

LYŠKÁNO RA 3

Nepravidelný liscannorský občasník pro vnitřní potřebu Nurnské družiny

Zimosmet' 1033

Liscannor, Nurnská oblast, západní Gwendarron

* Lynhaardovy soukromé hodiny přežití * Dorgisův elixír ... * Sto tisíc je málo aneb Kdo chytí více démonů *
* O sviních a těch druhých * Návrst na Thindor * Gorganské nebezpečí * Skřetí nářez *
* Pravidla pro stavbu domů * Bestiář pana B. *

* Lynhaardovy soukromé hodiny přežití *

- 1) Nesvěřuj svou ženu chodci, mohl by ji pošlapat šaty. V nejhorším případě třeba i čest
- 2) Neodkládej děti k druidu, ani na krátký čas, zvláště, jsou-li vlastní. Naučí se proskakovat hořící obručí a budou ti říkat strýčku
- 3) Neschovávej nikdy peníze u hobita, obzvláště, je-li jednoruký. Je-li však ten mrzák kouzelníkem, klidně u něj peníze schovej. Věz, že je to dobrák
- 4) Nedůvěřuj válečníkům, kteří hlásají mír a nenásilí. V opačném případě zemřeš strašlivou smrtí
- 5) Nekupuj léčivé lektvary od alchymisty. Natřikrát převařená voda a jed nedělají dobře žaludku
- 6) Začne-li nějaký člověk znenadání slintat, je to prase. Rychle uteč, v lepším případě by na tebe mohl plivnout
- 7) Zaklepe-li někdo v noci na dveře tvého pokoje s žádostí o pomoc, obzvláště, jestliže je to kroll, ze zásady neotvírej. Ráno moudřejší večera
- 8) Požaduje-li po tobě nějaký alchymista peněžítý dar nebo příspěvek, daruj mu jej. Jednou by ses nemusel probudit
- 9) Půjčíš-li si od někoho střelnou zbraň, nestřílej majiteli do zad. Vezme ti ji
- 10) Nedůvěřuj krollu, který umí číst, psát a počítat. Mazaně tak maskuje svou tupost. Když ji nemaskuje, rozhodně se s ním nijak nespolečuj, stejně je to blb
- 11) Nenos sandále, zrasuješ si nohy

- 12) Měj se na pozoru před chrpovými očima, Jsou zvláštní odrudou očí plíživých. Jejich bezelstnost je nebezpečná
- 13) Neurážej chobotnici d'ábelskou. Snadno se rozzuří a má hodně chapadel
- 14) Tvrdí-li nějaká poběhlice, že se živí prodejem jablek, příkvyň. Jestliže se dušuje, že je panna, tvař se, jako by to bylo možné. Nikdy totiž nevíš, jaké má přátele
- 15) Někteří lidé se válejí ve zlatě a do sklepa házejí svinstvo. Jiní zas ukrývají peníze do sklepa a ve svinstvu se válejí
- 16) Povíješ-li potomky, dej jim hned jméno. Je to moudrost otců. Nemuseli by si na něj zvyknout
- 17) Potkáš-li náhodou, takzvanou čirou, pavouka, který slintá zelenožluté sliny, přesvědč se, zda jsou jeho sliny dostatečně vláčné a průtažné. Jestliže ano, jde o chlípíka. Jistojistě se bude snažit přichlípípnout a rozchlípípnout tě vejpl
- 18) Někteří lidé by si pro měďák nechali vrtat koleno, tím spíš, jsou-li holohlaví
- 19) Dělá-li si z tebe někdo srandu, kup si hrocha. Už si ji dělat nebude
- 20) Jsi-li na útěku, rozhodně nežádej žádného čaroděje, aby ti pomohl zmizet. Ačkoli kouzelníci bývají dobrými lidmi, někdy je lepší být lapen
- 21) Nikdy si nevod' domů skřety. Mají blechy a odporně páchnou
- 22) Zaslechneš-li pověstný chřestivý zvuk, ještě než zaútočíš, přesvědč se, zda jde opravdu o chřestýše. Mohlo by se totiž jednat o okorálovaného druida, který jako tvor neškodný není vůbec jedovatý

- 23) Nikdy nenos náhrdelník z lidských prstů, vypadal bys divně
- 24) I když nevěříš na pověry, přeběhne-li ti přes cestu černá kočka, zakrut' jí krkem a ochutnej. Černé kočky nosí smůlu. Jestliže je jedlá, v klidu se nasyť a radši jdi spát. V opačném případě neváhej a vezmi nohy na ramena. Nechutná kočka nikdy nechodí sama

- 25) Nejez všežrouty odporné, bude ti zle
- 26) Potkáš-li někde holohlavého muže, především jde-li o hraničáře, neříkej mu, že je plešatý a pochval mu jeho vysoké moudré čelo. Udělá mu to dobře
- 27) Když o něčem hlušíš, zdvihni ruku až jako poslední. Zjisti předem, jak smýšlejí ostatní, aby ses náhodou neocitl v menšině. Dobře si však všiměj lidí, kteří se touto radou řídí. Taci ti nikdy v nouzi nepomohou
- 28) Ze zásady neděkuj dříve, než se ti dostane pomoci
- 29) Neboj se tmy, trpakroll se taky nebojí
- 30) Nikdy neokrádej žebráka, ztluče tě a ještě tě udá
- 31) Jestliže se kouzelník na něco úporně soustředí, nevyrušuj ho. Nebude tě mít rád. Má totiž v hlavě škopek plný bahna. Lekne se, všechno vyleje a zamaže si šaty.
- 32) Do kouzelníka tluč jen v ochranném oděvu, a to pouze dřevěnou tyčí a pokud možno za suchého počasí. Je nabitý. Jestliže je ale napitý, stává se nevodivým a klidně do něj s chutí rubni

* Dorgisův elixír... *

(odposloucháno za dveřmi Dorgisova
rozestavěného
srubu za úplíku)

Z mloka kůži,
dračí spár,
černou růži,
ohně žár,
babské lejno,
žabí břich,
duchů hejno,
horký sníh

Kořen blínu,
panny krev,
z hrobu hlínu,
vlčí zpěv,
smrti vůně,
zlata třpyt,
chladná tůň,
ostrý břit

Věčný spánek,
horký dech,
hebký vánek,
němý vzdech,
tříska z kříže,
z kostí prach,
zrezlé mříže,
vášeň, strach

* Sto tisíc je málo aneb Kdo chytí více démonů *

Getd z Ruindoru

Je jeden z nevlídných hodovanových dnů a proto se převážná část tlupy zvané Nurnská družina zdržuje v hospodě U hrocha. Pouze trpaslík Páin sedí doma a přemítá, zda se mu narodí hobit či trpaslík. "Jen aby to nebyla dcera a nebyla po mě" strachuje se válečník, "To by to v životě měla těžké". Pak zahání chmury a odchází do Nurnu sehnat nějaké laskominy pro svou ženu. "Ještěže nemusíme letos shánět v lese dříví" dí Jacob při pohledu z okna hospody, před kterou leží zbytek statného huorna. To dá vždycky takovou práci pokácet nějaký strom a ještě jeden musí dávat pozor, aby nenarazil na Sarima, protože ten by na něj začal svolávat všechny lesní demony".

Pojednou se pod okny hostince ozývá nářev staré pirátské písně:

On slavný pirát byl
mnoho lodí potopil
a kdo se mu postavil
tomu hlavu urazil

Vzápětí se otevírají dveře a do sálu vstupuje silnější muž pomenší postavy v ošuntělé

zbroji s dlouhou, nezvykle zahnutou šavlí u pasu. Jeho tvrdým rysům vévodí dvě velké modré oči a světlé vlasy má sepnuty do culíku. "Dal bych si pivo výčepní" dí jasným hlasem a rozhlíží se po sálu. "Hej, cizinče, kdo jsi a odkud přicházíš? Nestůj jako sloup a pojď si sednout" volá na přichozího Jacob z Rugornu. "Mé jméno je Nestor Burma a byl jsem kapitánem na pirátské lodi" začíná vyprávět muž a zhluboka si přihýbá z korbetu, jenž před něj magicky posílá Jeremiáš z Tiklu, hobit kouzelník ve výslužbě, nyní výčepní. "Nedaleko od gwendarronských břehů sme přepadli obchodní loď, ale ukázalo se, že sou na nás připraveni, protože z podpalubí vyběhlo značné množství vojáků a většina posádky šla ke dnu. Já sem vyskočil a doplaval ke břehu. Tady sem došel k názoru, že sem strávil na moři už dost dlouhou dobu a radši pudu hledat štěstí do vnitrozemí". "Ale já myslel, že kapitán opouští loď poslední" rýpe do námořníka Herbert. "Taky že jo. Po mně už nikdo nevyskočil" usmívá se Nestor. "Hele, co kdyby ses přidal k nám. My vítáme každou pádnou ruku" zaradoval se Rolld, jenž začínal být pomalu nervózní, že si v Liscannoru nemůže popovídat s normálním člověkem nepočítaje ruindorského Getda, studenta magie, který celé dny leží v knihách a sveticích. V hospodě se tedy rozvinula dobrá zábava a dobrodruzi si navzájem vyprávějí zážitky ze svých cest.

Už nastal večer a venku se značně zšeřilo, když před hospodou zarachotila kola vozu. Vůz zastavuje a po chvíli se otvírají dveře a do místnosti vchází malý shrbený muž. Svým pláštěm zametá podlahu a pod velkou kapucí se mu ztrácí obličej až na dvě lesknoucí se oči. "Hledám družinu zvanou Nurnská". pronáší skoro šeptem, ale přesto ho je v nastalém tichu dobře slyšet. "A co bys jako potřeboval?" ptá se obezřetně Jacob a snaží se rozeznat, zda se mužik nepodobá někomu z mnohahlavého zástupu jím zabitych lidí. "Měl bych pro ni práci. Ty víš, kde najít její členy?" "Mluvíš s nimi" volá Jacob radostně, neboť si pod slovem práce představuje krvavé bitky s nejrůznějšími nestvůrami, loupení, vraždění a jiné zábavné věci. Krom toho už přez rok zahálel doma a začala ho chytat touha po dálkách nepoznaných. "Posad se a vypravuj co potřebuješ" ujmá se slova Rolld, jenž vidí, že se Jacob opět zasní, a přistrkuje přichozímu židli. Ten se představuje jako Silth a pouští se do vyprávění.

"Mnoho dní cesty odtud v neobydlených pustinách na východě, ležela kdysi země Orridor. Tato země byla ze tří stran obklopena horami, v nichž měli svá města trpasličí a těžili tam různé kovy. Nerostné bohatství přilákalo do Orridoru lidi a elfy, ale také nečisté síly a bytosti jako třeba skřety. V době, kam paměť současníků nesahá tam vypukla válka, v níž byli zřejmě značně zastoupeny magické síly. Pravděpodobně došlo k vyboji magie a Orridor byl odříznut od světa. O jeho dalším vývoji se nic neví, poněvadž se nikomu nepodařilo dostat se dovnitř ani ven. Orridorští trpasličí však vlastnili tři cenné perly, černou Undómiel, bílou Nimfelos a růžovou Mantin. Ty perly se do ostatního světa nedostaly, a tak buď zmizeli v hlubinách času, nebo jsou ještě v Orridoru. Pokud mi ty perly přivezete, dostanete padesát tisíc za jednu".

"Ale jak se do té země dostaneme, když je magicky stíněná?" táže se bystrý elf Erlanth Linfalas. "Mám zvláštní medailon, ale je pouze na dvě použití. Jednou tam a podruhé ven". "A co cesta? Jak je to vůbec daleko a jak se tam dostaneme?" napadá Llandaffa. "To přenechte mně. Dopravím vás až ke vstupu do Orridoru". "Aha" pokyvuje hlavou většina nurnských a tváří se, jakoby přesně tohle tušili. Po dojednání několika dalších podrobností volí družinici vůdce, kterýmsto se stává Erlanth Linfalas a jdou spát. Začátek výpravy je stanoven na šestou hodinu raní. Před spaním si ještě Herbert dovoluje malý žertík, když sugeruje Llandaffovi žaludeční nevolnost. Postižený elf si s tím však nedělá těžkou hlavu jen si pro jistotu přibaluje do torny váček bylin vyžádaný od alchymisty Drapláka. Ráno se druzi setkávají na návsi a Silth se svým vozem je přítomen také. "Nastupte si" velí dobrodruhům, ale ti se zpočátku tváří podezíravě. "To pojedeme na voze?" táže se Erlanth. "To je speciální vůz. Do hodiny budeme na místě". To nurnským stačí a většina z nich je ráda, že mohou v klidu dospát, pouze Sarim reptá, že by šel raději pěšky, neboť na východě jsou hluboké hvozdy. Ve voze nakonec cestují vůdce Erlanth Linfalas, kouzelník Herbert z Alfheimu a Llandaff z Quonsetu, válečníci Nestor Burma, Jacob z Rugornu a Rwiz, chodec Rolld z Erinu a druid Sarim z Gorúdie, temného to hvozdu. Asi po hodině vůz zastavuje a plachta, pod kterou byli dobrodruzi zavření se otevírá. Ocítají se na poušti a kousek od

nich se tyčí dvě obrovské skály, jejichž vrcholy se ztrácí v mlze a mezi nimi je sotva desetisáhová mezera v níž leží mlha. "Toto je jediná cesta do Orridoru, ale k jejímu projití je potřeba ještě tohle" říká Silth a podává Erlanthovi malou zářící lahvičku upravenou jako přívěšek. Elf si ji nandává na krk a druzi vyrážejí. Když družina prošla hustou mlhou, zjistili hraničáři po kratším průzkumu terénu, že jsou v poušti. Skály pokračují na sever a na jih, zatímco na východ se táhne poušť. Linfalas se jako vůdce výpravy rozhoduje vyrazit k jihu, a tak se družinici vydávají na pochod. Cestu zpestruje Herbert, jenž sugeruje Burmovi hroznou žízeň, kterou válečník hasí celou svou zásobou pitné vody. Známary přírodní léčitel Rolld se snaží najít příčinu zdánlivé nemoci, ale shledává vše v pořádku, čemuž se zlomyslný kouzelník jen potutelně usmívá. Po několika hodinách pochodu se jednolitá skála mění v rozmanité skupiny skalisek, jež postupně přecházejí ve vysoké hory. Ty se stácejí k východu a tak je výprava nucena změnit směr pochodu. K večeru družina objevuje na pohled zemědělsky využívaná pole, které však leží ladem. To považují družinici za dobré znamení, ale jelikož se rychle stmívá, odkládají další průzkum na ráno a rozbíjejí tábor.

Ráno nurnští pokračují v cestě na východ a polí přybývají, ale jsou neobdělána a žádná jiná známka života tu není. Je však vidět, že si někdo dal dost práce urvat skalám alespoň trochu půdy a využít ji k obživě. Po několika mílích vidí druzi jakýsi dřevěný domek, či spíše boudu. Jacob k němu hned běží, a když zjišťuje, že je zamčeno, rozhoduje se vyrazit dveře. Ty nejsou z nejpevnějších a tak kroll mizí uvnitř načež se ozývá šilený rachot. Po chvíli vychází Jacob z boudy na hlavě třímaje v rukou hrábě a motyku. Herbertovi vtáží hlavou čtyři rovnoběžné šrámy na krollově stehně, ale vzápětí spatřuje masivní vidle zlomené vejpůl a je mu vše jasné. "Hm. Sklad nářadí." prohlíží místnost Erlanth, "Dem dál. Třeba najdem toho, komu to patří."

Nurnští však musí jít ještě skoro celý den a až pozdě odpoledne se jim otevírá pohled na jakési skalní opevnění. Když přicházejí blíž, vidí na hradbách pobíhající muže. Hemžení naznačuje, že družina již byla spatřena. Družinici ještě nestačili dojít na dostřel, když se otevírá brána a z ní vychází několik ozbrojenců vedených majestátně vyhlížejícím starcem

"Kde jste se tu vzali?" táže se stařec a

nurnští zjišťují, že mluví poměrně zastaralým přízvukem. "My tu bydlíme". "My jsme přešli hory". "No, my vlastně ani nevíme. Prostě jsme se tu jen tak octli". Asi tak zní změt' odpovědí nurnských pomatenců. Stařík na druhy vyjeveně zírá a vojáci si pro jistotu připravují zbraně. "Mluďte po jednom" prikazuje nakonec. "Přešli jsme hory" prohlašuje Rolld. "Nesmysl" oponuje stařec, "Hory doposud nikdo nikdy nepřešel". "Ba ne. My tady bydlíme odjakživa" nadhazuje Jacob. "Aha. A kde máte ženy?" "No, na severu". "Takže to jste spolčení ze skřety". "To né. Víc na západ". "Víc na západ? A jak se snášíte z drakem?" táže se stařík, který již druhy zřejmě prohlédl. "S drakem né. My žijeme víc severojižně" zamotává se do vlastních lží Jacob. "Nebo spíš východozápadně" přidává se Herbert. "Víte co? Pojďte mi to ukázat na mapě" rozhoduje stařec. "Ale zbraně nechte tady". Několik druhů skutečně odkládá zbraně a míří do pevnosti. Tam jim stařík ukazuje mapu země a nařizuje ukázat odkud pocházejí. Jacob chvíli krouží prstem nad mapou snažíc se staříka zmást, ale nakonec je nucen ukázat přesné místo. Kroll si vybírá jednu ze značek, ale nezvolil zrovna tu nejsprávnější, neboť ukázal přímo do dračí jeskyně, načež stařík všechny vykazuje z pevnosti. Nestor, který opět Herbertovým přičiněním dostal žízeň, ještě žádá o vodu a poněvadž se jako jeden z mála choval slušně, je mu vyhověno. Po té, co nebhý Burma dopíjí pátý džbánec, napadá úlisného Herberta další zlomyslná myšlenka a sugeruje mu žaludeční nevolnost. "Vy jste mi dali špatnou vodu." rozčiluje se pirát a žádá staříka, aby ji okusil. Ten, aby dokázal svou povýšenost nad podobné triky, svoluje a samozřejmě mu nic není. Pak nařizuje družiníky vyhodit z pevnosti a na odchodu ještě utrušuje k jednomu z vojáků něco v tom smyslu, že psi už začínají lenivět a neškodilo by jim trochu se proběhnout. Druzí proto urychleně opouštějí pevnost a kvapně mizí z dohledu

Jelikož se rychle blíží soumrak, rozhodují se nurnští vyhledat klidné místo pro nerušený odpočinek. Nacházejí relativně útulnou plošinu a ukládají se ke spánku, avšak pro jistotu staví hlídky. První hlídají Corey a Erlanth. Všichni už spí, když se Sarimův hlídací pes zvedá, větrí a odbíhá do tmy. Corey se probírá z letargie a připravuje si meč, Erlanth si rovná zaklínadla v hlavě a oba se snaží zahlédnout něco v temnotě, což

se jim nedaří. Vzpětí jsou však ochromeni šíleným smradem a prchají do tmy. To už se probouzejí i ostatní a bez jakéhokoli zdržování se rovněž snaží zmizet pryč. Těm, co neprchli z dohledu, se po chvíli naskytl pohled na Sarimova psa nesoucího v tlamě zakosnutého skunka. Pes přichází ke svému pánovi, který jediný stále spí, zřejmě je na podobné věci z lesa zvyklý, a pokládá před něj svou kořist. Sarim se naštěstí zakrátko probouzí a po pochopení situace svého psíka chválí. Na druhou stranu však nejvíce zájem o zlikvidování smradu, který mu zřejmě nevádí, a proto se Corey rozhoduje trable ukončit. Nandavá si šátek přes nos, zadržuje dech, přibíhá blíž, napichuje zvíře na meč a zahazuje daleko mezi kameny. Druzi musí ještě chvíli vydržet než se pach rozplyne, ale to netrvá dlouho a tak zakrátko mohou pokračovat v blahodárném spánku

Ráno dobrodruzi pokračují v cestě a krátce po poledni narážejí na další pevnost zasazenou ve skále. Podobně jako včera vychází nurnským naproti několik ozbrojenců. V jejich čele jde tentokrát poměrně mladý, avšak na pohled ostřílený válečník. "Kdo jste a co tu chcete?" ptá se rázným hlasem a podezíravě si prohlíží dobrodruhy. Jelikož se nurnští během cesty dohodli na společné výmluvě, promlouvá vůdce Erlanth. "Byli jsme v horách, když nás přepadla ukrutná bouře a nějak jsme se dostali sem". Elf Linfalus pronáší ještě několik lží, zatímco ostatní rozhodně přikyvuji. Rozhovor probíhá rozhodně přátelštěji než včera, a poněvadž velitel pevnosti, představivší se jako Gorrth, nedokáže přesně odpovědět na všechny zvědavé otázky nurnských, zve je do pevnosti. Tam je odvádí do malé místnosti plné knih a svitků, s jedním staříkem, jenž právě některé studuje. Ten se představuje jako Crinth a vypráví nurnským, co se v této zemi vlastně přihodilo. "Je to už pár set let, co byla neznámým způsobem vytvořena jakási neviditelná clona kolem naší země. V té době tu byla tři prosperující trpasličí podzemní města. Tato města byla poměrně bohatá, což přilákalo tři draky, když nepočítáme stovky skřetů. Byla z toho krvavá válka a na obou stranách bylo použito nejrůznější magie, což se pravděpodobně stalo příčinou vzniku clony. Nakonec draci ve spolupráci se skřety vyplenili trpasličí města i lidské osady v zemi. Několik lidí a trpaslíků však přežilo a ti se později zmobilizovali a začali proti skřetům bojovat. Zpočátku měli převahu skřeti, kteří v této době proměnili veškerou vegetaci

v zemi v poušť, ale když se draci přestali zúčastňovat bojů a raději si hlídali své poklady ukořistěné v trpasličích městech, kde se nyní usídlili sami, lidem se podařilo ovládnout celou jižní část země a postavit zde tři pevnosti, nejzápadnější Kuwarr, tuto Bogill a Ruecon ležící nejbližší skřetímu území. Doposud jsme však nenabylí takové síly, abychom porazili skřety úplně. Ach, perly. Ty měli trpasličí ukryty někde hluboko ve svých jeskyních. Po jejich dobytí a obsazení draky je však už nikdo neviděl. Peníze pro nás nemají žádnou cenu, protože tady musíme všichni spolupracovat, abychom byli schopni se skřetům ubránit". "A co je to vlastně za draky?" táže se zvědavý Llandaff. "Draci jsou tři, zelený Orfos, černý Kursin a ohnivý Gorik. Dnes už se však ani neví, jestli draci ještě žijí nebo zda se jim nepodařilo Orridor opustit" odpovídá Crinth. Dobrodruhy žádné další podrobnosti nezajímají a tak vymamují z Crintha mapu s přehledným zobrazením lidských i skřetích ležení a rovněž kdysi trpasličích měst. Pak opouštějí pevnost.

"Tak co budeme dělat?" ptá se vůdce Erlanth po té, co se družina dostala dostatečně daleko, aby ji nikdo nerušil. "No co? Deme na draka" dí Jacob, který už se nemůže dočkat, až si do něčeho pořádně praští. "Já na žádného draka nejdu. Radši bych šel domů" na to Herbert, jenž má ve zvyku skrývat se za zády spolubojovníků a do bojů zasahovat prostřednictvím svých dvojníků. "Blázníš?" rozčiluje se Jacob, "Vždyť tady sou perly za stopadesát tisíc a ty draci budou mít určitě taky nějaké poklady". "No jistě, musíme zabít draka"=přizvukuje krollvi Rolld, Nestor a Rwiz, zatímco Llandaff se tváří odmítavě a Sarim si Brathilovou holí čistí uši. "Dobře, pudem sejmut toho černého draka" rozhoduje Erlanth, "Ten by měl být nejslabší, jestli ovšem nelže kniha O dracích od jistého Gilhada, kerou sem kdys čet". Jak řekl, tak se stalo a družina se vydala na pochod k jeskyni draka Kursina. Po dvou dnech putování pouští, za které nepotkali ani živáčka, přicházejí nurnští ke zbytkům dlážděné cesty vedoucí do skal. Po kratším výstupu přicházejí k rozbořeně bráně a dva stopaři, Rolld a Sarim, objevují dračí stopy. "Sou pěkně starý" prohlíží šlápoty Rolld, "Jestli ještě žije tak musí být pěkně hladověj" "No vidíte, drak nás všechny sežere. Bude lepší se vrátit" ječí znovu Herbert. "Mlč

Herby nebo ho přilákáš" utiňuje elfa Rolld. "Dem na to"=kýve na Jacoba a ještě s Rwizem a Burmou vcházejí do jeskyně, ostatní už bez řeči za nimi. Dobrodruzi postupují stále hlavním tunelem, přestože z něj odbočuje spousta postraních chodeb, do kterých se drak zjevně nevejde a byli by tam tudíž před ním v bezpečí. Vpředu kráčí Jacob a Rwiz a svým zvláštním sluchem navádějí ostatní, neboť družina jde po tmě, aby nebyla vidět už z dálky. Trvá hodnou chvíli než druzi přicházejí do rozlehlé místnosti a podlaha pod jejich nohama začíná být poněkud nepevná. "To jsou zlaté mince."=oznamuje všem Sarim a hned si několik drobných strká do kapes. To už je ovšem slyšet řachtání mincí i na druhé straně jeskyně a oči dobrodruhů přivýklé již tmě vidí přibližující se mohutný stín. "Pal" volá Erlanth a rozsvěcí lucernu. V tu chvíli se osvětluje nejbližších osm sáhů a všichni se marně snaží proniknout zrakem do temnoty okolo. Rolld se Sarimem vypouští své šípky do míst, kde tuší draka, ale naštěstí pro družinu stačili kouzelníci dobře zaměřit své blesky. Pak už je slyšet jen žuchnutí těžkého těla.

"Tak to bychom měli." dí Rolld po té, co prozkoumal dračí zdechlinu, "Ten už to nerozchodí". "Dobrá, tak to tu pořádně prohledáme" rozhoduje Linfalus, "Berte jenom cenný věci a hlavně zkuste najít tu perlu". Jacobovi je sice líto, že boj skončil aniž by si do něčeho praštil, ale dychtivě odchází splnit vůdcův rozkaz.

Dobrodruzi se přehrabují v hromadách zlata a nejcenější věci strkají do toren. Najednou se ozývá Rwiz, "Podívejte co je s Erlanthem" a ukazuje na elfa, který se váli v penězích a volá "Zlato, moje zlato".="A sakra, to je démon" dí zkušený Rolld, "No nic, potom ho srovnáme. Teď hledejte dál".=Po chvíli si druzi všimají, že i Llandaff si, místo aby hledal, ustlal ve zlatých mincích a spokojeně usnul. Ani to druzi nerozhází a tak pokračují v hledání a jen Herbert v obavách před démony od dalšího upouští. "Ty prašivý barbaři by se měli hubit na potkání" napadá náhle Jacoba po té, co objevil pěkně zdobený zlatý pohár. "Dyt' to nejní nic jinýho než zvěř. Kolik zla už napáchali. Třeba ten bídák Sauron... a lotr Densir s celou svou familií... a co teprv zloději Fillingler s Landerem... nebo přitroublý Orm... a vrah Smrtonoš... nebo Irrion co mě chtěl zabít... a Grundyg...??? to byl vlastně elf... ale to je jedno. Sarim!!! Vždyť je tu Sarim z pralesa, bratr

Sauronův. Žije v houšti, přikrývá se jehličím a pak se vetře mezi slušný kroll a obtěžuje je svou přítomností na výpravách. Měl bych ho zabít! Ale jak? Kdyby byla nějaká příležitost... A co hned?! Všichni jsou roztroušeni po jeskyni a než si všimnou, že se něco děje bude po všem". Jacob odhazuje pohár a vytahuje řemdi. Pak se rozhlíží po jeskyni až zaměřuje Sarima, jehož vysoké čelo je pro krollovi zvláštní uši dobře zachytitelné, a rozbíhá se k němu.

"Co je Jacobe?" ptá se Sarim spatříc blížícího se krolla, ale vzápětí už inkasuje požádnou ránu řemdicem. "Au. Pomoc" volá druid a vysílá do krolla jeden černý blesk z magického amuletu. Pak vytahuje Brethilovou hůl a snaží se Jacoba omráčit. To už přibíhá Herbert, jenž zasahuje krolla dalším bleskem a Rwiz, který zatíná svůj meč hluboko do Jacobova břicha, načež ten okamžitě umírá. Rwiz mu pro jistotu ještě uřežává hlavu a rozděluje ji vejpůl a to už přibíhají Rolld a Nestor, kteří byli až na druhém konci jeskyně. "Co se stalo?" ptá se Rolld a vyjeveně zírá na Jacobovu zohavenou mrtvolu. "Napad Sarima tak sme ho zabili" odpovídá Rwiz a klidně si čistí meč. "Zřejmě ho chytl démon" přitakává Sarim a léčí si zranění způsobené Jacobovým řemdicem. "Já už toho mám dost. Tady dál nehledám" rozčiluje se Nestor, "Tři lidi už postih démon a perlu sme stále nenašli". "Má pravdu" přidává se Rolld, "Ty dva svážeme a odvedeme do pevnosti, snad jim tam někdo pomůže. Jacoba spálíme a popel vyneseme do Liscannoru a tam ho pohřbíme. Tomu už nepomůže nikdo". Jak řekl, tak se stalo a družina vyráží zpět do pevnosti Bogill.

Cestou však druzi musí jíst, což je povoleno i dvěma již uklidněným kouzelníkům. Llandaff však jí jako zjednaný, a když dojídá všechny své zásoby jídla, začíná se sápat po ostatních. "A sakra, von chytil dva" hodnotí situaci Rolld, "Tak ho zase svažte". Pak již jde všechno relativně bez problémů a družina zdárně doráží do pevnosti. Tam nurnští opět vyhledávají Crintha a ptají se ho co ví o démonech v souvislosti z dračím pokladem. "Ano. Kdysi, když zlato mělo ještě cenu, se vydalo mnoho dobrodruhů hledat zlato do zničených trpasličích jeskyň, ale většina z nich zahynula a tak se začalo říkat, že dračí zlato je prokleté". "A tos nám nemohΣ říct rovnou" rozčiluje se Herbert. "Myslel jsem, že vás zajímají

perly" odvěci Crinth s klidnou tváří. "Hm. A myslíš, že ty perly budou v dračím pokladu?" táže se dále Rolld. "Těžko. Byly vzácné a trpasličí je měli dobře schované v hloubi svých jeskyň. Tam jsou chodby příliš úzké než aby tudy prošel drak". Nyní je všem jasné, kam mají zaměřit své hledání.

"Crinthe, oběd." ozývá se náhle z chodby, ale to už místo staříka opouští místnost Llandaff následován Nestorem, jenž se stal znovu obětí Herbertovi sugescí. "Apropos" obrací se ke Crinthovi ještě Rolld, "Několik mých druhů bylo stiženo démonem. Nedalo by se s tím něco dělat?" "Samozřejmě. Na takové věci jsme tu připraveni. Občas se stane, že něco takového některého z našich mužů postihne. Otázkou je co za to?" "A co by sis představoval?" ptá se opatrně Rolld. "No, chystáme se zaútočit na jednu skřetí tvrz. Mohli byste se útoku zúčastnit". Druzi po dohodě souhlasí a tak jsou oba kouzelníci Llandaff a Erlanth zavedeni k vymýtači, kde jsou démoni z jejich těl úspěšně vyhnáni. Ráno všichni odjíždějí do pevnosti Ruccon, v níž vrcholí přípravy k útoku stanovenému na pozítří. Ještě za šera se vojsko, jehož součástí je i malý gwendarronský oddíl, vypravuje severním směrem a po dvou hodinách se v mlze začínají rýsovat obrysy tvrze nalepené na skálu. Nurnští kouzelníci Erlanth, Llandaff a Herbert navrhnou veliteli vojska, jímž je Gorrth, zneviditelnění několika mužů, což by jim umožnilo přiblížit se nenápadně k tvrzí. Gorrth souhlasí a tak se malá neviditelná skupinka vydává k tvrzí, aby se pokusila otevřít bránu. Úskok se zdaňuje a branou do tvrze vniká válečnické jádro vojska, jehož členy jsou i Rwiz a Nestor. Rolld se zpočátku přidává k lučišníkům a sestřeluje skřety na hradbách, ale i tam rychle pronikají lidští a trpasličí vojáci, proto se hraničář vydává do tvrze bojovat ručně. Boj je krutý a dlouhý, ale nakonec se vojákům daří zatlačit skřety do jeskyně. Většina se vydává za nimi a stejně činí i Rolld a Rwiz, narozdíl od Burmy, který si odchází léčit utržená zranění. Rolld s Rwizem a několika vojáky postupují chodbami a pobíjejí zbytky skřetů. Nakonec objevují trůn sál i s králem a jeho ochranou, na něž se Rwiz hned vrhá. Ukazuje se ale, že přecenil své síly, už dost vyčerpané předchzími boji a než mu Rolld s vojáky stačí poskytnout pomoc, umírá pod nápořem skřetích šavlí. Ani skřetům však nebylo dopřáno dlouho se radovat ze svého úspěchu, neboť po chvíli už leželi na zemi a

jejich krev se rozlývala na podlaze v podivných obrazcích. I v ostatních částech tvrze už je dobojováno a tak zbývá už jen vyplundrovat tvrz, srovnat ji se zemí a pohřbit mrtvé. S Rwizovým tělem je naloženo stejně jako s Jacobovým a urna s popelem je rovněž vzata s sebou.

Po řádném odpočinku se družina rozhoduje pro návrat do jeskyně draka Kursina za účelem řádného prohledání. Cestou pouští nurnští potkávají podivnou skupinu v jejímž čele stojí mladá žena, což je divné, neboť doposud zde dobrodruzi viděli jen málo žen a to ještě pouze v pevnostech, kde působily jako služby. Tato dívka je však oblečena ve vycpávaném brnění a u pasu má zavěšeny, kromě meče, tři páry skřetích uší. Kožená čelenka zabraňuje jejím dlouhým, špinavě blondatým vlasům padat do jasných modrých očí, jejichž odhodlaný a sebevědomý výraz dává tušit silnou osobnost. Dívčini dva společníci mají svázané ruce. První z nich je polotrpaslík ve zbroji s ovázanou hlavou a přihloupým úsměvem na tváři. Druhý je člověk oblečen do pláště z jemné černé látky s vlasy ostříhanými nakrátko a s uhrančivýma očima jiskřícíma pod hustým obočím. "Bud' zdráva" ujmá se slova Rolld, "Co děláš v této pustině, kde bych čekal spíš skřeta nebo dva". "Utekla sem z domova, abych dokázala, že ženy nejsou neúčinné v boji jak všichni říkají. Tyhle dva sem zachránila z moci skřetů" odpovídá dívka a dme se pýchou. "A proč sou svázaný?" ptá se Nestor, který na lodi nepociťoval potřebu někoho svazovat, protože každého hodil hned žralokům. "Jsou to muži. Ještě by si chtěli něco začít" odpovídá opovržlivě dívka. "Tak my je rozvážem, stejně je nás tu tolik, že je to jedno" prohlašuje Rolld a přitom ho napadá, že dívka připomíná barbarku, u které za žejdlík sbírali zkušenosti jeho vrstevníci. "Co dyby ste šli s náma do starýho trpasličího města. Chceme tam něco najít a možná tam budou nějaký potvory tak by se hodila každá pádná ruka". "Inu, proč ne" zapojuje se do hovoru člověk, "Já sem nějaký Erkly Pliskoun a tohle je Ěnmil. Já umím trochu kouzlit a von je docela dobrý válečník. Nejsme řadový vojáci, ale tvoříme zvláštní oddíl, teda tvořili sme. Poslali nás totiž na průzkum, ale skřeti nás dostali a naše kámoše pobili. Přitom dostal Ěnmil ránu kladivem do hlavy a přitom ztratil paměť a ještě nějak blbne. Nás dva teda zajali a vezli někam do svých doupat, ale pak se vobjevila tahle ženská, mrskla po

skřetech nějaký bouchací koule, tři sejmula ostatní prchli. Ale ta holka nás nechtěla rozvázat, že prej bysme jí bůhvíco udělali. Přitom vidíte jak vypadá" dodává, když se přesvědčuje, že dívka je dostatečně daleko, zaměstnaná Herbertem, který obdivuje získané skřetí uši. "A s váma pudem rádi, aspoň se něco přiučíme. Že jo, Enmile". "Dobrá" přidává se k debatujícím opět dívka, "Du taky. Uvidíte co žena dokáže. A říkejte mi Seillyn". "A co vlastně umíš Seillyn?" zajímá se Erlantha. "Můj táta byl bylinkář, tak sem se něco přiučila, ale tady je surovin jak vody na poušti a to co je seberou mužský". Jelikož se nurnští nechtějí dále zbytečně zdržovat na otevřeném prostranství, vyrazí na pochod ke skalám. Cestou vypráví nově příchozím smyšlenou historku o přechodu hor. Prozrazují, že hledají perlu, ale jediný Pliskoun o cenných perlách něco slyšel, takže ostatní spíš zajímá nečekaná možnost zažít něco neobyčejného.

Posílená družina tedy vešla znovu do zbytků trpasličího města. Tentokrát si však druzi nevšímají dračího pokladu, ale míří do nejhlubších částí podzemí. To je útočištěm různých pavouků, kryš a jině havětí, jež však není nurnským velkou překážkou. V jedné místnosti ale naráží na přízraky, kteří však pro čerstvé dobrodruhy nejsou těžkým soupeřem a brzo se jejich nehmotná těla rozplývají docela. "Nemrtví by tu mohli být jako stráž" napadá Rollda, jenž má s rabováním jeskyň hojně zkušenosti, "Porozhlédneme se kolem". Nurnští jsou nuceni svést ještě několik bitek s nemrtvými, z nichž však do jednoho dělají mrtvé. Po obtížném souboji se dvěma spektrami, při kterém stál odvážný Rolld téměř na pokraji smrti, se druzi rozhodují pro osvěžující spánek aniž by tušili, že překonali poslední překážku a perla je necelých deset sáhů od nich. Erlanth rozděljuje hlídky a ukládá se ke spánku, stejně jako většina družiny. Ne však všichni. Llandaff a Herbert, kteří měli hlídat, přesvědčují ještě Erklyho a Seillyn, aby se vydali prohledat jinou část podzemí.

Malá družina, v jejímž čle jde Herbertův dvojník, tedy opustila spící druhy a začala prohledávat na vlastní pěst. Po chvíli nachází malou místnost, kde na podstavci leží prsten vydávající namodralou záři. Zkušeni kouzelníci Herbert s Llandaffem přemýšlejí, mají-li na věc vůbec šahat, avšak odvážná Seillyn přistupuje a prsten si nasazuje na prst. Ostatní zděšeně pozorují, jak

mladá alchymistka mizí v modrém oparu, ale brzo se zase objevuje. "Co to s tebou udělalo?" strachují se kouzelníci. "Celkem nic, jenom se cejtím v mnohem lepší kondici" odpovídá dívka, "Dem dál". Daleko ale družina nedošla, neboť došlo k těžkému souboji s ghúly, ve kterém padl Herbertův dvojník a všichni psi. Nakonec kouzelníci díky své magii zvítězili, ale stálo je to mnoho sil a tak se vrací k ostatním a ukládají se rovněž ke spánku. Ráno se družina probouzí a po doléčení včerejších zranění vyrazí na další cestu. Tentokrát však správným směrem a perla Undómíel je snadno nalezena v celé své kráse. Nyní druzi opouští bezútesnou jeskyni a venku se scházejí k poradě. "Co budeme dělat teď?" nadhazuje vůdce Erlanth. "Teď bysme mohli dostat toho zelenýho, ne?" navrhuje Burma a Sarim s Rolldem horlivě přikyvuji. "Tak to ne. Jednu perlu máme a k tomu nějaký zlato, takže deme domu" oponuje Herbert. "Co blázníš. Dyk sou tu ještě dvě perly za sto tisíc". "Mě stačí co máme. Že jo, Llandaffe" halasi Herbert a Quonsetský kouzelník přizvukuje. "Budeme teda hlasovat" rozhoduje Erlanth. "No, to je správná řeč" přidává se Herbert, "Tak vy tři tu chcete zůstat a já Llandaff a Erlanth chceme jít, a jelikož Erlanth je vůdce, deme domu". Všichni koukají na Erlanthu, který ještě nic neřekl, ale ten jen krčí rameny a po chvíli doplňuje, "Slyšeli ste, deme domu". Ostatním nezbyvá než souhlasit, protože bez kouzelníků by proti drakovi měli pramalou šanci, a tak se začínají chystat k odchodu. "Jestli sem dobře rozuměl" ozývá se Erkly, na kterého druzi při hádce zapomněli a který s ostatními orridorskými hrdiny jen nechápajíc poslouchal, "tak chcete Orridor opustit. Vy víte jak?" Nurnští se po dohodě rozhodují přiznat a nabízejí třem dobrodruhům, aby Orridor opustili s nimi. "Inu" zamýšlí se Pliskoun, "mě tu nic nedrží. Můj nejlepší přítel padl v boji se skřety a mě by zřejmě čekal stejný osud. Vždyť moc nechybělo a byl sem mrtvej už teď". A kdybych se vrátil, tak mě pošlou zpátky do boje. Ne, zůstanu s váma". "Mě je to jedno. Já si nic nepamatuju, mě sem nic neváže" prohlašuje Ěnmil a mile se přitom usmívá na Rollda. "Já tu taky nechci být" přidává se Seillyn, "Matku sem nepoznala, otec zestárnul a jak špatně viděl, vypil místo čaje prudký jed co lejeme skřetům do vody, a žádné přátele nemám. Chlapi tu myslej furt na to jedno a ženám to vůbec nevádí. Hrůza. Venku je to určitě lepší". "Sakra, tu bysme

tady měli nechat" šeptá Rolldovi Nestor. "Máš recht" přidává se Llandaff, "Bejt takový v Červený sedmě, tak tam maj kšeft jak mastičkář u druidů". Přez řeči berou druzi Seillyn s sebou.

"Erlanthe, já tě nechápu. Proč chceš vodejít?" ptá se Rolld vůdce, když se naskytla příhodná chvíle pro nerušený rozhovor, neboť se ho chce pokusit přesvědčit o výhodnosti vyrabování ještě aspoň jedné jeskyně. "Víš, jednu perlu sme našli a k tomu máme ještě přez padesát tisíc vod draka" To se ale mýlil. Jelikož ho nikdy nanapadlo studovat staré knihy, jak to činil třeba Grundyg, neslyšel nikdy pojem červené zlato, z něž byla vyrobena většina předmětů, které nurnští táhli ve svých tornách. Pokud by Erlantha někdy napadlo podívat se do některých svazků, které obsahuje Nurnská knihovna, našel by ve Starém lexikonu asi toto: "Červené zlato, zvané též orridorské se nachází výhradně v této východní zemi trpaslíků. Od pravého je prakticky k nerozeznání, ale přesto nemá zdaleka takovou hodnotu, hlavně proto, že čistého zlata obsahuje velice málo a je velmi těžko zpracovatelné. Přesto se však hojně používalo, neboť výborně absorbovalo magii. Po zániku Orridoru skončil přísun dalších předmětů a ty staré se dílem ztratili, dílem z nich bylo vytěženo všechno zlato a dnes je prakticky nemožné se s nimi setkat." Tolik Starý lexikon.

Zbytek cesty proběhl ve znamení stálého přesvědčování ze strany Rollda a Nestora, jež však bylo marné. Náladu zlepšovali tři orridorští dobrodruzi, kteří vyzvíдали, jak to venku vypadá. Odezvy se jim však dostalo pouze od Herberta či Llandaffa, kteří jediní netrpěli nechutenstvím. Pochod trval poněkud déle, neboť bezcenné zlato se proneslo, ale přesto druzi dorazili ke vstupní bráně a pomocí magické lahvičky jí prošli ven.

Hned uviděli Silthův vůz a zamyřili k němu. Silth je přivítal s ledovým klidem. "Tak co?" otázal se. "Našli sme jenom jednu perlu" odpověděl Erlanth, "Ostatní se ztratili, pravděpodobně je spolykali draci". "Co se dá dělat. Za jednu perlu dostanete padesát tisíc. Teď nasedněte, pojedeme zpátky". Dobrodruzi radostně poslechli a za dvě hodiny už všichni seděli U hrocha se sklenkou dobrého piva a počítali utržené peníze. Večer pak byly urny s popelem Jacoba a Rwize s pietou uloženy na liscannorském hřbitově.

* O sviních a těch druhých *

Lynhaard z Rugornu, syn Byrthogův
(Napsáno po přečtení Zápisů Llandaffových, kde se píše o zákeřné vraždě Jacobově)

V každém dobrém rodu přec
se najde občas špinavec,
také v Nurnské družině
jsou svině a nesvině

* Návrat na Thindor *

Jacob z Rugornu

"Čas se naplnil. Vzhůru na Thindor!", vzkřikl jednoho hřejivého světového rána ušatý hromotluk Rviz, známý pod přezdívkou Hnis, stojící rozkročmo na obecním rynku. Dal totiž slovo, že se vrátí. A od té doby už uplynul dobrý půlrok. Navečer se několik nadšenců, kteří nemají v oblíbené nedodělanou práci, schází v krčmě U hrocha.

Na rozvrzané hospodské židli se klátí Rviz a na celé kolo se usmívá. "Nechal sem si udělat zlatý zuby", kření se a hází prasátka na všechny strany. Při poslední výpravě totiž nosil mrtvolu v zubech a o dva kly přišel. "No jó, ale aby ti někdo ze závisti nevymlátil hubu", mudruje Páin. Kdepak, když něco říká Páin, tak to se klidně může přihodit. Tenhle prťavec je totiž takřka vševědoucí. Je třeba ale pohovořit i o dalších, kteří se přihlásili na tuto výpravu. Chodec Rolld z domu č.p. 1, jenž je od nepaměti v majetku rodu Erinských, klábosí s druidem Sarimem, který je sice přespolní, ale v naší vsi pečený vařený. Lesomil Sarim už má trochu v hlavě a hlučně chválí přednosti svého oblíbeného likéru z jehličí, přičemž se hrdě bije v prsa, z pytlavinového kabátce se mu práší a na podlaze se tvoří slušná hromádka prachu, jehličí, uschlého bahna a jiného svinstva. Dále tu sedí dva kouzelníci, málomluvný Llandaff a animální Herbert, kteří si šuškají nějaké tajnosti z oblasti černé magie. Llandaff už žije ve vsi ve stavení Quonsettských nějaký ten pátek, ale na výpravu se vydává poprvé. Posledním mužem podivné sešlosti je Edudant z Tiklu, příbuzný tikelských zlodějů,

kteří je však přezdívan jako Éda Tyglík. Jeho koníčkem je totiž alchymie, ale jinak je to zloděj každým coulem. Teď tu sedí, srká pivo a neustále pobízí hostinského Jeremiáše do práce. Není divu, vždyť jsou pokrevně spříznění. Proto se Éda tolik stará, aby líný Jeremy nedostal náhodou od Rugornských vyhozov. Jeremiáš ještě chvíli roznáší korbele a opékaný koňský salám s tvrdým chlebem a pak si přisedává a asi po sté vypráví příběh, který se udál před čtvrt rokem. Tehdy totiž málem přišel o život a následky tohoto otřesu jsou na něm patrné ještě dnes.

"Tak to vám bylo takle za jednoho slunečného dne, dneska už jsou to zrovinka tři novoluní, co se to stalo. To vám tak zrouna šmajdám těma svejma chlupatějma nožkama po šenku, abych jako trochu vypuliroval podlahu před pozdním vodpolednem, když tu slyším tudle Llandaffův řev, jako když ho na nože berou, ba co hůř, řval jako smyslů pominutej.'Ježkovy kukadla, ježkovy voči, aji' mě skolí hrom, esli lžu. Pařezák, valí se sem pařezák, vohromná halda dřeva, co se hejbe. A mašíruje si to rovnou na nás', to přesně říkal a první, co mě napadlo, pěkně chudák, ten Llandaff, takovej mladej a už tak blbej. Dneska to totiž může potkat každýho. Stačí dostať horkou nemoc, vrazí se to do hlavy a už je jich zase v jednoho víc". "Jó, to je praua, čistá praua", zdvihá krví podlité oči od borového likéru druid Sarim, "Onehdá se mi taky něco vrazilo do hlavy, říkal doktor, a už je to tady a člověk se s tím muší nějak vyrounat". "Svatá pravda, s blbostí se člověk musí smířit, jinak se z toho tentononc", dává mu za pravdu Páin, a že pravdu má, to je jisté. "Hele, Jeremku, už mi to konečně dovyprávěj, já to ještě nikdá neslyšel", tváří se nedočkavě Éda Tyglík, čertovo švícko. "Sou věci mezi nebem a zemí, to je jistý", rozvádí svou řeč hostinský a tváří se tajemně, "Prostě ten Llandaff tam tak chvilku vyváděl, ale to už se na rynku začali sbíhat další vobčani. Najednou mi do šenku vpadnul tudle soused Páin, já mu teda říkám Pája, v ruce má tu svojí strašlivou sekyru, svaly mu na lejtkách jen hrajou a vede porad dokola tu svou: 'To je huorn z Rubanic. De si pro lesáka. Já to vim, já to vim. Já sem Páin z Nórienu a všechno znám a všechno vim. To je huorn z Rubanic', a já teda nelenil, ani sem si neslík tu špinavou zástěru a vlít sem do kumbálu, kde mám v takový zaprášený bedně starou kouzelnou knihu. Jó, moje kniha. S tou sem kdysi

taky štrádoval světem a vydělával si na živobytí. Rychle sem jí popad a skočil rounejma nohama doprostřed tý řeže. Byli tam už všechny a ta strašlivá dřevěná vobluda máchala kolem sebe těma vobrovskéjma větvmama a kořenama. No a já, kerej už tak dlouho neúčuchnul k pořádný ráně, tam stál a listoval v tý tlustý knize a nemoh v tom zmatku nic najít. Pak ale Llandaff dostal strašlivou šlupku větví přes záda, málem zakapal, plazil se v písku a plival krvavý sliny. To mě teprv dožralo. To je svinstvo, tlouct takovýho túze učenýho pána a jednoho z nejlepších zákazníků, co se vejčepu tejší. Tak sem čet zaklínadlo za zaklínadlem a byl sem zase děsně vodvážnej, jako za starejch časů, a bylo mi děsně fajn, když tu najednou prásk, kořen v zádech a tma před vočima. Ani vám nevím, jak sem se dostal do postele. Jenom si pamatuju tu děsnou úlevu, když sem vstal a před domem se válela ta vohromná hromada suchýho dřeva. Aspoň bude čím topit v zimě a nijak neriskuju, že mě bude po lesích honit ten šílený druid". "Máš problém? Máš zase nějaký problém?", vrčí nenávistně gorúdyjský hraničář. "Jedinýj muj problém je, že mi ten huorn pošlapal kouzelnou knihu. Má ouplně utrhlej hřbet a potrhaný listy". "Nejhorší na tom je, že ten huorn si přišel pro Gorúdyjského za to, jak zavraždil tu starou pani", praví Rolld z Erinu jízlivě. "Jenomže já sem tak děsně chytřej chlap, že sem zase vyklouz. Kdepak, já sem slizkej jako had. Na mě si nikdo nepřide. Cha chá", chláme se cizák přiopile a zase se bije v nadmutá prsa. "Nevrt' se, padá z tebe bahno!", praví mírumilovně šenkýř Jeremiáš a staví před podivného holohlavého chlapíka další plecháček s borovým likérem.

"Nó, když sme tak u těch řečí", zavádí hovor, zřejmě proto, aby se druid neurazil, na jiné téma Llandaff, "Viděli ste už novou Erlanthovu protězu?". "Von už mrzák Erl nechodí s tím hnusným hákem vod nebožtíka Katzbalgera?", zdvihá obočí elf Herbert, jenž se v zimě tak těžce nastudil, že jen tak tak utekl ze smrtelného lože. "Nechal si v Naglinu udělat novou pazouru. Je celá z plátků černýho kalenýho kovu. Je to móc pěkná práce", popisuje čarodějův nový úd starosta Rolld, "Ta hnáta se sice sama vod sebe nepohybuje, ale má tam takový udělátko, štyry šrouby, vodborně se jim říká motejly, který to všechno držej pohromadě v žádaný poloze. Ty motejly se pěkně utáhnou a už může Linfalas nosit třeba lucernu nebo láhev s

rumem, jak je mu po chuti. Pak ty motely zase povolí a prázdná láhev vypadne". "No jó, tak to je dobrý, ty motely tam, to budou zase ty Linfalasovy chrpový voči aspoň vo něco šťastnější. Von je sice mrzák a takovej mouchy, snězte si mě, ale já vám říkám, von ještě jeho čas přijde. A pak budeme ty chrpový voči valit my", věští temně Páin z prázdného korbelu budoucnost.

"Když tě tu vidím, Páine, tak ti chci říct, že máš túze sympatickou ženu", vzhlíží k trpaslíku Llandaff a vzpomíná, jak se na nedávné svatbě Páina s Lúniel Pitkovou zase jednou přejedl k prasknutí. Byl to pěkný obřad. Hlavně, když se opil a se starým panem Pitkou, Páinovým tchánem, dlouho do noci filozofovali o nesmyslnosti života pívnic kvasinek a při cestě domů rozbíjeli v Nurnu okna. "Jenom sem zvědavej, co budete mít za děti", ohruje opovrhlivě horní ret Sarim z lesa, narážejíc na skutečnost, že Páin je trpaslík, zatímco Lúniel hobitka. Zapomíná však na to, že on sám choval doma skřeta a jeho bratr kojil obře. V tomto ohledu lesáky opravdu nikdo nemůže překonat. "Cha, chá", směje se neurvale Herbert, "Myslím, že hnusnější než hobotr to rozhodně bejt nemůže". Páin je klidás. Už od přírody. A tak jenom povytahuje obočí, mumlá si to svoje: "Mmmhm", a usrkává bílou pěnu. Kdepak. Vševěd Páin už ví jistě všechno předem. Jeho potomstvo bude jistě krásné po mamince a odvážné po tatínkovi. Navečer, kdy družinici ukojili svou nekonečnou žízeň, vyjíždí skupina jezdců pod velením bijce Páina Nórienského na sever. Tam kdesi na Hrůzovském kopci stojí staré věže Thindoru, hradu, kterého se Nurnským nepodařilo dobít. A družinici nemají rádi, když jsou poraženi.

Po dlouhé únavné cestě, kdy za zády zůstal Naglín, město s velkou tradicí kovářského umění, které dalo jistěmu mrzákovi z Liscannoru náhražku ztracené končetiny, se před liscannorskou jízdou zjevil Nový Borgin se svou novou tvář, tentokrát už bez závějí sněhu. I tak je to krásná viska, což se odráží hlavně ve tváři Páinově. Tady žije jeho tchán a tchyně. Z tohoto kraje pochází milovaná Lúniel. Hrška mužů se žene přímo k hostinci Na pitkách, ale na návsi je jejich pozornost upoutána úřední výzvou. Na kmeni staré jabloně, na pergameni s gwendarronskou pečeti, je vepsána výzva k obyvatelstvu:

Na vědomost' se dává,

že se hledá uprchlý vrah,
údajným jménem Korej Gál,
an zamordoval nevinného
sedláka v Novém Borginu
tejto zimy a jeho tělo
zahrabal pod sněhovou duchoň.
Odměna jest' 500 zlatých na dlaň

"A jejdamaně, hledaj Kalla. Eště štěstí, že už je po smrti", sakruje Rviz, jenž, ač se teď hrde zve zlatoustý, je pořád posměšně nazýván Hnisem, "Jak vopadly sněhy v jarním táni, sedlák vyplul na světlo. A s ním i Krchovský!". "To nic", uklidňuje krolla trpaslík Páin. "Pitkovic všechno zatlučou. Anžto o Nurnskejch nesmí padnout ani slovo, budeme si pro změnu říkat Liscannorský". "Ale já nejsem z Liscannoru. Já sem z lesa", chce se odlišit druid z Gorůdye. "Já ti to povím asi takhle", pronáší liscannorský starosta Rolld, který do věci vidí nejlíp, "Na jedné straně jseš ve vesnici takřka furt, U hrocha chlemtáš ty svoje tlamolepy z jehličí, kecáš nám do voleb a kdo ví, co ještě. Na druhé straně žiješ v té své samotě, která podle výkladu gwendarronskejch zákonů nemá právo na starostenskou úřad, takže ať chceš nebo nechceš, jakožto vlk samotář a cizák stejně spadáš pod nejbližší obec, kterou je, jak jistě chápeš, jediné Liscannor. Takže si to srovnaj v hlavě a táhni pěkně za jeden konec provazu tak, jako my ostatní". Během tohoto rozhovoru, kdy Rolld vykládá zákony a lesní muž mění barvy, vcházejí Nurnští do hostince.

Pan Pitka vítá svého zetě i jeho přátele. Hned Nurnské upozorňuje, že ve vsi, kvůli pohnutým událostem z této zimy, zřídily gwendarronské úřady vojenskou posádku, která má za úkol lapit viníky mordu. V Rubanicích prý došlo k bouři prostého lidu a vdovy a sirotci po členech rubanické tlupy byli nelítostně vyhnáni ze vsi. Jejich majetek byl zabaven a rozdělán. Dnes prý je situace v Rubanicích poměrně stabilizovaná a novoborginští s tamními sedláky čile obchodují. Družinici se zájmem naslouchají, pijí kořalku a přikusují pověstné novoborginské koláčky. "A že jsem tak směle, pane Pitka", táže se Sarim, který v otázce peněz nezná bratra, a hladí si čelo, "Nějní tady někde ten Mithram Bloud? Má u nás ještě nějaké nevyřízené dloužek". "Inu, Mithram už tady nebydlí. Jen co se jeho družka zotavila, prodal

duň a zmizel". "Já to věděl", dušuje se Rolld. Páin souhlasně kýve hlavou. Ten to ale určitě věděl dřív. Ne nadarmo je přeci jasnozřivý. "Až ho chytnu, toho chlapa, tak mu téměř rukama zakroutím krkem. Ale než mu ho zakroutím, tak mu uřežu všechny prsty a udělám si z nich náhrdelník. Krásť se nemá, je to hnusný", praví estet z lesa, jenž za největší přátele považuje pytel zlatáků a věrný Dub, z jehož plodů si dělá placky a zálesácký dort. Pomalu se blíží večer a dobrodruzi mají veselou náladu. "Viš, tcháne, stal se ze mě nejšťastnější mužskej, co kdy chodil po tomhle světě", začíná být Páin pod vlivem alkoholu nezvykle výřečný. "Lúniel mě miluje čistou láskou a chce mi povít potomky". "Inu, moje dcera je hodné děvče", rozplývá se pan Pitka a je patřičně pyšný. Vždyť i ke svému zeti získal úctu a má jej rád. Ne všichni lidé se ale radují.

V koutě se krčí elf Herbert a cucá anýzovou kořalku, která rychle stoupá do hlavy. Poslouchá o štěstí cizích a závist mu zřídá útroby. V nitru myslí se mu honí černé myšlenky. Herbert byl vždy zvláštní a jeho zvířecí chování bylo nepředvídatelné. Možná proto nikdy nenašel opravdové přátele. A koho našel, toho buď zradil nebo jinak znechutil. Možná to způsobila kouzelníkova rozdrovená osobnost. Už dávno se mezi lidem tvrdilo, že v jeho těle dřímají dvě duše, duše elfa a duše barbara. A tyto dvě duše prý mezi sebou vedou věčný boj. Chvilí vítězí jedna, chvíli ta druhá. To je možná příčinou Herbertova někdy až nepochopitelného chování. Paranoidní Herbert sedí, trhanými pohyby hladí svého černého havrana. Hlavou se mu honí černé myšlenky. Jediný, kdo jej nezradil, je černá magie. Proč jsou všichni tak zatraceně šťastní!

"Pánové, dnešní večer je na vaši počest", haleká rozverně hostinský Pitka, "Jako zlatý hřeb večera vystoupí se svým necudným číslem novoborginská krasavice". "Cože? Ta škaredá trpaslice s nechutně chlupatými nohama si tady zase bude svlékat špinavé kožené prádlo?", šklebí se odporem Sarim dobromyslný z Temného hvozdu Gorůdye, syn Gronův. "Tak to abysme snad šli, né?!", navrhuje Edudant z Tiklu. "Stejně máme ještě nějakou fachu", připomíná se Rviz. Vždyť dal Ogilvii slib.

Nurnští odcházejí do černé noci. Pan Pitka stojí ve dveřích a mává na rozloučenou. Šílenec Herbert se plouží za družinou a vztekle plive

na zem. Přitom si nenávistně měří nic netušící malou postavu Páina Nórienského. Když hostinec zmizel za zatáčkou, špitl cosi zrádný kouzelník svému havranu a ten vcelku neslyšně vzlétl.

"Jsou to ale dobří hoši", libuje si hospodský Pitka, "A lepšího zeťáka, než je Páin, bych v celém širém světě nenašel. Jen aby na sebe dával pozor. Jeho život je plný nebezpečí". Šťastný krčmář hledí do tmy a dumá. Ve světle, vycházejícím z šenku, se zatřepotala malá černá křídla. Náhle se zeleně zablesklo a z hrdla Lúnielina otce se vydral smrtelný chropot. Jeho popálené tělo žuchlo na zem.

"Cha, chá", zaskřehotal úchyl a posadil si havrana na rameno. Je mocný a všem ukáže, zač je toho loket. Nic netušící Nurnští však pospíchají k Thindoru, kde je cíl jejich cesty. Kroll Rviz se zlatými zuby se nemůže dočkat, až konečně spatří Ogilvii a Eliáše. Cesta se vine vzhůru. Blízko hradu družina přespává a hned za rozbřesku je připravena ztéci hradby. Podle nového plánu totiž hrdinové zaútočí přímo na věž. Herbert přichází z lesa a přivádí ještě jednoho muže, který je němý a blbý. Představuje jej jako svého bratrance. Každý ale ví, že jej kouzelník, jako už mnohokrát, stvořil kouzlem, aby měl aspoň jednoho přítele.

Hrdinové šplhají na vysokou hraděbní zeď a obezřetně se rozhlíží. Před nimi se rozprostírá starý neudržovaný park a mezi stromy se tyčí tři zpustlé věže. Nedaleko je vidět i malý zahradní altán. Všude je ticho a pusto. "Kuše a luky do pohotovosti!", úsečně káže vůdce Páin. Rozkaz je splněn. Herbert, jeho magický přítel a Edudant z Tiklu se po hřebenu zdí vydávají na obhlídku. Nad tím vším třepotá křídélky zákeřný černý havran, Herbertův zlý pták.

"Édo, je tam nějaká vobrovská stvůra", tlumí svůj mohutný dunivý hlas kouzelník, vrah pana Pitky, když průzkumná skupinka obešla po zdi hrad z druhé strany. Prostřednictvím svého povedeného ptáčka má přehled takřka o všem, co je z ocelově šedé oblohy vidět. "Připlížíme se na dostřel", radí fištronský odvážný pr'avý tikelský hobit. Herbert hrdinně stavi do čela svého blběho magického bratrance, který jako by mu z oka vypadl, a průzkumníci se plazí až k samému netvorovi. Tam na malém prostranství nemrtvá obluda Kunhuta, miláček Thindorských, vrtí velkým ocasem ze strany na stranu a malou hlavou

rýpe v zemi. Odkudsi vyběhl bezhlavý pes a začal na vetřelce výt štěrbinou v hrdle. Zsinalý Edudant snímá kuši a divného psa jednou ranou přibodává k zemi. "Dobrá trefa", gratuluje Herbert. "Špatná", oponuje Éda Tyglík a očička mu šibalsky mžikají, "Mířil jsem na hlavu". Kunhuta se otočila a vyrazila dlouhými kroky ke zdi. "Édo, mizíme!", huhlá kouzelník a tlačí malého prcka před sebou. Bum! Obrovská rána ocasem smetla ze zdi blběho bratrance a ten se zřítíl z hradeb. "No nic. Nevadí. Udělám si dalšího", ztěžka supí udýchaný Herbert, který s magií nakládá velmi nešetrně, "Blbý je, že spadnul i s tornou a zbraní".

Zbytek družiny se spouští do parku a plíží se k altánu. Zde je překvapen služebnou Mechtildou a kočím Anselmem. Z blízkého křoví dokonce vyběhají druhý z bezhlavých psů, Theobald. "Já mám snad vlčí mhu!", vzteká se Páin, "To je ten chlap, co ubíchoval k smrti ubohýho Čagdana. Ten chlap, co sme ho v zimě rozpárali před branama Thindoru!". Nic naplat. Je to ten chlap. A teď je, ač nemrtvý, až moc živý. Naštěstí pro hrdiny z Liscannoru není těžké jej znovu skolit a spolu s ním i služku se psem. Přibíhá i Edudant s vrahem Herbertem. "Támdle je hrozná potvora. Trčej z ní bílý kosti a je velká jako nurnská radnice", hlásí kouzelník. Družiníci se plíží mezi stromy s nabitými kušemi a napjatými luky. Ubohá Kunhuta je překvapena ze zálohy a doslova prošpikována šípý a usmažena blesky, pocházejícími od kouzelnické dvojky Herbert, Llandaff. V altánu je objeveno stříbrné nádobí, a tak jej kradenici z jihu cpou do poloprázdných toren. "Sou tu tři věže", praví Rviz, "Stojí před náma poslední úsek cesty. Proto si připravte do pohotovosti soudky s olejem. Až najdeme hrobku pánů z Thindoru, všechno polejeme a zapálíme. Jen tělo Eliáše a panny Ogilvie musíme vynést v pořádku ven". "Já teda nevím, proč se pro tu couru Ogilvii tolik namáháme", stěžuje si Sarim, který Ogilvii nesnáší, protože mu před půlrokem, jako slušně vychované děvče, nebyla po vůli, "Prachy z toho nekoukaj, ženská taky ne, a vo nic víc v životě nejde". "Máš zajímavěj žebříček hodnot, druide", šklebí se kouzelník Llandaff. "Támhle vysoko je vokno", mhouní své tmavé knoflíkové oči Páin. Prostřední věž totiž kolem dokola nemá žádný vchod, ale v nejvyšším poschodí je velká díra po okně. "Zkusím se tam hyperprostorit. Hodim vám potom špagát", navrhuje Rolld a poté, co vůdce souhlasí, vytahuje jakýsi svitek a pod hustými vousy

něco hlasitě mumlá. Chodec mizí jako pára nad hrncem.

"Ty, Llandaffé, mám vo toho starostu strach", praví Páin vzápětí. Možná má opravdu schopnosti věštít minulost, přítomnost i budoucnost, protože Rolld opravdu potřebuje pomoci. Objevil se totiž v komnatě zlé babice Hroznaty Thindorské, která jej ochromila svým pohledem a teď se jej snaží shodit dolů. "Udělej něco, abych se dostal nahoru. Mám takový divný tušení, či co", škemrá dál úzkostlivě Páin. Llandaff tedy nad Páinem čaruje a ten se zjevuje za strnulým Rolldem. Díky své obrovské síle se mu podaří jej nakonec vcepat do místnosti. Hroznata se na trpaslíka vrhá a přitom kouše, štípe a tahá za vlasy. Za jejími zády se zjevuje Rviz, jemuž se také podařilo Llandaffa uškemat a pro dva válečníky už je hračkou rozkuchat stařenu na kusy. Rolld se po chvíli probírá z ochromení a nic nechápe. Mezitím zbytek dobrodruhů vyšplhal po laně do Hroznatiny komnaty. Llandaff si znaveně sedá do panského křesla a odpočívá. Při kouzlení ze sebe vydal mnoho sil a je slabý jako dítě.

"Cejtím ve vzduchu peníze", věští škulilil Sarim dobromyslný zvesela. "Cíl je blízko nás". "Já vím", praví temně Rviz. Dobrodruzi tasí zbraně a sestupují po vrzajících dřevěných schodech dolů. Cesta vede několika patry staré věže, kde přebývají podivní tvorové, jako třeba drápcovci, ale jejich nevtaná přítomnost není pro Nurnské žádnou překážkou. Páin dokonce šlape na jednoho šupinatce, tvora hnusného jako novoborginská krasavice, ale jen suše praví: "Fuj, to sem se lek", a porcuje nebohé stvoření sekerou na řízky. Družina vstupuje do podzemí a na konci dlouhé chodby je místnost. "Vpřed!", velí vůdce Páin rozkaz po svém způsobu a, následován ostatními, vtrhává. V místnosti je dvanáct sarkofágů. "Sme tady", výská Rviz a ani mu příliš nevadí, že se mu do krku zaryly seschlé prsty nějaké zombie. Stála za rohem. A bylo jich tam víc. Bitka není nebezpečná, ale spíše zdlouhavá. Krveprolití hrozí teprve ve chvíli, kdy zadní voj družiny, tvořený slabšími druhy a Sarimem, je napadem dvěma nalpy, podivnými potvůrkami s velmi ostrými zuby. Druid vytahuje sukovici a společně s hrdinným Édou Tyglíkem nalpy ubíjejí k smrti. Zejména hobit Edudant měl namále a útok ze zadu vůbec nečekal. Druzi jsou šťastní, našli truhlici plnou lesklých zlatek,

nejšťastnější je však kroll Rviz, vždyť dostal svému slibu, slibu muže. Spasil Ogilvii a jejího malého bratra. Těla těch dvou jsou spolu s kořistí vynesena a zbytek podpálen. Nurnská družina se za zpěvu vítězných hrdinských písní šine k Novému Borginu. Na vobrtlíku čeká Ogilvie s malým Eliášem. Rviz obřadně pokládá na zelenou trávu jejich těla a ti podstupují velice zajímavý proces vtělení. Thindorská dívka děkuje Rvizovi za záchranu a ten zve oba k sobě do domu. Ogilvie souhlasí.

V Novém Borginu vládne smutek. Vždyť byl odporně zavražděn pan Pitka, majitel hostince Na pitkách. Páin vpadává do hospody a má v očích slzy. "Kde je, kde je!", křičí rozzlobeně a nešťastně zároveň. Tam v komoře v dřevěné rakvi leží milovaný tchán. Ve tváři je bledý, ale zrači se v ní klid. Jeho tělo je zasypané hřbitovním kvítím a kolem hoří voskovice. V rohu pláče stará vdova. Ta ubohá paní se zdá být alespoň o sto let starší, než včera. Tak velký chov v srdci zármutek, tak velká je její bolest. Navztekaný trpaslík odhrabuje květy a rozepíná nebožtíkovi košili. "Vypálená díra v břiše", dumá Páin. "Za to může určitě ten zmetek Herbert". Páin je sice vševědoucí, ale není neomylný. Dokud nebude mít důkazy, nemůže Herberta potrestat. Poklekává před rakví a pronášá strašlivou přísahu, přísahu, která nahání ně mou hrůzu i těm, kdož jsou nevinní. Stokrát běda Herbertovi, jestli je Pitkovým vrahem! A astrální sféry vědí, že je. Tento hnusný zločin nesmyje déšť ani čas. Pitkova krev bude navždy lpět na zrádném rodu Álfheimovců! A duševní deviace přeci bývá mnohdy dědičná.

Nurnští tentokrát, díky truchlivým událostem, v hostinci nezůstávají na korbél naglinského piva ani na mísu koláčků a mlčky odjíždějí domů. Herbert huhlavě zapírá spojitost své osoby s vraždou a při té příležitosti, jak je u Álfheimovců zvykem, každého nazývá prasetem nebo aspoň divokou sviní. Trpaslík Páin se tváří krajně zádušně. Tiché společenstvo po několika dnech doráží do Liscannoru. Obzvláště těžce nese otcovu smrt mladá Lúniel. Páin se ještě více upevňuje v přesvědčení dostat svému strašnému slibu.

Družiníci si dělí kořist a rozcházejí se do domovů. Sarim vláčí po zemi pytel zlatých. Těžce supí, ale jeho šedé oči září nevýslovným štěstím. Táhne na zádech tučnou kořist. Je sice těžká a domů je cesta dlouhá. Ale to nevadí. Alespoň si může v

klidu rozmyslet, na kterou hromadu ve sklepě to zlato vysype. Na tu pravou nebo na tu levou? Možná by bylo dobré založit úplně novou. Čím více hromad, tím lepší chlap. A on je dobrý chlap, jen co je pravda. Rion to říká. Synek to taky říká. Ti dva vždycky říkají, co on chce. Kdyby to neřikali, možná by jim natloukl. Možná. Mokré humusné sandále dělají obrovské tápoty v rozbředlé lesní hlíně a bahno mlaská druidovi mezi prsty. Bahno mu nevadí, je na něj zvyklý. Je ho plný dvorek, plná zahrádka, plný les. Je dobré na revma.

Rviz v pronajatém hostinském pokoji, kde sám bydlí, ubytovává oba sourozence z Thindoru a družiníci se těší, že bude svatba. Rviz se však k thindorské dívce chová spíše jako bratr a za nastrádané peníze jí nechává vystavět v Nurnu dům. Po několika měsících Ogilvie s bratrem podivnému krollovi děkují a navždy opouštějí Liscannor. Končí se historie dobývání Thindoru, jemuž předcházely pohnuté události v Novém Borginu a Rubanicích...

* Gorganské nebezpečí *

Páin z Nórienu

Je právě jedno poradostinové ráno. V Liscannoru však není nikoho, kdo by toužil obdivovat východ slunce, a tak nikde není vidět ani živáčka. A přece. Od severu příjíždí tryskem jezdec, zastavuje se před domem nově zvoleného starosty Rollda z Erinu a bouchá na dveře. Po chvíli je slyšet kledby probuzeného chodce a dveře se otvírají. Rolld podle zelenočervených barev mužova pláště poznává posla z Gorganu a zve ho dále. "Můj pán, Gorandir, vás žádá o pomoc." vydechlu posel. jenž se představil jako Arkold, po té, co mu Rolld přinesl sklenici vína. "V Gorganu se dějí podivné věci." pokračuje a vypráví Rolldovi poslední zajímavosti. Královský šašek totiž královi sdělil, že se něco proti němu chystá, ale nevyjádřil se přesně a jednoho rána byl nalezen v trůním sále s dýkou v zádech. Potom zemřel královský soudce, avšak na jeho těle nebyly nalezeny stopy násilí. Dále posel seznamuje Rollda se situací na královském dvoře. Spolu s Gorandírem řídí stát tři ministři Lundin z Borogu, Agon z Umuru a Sattor z Ghanu. Vysokou funkci má rovněž velitel stráže Drómin z Ursu, jenž byl

nedávno vážně nemocen a od té doby má výpadky paměti. Zdá se však, že je králi hluboce oddán. Dále je tu vrchní komoří Mlind, který však slouží králi od svého dětství a o něm jedině král nepochybuje. V případě převratu jsou toto jedini lidé, kteří mají možnost ujmout se vlády. Dále se u dvora pohybuje sedm šlechticů, ale ti nemají příliš vysoké postavení. Přesto nelze žádnou možnost plně vyloučit. Pokud by král Gorandir zemřel, měla by vláda připadnout jeho synu Drumorovi, za kterého by však měla vládnout jeho matka Alnaan, než dosáhne plnoletosti. Ta však kralování vůbec nerozumí, takže faktickými vládci by byli ministři, kteří zatím spravují stát v dobré shodě bez vzájemné řevnivosti. Král ba ale této situaci raději předešel, a proto se rozhodl pozvat Nurnskou družinu na pomoc, protože většina dobrodruhů je ve městě neznámých, a mohli by nerušeně pátrat. Rolld Erinský a Jacob Rugornský, kteří jsou v Gorganu známi by se zatím mohli porozhlédnout v paláci jako královi hosté.

Odpoledne Rolld svolává družiníky do svého domu a seznamuje je s obdrženými informacemi. Dobrodruzi si uvědomují vážnost situace a chystají se na cestu. Pod vedením nového náčelníka Coreye Kalla vyjíždí k severu Rolld z Erinu, Jacob z Rugornu, Sarim z Gorúdie, Erland Linfals jednoruký, Torp Katzbalger, Čagdan, Jeremiáš Čipera, Krak a nový trpaslík Lowin. Všichni souhlasí s Gorandirovým návrhem, aby Jacob a Rolld přijeli do paláce jako hosté a pátrali tam, zatímco ostatní budou pátrat ve městě. V zájezdním hostinci U plného korbele, osm mil před Gorganem, se družina rozděluje. Jacob a Rolld jedou napřed do paláce a ostatní vyčkávají do setmění, aby se nenápadně vypravili do města.

Těsně po západu slunce vchází do hostince temná postava zahalená v plášti. Opatrně se rozhlédne a pak se zdraví s Arkoldem a přisedává k dobrodruhům. Představuje se jako Askir, člen Gorandirovy výzvědné sítě. Vypráví, že kromě avizovaných vražd šaška a soudce bylo zavražděno i několik lidí v terénu. Nepřítele se však nepodařilo odhalit. Ve městě také byli viděni tvorové vyššího vzrůstu než je obvyklé, zřejmě krollové, což je podezřelé, protože v Gorganu normálně krollové nežijí. Po vyslechnutí nových zpráv se dobrodruzi vydávají do města a Askir s Arkoldem je vedou do jejich prozatimního přibytku.

Jacob s Rolldem zatím přijíždějí do

paláce a jsou přivítáni Gorandirem. Po večere přichází král do jejich komnat a sděluje jim poslední novinky. Nechal si totiž předvolat jasnovidce a ten mu oznámil, že nebezpečí číhá v paláci. Svého úhlavního nepřítele prý nikdy neviděl, ale nachází se velmi blízko. Oba dobrodruzi se zajímají o chování podezřelých osob a nakonec se rozhodují prozkoumat pokoj velitele stráže, Drómina, anžto se jim nelíbí jeho podivná nemoc. Druhý den ráno se tam skutečně vydávají, ale nenacházejí nic zajímavého, pouze Dróminův deník. Je veden poměrně podrobně, avšak poslední zápis byl pořízen těsně před Dróminovým onemocněním. Rolld napadá, že byl Drómin ovládnut cizí myslí a druzi se rozhodují sledovat ho. Jelikož se zatím nedá nic dělat, Rolld si jde hrát se svou neteří Arnúthien a Jacob ve společnosti královského sklepmistra oceňuje místní kořalku.

Ostatní druzi se v klidu vyspali a ráno se vydávají prozkoumat město. Sarim a Jeremiáš se vydávají na radnici s tím, že si chtějí pronajmout na náměstí místo na stánek, v němž by Jeremiáš zájemcům odhaloval budoucnost. Radní se slovy "Komediantů je tu letos málo." souhlasí a sepisuje povolení. Po sehnání většího stanu dobrodruzi tento rozkládají na náměstí, které zároveň slouží jako tržiště. Jeremiáš vychází před stan a za stálého volání "Přistupte blíže. Jsem tu, abych odhalil taje vaší budoucnosti." metá do vzduchu svazky blesků. Sarim si sedá do kouta připraven číst myšlenky kteréhokoliv podezřelého člověka, jenž by si přišel pro radu. Několik lidí během dne skutečně přijde, ale nic zajímavého se dobrodruzi nedozví.

Krak si převáže oči šátkem, aby budil zdání slepce, a spolu se svým psem se celý den toulá po městě a poslouchá rozhovory lidí, ale ani on se nic zajímavého nedozví.

Torp Katzbalger se převlékne za bohatého kupce a Lewin za jeho osobní stráž a spolu s neviditelným Erlanthem procházejí městem. Stavují se u vetešníka a Torp se z něj snaží vytáhnout, jak by se v Gorganu dalo sehnat větší množství zbraní. Dozvídá se, že v Gorganu obchod se zbraněmi příliš nekvete, ale byl by zřejmě schopen objednávkou do několika dnů uspokojit. Víc se Torp nedozví a tak alespoň objednává padesát širokých mečů a odchází.

Čagdan s Coreym se rozhodli maskovat stejně jako Torp a hned ráno míří ke krejčímu, kde

si Čagdan objednává oblečení z nejjemnější látky. Požaduje, aby byly hotovy už navečer s čímž krejčík souhlasí, a tak večer již budí Čagdan dojem movitého obchodníka s osobní stráží, Coreym. Specializují se na lepší hospody až navštíví podnik U lososa a Čagdan přisedává k dalším lépe vypadajícím mužům. Mimo jiné se od nich dozvídá, že kdosi ve městě objednával padesát širokých mečů, což považuje za důležitou informaci, ovšem pouze do doby než se svým objevem chlubí před Torpem.

Večer se doma sešli Čagdan, Corey, Torp, Lewin, Erlanth a Krak. Erlanth je však povolán do paláce na pomoc Rolldovi a Jacobovi, kteří chtějí, aby neviditelný sledoval Drómina. Krak vyráží do večerních ulic, ale záhy končí v nevěstinci U milosrdných, kde se sice s počátku snaží něco vytáhnout z tlupy opilých kudůk, ovšem po chvíli snažení si vybírá pěkné děvče a odchází dělat to, co se při podobných příležitostech obvykle dělá.

Sarim s Jeremiášem se po uzavření stanu vydali prohlédnout jeden z městských chrámů a po chvilce snažení nalézá Sarim pod oltářem tajný vchod do podzemí. Po uzavření chrámu se tam oba vydávají a celou noc potom bloudí městskou kanalizací. Podaří se jim najít jen dva jiné východy; jeden ve sklepech jedné hospody a druhý pod oltářem dalšího z chrámů, kterým podzemí opouštějí. Cestou domů ještě nahlízejí do hospody U zlomeného žebra, která je doposud otevřena. Uvnitř se opilí obyvatelé právě hádají o lidech velkého vzrůstu. To Sarima zajímá a tak objednává pít pro celou hospodu a vyzvídá něco bližšího. Jeden na mol opilý pobuda totiž tvrdí, že předešlou noc viděl nesmírně velké lidi. Sarimovi se z něj však nepodařilo dostat, kdepřesně to bylo, ale spokojuje se s přibližnou polohou místa. Po té se loučí s děkujícími ochmelky a odchází domů. Mezitím Coreye omrzelo čekání a spolu s ostatními se vydává obližet noční město. Jako svou zónu působení si vybírají okolí paláce a po chvíli obhlížení zjišťují, že několik domů zde nejvíce známky obývání a docela dobře by se tu mohl někdo skrývat. Vybírají si namátkou jeden dům a objevují vylovenou zadní branku. Od ní směrem k domu vede stezka prosekaná křovím zarostlou zahradou. Zloděj Čagdan se opatrně přibližuje k domu a vidí dva krolly sklánějící se nad mrtvolou. Torp se také přibližuje a sníž se číst jednomu z krolů myšlenky, ale zjišťuje, že kroll je tak hloupý, že žádná kloudná myšlenka v jeho hlavě není. Vůdce

Corey se rozhoduje poslat Čagdana do paláce pro posily a ostatní tu zatím zůstanou hlídat. Čagdan tedy přibíhá k bráně paláce a nachází tam vojáka. Snaží se ho přesvědčit, že je nutné, aby byl vpuštěn do paláce a přidává navíc i pár zlatáků. Voják odbíhá a za chvíli se vrací se svým kolegou. Zasvětili čepel mečů a Čagdan se posléze probral svázaný a pochroumaný v temnotě. Snaží se volat o pomoc, ale ozvěna je mu odpovědí.

Jeho druhy po čase marného čekání jímá podezření a Corey s Lewinem vyrazí za Čagdanem zatímco Torp se skrývá v křoví a čeká. Oba válečníci rychle přibíhají k bráně a nalézají tam dva vojáky. Stejně jako Čagdan se je snaží přesvědčit o důležitosti svého poslání a jeden ze strážných se s Coreym vydává směrem k paláci. Druhý zůstává s Lewinem u brány, když tu se ozývá Coreyovo zoufalé volání: "Pomoc. Stráž." Lewin vytahuje sekeru, ale to už vzduchem sviští čepel dlouhého meče a trpaslík se kácí k zemi. Probouzí se až po drahé chvíli v křoví svázaný a s roubíkem.

Corey byl totiž svým vojákem napaden, ale udržel se na nohou a snaží se prchat směrem k paláci zoufale volaje o pomoc. Voják však běží za ním. "Co to je?" probouzí se náhle Rolld a vtom již poznává hlas Coreyův. V tu ránu je na nohou a budí tvrdě spícího Jacoba se slovy "Rychle. Něco se děje." a oba utíkají ven z paláce. Cestou potkávají ještě Erlantha, kterého by si samozřejmě nevšimli, kdyby na sebe neupozornil. Před palácem nacházejí zraněného Coreye v zajetí několika strážných, mezi nimiž je i Drómin. "Tento muž vnikl do paláce a napadl mě." tvrdí zákeřný voják. "To není pravda." hájí se Corey, "Nesu důležité sdělení pro krále." "Zavřete ho do vězení." rozhoduje Drómin, "Král ráno rozhodne." Corey je tedy odveden do žaláře zatímco Jacob s Rolldem míří do Gorandirových komnat. Informují krále o tom co se zběhlo a když v paláci opět nastává klid, odcházejí s ním do žaláře. Cestou potkávají Coreye táhnoucího omráčeného vojáka, toho kterým byl předtím napaden. Voják totiž vnikl za ním do cely, ale Corey ho překvapil nenadálým útokem, podařilo se mu zbavit ho zbraně a posléze omráčit. Se svolením krále odnášejí druzi tělo do mučírny, která sice nyní slouží jako vinný sklep, ale několik nástrojů tu ještě zůstalo. Jacob se ihned po vojákově probuzení ujímá řízení mučení, ale když voják ani po useknutí prstu nejvíce známky bolesti natož chuti něco sdělit

a jen tupě zírá před sebe, napadá Rollda, že je rovněž pod vlivem cizí mysli.

Mezitím kolem svázaného Čagdana proběhl voják a ucpal mu pusy hadrem. O chvíli později proběhl voják kolem hlídajícího Torpa. V zápětí běžel opačným směrem a s ním ještě dva krollové. Torp se vydává za nimi, ale jelikož je sleduje s uctivé vzdálenosti, brzo mu zmizí. Malý theurg se rozhoduje zamířit do paláce, kam předpokládá, že ti tři běželi. Pije jeden ze svých lektvarů a v tu chvíli pro něj přestává platit graitace. Přehupuje se tedy přes zeď kolem královské zahrady a vznáší se podél stěny paláce k jednomu z oken. Shodou okolností je to právě okno Gorandirovi ložnice, kde nyní dlí pouze královna Alnaan. Tu kudůk přesvědčí o své spřízněnosti s Rolldem a Jacobem a jelikož vypadá důvěryhodně, pouští ho královna dovnitř. Podle její rady se vydává do žaláře kde v mučírně nachází své druhy.

Čagdan opět spatřil světlo. Tentokrát se blíží z druhé strany a po chvíli už se kolem proflitili voják a dva krollové.

V mučírně se mezitím radí druzi s králem o dalším postupu, když tu se věci rozhodnou sami. Dveře se rozlétli a v nich stojí Drómin po boku s jedním vojákem a dvěma krolly.

Přenesme se zatím k Sarimovi a Jeremiášovi. Cestou z hospody narazili na mrtvolu člověka. Po jejím ohledání přišel Sarim příčinu smrti: byla jí dýka jejíž rukovět doposud trčela meti lopatkami. Sarim se s pomocí svého psa snaží stopovat a nalézá několik stop, mezi nimi jedny nezvykle velké. Vydává se po nich, když tu je zasažen šípem. Opodál se stínu vidí malou postavu s kuší a sesílá na ni mocný úder. Postava kolísá a snaží se běžet pryč, když je dohnána a doslova roztrhána sarimovým psem. Ze stínu za Sarimem však vystoupila další, mnohem větší postava a vzápětí zasvítl vzduchem kyj. Sarim se chytá za ránu na hlavě, ale rychle se vzpamatovává a útočí svou Brethilovou holí. Po chvíli boje se mu daří krolla omráčit a spolu s Jeremiášem táhnou všechny těla do svého domu. Tam už dorazil mírně podroušený Krak a vítá přátele se spokojeným úsměvem na rtech. Na mrtvolách nenacházejí nic zajímavého a tak probouzí krolla a pouští se do výslechu. Krll má však velký strach ze svého pána, ale když mu Krak začne řezat ucho, naznačí směr, kterým by se měli dát. Vzápětí s třeskem praská sklo

v okně a kroll je umlčen svazkem blesků. Oba hraničáři, Sarim a Krak, pouští do objevivšího se havrana proud magie a opeřenec se řítí z oblohy. Krak ho přináší, ale neshledává na něm nic zvláštního.

"Měli bychom se podívat tam jak ukazoval." navrhuje Krak. Po chvíli bloudění temnými uličkami však nenalézají žádný dům připomínající doupě zlých bytostí. Nakonec napadá Sarima, že by to mohli skusit podzemím. Studnou za domem se tedy s Krakem pouští do gorganské kanalizace a po chvíli pátrání nalézají stopy krve a kousek odtud schody nahoru zakončené poklopem. Opatrně otvírají a ocitají se v malé komůrce. Sarim chce otevřít jediné dveře, ale jeho počín doprovází nervydrásající zavržení. Po chvíli tich je slyšet štrachání z jedné z postraních místností kam druid okamžitě vtrhává a zneškodňuje jednoho polospičího krolla. To už jsou slyšet blížící se těžké kroky a oba dobrodruzi se ukrývají v pokoji nebohého krolla a zavírají dveře. Ty však vzápětí vylétají z pantů a do místnosti se řítí obrovský kroll s kyjem v obou rukou, když v tom inkasuje ránu Brethilovou holí a chodeckým mečem. Jeho zuřivost se stupňuje a zběsile útočí na Kraka, jenž pod jeho ranou padá k zemi. Sarim se zoufale ohání Brethilovou holí, ale neměl by šanci nebýt slunečního prstenu, jehož blesky definitivně likvidují rozuřeného bojovníka. Za ním však stojí vysoký muž bez brnění pouze s holí. "My, my jsme tu jen chtěli krást." vymlouvá se Sarim, když tu cítí, že nemůže pohybovat údý a kácí se k zemi.

"Připrav se na smrt, králi." pronáší Drómin temným hlasem. "Jak si to zodpovíš?" táže se zmatený král. "Vrazi jsou tady." směje se Drómin a ukazuje na nurnské stojící před králem. Zbraně opouštějí pochvy a začíná krvavá řež. Erlanth za cenu zviditelnění likviduje vojáka blesky, Jacob se staví jednomu krollovi a Rolld s Coreym si berou druhého. Proti Dróminovi zůstává malý Torp, který odvážně vysílá blesky ze svého prstenu. Drómin je však dobrý voják a tak než se ostatní stačí zbavit svých soupeřů a jít Torpovi na pomoc, ten umírá. V tu chvíli je Drómin už těžce raněn blesky a ostatním družiníkům se ho společnými silami daří zlikvidovat.

Všichni sesklánějí nad mrtvým Torpem, ale není v jejich silách nebohému theurgovi pomoci. Brzo však přechází nostalgie a dobrodruzi se začínají věnovat praktičtějším věcem, to jest

Torpovou pozůstalostí. Zjišťují, že Torp byl ověřen kouzelnými předměty a hned je mezi sebou dělí. Krále pak žádají o prozatímní utajení kudůkovi smrti a opouštějí sklepení. Corey se schání po svém meči, o nějž pišel při souboji před palácem a po chvíli jej nachází. To už se objevuje i Lewin, kterému se podařilo dostat z pout, ale od několikahodinového ležení v trávě je celý dřevěný. Důležité však je, že je živý a dokonce našel i svoji sekeru. Okamžitě začíná spílat ostatním nejrozmanitějšími trpasličími nadávkami za to, že ho nechali tak dlouho bez pomoci. Po uklidnění trpaslíka žádají dobrodruzi krále, aby nechal prohledat palác a vydávají se do domu, kde předtím #Coreyova skupina objevila krolly. Dům je však pustý a prázdný a nelézají tu pouze menší zásoby jídla. Rozhodují se tedy k návratu domů kde tuí Sarima. Po příchodu domů spatří dobrodruzi nejprve čtyři mrtvolky ležící na chodbě. Nejvíce je zaujme Krak, kterého Sarim, po té co se začal znovu pohybovat, dotáhl domů a sám se uložil ke spánku. Ostatní se také rozhodují odpočinout si a jdou taky spát.

Čagdan opět spatřil světlo. Na to se přiblížili dva královští vojáci a rozvázali mu pouta. Je předveden před krále, kterému oznámí, že je členem družiny nurnských a ten ho posílá za ostatními. Když Čagdan přichází domů a vidí, že všichni spí, uléhá rovněž.

Kolem třetí hodiny odpolední se odpočatí dobrodruzi mobilizují a vydávají se za Sarimem do nepřátelského domu. Tam nalézají jen dva mrtvé krolly a stopy po spěšném balení. Začínají setedy ptát po městě a zjišťují, že jeden voják videl po ránu jet dva jezdce k jihu. Dobrodruzi se tedy vydávají na jih, ale nedojedou daleko a vracejí se ke králi. Ten nyní zve všechny do paláce jako čestné hosty a vysílá posly po celé zemi. Za dva dny se vrací jeden z poslů ze zprávou, že v Turstu si dva jezdci odpovídajícího popisu měnili koně a rychle pokračovali v cestě. To znamená, že nyní mohou být kdekoliv a momentálně nemá cenu po nich pátrat.

Král tedy dobrodruhům děkuje a vyplácí jim zaslouženou odměnu. Kromě toho dostává každý koně z nejlepšího gorganského chovu. Navíc král oznamuje dobrodruhům, že nedávno byla objevena stará elfí hrobka v západních kopcích. Pokud by měli zájem, mohou se tam vydat. Nurnští souhlasí, ale Corey by se rád zdokonalil v oboru šermíř a tak se

výprava o tři měsíce odkládá. Mezitím jsou dva neboštici, Torp a Krak, přavezeni do Liscannoru, kde je Torp pohřben na hřbitově zatímco Krak na Čagdanově zahradě. Čagdanovou zásluhou dostávají oba náhrobek. Torp se slovy:

"Všem tluchubům ukázat znal,
že kudůkovi slučí čest."

a na Krakově je napsáno:

"Cesta trnitá ne vždy do růžové zahrady vede."

Čagdan vůbec hýří aktivitou a tak zatímco ostatní tráví většinu času v hostinci U hrocha a Corey běhá po cvičišti, mladý zloděj se seznamuje s pohlednou dívkou ze svého rodného kraje a v krátkém čase ji pojímá za manželku. Aby měli kde bydlet, začíná v Liscannoru budovat věž.

Po čase odpočinku se družina vydává zpět do Gorganu a odtud na západ do lesů. Král s nimi posílá ještě dva vojáky, kteří znají polohu hrobky a ti je dovádějí k velkým kovaným dveřím. "Tady za dveřma je ještě chodba. Pak další dveře a za nima už nějaký potvory." říká voják a vrací se se svým druhem zpět. Nurnští otvírají dveře a míří kupředu. Po boku velitele Coreye Kalla jde trpaslík Lewin, za nimi Rolld z Erinu a dva kouzelníci Jeremiáš z Tiklu a elf Herbert, následováni Erlanthem, Jacobem a Sarimem a družinu uzavírají Čagdan a Erwill, nový elf válečník. Takto vbíhají do první místnosti, která se nachází za dveřmi zajištěnými závorou, proti případnému úniku nestvůr. Místnost je plná zombií, konkrétně, po Helbertově přepočítání, je jich tam patnáct. Corey, Lewin a Rolld se vrhají kupředu a rozsekávají ohavná těla svými meči. Helbert vrhá mezi zombie jednu vlastnoručně vypěstovanou hrušku, která některé zle zraňuje. Bohužel zombiím pařátům podléhá trpaslík Lewin, čímž je proražena obraná hráz a zombie se chystají útočit na kouzelníky. Ti však jednají rychle a těla nestvůr se pod náporom blesků řítí k zemi. Corey s Rolldem po té zaštíťují trhlínu v obranném postavení a likvidují zbytek nestvůr.

Corey namátkou vybírá jedny dveře a družina postupuje do další místnosti, kde se setkává se třemi přízraky. Ti mají příležitost ochutnat ostří mečů Rollda a Coreye Kalla spolu s nějakým tím

bleskem a záhy jsou rozmetáni. Dále družina objevuje několik hrobek. Zpočátku se všichni bojí imaginárních bytostí, které tuší v rakvích, a tak se blíže odvažují pouze Rolld a Corey a nebojácní kouzelníci Erlanth a Herbert. Ukazuje se ale, že rakve obsahují pouze zbytky elfích těl a sem tam i nějakou tu cennost. Za těmito hrobkami končí chodba velikými dveřmi se čtyřmi zámky. Po stranách jsou pak další různobarevné dveře. Erlanth přistupuje a čte staré runy vyryté na stěně:

"Cítíš-li se obratný
tak vstup do bílých dveří,
jestliže dost silný jsi
modré dveře otevři
oplýváš-li bystrostí
dej se do žlutých dveří
kdo silnou mysl máš
do červených se dáš
když to co hledáš nenajdeš
nikdy se nevrátíš zpět."

"Tak, kdo se hlásí dobrovolně?" táže se vůdce Corey Kall. Jelikož se nikdo nehlásí, začíná hádka, kdo z jakého důvodu nemůže kam vstoupit. Nakonec se najde pět odvážlivců Čagdan, Jacob, Rolld, Erlanth a Erwill. Erwill totiž bere Erlantha na záda a takto se jim podaří obelstít dveřní mechanismus a dovnitř se dostanou oba. Před sebou mají podivnou šachovnici, ale kouzelník Erlanth po chvíli vydedukuje její funkci a získává klíč.

Rolld si zase myslí, že má silnou mysl a tak se vydal do červených dveří. A skutečně. Jen kousek ho dělil od smrti v těžkém duševním souboji s kamenou sochou, ale zvítězil a klíč je jeho.

Jacob si vybírá modré dveře. V úzké chodbě se orientují pouze svým zvláštním sluchem a tak objevuje provaz visící od stropu, díru v zemi a za ní jakýsi mechanismus. Tahá tedy za provaz a zjišťuje, že když zatáhne dostatečně silně, přiblíží se nějaká destička. Posléze se mu podaří destičku přitáhnout až k sobě a nahmatává na ní klíč.

Zbývá tedy Čagdan. Když už všichni odvážlivci několikrát převyprávějí co se za těmi kterými dveřmi odehrálo a zloděj se stále nevrací, učinili dobrodruzi několik pokusů proniknout za ním. Po kratší námaze toho nechávají a kohosi napadna, že místnost je pravděpodobně magicky odstíněna. Sarim se alespoň dívá do palantíru, který přivezl ještě z Erkrachtu, a vidí Čagdana ležet na

zemi, avšak pravidelně oddychujícího a s tornou pod hlavou. "Von chrápe!" volá překvapeně Jacob, který druidovi koukal přes rameno, "My se snažíme a von si tam klidně chrápe." Pak bere nůž, vyrývá do stěny sotva čitelné runy "Jsme před vchodem." a se slovy "Dokud nevyleze tak se stejně dál nedostanem." opouští jeskyni. Před jeskyní se dobrodruzi věnují bohubilé činnosti jako je hra na schovávanou a někteří vyrazují na lov. To se příliš nelíbí druidu Sarimovi, který má zvířátka rád, ale raději upouští od přímé konfrontace a jde sbírat kořinky. Po pěti dnech vylézá z jeskyně Čagdan a radostně třímá poslední klíč.

Čagdan se totiž před vstupem do místnosti pomocí čarovného lektvaru zmenšil a takto proklouzl dovnitř. Po několika sázích chodby viděl před sebou bezednou propast dolů a za ní nějakou miskou připevněnou na zdi a nad ní bílé oko. Chvilí čekal něvěda co dělat, když tu se zvětšil do normální velikosti. Všiml si ještě, že na misce je položen klíč, ale to už z oka vylétla podivná bílá střela, které zmatený zloděj nestačil uhnout. Ještě se ani nestačil vzpamatovat z první rány a už na něj letěla druhá. Ani teď se Čagdan nevyhnul a následkem zranění se skácel k zemi v mdlobách. Když se probрал, raději ani nevstával, aby neprovokoval oko jen se uvelebil na zemi a dva dny spal. Po této době se pokusil opět vstát a další střela ho přinutila rychle si zase lehnout a spát další dva dny. Když se opět cítil dost svěží, vzal rybářský prut, jenž mu odkázal Krak, a snížil se z polohy ležmo zachytit klíč na háček. Podařilo se mu však jen aktivovat oko, ale tentokrát se vyhnul a zjistil, že s úspěšným uhnutím se miska s klíčem přiblíží. Po několika hodinách bezvýsledné práce s prutem, kdy je ještě několikrát nucen uhybat střelám se miska s klíčem přiblížuje na dosah. Zloděj nechce nic riskovat a tak se přivazuje ke klíci u dveří a takto zabezpečen se snaží natáhnout pro klíč. Je nucen vyhnout se ještě jedné střele a to už se klíč přiblížil až k němu a jelikož další střely nelétají, může v klidu opustit místnost. Po tom, co Čagdan dovyspráví svůj zážitek se dobrodruzi vrací do hrobky a pomocí klíčů procházejí zamčenými dveřmi. V další místnosti je však cesta přehrazena ohnivou stěnou. Ke zděšení dobrodruhů z ní vzápětí vycházejí jejich dvojníci v poněkud průsvitné podobě. Rolld, skuz je úderovat." navrhuje Sarim. "To víš, a dostanu jí taky." brání se chodec. Po

kratší úvaze nurnští schovávají zbraně a dvojníci jejich pohyb věrně kopírují. "Pchá. To je určitě atrapa." napadá náhle Jacoba a kroll se přibližuje k ohni a strká do něj ruku. Všechny praští přes nos zápach pálící se kůže a Jacob začíná s šiléným řevem běhat po místnosti. Nakonec se uklidňuje a nechá si popáleniny odborně vyléčit Rolldem. Mezitím se Corey přibližuje ke svému dvojníkovi a nechává ho do sebe vstoupit. Pak se přibližuje k ohni a bez problémů prochází. Ostatní ho následují pouze Čagdan má k této metodě nedůvěru, i když se z plamenů vynořuje Coreyova ruka a Sarimova hlava, obě vybízející k postupu. Nakonec ho ale napadá, že nastal čas na hrdinské skutky a rovněž prochází.

V další místnosti se družina setkává s ghúly pod jejichž pařáty se kácí k zemi nejprve Corey, pak Rolld a nakonec Erwill. "Elfy přece ghúlové nechromujou." diví se Jacob. "Esli von nejni tuhej." vysvětluje Čagdan a má pravdu, Erwilovo tělo začíná pomalu vychládat. To už je družina na konci své cesty a objevuje honosnou hrobku dávného elfího vládce. Mezi množstvím cenností se je nalezena mince s blahodárnými znaky života. Po hlasování je použita na trpaslíka Lewina a ten skutečně ožívá. "No, alespoň to má se vším komfortem. Je to ostatně elfí hrobka." komentuje Erlanth ukládání Erwilova těla do sarkofágu vedle ostatků doposud jediného majitele.

Zatímco všichni odpočívají po namáhavém boji v královském paláci v Gorganu, Corey Kall vyzvídá, není-li v Gorganu k mání nějaké pěkné děvče na vdávání. S radostí přijímá informaci, že dvě takové by tu skutečně byli a král hodlá v brzké době uspořádat bál, na kterém se patrně objeví.

Na plesu se Corey objevuje v nejlepších šatech jaké sehnal a začíná se dvořit dívce jménem Yullien. Ta je jeho přízní notně poctěna, neboť žádný jiný mladík o ní zájem neprojevil. Corey se snaží a je pozván na rodinou usedlost Yullieniných rodičů. "Palác" je sice spíš větší stodola, ale pokoje jsou celkem pohodlné a Corey uvažuje, zda jeho nový dům zajistí Yullien dostatek pohodlí. Zve ji však i s rodiči do Liscannoru, neboť se předem dohodl s Rolldem, že bude jeho luxusní dům vydávat za svůj. "Vítám vás, pane domácí." uctivě se klaní Rolld a opraňuje Coreyovi róbu. Yullien i rodiče jsou potěšeni výstavností domu, ale Rolldovi se zdá, že se zdržují příliš dlouho a nabádá Coreye k rychlejšímu postupu, protože se mu nezamlouvá spát v podkroví

vlastního domu. Corey nakonec odjíždí zpět do Gorganu, kde pojímá Yullien za ženu a jelikož je mezitím dostavěn jeho vlastní dům, může ji přivést a nastěhovat do Liscannoru.

* Skřetí nářez *

Páin z Nórienu

Po návratu do Nurnu se dobrodruzi dozvídají, že Gwendaronská armáda rozdrtila skřety na východní hranici a jelikož jich mnoho padlo do zajetí, bude se konat turnaj ve střelbě na živé cíle. U podobné akce nemůže Nurnská družina chybět a tak se téměř všichni její členové hlásí do soutěže.

Pravidla turnaje jsou jednoduchá. Před střelce bude v malých intervalech vypuštěno deset skřetů a zlikvidováno musí být co nejvíce s tím, že každý má pouze dvacet šípů. Nejhůře střílel Corey Kall s pouhými pěti zabitými skřety, o něco lépe Jacob se šesti a před ním ještě Rolld a Atir se sedmi. V prvním kole skončil i Sarim s devíti zatímco do dalšího postoupili Torp Katzbalger, Čagdan a dva nováčci Bregil a Durimir s plným počtem skřetů.

Ve druhém kole už běželo pouhých pět skřetů, ale tito již byli podstatně odolnější. Střelci měli k dispozici opět dvacet šípů což ne všem stačilo a tak všechny zlikvidoval pouze Čagdan. Bregil s Durimirem si připsali tři a Torp čtyři, ale na postup to nestačilo.

Do posledního kola se spolu s Čagdanem kvalifikovali ještě tři hobiti a jeden kudůk. Tentokrát se střílelo osmi šípy na dva skřety. Kudůk netrefil žádného a dva pouze hobit Hollop, jenž tím pádem zvítězil. Čagdan a zbylí dva hobiti dostali jednoho a tak se museli rozstřelovat. Každý měl čtyři šípy a musel jimi skolit jednoho skřeta. První hobit nevydržel napětí, hned se netrefil a vypadl. Čagdan s druhým hobitem však mířili přesně a souboj pokračoval stejným způsobem dále. Ve třetím kole zabil Čagdan svého skřeta pouhými dvěma šípy což hobita zřejmě totálně zdeptalo a ve čtvrtém kole netrefil. Napětí vrcholilo, ale Čagdan se nenechal vyvést z klidu a mířil přesně. Ziskal tudíž odměnu za druhé místo, ale především obdiv a uznání ostatních dobrodruhů.

*** Pravidla pro stavbu domů ***

Halk z Erinu, Duiron z Ardasanu
[Uvádíme zde původní pravidla pro stavbu domů z roku 1020, na kterých těsně před svou smrtí ještě pracoval Duiron z Ardasanu, který byl roku 1019 souzen pro velezradu a také popraven; pozn. vydavatele]

Pořizování domů a pozemků

Došli jsme k závěru, že se již dále nemůžeme dívat na to, v jakých životních podmínkách dobrodružové Nurnské družiny v časech mezi dobrodružstvími žijí. Proto jsme se rozhodli pro vydávání královské půdy do rukou soukromých vlastníků.

Typy obydlí: (čtvereční sáh = čs.)

1) Stan	rozměr:	2-15 čs.
	výška:	1 patro (do 2 sáhů)
	materiál:	kůže, plátno, tyče
	cena:	1 zl./čs.
2) Chatrč	rozměr:	6-25 čs.
	výška:	1 patro (do 2 sáhů)
	materiál:	roští, dřevo, kůže, plátno
	cena:	2 zl./čs.
3) Bouda	rozměr:	10-30 čs.
	výška:	1 patro (do 2 sáhů)
	materiál:	prkna, dřevo, plátno, trámy
	cena:	5 zl./čs.
4) Srub křížený	rozměr:	15-40 čs.
	výška:	1 patro (do 3 sáhů+ podkroví)
	materiál:	prkna, klády, trámy, hřeby
	cena:	10 zl./čs.
5) Srub hladký	rozměr:	15-50 čs.
	výška:	1 patro (do 3 sáhů+ podkroví)
	materiál:	prkna, opracované, klády, trámy, hřeby
	cena:	15 zl./čs.
6) Hrázděné stavení	rozměr:	20-80 čs.
	výška:	2 patra (do 3 sáhů +podkroví,
sklep)	materiál:	kámen, prkna, opracované

klády, trámy, hřeby	cena:	30 zl./čs.
7) Cihlový dům	rozměr:	20-120 čs.
	výška:	2 patra (do 3 sáhů +podkroví,
sklep)	materiál:	kámen, cihly, opracované
klády, trámy, hřeby	cena:	35 zl./čs.
8) Kamenný dům	rozměr:	25-150 čs.
	výška:	2 patra (do 3 sáhů +podkroví,
sklep)	materiál:	opracovaný kámen, cihly,
opracované klády, trámy, hřeby	cena:	40 zl./čs. + 1000 zl. poplatek
městské radě za svolení	9) Statek	rozměr: 60-300 čs. + m i n i m á l n í
pozemek 300 čs.	výška:	3 patra (do 3 sáhů +
	podkroví, sklep)	
	materiál:	opracovaný kámen, cihly,
opracované klády, trámy, hřeby	cena:	40 zl./čs. + 3000 zl. poplatek
městské radě za svolení	Ceník vybavení domu:	
	(jsou zde popsány tři druhy předmětů - nutné,	
	pěkné, luxusní)	
stolička		0,1;1;10 zl.
židle		0,3;3;30 zl.
křeslo		1;10;100 zl.
stolek		0,3;3;30 zl.
stůl		1;10;100 zl.
skříň		2;20;200 zl.
truhlička		0,5;5;50 zl.
truhla		2;20;200 zl.
postel		4;40;400 zl.
kolébka		0,3;10;100 zl.
prosklená		
skříň		-;50;500 zl.
zrcadlo		-;30;300 zl.
krb + komín		1;30;300 zl.
nádobí		5;50;500 zl.
6x miský		
a číše		5;50;500 zl.
pokrývka		1;10;100 zl.
koberec		-;1;20 zl.

na 1 čs.

Kožešiny: Zde jsou uvedeny pouze ceny kůží a kožešin, které je možno získat na běžném trhu. Ostatní kožešiny a kůže je třeba přinést si z dobrodružství.

krysa	0,01 zl.
králík	0,1 zl.
kočka	0,1 zl.
pes	0,3 zl.
koza	1 zl.
kůň	5 zl.
osel	2 zl.
kráva	7 zl.
mezek	2 zl.
poník	3 zl.
zajíc	0,2 zl.
liška	10 zl.
ovce	10 zl.

Ceny se mohou upravovat.

Základní cena pozemku 0.5 zl.

Příplatky:

moře do 1 míle	0.2 zl.
řeka do 1 míle	0.2 zl.
potok do 0,5 míle	0.05 zl.
obchodní cesta	0.2 zl.
les do 1 míle	0.15 zl.
za každý dům v sousedství	0.05 zl.
hospoda (od vesnice výše)	0.1 zl.

Kategorie sídlišť podle počtu obydlí (stanů nepočítaje):

samota	1-2
malá	1
velká	2
osada	3-9
malá	3-4
střední	5-6
velká	7-8
vesnice	9-20
malá	9-12
střední	13-16
velká	17-20
město	21-50

královské město

51 a výše

*** Bestiář pana B. ***

Tento bestiář je už starý několik let. Dostal jsem jej kdysi od svého přítele, zesnulého Thadeáše Čipery z Tiklu, který se pravděpodobně s tvůrcem následujících stvůr znal. Jméno autora však pro mne zůstalo skryto, proto jej zvu, podle tradic, panem B. I tak bych mu tímto chtěl vzdát hold.

L.R.

Černá zombie

Životaschopnost: 4

Útočné číslo: 6 +zvl.

Obranné číslo: 4

Mez vyřazení: 0

Velikost: B

Bojovnost: 10

Rychlost: 20/5/30

Intelligence: 5

Přesvědčení: zákonné zlo

Zkušenost: 100

Černé zombie jsou zombie, které mocní a zlí mágové vybavili větší silou a hlavně zvláštním útokem, kterým jsou černé temné blesky, které mají útočné číslo 8 a mají individuální sílu. Černá zombie může použít 3 blesky za směnu a může jimi útočit na více postav najednou, stojí-li před ní. Může používat také široký meč.

Drápovec

Životaschopnost: 2(+3)

Útočné číslo: 8,8

Obranné číslo: 5

Mez vyřazení: 0

Velikost: A

Bojovnost: 9

Rychlost: 40/7/35

Intelligence: 16-19

Přesvědčení: zmatené zlo

Zkušenost: 100

Drápovec je samotářská, ohyzdná potvůrka krvavě červené barvy. Má protáhlou hlavu a dlouhé ostré

nafialovělé drápy, kterými útočí. Má však moudré a hluboké oči. Je-li npade, může 3x za den vyvolat kouzlo obrany, čímž se na dvě kola jeho obranné číslo zvýší na 12. Drápec může mít v doupěti kouzelné předměty, neboť magenergii dokáže vycítit. Je velmi houževnatý a odolný.

Chapadlovec

Životaschopnost: 3
Útočné číslo: 6,6,6,6,6,6 (chapadla)
Obranné číslo: 3
Mez vyřazení: 1
Velikost: C
Bojovnost: 10
Rychlost: 10/1/5
Intelligence: 1
Přesvědčení: neutrální
Zkušenost: 12

Chapadlovec je něco jako suchozemská chobotnice. Má šedo zelenou slizkou kůži s množstvím bradavic. Je to tupé zvíře, živící se různými organickými zahnívajícími zbytky, leckdy však nepohrdne ani čerstvým krvavým masem. Pohybuje se velmi pomalu. Spoléhá se však na své krvi podlité komorové oko, pomocí něhož výtečně vidí i ve tmě, a na svých šest čtyřsáhových chapadel. Jejich dotyk je ochromující na pět kol. Chapadlovec se snaží všechny nepřátele ochromit, a pak vtáhne jednu oběť do svého doupěte. Může ji však požírat přímo na místě. Jeho největší pochoutkou jsou však dobrodruzi již značně uleželí a vyžralí.

Chimera

Životaschopnost: 3
Útočné číslo: 4(+3) +zvl.
Obranné číslo: 8
Mez vyřazení: 2
Velikost: A
Bojovnost: 8
Rychlost: 20/3/15
Intelligence: 2
Přesvědčení: neutrální
Zkušenost: 300

Chimera je čtyřnohý šupinatý ohyzdný tvor, vzdáleně připomínající ještěra, s bodáky na ocase. Má velikou hlavu s jediným okem. Útočí ocasem. V tlamě, která sama o sobě není nebezpečná, mu ústí jedové žlázy,

jejichž jed může použít třikrát za den. Postavu zasáhne stříkem do obličej přesně na vzdálenost čtyř sáhů. Nebezpečnost jedu je 10 a síla ochromení/2-7, ochromení. Ochromení trvá 1k6 směn.

Ještěr

Životaschopnost: 2
Útočné číslo: 6,6,7 + zvl.
Obranné číslo: 6
Mez vyřazení: 1
Velikost: B
Bojovnost: 8
Rychlost: 30/5/30
Intelligence: 1
Přesvědčení: neutrální
Zkušenost: 45

Ještěr je tupé zvíře, ale je velmi dobře vyzbrojen, a proto je nebezpečný. Zvláště pak je u něj vyvinutý pud sebezáchovy. Jeho velkou zbraní jsou jeho zuby, ve kterých ústí jedové žlázy (Nebezpečnost 6, síla 1-3/5-7). Žije v tmavých jeskyních, kde má šanci ulovit potravu. Má rád vlhko.

Krokodýl

Životaschopnost: 4
Útočné číslo: 9/+4 (tlama)
Obranné číslo: 6 (na suchu), 8 (ve vodě)
Mez vyřazení: 2
Velikost: B,C
Bojovnost: 8
Rychlost: 5/2/10 (země), 40/10/30 voda
Intelligence: 1
Přesvědčení: neutrální
Zkušenost: 400

Krokodýli jsou po dracích největší ještěři. Jsou velmi nebezpeční, zvláště ve vodě. Jejich tlama plná ostrých zubů je strašnou zbraní. Je-li k tomu příležitost, ukousne klidně ruku nebo nohu. Je těžké ho krokodýla zasáhnout, neboť má tlustou zrohovatělou kůži.

Křovínák

Životaschopnost: 3
Útočné číslo: 6,6,6 (3x ostrá větev) + zvl.
Obranné číslo: 2
Mez vyřazení: 2

Velikost: A
Bojovnost: 8
Rychlost: 20/3/5
Intelligence: 6
Přesvědčení: neutrální
Zkušenost: 75

Křovínák, je li ve vyčkávací poloze, vypadá jako keř. Jde po mase. Zvláštní útok - křovínák může dotyčného přitáhnout (ú.č.9, avšak zranění nezpůsobí). Po přitažení každé kolo útočí (ú.č.4), přičemž se nepočítá obranné číslo postavy a hody na útok mají postih -3. Nepřijde-li postavě někdo na pomoc, je pravděpodobné, že zemře. V jeho skrýši nebo místě, kde požívá své oběti, je možno nalézt množství pokladů. Často je využíván jako pohodlný odklízovač zajatců.

Magický vlk

Životaschopnost: 2
Útočné číslo: 5
Obranné číslo: 5
Mez vyřazení: 0
Velikost: B
Bojovnost: 12
Rychlost: 50/30/80
Intelligence: 1
Přesvědčení: zákonné zlo
Zkušenost: 200

Jsou to vlci, kteří vypadají jako sochy a ožívají teprve na pokyn nebo znamení. Jsou větší než obyčejní vlci. Oči a velké zuby jim rudě světélkují. Sami se nerozmnožují, bývají stvoření mágem.

Nalp

Životaschopnost: 3
Útočné číslo: 6,6 (drápy), 7 (zuby)
Obranné číslo: 8
Mez vyřazení: 0
Velikost: A
Bojovnost: 12
Rychlost: 20/15/25 (let 190 sáhů za kolo)
Intelligence: 9
Přesvědčení: stejně jako jejich pán
Zkušenost: 150

Nalповé jsou ohyzdné příšery stvořené zlým kouzlem. Bývají služebníky zlých pánů, protože jsou

velmi rychlí a nosí zprávy. Umějí létat, mají křídla, avšak jejich tělo není pokryto perím, ale kůží. Nemají zobák, ale tlamu s ostrými zuby. Nalповé mají velmi ostrý zrak. Je velmi těžké se před nimi schovat. Létají nejčastěji po dvou až po čtyřech. Dá se s nimi bojovat jakýmkoliv zbraněmi.

Slizák

Životaschopnost: 1+2
Útočné číslo: 6 +zvl.
Obranné číslo: 1
Mez vyřazení: 1
Velikost: A
Bojovnost: 5
Rychlost: 5/2/10
Intelligence: 1
Přesvědčení: neutrální
Zkušenost: 20

Slizáci si vytvářejí sliznaté prostředí pro svůj vývoj. Žijí pospolitě ve větším množství. Jsou maskovaní ve svém slizu, odkud útočí na svou oběť. Mají tři chapadla, kterými škrtí svou oběť:

1. kolo neb.7...1/škrcen dál
2. kolo neb.8...1- 6/škrcen dál
3. kolo neb.9...7- 10/smrt

Mají rádi vlhko a hnilobunejúčinnější zbraní proti nim je oheň.