

kousnutí má útočné číslo 6, dále pak za každé kolo vysaje krve za 1-6 životů. Je-li vyrušen další postavou, přestane sát. Postava, která byla kousnuta vampýrem, se za 1-12 hodiny začne měnit ve vampýra své velikosti. Změna nemusí být vždy na první pohled patrná, avšak dotčenému se změní přesvědčení a bude se muset žít krví ze živých zvířat či lidí. Denní spotřeba krve je aspoň za pět životů denně. Proměna je úplná po uplynutí jedné hodiny. Vampýr nemá příliš v oblibě světlo, vidí i v noci, žije výhradně krví. Vampýr se nechce nechat o své vůli vyléčit, neboť mu nový způsob života zcela vyhovuje. Změna na vampýra je nemoc a je provázena částečnou ztrátou paměti. Dá se léčit, ale postava se musí podrobit dvoutýdenní rekonvalescenci.

Vlk lítý

Životaschopnost: 4+2

Útočné číslo: 7

Obranné číslo: 3

Mez vyřazení: 1

Velikost: C

Bojovnost: 9

Rychlost: 60/20/100

Intelligence: 9

Přesvědčení: neutrální

Zkušenost: 150

Lítí vlci jsou větší a zuřivější než obyčejní vlci. Navíc jsou polointeligentní. Loví ve smečkách. Vyskytují se v jeskyních, lesích i horách. Skřeti je občas cvičí a jezdí na nich. Zajatá štěňata je možno ochočit.

Tuto Lyškánoru připravil k vydání
Lynhaard z Rugornu

LYŠKÁNORA 4

Nepravidelný liscannorský občasník pro vnitřní potřebu Nurnské družiny

Zimosmet' 1033

Liscannor, Nurnská oblast, západní Gwendarron

* O chlapovi, který se dusil * Tam v lesích bydlí hodný Principál * O jednom kožním uhru * Jinotajná *
* Co je po ránu slyšet v bažinách * Trocha o Liscannoru * Tři divocí vepři * Velký Álfheim, co je víc! *
* Wenoře K. * Balada o jedné svini * Náhrobek Dorgisův * K minulému vydání Lyškánory *
* Zbytek bestiáře pana B. *

* O chlapovi, který se dusil *

Lynhaard z Rugornu, syn Byrthogův

Byl pozdní večer, večer jako každý jiný. Ale tak úplně obyčejný vlastně ani nebyl. Když o tom večeru zpětně přemítám, vím, že mi něco přinesl. Otevřel mi oči, asi jako spáči, který se probudí z dlouhého krásného snu, který zatřepotal křídly a je nenávratně pryč. A malou škvírkou mezi ztěžklými víčky jsem ho uviděl. Chlapa, který se ledabyly klátil na dřevěné sesli. Na první pohled vypadal úplně obyčejně, trochu dobrácky a světažnale, jak tam rozhazoval těma svýma dlouhýma rukama a uznale pokyvoval hlavou. Když jsem jej obhlédl podruhé, od hlavy až k patě, padla na mne nevýslovná tíha. A taky úzkost, jejíž přítomnost jsem si nijak nedokázal vysvětlit. Možná to způsobila tma, která obsadila zemi vojskem stínů, možná svědomí z hrůzných činů, jež jsem zatím ještě nespáchal. Snad proto jsem naň do třetice koutkem oka nepohlédl. Sklopil jsem zrak a přemýšlel, co je zač ten podivín. Měl jsem strach. Ano, přiznávám. Dnes už vím proč. Podvědomě jsem to cítil, ale nenašel jsem vhodné slovo pro ten prapodivný pocit. Dnes už to opravdu vím. Báľ jsem se úderu nenávisť. Znova mi před očima kolovrátek mého vědomí, tolik unavený, chrlí obrázky z oné doby. Ten chlap se klátil na své sesli a jeho zpoceně čelo se lesklo ve tmě noci. Orosenou dlaní listoval v nějaké knize a ve zrychleném tepu hlasitě sípal. Jeho tvář byla stažena křečí. Měl jsem dojem, že se dusí. Chtěl jsem mu pomoci, dát mu herdu do zad, jak se to dělává, když někomu zaskočilo, ale on mi

řekl, že se směje. Já si ale spíš myslím, že se dusil. Ve tváři vystřídal několik barev, popelavě šedou počínaje a temně rudou konče, a křeč z jeho sveřepého obličejce nezmizela. Pořád mi opakoval, že se směje. Ale já vím, že se dusil. Tak či tak, neměl říkat, co není pravda. Lhát se nemá. Když se někdo dusí, neměl by dělat, že se směje. Tomu se říká pokrytectví. Když se člověk směje, mohou mu z očí vytrysknout slzy, to se stává, ale nikdy mu nekapou od úst sliny a jed. Ten chlap se opravdu dusil. Kolem se vytvořil hlouček jiných lidí. Kdyby se ten chlap opravdu smál, smáli by se také. Jenže kolem vládlo dusivé trapné ticho. To ticho se taky dusilo, ale tomu nešlo pomoci. Tichu nejde dát herdu do zad. Dusivé ticho totiž vzniká z dusu, který někdo vytvořil. Myslím si, že to měl na svědomí onen zpocený chlap. Zeptal jsem se toho muže, kde bydlí. Zvedl k mým sklopeným očím zlou brunátnou tvář a odsekl, že v Kouzelném domě. Znáš ten dům. Je opravdu kouzelný, už jsem jej jednou potkal. Někdy stojí tam, podruhé jinde. Jednou je malý, jindy zas velký. Prostě, jak se to hodí. Jedenkrát jsem ho dokonce zahlédl z okna svého pokoje, jak se krčí v mlází mezi stromy. Byly to časy míru a pohody. Od té doby jsem jej však nespatriľ. A tak mne napadlo, že možná pro ten dům se ten chlap tolik dusí, ne pro tu knihu vázanou v kůži. Třeba se mu ten dům ztratil a nemůže jej nikde nalézt. Inu, není snadné bydlet v Kouzelném domě. Je lepší být obyčejným člověkem a bydlet v obyčejném domě. Vést obyčejný život a se svojí obyčejnou ženou z docela prosté lásky přivést na svět několik roztomilých obyčejných dětí. Takový život je sice obyčejný, ale radostný. Život v

svatosvatě slibuju, že budu držet tu mojí hubu jako ten hrob, i kdyby mě třeba břicho párali, nic nepovím vo tej jejich nehodě, a tak tady jen říkám, jak to musí bejt, aby se pravda vokázala, jak to vždycky bejvá na tom tůze spravedlivým světě, že tu literatúru vo těch barákách nenapsal žádněj Duirón, což byl vomyl z mý blbosti, ale jenom a pouze pán Halk z toho Erýnu, starosta Liscannorskej, chlap lidem milovanej pro svojí moudrost' a spravedlivost', ač mi přesto v tý mý blbý hlavě pořád vrtá, že toho Duiróna, toho chlapa špatnýho a nečistýho, museli teda pořádně nenávidět, jen co je pravda, když se kuliva jeho vosobě neváhalí tentononc.

*** Zbytek bestiáře pana B. ***

Hydra
Životaschopnost: podle počtu hlav
Útočné číslo: 6 a více (na každou hlavu)
Obranné číslo: 6
Mez vyřazení: 2
Velikost: E
Bojovnost: 7,+za každou hlavu +1
Rychlost: 50/40/50 (let 120/80/120)
Intelligence: 8 a více
Přesvědčení: zmatené zlo, každá hlava může mít jiné
Zkušenost: 300

Vyskytují se prakticky všude. Pro svou hamižnost a nebezpečnost jsou odevšad vyháněny. Mají však jednu účinnou vlastnost, a to silnou regenerační schopnost. Pokud hlava není useknuta kouzelnou, stříbrnou nebo ohnivou zbrní, objeví se místo ní dvě nové. Jsou stejné jako ta stará. Má-li hydra poslední hlavu, prchá.

Manaida
Životaschopnost: 2
Útočné číslo: 9/+1,9/+1 (ruce), 11/-1 (meč)
Obranné číslo: 4
Mez vyřazení: 1
Velikost: B
Bojovnost: 11
Rychlost: 30/5/30
Intelligence: 18

Přesvědčení: zákonné zlo, zmatené dobro
Zkušenost: 190

Manaida je krásná žena odsouzená k věčnému bloudění po podzemí. V dávných dobách užívali mágové tento typ trestu velmi často. Trestali tak ženy nevěrné nebo ty, které se provinily jiným těžkým hříchem. Manaida vidí i potmě, protože má zelené kočičí oči. Kolem pasu nosí opasek, jenž ovládá její zlé činy. Dobrovolně se opasku nevzdá, je-li však přetřžen, ztrácí nad ní zlá moc sílu a změní se opět v ženu, jakou byla dříve. Změní se jí taktéž i přesvědčení. V boji používá manaida svou obrovskou sílu a jsou známy i případy, kdy manaida roztrhala dobrodruhy doslova na kusy. Někdy používá dlouhý meč a štít. Může nosit kožené brnění.

Ohnivý kůň
Životaschopnost: 2
Útočné číslo: 3,3 (kopyta), 6 (kousnutí)
Obranné číslo: 8
Mez vyřazení: 1
Velikost: B
Bojovnost: 8
Rychlost: 30/19/250
Intelligence: 12
Přesvědčení: neutrální
Zkušenost: 100

Ohniví koně se živí žhavým kovem, přičemž největší pochoutkou je pro ně žhavé magma. Jsou nebezpeční, ale jakmile je někdo zkrátí, jsou věrnými služebníky. Jsou velmi rychlí. Po zkrocení je lze používat nejen k ježdění, ale vzhledem k jejich poměrně vysoké inteligenci se dobře uplatní jako poslové. Ohnivý kůň může útočit oběma kopyty, ale i kousnutím. Bojí se však vyhýbají a spoléhají se na svou velkou rychlost.

Panter
Životaschopnost: 3
Útočné číslo: 5,5,6
Obranné číslo: 7
Mez vyřazení: 1
Velikost: B
Bojovnost: 11
Rychlost: 40/15/60
Intelligence: 9

přítáhl k nám sváry

I když hrozí mela,
nepoužij kuše,
zaveď čistku těla,
hygienu duše

*** Co je po ránu slyšet v bažinách ***

Co je po ránu slyšet v bažinách
na motivy hraničářské magie napsal Llandaff z Quonsettu

Vprostřed mlhy, vprostřed blat
spíše ruina, než-li hrad,
zrána z bláta koukla hlava,
nasála vzduch zleva, zprava,
goblošící, co tu spali,
probudili se a vstali
Povídá ten gobloch druhu:
"Cítím tu pach dobrodruhů
Jak lze soudit z čerstvých stop,
někdo tady kopal hrob,
za ním druhý a dva další,
tři jsou čerstvé, jeden starší
Všiml sis též barvy hlíny?
Červená je, jíl je jiný
Chutná divně, sladce trochu"
"To je krev, milý hochu
To je to, co máme rádi,
co nás živí, co nám ladí
Do mlhy se dívej, brachu,
trpělivě, neměj strachu
Odtud přijde zas ten lid
nás svou krví napojit"

*** Trocha o Liscannoru ***

Rolld z Erinu, III.starosta liscannorský

Jako starostovi obce Liscannor mi připadá povinnost informovat ostatní vážené občany o některých důležitých událostech a v neposlední řadě

i o historii naší vesnice. Objeví se zde i přesný seznam domů i s jejich obyvateli, přesně podle úředních knih a pergamenů. Takže rychle do toho!
Prvopočátky Liscannoru se datují do roku 1020, kdy se po návratu výpravy Nurnských z Erkrachtu, rozhodli Jacob z Rugornu a můj nejstarší bratr Halk smírný z Erinu o založení obce v níž by žili jen dobrodruzi a jejich rodinní příslušníci. Vzhledem k tomu, že ve dvou se to radí poměrně jednoduše, byl v královském městě Nurnu rychle obstarán příslušný dokument. Ještě téhož roku byla zahájena stavba prvních dvou domů. Jelikož Halk i Jacob byli v této době již poměrně majetní, jednalo se o pořádné kamenné domy a ne žádné chatrče, jako je tomu u mnoha jiných vznikajících vesnic. Místem pro stavbu bylo vybráno příhodné místo u obchodní cesty, řeky a lesa, vzdálené deset mil od Nurnu. V této době ještě nelze hovořit o vesnici, pouze o samotě, a bylo na dalších členech Nurnské družiny, kteří do té doby žili většinou jen po hospodách a někteří i v roští lesa či na mezi, zda i oni budou chtít žít jako řádní občané a ne jako pobudové a vandráci. Byly tedy postaveny první dva domy a zbývalo jim již jen přidělit čísla popisná. Halk i Jacob si tedy metli los a od té doby patří číslo jedna do majetku Erinských a číslo dvě náleží Rugorským. V této době také vznikl název Liscannor. K tomu malá poznámka. V pamětech váženého pana Llandaffa, občana Liscannoru, se objevila zmínka o vzniku jména Liscannor v poněkud jiných souvislostech. V naší rodinné kronice je tato událost zapsána poněkud jinak. Halk a Jacob se prostě sešli u piva a mumlali si pro sebe různé názvy, což nakonec vyústilo v název Liscannor. S největší pravděpodobností to jméno nevymyslel celé ani jeden, ale slepili a složili ho dohromady oba. Zda někdo slyšel nějaký podobný název v minulosti je nicméně možné, a tak bych na tomto místě nevylučoval ani možnost, kterou uvádí vážený pan Llandaff z Quonsettu (viz. Paměti Llandaffa z Quonsettu aneb Mé poznámky z cest).
Pak se nějaký čas nedělo vůbec nic. Halk i Jacob pokojně žili jako řádní lidé a ostatní se dále váleli pod širým nebem. Teprve o rok později si dům postavil další dobrodruh, Pepen z Ruindoru, sice jen hladký srub, ale dal tím řádný příklad ostatním váhavcům. Postupně si dům staví i Merla Lísková, čarodějové Grundyg a Atheas, hobit Barnabáš, barbar Drsoul a dokonce i Ragnar z

jiným se zdáš
V tikavých krocích
zatím, žel,
úporné nic
ryje první vrásku,
ač se tě, zdá se, netýká
pozdní čas léta tvého čela
Mám tě na obrázku
ze štětce mistra Chrastrníka
a z malého těla
závan barev medový
naplnil celé podkroví
Je tě plný dům

* Balada o jedné svini *

Páin z Nórienu

Velké uši malý mozek značí
a hloupost, ta s krutostí kráčí,
když uzříš uši, zvyš ostražitost svou,
jinak zemřeš smrtí strašlivou

Tři divé svině jeho jméno zní prý
a jeho duše, ta se zmítá trýzní,
uspokojit tu trýzeň lze jednoduchým činem,
odporně zardousit vše, co se hýbe

Krollem Ušounem už cloumá zloba,
jeden ze znaků tupého pronároda,
nevyržel už bez krve žít,
rozhodl se, že ji musí mít

Za chvíli už bude pítí krev,
a oddělí zrno od všech plev,
všechno kolem bude barvy rudé,
nikdo další živý tu nebudě

Na ulici sličná děva stojí,
o nedostatek práce se nebojí,
takováhle krása nemůže tu zbýt,
vše bude odporné, jako krollí lid

Za své služby nedostala vděku,
jen slza se jí objevila v oku,
však ani potom nenalezla klid,
Ušoun ji chtěl ještě využít

Další oběti řek: "Milý příteli,
pojď se se mnou projít na chvíli",
plán funguje, přítel bezelstný
klidně přijmul smrti poselství

Za chvíli už břichem vzhůru leží,
orgány má zachváceny křečí,
podíval se smrti do očí,
nad tou hrůzou rozum poskočí

Odporný smích prolomil ticho noční,
však spícím uším jako mūra nezní,
zůstávají v spánku svým spravedlivém,
netuší, že smrt obchází kolem

Však někdo nespí, jeden chlípny zvrhlík
narušil tok Ušounových intrik
a ten hned zalekl se smrti,
kterou sám pozval odnésti si kořist

Nestačil dotáhnout do konce své pikle,
neb unáhlil se a chtěl teď jednat rychle,
dříve, než na něj padne stín viny
a odhaleny budou jeho činy

Tak zaklepal znovu na ty dveře,
řek: "Příteli, vstávej, cosi se sem běře,
už se to blíží, není nazbyt času,
zbroj tu nech, stačí meč u pasu"

Však obezřetný šermíř nezná spěchu,
když hrůza, tak jí čelit pouze v plechu,
své tělo do brnění halí,
bez něj se cítí jako nahý

Odporný ghúl je zvyklý maso trhat,
přes pancíř však to jde velmi ztuha,
pařáty hnusné se po brnění svezly,
po ráně mečem hnáty o zem třesky

Kde se tu vzala ta odporná zrůda?
Tam, odkud přišla, je pouze půda,
a jak to, že si krolla nevšimla?
Kam asi zmizel, když zaútočila?

"Probuďte se všichni, druži moji,
stváry zlé jsou tu a jdou po vaší krvi,
probud'te se a pojď'te k Ušounovi,
ten první spatřil, že se tady rojí"

určenou na tuto koupí, zjistí zda návrh případné
stavby domu je vůbec reálný a teprve po vydání
tohoto souhlasu a složení potřebné částky se dotýčný
může považovat za řádného občana liscannorského.
Nemá to nic společného s výpravami Nurnské
družiny, což někteří nechápou a myslí si, že každý
obejda, kterého družina zná pár hodin je automaticky
považován i za občana vesnice Liscannor. Je
zajímavé a znovu to zdůrazňuji, že do záležitosti
Liscannoru mluví nejvíce ti, kteří v něm vůbec
nebydlí. Těmto dobrodruhům mohu jen doporučit,
aby si založili vlastní vesnici, ve které může
vládnout anarchie a rozvrat. Takto to nakonec vyřešil
již výše zmíněný Dorgis a myslím, že na jeho místě
bych postupoval stejně (to, že okolo toho byly různé
jedovatosti a že si dům začal stavět ze žebroty už
patří k Ardasanským a je to jejich věc). Není přeci
vůbec nutné, aby všichni Nurnští žili v jedné vesnici.
Sarim Gorůdyjský také celou dobu sám od sebe
bydlel v lese a nikomu to nevadilo. Takže ještě
jednou všem pomlouvačům a škarohlídům. Postavte
si vlastní vesnici, zvolte si třeba deset starostů. Já
sám prohlašuji, že povolení ke stavbě v Liscannoru
budu dávat podle svého nejlepšího uvážení, abych
nikoho nepoškodil, ale těžko ho mohu vydat
někomu, kdo za zády pomlouvá a dává najevo, že
není nakloněn gwendarronským zákonům a řádu.
Také je třeba zdůraznit, že řádným občanem
Liscannoru nejsou podnájemníci, především v
hostinci U hrocha. O tom, kdo bude bydlet U hrocha
rozhoduje jeho majitelka, Rollanda Rhyderská,
vdova po Jacobovi a stará se o ně (pochopitelně za
patričnou odměnu) hostinský Jeremiáš z Tiklu, který
starostovi obce bude vždy včas (tj. hned) hlásit, kdo
U hrocha momentálně žije. Řeči typu: "No já asi
žiju tam a tam", "A kde bych tak asi bydlel, když ne
U hrocha", "Já sem ti to asi říkal, ale už nevím kdy",
apod. nejsou k ničemu a nebudu je brát vážně. Od
toho existují starostovská lejsra a pergameny a
úřední hodiny. Je mi jasné, že někteří výše zmíněná
slova nepochopí a že si možná nadělám nepřátele.
Budou obviněn (pochopitelně raději za zády), že jsem
tyran a že je vše zaměřeno proti některým
dobrodruhům atd, atd. Ale momentálně představuji
gwendarronský zákon v obci Liscannor já a budu se
podle něj i řídit.

Tak a nyní k již předem slibovanému
seznamu vážených občanů obce Liscannor. Bude v
něm uvedeno číslo popisné, typ domu, jeho

zakladatel a nynější obyvatelé.

Č.p.1 Kamenný dům Erinských, založil
Halk smírný z Erinu a nyní v něm žije Rolld z
Erinu, jeho žena Grétta Lišková a dva synové
Arlon a Lorgen

Č.p.2 Kamenný dům Rugornských,
založil Jacob chrabrý z Rugornu a nyní v něm žije
Rollanda Rhyderská, synové Eriadann a Rhynn a
příbuzný Lynhaard, strýc Jacobův

Č.p.3 Hladký srub Ruindorských, založil
Pepen z Ruindoru a nyní v něm žije Getd z
Ruindoru

Č.p.4 Hladký srub Lískovic, založila
Merla Lísková a nyní v něm žije Christla Lísková

Č.p.5 Hrázděný dům Quonsettských,
založil Grundyg Quonsettský a nyní v něm žije
Llandaff z Quonsettu

Č.p.6 Hrázděný dům Álfheimovců,
založil Ragnar z Álfheimu a nyní v něm žije
Herbert Álfheimský

Č.p.7 Hrázděný dům Zelenovrských,
založil Atheas ze Zelených vrchů a nyní v něm žije
Erlanth Linfalas

Č.p.8 Hrázděný dům Čiperů, založil
Barnabáš Čipera z Tiklu a nyní v něm žije Jeremiáš
Čipera z Tiklu

Č.p.9 Hladký srub Roahanů, založil
Drsoul Roahanský, který zde žije dodnes

Č.p.10 Márnice, postavena z obecní kasy

Č.p.11 Hospoda U hrocha, založil Jacob
z Rugornu a nyní ji spravuje Jeremiáš Čipera z
Tiklu jako hostinský

Č.p.12 Kamenný dům Katzbalgerovic,
založil Torp Katzbalger a nyní v něm žije Wenora
Katzbalgerová

Kouzelném domě ve svém důsledku přináší neobyčejné utrpení. Je možné si tam přivést obyčejnou ženu, která rozkvetla mezi docela obyčejnými lidmi, ale z jejich vztahu stěží povstane potomstvo všední. A dávnou pravdou je, že nevšední a neobyčejné věci jsou mnohdy považovány za odpudivé a prapodivné. Jako ten chlap, co se dusil, ten byl taky takový celý prapodivný. Možná proto jsem jej ponechal svému osudu. I ti ostatní už určitě odešli. Ale on tam zůstal a dál se klátíl na dřevěné sesli a hlasitě sípal. Dnes už tam jistě není. Možná se našel někdo, kdo mu dal pořádnou herdu do zad, ale spíš si myslím, že se udusil...

*** Tam v lesích bydlí hodný Princípál ***

Lynhaard z Rugornu, syn Byrthogův

Když otáže se v pravdy svitu louče at' děvče malé nebo divé klouče, jsouc sirota, lžu, aniž bych se smál, tam v lesích bydlí hodný Princípál

On vychovával řádku cizích dětí, věz, mezi nimi byli taky skřeti, vždy navečer jim na píšťalku hrál, tam v lesích bydlí hodný Princípál

Pak pilně střádal, škudlil zlatku k zlatce, tu švindl, tam zas lichva, šlo to hladce, dřív obrman, teď cirkusácký král, tam v lesích bydlí hodný Princípál

Jen hleďte, děti, strýček už se kochá nad sebou samým, hladíc vlně hrocha a do šapitó zve vás všechny dál, tam v lesích bydlí hodný Princípál

*** O jednom kožním uhru ***

Lynhaard z Rugornu, syn Byrthogův

Když má kůže uhra,

co furt jenom skuhrá
v dlouhém trapném tichu,
že je lidem k smíchu

Těžko radit v klusu
bílé bulce hnusu,
když chce být čím není,
sotva něco změni

Zda žít nebo nežít,
sténá tenhle nežít,
pro sobecké rmuty
zanítil se s chutí

Hemeroide vztekly,
chceš-li, aby smekli
jiní v hold tvé krásy,
hemeroidi rase

Neshazuj se skuhrem,
zůstaň s pýchou uhrem,
v odpovědi hrdě
říkej smíškům: "Prde!"

"Na tomto světě existují dva druhy lidí", řekla babička vnoučatům a dodala: "U prvního mnohdy hemeroidní schránka skrývá vysoce humanoidní duši. U toho druhého, žel, mnohdy humanoidní schránka skrývá duši vysoce hemeroidní. Který z těch dvou druhů stojí nejbliže vašemu srdci?". "Ten druhý", usmála se hezká šestnáctiletá dívka a zamrkala svýma chrpově modrýma očima. Její starší bratr se také usmál. Ale neodpověděl...

*** Jinotajná ***

Lynhaard z Rugornu, syn Byrthogův

Narodil se humus,
povstal z bahna, špíny,
zavlekl sem tyfus
z jedovaté sliny

Samozplozen z močky,
ze smrduté páry,
s úskočností kočky

Přesvědčení: zákonné zlo
Zkušenost: 150

Panter je nebezpečná šelma s černou srstí a pronikavýma zelenýma očima. Vidí poměrně dobře i ve tmě. Umí rychle a tiše běhat, lézt po skalách i po stromech. Velmi tiše se umí plížit, a proto často získává přesvědčení. I přesto že má jen zvířecí inteligenci, je velmi zákeřný a vynalézavý. Na svou oběť dokáže číhat celé hodiny. Umí se velmi dobře přetvařovat, v jeho povaze zůstalo cosi kočičího.

Plamenný skřet
Životaschopnost: 2+5
Útočné číslo: 6 (meč), 6 (oheň)
Obranné číslo: 5 (při střelbě), 5 (tvář v tvář)
Mez vyřazení: 1
Velikost: A
Bojovnost: 8
Rychlost: 40/3/30
Intelligence: 7
Přesvědčení: zmatené zlo
Zkušenost: 100

Plamenný skřet je velmi podlá a vynalézavá nestvůra. Její oblíbeným kouskem je skákat postavám zezadu na krk, čímž způsobí popáleniny za 2-7 životů. Krku dobrodruha se může, necítí-li se ve velkém nebezpečí, držet poměrně dlouho. Postava má přitom postih na útok -2. Při boji může plivat oheň až na dva sáhy. Mívá také v ruce rozžhavený meč s útočností +4. Tento meč je tak žhavý, že jej obyčejné rasy nemohou používat.

Satyr
Životaschopnost: 6
Útočné číslo: 6,6 (proti jedné postavě), 8,8 (proti více), +zvl.
Obranné číslo: 7
Mez vyřazení: 1
Velikost: C
Bojovnost: 10
Rychlost: 40/3/30
Intelligence: 9-12
Přesvědčení: neutrální, zmatené zlo
Zkušenost: 250

Satyr je ohyzdný polodrak se dvěma lidskými hlavami na dlouhých krcích. Hlavám vystřeluje z úst

hadí jazyk a z úst jim kane krev. Má čtyři nohy a dlouhý ocas. Je-li napaden, hlavu se začnou příšerně smát. Zvláštní útok - satyr může v předrážděnosti plivat po dobrodruzích jed, v tom případě však neútočí kousnutím. Jed má nebezpečnost 7, sílu 1-6/7-12.

Skurut
Životaschopnost: 2+1
Útočné číslo: 3+zbraň
Obranné číslo: 6
Mez vyřazení: 1
Velikost: B
Bojovnost: 10
Rychlost: 25/15/30
Intelligence: 8
Přesvědčení: zákonné zlo
Zkušenost: 50

Skuruti jsou odrůda skřetů, silnější a odolnější. Jsou inteligentnější a tím pádem nebezpečnější. Používají vrhací zbraně, kopí, oštěp, ale mohou mít i těkou kuši, jedinéle meč. Jsou houževnatí a z boje neutečou. Skurutí náčelník má k dispozici 10 magů za den a může seslat tři kouzla denně, kromě kouzel Mágův velký mix, Hyperprostor a Hypnóza. Bývají v jeskyních jako strážci pokladu nebo kouzelníka.

Vampýr (Vampire)
Životaschopnost: 7
Útočné číslo: 7,7 +zvl.
Obranné číslo: 7
Mez vyřazení: 0
Velikost: C
Bojovnost: 10
Rychlost: 25/15/30
Intelligence: 10
Přesvědčení: zákonné zlo
Zkušenost: 400

Vampýr je velice nebezpečný protivník, živící sevýhradně krví lidí či zvířat. Je inteligentní, lstivý, silný, a proto velice nebezpečný. Útočí svými pařáty, které má leckdy dobře ukryty v dlouhém plášti s rukávy. Postavy, kterým sebere více než polovinu životů, stanou se šílenými, ač se to nemusí dlouho vážněji projevit. Dále vampýr útočí chycením a kousnutím do krční žíly. Při chytání a

Álfheimu. Liscannor se tak během několika let stává řádnou vesnicí. Již dříve, roku 1023, umírá jeden ze dvou zakladatelů, můj bratr Halk smírný, a zanechává po sobě první dítě, které se v Liscannoru narodilo. Je jím má neteř Armúthien Erinská. Shodou okolností se narodila právě v den, kdy zemřel její otec. Dům č.p.1 dědí můj druhý bratr Yorg. Ten se roku 1025 stává prvním starostou obce Liscannor a svůj úřad zastává až do své smrti roku 1028. Za jeho úřadování se vesnice dále rozrůstá a zapisuje se do povědomí širokého okolí. Je vybudován i hřbitov pro padlé dobrodruhy. Po Yorgově smrti nastává na nějaký čas složitá situace, kterou jsem jako řádný dědic domu č.p.1 již mohl sledovat osobně. Není zvolen žádný Yorgův nástupce a obec chřadne. Teprve o rok později je po těžké úražce řádných občanů Liscannoru od potulného šarlatána, který si v obci drze postavil stan, zvolen druhý starosta. Stává se jím Barnabáš Čipera z Tiklu, hobit a zloděj. Vzhledem k nešťastným okolnostem je jím však pouze několik týdnů. Při nové výpravě do Mallikornského království je hobit Barnabáš před mými zraky rozdrčen padlým stromem, který mu měl přinést svobodu, když jsme byli zajati. Poučení tím, co se může stát, nemá-li obec starostu, dochází hned po návratu z Mallikornu k další volbě. A tak se stávám třetím starostou vesnice Liscannor. V té době má již vesnice svoji první hospodu s názvem U hrocha, kterou na svém pozemku postavil roku 1028 vážený pan Jacob z Rugornu (o vzniku názvu je více pojednáno v Historii Numské družiny II a zakládající listině). Za mého úřadování si dům staví i rod Zajsanských, Kallů a Nórienských a kroll Rviz, který žádný rod nemá, a v neposlední řadě i rod Katzbalgerů. Někteří dobrodruhové se žení a dnes se vesnicí často ozývá spokojené povykávání několika dětí. Dnes má obec Liscannor šestnáct domů. Číslo sedmnáct bude nést radnice, kterou hodlám postavit na své náklady. Pevně doufám, že Liscannor bude i nadále místem klidného odpočinku mezi jednotlivými výpravami, pokud nám sem ovšem nebudou někteří jedinci, navíc přespolní, vodit huorny a jiné potvory, nebo nás nepostihne osud vesnice Rubanice. Tolik k historii a nyní něco o řádu ve vesnici.

Poslední dobou rozvířil hladinu událostí v obci příchod jednoho ze členů rodu Ardasanských do Numské družiny. Ten hned po svém příchodu žádal o místo na stavbu domu. Pamětliv

historických souvislostí a po přečtení kronik, jsem po zralé úvaze zakázal Dorgisovi Ardasanskému stavět na území obce Liscannor jakoukoliv stavbu. Neboť všechny podrazy, pomluvy, lži, otevřené zrady a vraždy, které napáchali v Numské družině ardasanští výlupci, by nikdy neměly být zapomenuty. Věc má však malý háček. Na pozemku mého domu je naprosto řádně pohřbená Lokke Ardasanská, o čemž se dnes již mnoho neví. Z rodinné historie však dobře vím, že Lokke byla výjimkou potvrzující pravidlo. Byla vlastně obětí prokletého ardasanského rodu. Za svého nedlouhého působení v Numské družině stačila velmi brzy prokouknout hanebnou činnost svého bratrance a manžela a rozešla se s ním. Lokke nikdy nikomu neublížila a po návratu z Lismorru se nastěhovala do domu č.p.1, který v té době patřil mému bratru Halkovi. Pro bratra, díky svým alchymistickým schopnostem, vyrobila několik velmi cenných předmětů. Nakonec byla svým bývalým manželem dohnána až k sebevraždě. Proto byla také řádně pohřbena na pozemku Erinských. To jsou dnes již jen syrové dějiny, ale vím, že bratrovo rozhodnutí bylo správné. Tolik vysvětlení pro různé šťouraly. Ale zpět k Dorgisovi. Dorgis ještě chvíli obejdouval kolem Liscannoru, chvíli dokonce vykfikoval, že s Numskými nikam nepůjde (jaké neštěstí!), pak v něm však zvítězil ardasanký duch. Lživě prohlásil, že vlastně do Liscannoru nikdy nechtěl a že jím pohrdá. Pak odešel za žebrotou a nechal pro sebe stavět na samotě srub. Mezitím chodil po okolí a roztrušoval, že je strašný chudák, který má všechny rád a jak mu ten tyran starosta strašně ubližuje a křivdí. Vzhledem ke svému umění přetvářky a obratnému jazyku se samozřejmě našli i tací, kteří mu to alespoň částečně uvěřili. Z drtivé části se jedná o dobrodruhy, kteří v Liscannoru nebydlí a nemají do jeho záležitostí vůbec co mluvit. A zde se dostáváme k tomu, kdo bydlí a kdo nebydlí v Liscannoru. Na konci tohoto textu vyjde seznam všech vážených občanů vesnice. Tak především. Občanem Liscannoru je ten, kdo na jeho území má řádně zaregistrovaný pozemek, který si buďto koupil nebo zdědil. Povinnost každého, kdo si chce takový pozemek koupit, je zajít za starostou obce (nyní já) a nahlásit mu, že tak hodlá učinit. Starosta mu pak dá, nebo také nedá, souhlas k zakoupení pozemku, zkontroluje řádně finanční hotovost

"Tak, jak to bylo?". Ušoun rameny krčí
"A kdo to tady na posteli krev smočil?"
"Nevím, já nevím, co se tu stalo"
Však v srdcích druhů už podezření plálo

Ted' už je jasné, kdo tu hrůzu zplodil,
nevinnou krev pro potěšení prolil,
popraven Ušatec je hned bez soudu,
je pozdě na útěk, života svobodu

Však rána mečem je až příliš mírná,
v jeho rukou by byla smrt strašná jistá,
lépe by bylo usekat hnáty,
vydloubat oči, z kůže stáhnouti

Je to už jedno, tělo je mrtvé,
však příště pozor na jemu podobné,
jedna věc totiž dost jasná zdá se,
že každý kroll je pouze prase
{...nebo tři}

* Náhrobek Dorgisův *

Dorgis z Ardasanu, nevlastní bratr Duironův

Z Ardasanu ač on byl,
družinu svou nezradil,
aň nikoho nezabil,
Kypřika si oblíbil

Domov rodu nový dal,
Liscannorem pohrdal,
na nos neviděl si kmán,
jenž mu řekl: "Ty nejsi zván!"

S tváří divě zarostlou
ten, jenž zve se starostou,
nahlas káže, a jde strach,
mravnosti, ač sám je vrah

U hrocha se přetřásá,
co že je to za d'asa,
zaslepenost nezná mez,
čert tě vezmi, hryzni pes

Namyšlenost úřadu
časem přijde na řadu,

k smíchu jsi mi, mrzký chám,
radu slyš, jíž teď ti dám

Nehraj si na vyšší moc,
podle rána nesuď noc,
podle sebe jiné suď,
starostou jsi, tak jím buď

* K minulému vydání Lyškánory *

1. Dorgisův elixír

Tato báseň, odposlouchaná za dveřmi Dorgisova rozestavěného srubu za úplňku, vyvolala ve čtenářských kruzích vlnu šumu. Báseň byla otištěna přesně tak, jak ji autor napsal (pouze v pasáži "...za dveřmi Dorgisova srubu..." bylo před slovo s r u b u vloženo, kvůli uchování pravdivosti faktu, vloženo upřesňující přídavné jméno n e d o s t a v ě n é h o , a to ještě samo o sobě pořád ardasanským ruinám přilepšuje), ale nikde se pod ni nepodepsal, a sloh, stavba verše i obsah plně mluví za vše. Přesto se našli lidé, kteří z neznalosti autorství připisovali někomu jinému, jednou dokonce i mně. Probůh ne! Já nic, to Ardasan. Konec konců, vždyť to máte už v prvních verších: "...Z mloka kůži, dračí spár...". Co pak jste nikdy neslyšeli, třeba takhle v noci, Ardasanovo vzdálené volání: "...Brejk, brejk! Tady Mlok Háje, brejk!..."?

2. Pravidla pro stavbu domů

Děsně se jim vmlouvám, mladej pane, za svojí vopovážlivost', co sem si dovolil vohledně těch jejich Pravidel na baráky, jesli si eště pamatujou, když se vrátili z těch tůze vysokejch kopců ouplně pohublej a pak si louskali v tý Lyškánoře a málem se tentononc, když se dolouskali až k samýmu nadpisu, kde bylo uvedený vedle jejich ména eště méno nějakýho Duiróna, to ho asi neměli rádi, toho chlapa, když se kuliva takovej malichernosti málem tentononc, ale tak už to bejvá, že s řítí se neshodnou nejvíc tam, kde to nejmiň čekaj, takže se jim eště jednou vmlouvám, protože vim, že sou moc ctěnej a slavněj pán, a jelikož se nehodí, aby se takovej tůze fajnověj pantáta tentononc přejd' našincem, tak jim

Č.p.13 Kamenná věž Zajsanských
(nedostavěná), založil Čagdan ze Zajsanu a
momentálně zde nikdo není

Č.p.14 Kamenný dům Kallů, založil
Corey Kall, momentálně neobývaný

Č.p.15 Hladký srub Rvizův, založil Rviz,
zvaný Hnis, a momentálně neobývaný

Č.p.16 Hrázděný dům Nórienských,
založil Páin z Nórienu a nyní zde žije Páin z
Nórienu, jeho žena Lúniel a syn Lúin

Další stavby budou jistě následovat a
nakonec již jen seznam všech dětí, které se narodily
od vzniku obce Liscannor na jeho území.

1. Arnúthien Erinská, nar.12.2.1023
2. Eriadann Rugorský, nar.18.8.1028
3. Šajsan Zajsanský, nar.21.11.1030
4. Noriane Kallová, nar.18.1.1031
5. Arllon Erinský, nar.3.6.1031
6. Rhynn Rugorský, nar.15.8.1031
7. Lúin Nórienský, nar.18.3.1032
8. Lorgen Erinský, nar.23.8.1033

Psáno 1.9.1033 v Liscannoru, Nurnská
oblast, západní Gwendarron

* Tři divocí vepři *

Tři divocí vepři
K uctění věčné památky úmrtí Nestora Burmy
napsal Lynhaard z Rugornu, syn Byrthogův

Tři divocí vepři, nutno znát,
byl podivínský krollí kolohnát,
on pitomcem se jevil, blbem snad,
však dnes už vím, že to byl psychopat

Leč přijali jej druzi do svých řad,
on jevil se, že nadšen je a rád,
čímž započat byl mého druha pád
a Nestor Burma byl můj kamarád

Však nepředbíhat událostí děj
mi káže mistrů slova obyčej,
z mých myšlenek, co v zmatku tančí rej,
když vykouzlit chci skvostnou orchidej

Když překlenuli pouť svou dalekou,
tu stavili se v městě nad řekou,
jim nechtělo se spát pod dekou
a obsadili v křemě prázdný kout

Hned odložili meče, začli pít
a možná čísi jazyk zněl jak břit,
však v úvahu je moudré občas vzít,
že výřečnost je Nurnských kolorit

Navečer pak rozešli se spát,
jen zakuklený krollí rabiát
se rozhodl, že stane se z něj kat,
co hlavy druhů bude utínat

Hned na ulici sbalil chlípnou holku
rudých rtů a pod očima šmolku
z Olvorského padlých děvek spolku,
co po penězích skočí bez okolků

Leč na pokoji udála se změna,
kroll v obličejí zbledl jako stěna,
nic netušící nahá lehká žena
jím ze zálohy byla zavražděna

Pak roztančil se v hrůzostrašné chvíli
a krollí křápy do podlahy ryly,
svým hnusným tancem volal temné síly,
by údy mrtvé ženy ještě žily

Když v příšerném a strašidelném kvilu
vloudil toho démona či vílu,
jenž nalil mrtvé odvar devětsilu
a zrůdnou bytost přihotovil k dílu

Jak pavouk obří dopředl své sítě
z vláken, které snove z holé řitě
a štěstím vířskal jako malé dítě,
pak zaklepal a pravil: "Burmo, chci tě"

A Nestor Burma, netušíc, vstal vřele,
ač chtělo se mu zalézt do postele,
a tak, jako jde na porážku tele,
se rozeběhl za Ušounem směle

A abych neplil hrůzně dlouhé slohy,
ač mám k tomu jistě drahné vlohy,
tam napadla jej ghůlka ze zálohy
a Nestorovi zdřevěněly nohy

Tu protrhly se spádu dění hráze
a Ušounovi vraždilo se snáze,
věž, chromý bijec, svalen na podlaze,
zaplatil svou obětavost draze

A kroll se činil k nechutnému mordu,
v té vraždě předčil divých skřetů hordu
a v oku ostří zubatého kordu
zanechalo ránu tvaru fjordu

Tak nakonec, ať kdo chce koho viní,
ta hnusná vražda liscannorské špiní,
Tři divé vepře, po úvaze, nyní
spíš bych nazval Tuctem divých sviní

* Velký Álfheim, co je víc! *

Na motivy prostých nacionalisticky laděných
válečných písní divokého Álfheimu z nedostatku
inspirace a po třech plecháčcích likéru z jehličí
sepsal Lynhaard z Rugornu, syn Byrthogův
(Tato strach nahánějící píseň se zpívá tak, že
předzpěvák s obzvláště vyvinutým burácivým
hlasem zapěje sloku a mnohohlasý dav po něm
opakuje, přičemž do taktu dupe okovanými botami.
Při zpěvu refrénu, který musí znít uším nepřátel
obzvláště děsivě, se přidávají údery válečných
kladiv, popřípadě jiných zbraní, o železné štíty,
nejlépe z kalené oceli)

||: Velký Álfheim, co je víc,
má svůj Rub a má svůj Líc :||

||: Na západě Lícáci,
na východě Rubáci :||

||: Velký Álfheim, co je víc,
má svůj Rub a má svůj Líc :||

||: Rub a Líc jak jeden lid
vetfelce jde vymlátit :||

||: Velký Álfheim, co je víc,
má svůj rub a má svůj líc :||

* Wenoře K. *

Lynhaard z Rugornu, syn Byrthogův

Wenoro Katzbalgerová
z domu U dvou srdcí,
uzlíčku prošlé krásy,
na sklonku dlouhé hvězdné noci
když se vracíš domů

Komu?
Sama sobě asi
Ve vlasech ti svítí kapky ranní rosy,
na lýtkách taky
Kdo jsi?
Kdo jsi?

Skláníš své zraky

To je zase strachu najednou,
tvář máš plnou nachu

a v srdci velkou roklí bezednou
a v krátkém letmém okamžiku
stiskla jsi kliku,

otočila klíč
a ranní opar rumělkový

je náhle pryč
Kreslím si slovy

otázky na oblázku
z křemene

Najdeš svou lásku?

Kdo ví
Kdo ví

Světýlko ztracené
v hlubinách tůně černočerné,
dusí jej tklivá prázdnota,
navěky věrné
statečně u dna mihotá
je tolik vzdálené,
na míle vzdálené
Samota

Wenoro Katzbalgerová
když k ránu sladce usínáš
na sklonku dlouhé hvězdné noci
za hradbou zamlžených skel
a okenic,
jež oddělují světa rub a líc,