczęła powoli, układając słowa z jego historii w spójną myśl — to prawdopodobnie *metalum*.

— Metalum? — powtórzył Zephyr, nie znając tego słowa ani przedmiotu.

— Tak, wymawia się dokładnie tak, jak pisze. Metalum.

— I co to dokładnie jest?

— Myślałam, że interesujesz się historią, metalurgią i płatnerstwem — wyszeptała ironicznie.

— Oczywiście, że tak. Ale jeśli chodzi o twoje legendy i baśnie, to nie zaprzętałem sobie nimi głowy. A płatnerstwo to lekka przesada — odburknął Zephyr, który nie lubił jej uwag do fachu ojca.

— Oczywiście, że tak — powtórzyła po nim, próbując go naśladować, i kontynuowała. — Dobrze. Przejdźmy do sedna. Z tego, co wiem, metalum jest skrzynią wykonaną ze stopu kilku metali, który nazywano *sanaconid*...

Nagle lekko się poderwała.

— Aha! — wymsknęło się jej głośniejsze. Zerwała się z posłania, chwyciła za swoją lekturę i zaczęła ją wertować, siadając tak, aby światło księżyca padało na strony.

— Coś sobie przypomniałaś?

— Tak. Przecież nawet w tej książce Kastorinusza jest krótki tekst o tym.

Po chwili triumfalnie oznajmiła stłumionym okrzykiem:

— Mam! Posłuchaj tego.

Metalum zwie się skrzynie wykonane ze stopu sanaconid, przeznaczone do przechowywania memoria niebezpiecznych, zwodniczych lub przeklętych. Nazwano je tak, gdyż ów metal został stworzony, aby wyciszać i zamykać głosy artefaktów w nim umieszczanych.

I dalej czytała:

Do metalum wkładano memoria, które kusily człowieka swoim szepem, a nie pożądanego ich wpływów i mocy. Skrzynia zamykana była srebrnym ryglem osadzonym w gniazdach z bizmutu. Ciężar i spasowanie sprawiały, że przypadkowe otwarcie było niemożliwe. Tradycja nakazywała, by po zamknięciu memoria, skrzynia pozostawała trzy dni pod obserwacją; jeśli przez ten czas nie odnotowano żadnych anomalii, uznawano metalum za gotowe do transportu lub złożenia w archiwach.

W tym miejscu skończyła cytować i zamknęła książkę, wyraźnie podekscytowana tym, co znalazła.

Położyła się w koi i po złapaniu oddechu powiedziała:

— Niesamowite. Nigdy nie widziałam metalum, choć słyszałam, że w Urbo de Oriento w archiwach są ich egzemplarze — powiedziała Isandra z zachwytem, po chwili sobie uświadamiając:

— A obecnie jedno znajduje się praktycznie pod nami! — dodała, pełna ekscytacji.

Zephyr, zirytowany tematami legendarnych magicznych artefaktów, pomyślał, jednocześnie powstrzymując się, by nic nie powiedzieć i nie zepsuć jej nastroju: *Teraz też nie zobaczysz, bo chroni je ta wielka kłódka.*

Aby pociągnąć temat i jej zachwyt, uznał, że podpyta ją dalej:

— Nie martwi cię to, co mówił mistrz Vilhelm o złym omenie?

— Trochę... Ale czy nie jest to jednocześnie ekscytujące? Obcować z żywym *memorio*, a nie takim pustym, martwym z wystawy muzealnej?

— Może, ale po reakcji mistrzów, ich skrywanych intencjach i celach bardziej odczuwam niepokój. Wczoraj nie mogłem zasnąć całą noc, bo słyszałem w głowie strach w głosie mistrza Vilhelma. I dało mi to do myślenia, gdyż w takim stanie nigdy go nie doświadczyłem. Nawet na trzeźwo — przełknął, wypowiadając te słowa głośno.

— Mój ojciec też jest nieswój. Ciekawość rozwinięcia takiego znaleziska powinna leżeć w naturze Arkivaroj, a on zachowuje się, jakby nic się nie wydarzyło albo wiedział wszystko i nic nie robiło na nim wrażenia — powiedziała Isandra z przekąsem.

— Przecież ci mówiłem. Oni wiedzieli, że ta skrzynia ma być z nami podczas tego rejsu, ale nie na *Rememoro*, a na *Citadelo*. Jedynie, co ich naprawdę zaskoczyło, to przedmiot w środku.

— Prawda — odparła. — Też byłabym zaskoczona, gdybym, otwierając metalum, znalazła w nim *memorio* — powiedziała pewna swoich słów.

— Nie wiemy czy to... — zaczął Zephyr, wyraźnie mając dość bajek o magii, ale Isandra szybko go powstrzymała przed skończeniem zdania:

— Wiemy! — odpowiedziała prawie normalnym głosem. — Ta tutaj Larethe jest na to dowodem. Jakimś sposobem to memoria do niej przemówiło, mimo że powinno być wygłuszone przez metalum. Dodając do tego to, co usłyszałeś pod kajutą kapitańską, jestem o tym więcej niż pewna.

— Załóżmy, że tak jest. Memoria nadal istnieją — zaczął Zephyr również podniesionym głosem, już kompletnie bez żadnych oporów czy trosk o Isandrę lub Larethe. — Czy w takim wypadku mam rozumieć, że zostaliśmy wysłani na tę wyprawę nie tylko w celu odnalezienia nowego lądu i opisania go dla dalszych prób jego zajęcia dla Unaro? Czy też nakreślenia map morskich, które ułatwią nam powrót? Mamy również polować na maski, patyki i kamienie, które będą do nas mówiły takim szeptem, jak my teraz rozmawiamy? — obniżył głos świadomy swego uniesienia i dodał:

— Dlaczego nam nie powiedzieli? Czemu twój ojciec to wszystko przed tobą zataja?

Isandra milczała, wyraźnie zbierając myśli do odpowiedzi i kręcąc swoim kosmykiem włosów. Zephyr kontynuował:

— I mimo że oni znają ten ukryty powód misji... prawdopodobnie nawet wierzą w memoria... to i tak coś ich zaniepokoiło w tym znalezisku.

Zephyr zaskoczył ją i siebie samego zmianą tonu, jakby jakaś myśl splątała się z inną i mówił dalej:

— Powiedzmy, że to, co znaleźli w skrzyni, to faktycznie memorio. I tytuł tej książki Kastorinusza dosłownie opisuje ich przeznaczenie jako *Dary i Klątwy Memorii*. Czy ich strach wynika z tego, że mamy do czynienia z klątwą? Tak przynajmniej tłumaczyłbym reakcję mistrza Vilhelma.

W tym miejscu zawiesił głos, westchnął ciężko i dodał:

— Wszystko, co powiedziałem wcześniej, było moją prawdą na temat tego, jak odbieram to, co się dzieje dookoła tej skrzyni. Jednak reakcja mistrza... nie daje mi spokoju — zakończył Zephyr, wyraźnie zmęczony tym monologiem.

Zapadła cisza. Isandra wzięła głębszy wdech i szepnęła:

— Nie da się tego tak łatwo stwierdzić, co niesie artefakt. Wszystko zależy podobno od dwóch czynników: tego, co memorio przekazuje oraz tego, kto je usłyszy. W rękach osoby go niegodnej będzie zwykłym przedmiotem bez żadnych właściwości.

— Myślisz, że mistrz Vilhelm go usłyszał, skoro tak się wystraszył? Gdy go słuchałem, to z jego słów nie wybrzmiało dosłownie — zaskoczył sam siebie, zadając to pytanie, jak gdyby praktycznie uwierzył w to, o czym rozmawiają.

— Podejrzewam raczej, że przeraził go sam fakt obecności przedmiotu w skrzyni, ale to tylko domysł — stwierdziła. — Tak jak przeczytałam ci przed chwilą. W metalum najczęściej lądowały memoria, które były uznane za przeklęte. Po to, aby nie kuśły ludzi swoim szeptem... Nie można wykluczyć i tej opcji.

Po tej wymianie zdań zapadła cisza. Zephyr odetchnął głęboko i powiedział:

— Mogę mieć do ciebie prośbę? Nie wspominajmy o tej rozmowie mistrzom. W tym twojemu ojcu. Oni i tak niczego nie zdradzą, a lepiej, by temat nie wracał. Jeśli wreszcie zejdziemy na ląd albo wrócimy na Dwukontynent, wtedy zapytamy.

— Masz rację, Zephyrze. I tak ich nie przekonamy — potwierdziła Isandra, wyraźnie przybita tym faktem.

Nagle zniżyła głos i dodała:

— Dzięki, że mi to wszystko powiedziałeś i dałeś się wygadać. Nawet mimo naszych odmiennych zdań.

— Ja też jestem ci wdzięczny. Szczególnie że już sam nie jestem pewien, w co wierzyć — odparł jej z wyraźnie lżejszą głową i sumieniem.

Po tych słowach oboje powoli zasnęli.

I mimo spokoju nocy, gdy zapadli w głębszy sen, Zephyr nagle się z niego wyrwał.

W pozycji półsiedzącej zerknął w głąb pokoiku i dostrzegł, że zarówno Isandra, jak i Larethe, spały. Wybudzony przesunął się ostrożnie na czworaka pod hamakiem dziewczynki; nie musiał odsuwać kotary, bo tej nocy zapomnieli ją zasłonić. Zastanowił go jedynie fakt, że drzwi ich kajuty były otwarte, a przecież był pewien, że je zamykał. Wziął lampę naftową Isandry i powoli wyszedł na zewnątrz.

Po wyjściu na pokład usłyszał niespodziewany głos od strony ich kajuty i drgnął ze strachu:

— Ty też nie śpisz? — szepnął dziecięcy głosik.

— Ach, Larethe! Wystraszyłaś mnie. Nie chciałem cię budzić — odpowiedział lekko wystraszony.

— To nie ty. To ten chłopczyk, co chciał się bawić w chowanego. Zephyra przeszedł dreszcz po karku, słysząc jej słowa.

— Ja nic nie słyszałem. Po prostu nagle się wybudziłem z jakiegoś koszmaru. Powinniśmy wracać do spania — próbował ją uspokoić.

Chcąc się odwrócić, wstrzymał się i zauważył coś, co go zaniepokoiło.

Pokład był pusty, choć zawsze ktoś powinien doglądać żagli.

— Larethe, wróć do pokoju i obudź Isandrę — zareagował instynktownie.

— Ale Zephyrze...

— To rozkaz! — powiedział stanowczo. Dziewczynka zawróciła do kajuty.

Zephyr ruszył ostrożnie, stawiając kroki po skrzypiących deskach. Na pełnym morzu panowała cisza absolutna — tak, jakby nie znajdowali się na falach, lecz w nieruchomej pustce. Nie czuł też żadnego powiewu wiatru, a księżyc dawał nienaturalne światło. Gdy obszedł środkowy pokład i miał już wejść na górny, by obudzić mistrzów, ponownie pojawiła się Larethe.

— Nie chce wstać.

— Dobrze. Powiadomię mistrzów o tym, co się dzieje, a potem ją dobudzimy.

W tej chwili pod pokładem rozległ się ciężki łoskot. Coś masywnego runęło na podłogę.

Mimo strachu, Zephyr powiedział:

— Obudź mistrzów, Larethe. Idę to sprawdzić.

— Zephyrze, ale —

— Idź na górę! — krzyknął niepewnie, chwytając prawą dłoń za najbliższy kordelas stojący na stojaku i powoli ruszył ku schodom.

Gdy podszedł bliżej zejścia pod pokład, dostrzegł dwie rzeczy.

Pierwszą — jego lampa nie dawała żadnego światła.

Drugą — schody na dolny pokład i korytarz były lekko oświetlone, jakby sam blask księżyca tworzył im ścieżkę.

Przy braku fal zejście było łatwe. Gdy już znalazł się na dole, Zephyr ponownie zamarł. Koję, zwykle zajmowane przez kilkunastu Maristarów i żołnierzy, były puste. Wtedy był już pewien, że to sen na jawie lub koszmar.

A jednak wszystko wydawało się zbyt realne, by traktować to jak złudzenie. Ruszył dalej, gdy za jego plecami znów rozległ się cichy i wystraszony głos Larethe:

— Mogę iść z tobą? Boję się... — powiedziała drżącym głosem.

Zephyr przełknął głośno ślinę i skinieniem głowy potwierdził.

— Trzymaj się blisko mnie — dodał, po czym mała chwyciła go za rękaw koszuli.

Kroczyli korytarzem, aż Zephyr dostrzegł leżącą na podłodze kłódkę i otwarte drzwi zbrojowni. Z wnętrza biło blade światło — to samo, które rozjaśniało wcześniej schody i korytarz, lecz teraz panowała za nimi kompletna ciemność. Im bliżej byli progu, tym gęstsze stawało się powietrze. Zdawało się rozmazywać i wibrować. Mimo niesłychanego napięcia Zephyr nie zatrzymał się.

Chciał zawołać kogoś, kto mógł otworzyć skład broni, ale nie był w stanie wykrztusić słowa.

Wreszcie stanął w świetle, które nie miało prawa tam istnieć. Szeroko otworzył usta, lecz nie wydał z siebie żadnego dźwięku, a broń upadła głucho na deski.

Oto przed nim, na jednej ze skrzyń mieniących się na błękitno-fioletowo, siedziała wysoka postać. Niby w ludzkiej pozie, z rozszerzonymi nogami, w płaszczu opadającym za kufer. Poza nim miała na torsie elementy zbroi płytowej, a głowę okutą w hełm ze szpiczastą przyłbicą.

Nie sama jej obecność była źródłem przerażenia, lecz to, że ciało zdawało się nie być materialne. Wyglądało jak czyjś cień, a mimo to samo nie rzucało żadnego w tak skupionym świetle. Przez ciało tej istoty dało się dostrzec rozmazane deski statku, sprawiając wrażenie braku oparcia. Dookoła tej postaci pulsowało coś czarnego niczym smoła.

Zza przyłbicy Zephyr usłyszał szepty. Niezrozumiałe, urywane. Larethe szarpała go za koszulę, kryjąc twarz w jego ubraniu. On, sam sparaliżowany, niezdolny do ruchu, patrzył na tę istotę. Po chwili dostrzegł, że w lewej dłoni coś trzyma i raz po raz podrzuca.

Wreszcie głos — jednocześnie dziecięcy i męski, dwugłosowy i nieludzki — przemówił spokojnie i wyraźnie:

— Pobawicie się ze mną w chowanego?

Cień podniósł się, wciąż podrzucając przedmiot, i ruszył w stronę przerażonej dwójki. Przenikał przez skrzynie, obok których powinien przechodzić bokiem. Kiedy był już blisko, Zephyr zdołał wydusić z siebie:

— Cz... Czy... Czym jesteś i czego chcesz?

Postać zatrzymała się. Przedmiot błysnął w jej dłoni — realny, odbijający światło.

— Imponujące — wyszeptał cień mrozącym krew głosem. Zdziwiony, że ktoś do niego przemówił.

— Będziesz idealny do tej zabawy — parsknął szyderczo i zamilkł na moment.

Szybko dodał:

— Ty szukasz.

Wyciągnął lewą rękę i upuścił to, co podrzucał. Głuchy stukot rozległ się na lśniących deskach pokładu. W tej samej chwili napięcie opadło, fale znów zaczęły uderzać o pokład, a przeszywająca cisza zniknęła.

Zephyr ukląkł i sięgnął po przedmiot, który potoczył się pod jego buty, a Larethe trzęsła się coraz mocniej ze strachu. Wymacał go ostrożnie w swojej prawej dłoni. Gładki, wypolerowany jak kamień albo szkielko.

Podniósł się, a w bladym świetle dostrzegł czerwony błysk przedmiotu.

— To rubin... — wyszeptał, po czym przeszła go dziwna energia i myśli, które urwały się równie błyskawicznie, co się pojawiły.

W tej samej chwili ocknął się na swojej koi. Larethe leżała w swoim hamaku, dysząc ciężko i łkając. Nad nią pochyliła się Isandra, wyraźnie zaniepokojona. Pomieszczenie rozświeślały płomyki lamp naftowych.

— Nic ci nie jest? Larethe obudziła się z płaczem, a ja nie mogłam cię przez moment dobudzić — powiedziała przerażona Isandra, stojąc bliżej dziewczynki.

— Nie wiem... — odpowiedział Zephyr, wciąż zdezorientowany.

— Spałeś w kompletnym bezruchu, prawie nie oddychałeś. Poprosiłam jednego z marynarzy, żeby zawołał któregoś z mistrzów, a—

W tym momencie w drzwiach pojawił się mistrz Vilhelm.

— Co się dzieje, Isandro? Ezach przekazał mi, że mała wybudziła się z płaczem i nie mogłaś dobudzić Zephyra. — Po chwili spojrzał na swego ucznia i odetchnął z wyraźną ulgą. — Całe szczęście, że się ocknałeś. Kamień z serca. Co się stało?

— Mistrzu, ja... — zawahał się Zephyr. — Chyba miałem bardzo głęboki sen po tych ostatnich dniach i zmęczenie mnie pokonało...

Vilhelm Thalassinós spojrzał na niego podejrzliwie, ale nie dał po sobie poznać, że dostrzega coś więcej. Od razu przerzucił swoją uwagę na dziewczynkę.

— A jak ty się czujesz, młoda damo?

— Miałam zły sen — wyszeptała Larethe.

— Znowu słyszałaś głos tego chłopca? — spytał pieszczotliwie Vilhelm.

— Nie... — odpowiedziała chwiejnym głosem, czym sprawiła, że Zephyr lekko się wzdrygnął.

Mistrz spojrzał na całą trójkę i wreszcie orzekł:

— Wiem, że wiele się dzieje i jesteśmy w krytycznym punkcie wyprawy. A ty, droga Larethe, na pewno próbujesz poukładać

sobie w głowie, co tutaj robisz. Dlatego proszę was, abyście dzisiaj solidnie wypoczęli i pojawili się na pokładzie dopiero po drugim posiłku. Pozostali Kuratoroj i ja wierzymy w was i potrzebujemy w najlepszej kondycji.

— Nie zawiedziemy, gdyż jesteśmy jednością! — odparli chóralnie wyraźnie zmęczonym głosem adeptci, a Larethe tylko pokiwała główką.

Mistrz Vilhelm uśmiechnął się niezręcznie i zamknął za sobą drzwi.

Gdy jego kroki ucichły, Zephyr zwrócił się do dziewczynki:

— Dlaczego skłamałaś?

— A ty dlaczego skłamałeś? — odburknęła Larethe.

— Możecie mi wytłumaczyć, co tu się wydarzyło i czemu nawzajem się oskarżacie? — wyszeptwała podirytowana Isandra.

Zephyr zaczął opowiadać. O tym, co zaszło na pokładzie. O tajemniczej wizji, ciszy morza i spotkaniu z niematerialną istotą.

Isandra słuchała go w osłupieniu, z lekko rozchylonymi ustami. Gdy Scivolaro skończył, kąciaki ust jej drgnęły i powiedziała:

— To przecież dowód, Zephyrze! Musisz o tym opowiedzieć swojemu mistrzowi. Dlaczego się powstrzymałeś?

— Nie chciałem o tej porze wywoływać zamieszania — odparł, drapiąc się po głowie na znak własnego niepokoju i zastanawiając się, czy postąpił właściwie.

— Może masz rację... — przyznała po chwili Isandra, szybko prostując swoje słowa. — Ale i tak uważam, że powinienś mu o tym powiedzieć. Może nie teraz, ale raczej wcześniej niż później. On jeden może cię zrozumieć.

— Dobrze. Podejmę się tej rozmowy, gdy poczuję się na siłach. Wcześniej niż później — powtórzył po niej.

Isandra uśmiechnęła się i spojrzała na Larethe:

— Z historii Zephyra wynika, że też oszukałaś mistrza. Ty też widziałas to, co on, więc dlaczego nic nie powiedziałaś?

Dziewczynka milczała, skulona w hamaku z głową wtuloną w kolana.

— Możesz nam powiedzieć — zachęcał ją Zephyr.

Nie odpowiedziała.

— Już wszystko dobrze. Czy stało się coś więcej, poza tym, co opowiedział Zephyr? — przekonywała ją Isandra.

— Ten chłopiec powiedział, że nie mogę tego nikomu powiedzieć poza wami, bo inaczej... — Kończąc zdanie, zaczęła lekko łkać.

Isandra przeżyła wyraźny szok, a Zephyr zastanawiał się, jak to możliwe, że przegapił chwilę rozmowy tej istoty z dziewczynką.

Nagle zrozumiał. Musiało się to stać, gdy schylał się po przedmiot upuszczony przez cień.

— Larethe, jeśli kiedykolwiek jeszcze coś usłyszysz, masz natychmiast powiedzieć o tym Isandrze albo mi. Zgoda? — powiedział stanowczo.

Dziewczynka, próbując powstrzymać łzy, pokiwała głową.

— Isandro, dla bezpieczeństwa malej nie wspominajmy o jej udziale w tym, co zaszło. Nie wiemy, co dokładnie się wydarzyło i dlaczego ta istota pozwoliła ci o tym wiedzieć, ale na razie zostawmy to tak, jak sama powiedziała. Nie wiemy, czym ona jest i co może zrobić.

Kobieta również pokiwała głową w geście zrozumienia. Po tych słowach cała trójka położyła się spać, starając się odpocząć po ciężkim doświadczeniu.

Tym razem nic nie zakłóciło ich snu aż do późnego poranka, a zmęczenie było tak ogromne, że nawet krzyki marynarzy nie były w stanie ich wybudzić.

IV

[...]

Laboro, I/2, 294

Wpis XXXIII w dzienniku III wyprawy wschodniej.

Morze spokojne, wiatr umiarkowany, kurs utrzymany bez większych odchyień. Fale równe, przebiecia prądów ledwie zauważalne przy dryfujących sieciach.

Larethe w ciągu niemal tygodnia poznała już cały układ statku i bezbłędnie pomaga w dostarczaniu nam pergaminów, papieru kreslarskiego oraz kałamarzy. Poznała również całą załogę.

Mistrz Vilhelm prowadzi kurację przeciw skorbutowi. Wdzielane racje cytrusów i kiszone warzywa przyjmowane niechętnie; przynoszą poprawę u kilku marynarzy. Dyscyplina żywieniowa wciąż wymaga nadzoru.

Dzisiaj szykowany postój na kompleksowe naprawy. Wymieniono kilka lin takielunku, zszyto rozdarte żagle, uszczelniono poszycie kadłuba smołą i pakułami. Pompy zęzowe oczyszczone i sprawdzone, rumpel wzmocniony.

Załoga w stanie dobrym, obowiązki wykonywane bez zwłoki.

Morale: podtrzymane. Gotowość do realizacji misji: pełna.

Cel: —

Minęły cztery pełne dni od feralnej nocy i pojawienia się tajemniczego cienia na pokładzie Rememoro. Zephyr, Isandra oraz

Larethe przeszli do porządku dziennego i trzymali się tego, co ustalili.

Młody Scivolaro nieustannie rozmyślał, kiedy będzie odpowiedni moment, by powiedzieć o wszystkim mistrzowi Vilhelmowi. Isandra raz po raz naciskała na niego. Z każdym dniem coraz to mocniej, aby wykonał ten krok.

— Czekam na sposobny moment — odpowiadał, na co ona zawsze kręciła oczami.

Dzisiaj jednak mogła pojawić się ta okazja.

Kapitan Zerantas Arkonel i Protektarój na pozostałych dwóch jednostkach zarządzili postój w celu dokonania napraw. Dexion, Arto, Maraĵa i inni marynarze oraz piechurzy zostali oddelegowani do prac naprawczych.

Na pokładzie Rememoro pracowano w pośpiechu i hałasie. Dexion wraz z Arto zajęli się głównym masztem. Pierwszy wspiał się po wantach, by zabezpieczyć rozdartę żagle. Drugi stał niżej, podając igły, szpagat i ciężkie płótno. Pracowali niemal jednym rytmem, jakby fakt, że dzielili koje, przekładał się na równą koordynację ruchów.

Protektaro Arkonel kazał wymienić liny takielunku. Stare, przetarte od soli i wiatru, cięto siekierami, a świeże przewlekano przez bloczki, wciągano ręcznie i wiązano mocnymi węzłami.

Kilku ludzi na dziobie zabezpieczało stanowisko artylerii — lawety dział dociągano linami i klinowano, by nie przemieszczały się przy kolejnych falach. Obok nich Pafistarój czyścili samo działo: przez lufę przeciągano długą szczotę z włosia końskiego nasączoną olejem, a następnie wycierano powierzchnię do sucha.

Metal błyszczał w świetle słońc, a wszelkie zatarcia powierzchni smarowano tłuszczem, by rdza nie pożarła jego warstw na pełnym morzu. Drewnianą lawetę sprawdzano pod kątem pęknięć i dosuszano knotami prochowymi, by nie wciągała wilgoci. Zapasy kul i prochu układano w skrzyniach, a mocowania zabezpieczano nowymi linami.

Marynarze, którym kazano podawać narzędzia i wiadra z wodą, wykonywali polecenia z neoficką gorliwością. Wiedzieli, że spośród nich co trzeci zostanie później wytypowany na szkolenie i odesłany do innych jednostek jako artylerzysta.

Obecność Pafistarój budziła respekt za ich wiedzę i oddanie profesji, ale i prowokowała drobne zaczepki — młodsi dopytywali półgłosem, czy „wreszcie ich nauczą strzelać”, nieliczni starsi parskali śmiechem, że i tak skończą na pompowaniu żez. Wspólne życie pod pokładem przez wiele dni wytworzyło mieszaninę poufałości i napięcia.

Marynarze pracujący przy burtach wciskali pakuły w szczeliny kadłuba, a potem polewali je smołą, którą podgrzewano w kotle ustawionym na pokładzie na specjalnym palenisku. Zapach rozgrzanego dziegiu i spalonego włókna wypełniał powietrze, mieszając się ze słonym oddechem morza. Młodszy marynarze wykonywali fizyczną pracę, starsi sprawdzali, czy łatanie miejsca trzymają.

Niżej, na pokładzie dolnym, czyszczono i oliwiono pompy żezowe, aby nie zapchały się piaskiem i solą. Obok tego kilku członków załogi wzmocniło rumpel i zawiasy steru żelaznymi obejmami, przykręcając je w rytm fal.

Wokół całej floty panował podobny, ożywiony ruch. Na Percepto marynarze zszywali żagle i wymieniali olinowanie, a na maszynym Citadelo stukanie młotków o drewno i krzyki komend brzmiały jak uderzenia bębna wojennego. Wszystkie trzy okręty razem tworzyły obraz unoszącej się nad wodą, tętniącej warsztatami osady.

Kajuta badawcza, zazwyczaj pachnąca pergaminem i atramentem, wyglądała teraz jak rozchylony warsztat drukarski. Na stołach leżały rozwinięte mapy, tuby z pergaminami, notatki w stosach i ciężkie księgi podparte kałamarzami, by nie przesunęły ich wibracje statku podczas prac marynarzy.

Zephyr i Isandra klęczeli przy skrzyniach, przenosząc dokumenty w suche miejsce, dzieląc je na mniejsze pakiety.

— Uważaj na te notatki. To luźno spisane myśli i musimy je wreszcie uporządkować. Zachowaj kolejność, w jakiej są — mruknęła Isandra, poprawiając rozwiniętą mapę, która niemal zsunęła się ze stołu.

— Macie co notować, gdy nic się dookoła nie dzieje? — odparł Zephyr, podając jej zwój z notatkami o prądach.

— Możesz być zdziwiony, ale tak. Mój ojciec w wolnych chwilach porządkuje wiedzę o rozwoju prowincji Jagirskiej po ustanowieniu Unaro na całym Dwukontynencie. Szczególnie że stosunkowo niewiele mamy informacji o ludach, które zamieszkiwały jej wschodnią część.

— Łatwo to dostrzec po architekturze. Bardzo odmienna od tej w Sulemiracie czy w dawnej Koronie Jagirsko-Nawskiej, a jednocześnie wszelkie ornamenty i herby na budynkach wydają się

kompletnie zaniedbane. Urbo de Oriento jest tego dobitnym przykładem.

Po tej wymianie ciekawostek historycznych wrócili do dalszych porządków. Kurz i drobiny pyłu sypały się z górnych półek, więc poprosili Larethe o przyniesienie szczotki. Dziewczynka wybiegła ochoczo, znikając w przejściu prowadzącym ku magazynom.

— Jestem z niej dumna, że tak szybko się odnalazła w tym wszystkim — oznajmiła Isandra, układając notatki jej ojca.

Zephyr wzruszył ramionami.

— Ma dobrą pamięć. I cierpliwość. I, jak powiedział wtedy kapitan Zerantas, jest naprawdę odważna.

Sprzątając dalej, w kącie kajuty dało się dostrzec mierzące biegunowość błyszczące *polindikilo* i zawsze przydatne astrolabium. Obok nich leżały linijki, sznury pomiarowe i ciężarki.

Światło słońce wpadało przez małe okno w kasztelu, oświetlając wirujący kurz i połyskujący atrament w kałamarzach. Nad nimi słychać było kroki mistrzów, którzy podobne prace wykonywali w swojej kajucie.

— Coś długo nie wraca — mruknął Zephyr.

— To pójdź i sprawdź, gdzie się podziała — odpowiedziała mu Isandra rozkazującym tonem.

— Myślałem, że to twoja protegowana — szybko skontrolował Scivolaro, na co ona tylko przewróciła brązowymi oczami.

Zephyr udał się w stronę schodów prowadzących na dolny pokład, uważając, aby na nikogo nie wpaść, a co ważniejsze — by nic na niego nie spadło. Gdy mijał kocioł smoły, od razu zakręciło mu

się w nosie od gryzącego zapachu i ledwo powstrzymał odruch kichnięcia.

Cały statek nie był tak żywy od pierwszych dni wyprawy. Choć minęło już wiele dni, wciąż nie przywykł do stromych schodów, a po spotkaniu z tajemniczą postacią szczególnie nie lubił schodzić po nich.

Idąc korytarzem pod pokładem, usłyszał śmiech Larethe dochodzący ze stajni. Najwyraźniej nie była tam sama. Po odgłosach, które dobiegły ze środka, Zephyr nabrał pewności, że to nie zjawa z ich wspólnego koszmaru. Nie zwalniając tempa, wszedł do stajni okrętowej.

W środku pomieszczenia znajdowały się trzy osoby: Larethe oraz dwóch Rajdistaraj — Anari Ikariun oraz Koralo Orsenis — zajmujących się swoimi wierzchowcami.

Mężczyzna ten o nazwisku brzmiącym bardzo tuscjijsko, około czterdziestki, pochylony nad swoim rumakiem, cierpliwie czesał krótką, ciemną grzywę.

— Spokojnie, Impetus, spokojnie... — mruczał, a szczotka przesuwająca się równymi pociągnięciami po sierści, zbierając sól i pył. Zaglądał pod kopyta, zeskrobując nożem resztki wilgotnego drewna i ściółki, które mogłyby wywołać gnicie strzałki.

Obok Anari Ikariun zajmowała się Nuyaki. Podobnie jak Koralo wydobywała spod sierści brud, a przy każdym ruchu zwierzę stroszyło uszy i parskalo. Larethe stała przy jego łbie i, trzymając go nieporadnie za kantar, co chwilę gładziła szyję.

Śmiała się, gdy koń poruszał chrapami przy jej dłoni, jakby chciał ją połaskotać.

— Widzisz? Już przywykł do twojego dotyku. — Uśmiechnęła się Anari do dziewczynki. — Trzeba było wyłącznie cierpliwości.

— O, Zephyr, miło cię widzieć — zawołał nagle jeździec Orsenis.

— Ciebie też, Koralo. Jak się trzyma Impetus? Hałasy z zewnątrz mu nie przeszkadzają?

— Po to tu jesteśmy, żeby to załagodzić. Prawda, Anari?

— Yhm — odpowiedziała tonem znajomym Zephyrowi.

Koralo odłożył szczotkę i podszedł do niego, wyciągając dłoń. Po odwzajemnieniu uścisku wskazał na Larethe i dodał:

— Młoda ma dryg do zwierząt. Nie dziwię się, że wszyscy ją chwalą.

Nim Zephyr zdążył cokolwiek odpowiedzieć, Koralo dodał:

— Anari, przypilnuj chwilę obu koni. Ja idę poszukać Zeran-tasa. Może załatwi nam z Citadelo jakieś dodatkowe wiadro, koryto i trochę ściółki, żeby miały gdzie stać.

Tymi słowami minął Zephyra i udał się korytarzem ku przejściu na środkowy pokład, zostawiając ich trójkę samych.

— Skoro już mamy okazję... — zaczął Scivolaro. — Opowiecie mi może, jak się poznałyście? Ta młoda dama nie chciała podzielić się sekretem, a ostatnio — droga Anari — przerwała ci jego wyjawienie uciekająca mysz.

Anari i Larethe spojrzali na siebie. Dziewczynka spytała:

— Możemy?

Na to pytanie młoda Rajdistaro uśmiechnęła się lekko w zgodzie.

— „Siostra” Anari znalazła mnie pierwsza, kiedy głaskałam Nuyaki — powiedziała dumnie Larethe, tonem zrzucającym z serca wielki ciężar.

Zephyr i Isandra podejrzewali to od pierwszego dnia, gdy dowiedzieli się o ich „przypadkowym” spotkaniu. Nazwanie jej „siostrą” było tego dowodem.

— To znaczy, że byłeś drugi, a ten wredny marynarz trzeci. Ale Anari nie chciała o tym nikomu mówić.

Na twarzy Rajdistaro pojawił się lekki rumieniec ze wstydu, zażenowania, a może i strachu.

— Dlaczego tego nie zgłosiłaś? — spytał ją Zephyr. — To i tak by się wydało. A mała walczyła sama o życie.

— Pomagałam jej w tym praktycznie od początku wyprawy — odparła Anari nad wyraz stanowczo, aż zaskoczyła Zephryra. — Nie mogłam przewidzieć, że będziesz akurat schodził pod pokład o różnych porach.

— To dlatego tak niechętnie wychodziłaś na górę? A chorobę wymyśliłaś?

— To nie do końca tak. Faktycznie mam chorobę morską, tylko Logikarój jej nie wykryli. Pływałam bardzo krótkie rejsy, przeważnie rzeczne, i tam problemu nie było. Na dolnym pokładzie jej skutki są mniej drażniące. Głównie jednak pomagałam małej.

— Co jednak nie zmienia faktu, że niczego nie zgłosiłaś.

— Bałam się, co z nią zrobią! Nie znałam wtedy dobrze kaptana i wołałam wspierać ją w ten sposób, niż narażać na coś gorszego.

Larethe, słysząc wymianę zdań, dodała:

— Zephyr, nie mów o tym panu Arkonelowi! Siostra Anari chciała dobrze!

— Spokojnie, nic nikomu nie powiem — odparł pogodnie Scivolaro.

Nie zdążył dodać nic więcej, gdy na schodach rozbrzmiało podśpiewywanie Koralo.

— Chodź, Larethe. Zbieramy się.

Dziewczynka kiwnęła głową, zabrała szczotkę, którą zostawiła przed stajnią, i pożegnała się z jeźdźcami. Chwilę później oboje ruszyli w stronę kajuty badawczej.

Tam zastali Isandrę w towarzystwie mistrza Vilhelma, który wydawał się w dobrym nastroju.

— Dobrze, że jesteś, Zephyrze. Skoro już mam okazję, chciałbym porozmawiać o twojej ostatniej pracy. Isandra wspominała, że szukasz Larethe, ale nie spodziewałem się, że zajmie ci to na naszym małym statku tyle czasu.

— Mistrzu. W takim razie ja i Larethe zostawimy was samych, abyście mogli spokojnie omówić *ten* — tu młoda Arkivaro zawiesiła głos, patrząc znacząco na Zephryra — lub inny temat. Chodź, sprawdzimy, czy na górze niczego od nas nie potrzebują.

Młoda dziewczynka zareagowała wesołym okrzykiem. Tuż przed wyjściem Isandra przeszywała wzrokiem Zephryra, wskazując mu spojrzeniem i subtelnym ruchem głowy, by poruszył *ten* temat.

Gdy tylko jej wzrok spotkał spojrzenie mistrza, szybko zamknęła drzwi.

— Rezolutna ta młoda Sero. Podejrzewam, że po matce, bo Erythros do takich osób nie należy. — Zaśmiał się Vilhelm i poklepał Zephyra po ramieniu. — No dobrze. Zacznijmy.

— Mistrzu, zanim o tym... — zaczął ostrożnie Zephyr. — Chciałem o czymś zaraportować i również o coś spytać. — Wyprostował się niemal na baczność.

Nie ma odwrotu.

— Widzę, że to poważna sprawa.

Spojrzał na niego uważnie.

— Tak. Dotyczy dnia, w którym znaleźliśmy Larethe. Gdy wspomniała o tym chłopcu, to —

— Zephyrze. Ten temat został już wyjaśniony. Nikogo w zbrojowni nie było i nikogo tam nie ma — odpowiedział niepewnie.

— Też tak myślałem, ale nie widzę powodu, dla którego dziecko miałoby —

— Wystarczy! — Głos Vilhelma zabrzmiał ostrzej, niż Zephyr pamiętał. Zwykle łagodny i uśmiechnięty, teraz stał wyraźnie zirytowany, opierając się pięścią o stół. — Sam miałem wątpliwości przez pewien moment, lecz...

Zephyr postanowił się nie poddać.

— Wątpliwości odnośnie do metalum? — powiedział bezbarwnie.

Starszy Scivolaro zaniemówił, oszołomiony, że uczeń wymówił tę nazwę. Ciszę przerywały tylko krzyki i hałasy dobiegające z zewnątrz.

— Podśluchiwałeś nas? — wydedukował i spytał z niedowierzaniem Vilhelm.

— Przypadkiem, gdy szedłem donieść o końcu prac — skłamał Zephyr.

Mistrz zebrał myśli, po czym rzekł:

— Skoro słyszałeś o tej skrzyni, to wiesz, do czego służy. W protokole każdej wyprawy przekazywanym Starszym Praktykom zapisano, że musi być awaryjnie umieszczona na statku dowodzącym. Przez przypadek wylądowała na naszym, ale Protektarój z trzech jednostek zgodzili się, aby została na Rememoro.

— A co z rubinem?

Vilhelm aż zachwiał się, jakby uderzony niewidzialną siłą, otwierając szeroko usta w szoku.

— Skąd wiesz, że to był akurat ten kamień?!

Nim Zephyr zdążył odpowiedzieć, mistrz podszedł gwałtownie i chwycił go za ramiona, zaciskając dłonie tak mocno, że uczeń aż się skrzywił.

Trwało to krótką chwilę, po czym Vilhelm, uświadomiwszy sobie, co zrobił, rozluźnił uścisk. Ze zwieszonymi dłońmi osunął się na najbliższe krzesło i zakrył twarz dłońmi.

— Mistrzu? — spytał cicho Zephyr.

— Przepraszam, drogi Zephyrze. Poniosło mnie. — Po chwili dodał do siebie samego:

— Mówilem Erythrosowi i Zerantasowi, że to zły znak. Że tak nie powinno być i że to nie jest normalne.

— Mistrzu? — spytał ponownie Zephyr.

— Tak, tak... — ocknął się Vilhelm. — Bądźmy racjonalni. Najpierw przeanalizujmy to we dwójkę, a potem wezwijmy resztę.

Odchrząknął, po czym zadał pytanie:

— Zephyrze. Przepraszam, że muszę spytać, ale nie mam wyboru. I proszę o pełną szczerość. — Zawiesił głos i spytał ostrożnie:

— Czy ukradłeś klucz — mój lub któregoś z mistrzów — do zbrojowni?

— Nie! — odparł natychmiast Zephyr.

— Wierzę ci. Drugie pytanie. Czy słyszałeś głos, o którym wspominała Larethe?

— Nie jestem pewien — odpowiedział niepewnie i spuścił głowę.

— Dobrze. Opowiedz mi wszystko od początku.

Zephyr przedstawił historię tak, jak wcześniej Isandrze, pomijając jeden szczegół — obecność dziewczynki, pamiętając groźbę zjawy.

— Czyli to było coś w rodzaju snu na jawie i po przebudzeniu nie trzymałeś nic w dłoni? — podsumował Vilhelm.

— Tak — odparł krótko.

— Dobrze. Chodź za mną.

Obaj szybkim krokiem ruszyli z kajuty badawczej ku dolnemu pokładowi. Zephyr obejrzał się i dostrzegł na balustradzie górnego pokładu młodą Larethe, wyraźnie przejętą. Najpewniej Isandra zdradziła jej, co się dzieje. Zephyr posłał jej łagodny uśmiech i ruszył dalej za mistrzem, którego myśli zdawały się skupiać tylko na jednym celu.

Idąc, napotkali kapitana Arkonela. Mistrz Vilhelm poprosił go o dołączenie i zaczął opowiadać o tym, co przed chwilą usłyszał. Obaj co chwilę zerkali na Zephyra, aż nazbyt jasno dając do

zrozumienia, że rozmowa dotyczy jego osoby. Po drodze Zerantas Arkonel posłał jednego z marynarzy, by sprowadził mistrza Erythrosa.

Kiedy zapalili lampy i zeszli schodami luku na dolny pokład, dotarli do drzwi zbrojowni. Kapitan i mistrz niemal jednocześnie wyciągnęli klucze, pokazując, że je posiadają.

Protektaro otworzył ciężką kłódkę — tę samą, którą Zephyr niedawno widział w swoim koszmarze porzuconą na deskach. Następnie odblokowali dodatkowy rygiel i drzwi ustąpiły.

Uderzył ich duszny zapach prochu zmieszany z wilgocą i metalem. Wzdłuż prawej ściany stały stojaki z arkebuzami i ciężkimi muszkietami, a ich lufy połyskiwały w mdłym świetle lampy naftowej, którą mistrz Vilhelm powiesił na przeznaczonym do tego haku. Obok leżały skrzynie z kulami ołowianymi, rogi prochowe i baryłki czarnego prochu przykryte płótnem impregnowanym.

Na lewej ścianie zawieszono broń białą, jak kordelasy i tasaki. Na hakach obok wisiały topory abordażowe z wyszczerbionymi krawędziami. Wzdłuż ścian i pośrodku sali stały skrzynie — z pugałami, sztyletami i bronią dla zawodowego wojska Unaro. Kilka sztuk broni drzewcowej opierało się o ścianę, przeznaczone raczej do obrony korytarzy niż do walki na otwartym morzu.

Podłoga skrzypiała pod stopami, a między skrzyniami przebiegały myszy, chowając się w szparach wewnętrznych desek pomieszczeń.

I tak wyglądało ich wyganianie myszy... — przemknęło przez głowę Zephyra, lecz myśl rozwiała się natychmiast.

W tej uporządkowanej przestrzeni, pełnej stali i drewna, skrzynie w rogu ustawione były dokładnie tak, jak w jego śnie — poza jedną, której brak nie mógł ujść uwadze.

Metalum powinno stać oparte o ścianę naprzeciw drzwi, a teraz nie było po nim śladu.

W tym momencie Zerantas podszedł do nierównego rzędu skrzyń i potężnym kopnięciem przesunął jedną z nich w głąb sali. Uderzyła o pozostałe, a z jej wnętrza wysypały się pugiwały.

Za nią Zephyr dostrzegł znajomy błękitno-fioletowy refleks. Kapitan ostrożnie podniósł metalum i ustawił je na pobliskiej pace. Zsunął posrebrzany rygiel i otworzył wieko z lekkim trzaskiem. W pomieszczeniu zapadła absolutna cisza.

Zephyr nerwowo zagryzł wargę, czując, że zaraz zobaczy znie-nawidzony rubin.

— Jest puste! — wrzasnął kapitan. — Gdzie jest memorio, Zephyrze?!

Zerantas ruszył gwałtownie ku młodemu Scivolaro, lecz Vilhelm zdążył go powstrzymać.

— Pozwól mi skończyć, Zerantasie. Najpierw wysłuchaj do końca tego, co chcę ci powiedzieć — przekonywał mistrz najspokojniej, jak potrafił, choć sam kipiał z emocji.

Po chwili dołączył Arkivaro Sero, a Vilhelm streścił i jemu całą sprawę.

Zephyr stał niemal na baczność, przeżywając wszystko ponownie, świadomy, że lada moment padną pytania, których najbardziej się obawiał.

— Dlaczego powiedziałaś nam o tym dopiero teraz? — zapytał w końcu Sero, zszokowany tak samo jak kapitan chwilę wcześniej.

— Zjawia mnie zastraszyła — wypalił Zephyr, wykorzystując groźbę skierowaną do Larethe jako zasłonę. — Przez ostatnie dni nic się nie działo, więc postanowiłem o tym zaraportować, tak jak powinien każdy młodszy Unaristo.

— Moja córka coś o tym wie? — dopytał mistrz Erythros. — Dlatego mnie wypytywała i snuła te swoje teorie o głosie?

— Nic konkretnego, ale domyśla się, że coś jest na rzeczy — odparł Zephyr, ponownie mijając się z prawdą.

Vilhelm zmrużył oczy na jego słowa.

— Ta zjawia mówiła, że chce się bawić z tobą w chowanego. Sprawdzalesz swoje rzeczy? Masz pewność, że rubin nie trafił w twoje ręce?

— Przeszukałem wszystko. Niczego nie znalazłem — odpowiedział młody Scivolaro.

— Dobrze — wtrącił się kapitan Arkonel. — Przekażę żołnierzom i marynarzom, by zwracali uwagę na ten kamień, gdziekolwiek zajrzą. A ty, Zephyrze, sprawdź jeszcze raz wasz pokój i kajutę badawczą.

— Tak jest! — Z ust Zephyra padła szybka odpowiedź.

— Zostaw nas samych — polecił kapitan.

Młodszy Scivolaro wyszedł, wyraźnie zgaszony i taki pozostał już do końca dnia.

Kapitanowie trzech jednostek ekspedycji zdecydowali, że rejs wznowią dopiero kolejnego dnia, by załoga mogła odpocząć.

Kapitan Arkonel udał się szalupą na pokład Citadelo, aby złożyć osobiście raport pozostałym Protektarom o wydarzeniach związanych z memorio. Potem zwołał całą załogę Rememoro na śródkowy pokład i przypomniał o konieczności zgłaszania wszelkich niewyjaśnionych zjawisk. Prosił także o poszukiwanie kamienia szlachetnego przypominającego szkarłatny rubin, który ponoć należał do Starszego Scivolaro Thalassinosa i miał być cenną pamiątką z jednej z jego wypraw.

Wyraźne pomruki na pokładzie były jasną odpowiedzią na tę historię.

Dzień dobiegał końca, a Zephyr wciąż nie potrafił się pozbierać po tym, co zaszło. W kajucie uczniów panował ciężki, mrowny nastrój, który postanowiła przerwać zawsze skora do chaosu Isandra:

— Opowiesz nam coś więcej, poza tym, co powiedział kapitan, czy każesz nam czekać, aż zjawą sama przyjdzie i przedstawi swoją wersję?

Larethe na te słowa lekko się skuliła w hamaku.

— Wiesz, że nie ma w tym nic śmiesznego — odpysknął Zephyr.

— Jeszcze kilka dni temu sam w to wszystko nie wierzyłeś.

Zephyr milczał chwilę, wpatrzony w drewnianą ścianę przed sobą. Wreszcie odezwał się:

— Twój ojciec martwi się o ciebie. Nie był zachwycony, że węszysz wokół tego tematu.

— Zawsze nadopiekuńczy — przewróciła oczami młoda Sero i spytała. — I co mu powiedziałeś?

— Że jedynie teoretyzujesz. O Larethe też nic nie wspomniałem, tak jak się umówiliśmy.

Dziewczynka po tych słowach wyraźnie się rozluźniła, choć nadal śledziła rozmowę, kurczowo trzymając hamak i wystawiając zza niego tylko oczy i czoło.

— Rubin naprawdę zniknął z metalum — zaczęła Isandra. — To nie powinno być możliwe. Czytałam wiele ksiąg o tych skrzyniach, ale nigdy nie natrafiłam na podobny przypadek.

— To znaczy? — dopytał Zephyr.

— To znaczy, że nie ma świadectw o memorio, które znika samo ze skrzyni. Owszem, potrafiły „przepuszczać szept”, szczególnie gdy ktoś łamał zasady i pakował ich tam za dużo, albo metalum nie było autentyczne lub źle wykonane.

— Brzmi jak sztuczka kuglarska. Taka ze straganów, gdzie błażni potrafią połknąć piłeczkę.

— Tak, tylko tu mówimy o kamieniu znikającym z zabezpieczonego pomieszczenia, do którego praktycznie nikt nie ma wstępu.

— Skarb dla złodzieja, nawet bez mocy memorio. Szczególnie gdy jeszcze wszyscy wiedzą, że to prawdziwy rubin...

— Zapewne... — przeciągnęła Isandra. — Nie zmienia to jednak faktu, że rubin zniknął, a szansa, że zrobił to ktoś z załogi, jest niewielka. Jediną osobą, która miała z nim styczność poza mistrzami — zawiesiła głos — nawet jeśli tylko we śnie — byłeś ty, Zephyrze.

— Przecież mistrzowie przeszukali kajuty i nic nie znaleźli... — Zephyr odparł poirytowany.

— Wspomnieli ci coś jeszcze o rubinie? — dopytała Isandra.

— Mistrz Vilhelm pytał, czy do mnie przemówił. Do dziś nie jestem pewien odpowiedzi. — Zephyr podrapał się nerwowo po głowie.

— To naturalne. Nie obcujemy z nimi na co dzień, jak to bywało w Erze Objawień — powiedziała młoda Sero z nutą tęsknoty za czasami, których nigdy nie doświadczyła.

— Mówisz o tych niesłyszalnych szeptach? Tych wyraźnych, z których jesteś w stanie usłyszeć czyjaś historię?

— Dokładnie. Memoria porozumiewały się ze Słyszącymi półgłosem, niemal jak zza zasłony. A gdy ktoś je odnalazł i wziął do ręki, słowa stawały się wyraźniejsze. Często artefakt wypowiadał pojedyncze słowa lub zdania, które od razu przekładały się na działanie. Czasem nawet całe sentencje. Dla przykładu. Gdy ktoś słyszał „ogień” — memoria wyrzucało strugę płomienia. Malarz słyszał „inspiracja” — i nagle malował obraz, choć jego paleta była pusta.

— Też widzieli takie zjawy, jak ta, którą spotkaliśmy Larethe i ja?

— O tym źródła milczą — wymamrotała Isandra przygaszona, po chwili jednak dodała z nowym zapalem:

— Ale są wzmianki o łączeniu memoriai.

— Co masz na myśli?

— Starożytni przyjmowali, że przeciętny człowiek powinien władać wyłącznie jednym memoria, a na pewno jednym typem na raz. Wracając do naszego malarza — gdyby posiadał dwa artefakty i jednocześnie próbował komponować utwór i malować, memoria

milczałyby albo osłabiałyby właściciela tak bardzo, że w najlepszym wypadku czuł tylko ból głowy, a w najgorszym tracił nad nimi kontrolę.

Wzięła wdech i kontynuowała:

— Jednak badacze ze schyłku Ery Objawień i Ery Mroku, gdy memoria jeszcze były żywe, zaczęli dociekać prawideł ich działania. Najpierw empirycznie, później już tylko w teorii. Ich prace sugerują, że artefakty o podobnych właściwościach mogły ze sobą rezonować. Niemniej zdumiewające jest to, że niektórzy, z nieznanых powodów, potrafią kontrolować więcej niż jedno memorio naraz.

Isandra na chwilę przerwała, widząc, że Zephyr nie podąża jej tropem.

Delikatnie zwolniła tempo i podpytała go:

— Widziałeś kiedyś szkic Wielkiego Wachlarza Tanga?

— Nie, ale znam jego opis z książki o powstaniu Sulemiratu. Tang był bogiem plemienia, które wyruszyło z nieznanego wówczas *Sudglacio* na nasz ląd. Wierzyli, że to on obdarzył ich memorio w postaci wachlarza. Dzięki niemu mogli władać wiatrem i przeprowadzić się na Dwukontynent, gdzie się osiedlili. Pokonać morza ponad tysiąc lat przed nami...

— Właśnie ten. A wiesz, że wachlarz miał być zrobiony z piór, które były memoriami?

— Mogłem się domyślić... — Zephyr uśmiechnął się krzywo.

— Nawet jeśli nie wszystkie, to i tak mogło ich być setki. Według najnowszych badań formę wachlarza przyjęły już na Dwukontynencie. Wcześniej każde pióro lub pióra były eksploatowane

przez pojedyncze osoby. Ich moc miała osłabnąć lub całkowicie się wypalić po tej wielkiej wędrówce, więc Tangowie zdecydowali się połączyć je wszystkie w wachlarz.

— I do czego to prowadzi? — spytał zniecierpliwiony Zephyr.

— Do tego, że memoria mogą się wzajemnie wzmacniać niezależnie od stanu zużycia ich pamięci. Ten rubin może być właśnie takim skumulowanym echem...

Młodsza Sero, mimo pasji w swoich słowach, sama zaczęła zauważać, że płacze się we własnych rozważaniach.

Zephyr przerwał jej:

— Nie ma co drażnić, Isandro. Nawet mistrzowie nie wiedzą, co się dzieje. Cień się nie pokazuje ani Larethe, ani mnie. Rubin zaginął, ale poza tym nic złego się nie wydarzyło. Jeśli ktoś go znajdzie, wtedy wrócimy do rozmów. Na pewno w—

Urwał, bo za drzwiami kajuty rozległ się hałas, jakby przewrócił się jakiś przedmiot.

Zephyr zerwał się z koi i dopadł do drzwi, a Isandra podbiegła do hamaka i przytuliła skuloną w nim Larethe w obawie przed niebezpieczeństwem.

Szarpnął klamkę, lecz dojrzał tylko czyjś czubek głowy, znikający po schodach w stronę dolnego pokładu. Ktoś ich podsłuchiwał i prawdopodobnie poznał część ich sekretów.

V

[...]

Laboro, III/6, 294

Wpis LI w dzienniku III wyprawy wschodniej.

Wpis poranny — zmiana rutyny raportów w związku ze zwiększoną liczbą prac na pokładzie.

Morze niespokojne, prądy rwące, w oddali widoczne wiry wodne. Wiatr gwałtowny, halsowanie utrudnione, sterowanie wymaga nieustannej korekty. Wysokie fale, odbijające się od burty, zmywają pokład w regularnych odstępach. Niebo praktycznie zachmurzone, światło słońca ledwie przebija się przez zasłonę chmur. Od rana zapowiedź burzy i sztormu.

Wśród załogi nasilają się plotki o konieczności zawrócenia, powiązane z rozchodzącymi się od dni pogłoskami o rubinie i nakazie jego poszukiwania. Treści urywane, niedopowiedziane, przerywane na widok mistrzów. Coraz częściej pojawia się przekonanie, że to ja odpowiadam za zniknięcie kamienia. W relacjach z marynarzami i częścią żołnierzy zauważalny chłód i nieufność.

Morale obniżone. Prace wykonywane mechanicznie, bardziej z poczucia obowiązku niż z przekonania o misji. Gotowość do dalszej żeglugi: wątpliwa.

Cel: odkryć przetrwać...

Isandra podeszła do Zephyra siedzącego przy biurku w kajucie badawczej i delikatnie położyła dłoń na jego ramieniu. On, pochylony nad dziennikiem, analizował zapisane słowa.

Ostatnie dni były trudne nie tylko dla niego, ale też dla Isandry i Larethe. Tak jak odnotował, duża część załogi zaczęła obarczać go winą za kradzież rubinu ze zbrojowni.

Bajka o pamiętce mistrza Vilhelma szybko przepadła w spirali domysłów.

Czemu miał trzymać pamiątkowy kamień pod kluczem na dolnym pokładzie?

Wersje wydarzeń kradzieży różniły się między sobą: jedni utrzymywali, że Zephyr, przynosząc wino, odebrał klucz podczas pijackich narad mistrzów i pod pozorem zejścia do spiżarni zakradł się do zbrojowni, przez co nikt pod dolnym pokładem niczego nie podejrzewał.

Inni twierdzili, że stało się to podczas napraw, gdy kilku marynarzy widziało go, jak przechodził raz po raz z jednego pokładu na drugi. Według tej wersji ostatni raz schodził z mistrzami na dolny pokład, aby wyjaśnić im, w jaki sposób dokonał tego czynu.

Nic jednak nie zostało mu udowodnione, a kamień do tej pory nie został odnaleziony.

Morale załogi wyraźnie podupadało, a oskarżenia spadły nie tylko na Zephyra. O spisek podejrzewano także Isandrę i nawet małą Larethe. Ucierpiała na tym również reputacja jego mistrza oraz Erythrosa Sero, powiązanego więzami rodzinnymi ze swoją córką. Pojawiły się też głosy, że odpowiedzialni mogą być

Pafistaroj, którzy jako jedyni otrzymywali od mistrzów klucze do zbrojowni.

Na innych jednostkach Protektaroj proponowali kapitanowi Arkonelowi rotację załóg, lecz pomysł ten spotkał się z oporem Kuratoroj z Citadelo i został szybko porzucony.

Zephyr nie dziwił się temu — w końcu ktoś z ich statku miał być w posiadaniu prawdopodobnie przeklętego memorio. Legenda o dawnych artefaktach, które miały kształtować ludzkość — przez lata negowana przez młodego Scivolaro — teraz jawiła mu się jako realna siła, choć niekoniecznie taka, jaką wyobrażali ją sobie inni.

Na domiar złego nie pomagała również natura.

Wody, na których się znaleźli, były jedyne w swoim rodzaju. Potężny wiatr, wzburzone morze i gęste chmury wiszące nisko nad horyzontem. Z gniazda na maszcie Arto dostrzegł w oddali potężne wiry morskie, a innego dnia jeden z Maristaroj zauważył formujące się nad taflą trąby wodne. Były tak ogromne, że wielu z załogi zbiegło na bakburtę, by obserwować to niezwykle widowisko — na szczęście z bezpiecznej odległości.

Kapitan Arkonel wraz z wybranymi marynarzami, a także z mistrzem Vilhelmem i Zephyrem, starali się jak najlepiej spisywać i odwzorowywać na szkicach te niesłychane zjawiska. Niestety rysunki nie były mocną stroną Zephyra.

Naturalnie rejs przestał należeć do łatwych.

Halsowanie w takich warunkach wymagało podwójnego wysiłku. Każdy zwrot żagli wiązał się z rwetesem na pokładzie; liny skrzypiały jak żywe, a bloczki jęczały pod naporem wiatru.

Dexion biegł wzdłuż rei, wydzierając się na całe gardło, aby jego puste rozkazy nie ginęły w huku fal. Maraĵa, która zastąpiła Arto w bocianim gnieździe, z włosami klejącymi się od soli, meldowała o zmianach kierunku prądów, które widziała z góry.

Ezach, spocony i ze ściśniętymi wargami, walczył przy sterze, a fale co chwilę uderzały w burtę, spychając statek z kursu.

Na środkowym pokładzie kilku marynarzy zgrzytało zębami, trzymając liny z siłą niemal zdolną wyrwać im ramiona z barków. Żagle trzepotały, szarpiąc olinowanie, i każdy manewr wymagał współpracy całej załogi. W przeciwnym razie ich eksplorŝipo mogło obrócić się bokiem do fal i wpaść w wir.

Nie inaczej radziła sobie druga jednostka — Percepto.

Jej sylwetka, widoczna raz po prawej, raz po lewej burcie Rememoró, często niknęła w wysokich falach, sprawiając wrażenie, że cała jednostka zapadała się pod horyzont. Marynarze z daleka widzieli, jak ludzie na jej pokładzie mozolnie walczą z olinowaniem, a postrzępione żagle zdradzały, że statek zebrał już swoje straty.

Jeszcze cięższe zadanie miał bastionŝipo Citadelo.

Niższy i masywniejszy od eksplorŝipo, z łatwością wpadał w doliny fal, nabierając wody przez pokład. Jego artylerzyŝci musieli nie tylko chronić działa przed zalaniem, lecz także czuwać, by proch nie został zniszczony przez wilgoć. Z daleka Citadelo wyglądał jak ciemna forteca miotana przez wzburzone morze, ale wciąż trzymał się kursu, podążając za okrętami ekspedycji.

Tak właśnie wyglądały ostatnie dni trzeciej ekspedycji wschodniej.

Isandra w końcu przerwała ciszę w kajucie badawczej:

— Domyślam się, co czujesz. To wszystko wydarzyło się w najgorszym momencie. Jeśli chcemy bezpiecznie wrócić do domu, musimy odsunąć te myśli i skupić się na naszej misji.

— Ja to wiem, Isandro — powiedział Zephyr, odwracając się do niej z otwartym na ostatnim wpisie dziennikiem w dłoniach. — Ale w tej chwili nie jestem nawet w stanie myśleć o misji — dodał, wskazując na przekreślony fragment.

Po chwili kontynuował:

— Oczywiście czuję ekscytację, ale też ogromny strach. Wystarczy wyjrzeć przez iluminator czy stanąć przy relingu, by zobaczyć, co dzieje się dookoła nas. A to, co ma miejsce na samym statku, to już inna historia...

Isandra tylko patrzyła na niego, rozumiejąc każde słowo. W końcu Zephyr wstał i przechadzając się po kajucie, poruszył kolejny temat:

— Do tego dochodzi jeszcze kwestia cienia...

— Larethe w ostatnich dniach nic o nim nie wspominała. Mam nadzieję, że nie ukrywasz przed nami, że z nim rozmawiałeś.

— Nic z tych rzeczy. Nie daje mi jednak spokoju, że milczy. Wszyscy na statku mówią o rubinie, czyli de facto o nim. Dosłownie wszyscy grają z nim w chowanego, do którego mnie wytypował, a ja jestem ostatnią osobą, która —

Isandra nagle mu przerwała.

— Może dlatego, że Larethe milczy tak, jak jej zagroził?

— To na pewno pierwszy powód. Drugi może być taki, że za mało go szukam. A przecież odkąd zaczęła się ta cała afera z rubinem, przeczesywałem cały pokład.

W tym momencie drzwi do kajuty badawczej otworzyły się szeroko i wpadł do niej Dexion.

— Zep. Mistrz Vilhelm prosi, żebyś pomógł mu z jakąś skrzynią na dolnym pokładzie. Chyba chodzi o ten duży teleskop.

— Pewnie. Zaraz zejdę — odpowiedział chłodno i podejrzliwie Scivolaro.

Isandra skinieniem głowy zachęciła go do wyjścia i chwilę później ruszył za nim na środkowy pokład w stronę schodów.

On i Dexion przeżywali ostatnio „ciche dni”. Od rozpoczęcia poszukiwań rubinu marynarz wyraźnie odciął się od Zephyra. Tak samo jak wielu innych, lecz w jego przypadku bolało to najbardziej.

Szli więc bez słowa, starając się utrzymać równowagę na pokładzie. Maristaro co jakiś czas rozglądał się na boki, zachowując czujność przed czymś, co pozostawało Zephyrowi nieznane i jednocześnie potwierdzało jego wcześniejsze podejrzenia co do — jak się wydawało — byłego już kolegi.

Po zejściu znienawidzonym przez niego przejściem na dolny pokład minęli puste koje załogi, zbrojownię i spiżarnię. Doszli do stajni i schowka, gdzie obaj znaleźli Larethe. Wtedy Dexion nagle odwrócił się gwałtownie do Zephyra, sprawnym ruchem wykręcił mu rękę i wepchnął go do stajni. Konie na ich widok zarżały niespokojnie, lecz najwyraźniej pogoda bardziej je przerażała niż szarpanina dwóch mężczyzn.

Dexion przyparł Zephyra z wykręconą ręką do ściany, tak by nikt idący korytarzem przypadkiem ich nie zauważył.

— Co wy knujecie? — wysyczał.

Jeszcze mocniej przycisnął go do desek.

— Jak mnie tak będziesz wciskać w ścianę, to sam się przebijesz do zbrojowni i się dowiesz — odparł Zephyr.

Marynarz rozluźnił uścisk, po czym odwrócił go gwałtownie w swoją stronę. Scivolaro nie spodziewał się jednak ciosu w brzuch i nie zdążył napiąć mięśni, by go złagodzić.

Zgiął się, krztusząc, a Dexion ponownie przyparł go do ściany, tym razem dłonią trzymając za gardło, lekko podduszając.

To dało Zephyrowi chwilę — mógł użyć wolnych rąk i odwdziżyć się tym samym. Obaj zaczęli ciężko oddychać, lecz marynarz, silniejszy i bardziej doświadczony, ponownie założył mu dźwignię.

— Gadaj! Czym jest ten cały cień?! — Dexion rozkazał stłumionym krzykiem, lecz Zephyr milczał. — Jeśli nic nie powiesz, w tej chwili zabieram cię do kapitana.

— Możemy do niego iść, jeśli to sprawi, że przestaniesz mnie tłuc, ośle — odparł Zephyr. Odpowiedzią był cios w lewy bok pod żebra.

Po chwili ciszy marynarz wymamrotał do siebie:

— On już wie... Dlatego jesteś taki spokojny i bezczelny.

W tym samym momencie z zewnątrz rozległo się uderzenie pioruna, przeplecione ponurym śmiechem Dexiona.

Marynarz puścił Zephyra i odsunął się, trzymając się za głowę w geście niedowierzania. Scivolaro poczuł, że z rozciętej wargi

spływa mu strużka krwi. Przetarł ją rękawem i w milczeniu obserwował marynarza, nie mogąc go wyminąć, by opuścić stajnię.

— Hej, Zep? — odezwał się nagle Dexion. — Czy jesteśmy przekłēci? — spytał, stojąc odwrócony plecami.

— Nikt tak nie uważa poza tobą, Dex — odparł Zephyr, spluwając na bok resztki krwi.

— Większość załogi tak uważa, idioto — prychnął Dexion. — Wystarczy spojrzeć za burtę. A jak dodasz do tego przeklęty rubin, ten twój cień, poprzednie ekspedycje wschodnie, morskie legendy i mity, które krążą od pokoleń wśród mojego ludu, to wszystko wydaje się urzeczywistniać.

Zephyr wiedział, że Dexion pochodził z prowincji Iberii, gdzie przez tysiąclecia czczono istoty solarne — Solesów, Bogów Słońc. Wierzono, że strzegą oni ludzi, by nigdy nie zabrakło im światła, zarówno tego widocznego, jak i wewnętrznego. Każde zaćmienie słońc traktowano jako moment prawdy. Jeśli trwałoby zbyt długo, oznaczałoby to, że bogowie odwrócili się od ludzkości.

Iberia słynęła z morskiej tradycji: żeglarze codziennie rano oddawali cześć słońcom, ufając, że poprowadzą ich ku wyznaczonym celom. Stamtąd też wywodzili się jedni z najlepszych marynarzy w Unaro.

Tak jak Rememoro i siostrzane okręty żeglowały teraz ku wschodowi, tak w Urbo de Okcidento trwały intensywne przygotowania do pierwszej wyprawy zachodniej.

I choć w Unaro oficjalnie żadna wiara nie była praktykowana, pewne zwyczaje nadal pozostawały żywe w jej ludziach.

Na domiar złego wczoraj doszło do częściowego zaćmienia — jedynej chwili, gdy słońca ukazały się ekspedycji w ciągu ostatnich dni. Nic dziwnego, że wśród Iberów strach narastał, a dawne wierzenia powracały z nową siłą.

— Czym jest cień, o którym rozmawiałeś dziś z Isandrą? — Dexion nagle ocknął się i, odwrócony już twarzą do Zephyra, powtórzył pytanie.

Zephyr milczał.

— W takim razie inaczej. Czemu tak bardzo chronicie tę małą?

Na te słowa oczy Zephyra błysnęły, a Dexion obudził w nim nieznany dotąd instynkt. Jednocześnie był już pewien, że odkrył tożsamość osoby, która ich podsłuchiwała tamtego wieczoru, i znalazł źródło wszystkich plotek. Tym razem to młody Scivolaro ruszył pierwszy, próbując wyprowadzić prawy sierpowy w głowę marynarza. Ten sparował cios i odepchnął go mniej więcej tam, gdzie stał wcześniej.

— Czyli coś jest na rzeczy! — powiedział triumfalnie Dexion i zaczął powoli podchodzić do niego.

Wśród grzmotów burzy i rżenia koni Zephyr przygotowywał się do obrony, gdy nagle zza pleców Dexiona wyłoniła się sylwetka. Cios w plecy sprawił, że marynarz zachwiał się, lecz nie upadł.

W tej samej chwili Zephyr dostrzegł Anari z kijem od szczotki. Chciał już coś powiedzieć, ale ona, niespodziewanie i z całą mocą, wrzasnęła:

— Uspokójcie się obydwaj!

Zaskoczenie obu mężczyzn było tak duże, że spojrzeli raz na siebie, raz na nią, wyraźnie skonsternowani.

— Gdyby nie te hałasy na zewnątrz i fakt, że większość jest na wyższym pokładzie albo próbuje spać stosunkowo daleko od stajni, już dawno zbiegłoby się tu pół statku.

— To czemu ich nie zawołałaś, co? — odkrzyknął Dexion, wciąż rozmasowując obolałe plecy po niespodziewanym ciosie.

Zephyr nie znał Anari na tyle dobrze, ale wiedział, że była raczej nieśmiała i nie lubiła rozgłosu. W tym widział powód, dla którego nie pobiegła po pomoc na wyższy pokład ani nie obudziła Koralo czy kogokolwiek innego z dolnego. Tymczasem zaskoczyła nawet jego:

— Ja też chcę wiedzieć, co się dzieje na tym statku i kim jest ta osoba, która ponoć kryje się w zbrojowni — oznajmiła pewnym tonem.

Szybko dodała, mierzając ich obu wzrokiem:

— Mam dla was dwóch propozycję: to, co tu zaszło, pozostanie wyłącznie między naszą trójką. Ja nie zgłoszę kapitanowi twojego pobicia, Dexionie, a ty, Zephyrze, masz natychmiast powiedzieć nam wszystko o tej tajemniczej postaci i o tym, jaki ma związek z Larethe.

Zephyr, oparty o ścianę stajni i rozmasowujący bok po ciosie od Maristaro, nie mógł wyjść z podziwu dla determinacji Anari. Jednocześnie walczył ze swoimi myślami, świadom konsekwencji wyjawienia prawdy.

Pierwszy odezwał się marynarz, odwracając się w jej stronę:

— Zgoda, ale odłóż już ten kij. Nikogo więcej nie zaatakuję.

Anari wciąż trzymała kij jak szablę, gotowa do obrony. Dopiero po jego słowach powoli opuściła go i delikatnie oparła o ścianę.

W tym momencie okręt mocno się zachwiał — fale przybrały na sile, zwiastując nadciągający sztorm, a dopiero co postawiona szczotka upadła.

— Szybko, Zep. Zaraz zacznie się sztorm, musimy być na górze na swoich stanowiskach — dodał Dex, spoglądając przez ramię.

— Dobrze, opowiem wam wszystko poza jednym. Przepraszam, Anari, ale nie mogę nic powiedzieć o Larethe. Uwierz mi, robię to dla jej dobra i bezpieczeństwa.

W świetle kołyszącej się lampy naftowej ich spojrzenia się spotkały.

Młoda Sikvani kiwnęła głową i spytała marynarza:

— Zgadzasz się?

— Jeśli tej małej coś miałoby się stać, nie chcę mieć jej na sumieniu. Dawaj, Zep.

I tak, na coraz mocniej kołyszącym się statku, Zephyr opowiedział im wersję snu, którą przedstawił mistrzom: o zbrojowni, cieciu, konfrontacji z przełożonymi i przypuszczeniach, które dzielił z Isandrą. O obecności dziewczynki nie wspomniał.

— Czyli to klątwa... — podsumował Dexion.

— Raczej magia... — poprawiła go Anari.

— Czymkolwiek by to było, rubin nie ma związku z tym, co dzieje się poza pokładem. Jeśli tylko go znajdziecie, natychmiast powiadomcie któregoś mistrza, tak jak zalecił kapitan Arkonel. Ta zjawy nie pojawiła się już od wielu dni, więc być może nie musimy się nią przejmować.

— A co ze skrzynią w zbrojowni? Na pewno jest pusta? — spytał Dexion, wciąż niedowierzając Zephyrowi.

— Mistrzowie na pewno sprawdzili ją kilkakrotnie. Nie mam co do tego wątpliwości — odpowiedział mu pewnie.

Nagle Zephyra olśniło, gdy uświadomił sobie, co powiedział Dexionowi.

— Anari, zanim wam to wszystko opowiedziałem... skąd wiedziałś o tej postaci w zbrojowni? Podczas naszej szamotaniny z Dexam ani razu nie padło słowo o tym, co jest w składzie broni.

Jeźdźczyni wyraźnie zaskoczona pytaniem, odpowiedziała speszona:

— Tego dnia, kiedy pierwszy raz spotkałam Larethe, a zanim zobaczyłam ją z Nuyaki... rozmawiała z kimś. I na pewno nie był to mój wierzchowiec.

— Skąd taki wniosek? — wtrącił Dexion.

— Wątpię, żeby pytała konia słowami: „Co robisz w tym zamkniętym pokoju?” — odparła. — Wtedy też niespodziewanie przerwała rozmowę, jakby wiedziała, że stoję za ścianą, i poszła głaskać mojego Nuyaki. A przynajmniej tak wynikało z jej kroków i odgłosu, który wydał mój rumak.

— Powiedziała ci coś więcej? — dopytał Zephyr, wyraźnie zaskoczony.

— Nie. Od razu zaczęłyśmy rozmawiać o koniach. Zachowywała się tak, jak gdyby nic się nie wydarzyło...

W tym samym momencie na statku rozległ się dźwięk dzwonów ostrzegawczych, choć kadłub nie kołysał się już tak gwałtownie jak wcześniej. Trójka natychmiast ruszyła w stronę wyjścia: pierwsza Anari, za nią Dexion, a na końcu Zephyr.

Marynarz odwrócił głowę i rzucił przez ramię:

— Nie miej urazy za te siniaki, palancie.

Przeprosiny zabrzmiały ostro, niepozabawione obelgi.

— Wybaczone, tępy osiłku — odparł Zephyr, nie pozostając dłużnym.

Cała trójka ustawiła się w krótkiej kolejce do wyjścia. Niedaleko spotkali Koralo, który żartobliwie skomentował stan Dexiona i Zephyra:

— Aż tak was ten sztorm przetrzepał, czy sami sobie daliście w mordę?

Zaśmiał się sam, nieświadomy trafności swojego żartu, i nikt inny nie podjął jego tekstu.

Im bliżej wyjścia, tym wyraźniej było widać, że niebo się rozjaśniło. Musieli minąć się ze sztormem — światło słońce po raz pierwszy od wielu dni wdarło się do ciemni statku.

Na środkowym pokładzie zebrała się cała załoga poza tymi, którzy dbali o kurs. Przy balustradzie górnego pokładu Zephyr dostrzegł trzech mistrzów, wyraźnie podekscytowanych. Pośrodku stał kapitan Arkonel, obok niego mistrz Erythros po prawicy i mistrz Vilhelm po lewicy. Protektaro Zerantas zawołał do jednego z marynarzy:

— Są już wszyscy?

— Tak! — ktoś odkrzyknął ze środkowego pokładu.

— Dobrze — odpowiedział rezolutnie. — Załogo! To były trudne tygodnie, ale po pięćdziesięciu jeden dniach naszej podróży cel wydaje się być już niesłychanie blisko...

Na statku rosło poruszenie. Zephyr i Anari przepychali się przez tłum w stronę Isandry i Larethe, które dostrzegli po drugiej stronie. Dexion został z Koralo, obaj uważnie słuchali mistrza.

— Co ci się stało? — Isandra spytała przejęta na widok Zephyra.

— Długa historia — odparł, lecz w tym momencie pokład wypełniły wiwaty i wszyscy znów skupili uwagę na kapitanie.

— ...każdy z nas wie, że można to odczytać jako znak — dokończył Arkonel, wskazując palcem w górę.

Wszyscy spojrzeli i ujrzeli coś, czego się nie spodziewali. Na jednym z masztów przysiadło stado kruków — ptaków lądowych. Morskie ptactwo nie było niczym niezwykłym, lecz kruki o tej porze roku mogły zwiastować bliskość lądu.

Zephyr obserwował je przez chwilę, aż poczuł, jak Larethe ciągnie go za rękaw.

— Nie podobają mi się — wyszeptała, gdy się do niej schylił.

— To tylko wredne ptaszyska. Nie przejmuj się nimi — odparł, choć sam czuł pod skórą, że coś w ich spojrzeniach nie jest naturalne.

Oczy kruków były przenikliwe i bystre. Wydawało się, że to one obserwowały ludzi na pokładzie. Larethe szturchnęła Zephyra w bok i szepnęła niemal niesłyszalnie wśród okrzyków triumfu, zmuszając go, by się głębiej pochylił:

— Zobacz... Na innych statkach też siedzą.

I rzeczywiście — zarówno na Citadelo, jak i na Percepto, czerniały takie same i nietypowe dla tych ptaków stada. Zephyr nie był w stanie zebrać myśli wśród zgiełku, gdy nagle z bocianiego gniazda rozległ się pełen zachwyty krzyk:

— Łąd! Widzę łąd! Prawdopodobnie wysokie góry!

Załoga wybuchła radością, lecz Zephyr i Larethe zastygli. Wśród wiwatów usłyszeli tylko cichy śmiech i znajomy, niemal nieludzki głos, który wyszeptał jedno zdanie:

— *Szykujcie się... bo prawdziwa zabawa właśnie się zaczyna.*

VI

Wśród wiwatów i oklasków Zephyr i Larethe stali jeszcze przez chwilę nieruchomo, ze spojrzeniami pełnymi grozy i wyraźnymi emocjami malującymi się na twarzach. Zauważyła to Isandra, a zaraz po niej Anari, która dopytała, co się stało. Wreszcie dziewczynka zakryła twarz rączkami, a Zephyr opowiedział im o zajściu.

— Musimy iść do mojego ojca i reszty mistrzów — oznajmiła trzeźwo Isandra. — Nie wiemy, co to knuje, a siedząc beczynnie, również nic nie zdziałamy — dodała.

— Ja pójdę pod pokład i przygotuję swoją broń. Zanim mistrzowie wydadzą rozkaz, trochę czasu minie, więc będę gotowa wcześniej — poinformowała ich jeźdźczyni, po czym ruszyła w stronę zejścia.

Szybko jednak się odwróciła i spojrzała na Zephyra by zapytać:

— Wiemy, ile czasu będziemy płynąć?

— Skoro właśnie dostrzegli szczyt, to wszystko zależy od tego, jak jest wysoki — odpowiedział bez konkretów. — Przy tej prędkości będziemy wiedzieć więcej za kilka godzin, gdy ląd stanie się bardziej widoczny i będzie można ocenić, czy góra znajduje się w głębi interioru, czy raczej bliżej morza.

Anari skinęła głową w geście podziękowania i zaczęła przeciwstawić się przez wiwatującą załogę. Scivolaro dostrzegł, że za nią podążył także Dexion, który prawdopodobnie zauważył jej zniknięcie.

Zephyr, Isandra i Larethe skierowali się ku schodom prowadzącym na wyższy pokład. Gdy wiwaty zaczęły cichnąć, kapitan Arkonel kontynuował przemowę:

— Załogo! Jeśli nasz gniazdowy się nie pomylił, możemy przypuszczać, że dobijemy do brzegów lądu jeszcze dzisiaj. Musimy jednak pamiętać, by zachować czujność, gdyż pływamy po zupełnie nieznanymi wodach. Szanowny mistrz Thalassinos i ja zadbamy o to, by wytyczyć najbezpieczniejszą drogę dla przyszłych flot, które tu po nas zawitają.

Wrzawa i wiwaty na statku rozbrzmiały ponownie, a Zerantas krzyknął:

— Nie zawiedziemy, gdyż jesteśmy jednością!

Cała załoga odpowiedziała chórem tymi samymi słowami.

— Na swoje pozycje! Niedługo dobijemy do brzegu!

Załoga powoli zaczęła się rozchodzić, a młodzi adepci wraz z podopieczną dotarli na górny pokład. Mistrzowie byli już w drodze do swojej kajuty, gdy Zephyr zawołał do Scivolaro Thalassinosa:

— Mistrzu! Panie Sero, kapitanie! Mamy ważną informację!

— Wiemy, młody Zephyrze — odpowiedział rozradowany kapitan, wskazując na kruki.

— Nie! Nie chodzi o ptaki! — krzyknął Zephyr.

— Chodzi o cień! — wtórowała mu Isandra, zaskakując wszystkich i dopiero po chwili uświadamiając sobie, co właśnie powiedziała.

Miny przełożonych szybko zbledły i wymownym gestem mistrz Sero wskazał trójce, aby udała się z nimi do ich kajuty. Gdy zaczęli

iść w jej stronę, kapitan Arkonel zatrzymał młodą Larethe i nakazał jej wrócić do pokoju uczniów.

Po wejściu Zephyr i Isandra stanęli przed stołem biesiadnym, ustawionym w centralnej części sali. Biurka, małe łóżka i skrzynie pozostawały tam, gdzie znajdowały się pierwszego dnia wyprawy, poza biurkiem kapitana wciśniętym w głąb pokoju.

Mistrz Sero stanął przy stole i nerwowo pukał palcami w blat, wyraźnie zezłoszczony na swoją córkę i Zephyra. Jedno kłamstwo właśnie się wydało. Mistrz Vilhelm ciężko opadł na jedno z krzeseł, a Protektaro Zerantas podszedł do iluminatorów i, odwrócony do reszty plecami, zdawał się dostrzegać coś na tafli morza.

— Zanim o cieniu, Zephyrze — zaczął niespodziewanie Vilhelm, trzymając się za czoło i próbując je rozmasować — co się stało z twoją wargą i koszulą?

Młodszy Scivolaro dopiero wtedy zdał sobie sprawę, że wciąż jest ubrudzony własną krwią po bójce z Dexionem.

— To nic, mistrzu. Potknąłem się, schodząc na dolny pokład, i trochę się poobijałem — odpowiedział z nadzieją, że ten sekret nie zostanie odkryty.

Nim zdążył cokolwiek dodać, mistrz Sero nie wytrzymał napięcia i ryknął:

— Oszukałeś nas! Oboje to zrobiliście! Isandro, obiecałaś mi, że nic o tym nie wiesz!

— Ojczy, ja —

— Dość! — przerwał jej podniesionym głosem mistrz Erythros, po czym wziął głęboki oddech. — Co powiedziała ta mara? — spytał już spokojniejszym tonem.

— Nie powiedziała nic konkretnego — zaczął Zephyr. — Tylko tyle, że prawdziwa zabawa dopiero się zaczyna.

— Najpierw gra w chowanego, teraz jakaś zabawa... Co to za zaraza! — rzucił bez pohamowania Vilhelm, nalewając sobie wina do kubka, zdawałoby się, licząc na to, że zwalczy nim ból głowy.

— Najpewniej szept albo jego odmiana — niezależnie — będzie to zawsze memoria i po jego rozpoznaniu dochodzi do odkrycia jego zdolności.

Protektaro włączył się do dyskusji, odwróciwszy się do pozostałych w pokoju i podszedł do stołu, kontynuując:

— Wśród Kuratorów, którzy od wieków badają nasz świat, to naturalna ścieżka analizy. Jednak w tym wypadku nie ogranicza się tylko do tego i posiada wiele niewiadomych.

— Mamy z Zephyrem podobne przemyślenie — odezwała się Isandra.

— Isandra! — warknął na nią ojciec, ponownie tracąc kontrolę.

— Daj jej mówić, Erythrosie! — uciszył go Arkonel.

— Podejrzewamy, że to nie jest klasyczne memoria znane z podręczników, encyklopedii ani kronik — kontynuowała Isandra, jakby nie usłyszała swojego ojca. Uniosła w górę trzy palce.

— Wskazują na to trzy czynniki: materializacja w postać przypominającą zjawę lub cień. Zniknięcie z metalum. Utajniona zdolność przed Zephyrem.

Wolną ręką zaczęła kręcić kosmykiem włosów.

— Pierwszy punkt możemy ocenić tylko na podstawie zeznań jego samego i — ewentualnie — wczesnych relacji Larethe o jego sposobie komunikacji...

Wzięła głębszy wdech, szykując się na dłuższą wypowiedź.

— Ale zniknięcie rubinu z zamkniętej zbrojowni jest faktem niepodważalnym, świadczącym o odstępstwie od znanych prawideł. Nikt poza artylerzystami — a oni zostali dokładnie sprawdzeni — nie miał dostępu do tego miejsca. Was oczywiście o kradzież też nie podejrzewamy — przerwała na chwilę, aby wziąć kolejny wdech.

— Dodatkowo niepokoi mnie fakt, że Zephyr nie posiada memorio ani jego zdolności, a jednocześnie potrafi się z nim komunikować, i to nie tylko odbierając jego głos. To również wykracza poza żelazne reguły działania memorio. Jeśli dobrze rozumiemy podstawowe założenia, artefakt bez nosiciela pozostałby jedynie szeptem lub pustym przedmiotem. Ten zaś odbiega nawet od tej prostej reguły.

— Może to coś jest żywe? — rzucił kapitan Arkonel, gdy skończyła, aby po chwili dodać:

— Oczywiście, nie w podstawowym sensie wiedzy o memoria, które zawsze uznaje się za żywą część naszego świata albo narzędzie. Bardziej chodzi mi o samoświadomość i własną wolę.

— Nie zmienia to faktu, że rubin przepadł. Zephyr go ze sobą nie ma. Oraz jedynie on jest w stanie dostrzec tę istotę — dodała Isandra, czym wprowadziła całą grupę w dalszą konsternację.

— Zephyrze — zaczął po chwili jego mistrz, wyraźnie uspokojony po kilku łykach wina, które zwykle działało na niego

odwrotnie. — Skoro nie mamy do czynienia z normalnym memorio, chciałbym coś sprawdzić. Długo to rozważaliśmy od naszej rozmowy w zbrojowni.

Po chwili przerwał znowu, rozmasowując skronie:

— Zazwyczaj, by skorzystać z jego zdolności, użytkownik musi mieć artefakt w pobliżu. Najlepiej fizycznie go dotykać albo przynajmniej stykać się z nim przez tę samą materię. To zapewne wiesz już od młodej Sero. Dlatego musimy podejść do sprawy inaczej, uwzględniając sposób, w jaki doszło do twojego kontaktu z tym przedmiotem. Zamknij oczy i spróbuj skupić się na kamieniu.

Zephyr skinął głową, zamknął oczy i skoncentrował myśli na rubinie.

— Dobrze. Jeśli już jesteś gotowy, spróbuj odtworzyć moment, w którym go znalazłeś w swoim śnie. Przywołaj to wspomnienie. Ono może być kluczem.

Zephyr uniósł rękę, tak jak wtedy zrobiła to zjawą, gdy pośrednio przekazała mu memorio, upuszczając je na deski. Starał się wyobrazić, że znów jest w pomieszczeniu z Larethe.

Następnie lekko przyklęknął, nie będąc pewnym, czy uczynił to naprawdę, czy tylko w wizji. W pewnej chwili poczuł, jak powietrze wokół niego zaczęło wibrować, a jego płuca ogarnęła ta sama duszność, którą znał z drogi do zbrojowni i konfrontacji z mroczną marą.

Tym razem jednak znalazł się w innym miejscu — w ciemnej, wąskiej uliczce, jakich wiele w miastach Dwukontynentu. Na niej dostrzegł jedynie liny między oknami, na których często wieszano mokre pranie. Całe otoczenie było ciemne i niewyraźne, podobnie

jak dolny pokład statku feralnej nocy, podczas której objawił się mu cień. Widoczne były wyłącznie zarysy okien, drzwi, skrzyń i wspomniane sznury. Wszystko tak wyglądało poza nawierzchnią brukowanej ulicy, oświetloną tym samym bladym światłem, które wcześniej padało na schody i podłogę zbrojowni.

Uczucie ciężaru stawało się coraz silniejsze, aż w końcu poczuł się, jakby coś wypchnęło go z tej przestrzeni. Jedyne, co zdążył usłyszeć przed urwaniem tego obrazu, były niezrozumiałe, oddalone od niego szept.

Otworzył oczy i gwałtownie zaczerpnął powietrza. Ocknął się na jednym z łóżek mistrzów, a obok niego klęczała Isandra, trzymająca dzbanek z wodą. Gdy tylko zorientowała się, że odzyskał przytomność, odstawiła naczynie i mocno go objęła. Zephyr, wciąż oszołomiony i zdezorientowany, ledwo to zarejestrował.

— Dobrze, że do nas wróciłeś, Zephyrze — powiedział z wyraźną ulgą jego mistrz. — Odetchnij i ułóż swoje myśli.

Chwilę później Isandra podała mu kubek z wodą.

— Daj mu wina, Isandro — przekonywał kapitan Arkonel. — Niech uśmierzy ból po upadku.

Dopiero po tych słowach Zephyr poczuł dokuczliwy ból w lewym boku, dokładnie w miejscu, w które wcześniej uderzył go Dexion. Musiał upaść w tym kierunku.

Isandra szybko przyniosła drugi kubek i podała mu trunek. Zephyr wypił go od razu, nie przejmując się smakiem ani rocznikiem.

— Co się stało? — spytał wreszcie, niecierpliwy jak zawsze, Arkivaro Sero.

— Nie zobaczyłem rubinu — zaczął Zephyr — ale znalazłem się w miejscu przypominającym wąską uliczkę jakiegoś miasta. Podejrzewam, że na Dwukontynencie, raczej w zachodniej części, choć nie było tam żadnych znaków szczególnych. Nie wytrzymałem jednak długo, bo coś mnie stamtąd wypchnęło. Przed tym, jak opuścić to miejsce, słyszałem wyłącznie świsty lub mamrotania. A potem ocknąłem się już tutaj.

— Uliczka na Dwukontynencie? — powtórzył Sero. — Zerantasie, czy to może być to?

— Prawdopodobnie — odparł potwierdzająco kapitan, gładząc swoją brodę bardziej intensywnie.

— O czym wy mówicie? — spytała Isandra.

— To, czego doświadczył Zephyr, jest formą komunikacji z memorio. Bardzo nietypową i rzadką, bo zawierającą dwa elementy. Po pierwsze. Zwykle artefakty szepczą do użytkowników. Czasami są to przypadkowe dźwięki lub słowa, czasami całe zdania, mniej lub bardziej zrozumiałe. Oprócz tych dźwięków jest druga część. To wizje i nawet jeśli komuś się one zdarzają, to są doświadczeniem ciężkim, wymagającym działania wszystkich zmysłów i przeważnie kończącym się podobnie jak próba Zephyra — odpowiedział jej kapitan.

— A ci, którym się udawało? — dopytała Isandra. — Rozumiem koncepcję wizji memorio. Nigdy nie natrafiłam na wzmiankę, by ktokolwiek zdołał odczytać ją jako wyraźny obraz, a tym bardziej odkryć całą zapisaną w niej pamięć.

— Grupa badaczy z Ery Odrodzenia, której się to udawało, zwykle korzystała z tak zwanych syntetycznych memoria — tym razem odpowiedział Vilhelm.

— Syntetycznych? — powtórzyła Isandra z niedowierzaniem.

— W klasykach literatury starożytnej, które czytasz, nie znajdziesz o nich żadnych informacji, a przynajmniej takiego terminu — wtrącił mistrz Sero. — Niektóre księgi środkowej, późnej Ery Mroku i dalsze tylko teoretyzowały na ten temat. To były niszowe publikacje, dziś dostępne wyłącznie w wyższych kręgach naszej Wspólnoty.

Zawiesił głos, po czym kontynuował:

— Nie wchodząc w szczegóły badań... owe syntetyczne, czyli sztuczne memoria, ponoć miały być i nadal są wytworem ludzi, którzy żyli na Dwukontynencie przed nami i żyją na nim po dziś... Stąd nasze przypuszczenie, gdy Zephyr opisał uliczkę, którą widział.

Zephyr i Isandra otworzyli szeroko oczy na te rewelacje. W tym samym momencie do kajuty wszedł Arto, wyraźnie podekscytowany i nie zwracając większej uwagi na Zephyra leżącego w łóżku kapitana:

— Kapitanie, dobre wieści. Ezach kazał przekazać, że wpłynęliśmy w lekki prąd, który prowadzi nas szybciej ku lądowi. Powinniśmy dobić do brzegu wcześniej niż się spodziewaliśmy.

— Jak wygląda halsowanie?

— Staramy się nad nim zapanować.

— Dobrze. Informuj mnie o postępach.

— Czy mam przekazać Vence, żeby przyniosła wam strawę do kajuty? Trzy porcje? — W tym momencie zauważył Zephyra i Isandnę. — To znaczy... pięć?

— Tak, Arto. Pięć porcji — potwierdził Zerantas.

Gdy Maristaro zamknął drzwi, mistrz Erythros powrócił do swoich rozważań:

— Tak jak wspomnieliśmy, sztuczne memoria wydawały się przed empirycznymi badaniami wyłącznie teorią. W wielu kronikach czy nawet notatkach w archiwach dawnych prefektur, królestw czy świątyni bożków można natrafić na wzmianki o nawiedzeniach albo boskich głosach. Wszystko zależało od tego, co szeptało lub przemawiało do ludzi. Gdy odzywała się, dajmy na to...

Mistrz Erythros rozejrzał się po kajucie i wreszcie chwycił klepsydre z biurka Arkonela.

— ...zwykła klepsydra, mówiono o złych bytach lub opętaniu. Gdy przemawiał wizerunek boga w świątyni czy nawet w domowej kapliczce, sądzono natomiast, że to on sam objawia się swoim wyznawcom. Badacze Ery Mroku wysnuli na tej podstawie teorię, że człowiek również jest w stanie tchnąć w przedmiot moc. Podobną, choć na pewno słabszą niż ta, jaką miały naturalne i starożytne memoria czczone jako boskie pierwiastki w czasach Ery Początku i później Ery Objawień.

— Spokojnie, Zephyrze — odezwał się nagle Vilhelm, widząc, że jego uczeń wstaje.

— Wszystko w porządku — odparł Zephyr, podchodząc powoli do iluminatora, obok którego wcześniej stał kapitan.

— Jakie były konsekwencje odczytania takiej wizji? — dopytała Isandra.

— Większa siła i kontrola — odparł ponuro jej ojciec. — Efekt podobny jak w przypadku wysłuchania szeptu. Ale to również tylko teoria, oparta na małej grupie przypadków z wczesnej Ery Mroku, kiedy naturalne memoria gwałtownie wymierały, a starożytne zanikały, oraz oparta na badaniach uczonych z Ery Odrodzenia. Niezależnie od skali sukcesu, te mniej lub bardziej zrozumiałe szepty i wizje da się przełożyć na jasne dźwięki lub obrazy, co pozwala użytkownikowi nawiązać porozumienie z tym, co daje moc i władztwo. Już sam termin definiujący te przedmioty wiele mówi o tym, co w nich tkwi, prawda?

— Pamięć... — wyszeptała Isandra.

— Zgadza się — dodał twierdząco kapitan, po czym uzupełnił. — Tak przynajmniej nazwali tę moc przodkowie moi i Zephyra w Tusci. *Memorio universipotens*. Wszechpotężna pamięć. *Pamięć świata*. W przypadku innych kultur przyjmowały one inne nazwy, lecz często o podobnym kontekście.

— Człowiek jest prawdopodobnie w stanie stworzyć własne *memorio*, jeśli nasyci przedmiot swoimi wspomnieniami — kontynuował Sero. — Niestety nikt nie ustalił, jak to zrobić. Wszystkie znane przypadki uznaje się za niewyjaśnione. Tak samo jak wybór tego, kto staje się „władcą” *memorio*.

Zephyr wsłuchiwał się w dyskusję rodziny Sero i kapitana, lecz nagle jego uwagę przykuł widok za iluminatorem. Na falach tworzyły się drobne wiry, które wyglądały tak, jakby delikatnie popychały ich eksplorŕipo do przodu. Łącząc to ze słowami Arto, który

wspominał o pomyslnych prądach, Zephyr już miał odezwać się na forum, lecz w tej samej chwili rozległo się pukanie do drzwi.

— Wejść! — zawołał kapitan.

W progu drzwi z tacą pojawiła się wspomniana wcześniej Venka Om, Starsza Maristaro, która miała przynieść im posiłek i jej rolą było dbanie o wyżywienie załogi. Na tacy niosła talerz kiszzonek i małe miseczki z zupą rybną.

— Postaw wszystko na stole — zlecił jej Arkonel. — Jak wygląda trasa?

— Z tego, co mówili mi chłopcy, wszystko w normie. Nabieramy prędkości, więc zwijamy żagle. Inne jednostki już to zrobiły — odpowiedziała zadowolona Venka, kładąc tacę we wskazanym miejscu.

— Świetne nastawienie, tak trzymać! — pochwalił kapitan, a marynarz opuściła kajutę.

— Czyli podsumowując... — zaczęła Isandra, kręcąc ponownie pasemko włosów na palcu, jak miała w zwyczaju, gdy rozpoczynała swoje analizy.

— Zephyr jest teraz pod wpływem syntetycznego memorio, które z jakiegoś powodu wykazuje samoświadomość i potrafi się dematerializować. Pytania brzmią: czy w rozumieniu klasycznym memorio przyniesie mu faktycznie przekleństwo czy obdarzy go jakąś łaską? Czy jest jego władcą i będzie mógł korzystać z czasem z jego zdolności, czy raczej stał się jego nosicielem... czymś w rodzaju ofiary kleszcza? — porównała prosto młoda Sero.

— Nie mam pojęcia, Isandro — odpowiedział jej ojciec, biorąc miskę zupy. — Na razie musimy go obserwować i zachować tę

informację dla siebie. Nie możecie wspominać o tym nikomu z załogi. Gdy tylko dobijemy do pierwszego napotkanego brzegu i zabezpieczymy teren pod obóz, będziemy mogli kontynuować te rozważania w tym gronie poszerzonym o Kuratorów z innych jednostek.

Isandra na te słowa wyraźnie się rozpromieniła, co mistrz Sero dostrzegł i dodał:

— Mimo że zachowaliście się nieodpowiedzialnie — tu lekko chrząknął — chciałbym was przeprosić za moją wcześniejszą reakcję.

— My też przepraszamy, ojcie — powiedziała Isandra, patrząc mu prosto w oczy. — Cień pojawia się zawsze po dłuższym czasie i właściwie w najgorszym momencie dla naszej misji. Nie wiedzieliśmy, co robić, zwłaszcza gdy zagroził Zephyrowi.

Kobieta podeszła do ojca i przytuliła go, a ten odstawił miskę i odwzajemnił jej gest.

— Wszystko będzie dobrze — odparł mistrz Sero, trzymając córkę w rodzicielskim uścisku.

Zephyr wciąż stał przy iluminatorze, siorbiąc płyn z miski, którą podał mu mistrz Vilhelm, i zerkając raz na pokój, raz na pływy. Wiry na wodzie przesuwwały się w jednym kierunku, popychając mocniej ich statek we wcześniej wyznaczonym. Chciał to głośno powiedzieć niejednokrotnie, ale najpierw przerwało mu wejście Arto, później Venki, a potem kolejne słowa mistrzów.

Następne zdanie mistrza przeszło go jak ostrze.

— Musimy jeszcze pamiętać o młodej Larethe i jej powiązaniu z tą sprawą. Przy założeniu jego samoświadomości, z jakiegoś

powodu to memoria zwabiło ją na pokład jednego z naszych statków — dodał nagle mistrz Vilhelm, odchodząc od iluminatora i Zephyra.

— To wiedza powszechna wśród badaczy, że dzieci wyjątkowo silnie rezonują z memoria — odparł starszy Sero, wciąż tuląc córkę.

— Są bardziej chłonne — wtrącił kapitan z pełnymi ustami kiszonek.

— Oczywiście, niemniej nie byłem pewien, czy nasi uczniowie są tego świadomi — sprostował mistrz Vilhelm.

— Tak jak powiedział Zerantas. Umysł młody, a szczególnie dziecka, zawsze będzie w stanie w krótkim czasie przyjąć więcej informacji. Wykazuje też większą fantazję. Dlatego potrafią tak dobrze oddać się zabawom, które dla nas, dorosłych, czasami są niezrozumiałe — podsumował Sero.

W tym momencie w głowie Zephyra wszystko się rozjaśniło niczym uderzenie pioruna — zjawą nie kłamała. Ona naprawdę prowadziła swoją grę.

Gwałtownie się zerwał, upuszczając miskę i rozlewając zupę. Rzucił się ku drzwiom kajuty, zahaczając o krzesło i wprawiając wszystkich w niemalé osłupienie, a samemu lekko się krzywiąc od bólu.

Gdy wybiegł na górny pokład, dopadł do wewnętrznej balustrady. Na środkowym pokładzie panował popłoch. Po schodach wbiegał wyraźnie podenerwowany Arto.

— Zephyr, właśnie do was szedłem zgłosić, że gniazdowy zauważył klify i...

— ...i że pędzimy na nie z dużą prędkością! — dokończył za niego Zephyr.

Arto tylko spuścił wzrok i przyspieszył kroku, pewny, że czeka go w kajucie jeszcze gorsza reakcja niż ta od Scivolaro.

W tym czasie Zephyr spojrzał na rozwinięte żagle, które rozpaczliwie próbowały wytrącić prędkość Rememoro narzuconą przez gwałtowny prąd.

Dostrzegł podobne zabiegi na pozostałych jednostkach, ale tylko ich statek wydawał się bardziej oddalony od reszty, wyraźnie będąc w tyle. Był to najpewniej efekt późniejszego niż reszta zwinienia żagli.

Jedno było pewne...

Gra zjawy wydawała się trwać w najlepsze.

VII

Z kapitańskiej kajuty dobiegł krzyk Protektaro Arkonela, a chwilę później Arto wyleciał stamtąd niczym dziecko oparzone wrzątkiem.

Kapitan stanął obok Zephyra i z równym niedowierzaniem patrzył na to, co się działo, jednocześnie bez słowa, rozumiejąc jego wcześniejszą reakcję.

— Jaka odległość do lądu?! — ryknął Arkonel w stronę gniazdowego.

— Około pięćdziesięciu, może sześćdziesięciu kilometrów!

— Widzisz coś więcej?

— Tak! Klif miejscami poszarpany, na wysokości osiemdziesięciu do stu metryków nad morzem. I... widzę wyraźną wyrwę. To chyba przełom prowadzący do środka!

— Słyszeliście! — kapitan zwrócił się do załogi. — Kierujemy się na przełom!

— Prąd sam nas na niego prowadzi! — odkrzyknął gniazdowy.

Kapitan uderzył pięścią w reling, zdając się utwierdzać w swoich obawach. Zephyr był pewien, że ta reakcja była odpowiedzią na jego wcześniejsze niedopatrzanie — mistrz Zerantas stał przecież przy iluminatorach dokładnie tam, gdzie później i on dostrzegł dziwny ruch wody.

W tej samej chwili obok kapitana pojawili się pozostali mistrzowie i Isandra.

— Zephyr, Isandra! — rozkazał Arkonel. — Idźcie po Larethe i szykujcie się na ewentualne turbulencje. Nie wiemy, co czeka nas bliżej tego masywu, więc musimy dmuchać na zimne.

— Tak jest! — odpowiedzieli zgodnie, prostując się i ruszając ku środkowemu pokładowi, gdzie panował istny chaos.

Wśród Pretorów, którzy usiłowali wspierać marynarzy, dostrzegli Anari i Dexiona. Ci natychmiast podeszli, gdy młodzi uczniowie znaleźli się bliżej swojej kajuty.

— Jesteśmy martwi, jeśli to się nie odwróci! — wycharczał marynarz, a w jego oczach widać było panikę. — Ten prąd na pewno nie jest normalny! Wiatr wieje nam w twarz, a my i tak przyspieszamy!

— Próbowaliście zmienić kurs, ustawić dziób prostopadle do prądu i odbić? — zapytał Zephyr.

— Nie da rady. Percepto już próbowało i nic z tego. Zresztą taki manewr też ma swoje ryzyko, bo jeśli nie zdążysz...

Dexion nagle zamilkł, podobnie jak większość załogi, gdy niespodziewanie wszystkie kruki wzbily się jednocześnie w powietrze. Zerwały się z masztów, wydając z siebie charakterystyczne krakanie. To samo stało się na pozostałych statkach.

— Te przekłete ptaki nawet nie drgnęły, gdy spuszczałyśmy albo zwijaliśmy żagle do ku... — warknął zezłoszczony, choć w jego głosie pobrzmiwała nuta przerażenia.

— Jak to? Żaden z nich? — wtrąciła Isandra, zanim ten rozpoczął litanie inwektyw.

— Ani jeden. Jakby się zmówiły. Nawet kiedy je spychaliśmy, skurczybyki wracały dokładnie na to samo miejsce.

Zephyr zaczął nerwowo drapać się po głowie, próbując zrozumieć, co się dzieje. Prąd morski jeszcze dało się wyjaśnić, mimo jego nagłego przyspieszenia, ale zachowanie ptaków... w normalnych warunkach nigdy nie zwróciłby na nie uwagi, a teraz wydawało się to wszystko nad wyraz niepokojące.

Pasażerka na gapę, tajemnicza skrzynia metalum, memoria, cień, ekstremalne zjawiska pogodowe i teraz te ptaki — wszystko to brzmiało jak typowe bajania awanturników w przyportowych spelunach, a nie jak zapiski z wyprawy naukowo-ekspedycyjnej.

Z rozmyślań wyrwał go głos Isandry:

— Zephyr, musimy iść do kajuty.

— Tak... pewnie — odparł, dopiero teraz zauważając, że Dexion i Anari gdzieś się oddalili.

Gdy weszli, Larethe siedziała skulona w kącie, wyraźnie przestraszona. Jednak, gdy tylko zauważyła Isandrę i Zephyra, natychmiast zerwała się na nogi, podbiegła do kobiety i mocno ją objęła.

— Co się stało? — spytała zaskoczona Isandra.

— Czy my naprawdę wszyscy umrzemy? — wyszeptała Larethe, wprawiając ich oboje w zakłopotanie, bo sami nie byli pewni swojego losu.

— Spokojnie — odezwał się Zephyr i pogłaskał ją po głowie. — Mistrzowie już zajęli się bałaganem na pokładzie. Nawet jeśli usłyszysz coś niepokojącego od któregoś z marynarzy, na pewno wyjdziemy z tego cało — uśmiechnął się lekko, starając się sam uwierzyć w to, co mówił.

— To nie marynarze mi powiedzieli... tylko ten straszny cień.

Isandra gwałtownie wciągnęła powietrze, ale nic nie powiedziała. Zdawała się sama nie chcieć dopuścić tych słów do świadomości. Zephyr tymczasem poczuł, że kark oblał mu zimny pot.

W pierwszej chwili nie zareagował, tylko nerwowo zacisnął dłonie.

— Co dokładnie powiedział ten cień? — spytał w końcu, a jego głos zabrzmiał ostrzej niż zamierzał.

Isandra odchrząknęła, próbując przejąć kontrolę nad rozmową:

— Larethe, to tylko kolejna z jego sztuczek. Chce, żebyśmy się bali.

— Powiedział, że wie, że to się stanie — wyszeptała dziewczynka, patrząc na Zephyra. — Powiedział, że niebo będzie płonąć, a gdy nic już na nim nie zostanie, woda porwie nas na dno.

Łkała lekko, gdy to mówiła. Ta przepowiednia była złowieszcza.

Adepci nie wahali się ani chwili. Postanowili natychmiast zgłosić mistrzom to, co usłyszeli, przypisując jej słowa tak, jakby skierowała je wyłącznie do Zephyra. Chcieli, aby Larethe im towarzyszyła.

I gdy już mieli opuścić kajutę, cała trójka poczuła drżenie powietrza — tak dobrze znane Scivolaro i dziewczynce. Tym razem również Isandra doświadczyła tego samego: duszności i ledwie wyczuwalnej wibracji otoczenia.

Pokój rozświetliło blade, księżycowe światło z podłogi.

— Zostańcie, wyjdę sam — twardo oznajmił Zephyr.

— Wychodzimy razem — oponowała równie stanowczo Isandra.

Ostatnie słowo należało do niej — i tak też uczynili.

Zephyr delikatnie uchylił drzwi i tak jak wcześniej — w chwili, gdy cień pojawił się po raz pierwszy — ujrzał znajomy widok, choć odrobinę odbiegający od wcześniejszego doświadczenia. Pusty pokład, cały gwar załogi i szum rwącego prądu morskiego ucichły. Deski pokładu oświetlało znajome, zimne światło przypominające blask księżyca. Dookoła panowała gęsta ciemność; ledwie można było dostrzec relingi po obu stronach statku. Nic nie było tak wyraźne jak przy pierwszym kontakcie.

Nagle przeszły ich ten sam nieludzki głos. Isandra aż podskoczyła ze strachu.

— Nie możecie tak oszukiwać — słowa rozległy się z każdej strony jednocześnie. — To, że powiedziałem coś tej malej, nie znaczy, że możesz kraść jej sekrety i robić z nich własne.

— O co w tym wszystkim chodzi?! Co chcesz z nami zrobić?! — wrzasnął Zephyr, coraz bardziej oswojony z duszącą atmosferą.

W ciszy jego słowa odbiły się lekkim echem i natychmiast utonęły w mroku. Isandra objęła Larethe, osłaniając ją ramionami, choć sama trzęsła się z przerażenia. Cień zwlekał, jakby celowo przedłużał napięcie, by jeszcze bardziej ich przytłoczyć.

— Nic — odpowiedział w końcu krótko.

A po chwili przestrzeń rozdarł jego upiorny śmiech.

Urwał go nagle, by dodać:

— Czeka was śmierć, ale trudno mi przewidzieć, kiedy nastąpi. Przygotujcie się, bo niebo niedługo zapłonie. To, że kruki nagle odleciały, nie było przypadkiem. Skulcie się pod pokładem i czekajcie na koniec...

— Skąd wiesz, co się wydarzy, skoro nie wiesz, o co chodzi?
Czym jesteś, że posiadasz tę wiedzę?! — krzyknął Zephyr.

Nie doczekał się odpowiedzi. Dopiero po chwili cień odezwał się ponownie, ignorując jego pytania:

— Zmieniam zasady. Wasza dwójka nie może nikomu nic powiedzieć. Poza tą kobietą, z którą dzieliliście pokój. I tak już za dużo wie. Mogliście nie oszukiwać, a tak mnie zezłościście.

Zjawa zawahała się i po namyśle dodała:

— Ta wyprawa niestety dobiegnie końca tam, gdzie *oni* już to zaplanowali. A jeśli spróbujecie ostrzec innych... zabiję tam, gdzie przystaniecie.

Głos urwał na moment, po czym rzucił:

— I tak nie uciekniecie z tego piekła, które was czeka.

Zephyr niemal natychmiast odnotował coś dziwnego — cień w ogóle nie zwracał się do Isandry, mimo że stała tuż obok. Cały czas odnosił się wyłącznie do niego i Larethe.

Po tych słowach w ciemności pojawiły się szepty, tym razem jakby wielu głosów naraz. Każdy podobny i było ich cztery:

— Nie przemyśleliśmy tego...

— To bez znaczenia, cel zostanie i tak zrealizowany...

— ...będzie wściekł...

— To bez znaczenia, cel zostanie i tak zrealizowany...

— Mogę ich wreszcie zabić...?

— Potrzebujemy tych smarkaczy...

— ...zrozumie... znajdzie...pomoże...

— Próbowałem... Dno... Nicość...

— Wymazać... Przebić... Mrokiem...

W tej samej chwili wizja się urwała. Cała trójka ponownie znalazła się w kajucie, leżąc na podłodze, a dobiegające z zewnątrz krzyki i huk fal świadczyły, że kryzys na statku narastał. Zephyr zerwał się, aby złapać pion. Larethe wciąż trzęsła się z przerażenia.

Najgorzej było z Isandrą. Ta wyraźnie przytłumiona, klęczała i nerwowo kręciła swoim kosmykiem. Zephyr wpatrywał się w drzwi, zaciskając mocno pięści.

O co w tym wszystkim chodzi? — powtarzał w myślach, przywołując raz po raz słowa zjawy.

Pierwsza odezwała się młoda Arkivaro, a jej głos brzmiał niepewnie:

— Teraz rozumiem, czemu baliście się od razu powiedzieć mistrzom. To uczucie —

Zephyr przerwał jej gestem ręki.

— W tym momencie to już nie ma znaczenia. Idziemy to zgłosić mistrzom — powiedział pewnie, a przynajmniej chciał tak brzmieć. Sytuacja była krytyczna, a informacja o zagrożeniu mogła być kluczowa dla ich przetrwania. Sam cień, mimo że się nimi bawił, miał realny wpływ jedynie na niego i małą Larethe.

— Co?! — Isandra zachwiała się, wstając, ale on ponownie uciśzył ją ruchem dłoni, dając jasno do zrozumienia, by więcej nie mówiła o tym, co się wydarzyło.

— Zaufaj mi. — Zephyr podszedł bliżej, pomógł jej wstać i położył dłonie na jej ramionach, dzieląc uścisk. Młoda Arkivaro zarumieniła się, wyraźnie zdumiona jego stanowczym zachowaniem, po czym spojrzała na Larethe. Dziewczynka także zmieniła wyraz twarzy, jakby nagle zrozumiała zamiar Zephyra.

Cała trójka wyszła i ruszyła ku górnemu pokładowi. Zamieszanie było ogromne: marynarze i żołnierze próbowali na wszelkie sposoby zmniejszyć prędkość statku, lecz nic nie przynosiło skutku. Kapitan Arkonel stał niedaleko steru — tam, gdzie widzieli go wcześniej.

Szybko wbiegli po schodach i zanim kapitan zdążył cokolwiek powiedzieć, Zephyr stanął przy relingu i zdał mu pełną relację z tego, co zaszło w ich kajucie.

Zataił przy tym tylko jeden szczegół — obecność Isandry i Larethe, które w czasie jego „nieobecności” miały się przestraszyć nagłym osłabnięciem Scivolaro.

Isandra rozglądała się niespokojnie, niemal czekając na wyrok zjawy, ale nic nie nastąpiło. Larethe, mimo wcześniejszej pewności w wyrazie twarzy, również odetchnęła.

Kapitan uważnie wysłuchał młodego Scivolaro i w końcu stwierdził:

— Ogień artyleryjski.

— Działa? Tutaj? Jak to możliwe? — Zephyr nie mógł uwierzyć.

— Nie mam pojęcia. To jedyne wyjaśnienie, które przychodzi mi do głowy. — Arkonel uniósł wzrok ku niebu. — Na pewno nie chodzi o żadne deszcze gwiazd czy pioruny. Niebo jest zbyt czyste. Skorzystania przez napastnika z memoria też nie rozważam. A nawet jeśli dystans musiałby być znacznie krótszy.

W tej samej chwili dostrzegł przebiegającą pod nimi Venkę i rozkazał jej:

— Przygotować artylerzystów do potencjalnego ataku! Załoga pod broń!

Kobieta zareagowała zaskoczeniem, ale natychmiast ruszyła wykonać rozkaz.

Sam mistrz Zerantas krzyknął do gniazdowego:

— Daj znać Citadelo o zajęciu pozycji bojowych i przygotowaniu się na atak!

— Przyjąłem! — padła odpowiedź, po czym marynarz chwycił za flagi sygnałowe, by przekazać wiadomość innym jednostkom.

Kapitan zwrócił się jeszcze raz do Zephyra, tym razem oficjalnym tonem:

— Scivolaro Eurus, dziękuję za twój akt odwagi. Być może da to nam szansę, by choć trochę zaskoczyć napastników.

Poklepał go po ramieniu i wrócił do kierowania załogą, nerwowo przeczesując lewą ręką swoją długą brodę, a prawą trzymając ster.

Isandra już otwierała usta, by zadać pytanie, ale Zephyr powstrzymał ją tym samym gestem, co wcześniej w kajucie. Chwycił za dłonie i przemówił:

— Wiem, o co chcesz spytać. Domyślam się, że nie rozumiesz, o co chodzi, i bardzo ci się to nie podoba. Ale zaufaj mi! Gdy wszystko się skończy, obiecuję ci to wyjaśnić.

Po Isandrze zwrócił się do Larethe:

— Patrząc na twoje zachowanie... ty też to dostrzegłaś?

Dziewczynka kiwnęła głową, co Zephyr skwitował podobnym gestem.

— Dobrze. Nikomu ani słowa, zrozumiano?

Larethe znowu skinęła głową i spróbowała naśladować postawę Zephyra, jak wtedy, gdy odbierał rozkazy od mistrzów. Isandra tylko nerwowo kręciła swoim kosmykiem, wciąż nie wiedząc, co się dzieje.

Nagle z bocianiego gniazda rozległ się krzyk:

— Citadelo potwierdza potencjalne zagrożenie!

Popłoch na statku tylko się wzmógł. Zephyr, Isandra i Larethe zeszli na środkowy pokład, gdzie natknęli się na Dexiona i Arto. Obaj mieli już przy sobie kordelasy i pugiwały.

— Jeśli potrzebujecie sprzętu, schodźcie na dół. Mistrz Vilhelm wydaje uzbrojenie — rzucił Dexion.

— Dzięki — odpowiedział Zephyr i od razu zwrócił się do Isandry i Larethe. — Przyniosę nam chociaż po sztylecie, gdyby doszło do abordażu. Poczekajcie na mnie w naszej kajucie.

Natychmiast udały się tam, gdzie wskazał im Scivolaro, a on sam zszedł pod pokład.

W korytarzach panował kompletny chaos. Maristaroj i Maršistaroj biegali tam i z powrotem, raz w górę, raz w dół. Choć na Rememoro było zaledwie czterdziestu jeden ludzi, Zephyr miał wrażenie, jakby znalazł się w rozszalałym mrowisku.

Lata szkoleń, setki godzin przygotowań i tylu wojskowych na pokładzie — a jednak prawda była bolesna.

W Unaro od ponad trzech stuleci nie toczono żadnych wojen.

Potyczki z bandytami czy piratami przybrzeżnymi były niczym, wobec tego, co mogło ich czekać. *Zjawia zapowiedziała płonące niebo. Ile statków może tam czekać? Ile dział? Jakiego kalibru? A może*

jednak to będzie faktyczny ogień wywołany przez memorio? — myślał Zephyr, idąc dalej.

Zbrojownia była otwarta, lecz niemal pusta. Wszyscy, którzy mieli otrzymać broń, już się zaopatrzyli. Zephyr trafił na sam koniec kolejki. W środku dostrzegł mistrza Vilhelma siedzącego na jednej ze skrzyń, zmęczonego ciągłym wydawaniem rozkazów i rozdawaniem oręża.

Na widok ucznia podniósł głowę i na moment odżył.

— Ach, Zephyrze, dobrze, że jesteś. Mam nadzieję, że nie masz nic przeciwko, że cię nie obsłużę. Weź, co potrzebujesz.

— Jeśli mistrz pozwoli, wezmę też sztylet dla Isandry. Chociażby do obrony w razie abordażu.

Vilhelm uniósł brew.

— Abordażu? Co tam się dzieje na górze? Wszyscy mówią, że Zerantas szykuje się na atak. Ja zostałem na dole, żeby otworzyć zbrojownię. Akurat schodząc po wino, przyszła ta wiadomość. Jeszcze przed chwilą panikowali przez ten przeklęty prąd, który pchał nas ku lądowi, a teraz...

Zephyr streścił mu to, co wcześniej przekazał kapitanowi Arkonelowi, a jednocześnie sięgnął do jednej otwartej skrzyni. Najpierw chwycił dwa puginały, po czym jego wzrok padł na krótką broń palną zdobioną grawerowanym znakiem Unaro na zamku. *Fulmilo* — dzieło warsztatów Technikaro.

Ujął pistolet w dłoń, czując ciężar drewnianego uchwytu, wzmocnionego stalowymi okuciami. Obok leżały niewielkie ładownice z prochem i kulami przygotowane na szybki strzał. Wsunął broń za pas, tuż obok dziennika, który ostatnimi czasy nosił

wyłącznie przy sobie, jakby obie te rzeczy były teraz równie potrzebne.

Mistrz słuchał go z wyraźnym niepokojem, a jego wnioski pokrywały się ze spostrzeżeniami kapitana — nieznany wróg prawdopodobnie otworzy ogień z dział ukrytych w klifach. Gdy tylko flota zbliży się na odpowiedni dystans, wprowadzi własne jednostki w obszar potencjalnej martwej wody, który mógł występować między lądem, a tym obszarem wodnym. Przy obecnym prądzie i prędkości statków mogło to nastąpić już w ciągu najbliższej godziny lub dwóch.

Vilhelm nie był obeznany w wojskowości ani strategiach morskich, a mimo to doszedł do podobnych wniosków co kapitan. Znane dotąd działa miały zasięg dwóch, może trzech kilometrów, a dzielący ich dystans wciąż był spory. Teoria o martwej wodzie miała sens — wróg również miałby problemy w takich warunkach, lecz przy wietrze zachodnim uzyskiwałby przewagę na tym akwenie.

Nagle mistrz zerwał się ze skrzyni i rozkazał, poniekąd pogodzony z losem:

— Musimy być gotowi na najgorszy scenariusz i przygotować się na ratowanie naszych zapisów w razie zatonięcia jednostki.

W protokołach Kuratoroj przyjęte było, że załoga zagrożonej ekspedycji przygotowywała *Testamentujo* — specjalną skrzynię, której zadaniem było zabezpieczenie najważniejszych dokumentów, artefaktów i próbek w przypadku utraty okrętu. Wykonana z warstwowanego drewna, impregnowana żywicami i wzmacniana metalowymi okuciami, była całkowicie szczelna i odporna na

wodę przez pewien czas. Podobnie zabezpieczano dzienniki Unaristoj.

Skrzynie wyposażano w układ balastowy, dzięki któremu po zatonięciu statku i wypłynięciu ładunku mogły oddzielić się od wraku i po pewnym czasie wynurzyć na powierzchnię.

— Chodźmy, Zephyrze. Ty pójdz do rodziny Sero i każ im przygotować najważniejszą dokumentację. Niech Larethe pomoże w przenoszeniu. Ja pójde po skrzynię — powinna być w ostatnim magazynie.

Mistrz, jak miał w zwyczaju, poklepał go po ramieniu i przesunął, chcąc wyjść przodem. Zrównał się z uczniem, zajmując jego miejsce. W tej samej chwili Zephyr poczuł to ponownie — znajome wibracje powietrza zwiastujące obecność cienia.

— Mistrzu... — zdążył wyszeptać, czując, że coś się nie zgadza. Vilhelm odwrócił się ku niemu twarzą w twarz.

Jego oczy rozszerzyły się nienaturalnie, jakby chciały wyskoczyć z oczodołów. Po chwili z ust popłynęła cienka strużka krwi. Ręce kurczowo szukały oparcia na piersi, w której tkwiło coś czarnego przypominającego ceremonialny sztylet.

Lewa dłoń trzymająca rękojesc ostrza wychodziła od miejsca, gdzie stał Zephyr.

— Ze... phy... rze... — wymamrotał, nim osunął się bezwładnie.

Młody Scivolaro stał jak sparaliżowany, nie mogąc uwierzyć w to, co się stało. Wtedy rozległ się znajomy syczący głos, którego słowa nasączone jadem wbijały się w jego świadomość:

— Stanął w złym miejscu i... przegrał. Nie igraj z *Ombroaroj*.

Obecność cienia przeminęła tak nagle, jak się pojawiła.

Zephyr nadal stał nieruchomo nad zwłokami swojego mistrza. Myśli szalały w nim jak sztorm; żadna nie chciała ułożyć się w spójny porządek.

Mistrz Vilhelm leżał bezwładnie na deskach zbrojowni, a kałuża krwi powoli rozlewała się, dotykając jego butów.

Z transu wyrwały go dopiero potężne huki i krzyki dobiegające ze środkowego pokładu. To one zmusiły go, by odłożył myśli na bok i pozwoliły wreszcie ocknąć się z otępienia. Zephyr uklęknął na plamie krwi przy ciele mistrza, zamknął mu oczy i wyszeptał:

— Nie zawiedziemy, gdyż jesteśmy jednością...

Następnie odpiął dziennik przypięty do jego pasa, przymocował do swojego i podniósł się, kierując w stronę wyjścia ze zbrojowni.

W tej samej chwili cały statek gwałtownie zakołysał się po kolejnym donośnym huku. Zephyr stracił równowagę, przewrócił się i uderzył o skrzynie, które z trzaskiem przesuwwały się po pomieszczeniu. Pozostała broń pospadała ze stojaków, a ciężkie kufry zsunęły się w bok.

Ciało mistrza, poderwane przez wstrząs, uderzyło o ścianę i zostało przygniecione jedną ze skrzyń. Zephyr leżał na podłodze. Widząc tę scenę, wydał z siebie zduszony krzyk. Łzy napłynęły mu do oczu, gdy uświadomił sobie, że nawet zwłoki jego mistrza nie zostaną oszczędzone. Ostatecznie poddane profanacji.

Człowiek, który był wybitną jednostką wśród Kuratorów i ich całej katedry. Będący mentorem wielu adeptów. I wreszcie drugim ojcem dla Zephyra. Miał nie doczekać się nawet godnego

pochówku. Zamordowany brutalnie i bez powodu. W niezrozumiałej grze bezdusznej istoty.

Z mokrymi od łez oczami, pełnymi smutku i żalu, Zephyr zerwał się z podłogi i ruszył ku środkowemu pokładowi. Pod nim nie było już nikogo, nawet jeźdźców, a przez otwór prowadzący na górę wdzierał się zapach dymu i spalenizny. Do ciągłego szumu fal, niesionych prądem ściągającym ich statki, dołączyło teraz trzeszczenie ognia i drobne eksplozje, jakby rozpryskującego się prochu.

Chwając się na rozkołysanym kadłubie, dotarł na pokład i ujrzał kolejny koszmar. Niebo przybrało czarno-pomarańczowy odcień od płomieni, które trawiły Citadelo oraz Percepto. Oba okręty, płynące kilka węzłów przed Rememoro, wyglądały, jak gdyby to one pierwsze padły ofiarą wrogich armat.

To za szybko... mieliśmy dobić bliżej lądu dopiero za godzinę, może dwie... — analizował Zephyr, rozglądając się gorączkowo. Ani śladu wrogich jednostek. Ani śladu lądu poza górami. Nawet małej wysepki. A nadal płynęli z potężną, niepowstrzymaną prędkością.

Nagle rozległ się znajomy potężny grzmot, niczym lawina spadająca z gór. Potem kolejny i następny, aż stały się ciągiem uderzeń, które przeszywały powietrze. Dźwięk salwy.

Przy huku płomieni i ludzkich krzykach w głowie Zephyra trwała martwa cisza. Liczył. Od pierwszego detonacyjnego huku... minuta... dwie... i wtedy usłyszał świst. Najpierw jeden, potem drugi, wkrótce cała kaskada, odpowiadająca wcześniejszym grzmotom. Na horyzoncie pojawiły się ogromne kule armatnie. Niedające się objąć w miarach znanych w Unaro.

Potężne wybuchy wstrząsnęły morzem. Fale morskie przewaliły się przez pokład, a Zephyr wraz z innymi runął na deski. Gdy podniósł się i spojrzał na horyzont, zobaczył już tylko Percepto. Cita-delo zniknęło pochłonięte w morskiej toni, a na tafli unosiły się jedynie pływające szczątki ciągnięte przez nurt.

W całej wrzawie Zephyr dostrzegł Dexiona, który próbował pomóc podnieść się Anari. Chciał do nich podejść, lecz nagle kolejny wybuch zmusił wszystkich do przywarcia do pokładu — tym razem nie od wrogich dział, lecz od Percepto, które pod naporem zniszczeń i ognia eksplodowało własnymi ładunkami prochu.

Poczuł ponownie wibracje powietrza, a po plecach przeszedł znajomy, złowrogi dreszcz. Rozejrzał się dookoła, lecz nie dostrzegł nigdzie śladu cienia. Wreszcie spojrzał na morze.

Pozostało już tylko Rememoro, pchane przez prąd i ostrzeliwane z niewidocznych jeszcze pozycji. Zephyr spojrzał ku górnemu pokładowi — wydawał się pusty. Zebrał resztki sił i ruszył w jego stronę, by spróbować chwycić za ster, który wydawał się opuszczony.

Biegąc, usłyszał nagły krzyk z bocianiego gniazda:

— Osiem... dziewięć... dziesięć ogromnych dział! Osadzone na platformach przy wnękach klifu i na małych wysepkach! Z całego morza wystają kamienne szpice jak stalagmity! Jest droga do przepłynięcia, ale przy tej prędkości...!

Gdy Zephyr był w połowie schodów, znów rozległy się te same, znajome huki. W tej samej chwili gniazdowy porzucił swój posterunek i zsuwał się w dół masztu, uciekając przed nieuchronnym.

— Lecą... — wydusił Scivolaro.

Wreszcie, po dotarciu na górę, chwycił za ster i zrozumiał, czemu nikt już przy nim nie stał. Mechanizm nie reagował na żadne ruchy. Byli zdani wyłącznie na prąd, który nieubłaganie nioś ich ku zagładzie — czy to z powietrza, czy z morza.

Charakterystyczny świst kul armatnich przerwało potężne uderzenie jednej z nich w maszt Rememoro. Drewno pękło z trzaskiem, a cała konstrukcja runęła w stronę Zephyra. Ten wręcz położył się na pokładzie, aby zredukować obrażenia.

Siła uderzenia była jednak tak potężna, że wyrwała maszt z pokładu i wyrzuciła go za burtę, szarpiąc całym statkiem, a w powietrzu posypały się setki trocin i drzazg. Inne kule spadały wokół statku, wzbijając fale tak potężne, że woda zaczęła podmywać kładłub i zmywać z pokładu ludzi — lub ich ciała.

Leżąc na deskach, Zephyr dostrzegł sylwetkę przy kajucie kapitańskiej. Doczołgał się bliżej i ujrzał opartą policzkiem o pokład brodatą twarz. Był to mistrz Zerantas. Położył dłoń na szyi kapitana. Pulsu nie było. Kark wydawał się skręcony, ale nie od siły wstrząsu, a ręką.

— Kolejny... — wyszeptał, przypominając sobie słowa cienia i ten nagły dreszcz.

Stanął w złym miejscu i przegrał... — te słowa dźwięczały w świadomości wciąż niedowierzającego Scivolaro.

Podobnie jak z mistrzem Vilhelmem, tak tu zamknął mu oczy. Powoli wstał. Nie było czasu na żalobę.

Pozostało mu już jedno — odnaleźć Isandrę i Larethe. Chwiejnym krokiem ruszył w stronę swojej kajuty.

Ostatni raz... — przemknęło mu przez myśl.

Na środkowym pokładzie nie został już prawie nikt. Statek łapał wodę. Słyszał, jak bulgocząc, wdzierała się pod dolny pokład, a konie panicznie rżały.

Biedny Nuyaki i Impetus...

Rzucił okiem na wzburzone morze i uświadomił sobie rzecz, która po krótkiej chwili wydawała się kompletnie idiotyczna:

Myszy i szczury jednak nie uciekają z tonącego statku.

Kolejne huki rozległy się w oddali, ale Zephyr nie zwracał już na nie uwagi.

Otworzył drzwi do swojej kajuty.

W kącie ujrzał trzy skulone postacie: Isandrę, Larethe i mistrza Erythrosa, który obejmował obie w ramionach. Kiedy Zephyr wszedł, spojrzeli na niego pustym wzrokiem i nikt nie zdołał wykrztusić słowa.

Tylko łzy — ciche łkanie kobiety i dziewczynki. Zephyr podszedł bliżej nich i przyklęknął na kolanie przed mistrzem.

— Nie zawiedziemy, gdyż jesteśmy jednością — wyszeptał starszy Sero.

Świst kul był coraz wyraźniejszy.

— Nie zawiedziemy, gdyż jesteśmy jednością — powtórzyli uczniowie, w tym nawet mała Larethe, po czym cała czwórka objęła się na pożegnanie.

Po krótkiej chwili jedna z potężnych kul przeszła środkowy i dolny pokład Rememoro, kończąc jego żywot.

WIĘCEJ O ZERYTHAR

Pamięć tego świata nie kończy się na ostatniej stronie.
Zerythar trwa dalej.



zerythar.world

Mapy, glosariusz, materiały o świecie.

© 2026 Wydawnictwo Memoro

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Żadna część niniejszej publikacji nie może być powielana ani rozpowszechniana w jakiegokolwiek formie i za pomocą jakichkolwiek środków bez pisemnej zgody autora.

Proces twórczy obejmował wykorzystanie narzędzi wspomagających, w tym oprogramowania opartego na sztucznej inteligencji, m.in. do organizacji materiału, redakcji technicznej oraz tłumaczenia nazw na obce języki. Całość utworu, koncept, świat, fabuła i wnioski pozostają dziełem autora.