

# **Dobrodružství Pepena z Ruindoru**

*podle Pepenova deníku,  
svědectví členů Nurnské družiny  
a vyšších astrálních sfér  
sepsal*

## **Arrawn z Ruindoru**

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| Obsah                                       | 2  |
| Pepenovi předkové                           | 5  |
| Pepen z Ruindoru                            | 9  |
| Dobrodružství na bílém vrchu                | 10 |
| Výprava do mitrilových dolů                 | 12 |
| Unesení                                     | 14 |
| Dobrodružství na ostrovech Erkrachtské říše | 16 |
| Hledání angwarských eärrilů                 | 20 |
| Na příkaz krále                             | 26 |
| Návštěva u Blativcových                     | 32 |
| Osud                                        | 36 |
| Pepenovi bratři                             | 41 |
| Sereg z Ruindoru                            | 42 |
| Llyr z Ruindoru                             | 44 |
| Illred z Ruindoru                           | 46 |

|                                                             |    |
|-------------------------------------------------------------|----|
| Dodatky                                                     | 49 |
| Historie rodu Arima velikého, správců Siltalathu a Knorladu | 50 |
| Významná data v dějinách Siltalathu a Knorladu              | 52 |
| Rodový strom                                                | 53 |
| Rodové znaky                                                | 54 |
| Narození a úmrtí                                            | 55 |



## **Pepenovi předkové**

## **Pepenovi předkové**

Samir II. ve svém rodu pocházel z větve dobrodruhů, která začíná u jeho praděda Arima II., lovce medvědů, jenž odmítl pohodlný život v prosperujícím Knorladu a raději se vydal do divočiny za dobrodružstvím. Samir byl stejné povahy a už od mládí se potuloval lesy a vyhledával dobrodružství. Ke svému přízvisku drakobijec přišel, když zcela sám zabil černého draka Camila. Tento drak nebyl nijak zvlášť zlý, ale měl jednu nepěknou vlastnost; k jídlu měl totiž nejraději princezny, a tak nebylo divu, že si mocní i bezvýznamní panovníci najímali různé dobrodruhy na jeho likvidaci. Štěstí se nakonec usmálo na Samira, a tak se panovníkům na celé zeměplacce pořádně ulevilo.

Samir se usadil teprve ve čtyřiceti letech, kdy se mu narodil syn Pergen. Potom se na výpravy vydával už jen sporadicky a raději se věnoval svým synům. Kromě Pergena to byli ještě Lunor a Gilken.

Pergen se již od dětství věnoval studiu lesa a jeho tajemství. Když vyrostl v mladíka, začal se samostatně toulat lesy a osvojil si lesní magii. Přátelil se hodně s lesními elfy, kteří ve značném počtu žijí v Míjónském lese a okolí.

V roce 993, kdy jasnozřiví elfové předvídali nepříjemnosti se vydal s družinou elfů na obhlídku odlehlých částí Míjónského hvozdu. Během cesty lesem družina potkala skřeta a ihned ho zabila. "Jeden skřet chodí zřídka sám", zacitoval Pergen staré elfí přísloví. A skutečně, po chvíli došlo k malé šarvátce, která vešla do dějin jako masakr v Míjónském lese a po které nezbyl v okolí dvaceti mil jediný živý skřet. Další den byly skřetí mrtvoly spáleny a po dalších pěti dnech byl uhašen i následně chytivší les. Družina tedy mohla v klidu pokračovat v cestě. Potkala však uprchlíka z Knorladu a dozvěděla se, že město bylo obleženo skřety a hrozilo mu vyhladovění. Družina se ihned vydala ke Knorladu.

Okamžitě po příjezdu družina zaútočila na skřetí pozice. Pergen sám vyjel v čele, zabil náčelníka skřetů a ještě s jeho rozšklebenou hlavou napíchnutou na meči hnal ostatní skřety pryč od města.

Potom Pergen vyčistil meč a oděv od zbytků skřetích těl a vešel do Knorladu, kde byl vítán jako hrdina. Ve městě začal hodokvas. Víno, pivo a kořalka tekly proudem celých sedm dní, potom došly zásoby a hospodští museli poslat pro alkohol do jiných měst ke svým kolegům. Po dalších čtyřech dnech se Pergen probral a vyrazil v čele všech deseti bojeschopných mužů za skřety. Právě včas, aby stihl poslední bitvu královského vojska se skřety. Ve chvíli, kdy bylo o osudu skřetího vojska rozhodnuto, vyhlásil Pergen soutěž, kdo napíchne více skřetů na jeden dřevec. Výsledky se nám bohužel nedochovaly, i když při následující oslavě vítězství se mluvilo až o třiceti skřetech na jednom dřevci. Pozdější výpočty, které braly v úvahu délku používaných dřevců a průměrnou tloušťku dospělého skřeta však vyloučily, že by se na jeden dřevec vešlo více než patnáct skřetů. Pro další vývoj země to však nebylo vůbec důležité a tato hra se nikdy masově neujala.

Jelikož v Knorladu během obléhání skřety padl správce města Knor III. i jeho syn Idan, bylo třeba určit nového správce. Po svém návratu do Knorladu a bouřlivých oslavách, které jej provázeli, jím byl jednomyslně prohlášen Pergen.

Jednomyslně to bylo hlavně proto, že se ve sklepeních padlého pána Amonna z Allinu našlo dvacet sudů červeného, ročník 962. Valná většina obyvatel města však s volbou souhlasila i poté, co se město navrátilo do dřívějšího stavu. Pergen váhal, ale jelikož se během pobytu v Knorladu zamiloval do Sidorovy dcery Helwe, přijal úřad a vzal si Helwe za ženu, čímž se ovšem vzdal dobrodružného života.

Potom nastal nadlouho klid. Pergen bez problémů spravoval město, které se klidně rozvíjelo a jehož obyvatelé žili pokojným životem. Roku 998 však došlo ke strašlivé události. Obrovský požár zachvátil rozlehlou plochu země, jejíž součástí byl také Knorlad. Požár trval celé tři měsíce a jeho oběti se daly počítat na stovky. Předpokládalo se, že původcem požáru byl jakýsi theurg, ale místní inkvizici se nikdy nepodařilo vypátrat jeho totožnost, i když podezření padlo na jakéhosi Darona, jenž však velmi rychle zmizel neznámo kam. Pergenovi a Helwe se podařilo z ohnivého pekla uniknout, ale Knorlad lehl popelem. Pergen se tedy i s Helwe vrátil do místa svého dětství a usadil se v Míjónském lese. Elfům v Míjónském lese se podařilo pomocí vyšší magie oheň zastavit a později i uhasit, takže se tu mohlo žít jako dříve, což se o zbytku postižené krajiny, zvané od té doby Ruindor, říci nedalo.

V Míjónském lese se také narodili Pergenovi synové Pepen, Llyr, Illred a Sereg. Již od dětství jim Pergen vštěpoval lásku k přírodě a znalosti živočichů i rostlin, což všichni využívali později v praxi. Když dospěli, vydali se do světa hledat dobrodružství a šířit slávu svého rodu.



## **Pepen z Ruindoru**

## **Dobrodružství na Bílém vrchu**

Pepen se narodil 1.3.1000 v Míjónském lese. Pergen ho již od dětství učil znát lesní moudrost, vyznat se v lese a rozpoznat stopy různých živočichů. Nezapomněl ani na výcvik v boji, a tak se Pepen naučil zacházet s mečem a štítem i střílet z luku. Jak Pepen rostl, naučil ho Pergen také obstarávat si potravu lovem a ulovenou zvěř zpracovávat. Když si Pepen všechny tyto vlastnosti osvojil, vydával se do lesů ve snaze využít je v praxi.

V roce 1017, kdy jsem dovršil sedmnáctý rok života, jsem se setkal s trpaslíkem Kostivalem Drahorádem, synem Kostimlatovým. Dohodli jsme se, že se vypravíme na nedaleký Bílý vrch do trosek starého hradu, kde spřádá své temné plány čaroděj Igenorr, který znečišťoval okolí svými odpornými nestvůrami. Před nedávnem se vydal na Bílý vrch válečník barbarské rasy Gecon, ale bylo zřejmé, že pokud nezhynul, padl Igenorrovi do rukou. Spolu s námi se na Bílý vrch vypravili ještě elf kouzelník Mcajs a kudůk zloděj Chmaták. Bylo nám jasné, že na samotného čaroděje stačíme jen těžko, ale chtěli jsme se pokusit získat informace o Geconovi a v případě, že je naživu, ho osvobodit. Tehdy jsem začal psát svůj deník.

Při východu slunce přicházíme k Bílému vrchu a vydáváme se na jeho vrcholek, kde se zvedá silueta trosek starého hradu. Po hodině cesty temným hvozdem, který pokrývá úbočí Bílého vrchu, dosahujeme částečně rozvalenou vnější hradbu. Vstupujeme na nádvoří, jež je celé pokryto suchou travou. "Podívejte. Co to na nás běží?", volá bystrooký Mcajs. Naše pohledy zděšeně pozorují odporné, snad kdysi lidské postavy, které se rychle blíží a hrozivě mávají pařáty. "Běžte stranou", volá Kostival, bere křesadlo a snaží se zapálit suchou travu na nádvoří. To se mu celkem snadno daří a celé nádvoří se ocitá v jednom plameni. Nezbyvá než pochválit trpaslíkův ostrovtip, kterým ušetřil družinu prvního boje pouze za cenu mírně ohořelých vousů.

Vydáváme se tedy prohledávat trosky hradu. Nalézáme však pouze doupyě orků, kteří jsou po chvíli vyhlazeni. V temném koutě místnosti se náhle ozývá temné zívnutí. Mcajs rychle svítí lucernou a nám se naskýtá pohled na probouzejícího se obra. Rychle vytahuji luk a střílím, stejně jako Chmaták ze své kuše, Mcajs vysílá blesk a Kostival vrhá oštěp. Obr je zjevně zraněn, ale tím zuřivěji se chápá svého kyje. Ještě jednou stačíme s Chmatákem vystřelit, zatímco Kostival vytahuje z boty dýku, obr se však již napřahuje k smrtónosnému úderu. Trpaslík ještě v poslední chvíli stačí hodit dýku a ... Buch! Těžké tělo se svalilo na zem. Trpaslíkova dýka se obrovi zapíchla přímo do levého oka. Všichni jsme si oddechli a po chvíli odpočinku se vydáváme do podzemních prostor hradu. Spolu s Kostivalem pročesáváme podzemí, ale nenarážíme na vážnější odpor. V jedné místnosti se setkáváme s odporným ještěřem, avšak bez problémů jej likvidujeme. "Vždyť je to bazilišek. Obávaný ještěř", pronáší při pohledu na mršinu sečtělý Mcajs. "Jestli byl tenhle ještěř obávaný, tak se moc obávat nemusíme", odvětil mu Kostival a rozhlíží se po další oběti pro svou sekeru. V tom však vykřikuje bolestí. "Proboha. Co to je?", volá trpaslík. "Nějaké velké zlo", opovídá Mcajs a posílá někam do vzduchu blesky. Na všechny padl tísnivý pocit. S Kostivalem kolem

sebe máváme mečem a sekerou a Chmaták střílí nazdařbůh ze své kuše. Po chvíli tísnivý pocit opadl. "Tfuj", odplivuje si trpaslík, "Co to bylo?". "Slyšel jsem, že v sídlech zlých čarodějů se občas zhmotňuje zlo a zákeřně pak napadá vetřelce", odpovídá Mcajs. "Radši pojďte dál, než se zase něco zhmotní", radí Chmaták, a tak pokračujeme v cestě. Vcházíme do prostorného sálu plného sudů s olejem. "Vida, aspoň si doplním lucernu", raduje se Mcajs a nabírá si olej do lahve. "Na co je asi tady ta díra v podlaze?", medituje Kostival nad asi sáh širokým otvorem, "Co kdybychom tam ten olej vylili a pak zapálili?". "Můžeme to zkusit, ale raději jen jeden sud, aby nám to nebouchlo pod nohama", uvažují já. Spolu s Kostivalem pak vyléváme sud do otvoru a Chmaták hází pochodeň. Ozve se výbuch a vzápětí bolestný řev, až nám tuhne krev v žilách. "Asi tam něco je", usuzují bystře. "A zřejmě to ještě žije", doplňuje mě Mcajs, "Vylejte tam i ostatní sudy". Číníme tak a Chmaták vrhá druhou pochodeň. Tentokrát je výbuch mnohem silnější, až se nám chvěje podlaha pod nohama. Ozve se ještě jeden nervydrásající výkřik a pak nastává mrtvolné ticho.

V jedné z dalších místností spatřujeme nádherný meč. Je však strážěn nebezpečně vyhlížející kamennou sochou, a tak se raději stahujeme. Vzápětí potkáváme velkého tvora, který pojíždá všude se válející kemení. Vypadá jako dobrák, a tak je Mcajs vyslán, aby s ním vyjednával. Tvor se ukazuje jako dosti hloupý, a tak ho Mcajs posílá do místnosti, kde sídlí kamenná socha s tím, že je tam výtečný kámen. Chvíli je slyšet z místnosti hluk boje, ale brzo utichá. Opatrně nahlížíme. Socha i kamenožrout jsou mrtví, a tak si můžeme klidně vyzvednout meč. Vyzaruje z něj jakási magická síla, a tak ho raději strkám do torny.

V nižším patře přicházíme do obrovské místnosti, která má podezřele opálené stěny. Zvlášť nás upoutala díra ve stropě a zbytky ohořelých kostí, jež identifikuji jako kosti draka, nejspíš bílého. "Ten by nám asi pořádně zavařil", hodnotím situaci, "Ještě, že byl nahoře ten olej".

Zdá se, že se blížíme na konec své cesty. Za dveřmi, stráženy dvěma tygry, nalézáme spoutaného barbara. Ten nám děkuje za osvobození a představuje se jako Gecon. Dávám mu nalezený meč a on v něm zjevně poznává svoji zbraň. "A teď na Igenorra", volá barbar a řítí se pryč, my opatrně za ním. V zápětí vidíme Gecona ve strašlivém souboji s mužem v temném plášti. Blesky létají a země se začíná chvět, a tak se raději vydáváme směrem ke dveřím, odkud je cítit přicházející čerstvý vzduch. A opravdu, dveře jsou z druhé strany maskovány a ústí v hvozdu, pokrývajícím Bílý vrch. Začínáme sestupovat, když tu krajinou zazní výbuch. Tam, kde byl před chvílí vrcholek kopce, stoupá k obloze dým a prach. Zdá se, že v těchto místech už nikdo nebude trávit vzduch nečistými kouzly.

Cestou z Bílého vrchu narážíme na výzvu, připíchnutou ke stromu. Dozvídáme se z ní, že pastevec, žijící nedaleko, dá tučnou odměnu tomu, kdo zabije medvědy, hubící jeho stáda. Vydáváme se tedy k ovčínu zjistit podrobnosti. Pastevec nás informuje o tom, že se jedná o tři černé medvědy, z nichž jeden je ještě mládě. Vydávám se po medvědích stopách a objevuji jeskyni, kde se huňáci skrývají. Boj trvá krátce, avšak spolu s medvědy umírá zloděj Chmaták. Zbývá tři se vydáváme do města zdokonalit se ve svých oborech a vychutnat pocit ze svého prvního vítězství.

## Výprava do mitrilových dolů

Po třech měsících odpočinku jsme se s Kostivalem a Mcajsem rozhodli vyrazit na další dobrodružství. Přidává se k nám kudůk alchymista Hydrogentor. Jelikož se v okolí neděje nic zajímavého, vydáváme se na cestu do jiných krajů. Vybíráme si starou obchodní cestu na západ, nyní málo používanou. Po několika mílích pochodu narážíme na závoru, za kterou stojí dva skřeti a požadují mýtné, celé dva zlatáky na osobu. To se nám sice moc nelíbí, ale protože podle hluku z nedalekého domku lze usuzovat na větší množství skřetů, vítězí strana klonící se k mírovému postupu. To se opakuje ještě třikrát a i ostatním už začíná docházet trpělivost a hlavně peníze, kterých po tříměsíčním pobytu ve městě mnoho nezbylo. Závoru se bohužel nedají obejít, protože mimo cestu je neprostupný hvozď a značně nepevná půda, takže opuštění cesty bychom mohli zaplatit životem.

Při spatření další závoru se konečně i ostatní rozhodují pro bojový postup. Za závorou stojí pouze jeden ork, který se vzápětí válí na zemi se dvěma šípů v těle. Ze strážnice však vybíhá dalších čtrnáct. Kostival zvolil manévr zvaný ústup bojem a prchá po cestě pryč, doprovázen mým psem Aykem. Mcajs a Hydrogentor se vrhají z cesty do hvozdu, ale oba zapadají do měkkého bahna. Já vytahuji z torny lahvičku nalezenou v podzemí na Bílém vrchu a piji vzácný lektvar. Vzápětí pro mě přestávají platit zákony o gravitaci a začínám levitovat nad hlavami udivených orků, do kterých střílím ze svého luku. Po chvíli se ke mně přidává se svou kuší Hydrogentor, jemuž se podařilo vydrápat se do koruny blízkého stromu. Orci se zmůžou pouze na vrhání kamenů, což mi moc nevaří, a tak je brzo po boji. Hned přibíhá trpaslík Kostival, který sice nebojoval, ale o to víc se zajímá o poklad orků. Brzo na to se na cestu vyhrabal i Mcajs a stírá ze sebe bahno. Začíná se stmívat, a tak se ukládáme ke spánku.

V noci mě náhle probouzí trpaslík Kostival. "Dej si pozor na Mcajse", šeptá trpaslík, "Navrhoval mi, abychom tě společně zabili. Zatím jsem mu to rozmluvil, ale může to zkusit sám". Děkuji Kostivalovi a od té chvíle nespouštím kouzelníka z očí.

Druhý den kolem poledního přicházíme do města. V davu lidí mizí Kostival, a tak se i my ostatní rozdělujeme a každý jde po své práci. Snažím se najít Kostivala a nakonec se mi to díky mému psu daří a trpaslíka nacházím na radnici. Dozvídám se od něj, že podal na Mcajse žalobu. Ten je také brzo přiveden v okovech. "To je on", volá trpaslík, "Tady toho člověka chtěl zavraždit". "A máte důkazy?", táže se starosta. "Hm. Nemáme", věší hlavu Kostival. "No, to je jedno. Za toho klenotníka bude stejně viset", zakončuje rozhovor starosta a odchází.

Později se dozvídáme, že Mcajs po rozchodu družiny navštívil klenotnický krámk a po odhadu ceny šperků proměnil klenotníka v hromádku rosolu. Druhý den je Mcajs oběšen na náměstí.

Začínáme se shánět po nějakém dobrodružství a získáváme informaci o tom, že starosta potřebuje nějaký mitril. Má se utkat se starostou blízkého města, aby rozhodli spor o nějakou louku, a jeho staré vzácné brnění je mu už příliš úzké v pase a je třeba ho nastavit. Naše družina je posílena o elfa kouzelníka jménem

Haewell a krolla válečníka Gruma a společně se vydáváme hledat staré mitrilové doly. Cestou potkáváme malého mužíčka, který nám sděluje, že cestu k mitrilovým dolům zná. V noci jsme všichni probuzeni z klidného spánku štěkotem mého psa Ayka. Ten má ještě v hubě kus látky, připomínající skřítkovy kalhoty, ale to je vše, co po pidimuži zůstalo. Na cestu si vzal pro jistotu i všechno naše zlato.

Přesto nalézáme vchod do dolů a díky mé schopnosti stopovat i tajnou bránu. Pro její otevření musíme sice obětovat své poslední zlatáky, ale můžeme vstoupit. Nejprve narážíme na kolonii permoníků, od nichž se dovídáme, že mitril se nalézá až ve spodních patrech dolu, ale tam žijí jejich zlí příbuzní a oni se tam bojí chodit. Poté, co likvidujeme několik dalších obyvatel dolu, skutečně potkáváme odporné černé permoníky. Souboj s nimi se stává osudným pro krolla Gruma, což je vzhledem k jeho síle citelné oslabení. Vzápětí je těžce zraněn krysou kouzelník Haewell, ale ve vidině brzkého ukončení výpravy postupujeme dále. Narážíme však na zbytek černých permoníků. Zranění jsou značná, ale nakonec vítězíme. V doupěti permoníků nalézáme jen kostru s oddělenou lebkou, jejíž význam máme možnost ocenit až za chvíli. Docházíme totiž k bytelným dveřím s vypouklým otvorem právě tak na jednu hlavu. Poté, co všichni strčíme svou hlavu dovnitř a já tak učiním i s hlavou svého psa, aniž by se cokoliv stalo, vykřikne Kostival: "Ta lebka. To je ono", a běží pro ni. Pomocí lebky se dveře skutečně otvírají a my můžeme vstoupit do malé místnůstky. Ihned začínáme prohledávat všechny stěny a hrabat v podlaze až se mi nakonec podaří najít malou truhličku s cenným mitrilem. Z dolu se dostáváme krbem od obytných místností černých permoníků a pak již zbývá jen mitril vyměnit za zlato.

## Uneseni

Po radostném čase odpočinku a zábavy se naše družina opět setkává. Post kouzelníka je momentálně volný, místo něj se k nám přidává hobit zloděj Hobo. Vydáváme se hledat dobrodružství, aniž bychom tušili, že tentokrát si nás najde samo. V lese jsme zničehonic obestoupeni tlupou skřetů a vyzváni ke kapitulaci. To se nám nelíbí, a tak začínáme střílet. Skřeti však střelbu opětují. Jednoho skřeta jsem zmámil, ten se ostatním snažil jejich počínání rozmluvit, a proto ho raději zabili. Skřeti nestřílejí moc dobře, a tak jich již několik leží mrtvých na zemi, když tu je šípem zasažen trpaslík Kostival. Začíná černat v obličeji a padá v mlobách na zem. Po chvíli tak končíme všichni, a tak boj končí.

Probudil jsem se v malé zatuchlé kobce. Jsou tu jedny dveře se zamřížovaným okýnkem. Tím vidím dlouhou chodbu a několik dalších stejných dveří. Chvilí zkoumám dveře a zjišťuji, že nejsou z nejpevnějších. "Prask!", zazní chodbou rána. Vyhlédnu okýnkem a vidím Kostivala, válejícího se v troskách protějších dveří. "Hned seženu klíče", šeptá trpaslík a vydává se chodbou pryč. Po chvíli se skutečně vrací se svazkem klíčů a pouští mne i ostatní na svobodu. Zjišťujeme, že žalář strážili jenom dva skřeti, ozbrojení obušky. S těmito zbraněmi bychom toho moc nezmohli, a tak se vydáváme prohledávat ostatní kobky. Nalézáme jen jednoho vězně. Je jím stařec jménem Breth a vypráví nám, že jsme v podzemí jedné lesní usedlosti. Veliteli skřetů jsou člověk kouzelník Herrbor a jeho žena Issen. Skřeti loví po lesích lidi i příslušníky jiných ras a Herrborovi alchymisté pak dělají pokusy s jejich orgány. Jsme znechuceni a opatrně se vydáváme ven z žaláře. Přicházíme do rozsáhlých sklepních prostor a setkáváme se zde s několika skřety, které likvidujeme a získáváme tak lepší zbraně.

Za těchto bojů je krajně podezřelé chování zloděje Hoba. Tento hobit nás vůbec nepodporuje a jen se skrývá za našimi zády. V družině začíná docházet k rozbrojům, které končí, když Hobo zabíjí trpaslíka Kostivala. Rozuřil jsem se, vrhl se na hobita a rozsekal ho skřetí šavlí. Po chvíli však přibíhá Breth a na Hoba i Kostivala stříká jakousi tekutinu. Oba vzápětí ožívají. Já bych sice Hoba nejraději znovu zneškodnil, ale nechal jsem si domluvit od Bretha. Kostival Brethovi děkuje a hobita si měří nenávisným pohledem. Nakonec jsme se však na Brethův popud zmobilizovali a vyrážíme dále.

Při prohlídce sklepních místností objevujeme alchymistickou dílnu a v ní tři pracující kudůky. Dva jsou okamžitě zavražděni, ale třetí je ponechán naživu. Snažíme se ho donutit k uvaření nějakých užitečných lektvarů. Kudůk však tvrdí, že tu pouze dělali pro Herrbora malinovou šťávu. Nakonec ho podřezávám a Hydrogentor se snaží přijít na funkci různých baněk pečlivě rozestavených po stole. Po chvíli marné činnosti nechává a všichni míříme do ložnice zesnulých alchymistů, neboť jsme se rozhodli, že se posílíme spánkem, jelikož jsme v boji se skřety utrhli nepěkná poranění. Bylo znát, že jsme bojovali bez brnění.

Po osmi hodinách spánku se vypravujeme opět do boje. V podzemí potkáváme několik skřetů, kteří právě zjistili útěk vězňů. Zprávu však Herrborovi nedonesli, a tak můžeme opatrně opustit sklepení. Za chvíli nalézáme své zbraně

a dále již postupujeme bez obav. Brzo se setkáváme s Herrborem a Issen. Kouzelník se sice snaží vyvolat nějaké mocné kouzlo, ale odpovědí je mu rána do hlavy Kostivalovou sekerou. Boj rychle končí, a tak nám nic nebrání věnovat se rabování Herrborovy pozůstalosti. Na závěr ještě likvidujeme zbytek skřetů a pak již stačí jen osedlat koně a vrátit se do města.

## **Dobrodružství na ostrovech Erkrachtské říše**

Koncem roku 1018 se s Kostivalem rozcházíme. Kostival míří na sever, zatímco já na jih. Po čase putování se setkávám s kolegou hraničářem Sarimem z Gorûdye, trpaslíkem válečníkem Orpem a s elfem zlodějem Hellgaardem z Álfheimu, kteří rovněž hledají dobrodružství. Společně se vydáváme na ostrovy země Erkracht.

Štěstí nám přeje. Na Mocném ostrově potkáváme krolla válečníka Jacoba z Rugornu a barbara alchymistu Duiroa z Ardasanu. Ti nám vyprávějí svůj příběh. Ve městě Nurn, asi týden plavby na sever, kde žijí a podle kterého se jmenuje jejich družina, se jich zmocnil čaroděj Horten a unesl je do města Altenbruch na jihu ostrova. Tam museli pro zábavu obyvatel i vládce Ilsena bojovat v aréně o holý život s nejrůznějšími šelmami. Podařilo se jim však uprchnout a spojit se s Ilsenovými nepřáteli. Od nich dostali za úkol dostat se na Kamenný ostrov do města Asker a varovat místního vládce o chystaném útoku Ilsenova vojska. Z Altenbruchu se dostali podzemní chodbou pod horami. Při tom však většina družiny zahynula, a tak zůstali sami dva. Mají teď namířeno do Leborku, kde chtějí sehnat loď, kterou by mohli doplnout do Askeru.

Nikdo z nás neváhá a připojujeme se ke dvěma dobrodruhům. Barbar Duiroa sice vykřikuje, že je vůdcem, ale chová se příliš pyšně a hloupě, než aby mohl velet někomu jinému, než tupému krollovi. Rozhodli jsme se tedy zvolit náčelníka. Tím se stává Sarim z Gorûdye a družina se může vydat do Leborku. Po chvíli se přidává ještě jeden barbar jménem Smrtonoš, který o sobě tvrdí, že umí kouzlit.

V lese narážíme na dřevěný srub. Obývá ho kancodlak, který kromě kanců vlastní i několik oslů. Na oslech se cestuje rychleji a pohodlněji, a proto jsme se rozhodli lesního tvora navštívit. Hellgaard se ihned snaží vetřít se do lykantropovy přízně. To se mu kupodivu daří a tvor zve všechny, kromě krolla, na svačinu. Sarim se snaží vyjednávat s majitelem oslů o jejich prodeji, ale jednání přerušuje zoufalý kvikot. To Jacob zabíjí jedno z chovných prasat. "To si vypijete", řve vztekly kancodlak, pouští ostatní vepře z chlívku a sám mění podobu. Všichni vytahují zbraně a pouští se do boje. Já si celkem snadno poradil s lykantropem, ale zloděj Hellgaard se v krvi snaží odplazit do křoví. Víc jsme ho živého nespatriili. Na jeho mrtvole jsou však nalezeny stopy po noži. Oči všech jsou upřeny na barbara Smrtonoše, který jediný nebojoval a jedině on proto mohl být vrahem. Kroll Jacob nečeká na názor ostatních a rovnou rozsekává Smrtonoše svým mečem. "To je škoda. Mohli jsme ho pověsit", okomentoval jsem jeho čin a pak už se chápeme oslů a hurá do Leborku.

"Nu což, změním zaměstnání. Budu obchodovat s osly", prohlašuje starý rybář poté, co ho Sarim přesvědčil, aby nám přenechal loď. Nyní nic nebrání vyplout na sever ke Kamennému ostrovu spolu s posilami, tvořenými elfem Lewellynem z Álfheimu a barbaram Smrtihlavem. Plavba probíhá klidně a za půl dne přistáváme v Askerském přístavu. Hned žádáme o audienci u místního vládce a jsme přijati. Vládce nám děkuje za včasné vyřízení varování o chystaném útoku

a po vydání nezbytných rozkazů nás žádá o pomoc při obraně města. Souhlasíme a jdeme se zatím posílit do hospody.

Já hraji s Orpem a Smrtihlavem karty a popíjíme k tomu dobré hobití pivo, Lewellyn obtěžuje dceru hostinského, sličnou Rion, na níž však udělal velký dojem hraničář Sarim, jenž na ní také může oči nechat, a Jacob se pere. Poté, co se hostinský probral z bezvědomí, byl nespolečenský kroll z hostince vykázán.

Druhý den ráno nás probouzí rachot bubnů a křik trubek. Ilsen útočí, a tak rychle spěcháme bránit hradby. Jacob využívá svou sílu také k něčemu užitečnému, ale i ostatní se bijí jako lvi. Pouze Smrtihlav hned na začátku boje mizí a objevuje se, až když je prchající nepřítel z dohledu. Od té doby si říká Smrtihlav neviditelný. Ještě chvíli si krátíme čas chytáním koní a pak už vyrážíme na oslavu. Tam jsou sice všechny koně prohrány v kostkách, ale to nám nemůže skazit radost z vítězství. Co bychom ostatně dělali na ostrově s koňmi.

Druhý den se opět vydáváme k vládci a dostáváme od něj zajímavé informace. Mapa, kterou vlastní Jacob, by spolu se starým talismanem ukázala cestu do města Bergell, jež bývalo hlavním městem Erkrachtské říše. Po talismanu však pátrá i čaroděj Horten. "Jeho sídlo není v Altenbruchu, ale v Rudých horách na Rudém ostrově", prozrazuje ještě vládce a my se můžeme vypravit na cestu.

Kroll Jacob si ještě bere s sebou jakousi pochybnou ženštinu, která je sice na první pohled odpuzující, ale pro krolla zřejmě platí lepší něco než nic.

V Rudých horách je skutečně objeveno skalní sídlo. Nejdříve musíme zlikvidovat hlídající sarkony, což zaplatil životem kouzelník Smrtihlav, a pak se můžeme pustit do prohledávání. V jedné věži narážíme na obrovskou bestii erýni. Jacob jí předhazuje svoji družku a prchá, stejně jako všichni ostatní. Erýnie Jacobovu krásku roztrhává a pouští se do pronásledování. Barbar Duiron pomocí svého lektvaru mění vzhled a bestie jsou najednou dvě. Naštěstí jsme se však zorientovali, a tak boj brzo končí. Vzápětí jsme však napadeni mumii. Pohled na rozpadavající se těla většina družiny nevydrží a bojeschopnými zůstáváme jen já a Sarim. Zatímco připravujeme plán útoku, jedna mumie rozbíjí Duironovu nádobu s rodinným balením jablečné vůně, nebezpečného jedu. Tím jsou mumie přiotráveny, a když jim ještě Sarim pošle na pozdrav bombu, je o výsledku boje rozhodnuto.

Pak přicházíme do knihovny o objevujeme tam zprávu o talismanu. Jedna jeho část má ležet v Darffelských horách a druhá pod městem Ezer. Jejíkož je rovněž nalezen palantír, na kterém se objevuje Hortenova galéra přirážející ke břehu, raději kvapně opouštíme palác.

Po příchodu na pobřeží se zděšením zjišťujeme, že nám nějakí zrzaví tvorové zničili loď. "Na Hortenově galéře mají záchrané čluny. Kdybychom si jeden půjčili, na cestu do Ezeru by to stačilo", přemýšlí nahlas Lewellyn. Nikoho nenapadá lepší možnost, a tak se Sarim, Jacob a Duiron vydávají do akce. Člun se jim sice podaří ukrást, ale jsou všichni těžce zraněni. Ke všemu na pobřeží přijíždí Horten s vojáky. Snažím se ukrýt v rákosí, stejně jako ostatní, a většině se to daří, jen barbar Duiron je chycen a odveden. Po několika hodinách se vrací a tvrdí, že mu Horten sebral všechno zlato, usekl prst a vypálil znak netopýra na rameno. Má také nový prsten, ale říká že ho nemůže sundat, neboť by byl těžce zraněn. Část

dobrodruhů mu sice nevěří, ale přesto je mu dovoleno putovat dál s družinou. Na ukradeném člunu vyplouváme do města Ezer.

Hned po přistání v městském přístavu se k lodi přihrne několik vojáků a jejich velitel prohlašuje, že zabavuje loď. Protestujeme, a tak je po kratší hádce vydán rozkaz k jejímu zničení. Tu však teď nepotřebujeme. V Hortenových knihách jsme se dočetli, že část talismanu je třeba hledat pod městem. Po dohodě se rozhodujeme vyhledat místního krysaře. Je jím malý páchnoucí kudůk jménem Tedd. Ten nám skutečně ukazuje cestu do neprobádaných částí podzemních chodeb, kam se okamžitě vydáváme. Žije zde mnoho obtížných tvorů a při jednom z bojů jsem zasažen smrtícím chřestýším jedem. Naštěstí rychle přiskakuje hraničář Sarim a jed neutralizuje. Děkuji mu, ale to už Lewellyn hlásí nalezení části talismanu. Je to destička s vyrytou mapou Erkrachtu.

Upouštíme od dalšího zkoumání podzemí a opouštíme ho. "Jé, Tedd si našel pomocníky", ozývá se, když kráčíme městem. Náš zevnějšek v nehostinné kanalizaci opravdu utrpěl, ale teď máme jiné starosti. Musíme sehnat novou loď, kterou bychom se dopravili do Askeru. Necháváme se tedy najmout na rybářskou bárku jako pomocníci. Hned po vyplutí je starý námořník a majitel lodi zmámen mnou a Sarimem. Požadujeme po něm odplutí do Askeru. Náhle však k lodi připlouvá hlídkový člun. "Na tom by se cestovalo pohodlněji", pronáší malý Orp. Loď přiráží a my začínáme předstírat oslavu narozenin a zveme žoldnéře k sudu. Ti přijímají a na mol opité vojáky už není problém podfíznout. Propouštíme rybáře a vyplouváme ke Kamennému ostrovu.

Během cesty člun slavnostně překřtíváme, ale nemůžeme se shodnout na novém jménu. Nakonec dojde k losování a loď dostává hrdé jméno Černý sokol.

Na Kamenném ostrově se zdržujeme více než půl roku, neboť se někteří dobrodruzi zdokonalují ve svých povoláních a ostatní si užívají zaslouženého odpočinku a městských radovánek. Já trávím volné chvíle putováním po ostrově a zpřijemňuji si volné chvíle lovem. Jednou mě zničehonic napadá medvěd grizzly. Jsem překvapen, ale přesto šelmu zabývám. "To způsobil zřejmě ten náramek", uvažuji o dárku, který jsem dostal k narozeninám od Duirona. "Jestlipak ten alchymista věděl co umí?", ptám se sám sebe a věc raději zahazuji.

V polovině světa konečně zanecháváme radovánek a vyplouváme hledat druhou část talismanu. V Darffelských horách, kde by měla být, však žijí drsní stolini. Ti po nás požadují poplatek sto zlatých na osobu za volný pohyb v horách. Všichni reptají, ale stolinů je značný počet, a tak raději zaplatíme. Jacob s Orpem se sice dohodli, že sepíší petici, požadující důslednější hubení některých ras, což zvláště u trpaslíka překvapuje, ale družina pokračuje bez problémů dále. Náhle jsme ochromeni strašlivým řevem. Vidím před sebou krásnou dívčí tvář, jež však spočívá na ohyzdém stařeckém těle. V jejím šíleném řevu pocítuji náhlé zablokování rozumu, ale přesto vytahuji meč a útočím. Se mnou i většina ostatních, a tak se Bruxa brzo kácí k zemi a její tvář se vrací do pravé podoby. Jen alchymista Duiroň stojí s nepřítomně vytřeštěnými očima a od úst mu tečou sliny. Lewellyn proto navrhuje sundat mu Hortenův prsten a se souhlasem ostatních se ho chápá a zahazuje ho do propasti. Barbarovo tělo se začalo kroutit v křeči. Po chvíli se mu vrací rozum a zjišťuje, že je velmi těžce zraněn. Prozatím ale nic neříká a sestupuje

s námi do podzemí. Je nalezen krásný meč, na kterém je umně vyryto Aglar-nár. Zatím si ho bere do úschovy Lewellyn. Musíme se však rozdělit a každý postupuje samostatně. Ke mně se přidává otravný levitující trpaslík, který je setřesen až později. Když se opět setkáváme, chybí v našem středu trpaslík Orp. Jeho mrtvola je nalezena okusována dvěma ohnivými brouky, kteří krátce na to rovněž nejsou mezi živými. V tu chvíli obviňuje Duiron Lewellyna ze ztráty prstenu a požaduje po něm jako náhradu tisíc zlatých. Elf odmítá, a tak ho alchymista vraždí blesky ze slunečního prstenu. Družina však tuto vraždu nepřechází mlčením, jak barbar zřejmě předpokládal, ale vynáší trest smrti. Tak je Duiron z Ardasanu popraven mnou a Sarimem. Krátce na to objevujeme oltář se znaky života a po hádce, koho na něj položit, je vybrán zloděj Lewellyn, jenž po chvíli skutečně vstává z mrtvých. Vzápětí je nalezena také druhá část talismanu, tvořená destičkou se šesti otvory a nápisem:

Koho neroztrhaly drápy,  
zemřel ocasem,  
kdo i ránu ocasem přežil,  
zahynul jazykem

Vracíme se do Askeru, ale všichni si marně lámeme hlavy, jakým způsobem talisman ukazuje na mapě město Bergell, a nakonec raději vyhledáváme místního poustevníka a žádáme ho o pomoc. Ten si nechá dobře zaplatit a pak vezme starou mapu, položí na ní talisman a ukazuje na osamocený ostrov na severu Erkrachtu. Tak tam tedy leží město Bergell. Dlouho nečekáme a chystáme se k vyplutí. V poslední chvíli se k nám přidává ještě nějaký Jacobův známý, kroll jménem Rdous, a již nic nebrání vypravit se do ztraceného města.

Na ostrově je kromě spálené vesnice nalezena stará brána s nápisem:

Zavři své oči a dívej se,  
zakryj své uši a naslouchej,  
otevři svou mysl a soustřeď se

Spolu se Sarimem v těžkém duševním boji nakonec přemáháme strážce brány a ta se otvírá. Setkáváme se s kostlivci, jedoucími na kostrách koní, ale i ty likvidujeme. Po kratší diskusi ohledně používání koních koster k jízdě a efektu, který by to zřejmě mělo na případné pozorovatele, od toho upouštíme, přeplouváme Jezero nářků a nalézáme zbytky města Bergell, zakryté ztuhlou lávou. Poklad z místní svatyně se nám však podaří získat, a tak se radostně vracíme do Askeru.

Po slavné svatbě Sarima z Gorůdye s Rion Askerskou a několikátýdenních oslavách vyplouváme na sever do země Gwendarron, kde leží město Nurn. Tam také proběhla dražba ukořistěných předmětů, ve které jsem získal ušlechtilou čepel, meč Aglar-nár.

## Hledání angwarrských eärrilů

V Nurnu jsem se ubytoval v hostinci U prasete, kterýžto název nebyl zrovna nejšťastnější s ohledem na poněkud silnější postavu hostinského. Nicméně pokoje byly pohodlné a rozhodně jsem si na špatné zacházení nemohl stěžovat. Obsluhu totiž měly na starost hostinského dcery Tirwe a Yenne.

Za pobytu v Nurnu jsem se zdokonalil v hraničářském oboru chodec a seznámil se s kolegou chodcem Halkem z Erinu, který byl již delší dobu členem družiny zvané Nurnská. Ten jednoho teplého travnového dne dostal dopis od Glendorra, správce Tol Balhirru z daleké severní země Angwarr, s nímž se seznámil před dvěma lety při svém putování po světě. V dopise je Halk žádán o pomoc a je přidán prsten, kterým se má prokázat. V předtuše dobrodružství jsem se rozhodl erinského chodce následovat a spolu se mnou i Lewellyn a dva nováčci barbar hraničář Drsoul z Roahanu a hobitka zlodějka Hupsla Lísková. Můžeme tedy napnout plachtu Černého sokola a vyplout severním směrem.

Halk, který tu již kdysi byl, se rozhodne přistát v přístavu Merrith. Hned po přistání jsme ale všichni zadrženi vojáky a předvedeni před správcem. Halk zjišťuje, že v době, jež uplynula od jeho poslední návštěvy, byl v zemi převrat a země Mubbarath, ve které jsme, válčí s Angwarrem, kam se potřebujeme dostat. Správce Ralf Merrithský po nás požaduje hlavu nějakého psa Loddarona. Po chvíli vysvětlování se ukáže, že Loddaron je králem v Angwarru.

Jelikož jsme dostali povolení k pobytu v zemi jen na dva dny, což zdaleka nestačí na cestu do Angwarru, jsme nuceni pokračovat dále lodí kolem Mubbarathu a proti proudu mohutné Grullduiny. Po několika dnech plavby přistáváme v Angwarrském přístavu Werin, kde se Halk prokazuje Glendorrovým prstenem. Zde zanecháváme Černého sokola a dále cestujeme na vypůjčených koních. To nás ale stojí nějaké peníze, a tak když zaplatíme převoz na Tol Balhirr, zjišťujeme, že jsme bez prostředků.

Hned se vydáváme za Glendorrem a ten nás přijímá. Vypráví příběh o dvou angwarrských drahokamech eärrilech, eärronu a eärredu. Tyto kameny získal král trpaslíků, kteří dříve žili v Angwarru, Berrenhold. Na jejich počest nechal vystavět Síně Berenthauru, o kterých dnes již není nic známo. Trpaslíci byli však poraženi a eärron se ztratil beze stopy. Eärred byl později ukraden trpaslíky, kteří zmizeli ve městě Dargou. Angwarrský král Loddaron má velkou zálibu v drahých kamenech a už dlouho se marně snaží eärred najít. Glendorr dále nabízí patnáct tisíc zlatých odměny za eärred, ale požaduje slib, že se ho nepokusíme okrást. Souhlasíme a vydáváme se do města Dargou.

Ve městě míříme nejprve do hostince pořádně se najíst a napít. Při odchodu ještě s Halkem zmamujeme majitelku hostince a můžeme tedy odejít bez placení. Potřebujeme zjistit, kam mohli zmizet čtyři trpaslíci, ukradnuvší eärred. Kupujeme proto jednoho trpaslíka na trhu s otroky a žádáme ho o vysvětlení oplátkou za propuštění na svobodu. Trpaslík souhlasí a informuje nás, že tajemství je třeba hledat ve studni. Po setmění se tam tedy vydáváme.

Zloděj Lewellyn se rozhoduje do studny zkomínovat a prozkoumat ji. "Jééééé...", Žbluňk! "Pomóc. Hoďte mi lanó", ozve se ze studny poté, co se Lewellyn přehoupł přes okraj. Házíme mu lano a vytahujeme mokrého elfa ven. "Kousek pod hladinou je nějaký otvor", prská Lewellyn a plive vodu na všechny strany. Všichni se tedy spouštíme do studny a vplouváme do zaplavené chodby. Dopředu se hrne hraničář Drsoul, který neumí plavat, a tak ještě hodnou chvíli po vynoření vykašlává vodu. Když se dá konečně do pořádku, můžeme začít pročesávat podzemí. V čele jdu já s Halkem a společně likvidujeme všechny obtížné obyvatele. Brzo objevujeme sousoší složené ze čtyř trpaslíků, nesoucích nosítka s trpasličím králem. Halk se snaží stopovat a opravdu nachází lidské stopy vedoucí do zdi. Lewellyn s Hupslou otvírají tajné dveře a všichni do nich vcházíme. Náhle chodbou zavane odporný puch. Zacpáváme si nosy a opatrně nahlížíme do jedné s postranních místností. Naskýtá se nám otřesný pohled na zbytky lidských těl, visících na u stropu zavěšených hácích. "Kdo to tu může skladovat?", ptá se Drsoul chvějícím se hlasem, ale nikdo nedokáže odpovědět. Raději pokračujeme chodbou pryč. Chodba však končí zamčenými dveřmi. "Pusťte mě k tomu", hrne se dopředu Lewellyn a snaží se dveře odemknout, ale po chvíli chřestění klíči toho nechává. "Můžu to taky zkusit?", ptá se malá Hupsa a po kladné odpovědi Halkově přistupuje ke dveřím a bez problémů je otvírá. Lewellyn dělá, že obdivuje bizarní provedení podzemních chodeb. Za dveřmi je místnost a v ní čtyři železné sochy. Zato v ní není Halk, který zmizel i se svým psem propadlem v podlaze. S těmito nepřáteli si našťestí vím rady, a tak je ze soch brzo hromádka starého šrotu. I Halk po chvíli vylézá z díry, a tak můžeme pokračovat v cestě. V jedné místnosti je nalezen prsten s černým kamenem. Halk se pokouší působit na něj silou vůle a černý blesk z něj našťestí zasahuje pouze jeho psa. Poté se kámen rozpadá. Halk prsten rozčileně zahazuje a jdeme dále. Ve chvíli, kdy přicházíme k propadlé podlaze zaplavené vodou, nechává se Drsoul přivázat na lano a spustit do vody. Naštěstí jsme ho včas vytáhli, a Halk mu, poté co skončil s umělým dýcháním, radí, aby se už konečně naučil plavat. Náhle se podzemím rozlehla rána. Vracíme se tedy prozkoumat její zdroj a nacházíme malého vystrašeného trpaslíka, ležícího v troskách zamčených dveří. Ten se představuje jako Farin a říká, že uprchl z angwarrského otroctví. Protože umí číst, může být využit k překladu některých nápisů, psaných trpasličími runami, a není proto zabit. Hned také jeden takový nápis překládá: "Předkládám jedno z těch, jež dávají slovo ke stolci Berenthauru: Den za dnem přesýpán je čas".

Do místnosti však vstupuje zavalitý vousatý chlap a požaduje opravu dveří. "Dobře, dobře", uklidňuje ho Halk a nenápadně natahuje kuši. Vzápětí je otylec provrtán dvěma šípy a prchá. Halk se jímá sledovat krvavou stopu, ale náhle je napaden obrovskou medvědicí. "Pozor. Je to lykantrop", volá chodec a to už se zezadu blíží druhý medvěd se dvěma šípy v těle. Ušlechtilé čepele Morgrist a Aglar-nár však rozsekávají tvrdou kůži lykantropů, až jsou nakonec oba udoláni. Zanedlouho jsou objeveny i další nápisy, jež dohromady dávají dvojverší:

Den za dnem přesýpán je čas,  
paprsky žhnoucí na pomoc jdou tvářím,

teplo pak dává rukám cit a zas  
zlato má na tisíce září

Tyto verše mají dát slovo k Síním Berenthauru, ale nějak nemůžeme přijít na to, jaké slovo by to mělo být. "Vždyť je to jasné jako slunce na nebesích", volá mladý Drsoul, "Slunce, To je to slovo". Barbar si vysloužil chválu za svou nápaditost a nikdo tedy neprotestuje proti tomu, aby se pokusil vyřešit hlavolam a získat tak klíč k Síním Berenthauru, což se mu daří. Potom nacházíme ještě kožený váček a poté, co jej Halk otevře, srší z něj jakási nazelenalá záře. "To znám. To je magické světlo. Honem to zavři, nebo kouzlo pomine", volá Lewellyn a Halk tak skutečně činí.

Za zmínku stojí ještě setkání s bláznem Márusem, který tady má úkryt před spravedlností. Jak sám řekl, několik lidí zabil svým krumpáčem, proto je v okolí znám jako Márus Krumpáč. Raději ho zanecháváme svému osudu a opouštíme podzemí.

Krátce poté, co jsme opět vyšli na denní světlo, potkávám svého starého přítele Kostivala. "Tak se naše cesty opět setkaly", raduje se trpaslík, který vůbec netušil, že zde v Angwarru jsou příslušníci jeho rasy považováni za otroky, a když to zjistil, vyrobil si provizorní chůvy, takže jsme nejprve mysleli, že se jedná o normálně vzrostlého člověka. S Nurnskou družinou se však zatím nemá čeho bát. Zatímco si s Kostivalem vypravujeme zážitky ze svých putování, ostatní se dohodli, že další naše cesta bude směřovat do hloubi Círrhenského hvozdu hledat Síně Berenthauru.

Brzo jsme však zastaveni vojáky, kteří nám předávají vzkaz, abychom se dostavili ke Glendorrovi, neboť byl unesen král Loddaron. Souhlasíme, proč taky ne, a obracíme koně k Tol Balhirru. Glendorr vypráví, že Loddarona unesli trpaslíci, žijící v Círrhenském hvozdu, když byl na lovu. "Kdyby seděl doma, nic by se mu nestalo", brumlá si pod vousy Farin, který ještě nezapomněl na praktiky angwarrských otrokářů.

Glendorr se dále táže po eärredu, ale dostává zamítavou odpověď a nařizuje prohledat nám torny. Připadá nám to dosti drzé, ale co dělat, nejsme si vědomi žádného přestupku. V Lewellynově torně je však nalezen kožený váček a z něj vypadává nádherný drahokam planoucí zeleným světlem. "Magické světlo. Co?", chápe náhle Halk a sjíždí Lewellyna mrazivým pohledem. Elfův zrak je však upřen na špičky vlastních bot. "To vás bude stát krk", volá Glendorr, ale náhle se zaráží a chápe se ruky, kterou ucítil ve své kapse. To se malá Hupsla snažila správce okrást. "Víš co děláme špinavým zlodějům? Utínáme jim jejich dlouhé ruce", řve Glendorr rudý vzteky, ale jeho barva se náhle mění na špinavě bílou. To balhirrský zpravce ucítil na svém krku čepel Drsoulova meče. "Tak, a teď si budeme určovat podmínky my", volá konečně zpamatovavší se Halk. "Hobitce se nic nestane a ty zaplatíš slíbených patnáct tisíc zlatých v cennostech". Glendorr s mečem na krku souhlasí, a tak výměna správce za Hupslu s penězi, která probíhá z lodi na loď uprostřed jezera Urx, proběhla celkem hladce.

"Pokusíme se zachránit Loddarona. Tím si ho udobříme", dí Halk, a tak vyplouváme proti proudu Celerian do Círrhenského hvozdu. Náhle jsem mezi

stromy zahlédl sotva znatelný sloup dýmu. "Podívejte, kouř", upozornil jsem ostatní a jejich oči se obrací mnou ukazovaným směrem. "Rychle zakotvit!", volá Halk, a tak přistáváme. Zanecháváme loď na břehu a vydáváme se do hvozdu za kouřem. Zjišťujeme, že zde leží tábor trpaslíků a vstupujeme mezi stany. Trpaslíci vstávají a chápou se seker, ale jelikož jim nedáváme záminku k boji, uklidňují se a volají velitele. Využíváme situace a žádáme o audienci u krále Perrima. Velitel tedy s námi posílá několik trpaslíků a ti nás vedou po skalních stezkách do nového sídla trpasličích králů.

Když jsme předvedeni před Perrima, vypravuje mu Halk poněkud upravenou historku o objevení cārredu a zradě Glendorra. Perrim je vyprávěním kupodivu unesen a zve nás na zítřejší představení do divadla. Divadlo je rozlehlá jeskyně s otvorem v podlaze, do kterého se hodí odsouzenec. V nižších prostorách je držen tygr, a tak trpaslíci nahoře mohou vychutnávat výkřiky odsouzenců. Rozhodli jsme se v noci do jeskyně proniknout, což se nám daří. Nalézáme zamřížovaný otvor v podlaze. Mříž je naštěstí zajištěná pouze kolíkem, a tak můžeme klidně vlézt dovnitř. Jdu poslední, zavírám za sebou mříž a telekineticky zasouvám kolík na původní místo. Prostory pod mříží jsou rozsáhlé a obývají je dva tygři, jsou však brzo zabiti. Pouštíme se do prohledávání stěn a po dlouhé námaze na pokraji sil nalézá Hupsla tajné dveře. Začíná tedy zaběhnutý koloběh bojů s otravnými obyvateli podzemí. Za povšimnutí stojí jen Halkova smrtelná otrava chřestýším jedem, který jsem naštěstí rychle neutralizoval. Těžce zraněn byl i Kostival, a tak jsme raději slizké živočichy rozprášili bombami. Je také objeven pěkný meč, který však leží ve žhavých plamenech. Žádný problém pro toho, kdo ovládá telekinezi. Stačí natáhnout ruku a meč sám přiletí. V době, kdy tušíme, že by král Loddaron měl už být v Divadle, se vydáváme zpět. Otevíráme tajné dveře a vstupujeme dovnitř. Nalézáme tu vystrašeného Loddarona a elfa Gwarnira a bereme je s sebou.

V další místnosti žije zvláštní tvor, je to obrovský obličej jakoby vyrůstající ze zdi. Tvor tu žije už dlouho a zná několik věcí, které nás zajímají. Za poskytnuté informace však žádá zaplatit do koryta, které před ním leží na zemi. Hraničář Drsoul přistupuje a hází do koryta několik měďáků, když tu spatří, že na dně leží několik kostí. To už se z odporné tlamy vymršťuje dlouhý a slizký jazyk a snaží se hraničáře chytit. Drsoul obratně uhýbá, a tak jazyk zasahuje trpaslíka Kostivala. Rychle mu přiskakujeme na pomoc a snažíme se jazyk přeseknout, ale je pozdě. Kostival, zraněn z předchozího boje s chřestýší, umírá. Jeho tělo jsme slavnostně pohřbili do zdobné truhly, která byla objevena poblíž.

Zbytek družiny vstupuje do velké místnosti zasypané pískem. Náhle se Drsoul s Halkem propadají a vzápětí se propadáme všichni. Je tu tma jako v ranci a ani světlo pochodně jí neprosvítá. Navíc se tu ozývá nervydrásající řev. Po chvíli se konečně rozsvěcí světlo, a tak zjišťujeme, že jsme se octli ve velké místnosti, na jejíž zdi se skví nápis:

Zde začínají Síně Berenthauru,  
zasvěcené bohyni hory Al-Mairos, Marraiah,  
postavené Berenholdem Angwarrrským,

Vedle něj je teleport vedoucí zpět do trpasličí pevnosti.

Halk nařizuje zformovat se do bojového seskupení a takto vyrážíme k rozvaleně zdi, odkud přichází onen nelidský řev. Náhle jsme ztrnuli při spatření obrovského ještěra, který se před námi objevil. Je to tyranosaurus a snaží se dostat barbara, jenž je ukrytý v koruně vysokého stromu. Čtyři odvážlivci Halk, Drsoul, Farin a já vytahují meče a na zvíře útočí. Zranění jsou těžká a zvláště Drsoul jen o vlasek uhnul obrovské tlamě plné ostrých zubů, avšak nakonec je ještěr udolán. Teprve nyní se můžeme porozhlédnout. Zjišťujeme, že se nacházíme v obrovské skalní průrvě, kterou tu příroda vytvořila. Kromě rozvalin, jimiž jsme přišli, je tu ještě jeden vchod do jeskyně.

Ze stromu slézá barbar a představuje se jako Irrion, válečník. Říká, že byl v lese na borůvkách a najednou se zřítíl sem. Naštěstí se zachytil v koruně stromu, jinak by se zcela určitě stal obětí hladového tyranosaura. Přijímáme ho do svých řad a vstupujeme do jeskyně.

Po několika drobných šarvátkách nalézáme kuličku s nápisem: "Nakrm hladového, bude tvým přítelem". Po chvíli objevujeme tygří hlavu s otevřenou tlamou a podle rady ohyzného obličeje do ní kuličku strkáme. Otvírají se dveře a můžeme vstoupit do sálu, jehož podlaha je pokryta kamennými dlaždicemi s vyrytými runami angwarrských trpaslíků. Šest dobrodruhů stoupá na dlaždice se znaky pro slovo slunce. Ozve se vrzání dlouho nepoužívaného mechanismu a my můžeme vstoupit za právě se otevřívší mříž. Tam stojí tři sarkofágy s pozůstatky trpasličích králů a za nimi malá místnostka s masivní truhlicí. "To je Berenholdův sál", volají všichni nadšeně a králi Loddaronovi se lesknou oči. Náhle zhasíná lucerna a před námi se zjevuje víla Marraiah. Vyzývá nás k vyřešení poslední zkoušky a mizí. Všichni si lámeme hlavy nad podivnou šachovnicí a nakonec děláme chybu. V místnosti se opět setmí a náhle nás napadají neviditelní protivníci. Po krátkém boji umírá elf Gwarnir a král Loddaron a my ostatní prcháme k teleportu.

Objevujeme se v trpasličí věži a tajnými dveřmi vstupujeme do ložnice krále Perrima. "Kde jste byli vy zrádci?", ptá se udiveně a rozlobeně zároveň Perrim. Nejprve předstíráme ztrátu paměti, ale po dohodě přiznáváme pravdu. Sice trochu upravenou, ale přece jen. Král je sice rozzloben, avšak sděluje nám pravidla Marraiahiny zkoušky. Spolu s šesti trpaslíky, kteří představují záruku, že se ho nepokusíme obelstít, se vydáváme zpět do podzemí.

"Uf, uf", vykřikují trpaslíci a udiveně se rozhlížejí. Když procházíme kolem bytelné truhly, vzdáme ještě naposled poctu trpaslíku Kostivalovi a postupujeme dále. V Berenholdově sále samozřejmě nezapomeneme uříznout hlavu krále Loddarona a použítme se do rozluštění Marraiahiny zkoušky. Tentokrát je úspěšně vyřešena a my se můžeme radovat z nálezů pokladu, stejně jako Perrim ze získání eärronu. Přesto nám káže co nejrychleji opustit Círrhenský hvozď.

Vydáváme se tedy směrem k městu Werin, kde kotví Černý sokol. Do města se vydává barbar Irrion, který se neúčastnil trapné příhody s Glendorrem, a chodec Halk, jenž se raději zneviditelňuje. Já s ostatními čekám v rákosí na břehu

Grullduiny a k večeru skutečně připlouvá Halk s Irrionem na Černém sokolu. Jsou však pronásledováni mohutnou galérou plnou vojáků. Naštěstí Halk ovládá pyrokinezi, a tak na galéře po chvíli vzplanula plachta mocným plamenem a Černý sokol se i s námi ocitl mimo nebezpečí.

Ještě se zastavujeme v Merrithu, kde vyměňujeme Loddaronovu hlavu za několik zlatáků na přilepšenou a pak již hurá do Nurnu.

## **Na příkaz krále**

Po návratu z Angwaru jsme se my, dobrodruzi tvořící Nurnskou družinu, rozhodli zanechat přespávání v krčmách či dokonce na mezích a založili asi dvě míle od Nurnu osadu Liscannor. Domy jsme si zatím postavili tři, Halk, Jacob a já, takže jsem opustil útulný hostinec U prasete. Lewellyn si rovněž zakoupil pozemek, ale vzhledem k nedostatku prostředků si na něm postavil pouze stan. Zato si ho však vybavil luxusním kobercem odněkud z jihu. Krátce na to jsem se vypravil na návštěvu ke svému otci do Ruindoru, a tak jsem zmeškal výpravu do Gorganu, kde dobrodruzi zachránili unesenou princeznu Manwing. Mezitím nastal podzim 1021 a začali jsme uvažovat o další výpravě.

Jednoho dne sychravého hodovanu jsem šel navštívit Jacoba Rugorského. V jeho domě se již sešla dosti rozmanitá společnost. Kromě válečníků Farina a Irriona, hraničáře Drsoula a zlodějky Hupsly, kteří se mnou putovali po Angwaru, tu jsou ještě čtyři alchymisté, elf Eitrik, kudůk Leon, tlustý barbar Darion z Ardasanu a jeho sestřice a zároveň manželka zároveň. Posledním přítomným je elf kouzelník Pennerion, který baví ostatní vyprávěním a zpěvem elfích písní a ság. Zdá se, že ani dnes družina nikam nevyrazí a zůstane raději u teplého krbu. Náhle se však ozve dusot koní a bouchání na dveře. "To je posel samotného krále", volá ode dveří Jacobova družka Božena a vzápětí do místnosti vchází vysoký muž v královských barvách. "Zdravím vás. Jmenuji se Kintyrr a mám pro vás úkol od samotného panovníka Gwendarronu", promlouvá. "Je třeba, abyste něco udělali pro svou zemi, pro Gwendarron", říká a dále vypráví o království Lismorrském, kde vládne temný Sulisker a hrozí nebezpečí, že pozvedne svou moc proti okolním zemím, čímž by mohl být ohrožen i Gwendarron. Do Lismorru se již vypravilo několik družin, první vedená nejlepším gwendarronským lupičem Armoyem, ale spojení, jež bylo udržováno pomocí poštovních holubů, bylo se všemi přerušeno. "Pokuste se tedy zjistit osud lupiče Armoye a jeho doprovodu", zakončuje Kintyrr a ještě před odchodem nám věnuje mapu Lismorru, šátek, jenž dovede léčit zranění, a pět klecí s poštovními holuby. Vůdcem výpravy je zvolen kroll Jacob, který okamžitě velí nasednout na koně a vyrazit na východ. Po několika dnech přijíždíme do města Antrin, kde necháváme koně a dále pokračujeme pěšky.

Abychom se dostali do vlastní země Lismorr, musíme proniknout skalním průsmykem, ve kterém leží hraniční pásmo tvořené soustavou strážních věží. Na průzkum je vyslána zlodějka Hupsla Lísková, ale brzo se vrací a hlásí, že stráž jsou značně prokřehlé. Vydáváme se tedy dále a uplácíme zmrzlé vojáky. Ti nás propouštějí. Pak se musíme proplížit kolem pevnosti Casher, ale náhle se za námi ozývá dusot kopyt a napadá nás několik jezdců. Všichni prchají v čele s vůdcem Jacobem. Zřejmě nikomu nedochází, že utíkat před jezdci je hloupost, a tak se stavím nepřítelům do cesty a snažím se zbrzdit jejich pronásledování. I ostatní zanechávají útěku a tvoří obrannou formaci, díky které je většina jezdců odražena, ale několika se podaří uniknout zpět k pevnosti, a tak se raději dáváme na rychlý pochod pryč. Nestačíme dokonce ani prohledat mrtvé.

K ránu se napojujeme na cestu vedoucí Zeleným hvozdem a na ní vidíme čerstvé stopy vozů. Na voze by se cestovalo lépe, a tak se ukrýváme mezi stromy a čekáme, až někdo kolem pojede. Po několika hodinách se konečně ozývá skřípot kol a po cestě se blíží bytelný povoz s plachtou. Vzápětí se vozka řítí z kozlíku s několika šípy v těle a několik dobrodruhů se sápe nahoru. Pod plachtou je objeven špinavý ubožák, který tvrdí, že se jmenuje Gallport a všechno ví a všechno zná. "Tak povídej co víš", nařizuje Jacob, ale pomatenec jen několikrát zopakuje, že ví a zná všechno. To už Jacob vytahuje láhev s olejem a ubožáka polévá. Ten ještě jednou zopakuje svou oblíbenou frázi a už se kácí v plamenech z vozu. "Škoda oleje", směje se Darion, ale já si raději připravuji luk, neboť jsem zaslechl rachot dalšího vozu. Nakonec jsou získány tři povozy, jejichž náklad tvoří jakýsi šedý prášek. "To je na výrobu výbušnin", zkoumá hmotu kudůk Leon a ostatní alchymisté mu přizvukují. Můžeme se tedy složit na tři vozy a vyrazit skrz Zelený hvozď k východu. V lese ještě potkáváme skupinku dřevorubců a chtěli bychom od nich získat nějaké informace, ale když přicházíme blíž, zjišťují, že se jedná o malomocné, a tak raději pokračujeme v cestě.

Stopy vozů směřují do města Pabbay, a tak jsme se dohodli, že se budeme vydávat za doporovod nákladu a pokusíme se zjistit něco bližšího. Ve městě nás zdržují strážé a jejich vůdce Blasket nám děkuje za dovezení nákladu. Nic bližšího jsme z něj ale nevytáhli, a tak se jdeme raději posílit do hospody. Tam se také nic nedovídáme, a proto se vydáváme směrem, kterým odjely povozy s tajemným nákladem.

Cestou nás zastavuje podivný malý poutník s protáhlým nosem a pisklavým hlasem nařizuje: "Vemte mě do Ptačího hvozdu. A spěchám, švihněte si". Rozhodli jsme se tedy zaměřit požadovaným směrem.

Po příjezdu do Ptačího hvozdu podivín, který se mezitím představil jako Pebbly, seskakuje, mumlá něco na pozdrav a mizí v lese. Spolu s Drsoulem a Hupsou jsem se vydal po jeho stopách. Ty nás dovedly do samého srdce hvozdu, kde stojí podivná svatyně a kolem ní zástup lidí v bílých pláštích. Náhle však začnou měnit podobu v různá zvířata. Lykantropové. Mají nějaký obřad, při němž se mění z jedné podoby do druhé a při tom zpívají žalm. Během popěvku jsou ze svatyně vyvedeni tři zajatci, kteří mají být obětováni bohu Mollgovi. Jeden ze zajatců je hobit a zřejmě udělal velký dojem na zlodějku Hupsu. "Musíme je zachránit", šeptá malá hobitka a my s Drsoulem souhlasíme, ale nejdříve je potřeba dojít pro ostatní. "Lykantropové? S tím by se dalo něco udělat", říká Darion, chápe se své truhly a začíná něco vyrábět. Podaří se mu sice vyrobit jen odporně páchnoucí lektvar, ale tvrdí, že to proti lykantropům bude dobré. Když potom vyšel na mýtinu, kde se nachází svatyně i lykantropové, vypil celý obsah flakónku, z čehož se mi málem zvedl žaludek, a zvolal: "Koukejte nám vydat zajatce". Odpovědí mu kupodivu nebyla rána pěstí. Lykantropové okamžitě rozvazují zajatce a pouštějí je na svobodu. Dozvídáme se od nich, že představují zbytek jedné z průzkumných skupin z Gwendarronu. Zjistili, že Armoy zmizel kdesi na východě Lismorru, ale pak byli zajati. Ted' se vydají opět hledat ho. "Dobře. My se zatím podíváme na tu jejich svatyni", dí Jacob, a protože Darion nabádá k rychlosti, vydáváme se do podzemí a dveře za sebou raději zatloukáme klíny.

Hned po vstupu do podzemí se pod alchymistkou Lokke propadá podlaha a nebohá barbarka se propadá do hlubin. Hned za ní se vysouvají železné tyče, a proto by byl sestup případného zachránce velmi obtížný. Sedáme si tedy na zem a rozproudí se zajímavá diskuse, která končí tím, že se Eitrik vyzvrací do otvoru. Za chvíli z něj však vylézá Lokke na jejímž plášti jsou značné stopy po předchozím obsahu Eitrikova žaludku. "Teď ten plášť hezky vezmeš a vypereš", řve Darion, který má alespoň záminku k napadení Eitrika, když tu se z blízké vodní nádrže vysunují slizká chapadla a zmocňují se zamyšleného Leona. Družina se musí zformovat a všichni se pouštíme do chobotnice, jež záhy umírá. Další místnost je plná železných a kamenných soch, jejichž útok nás rozdrobuje na skupinky a oba ardasanští alchymisté Darion a Lokke se pomocí svých lektvarů mění v mlhu, čímž se do první linie dostává kouzelník Pennerion, jenž záhy umírá. Já rovněž využívám alchymistického lektvaru a měním vzhled, takže jsem k nerozeznání od kamenné sochy, a v této podobě se s ostatními sochami celkem snadno vypořádám. Trochu větší problém je přesvědčit ostatní, že nejsem nepřítel, ale i to se daří. Několik dobrodruhů viní ardasanské alchymisty ze smrti Pennerionovy, avšak vůdce Jacob je proti, a tak Darion s Lokke nejsou nijak potrestáni.

Na další cestě objevujeme doupě orků. S těmi nejsou vážnější potíže, a tak brzo stojíme před skupinou vrískajících orčích mlád'at. Alespoň jsem si mohl vychutnat několik bezstarostných úderů mečem, jako i většina ostatních, pouze Eitrik s Lokke chytají po jednom malém tvorovi. Zřejmě z nich chtějí extrahovat magenergii. Orčata našťestí s námi nejsou dlouho, neboť poté, co se Lokkin orčík snažil vypíchnout Darionovi oči, barbar mu odpověděl mečem a Eitrikův nově adoptovaný synek po chvíli utekl.

Nalézáme také jakousi železnou ruku. Její užitečnost můžeme ocenit, až když je chodba přehrazena dveřmi s pěti otvory. Prsty ruky do nich přesně pasují a dveře se otvírají. Před námi se objevuje chodba, klesající do nižších pater podzemí. Náhle se za našimi zády ozývá zlověstné cvaknutí a z tajných dveří, které jsme minuli, vycházejí dva kostějové a napadají nás zezadu. Jako první se do boje dostal trpaslík Farin, jenž sice bojuje statečně, ale jeho boj by byl marný, kdybychom mu s Irrionem a Jacobem nepřišli na pomoc. Takhle je boj rychle rozhodnut a můžeme pokračovat dál. Vzápětí jsme napadeni stíny, což je zvláště nepříjemné pro hrdiny nevlastníci magické zbraně. Eitrik a Lokke proto raději místnost opouštějí, avšak neustupují zpět, ale dopředu. Zřejmě se už vidí ležet na hromadě zlata. Stíny jsou rozehnány a zrovna jsem si začal čistit meč, když se ozývá zoufalý Eitrikův řev a sám elf se vrací celý poleptaný kyselinou a se strachem zkřiveným obličejem nepřítelně haleká: "Drak. Je tam drak". "Tak kdo jde na draka?", ptá se Jacob. Chvilí uvažuji, zda by byla něco platná moje flétna, ale pak tuto myšlenku zavrhuji a raději ještě jednou zkontroluji ostří svého meče. Nakonec se na draka vypravujeme já, Jacob, Farin, Irrion a Darion se světlem. Boj je strašný a už na jeho počátku je vyřazen Jacob, který má síly sotva na to, aby se odplazil z bojiště. Všichni však víme, že nesmíme povolit a nakonec se kolos pod ranami našich ušlechtilých zbraní kácí k zemi. Je objeven hlavolem pro chytré hlavy, ale jsme všichni vyčerpaní, a tak se raději jdeme nejprve vyspat. Ráno je hádanka vyřešena, čímž získáváme Mollgovo kladivo a dýku a pytlík perel. Ten

jsem ihned vzal a po přepočítání patnácti perel jsem ostatním oznámil, že je jich deset. Nikdo se to neobtěžoval zkontrolovat, pouze zloděj Darion si všiml, když jsem perly strkal do kapsy a dvě na mě vymánil. Na zdi místnosti je vyryt nápis:

Můj trůn je nyní pohřben  
v údolí zeleném,  
tam já lásku svou zanechal  
a odebral se zemřít sem

Podzemí opouštíme v předtuše těžkého boje s venku číhajícími lykantropy. Čeká tam však jen jejich vůdce medvědodlak. Tváří se velmi nepřívětivě, ale když spatří ve Farinových rukou Mollgovo kladivo, nabízí nám pomoc. "Kde je Zelené údolí?", bere všem z úst otázku Jacob. "Od té doby, co v něm lavina zabila otce krále Suliskera se jmenuje Údolí bílé zloby", dí lykantrop, ale to už Jacob vytahuje mapu a zjišťuje jeho polohu. Vracíme se tedy zpět k vozům a poté, co zběžně pohřbíme zmrzlé mrtvolky poštovních holubů, vyrážíme do Údolí bílé zloby.

Cesta probíhá v nepříjemně mrazivé vánici, ale nakonec jsme šťastně dorazili do hledaného údolí. Cestou jsme potkali polozmrzlého poutníka. Je jím elf Atheas a je kouzelníkem, proto jsme ho s radostí přijali mezi sebe.

V údolí samotném objevujeme asi dvacet sáhů nad zemí umělou průrvu ve tvaru hlavy nějakého podivného tvora. Vylézáme nahoru a ve chvíli, kdy vcházíme do jeskyně, udeří nás do tváře hrozný mráz. Přestože venku mrzne, tady je zima daleko větší. Všichni se zahalují do dek a kůží a já si dělám provizorní rukavice z králíčích kožek. Potom pokračujeme v cestě. Nejprve je nalezen pramen s jakousi rudou tekutinou, ale nikdo se neodvažuje napít. Po kratší šarvátce s kostlivci objevujeme na zdi nápis:

Ze středu vše pochází,  
ve středu je síla,  
na středu vše závisí,  
u středu je víra

Začínáme prohledávat střed místnosti, potom prostředek všech stěn, a když nikde nic nenacházíme, začíná debata, jestli se nejedná o den v týdnu. "Třeba to je jinde", pronáší nakonec bystrý kudůk Leon, a tak pokračujeme v cestě. Vzápětí dochází k boji s odpornými ghúly, kteří ochromí část družiny včetně mě, ale naštěstí Leon vlastní užitečný svitek, jenž nedovoluje nemrtvým přiblížení. Ti jsou potom zlikvidováni rachejtlemi. Se stejnými nemrtvými se setkáváme ještě několikrát a po jejich vyhlazení zjišťujeme, že systém chodeb dává tušit prostory ve středu labyrintu.

Po čase hledání tajných dveří jsou skutečně čtyři nalezeny, každé na jiné světové straně. Vydáváme se tedy prozkoumat postupně všechny vchody. Hned první místnost je obývána mumiiemi a většina dobrodruhů pohled na rozpadavající se těla nevydrží a je ochromena. Do boje vstupují pouze s Hupslou, která kolem

sebe mává šavličkou. Jsem však těžce raněn, proto vytahuji flétnu a hraji mumiím do tance. Úskok se zdařuje a vyřazené mumie rozsekává Hupsla Farinovou sekerou. To už do místnosti vstupuje Eitrik, který boj raději přečkal venku, a kope do ochromeného vůdce Jacoba. Jelikož máme spolu určitou dohodu, po probuzení mu to nezapomenu oznámit, a tak vzniká hádka, ve které drzý elf urazí koho může a většině dobrodruhů se honí hlavou plán na jeho likvidaci. Prozatím je elf potrestán zabavením zbraní. Osobně uvažuji, že bych ho mohl před smrtí zesměšnit svými kouzly, ale neměl jsem již k tomu příležitost. V další místnosti jsme totiž zaměstnáni bojem s přízraky, a když je boj skončen, Eitrik leží na zemi mrtev. "Je tu nějaké zlé juju", volá Darion, ale já jsem dobře viděl, jak se barbar snaží ukrýt v kapse nějaký prsten. Nechávám si to však pro sebe a pouze lituji, že elf umřel tak rychle.

V místnostech jsou nalezeny čtyři klíče a čtyři dveře. Dveře se musí otevřít najednou, proto je třeba se rozdělit. Já jdu s malou Hupslou a společně likvidujeme jednoho fexta. Když se opět setkáváme, zjišťujeme, že chybí barbari Drsoula a Irrion. Vzápětí jsou nalezeny jejich mrtvoly a u nich těžce pochroumaná spektra, kterou doráží Farin svou sekerou. To už je objevena prostřední místnost, která představuje místo posledního odpočinku Mollgovy snoubenky. Je tu nalezen pergamen, jenž je plný hořkých slov, napsaných Mollgem v době, kdy vybělená kostra byla ještě tělem jeho milé. Všichni jsme dojati a nikdo se neodváží dotknout se šperků na kostře. Přesto získáváme dost vydolování drahokamů z Mollgova trůnu. V místnosti je také nalezena mince s posvátnými znaky života, kterou Jacob přikládá na čelo vychládajícímu Drsoulovi. "To jsem měl ale černé sny", mumlá barabar a otvírá oči. Máme z Drsoulova vzkříšení radost, ale Irrionovi už není pomoci, a tak ukládáme jeho tělo vedle Mollgovy snoubenky a opouštíme jeskyni.

Venku nás však čeká nepříjemné překvapení. Vozy jsou zničeny a koně pobiti. Jsme všichni vyčerpaní a musíme se vyspat. Noc proběhla v klidu, i když hlídkám se prý v noci zdálo, že kolem tábora procházely temné postavy. Ráno se dáváme na cestu k východu, ale Darion a někteří další chtějí jet do města a školit se ve svých oborech. Jsem proti a Jacob taky, tak jsme jim řekli ať si jdou, aly my jdeme hledat Armoye. Konečně.

Darion se tváří nevraživě, avšak pokračuje s námi. Odpoledne přicházíme do nějaké vesnice. Podařilo se nám sehnat nocleh, a tak jsme se několik dní zdrželi a vyléčili si všechna zranění a nemoci. Na další cestě nás přepadli trollové. Odporné bytosti, ještě hnusnější než kroll Jacob a zřejmě i primitivnější, ale poradili jsme si s nimi. Na další cestě potkáváme uprchlého zajatce, jenž tvrdí, že utekl z tábora uprostřed Velké východní bažiny, tak se tam vypravujeme.

Potřebujeme ale více informací, tak navštěvujeme vesničku ležící na hranicích mokřadů. S vojáky není mnoho práce, ale vesničané místo aby odpověděli na nějaké otázky, utíkají a snaží se zabarikádovat ve svých domech. Jdeme tedy s Jacobem navštívit starostu, ale kroll ho hned zabíjí, a když začal znásilňovat jeho dceru, šel jsem se poohlédnout po nějakých cennostech. Moc tam toho nebylo, ale ve sklepě jsem objevil dobré víno, tak jsem vzal dva sudy a naložil je ve stáji na nejlepšího koně. Když vyjždím ven, je už pár domů v plamenech a mezi nimi běhá Farin s pochodní v ruce a několika šípy v těle. Vzápětí vybíhá ze

starostova domu Jacob se spokojeným výrazem ve tváři a přidává se ke žhář, což nemůže vydržet malá Hupsla a trefuje ho prakem do hlavy. Kroll se kupodivu nerozčiluje, ale sklápí uši a nařizuje ústup. Všichni si tedy osedlávají koně ze stáje bývalého starosty a opouštějí vesnici.

Jedeme podél bažiny k jihu, když tu naší cestu křížují stopy vozů směřující do bažiny. Vydáváme se po nich, až se dostáváme na dohled k nějakému táboru. Na výzvědy se vydává zlodějka Hupsla, kterou Atheas pro jistotu zneviditelňuje. Asi po dvou hodinách se vrací se zjištěním, že zajatci z Gwendarronu jsou drženi uprostřed bažiny někde u osamělého skaliska. Kdybychom tam zamířili po cestě, museli bychom se vypořádat nejprve s vojáky v tomto táboře. "Mohli bychom to zkusit po řece a pak bažinou", navrhuje kudůk Leon. Po delší diskusi a jelikož nikoho nenapadá nic lepšího, je jeho návrh přijat a jdeme postavit vor. Při příležitosti spuštění voru na vodu jsme vypili všechno víno a druhý den ráno vypluli.

Na voru jsme se dostali doprostřed bažiny, ale cesta a tábor jsou v nedohlednu někde jižněji. Přirazili jsme tedy ke břehu a na průzkum se vypravili Jacob, Farin a Drsoul. Za chvilku se zase vrací s tím, že půda tu není moc pevná, ale dá se jít. Po kolena v bahně si tedy klestíme cestu k jihu a nakonec se nám daří dosáhnout pevné půdy. Jdeme po stopách vozů na východ, kde tušíme cíl cesty. Za chvíli se objevují tři vojáci. Vyjednávání je neúspěšné, a tak se Jacob s Farinem pouští do boje, ve kterém sice vítězí, ale vojáci nejsou žádné padavky, a tak jsou oba válečníci těžce zraněni. Ke všemu se na blízkém skalisku objevují tři lučištníci a začínají po nás střílet. Většina družiny prchá zpět do bažin, a tak jediný, kdo se mnou střelbu opětuje, je barbar Drsoul. Naštěstí mám v zásobě nějaké otrávené šípy, a tak jsem nakonec všechny tři odstřelil.

Další cesta netrvá dlouho a objevuje se před námi brána pevnosti. Jacob s Farinem se proti ní hned vrhají a ona povoluje. Za ní se ovšem objevuje velké množství vojáků, tak raději vytahuji flétnu a začínám hrát v rychlém tempu. Jediný, kdo vydrží melodii poslouchat, je velitel pevnosti Girvan, ale s tím si dovedou poradit ostatní členové družiny. Zbylí vojáci jsou také pobiti, a tak jediným živým obyvatelem pevnosti zůstává místní kuchař, od kterého se dozvídáme, že zajatci jsou v jeskyni, jíž nám ukazuje. "Kupředu. Rychle", velí Jacob a všichni běžíme do jeskyně. Náhle se však objevují dvě temné bytosti ve fialových pláštích a z jejich mečů vyšlehávají fialové blesky. Jeden z nich zasáhl malou Hupslu a ta se kácí k zemi. Dáváme se na ústup a Jacob bere s sebou i tělo nebohé hobotky. V pevnosti jsme se pohodlně vyspali a můžeme vyrazit zpět do jeskyně. Tentokrát se bytosti objevují čtyři, ale my jsme v plné síle a boj netrvá dlouho. Vzápětí je nalezena malá kobka plná zajatců. "Je tu někdo z Gwendarronu?", ptá se Atheas. "Já jsem z Gwendarronu", odpovídá mu jeden špinavý otrhanec. "Jmenuji se Armoy". "Výborně, tebe hledáme", volají všichni nadšením, "Teď se můžeme vrátit domů".

Další cesta už probíhá klidně a za pár dnů jsme v Antrinu. Tam jsme si mohli v klidu odpočinout a proběhla také oslava Jacobových narozenin.

Po příjezdu do Liscannoru je slavnostně pohřbena hobotka Hupsla Lísková a nám se dostává královo poděkování za splnění úkolu.

## Návštěva u Blativcových

O radostinách 1022 se koná v Gorganu turnaj o ruku princezny Manwing. Někteří gwendarronští hrdinové se do turnaje hlásí a zvláště chodec Halk Erinský by rád princeznu získal za manželku. Já osobně znám průběh turnaje pouze z vyprávění, neboť mne více zaujaly lepší postavy zdejších dívek a ročník 998, ale nakonec zvítězil kroll Jacob, když ve finále porazil právě Halka. Jelikož se kroll z pochopitelných důvodů o ruku Manwing ucházet nemohl, získal princeznu přeci jenom Halk, jelikož král přihlédl ke skutečnosti, že jí před rokem zachránil život a Manwing si ho už tehdy zjevně oblíbila. Konala se tedy slavná svatba, jejíž oslava se protáhla na několik týdnů. Během této doby se mi začalo zdát, že tu něco chybí. Po několika dnech jsem ve světlé chvíli zjistil, že chybí Jacob, kterému se prý stýskalo po Boženě, a Manwing, jíž Halk poslal raději s ním, s ohledem na její čest, nebo něco takového.

Asi po měsíci oslav jsme se i my ostatní vydali na cestu do Nurnu. Spolu s Halkem a mnou jel ještě trpaslík Farin, kudůk Leon, hobitka Gwanda, elf Atheas a dva noví kouzelníci elf Grundyg z Quonsettu a hobit Sokki Louskáček. Cestou je nesnesitelné dusno, a tak vítáme večer, kdy se konečně trochu ochladí. V tu chvíli se ozývá zvuk zvonců a my vidíme blížící se stádo ovcí. "Mohli bychom si nějaké ovce koupit a urožnit", navrhuje mlsný hobit Sokki. S tím souhlasíme, a tak Halk dojedná s pastevcem koupí dvou ovcí. Ovčák ještě říká, že bude nejspíš brzo pěkná bouřka, což by bylo nemilé, neboť cestou se není kam schovat. Zatím ale v klidu rožníme a po chutné krmi se ukládáme ke spánku. Ráno se probouzíme do šedivého dne. Oblohou plují černé mraky, fučí vítr a je slyšet burácení hromu. Rychle sedáme na koně a jedeme k jihu. Už padají první kapky, když dojíždíme k rozcestníku, jenž ukazuje třemi směry, na sever, kde leží Gorgan, na jih, kde leží Nurn a na východ do Naglinu, kterýmžto směrem ukezuje ještě jedna malá cedulka. "Hostinec U mrtvé naděje", čte Halk, "Jsme spaseni". Pod tím je však ještě něco vyryto. Seskakuji z koně a luštím téměř nečitelný nápis: "Blativcův les. Tam strašá". Vtom kudůk Leon snímá z ramene kuši a sestřeluje krkavce, který až dosud nehybně seděl na rozcestníku. "A teď rychle, ať nezmokneme", volá malý alchymista a pobízí koně.

Když projíždíme lesem, bouře už zuří naplno, občas zahlédneme poblíž padat nějaký strom a slyšíme pouze hukot stromů a svištění větru ve větvích. Z ničeho nic konečně zahlédneme světlo a po chvíli se ze tmy vynořuje silueta kamenného stavení.

Stavení je obeháno živým, či spíše mrtvým plotem, a nade dveřmi visí vývěsní štít s nápisem "U mrtvé naděje". Před domem stojí mohutný holohlavý muž s velkýma ušima a v tomto strašlivém počasí štípe dřevo. Halk se s ním pokouší vyjednávat, ale mlčení je mu odpovědí, proto raději míříme dovnitř.

V sále sedí ještě jeden host, který však za chvíli odchází, a u výčepu stojí malý hobit v noční košili. Představuje se jako Karborund Blativec, majitel hostince. Halk objednává jídlo, pití a nocleh pro nás a ustájení pro koně. "Hugo. Hugo", volá hobit a po chvíli přichází zavalitý podomek. Teď si ho teprve můžeme pořádně

prohlédnout. Pohled na něj je nevábny, takový Jacob je proti němu krasavec, a zdá se, že to nemá v hlavě zcela v pořádku, jako ostatně každý kroll. Karborund mu nařizuje odvést koně do kolny a už nám představuje nově příchozí hobitku jako svou ženu Harmanu. "Co si budete přát k jídlu?", ptá se Harmana zatímco Karborund přeje dobrou noc. Během čekání na jídlo se seznamujeme s jednoookým pomocníkem v kuchyni Hamrusem Blativcem a příšerně ožralým jednorukým sklepmistrem Vitribusem Blativcem, přezdívaným strýc Pijavec. Ten je však za pomoci Huga odveden a poslán spát. "Tady je to maso", huhlá Harmana a staví před nás talíře s libě vonícím masem. Hobit Sokki se sice bojí, aby se mu neudělalo špatně a i ostatní chvíli diskutují o původu masa, ale brzy utichají a vychutnávají dobré jídlo. Po jídle jdeme všichni spát.

Noc proběhla klidně, ale ráno jsme probuzeni nelidským řevem a dupáním až se stěny chvějí. Rychle balíme věci, vytahujeme zbraně a začínáme prohledávat hostinec. V přízemí jsou pouze pokoje pro hosty a kuchyň, kde se nám staví do cesty Harmana. "Co tu děláte? Táhněte pryč", křičí jako smyslů zbavená. "Co to bylo za řev?", táže se Halk, ale stařena neodpovídá, a tak běžíme nahoru na půdu. Tam potkáváme Karborunda, který slibuje objasnění záhad, ale v nestřežené chvíli sundává ze stěny krátký meč a vyhrožuje nám zabitím, načež ho Halk omračuje ranou svého Morgristu. Náhle se objevuje Hugo s palicí v ruce. Palice sviští vzduchem a dopadá přesně, až se Farinovi podlamují kolena. "Ty zřůdo. Já tě zabiju", řve trpaslík a vzápětí se do krollova těla zasekává Farinova sekera až po topírko a Hugo se kácí k zemi.

Před námi je poslední neprobádaný pokoj a z něj se ozývá šramot. Vtrháváme dovnitř a ocitáme se v pokoji, jenž je rozdělen mříží, za kterou je malý otlý hobit s bílou pletí a na zemi leží svázaný kostlivec vedle bezvládné mrtvoly. "Nezabíjejte mého Norika. Nechte ho běžet. Povím vám všechno, co chcete", volá Harmana, stojící u klece a držící dveře. Souhlasíme, a tak se podivná hobití kreatura vytrácí z pokoje. Harmana vypráví o Karborundově otci Brunobarovi, který tu založil hostinec, ale pak se prý zamiloval do víly a nakonec se oběsil v lese. Podnik pak převzal Karborund a oženil se s ní, Harmanou. Spolu měli synky Norika, ale ten byl jednou v lese pokousán upírem. Před smrtí ho zachránil rodinný přítel Vrrblat. Norik se však začal měnit z chlapce, milujícího zvířátka, na krvežíznivého kluka. Když zardousil jednoho hosta, nechal Karborund kováře vystavět na půdě klec a Norika do ní zavřel. Norik však potřeboval krev, a tak mu občas museli předhodit některého z hostů, protože kdyby nedostal najíst, vedlo by se špatně všem, včetně jeho rodičů.

Chvilí nebyl nikdo z nás schopen slova, ale pak promlouvá zlatomilný trpaslík Farin: "A kam dáváte peníze? Žádné jsme nenašli". "Peníze ukrýváme do Vrrblatových komnat", odpovídá Harmana, "V kraji se pohybuje plno pobudů". Přemýšlím, jestli to není urážka, ale to už vchází probudivší se Karborund. "Vy jste ještě tady, bando zlodějská? Však vám to Vrrblat vytmaví". To už se na něj Halk vrhá a svazuje ho. "A teď mluv. Kde žije Vrrblat?". "Vstup k Vrrblatovi je ve sklepě", odpovídá Karborund po ráně do břicha. "Tak nás ved", strká hobita ze schodů Farin. Ze sklepa se však line opilecký zpěv. "Co to zase je?", ptá se Grundyg a odpovíká mu je pohled na Vitribuse, kymácejícího se mezi sudy a

přihýbajícího si ze svého džbánu. "Pijavče, zachraň mě", volá Karborund, ale Vitribus pouze vrhá necudné pohledy na Gwandu a vzápětí jí vyznává lásku v milé písni. Gwanda chvíli starého hobita nechápavě pozoruje, a když se jí vrhá k nohám, uskakuje a volá: "Pomóc. Ať na mě nešahá". "Zacpěte mu hubu", ozývá se muzikální Grundyg a to už přiskakuje Farin, strká Pijavce pod sud a pouští mu do úst proud lihoviny. Vitribus po chvíli upadá do bezvědomí.

"Tak, a ty hledej dveře", povzbuzuje Karborunda kopancem Halk. Hobit chvíli tápe po stěně, až nachází tajné dveře a otvírá je. Vcházíme do temných chodeb, které obývají nejrůznější nestvůry. Všichni jsme v bojích těžce pochroumání a zdá se, že Karborund ke všemu dostal krysí nemoc. Nakonec musíme spát, a tak si ustýláme v jedné z místností. Náhle se hobit Sokki chápe nože a se slovy: "Mám hrozný hlad" začíná pojídat námi předtím zabité všežrouty. Jsme znechuceni hobitím jídelníčkem a uléháme. V noci nás probouzí štěkot hlídajících psů, a tak necháváme hlídat Leona a spíme dál.

Ráno ve vedlejší místnosti, kde je studna a lano vzhůru, nalézáme nápis:

"Poslední spánek,  
Vrrblat"

"Ale tvůj, Vrrblate", směje se Grundyg a vyrývá do zdi posměšný nápis:

"Vrrblate, konec spánku,  
Grundyg"

Za chvíli nacházíme Vrrblatovo doupě plné vlčích chlupů. Už není pochyb, je to vlkodlak. Halk ještě leje na lůžko odvar z vlčího moru a jdeme dál. Nalézáme dveře na dvojtý zámek a ve chvíli, kdy je nalezen první klíč, přiskakuje Karborund a snaží se ho spolknout. "Na to máš moc malou hubu, Karby", směje se Halk a vyzývá hobita k navrácení klíče, ten si ho však strká do kalhot. Ted' už toho máme dost a spolu s Halkem ho bereme za nohy a klíč z něj vytřepáváme. Když klíč cinkne o podlahu, pouštíme Karborunda, ale on dopadá nešikovně na hlavu a umírá. Raději odcházíme a po nalezení druhého klíče otvíráme dveře a nalézáme truhlu plnou zlatáků. Bereme ji s sebou a vracíme se do hostince.

Ve sklepě opět popíjí Vitribus, a když spatří Gwandu, začíná opět zpívat. Nevšímáme si ho a jdeme nahoru. V kuchyni leží rozsápaný Hamrus. "To jistě udělal Norik", uvažuje Atheas a tu si všímáme staré Harmany jak sedí v koutě s kuchyňským nožem a nenávistně planoucíma očima. Halk kývá na Farina a ten beze slova ukončuje život stařeny sekerou.

Z venku se ozývá vítí vlků, a tak s Halkem a Farinem vybíháme. "Tady máte světlo", volá Leon a zapaluje pochodní mrtvý plot. Po chvíli jsou vlci vybiti a Farin ještě zběžně rube sekerou posledního. Jaké je překvapení, když se vlčí mrtvola začne měnit v člověka. "Tak to byl Vrrblat. To se teda moc nepředved", hihňá se pod vousy Farin, když tu se z hostince ozývá smrtelný výkřik. Vbíháme dovnitř a vidíme Norika nad Leonovou mrtvolou, zatímco Atheas, Gwanda,

Grundyg a Sokki se krčí v druhém koutě místnosti. Vrháme se na Norika a ten nemá šanci pod údery našich zbraní.

Ještě přendáváme peníze z truhly do sedlových brašen, naložíme mrtvého Leona, abychom ho mohli pohřbít v Liscannoru a vyjíždíme domů. Vtom ze dveří vychází čerstvý dědic hostince, Vitribus Blativec, a s písni na rtech mává své lásce Gwandě.

## Osud

Je ponovorok 1023, jedna ze studených zimních nocí. Probouzejí mě hlasy, které znějí Liscannorem, a tak vstávám a chápu se meče. To už vstává i Atheas, jenž ještě nemá dům, a tak ho nechávám přespávat u mě. Vyběháme ven a vidíme několik cizích vojáků a Jacoba s Halkem ve dvou klecích. "Vzdejte se a odhodte zbraně", huhlá mnich, schovávající se za zády vojáků. "Nemůžu kouzlit", chytá se za hlavu Atheas a vidíme, že na něj jeden z mnichů míří nějakou holí. Vzhledem k tomu, že Jacob s Halkem jsou neschopni boje, raději se vzdáváme. Mniši, kteří velí bandě žoldáků, nám dávají koně a vyjíždíme na severovýchod.

Po sedmi dnech se dostáváme do Heralionu, hlavního města Armidenu. Tam jsme předvedeni před velekněze, v němž Jacob s Halkem poznávají muže, jemuž kdysi zachránili život. "Vítejte, přátelé", vítá nás velekněz s úsměvem, "Jste naše poslední naděje". Necháपavě se po sobě díváme. Tito lidé nás nejprve přepadnou a unesou, a pak nás vítají jako nejlepší přátele.

Dále velekněz blábolí něco o Archenilské hvězdě, jejíž úlomky jsou rozesety po celé zemi a my je máme přinést a ke všemu roste moc Dragolských druidů. Mnichovi poskoci nám dávají kámen, do kterého se hvězda má složit, mapu Armidenu a průvodní dopis, jenž nemáme číst. Dále nás posílají do města Rhien, kam se máme dostat na člunech po Ódruině. Vyplováme tedy na sever.

Cestou volíme vůdce a tím se stává Halk Erinský. Dále tvoří družinu bojovníci Jacob a Farin, kouzelníci Atheas, Grundyg a Sokki, zlodějka Gwanda, hraničář Drsoula a dvě nové tváře, elfka hraničářka Arienne z Borglandu a člověk válečník Pála. Po příjezdu do Rhienu míříme do hospody a po dohodě otvíráme velekněžův dopis. Je tam načmáráno několik nesmyslných vět, ale ty po přečtení mizí. "A co teď?", ptá se Grundyg. "Z toho se vylžeme", dí bezstarostně Jacob a přihýbá si ze svého korbetu. Náhle chodec Halk vstává a vrhá se k nohám ohyzdné výčepní jménem Grima. Zděšeně na vůdce hledíme, ale Jacob si ví rady. "Ta babizna mu něco dala do jídla", volá a leje do Halka láhev kořalky. Toho pak na mol opitého vyvádíme z hospody, zatímco Jacob s Farinem vyprovokovávají rvačku s cílem potrestat Grimu. Netuší však, že v Armidenu nosí každý šupák u pasu meč a pod hadry rytířskou zbroj a s nemalými šrámy opouštějí hostinec.

Druhý den se vydáváme ke správci Rhienu. Po krátkém rozhovoru nás posílá jižním směrem do Rhyderu ke starostovi, jenž nás zase posílá na sever do Gwanu za místním poustevníkem. Ten nám nic neřekl, anžto umíral na mor a jediným efektem návštěvy bylo nakažení Athease a Sokkiho. Cestou zpět dochází k nemilé události. Napadají nás vampýři a jeden se přísává na krk malé Gwandy Lískové. Jacob jí jde na pomoc a ve tmě natahuje své uši. Vzduchem zasviští kladivo a je po boji. Jak se ukázalo, kroll nemřel zcela přesně a Gwandina hlava byla nalezena na druhém konci bojiště. Všichni se zlobí na nemotorného krolla a ten klopí uši a balí Gwandiny ostatky do pytle se slovy: "Třeba jí ještě někdo sešije". Inu, kroll.

Vrátili jsme se tedy do Rhyderu a starosta nás posílá do Boskerkého hvozdu, kde by měl kus hvězdy být. Na cestu nám ještě věnuje prsten, který prý

bude zářit, až začne bitva o Rhyderský most. V Rhyderu nás ještě zaujaly plakáty, vyzývající k účasti v soutěži pití piva. Samozřejmě se jí všichni zúčastnili a nakonec vyhrál Farin těsně přede mnou. Vypili jsme úplně stejně piv, ale trpaslík se dřív probral.

Ráno se vydáváme do Boskerského hvozdu. Musíme projít bažinou a jsme napadeni goblochy. Ti jsou brzo pobiti, ale s nimi umírá i hobit Sokki Louskáček. Jeho tělo je zatíženo kamenem a pohřbeno na dně bažiny. Nakonec nacházíme trosky staré tvrze a vtrháváme do nich. Zde umírá kouzelník Grundyg na poranění fextem a vzápětí narážíme na černého draka. Ten nás vyzývá ke složení zbraní a peněz a pak nás možná nesežere. Nesouhlasíme a po krátkém boji se obluda kácí k zemi. V drakově pozůstalosti nalézáme úlomek hvězdy, a když ho zasadíme do kamene, na chvíli zazáří. "Haló. Pomozte mi. To jsem já, Grundyg", ozývá se náhle chodbami hlas. Po krátké diskusi a několika hloupých otázkách je kouzelník shledán nefextem, ale skutečným elfem a přijat zpět do družiny. "Ta hvězda není zas tak špatná", pronáší uznale Atheas a dáváme se na cestu z hvozdu.

Rhyderský starosta nás posílá zpět do Gwanu, kde se dozvídáme, že další úlomek hvězdy je třeba hledat na druhém konci země, v Groinu. Cestou se k nám přidává Gwandina příbuzná Merla a elf válečník Corian z Álfheimu, a když tam dojedeme, zjišťujeme, že úlomek se pravděpodobně nachází u nějakého druida v lese Gwastir. V lese nalézáme srub a kolem něj několik medvědů. Zdá se, že druid, či spíše medvědovlak, je velice vzpurný, ale když mu pobijeme pár medvědů a vytlučeme okna, vymění kus hvězdy za ebenovou hůlku a my můžeme jít.

V Groinu se zastavujeme ještě u léčitele Paťavce, jelikož Athease je třeba vyléčit z moru a Jacoba přepadávají záchvaty slabosti. Paťavec oba vyléčil, i když elf málem vykrvácel při pouštění žilou a kroll dostal střevní potíže a po té, cosi vypral kalhoty, znečistil špinavou vodou Paťavcovi studnu.

Po opětném příjezdu do Rhyderu dochází k další nemilé události, když jsou Jacob, Farin a Pála zatčeni po vyprokované rvačce v hospodě, a ráno mají být popraveni. Halk, jenž se večer zbavil očarování a otrávil Grimu, vystupuje na jejich obhajobu, a když pohrozí vhozením Archenilské hvězdy do řeky, jsou všichni propuštěni, jen Jacobovi hrozí oprátka, pokud by došlo k dalším nepřístojnostem. Někteří členové družiny uvažují o návratu, ale nakonec se rozhodujeme vydat se na ostrov Mornien v Jezeře Žalmů.

Na ostrově je nevysoká věž, a tak se vydáváme dovnitř. Po několika šarvátkách umírá elfka Arienne, ale Halk jí oživuje elixírem života, grullem, který vlastní. Mezitím elf Corian zničehonic napadá družinu, a když je zabit, jeho tělo se rozpadá na malé kousky skla. Domníváme se, že to má z černé sošky, jíž předtím našel a probíjíme se dále. Později umírají Pála a Grundyg, ale jejich těla jsou zatím ponechána mrtvá, neboť se blíží poslední boj. Je objeveno šest různobarevných dveří, jež jdou otevřít pouze najednou. Rozdělili jsme se a každý má před sebou jedny dveře. Na signál je otevírám a přede mnou je jen prázdná chodba. Vzápětí za sebou slyším hluk boje a vracím se. Vidím ostatní ve strašném souboji s nejrůznějšími nemrtvými, ale než stačím zasáhnout, je dobojováno. Na zemi zůstává ležet Arienne zabitá přízrakem a Halk, který sice zabil spektru, ale sám utrpěl smrtelné poranění. V místnosti za dveřmi je nalezen Corian, visící v

okovech, a já nalézám černou hůlku. V tom se mi zatemňuje před očima a zdá se mi, že padám do hlubin. Byl jsem ovládnut démonem touhy po zlatě, jehož jsem se zbavil později u Paťavce. Zatím byl nalezen další úlomek hvězdy. Grullem byli oživeni Grundyg s Pálou, ale Jacob odmítl oživit Arienne, na níž by grull ještě stačil, a s Farinem ho vypili. To však rozhněvalo Athease, jenž raději zvolil náhodu a vložil úlomek hvězdy do kamene, což mělo někomu vrátit život. Jacob počítal s tím, že život bude vrácen Halkovi a chtěl proto elfčino tělo rozsekat, Atheas však byl rychlejší, a tak Arienne vstala z mrtvých, zatímco Halkova duše definitivně ztratila naději na návrat do našeho světa.

Poté, co ze mě Paťavec vyhnal prokletého démona, zjišťuje Jacob podle planoucího prstenu, že bitva o Rhyderský most začala. Vyrážíme tedy k Rhyderu a dojíždíme právě uprostřed bitvy. Po těžkém souboji rhyderští vítězí, i když nevím, zda je to dobře nebo špatně. Ve městě začíná hodokvas, a tak se přidáváme. Jacobovi se ještě dostává pochvaly od samotného starosty, který již zřejmě zapomněl, že ho chtěl nechat popravít.

Ráno přichází spokojený kroll, veda za ruku neskutečně krásnou dívku. "To je Rollanda", říká, "Rozhodl jsem se vzít si ji a vyhnat Boženu". Koukáme nechápavě, nevěda, jak mohl ohyzdný ušatec udělat dojem na takovou krasavici. "Podívejte se támhle", volá náhle Atheas a to už poznávám ve vysokém muži Yorga z Erinu, bratra Halkova. Yorg přijal zprávu o bratrově smrti se zármutkem, ale vzápětí se chápe některých věcí po Halkovi, které si mezitím přivlastnil Corian. Ten je sice odmítl vydat, ale po krátké rvačce mu jsou zabaveny. V následné volbě vůdce jsem zvolen já a stávám se tak náčelníkem Nurnských.

Naše další cesta vede do Groinu, ale když projíždíme Boskerským hvozdem, přepadají nás loupežníci. Jsou to hobiti a střlejí přesně ze svých kuší. Jeden šíp končí život Arienne z Borglandu. Spolu s Yorgem a Corianem se dáváme na pronásledování, zatímco ostatní se rozbíhají různými směry. Po několika soubojích s loupežníky posíláme Coriana pro pomoc a sami se probíjíme dále. Několik dalších bídáků se kácí k zemi, až nacházíme doupe v jeskyni a v něm barbara, jenž ovládá čarování, ale ten po krátkém boji, v němž hyne můj pes Dyn, mizí. Nalézáme tu jen úlomek hvězdy a několik prázdných pytlů, na jejichž dně však uvízlo několik zlatáků. To už přicházejí i ostatní a společně se vydáváme po stopách uprchlých lupičů. V lese ale potkáváme jen jednoho druida, jenž sesílá mocné kouzlo, po kterém se několik druhů dává na útěk. Necháváme ho být a jdeme raději hledat Jacoba. Po šťastném shledání s během vyčerpaným krollem vyrážíme dále.

V Groinu se dozvídáme o staré chodbě pod horami, kde by nějaké úlomky hvězdy měly být. V podzemí dochází k bojům, jež nás velmi vyčerpaly, a tak jsme se uložili k odpočinku. Během toho se otvírají tajné dveře a v místnosti se objevuje několik sarkonů, kteří se chápou Pály a vlečou ho pryč. Jeho volání mě probouzí a s Yorgem je pronásledujeme. Je však pozdě a bránící se sarkoni Pálu zabíjejí dříve, než jsou všichni pobiti. Nalézáme zde také místnost, do které může vstoupit jen jeden člověk. Vstupuji tam a беру si krátký meč, prsten a plášť, o němž pokusem zjišťuji, že mě může učinit nehmotným. Krátce na to však ztrácí svou

moc meč Aglar-nár. Po dohodě získávám Halkův Morgrist, který zatím používal Yorg.'

S tímto mečem Pepen vstoupil do svého posledního boje, když se spolu s Yorgem propadli do nižší místnosti a tam narazili na dvojníky. Po dlouhém a namáhavém boji Pepen umírá a Yorg mu nemůže pomoci, neboť dvojník je proti jeho zbraním imunní. Pepenovo tělo je potom převezeno do Liscannoru, kde je pohřbeno na obecním hřbitově.



## **Pepenovi bratři**

## **Sereg z Ruindoru**

Sereg byl nejmladším z Pergenových synů. Už od dětství se věnoval lesní moudrosti, a když vyrostl v mladíka, stal se hraničářem.

Svým prvním bojem prošel v roce 1019 na domovské půdě v Mjónském lese. Tehdy totiž přitáhly silné smečky lýtých vlků a místní obyvatelé měli co dělat, než vlčí útok odrazili. Z Pergenových synů bojoval ještě Illred, neboť Pepen již dva roky putoval mimo Ruindor a Llyr se raději zdržoval ve městě. Poté, co Sereg prošel tímto křestem, vydal se do světa hledat dobrodružství.

Na první výpravu se vydal s hobitem alchymistou Dohrem a dvěma trpaslíky Gulinem a Magunem vyplnit chrám hadího boha Marwa. Na výpravě naštěstí nikdo z dobrodruhů nepoložil život, přestože úlisní mniši odmítli vydat chrámovou pokladnici po dobrém, k čemuž byli vyzváni po preventivní popravě dvaceti bratrů, kteří byli první po ruce po vstupu družiny do chrámu, a ke všemu obtěžovali svými zaklínadly, čímž znepřjemňovali život dobrodruhů a přivodili smrt sobě. Navíc se i chrámové kněžky bránily znásilňování a sesílaly přítom nejružnější kletby na hlavy dobrodruhů, takže nezbylo, než většině vyříznout jazyk. Nakonec se dobrodruzi přeci jen dočkali vděku, když v zatuchlé kobce našli lidskou dívku jménem Stella, jež měla být obětována hadímu bohu. Jelikož dobrodruzi byli v jádru dobří, nebyla znásilněna, a tak si udržela příznivé mínění o jejich povaze. Sereg se nakonec přece jen dočkal, ale nezdržel se na místě dostatečně dlouho, aby zjistil, že zachránění dívky mělo příznivý vliv na další trvání rodu.

Po nějakém čase putování dorazil Sereg do města Argyll, kde se zrovna připravovala trestná výprava na piráty. Nešlo ani tak o jejich potrestání, jako o zlato, jež se dalo tušit v jejich doupěti po bravurním přepadení válečné lodi, vezoucí brigillskou princeznu, a o tučné výkupné, které za ní piráti dostali.

Zlikvidování pirátů a získání jejich pokladu provázelo vyplundrování několika okolních ostrovů, obývaných černými domorodci. Posléze se většina dobrodruhů vrátila na pevninu, ale Sereg se usadil v ostrovním městě Árrion, kde se poněkud zdokonalil ve svém hraničářském oboru. Delší čas pak trávil občasnými výpravami na okolní, většinou pusté ostrovy, které se někdy ukázaly být sídlem pirátů či kanibalů, a jejich naloupeným zlatem zaplňoval své bezedné kapsy.

Jednoho krásného dne roku 1024 se Sereg v Árrionu setkal s druidem Sarimem z Gorůdye, který kdysi putoval s Pepenem. Společně se přidali k výpravě krolla Sarmona, která se vydala hledat poklad na Ostrově hořkých slz. Po vylodění na ostrově však došlo k hádce, a tak Sereg se Sarimem odplul na provizorním voru. Dostali se na blízký ostrov Surradon, kde se setkali s Nurnskou družinou. Několik jejích členů projevilo zájem o poklad, a tak se oba hraničáři vrátili na Ostrov hořkých slz a s nimi člověk chodec Yorg z Erinu, kroll bojovník Jacob z Rugornu, kudúk alchymista Torp Katzbalger a elf válečník Ragnar z Álfheimu.

Na ostrově byl nejprve nalezen starý rozbořený chrám a posléze malá tvrz. Většina jejích obyvatel byla zlikvidována, avšak žily tu dvě spektry, které vnesly

zmatek do řad dobrodruhů. Nakonec byl vypracován plán útoku a mladý Sereg odvážně vtrhl a dělal živý štít, aby zkušenější dobrodruzi mohli nerušeně seslat svá zaklínadla. Tento boj skončil vítězstvím a posléze byl nalezen poklad, který však za chvíli téměř všechn zmizel. Dobrodruzi totiž zapomněli na lístek, jenž upozorňoval, že před otevřením truhly je třeba přečíst otevírací formuli.

Rozuřená družina opustila tvrz a vyplundrovala blízkou vesnici domorodců. Následně se snažila přeplavit přes řeku, avšak náhle se vynořila obrovská chobotnice, omotala svá chapadla kolem Serega a snažila se ho stáhnout pod vodu. Ten se bránil, ale najednou přilétl šíp a zapíchl se mu do hrudi. To nešikovný kudůk Torp vystřelil ze své kuše po chobotnici, ale nemířil dobře. Seregovo tělo se potopilo a vzápětí bylo spatřeno, jak padá z blízkého vodopádu do hlubin.

## **Llyr z Ruindoru**

Llyr byl nejneúspěšnějším ze všech Pergenových synů. Jako jediný si neoblíbil život v lese a neosvojil si lesní magii. Zato se naučil dobře střílet a spoustu jiných užitečných věcí. Byl vždy nejlepším ve hře na schovávanou, výborně lezl po stromech a uměl se velmi potichu pohybovat, čímž mnohokrát vystrašil své bratry i jiné vrstevníky a Pergenovi téměř způsobil srdeční záchvat. Při cestách do města se věnoval oblíbené zábavě, totiž vybírání kapes movitě vypadajícím měšťanům. Na návštěvy chodil obvykle bez klepání, neboť zavřené dveře si otvíral převážně svými paklíči. Když dospěl, věnoval se cestování, až jednoho dne dorazil do Liscannoru a stal se členem Nurnské družiny. Jeho první a poslední výprava směřovala do Jarby, kam se družina uvolila doprovodit skupinu kudůků s jejich zbožím.

Na cestu se s nimi vydal spolu s Llyrem vůdce Yorg z Erinu, čarodějové Atheas ze Zelených vrchů a Grundyg z Quonsettu, druid Sarim z Gorůdye, theurg Torp Katzbalger, šermíř Ragnar z Álfheimu, zlodějka Merla Lísková a pochybný alchymista Dirrien z Ardasanu.

Cesta proběhla bez potíží, ale při nocování v Jarbě byla vesnice náhle přepadena. Všechny domy byly zapáleny a po vsi pobíhalo několik tuctů ozbrojenců. Dobrodruzi se začali bránit a podařilo se jim nápor odrazit. Nájezdníci vzali do zajetí pouze muže, zatímco ženy, děti a starce pobíjeli. Bohužel byl chycen a odveden také elf Ragnar, který opustil obranné postavení.

Družina se tedy vydala po stopách únosců, až dorazila k pevnosti, před kterou ležel velký vojenský tábor. Několik dobrodruhů proniklo do tvrze a osvobodilo Ragnara. Družina poté opustila nebezpečné údolí a zamířila na sever. Zde se rozhodla sestoupit do starých dolů, kde však padl Ragnar a ostatní se teleportem dostali přímo do rukou nepřátel. Ukázalo se, že mniši plundrují zemi, aby získali muže do svého vojska. Tak chtěli zneužít i gwendarronské dobrodruhy, kteří byli prozatím zavřeni do vězení. Všichni kromě Dirriena, který zradil, a proto ho Grundyg nechal zmizet ve chvíli, kdy se ostatním posmíval. Poté družina prchla z pevnosti.

Dobrodruzi se dozvěděli, že armáda je ve službách temných mnichů, kteří touží ovládnout okolí. Zatím se chystali zaútočit na Orghallský průsmyk. Družina se tedy vydala k trpasličímu králi Perrimovi, aby ho před chystaným útokem varovala. Cestou zemřela zlodějka Merla po útoku kance a k družině se přidal krollí válečník Ulgorr z Rugornu a žena jménem Waladrien. Nurnští také zabili starou čarodějnici, která však předtím proklela Llyra. Družina také porubala jejího ochránce huorna. V její chalupě byla nalezena zmínka o lektvaru, s jehož pomocí je možné dostat se do Orghallské propasti.

Perrim družině poděkoval za varování a zmínil se o Nurdilské bažině, kde by se přísady potřebné pro lektvar měly nacházet. Družina se tedy vydala na voru po řece Dúrian. Bylo sice nalezeno vše potřebné, ale náhle byli dobrodruzi napadeni bahenní stvůrou a její obrovská tlama ukončila život Llyra a Waladrien. Yorg vlastnil ještě trochu oživovacího lektvaru, ale ten zdaleka nestačil na oba

mrtvé, a tak po losování oživil Waladrien. Llyrovo tělo bylo s pietou pohřbeno na malém ostrově uprostřed Nurdilské bažiny. Nezbyvají než vzpomínky na jeho přesně mířené šípy, které pomohly družině v několika těžkých bojích.

## **Illred z Ruindoru**

Illred se narodil v roce 1002 a s ním jeho dvojče, sestra Aennilen. Už od dětství se učil hraničářskému povolání jako jeho otec. V roce 1019 své znalosti využil v praxi, když do Ruindoru vtrhly silné smečky vlků a on se jim postavil po boku svého bratra Serega. Narozdíl od svého bratra zůstal Illred ještě několik let doma a až v roce 1024 se vydal do světa.

Asi po roce putování dorazil do severní země Velvennor. Tam však byl zajat bídnými ugoldarrskými mnichy a zařazen do jejich armády, se kterou chtěli dobýt Orghallský průsmyk. Byl donucen k boji, ale v těžké řeži se mu podařilo přeběhnout na druhou stranu k círhenským trpaslíkům. Tam se také setkal s Nurnskou družinou a přidal se k ní.

Prvním nebezpečným činem v družině byl seskok do Orghallské propasti. Tam se v obydlí ohnivého draka, který naštěstí nebyl doma, podařilo najít vzácné trpasličí brnění, Berrenholdovu zbroj. Družina pak z rokle vylevitovala.

Při odpočinku v lese byla družina probuzena štěkotem psů a vůdce Yorg zjistil, že mu byl ukraden důležitý prsten. Zloděj byl však dostižen a zlikvidován a ukázalo se, že to byl jeden z hlavních pěti velmistřů Ugoldarru. Družina se poté rozhodla navštívit hlavní chrám ugoldarrských mnichů pod horou Nal-Dúrin.

Při vstupu do temného údolí zlikvidovala družina další dva velmistry a po vyřešení hlavolamu vstoupila do hlavního sídla. Nejprve dobrodruzi narazili na odporné ghúly, kteří ochromili většinu družiny, a teprve potom se objevili poslední dva z velmistřů ugoldarrské víry. Jednoho naštěstí paralyzoval Grundygův ochočený ghúl a na posledního se vrhl samojediný Illred, neboť dva kouzelníci, Atheas a Grundyg, raději zmizeli. Poslední mnich se snažil kouzlit a Illred byl nepříjemně zasažen fialovým bleskem, nakonec však mnich podlehl. Při prohledávání sídla byl nalezen poklad, se kterým se dobrodruzi radostně vrátili do Gwendarronu.

Uběhlo asi půl roku, když se v Liscannoru objevil neznámý jezdec. Ukázalo se, že je to posel z Wallimorského království a nabízí dobrodruhům práci. Jednalo se o zlikvidování pirátů a odměna byla značná, takže družina úkol přijala.

Na jih se vydali spolu s Illredem krollové Jacob a Balgorr z Rugornu, Murghul a Da Morr, druid Sarim z Gorúdye, theurg Torp Katzbalger a čaroděj Atheas ze Zelených vrchů. Hned po vjezdu do země Wallimor družinu neprozřetelně přepadli loupežníci, což skončilo srovnáním jejich úkrytu se zemí. Vzápětí se objevil žebrák a po obdržení tučné almužny odkázal dobrodruhy na moudrou bytost kdesi v Mrtvém hvozdě.

Obydlí této bytosti bylo skutečně objeveno, ale po těžkém boji s oživlými sochami se dobrodruhům postavil do cesty statný muž ve zbroji a vyzval je k odchodu. Po neúspěšném dohadování došlo k boji, ve kterém se bojovníkovi postavil čelem pouze Illred s Torpem. Malý theurg byl však hned první ranou sražen k zemi, a tak musel Illred bojovat sám a nakonec podlehl. Zraněného bojovníka pak dobil zbytek družiny.

Illred nebyl nikdy pohřben, neboť přeživší dobrodruzi stavení zapálili a tělo hraničáře zůstalo ležet pod troskami. Naštěstí rod netvořili jen muži, a tak se v době smrti posledního syna Pergenova narodil Aennilen už druhý syn.



## **Dodatky**

## **Historie rodu Arima Velikého, správců Siltalathu a Knorladu**

V roce 597, kdy se narodil Arim, již čtyřicet let zuřila v království válka s trpaslíky. Důvodem byl spor o mitrilové doly. Když Arim dospěl, zamiloval se do Molran, jediné dcery správce Batha. Jeho lásce však nebylo přáno, neboť sám byl z prosté rodiny. V roce 627 byla v blízkosti Siltalathu poražena královská vojska a trpaslíci přitáhli k hradbám města. Nepodařilo se jim město dobýt ztečí, a proto přešli do obléhání. Během toho padl na hradbách města Bath i jeho dva synové a ve městě vypukla panika. V tu chvíli vystoupil Arim a svou nesmírnou odvahou strhl s sebou mnoho bojovníků a s nimi rozprášíl trpaslíky. Jelikož v rodu správců nezůstal žádný mužský potomek, byl občany města správcem provolán Arim. Z tohoto postu se mohl ucházet o ruku Molran a vzal si ji za ženu.

V době úřadu jejich syna Sourungena stále zuřila válka, ale trpaslíci nikdy nepřitáhli do blízkosti města. Roku 725, ve čtyřicetém roce úřadu Knora, však trpaslíci znovu přitáhli k Siltalathu a tentokrát ho dobili a srovnali se zemí. Když Knor viděl, že je vše ztraceno, zorganizoval evakuaci města. Nejstatečnější bojovníci obětovali život, mezi nimi i Knorův syn Kusur, aby ženy a děti mohli doslova před očima trpaslíků prchnout do bezpečí. Knor pak svůj lid odvedl na sever, kam již nezasahovaly nájezdy trpaslíků, a založil osadu Knorlad. Tato osada dostala jméno až po jeho smrti. Knorlad se však příliš nerozvíjel, neboť stále zuřila válka. Mitrilové doly byly již dávno částečně zasypány a částečně se tam nastěhovaly zlé stvůry, takže se tam stejně nikdo neodvážil.

Na počátku úřadu Lunora se v horách začali množit skřeti. Díky tomu byl konečně uzavřen mír s trpaslíky. V míru začal Knorlad konečně prosperovat. Roku 820 byl však napaden skřety a téměř zpusťován. V poslední chvíli se však karta obrátila a skřeti byli rozprášeni. Ještě měsíc po vítězství lovili bojovníci skřety po lesích. Po jejich návratu byl Knorlad přeměněn ve tvrz. Roku 826 královská vojska spolu s trpaslíky zatlačila skřety do hor. Na čas pak nastal klid.

Roku 881, v čase Forgenova úřadu, však do království přitáhla silná vojska skřetů. Armáda skřetů oblehla i Knorlad. Královská vojska byla tehdy zaměstnána na jiných místech a nemohla přijít na pomoc. Po roce obléhání, když začala nastávat krize, přijel Arim II., který v sedmnácti letech odešel do divočiny za dobrodružstvím, s oddílem lesních elfů a porazil skřety před Knorladem. V následujícím roce byli skřeti zatlačeni do hor. Arim II. se poté vrátil zpět do divočiny.

Jelikož Dimir neměl syny a jeho vnuci byli po jeho smrti ještě mladí, úřad získal syn jeho bratrance Gilken. Za Gilkenova úřadu, roku 926, proběhla Bitva pod horskými hřebeny, ve které lidé spolu s trpaslíky a lesními elfy rozdrtili velkou armádu skřetů a vlků. Protože v bitvě padli oba synové Gilkena, po jeho smrti získal úřad Tamir, syn Ganwing a vnuk Dimirův.

Po Bitvě pod horskými hřebeny se skřeti dlouho neodvážili podnikat ani loupežné nájezdy. Roku 993, v jedenáctém roce úřadu Knora III., však znovu vtrhli do země a oblehli Knorlad. Během obléhání padl Knor III. i jeho syn Idan. Po dvou

měsících však přijel Pergen s oddílem elfů a přesně jako jeho praděd Arim II. porazil skřety před Knorladem. Krátce na to byli skřeti opět vytlačeni ze země. Lid provolal správcem Pergena, ten se zamiloval do Helwe a vzal si ji za ženu. Díky své lásce k Helwe přijal úřad správce, čímž se vzdal svého dobrodružného života. Roku 998 však ohrozil zemi Velký požár, který změnil Knorlad a široké okolí v popel. Země kolem Knorladu se od té doby zove Ruindor. Jen málo lidem se tenkrát podařilo uniknout, Pergen a Helwe byli mezi nimi. Na Pergenův podnět odešli do divočiny.

### **Významná data v dějinách Siltalathu a Knorladu**

|     |   |                                                               |
|-----|---|---------------------------------------------------------------|
| 627 | - | PORÁŽKA TRPASLÍKŮ U SILTALATHU                                |
| 725 | - | SILTALATH SROVNÁN SE ZEMÍ (TRPASLÍKY),<br>ZALOŽEN KNORLAD     |
| 788 | - | MÍR S TRPASLÍKY                                               |
| 820 | - | ZPUSTOŠENÍ KNORLADU (SKŘETY), KNORLAD<br>PŘEMĚNĚN V TVRZ      |
| 826 | - | SKŘETI ZATLAČENÍ DO HOR                                       |
| 881 | - | KNORLAD OBLEŽEN SKŘETY                                        |
| 882 | - | SKŘETI PORAŽENÍ                                               |
| 883 | - | SKŘETI ZATLAČENÍ DO HOR                                       |
| 926 | - | BITVA POD HORSKÝMI HŘEBENY                                    |
| 993 | - | KNORLAD OBLEŽEN SKŘETY, SKŘETI PORAŽENÍ A<br>ZATLAČENÍ DO HOR |
| 998 | - | VELKÝ POŽÁR                                                   |

## Rodový strom

```

      ARIM*=MOLRAN
      VELIKÝ*
      597-671*601-672
      *
      SOURUNGEN*
      630-*701
      *
      KNOR*=OLGIN
      SPASITEL*
      669-747* 674-746
      +))))))))))))))2))))))))) ,
      *
      *
      SAMIR*          KUSUR+
      701-*782        703-725
      *
      LUNOR*
      DLOUHOVĚKÝ
      738-*833
      +))))2))))))))0)))))))))) ,
      *
      *
      KNOR II.+      ALINGEN*      MOLVE+
      768-*820      769-*851      791-820
      *
      *
      *
      ALGOD+      FORGEN*      FOLUD+      GONDE
      795-820      800-*886      802-820      805-*871
      *
      *
      *
      +))))))))2)))))) ,
      *
      *
      DIMIR*      ARIM II.      TURGEN
      841-*909      LOVEC MEDVĚDŮ      930-*902
      *
      *
      *
      +))))2)))) ,
      *
      *
      *
      ELVOR      GANWING      OSTAR      GILKEN*
      882-*939      885-*851      870-*931      869-*928
      *
      *
      *
      +))2))) ,      +))))))1
      *
      *
      *
      BOP+      LIUNE      TAMIR*      ALTOR      DORS+      ILLIEN+
      906-926  907-*979  901-*981      897-*946      805-926      907-926
      *
      *
      *
      +))))-      *
      *
      *
      SIDOR      KNOR III.*+      SAMIR II.
      936-*968      937-*993      DRAKOBIJEC
      *
      *
      *
      *
      *
      *
      815-*1004
      *
      *
      *
      /))))))))0)))))) ,
      *
      *
      *
      HELWE      IDAN+      PERGEN*=HELWE      LUNOR      GILKEN
      969      960-993      965*      969      969      971
      *
      *
      *
      +))))))))0))))))0))2))))0)))))) ,
      *
      *
      *
      *
      *
      *
      PEPEN      LLYR      ILLRED      AENNILEN      SEREG
      1000-1023  1001-1025  1002-1026      1002      1003-1024
  
```

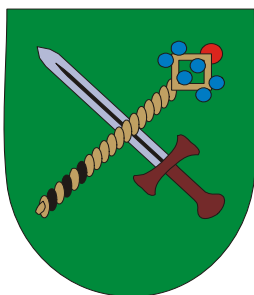
\* - zastával úřad správce Siltalathu nebo Knorladu  
 + - padl v bitvě

## **Rodové znaky**

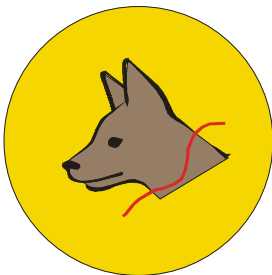
Znak Ruindoru: představuje oheň



Znak Knorladu: představuje správcovské žezlo a meč



Hraničářský znak Arima II.



### **Narození a úmrtí**

|          |                      |
|----------|----------------------|
| Pergen   | 2.4.965              |
| Helwe    | 9.8.969              |
| Pepen    | 1.3.1000-17.2.1023   |
| Llyr     | 17.3.1001-19.4.1025  |
| Illred   | 25.6.1002-15.10.1025 |
| Aennilen | 25.6.1002            |
| Sereg    | 8.6.1003-16.2.1024   |