

Liscannoru, popřípadě jmenovaným správcem. Musí ovšem splnit přihlašovací povinnost.

Přihlašovací povinnost

Každý, kdo se rozhodne v Liscannoru dlouhodobě bydlet, třeba i jen v podnájmu nebo hostinci, musí se přihlásit na místním obecním úřadě. Neučiní-li tak, bude považován za vetřelce a po zásluze vypráskán.

Starostovská funkce

Jedno volební období pro úřad starosty trvá čtyři roky. Po uplynutí doby se volí nový starosta způsobem, pro který se rozhodla většina občanů.

Volební právo

Jelikož obec Liscannor je družnickou vesnicí, volební právo pro volbu nejvyššího zástupce nemají všichni. To přináleží pouze družníkům, kteří mají navíc liscannorské občanství.

Správce obce

V době dlouhodobé starostovy nepřítomnosti zvolí tento svého nástupce, trvale přihlášeného k pobytu v Liscannoru. Tato osoba se zve správce obce a má dočasně všechny starostovské pravomoce. Ve chvíli starostova návratu nebo nové právoplatné volby starosty všech svých výsad okamžitě pozbývá

Manželky a potomci

Manželky dobrodruhů jsou tzv. cizí postavy. Způli o nich rozhoduje manžel, způli Pán jeskyně, který je stvořil. Nemohou-li se tito dva dohodnout, přizvou si po oboustranné domluvě třetí osobu, která patří mezi tzv. Pány jeskyně, a ten rozhodne. Stejně toto platí, jedná-li se o potomky, kteří nejsou družníky Nurnské družiny. V případě družnictví Pán stvořitel ztrácí své rozhodovací právo.

Dědictví

Při úmrtí člena rodiny se dědické záležitosti řeší takto. Existuje-li závěť, je do posledního bodu vykonána. Nad tím dohlíží starosta. Dále je zasláno úmrtní oznámení rodu, z něhož dotyčný pocházel. Dostaví-li se někdo z rodiny k pozůstalostnímu řízení, dojde k dělení zbylého majetku rovným dílem mezi druhého z manželů, děti, popř. někoho z rodiny. To vyplývá ze zákona. Jinak je pouze na nich, jak se dohodnou.

Mrtvé stavby

Vlivem jisté riskantnosti života dobrodruha dochází občas k vzniku tzv. mrtvých staveb, u nichž neexistuje nebo se nedostavil majitel. Tyto stavby chátrají a nabourávají se do nich různé rozvratné živly. Takovýto dům i se vším majetkem a pozemky po uplynutí čekací lhůty jednoho roku ode dne úmrtí posledního majitele spadá bez nároku na případné pozdější odškodnění do majetku obce. Ta rozhoduje o naložení s majetkem, popřípadě o udělení výjimek.

Tuto Lyškánoru připravil k vydání Lynhaard z Rugornu, čtvrtý starosta liscannorský

LYŠKÁNORA 6

Nepravidelný liscannorský občasník pro vnitřní potřebu Nurnské družiny

Jarn 1034

Liscannor, Nurnská oblast, západní Gwendarron

* Motto tohoto čísla * Výprava za Sadickovým pokladem * Pochod Nórienských trpaslíků *
* Mým liscannořanům * Příběh z Bažiny * U hrocha * Rod Ruindorských *
* Novely některých liscannorských a družinových zákonů *

* Motto tohoto čísla *

Lynhaard z Rugornu, děsně rozčílený chlap

"... Vždycky hrozně smrdí,
když jsou lidi prdi,
když je někdo chytí,
tak jsou navíc v řiti ..."

* Výprava za Sadickovým pokladem *

Getd z Ruindoru

Další zima uplynula a nurnské dobrodruhy už začínají svrbět ruce a ostří mečů. Po nějakých dobrodružstvích jako by se země slehla a tak nurnští tráví většinu času v hospodě či v nevěstinci. Jednoho dne se většina dobrodruhů opět schází v hostinci U supího pařátu. Chybí pouze druid Sarim, který zrovna doma pálí kořalku z borových šišek. "Viděli jste tu loď v přístavu?" táže se ostatních Corey. "Takové jsem viděl na dalekém jihu." Jacob jen něco tiše zabručel, neboť si vzpomněl, jak dopadla jejich poslední návštěva cizí lodi v nurnském přístavu, ale ostatní začínají diskutovat

o tom, jestli by cizinci nevěděli o nějaké práci a když ne tak alespoň jaké nové zboží bude v Nurnu k mání. Vtom vchází několik opálených námořníků, sedají si k vedlejšímu stolu a začínají se spolu bavit podivně skomolenou středozemštinou. Několik dobrodruhů se snaží poslouchat jejich hovor a když zaslechnou větu: "Slyšelel jsem, že se zase někdo vypravil hledat Sadickův poklad." všichni vstávají, objednávají překvapeným námořníkům pivo a pokoušejí se z nich vyrazit co nejvíc informací. Dozvídají se, že Sadickův poklad má ležet někde uprostřed pouště v daleké zemi Assuaen, ale oni sami nevěří, že by tam nějaký poklad byl. Přesto se občas najdou dobrodruzi, kteří se pokoušejí Sadickův palác objevit, ale nikomu se to doposud nepodařilo.

Erlanth nechává nedopito a spolu s Herbertem míří do knihovny. Tam se ve starých svitcích dozvídá, že kdysi dávno jistý Saddycha (střed. Sadick) sjednotil lid Assuaenu v jednotný stát. Země měla dost výhodnou polohu díky níž celkem snadno odolávala nájezdům loupeživých hord ze severu. To byl poměrně důležitý faktor na cestě k rozvoji. Assuaenští obchodníci se brzo staly známí po celém okolním světě a do Assuaenu proudilo spoustu bohatství. Saddycha si vybudoval honosný palác uprostřed země a odtud celý stát řídil. Vládl stotřicet let, ale pak jeho zemi i jeho osobně postihla strašlivá

(druhým je Aedd). Gilken zahynul roku 1025, kdy byl rozsápán medvědem.

Iásón z Ruindoru, syn Lunorův (1006-1026)

Iásón měl nejraději meč a v práci s ním se neustále zdokonaloval. Myslím, že z mých příbuzných dosáhl v boji největší dokonalosti (snad kromě Pepena, který ovšem uměl bojovat pouze širokým mečem). Roku 1025 odjel s Arrawnem do Mondragonu, kde strávil skoro rok v radovánkách. Pak odjel na jih, ale Mondragon mu přirostl k srdci, proto se tam vrátil, spolu s Nurnskou družinou, která rovněž toužila po odpočinku. Nevybrali si ovšem šťastné období, neboť den po jejich příjezdu stihla město pohroma v podobě obrovské přílivové vlny. Iásón se spolu s ostatními vypravil hledat příčinu této katastrofy, ale zahynul na ostrůvku uprostřed blat (na podobném ostrůvku zemřel i Llyr), když na něj zaútočila obrovská haterie.

Illred z Ruindoru, syn Pergenuův (1002-1025)

Illred žil v Ruindoru až do roku 1024, kdy odešel na sever do Velvenorru. Tam se hodlal na nějaký čas usadit, ale v tom mu zabránili mniši z kláštera pod horou Nal-Dúrin, kteří verbovali dobrovolníky i nedobrovolníky do své armády, s níž se chystali dobýt Angwarr. I Illred byl násilím donucen bojovat v jejich řadách, ale podařilo se mu dezertovat a stal se členem Nurnské družiny. Některé své druhy zachránil před jistou likvidací, když se sám jediný postavil čaroději Halldinovi a porazil ho. Po té se však družina vydala do země Wallimor, kde Illred podlehl ráně nebezpečného bojovníka.

Llyr z Ruindoru, syn Pergenuův (1001-1025)

Llyr byl odjakživa pěkný zloděj. Měl pro toto řemeslo obdivuhodné vrozené schopnosti. V mládí si přivídelával drobnými

krádežemi v obnoveném Knorladu (kde býval jeho otec přesně na opačné straně zákona), a roku 1023 se odstěhoval do Liscannoru, kde zdědil dům po Pepenovi. Když se doslechl o slavných činech nurnských dobrodruhů, dal se lákat a vydal se s nimi na pouť do Jarby. Neměl však štěstí a byl doslova smeten pařátou bahení stvůry.

Lunor sličný, syn Samirův (*969)

Lunor byl od mládí duše nespoutaná, nikdy se dlouho nezdržel na jednom místě a neustále putoval po středozeemi. Do Míjónského lesa se vrátil roku 999, kdy se země vzpamatovávala z velkého požáru. Tehdy pojal za ženu svou lásku z dětství Argen a s ní vychoval tři syny. To ho udrželo doma nezvykle dlouhý čas, ale když jeho děti vyrostly, začala v něm opět kypět touha po změně a roku 1017 opustil Ruindor a přestěhoval se kamsi na ostrovy.

Pepen z Ruindoru, syn Pergenuův (1000-1023)

Pepen byl bezpochyby nejúspěšnější dobrodruh z méj generace. V mládí se po vzoru svého otce stal hraničářem a své schopnosti během času velmi zdokonalil. Roku 1017 odešel z domu na své první dobrodružství a pak následovala další a další. Po téměř dvou letech putování, roku 1019, se stal členem nurnského společenstva dobrodruhů. To za Pepenových časů získalo na věhlasu, zejména za výprav do Angwarru a Lissmoru. V roce 1020 se Pepen seznámil s dívkou Yenne, dcerou mejitelem nurnského hostince U prasete. Té se o rok později narodila dvojčata Rainwand a Arthand. S Yenne se Pepen stýkal i nadále, ale nikdy ji nepojal za řádnou manželku. Pepenův osud se naplnil roku 1023 v prokletém Armidenu, kde byla družina donucena plnit příkazy, údajně dobrých theurgů. Tažení už se chýlilo ke konci,

nenávisťně planoucí oči, které tvarem připomínaly oči Čagdanovi. Dveře se mu však podařilo zavřít a ihned se kvapně vzdaluje z dosahu. Zdá se, že oblak se z budovy hned tak nedostane a tak druzi zatím přistupují k prozkoumávání jiných trosek. Záhy se však stmívá a tak jdou všichni spát. Všichni kromě kouzelníka Herberta, který si vyvolává dva svoje dubly.

"Podívejte. Kdo je to?" mne si oči Jacob, když vidí Herberta třikrát. "To jsou moji bratrance Tonny a Freddy." vymýšlí si Herbert, "Vystopovali nás až sem." "Hm, zato já tu žádné stopy nevidím." dí zkušený stopař Rolld. "A velbloud taky žádný nepřibyl." "To je nějaký divný." mumlá zamyšlený Corey, "A proč vlastně nemluví?" "Oba jsou němí. My se spolu domlouváme znakovou řečí." odpovídá Herbert a hned začíná hýbat rukama jako při záchvatu padousnice, Freddy dělá totéž. "Říká, že se doma mají všichni dobře." usmívá se elf, který lže až se mu od huby práší. Náhle Jacob s Lewinem popadali Tonnyho a ženou se s ním pryč. Herbert mu nestačí jít na pomoc, neboť křísí Freddyho, jehož bojeschopnost právě Corey otestoval pěstí. Tonny je zatím vhozen do domku s černým oblakem. "Vy vrazi." ječí Herbert, který přibíhá pozdě, ale ve skutečnosti lituje zbytečně vynaložené energie. "Zkouška ohněm." dí klidně Jacob. "Když to přežije tak bude platným členem družiny." Po chvíli čekání je všem jasné, že zkoušku ohněm Tonny asi nepřežil a Bukvoje napadá, že by mohli vyzkoušet nalezené rachejtle. Čtyři rachejtle jsou tedy namířeny na dveře, za nimiž se skrývá oblak, a družinici se pod vedením zkušeného alchymisty Bukvoje připravují k jejich odpálení. Jacob rychle otvírá dveře a mizí z dosahu, zatímco rachejtle vlétávají dovnitř. Rána, chvíle napětí, a to už dobrodruzi vidí, že s oblakem suti se rozplývá i oblak, proti němuž byl útok namířen. Během útoku však zmizel Herbert a vrací se zpět spolu s dalším dovjnkem. "Vidíte, Tonny to přežil." Erlanth zatím naštěstí ostatním vysvětlil, že o podobném kouzlu něco slyšel a

dvojníci si určitě nebudou dělat nárok na podíl z pokladu a tak ostatní uznají, že se Tonny a Freddy můžou k něčemu hodit. "No jo, pořád lepší než Józlin nebo Naldor." říká si Jacob a už neprotestuje.

"Uf. To je nelidský vedro." otírá si čelo Corey. "Mě se ani nezdá." dí Jacob a začíná se klepat. "Nějak mi běhá mráz po zádech." "To je přece hrůza." volá Erlanth a metá blesky nad krollovu hlavu. "No, naštěstí nebyla moc silná." oddechuje si Jacob, když ho nepříjemné mrazení v zádech přechází. Po souboji s jedním podivně průsvitným bojovníkem nalézají dobrodruzi masivní truhlu.

Po několikerém prozkoumání a učinění nejrůznějších bezpečnostních opatření na ochranu před případnou pastí je k otevření vyslán Freddy. Ten bez problémů otvírá truhlu a vytahuje z ní nádherný stříbrný meč s vykováním názvem Celebring a starý zaprášený svitek. "Sezam or igni dor." čte Erlanth, "To vypadá na otvírací formulí." "Tož ideme hledat ty dveře, co se s tím otvírají." velí vůdce Čagdan.

Po několika dalších potyčkách s nejrůznějšími živými i mrtvými, respektive nemrtvými obyvateli ruin přichází družina do velké místnosti plné netopýrů. Konkrétně jich Herbert napočítal mnoho. Sarim však mocně soustředí vůli a netopýři kvapně místnost opouštějí. Několik dobrodruhů však jeví známky mírného zmatení a chvíli trvá, než Lewin přestane koktat. V místnosti je však jedna zajímavá věc a to schodiště vedoucí do podzemí. Druzi sestupují a dostávají se k masivním dveřím, na nichž je nápis volně přeložitelný jako: "Jsi-li přítel heslo znáš do nitra se podíváš." Erlanth čte nalezený svitek a dveře se za značného vrzání svědčícím o jejich nepřilíš časté používanosti otvírají. Nurnští vstupují do podzemí, kde nejprve likvidují kolonii řasnatek a posléze se setkávají s dalšími průsvitnými bojovníky, kteří však nemají příliš nadějně

Tak a teď sedím U lišky a vím, že nedaleko odsad' se usadil chlap, jménem Getd z Ruindoru. Je to bezpochyby ten z toho turnaje. Bydlí ve vesnici dobrodruhů. Mám možnost napravit, to co jsem spáchal. Zítra se za ním vydám a nabídnu mu podíl z toho pytle se zlatem. Dám mu třeba i víc. Za zbytek si třeba někde koupím dům. S Getdem se určitě dohodnu. Je to člověk jako já. Žádný tupý barbar, nebo protivný kudůk. Je to člověk a to znamená hodně. Já jsem také člověk. Člověk s člověkem se vždycky dohodne. Přestanu už konečně vláčet ten pytel zlata. Můj kůň si odpočine. Zítra si koupím pořádné šaty a oholím se. Bude ze mne nový člověk. Možná...

* U hrocha *
Páin z Nórienu
Žízeň je veliká, pívo pěkně bublá, v hospodě U hrocha každému rum chutná
Každému rum chutná i likér z jehličí, ale na něj pozor, každému nesvědčí
Pijme!, Pijme! Všichni druzi, na činy veliké, na dálky nezměrné, ať každý do sebe ruma vrazí
Pívo je dobroučké, zpěnné, studené, párky jsou teploučké, pěkně provažené
Pěkně provažené a s hořčicí dvojitou,

po nich pak dvě piva žaludek propláchnou	Pijme! Pijme! Všichni druzi, na činy veliké, na dálky nezměrné, ať každý do sebe ruma vrazí
Hostinský Čípera má pivo také rád, o všechny se stará, každého kamarád	Každého kamarád, kdo až do dna pije, v hospodě U hrocha, tam se dobře žije
Pijme! Pijme! Všichni druzi, na činy veliké, na dálky nezměrné, ať každý do sebe ruma vrazí	* Rod Ruindorských *
Getd z Ruindoru	Aedd z Ruindoru, syn Gilkenův (*1010) S Aeddem, jakožto mým bratrem, máme mnoho společného (nejen to, že je na nás oba vypsána odměna v Tugrinu). Aedd však nenalezl zalíbení v magii, a vždy raději spoléhal na své vlastní schopnosti. Od roku 1027 se protlouká světem jako zloděj. Kromě Tugrinu, porovozoval své řemeslo v severních zemích Mubarrathu, Olvornu a Mondragonu, kde na něj byla rovněž vypsána odměna (jako ostatně na většinu gwendarronských dobrodruhů, kteří tam kdy zavítali). Na začátku roku 1030 se odebral na jih a v Nurnu se seznámil s dívkou Aelin, kterou si po roce známosti vzal za ženu, a za další rok se jim narodil syn Fionn.

kosti zlámala, nezbylo tělo, všechno zničila	Krev, krev, krev a nic víc Krev, krev, krev a zápal plic
* Mým liscannořanům *	Prohlášení Lynhaarda z Rugornu, čtvrtého starosty Liscannorského, pro Páina Nórienského, spolek liscannorských vdov a jejich potomky
Vážení spoluobčané!	Politováníhodné události poslední doby, související se smrtí druhů z nejváženějších, především třetího starosty Liscannoru, mě nutí, abych i já sám zcela přehodnotil své přístupy k některým věcem. Na posledním zasedání prořídleho občanstva jsem byl zvolen čtvrtým liscannorským starostou, i když vím, že tento post by jistě zaslouženěji náležel Páinovi Nórienskému, jehož odvaha a zásluhy o rozkvet Nurnské družiny jsou v současnosti nezměrné. Osud však rozhodl jinak a já, jako obyčejný prostý kroll, bych musel být hodně hloupý nebo neskonale hrdý, abych odmítl štěstí, jenž mi spadlo znenadání do klína. Má radost však není úplná, a ani nemůže být, když vím, že v čase, kdy jsem se líně válel v Liscannoru, ostatní prolili krev a položili životy. Vzhledem k tomu, že na mne padlo sladké břímě starostovského úřadu, rozhodl jsem se vypsati na těchto řádcích vše, co bych chtěl učiniti nebo zakázati.
1) Jak je známo z minulosti, můj zesnulý synovec Jacob a posléze občas i já, jsme často bojovali za postavení prvního liscannorského	

vykřičeného domu, podobně jak je tomu i v obcích jiných (např. Červená sedma, Červenej jazyk, Na borovém loži, U skřetí krasavice apod.) To bylo tenkrát. Teď, po svém zvolení, však nahlížím na věci zcela jinak, je to dáno jistojistě tím, že jsem spolu se svým postem získal i jiný úhel pohledu, jenž mi byl do té doby zcela cizí. Proto prohlašuji, že hampejz, a to i díky účtě, kterou jsem choval a stále ještě chovám k památce Rollda Erinského, se v Liscannoru po dobu mého úřadování rozhodně stavět nebude.

2) Vzhledem k tomu, že se očekává bouřlivý příchod nových družiníků a tedy i potencionálních přistěhovalců do Liscannoru a díky tomu, že mne historie neblaze poučila, bude status občana pro nováčky udělován jen velmi zřídka a po pečlivé rozvaze. Rozhodně v Liscannoru budou bydlet jenom lidé, kteří družinu, její tradici a historii ctí a přispívají k jejímu rozkvětu. Nactiutrhači, lháři a pomlouvači budou zcela cíleně z obce vyštřváni. Tím mám na mysli, že v zásadě souhlasím a ztotožňuji se s prohlášením třetího starosty liscannorského z minulého vydání Lyškánory.

3) Vždy jsem byl odpůrcem stavby radnice. Přišlo mi, že naše obec není tak veliká, abychom se zrovna museli pyšnit honosnými stavbami. Bohatě postačí, když budeme udržovat hřbitov v čistotě, abychom vzdali hold tam pochovaným, a najmulí hrobníka. Žel bohům, radnice stát bude, protože Grétta Erinská se rozhodla ji postavit. Nevím k čemu jí bude dobrá, ale je to její vlastní věc, když na to má. Koneckonců ji nechává stavět na soukromém pozemku, takže proti tomu nelze ani nic namítat. Prostě vznikne další mrtvá stavba. Já jsem stejně pevně rozhodnut, jakožto tvor líný, že budu úřadovat pěkně doma v teple rodinného krbu. Tím pádem umírá také Rolldova myšlenka na úřední hodiny, neboť úřední hodiny jsou

přisáhám, že toho raka jsem zabít chtěl. Postavil jsem se na okraj vody a soustředil se. Chtěl jsem na něj vypálit blesk. Pořádný žlutý blesk. Jenomže kouzla jsou nevyzpytatelná a já selhal. Trochu se ze mě začmoudilo a nic. Vůbec nic. Zašumělo mi v hlavě, cítil jsem se vyčerpanější než předtím, ale ten rak tam byl stále a klapal klepety. Rozpačitě jsem se podíval po ostatních. To se ví, že Snagroth po mě hned chtěl mé klíče. Nyní jsem však byl ochoten je hájit tvrději. Ty klíče potřebuji. Podruhé mi je nedají. Hádal jsem se se Snagrothem i s ostatními, křičel a dušoval se, prosil i hrozil a nakonec to přineslo své ovoce. Ti tři mě nechali na pokoji, jen Snagroth se po mě začal ohánět mečem. Neopatrně se však přiblížil k vodě a rak se po něm ohnal. Sevřel ho klepetem pořádně a Snagroth se sesunul těžce poraněn k zemi. Ti ostatní na mě zapoměli a začali ho ošetřovat. Přišla moje velká chvíle. Skočil jsem do vody a začal se brodit na druhou stranu. Klepeta za mnou cvakala, ale já se nakonec bez zranění ocitl na druhém břehu. Zašklebil jsem se a pokračoval sám dále. Hned za rohem jsem narazil na krysu. Zvážil jsem všechna pro a proti a rozhodl se riskovat. Soustředil jsem se chvíli a v mžiku jsem se za ni přenesl. Co se týče kouzlení, byl jsem již k ničemu, ale byl jsem před dveřmi. A ty dveře měly deset zámků! Tak jsem u cíle, vy naivní hlupáci, myslel jsem si když jsem otevíral všech deset zámků. Šlo to hladce. A za těmi dveřmi byla místnost a v ní králův talisman, o který se soutěžilo. Popadl jsem ho a strčil si ho za kazajku. A místo něj jsem tam dal svůj obyčejný tesák. Obyčejný tesák, jen jsem ho trochu nablýskal a rukáv. Zamknul jsem za sebou a odebral se zpět. Musel jsem se jenom dostat za tu zatracenou krysu. Kouzlit jsem již nemohl, na to jsem byl příliš vyčerpaný. Musel jsem na to jinak. Hrál jsem o čas, neboť každou chvíli sem mohli přijít ostatní. Zkoušel jsem tu krysu odlákat kousky jídla, ale očividně by si raději dala k jídlu mě. Stál jsem v chodbičce, kam za mnou nemohla a přemýšlel, jak na to. A pak mě to napadlo.

Vytáhl jsem svojí houni, polil ji olejem do lucerny a zapálil. Popadl jsem hořící houni a s bojovným výkřikem jsem se vrhl do místnosti. Lekla se mrcha! Já taky a pořádně! Křičel jsem a běžel s tím zapáleným hadrem. Proběhl jsem včas. Štěstěna mi byla stále nakloněna. Na druhé straně jsem zahodil zbytky spálené deky, utřel si ruce a vydal se k vodě. Začal jsem křičet na ostatní, že nemohu dále, že je tam krysa. Ani jsem moc nelhal. Ostatním se nakonec podařilo zabít raka a i se zraněným Snagrothem se přebrodili na druhou stranu. Uvěřili mi a všichni jsme se vydali na krysu. Bregyl ji nakonec zastřelil a nic nám nebránilo v cestě ke dveřím. Tady jsem to dobře znal. Tvářil jsem se stejně hloupě jako ostatní, když se dveře otevíraly. Za dveřmi byla ta samá místnost a v ní můj tesák. Chvíli jsme na sebe zmateně koukali. Takový mocný král a vyhlásí soutěž o obyčejný tesák. I když se pořádně blýskal, jen co je pravda! Nakonec někdo prohlásil, možná že jsem to byl já, že se k té kudle asi váže legenda a že je určitě vzácná. Snagroth si tedy vzal tesák k sobě a my jsme se vydali nazpět. Po menších potížích s jinou družinou, která se mým kolegům chtěla pomstít, jsme se šťastně dostali až k tomu chlapovi, který nás opět zvětšil. Všichni jsme se vítězoslavně odebrali za králem a rozhodčí komisi. Pravda, já poněkud vítězoslavněji. Došli jsme až na místo. Snagroth před králem slavnostně prohlásil, že se vracíme jako vítězové. Ten moudře pokýval hlavou a chtěl vidět důkaz. Snagroth vytáhl můj tesák. V duchu jsem se válel smíchy. Následovalo to, co následovat muselo. Král se rozlítl a označil nás za podvodníky. Všichni se na sebe zmateně podívali. Zkontroloval jsem zda stojím blízko stráží a vytáhl jsem talisman a křičel na celé kolo, že já jsem vítěz. Jen já a nikdo jiný. Ti čtyři čubrněli jako hejno slepic. Mával jsem tím talismanem a opájel se tou chvílí. To vám Krochta ukázal! Lidé jásali, křičeli a dupali. Byl jsem vítěz. Ti čtyři mi nemohli nic udělat. Byl

taky ne. Třeba je to jenom obyčejný nabručený hostinský. A možná, že jsem já sám cítil potřebu se někomu světit. Možná. Já sám nevím. Kývnul jsem tedy na toho muže. Přišel ke mě a zeptal se jestli jsem spokojen. Odpověděl jsem, že ano a nabídl mu židli. Chvíli se vymlouval, že má mnoho práce, ale nakonec si přisedel. A stále se díval jinam. Dalo mi to práci, nežli jsem ho přiměl k hovoru, ale nakonec se rozpovídal. Svěřil se mi, že mu nedávno zemřel jeho zeť a jeho dcera se tak stala vdovou i se dvěma malými syny. Peněz má prý dost, ale jeho vnoučata, na která byl tak pyšný, budou vyrůstat bez otce. Pokýval jsem hlavou a zdvořile mu vyjádřil svoji lítost. Abych pravdu řekl, udělal jsem to jen ze slušnosti. Bylo mi to úplně jedno. Lidského neštěstí je všude kolem dost a dost a smrt je běžná záležitost. Smrt si nevybírá. Tu sáhne na tu stranu a tu zas na druhou. Bere všude. Dobráky i zloduchy, chudáky i boháče. Řádí na bojištích, ve městech zasažených morem, na zemi i na moři. Je spravedlivá a dělá svoji práci řádně. Seděl jsem dál na židli, popíjel pivo, prikusoval pečeni a čekal, že ten hostinský odejde. Ale on nešel, stále tam seděl, žmoulal utěrku a já najednou cítil, že je to on, který si chce nyní povídat. Měl jsem pro něj pochopení, začal jsem mu naslouchat a pokyvovat hlavou. Říkal, že jeho dcera se provdala za jakéhosi dobrodruha do nedaleké vesnice. Byl bohatý a ke své ženě se choval řádně. Ale byl to dobrodruh, který si na živobytí vydělával většinou v dalekých krajích a tak se stalo, že se jednoho dne nevrátil domů. Prý zahynul nahoře v Mondragonu. Padlo jich tam prý více a ta vesnice je nyní vyhlášená. A jak tak povídal a povídal začal mi vypočítávat, kdo všechno tam zbyl. A pak to přišlo. Prý tam žije i nějaký Getd z Ruindoru. Přestal jsem uskrkávat své třetí pivo a málem spadnul ze židle. Getd! Getd z Ruindoru! To jméno jsem už slyšel! Ano, to je ten chlap z toho zatraceného turnaje v zemi na jejíž jméno si už ani nevzpomínám (pravda, znám jednoho člověka, kteréhé bych se na to

mohl zeptat, ale spíše bych mu místo nějakého ptaní asi plivnul do obličeje). Tak Getd, který se mě udělal štvance! Spolu se svým kumpánem Snagrothem mě nedali ani na chvíli pokoj. Štvali mě všude. Musel jsem kvůli nim i prodat statek, který jsem vyhrál v té soutěži. A pak se několik let vláčet s tím prokletým pytlem zlata po všelijakých končinách, trást se aby mi ho někdo neukrad, v noci jsem se probouzel a hmatal po tom pytli, jestli tam ještě pořád je. Pytel zlata! Je mi z něj už na zvracení, ale ve skrytu duše pořád věřím, že mi pomůže k lepšímu životu. Hostinského jsem úplně přestal vnímat. Seděl tam a tlachal furt dokola jedno a to samé. Chtělo se mi vstát a začít na něj řvát, že ne on, ale já jsem chudák, který o všechno přišel a nemá nic, jenom ten pytel. Místo toho jsem však vstal, poprosil ho o klíč k pokoji a nějaký pergamen. Nechal jsem ho tam sedět a šel jsem psát tenhle zápis při svitu svíce...

Narodil jsem se 3.7.1002 ve Wallimoru v malé vesnici. Matku jsem ani nepoznal, zemřela dva dny po porodu. Otce to velmi trápilo a ještě než jsem uměl chodit, mě vzal a spolu s mojí starší sestrou jsme se odstěhovali do jiné vesnice. Ta vesnice se jmenovala Šupinov a žili zde samí rybáři. Nalézala se u Bal-tarošského jezera v Karkeských mokřinách. Brzy se ze mě stal největší dareba ve vesnici. Společně s ostatními kluky jsem vybíral rybářům sítě, kradl v sadech ovoce a tropil spoustu skopičin. Otec se naučil rybařit a musel se pořádně ohánět, aby nás uživil. Neměl na nás mnoho času, ale snažil se, aby z nás něco bylo. Bylo to šťastné dětství. Postupně jsem vyrostl a dospěl. Zamiloval jsem se dívky z vedlejšího domu. Jmenovala se Nirnien a byla krásná. Naneštěstí si mě její otec pamatoval, jak jsem mu chodil na hrušky a kradl ryby ze sítě a neměl mě rád. I když byl chudý jako naše rodina. S Nirnien jsem se musel stýkat tajně a v duchu jsem přemýšlel, jak to zaonačit s jejím otcem. Ten mizera byl neblomný. Ty

katastrofa, nelze říci nakolik způsobená magickými silami. Hrozná bouře se přihnala nad Assuaen a trvala bezmála celý měsíc. Když přešla, byla celá centrální oblast poloostrova, jejíž součástí byl i Saddychův palác pokryta pouští. Tato poušť byla téměř neprůchodná, protože na ní neustále zuřila bouře a co víc, stále se rozšiřovala. Rozšiřuje se ostatně stále, ale nyní už jen pomalým tempem, a bouře už přestaly být pravidlem což vnučlo několika dobrodruhům myšlenku na nález pokladu. Doposud se to však nikomu nepodařilo a dnes se má již všeobecně za to, že je to všechno jen legenda.

Členové nurnské družiny se všeobecně schodují na tom, že nějaké peníze na přilepšenou by rozhodně nemusely škodit, a po nezbytných přípravách se na palubě Černého sokola se vydávají k jihu.

Na palubě se nacházejí oba zbylí majitelé lodi Jacob z Rugornu a Sarim z Gorúdie, dále Rolld z Erinu, kouzelníci Erlanth Linfalas, Herbert a Jeremiáš, Christla Lísková, Corey Kall, Lewin, kudůk alchymista Bukvoj Draplák a vůdce výpravy Čagdan.

Po přistání v přístavu Ali-Sabath zjišťují druzi, že se nacházejí v oblasti s úplně jiným kulturním vývojem. Stará řeč Assuaenu byla už sice vytlačena středozemštinou, ale několik dřívějších obrátů se ještě zachovalo a tak řeč místních lidí není nejsrozumitelnější. Družiníci si razí cestu hustým davem a spoustou majitelů nejrůznějších krámků. "Suvenýry až na spáteční cestě." volá Čagdan a nakonec se všem daří dojít do klidnějších míst. Tam míří druzi do hotelu a Rolldovy se daří usmlouvat cenu pokojů na polovinu. Čagdana však náhle napadá, že by jim mohl někdo ukrást loď a tak jde spát raději na ní. Jacob se k němu chce nejprve přidat, ale když se dozvídá, že v ceně pokoje je i jedno místní děvče, zůstává v hotelu.

Druhý den si dobrodruzi pronajímají několik velbloudů, ale jelikož Rolld už zapomněl na svůj včerejší úspěch se smlouváním, platí za

ně vydrídušskou sumu. Na odchodu ještě vidí nadšeného obchodníka, kterak zavírá svůj krámeček a poskakující mizí naproti v občerstvovacím zařízení.

Nurnští procházejí několik mil úrodného kraje, až se země stává pustší, veškerý porost mizí a k večeru už není nikde vidět ani známka života.

"Tak, teď jsme přesně ve středu pouště a já to musím vědět, ansto sem ten druid." říká Sarim drbajíc se na hlavě třetího dne zrána. "Já myslel, že ty se vyznáš jenom v lese, a já už sem tři dny neviděl ani jeden strom." diví se Jacob. "My druidi se neztratíme nikdy a nikde." dí na to povýšeně Sarim a se slovy "Z támhletoho kopce na jihu bude lepší rozhled." odchází k duně, zpoza které právě vychází slunce. "Tady je ale krásnej písek." raduje se Rolld a k údivu ostatních si naplňuje tornu sypkým pískem. "To je fajnová idea vystavit v Liscannoru písokjště. Aspoň si bude mňát můj synák na čóm hráci." kometuje Čagdan, který si myslel, že účel podivného Rolldova chování odhalil. "A jak víš, že budeš mít syna?" diví se zloděj Jeremiáš. "Tož můj syn přejce nebude céra, né." odpovídá Čagdan a Jeremiáš se sklání před jeho logikou.

Vzhledem k tomu, že nikde v dohledu není vidět nic než poušť, je rozhodnuto provést letecký průzkum. Oba havrani, Erlanthův a Jeremiášův jsou vysláni prohledat nejbližší okolí. První se vrací Erlanthův a sděluje mu, že několik mil na sever našel známky života, kostru koně. Posléze se vrací i Jeremiášův havran, jenž měl větší štěstí a objevil nějaké trosky. K večeru dobrodruzi přicházejí ke zbořeníšti stavby, která snad mohla dříve býti palácem. "Pojďte se tu porozhlédnout, dokud je světlo." radí moudrý Herbert. Dobrodruzi se pouštějí do prohledávání nejbližší, jakž takž stojící stavby, když tu spatřují podivný černý oblak. Všichni se okamžitě stahují jen Corey Kall se snaží zavít za sebou dveře a do myslí se mu nesmyslně zapsala vzpomínka na dvě

když byl Pepen napaden svým dvojníkem a tento souboj se sebou samým nepřežil.

Pergen z Knorladu, syn Samirův (*965)

Pergen je nejstarším ze Sarimových synů, a osud mu dal do vínku odvahu, i hodnou dávku štěstí. Roku 993, kdy do země vtrhly hordy skřetů, se účastnil památné bitvy před Knorladem, která skončila rozdrčením skřetího vojska. Vzhledem k tomu, že ve válce se skřety vymřel po meči rod správců města, byl Pergen jako jejich nejbližší příbuzný (rozumněj příbuzný, který byl momentálně nejbliže) zvolen správcem Knorladu. Aby své správcovství potvrdil, pojal za ženu dceru posledního správce Knora III. Helwe (mimo to se do sebe zamilovali). Jeho úřad trval až do roku 998, kdy Knorlad lehl popelem při obrovském požáru. Pergen s Helwe se po té přestěhovali do Míjónského lesa, kde se narodili všichni jejich potomci.

Samir II. drakobijec, syn Altorův (815-1004)

Samir II. byl po celý život velikým dobrodruhem. Většinou se toulal sám a vyhledával četná nebezpečí, které zeměplacka hojně poskytuje. Do širšího povědomí se dostal po bravurní likvidaci drala Camila. Pro jeho osobní život bylo však nejdůležitější událostí, když našel lektvar mládí, díky kterému se do více než šedesáti let věku udržoval ve výborné kondici. Kolem roku 960 se usadil v Míjónském lese, kde strávil převážnou většinu dalšího života. Jako jednomu z mála dobrodruhů mu osud dopřál skonat na sešlost věkem v době, kdy dosáhl osmdesátidevítiletí.

Sereg z Ruindoru, syn Pergenův (1004-1024)

Sereg se stal, stejně jako jeho otec, hraničářem. Aktivně se podílel na porážce vlků, kteří roku 1019 přitáhli do Míjónského lesa a

hned po jejich likvidaci odešel do světa. Na svých dobrodružstvích se seznámil s dívkou Stellou, které se po tomto seznámení narodil syn Burug, avšak Serega to táhlo stále dál, opustil Stellu a vydal se na ostrovy. Tam také zemřel, když byl při souboji s chobotnicí zasažen šípem, jenž mu měl pomoci. Jeho tělo pak spadlo z vodopádu a dodnes tlí v nesmírných hlubinách mořských.

*** Novely některých liscannorských a družinových zákonů ***

Ze zasedání komise pro občanský pořádek a vymýcení anarchie

Družiník

Družiník je člověk, který byl vůdcem, popř. přítomnou většinou přijat do družiny, přičemž platí, že byl účastníkem posledního dobrodružství (výjimka je přípustná pouze v případě Pána jeskyně, kdy se započítává výprava předposlední).

Veterán

Veteránem je míněn člověk, který sice býval družiníkem, ale už jím není, tzn. neúčastnil se poslední družinové výpravy.

Dobrodruh (popř. zlodruh)

Dobrodruhem či je nazývána osoba, která má buď status družiníka nebo veterána (samozřejmě se rozumí, že se vše týká Nurnské družiny).

Liscannorské občanství

Liscannorské občanství náleží každému, kdo vlastní dům (alespoň srub) na území obce a má zde povolen pobyt starostou

vyhlídky na úspěch. Kouzelník Herbert posílá zatím Freddyho na průzkum dalších částí podzemí, ale tomu se daří pouze vyplášit několik mumii. "Můmie. Tak na to bychom se měli raději vyspat." radí Rolld a tak se družina zatlouká v jedné z místností a všichni klidně odpočívají, jen hlídající Čagdan slyší v noci škrábání na zabeđené dveře. "V noci se sem ty můmie dobejváli." oznamuje ráno vstávajícím druhům. "Měli bysme je vyrubát abysme si odekryli záda." Jak řekl, tak se i stalo, druzi vyrážá do míst, kde tuší mumie připravující se na boj s nimi. Jacob si pro jistotu zavazuje oči šátkem a řídí se podle svého šestého smyslu. To ho však na chvíli zdrží a tak první nápor nestvůr vykřívá pouze Rolld podporován Erlanthem, protože ostatní družiníci jsou ochromeni hrůzným pohledem na mumie. Krollí bojovník se ale rychle dere kupředu a střídá těžce zraněného Rollda. Na pomoc mu přichází ještě Freddy a tím je osud poslední mumie zpečetěn. Na poslední chvíli umírá dubl Tonny, který obětavě kryl ostatní před poněkud nervózním přízrakem, ale ostatní ho nijak nelitují, vědí, že Herbert si stejně časem udělá nového.

To už dobrodruzi vtrhávají do prostorné místnosti, v jejímž vzdálenějším rohu spatřují velkou truhlu. Není tu však sama a tak radosti z pokladu předchází ještě bitka s průsvitnými strážci, ale nurnští už cítí blízkost zlata a jejich zbraně už téměř sami vyhledávají citlivá místa v nehmotných tělech soupeřů. Ti se nakonec rozplývají a nechávají truhlu dobrodruhům napospas. Ti ji hned otvírají načež je oslepí lesk zlata. Rolld ho ihned začíná vyndavat, když tu ho něco kouše do prstu. "Au." diví se hraničář, ale nelení, bere si rukavice a pokračuje ve své práci. Sarim zatím opět soustředí svou vůli a po chvíli druzi vidí malého hádečka, který se snaží uniknout z truhly. To se mu daří, ale v další cestě mu zabraňuje Jacobova velká bota.

Po několika hodinách končí nurnští s počítáním peněz a žehnají Sadickově spořivosti.

Potom nakládají zlato na velbloudy a putují pryč z pouště. Pouštní bouře se v ten čas rozhodli řádit v jiné oblasti a tak mají dobrodruzi relativně klidnou cestu. Po příjetu do obývaných krajin maskují poklad dekami díky čemuž se jim podaří nenápadně ho naložit na loď. Pak již stačí jen vrátit velbloudy a vyplout k severu. Plavba probíhá klidně a vane příznivý vítr, takže se brzo na obzoru objevují břehy Gwendarronské. Družiníci jsou spokojeni a radostně vybíhají na břeh. Mají proč, vždyť jak je to dlouho, co se z výpravy vrátili všichni kdož vyjeli.

* Pochod Nórienských trpaslíků *	
zapsal Páin z Nórienu	
	Dostal docela dobře do těla, hlava střapatá pěkně letěla
	Hezky zvesela paže rubala, poslední rána už nebolela
	Krev, krev, krev a nic víc Krev, krev, krev a zápal plic
	Sekera malá kolem letěla, trefila skřeta, je z něj mrtvola
	Hlavu rozsekla,

Aennilen z Ruindoru, dcera Pergenova
(*1002)

Toto je jediná má sestřenice. Povahou se dost podobá své matce Helwe, a stejně jako ona, má i Aennilen nejraději pohodu rodinného krbu. Na začátku roku 1024 se Aennilen provdala za Turrra z Wilagennu, s nímž měla dva syny, ale oba zemřeli v roce 1027, když Wilagenn, kde společně bydleli, zachvátil mor. Naštěstí se oba rodiče s těžkou situací vyrovnali, a od té doby povila Aennilen tři dcery, Malliane, Tirranu a Graitte, a nakonec se jí narodil i další syn Dimir.

Arrawn z Ruindoru, syn Lunorův
(1004-1028)

Arrawn začal s dobrodružstvími roku 1020, kdy se s několika přáteli vydal do neobývaných částí Míjónského lesa. V té době byl zamilován do elfky Irrwing, a plodem této lásky se stal syn Erwill. Irrwing však byla, podobně jako Arrawn, posedlá touhou po dobrodružství, což se jí stalo osudné a zahynula roku 1024 ranou skřetiho šípů. Arrawn byl s této události dost vedle, a tak na naléhání bratra Iásóna odjel do severního města Mondragon, zanechaje syna v rukou strýce Pergena. Iásón se snažil vytrhnout Arrawna ze sebevražedné nálady a zdálo se, že se mu to daří (zvláště když Arrawn navázal nadějný vztah s jistou Gloxiníí), ale jednoho dne Arrawn zmizel neznámo kam. Nějaký čas se totiž pohyboval po okolních lesích chytaje skřety, kteří se zatoulali až sem, ze svých příbytku v horách. V době, kdy Mondragon postihla katastrofa, vrátil se do města a přidal se k Nurnské družině, která se vydala najít příčinu této. S Nurnskou družinou putoval i nadále a vydobyl si tam poměrné uznání, ale nakonec zahynul v poušti pod Lurgrapsem při boji se speciálně vycvičenými válečnými skřety.

Gaird z Ruindoru, syn Lunorův
(1001-1025)

U Gairda se od mládí projevovaly sklony k magii, proto se rozhodl stát se kouzelníkem. Když se seznámil se základy magie, odjel na další studium do Wallimoru. Tam se spřátelil s hobitem Barnabášem Čiperou, s kterým prováděli drobné krádeže. Oba dva se později spolu se dvěma barbary vydali po stopách pirátů, kteří tenkrát zemi dosti sužovali. Tato skupinka se záhy spojila s Nurnskou družinou, která se právě zabývala stejným problémem, a společně piráty skutečně porazili. Gaird se ale konečného vítězství nedočkal, neboť zahynul pod palicí odporného mutanta.

Getd z Ruindoru, syn Gilkenův
(*1008)

To jsem já. Jsem docela fešák. Od mládí mě lákala magie a tak jsem se ve čtrnácti letech začal blíže zabývat kouzelnictvím. Zpočátku jsem se učil u elfů v Míjónském lese a později jsem se odstěhoval do Gwendarronu. Tam měl dům můj bratranec Arrawn, ale ten se jednoho dne nevrátil z dobrodružství, a proto jsem dům zdědil já. Obec Liscannor, kde tento dům leží, je celkem poklidná (až na to, že tam čas od času zavítá huorn). Většina jejich obyvatel jsou dobrodruzi, kteří spolu tvoří družinu zvanou Nurnská. Už jsem s nimi byl také na dobrodružství v zemi Hamilkar. Ale spaní ve vlhku pod širým nebem mi příliš nesvědčí, proto dávám přednost studiu u teplého krbu.

Gilken, syn Samirův
(971-1025)

Tak tohle byl můj otec. Prakticky celý život strávil v Míjónském lese, neboť z domu ho to příliš netáhlo. Spolu s Pergenem se účastnil bitvy u Knorladu a dále pak všech událostí, které se v Míjónském lese sběhly a že jich nebylo málo (skřetí útok, požár, tažení vlků, dračí sněm atd.). Roku 1005 se oženil s Hwan a jedním z hmatatelných produktů jejich lásky jsem já

byrokratická blbost. Správný starosta úřaduje dvacet čtyři hodin denně.

4) Kousek za Liscannorem jsem spolu s Páinem Nórienským, v současnosti nejslavnějším mužem Nurnské družiny, nechal vystavět mramorový pomník na památku Rollda z Erinu, Llandaffa z Quonsettu a Erlantha Linfalase, kteří byli podloudně zavražděni tlupou ubožáků, aby navždy připomínal pocestným křivdu, která na nich byla spáchána. Rád bych, aby se na mrtvé liscannořany, i jiné, než ty, jimž je tento pomník věnován, nikdy nezapomínalo.

5) Pokládám si za prioritní cíl znovu vrátit život v Liscannoru do normálních kolejí a nechat jej pečlivě zmapovat. S tím souvisejí i jistá pravidla pro prodej pozemků a katastrace přílehlého území.

6) Všechny obce a samoty, spadající do liscannorské oblasti, které nemají gwendarronskými zákony oprávnění na starostenský úřad, mají za povinnost zaknihovávat na mém úřadě jakékoli stavební změny a přístěhovalecká přihlášení. Jako starosta je budu tvrdě vyžadovat, zejména pokud se jedná o Samotu, kde žila Rion Gorůdyjská. Plány Samoty, jak známo, nikdy neexistovaly, a tak docházelo k různým machinacím a spekulacím z řad jejího obyvatelstva.

7) Jsem zapřisáhlým nepřítelem tzv. mrtvých staveb. Je známo, že přitahují všelijakou chamrad' a lúzu, která se nejprve dovnitř tzv. nabourá, přičemž ničí, na co přijde a navíc z takového doupěte přede své černé (popř. i rudé) síť rozkladu a zániku. Jedná se o jev společensky velmi nebezpečný a je třeba ej mýtit už od okamžiku, kdy se samozplodí. Proto vězte, že žádná stavba v obci nebude chátrat ani o den déle, než říká zákon.

*** Příběh z Bažiny ***

Krochta Moskyt z Bažiny

Dnes jsem dorazil do města Nurn v království Gwendarron. Jsem celý utmáčený po namáhavé cestě. Jsem mokrý, zablácený a několik dní jsem se již nemyl. Páchnu. Můj kůň z ušlechtilého chovu toho má také již dost. Jeho hřívka je zčuchaná, je pohublý a potřeboval by překovat. Venku je nevlídné a lezavo. Potřeboval bych domov a hodnou ženu, která by se o mě postarala, podala mi pohár svařeného vína, upekla mi kus masa a byla by mi oporou. Ale já nemám nic. Nemám domov, který jsem dávno ztratil, nemám přátele, někteří zemřeli, jiní mě zradili, jiné jsem zradil já, nemám již svoji milovanou ženu, nemám ani naše dítě, mám jen toho koně a pytel zlata. Ovšem, pytel zlata. Na ten bych málem zapoměl. Je plný, naplněný k prasknutí. Tu a tam z něj i něco vypadne. Tak je plný. Můj kůň se pod ním pořádně prohýbá. A je mi nanic. K čemu je mi zlato, bez ženy, bez přátel a bez domova? Již několik let jsem jen šťvanec. Šťvanec s pytlem zlata. Ale možná se to již brzy změní. Možná. A třeba taky ne. Uvidím...

V Nurnu jsem vstoupil do prvního lepšího hostince, který jsem spatřil. Jmenoval se U lišky. Nebudu přeci nocovat a jíst v nějakém brlohu. Mám přeci pytel zlata, na to nesmím zapomenout! Poručil jsem si večeři a nocleh. Vše bylo v pořádku, ale něco mi přeci jen nešlo do hlavy. A pak mi to došlo. Ten hostinský vypadal divně. Míra byla správná, ale to pivo přede mě postavil, jako bych ho vůbec nezajímal. A já jsem přeci byl host. Ten chlap mě začal zajímat. Když mi po pomocníkovi poslal pečeni, rozhodl jsem se, že si s ním promluví. Možná, že ho něco trápí. A třeba

jsem ze všech stran obklopen strážemi. Trochu upraveně jsem králi řekl svoji historku a na jeho výslovný dotaz, zda jsem talisman získal sám, jsem řekl že ano. Zapřel jsem, že ti čtyři mi pomáhali. V jedné chvíli jsem se dokonce přistihl, jak na ně vyplazuji jazyk. Nemyslel jsem na to co bude zítra, bylo mi to jedno. Jen jsem tam stál a čučel do jásajících davu a po dlouhé době mi opět bylo dobře. Král mě osobně pozval na večeři a večer jsem se ubytoval na hradě. Ještě před spaním jsem se podíval z okna. A uviděl je. Stáli tam, Snagroth a Getd. Polilo mě horko. Určitě čekají na mě. Chtějí se mi pomstít. Hned jsem utíkal na strážnici a stěžoval si. Setník mi vyhověl a poslal vojáky, aby ty dva vyhnali. Byl jsem přeci jenom vítěz turnaje a náležela mi řádná pocta a ochrana. Když jsem se podruhé podíval ven, už jsem ty dva neviděl. Ale stáli tam jiní, určitě najatí. V té chvíli jsem již definitivně vystřízlivěl. Příští den jsem tajně opustil hrad a vydal se pro slíbenou odměnu. Byl jí statek střední velikosti. Pěkný kamenný dům s pozemky mi skýtal možnost změny mého bědného života. Mohl jsem opět mít domov, mohl jsem si najít novou ženu, zkrátka začít nový život. Ale já najednou žádnou radost nepocíťoval. Ti dva se mi mohli pomstít. Pamatuji si jejich tváře. Byly zlé, velmi zlé. Budou mě pronásledovat a nedají mi pokoj. To vše se mi potvrdilo, když za několik týdnů přijela na můj statek skupina vojáků na mojí ochranu. Jejich velitel mi prozradil, že ti dva po mě skutečně pasou. Zamrazilo mě. Ti vojáci tu věčně nebudou. Příští rok bude nový turnaj a na mě se zapomene. Musím pryč. Příští den jsem se rozhodl. Prodal jsem statek hluboko pod cenou, koupil koně, naložil peníze a cennosti (i tak jich bylo dost) do pytle a utekl z té země. Zase jsem byl šťvanec bez domova. Měl jsem jenom ten pytel plný peněz a věčný strach o život.

Od té chvíle to se mnou šlo z kopce. Zaplatil jsem si sice další kurz u cechu mého kouzelnického řemesla. Naučil jsem se novým trikům. Stal jsem se odolnějším, ale to bylo vše.

Pak jsem se již jen toulal po širých pláních a ti dva mě pronásledovali ve snech. Z toho pytle jsem potřeboval jen velmi málo. Vlastně za ta léta z něj nic nebylo. Jednoho dne jsem se utábořil u lesa na poli a chystal se pojíst trochu ovce. Najednou jsem uviděl malou hnědou kuličku. Byl to obyčejný křeček. Takový ten, co žije na poli a krade sedlákům obilí. Vlastně to bylo ještě mládě. Měl poraněnou nohu. Sebral jsem ho a chvíli jsem uvažoval jestli si ho náhodou neopeču k obědu, ale najednou jsem k němu pocítil jistou náklonost. Byl malý a bezbranný. Rozhodl jsem se, že si jej ponechám jako společníka. Dal jsem mu jméno Fisl. Mám ho dodnes. Neumí vůbec nic, ale mám ho rád.

Postupem času jsem se stále cítil osamělejší a osamělejší. Také jsem často vzpomínal na ten turnaj, když jsem hlídal ten svůj pytel s penězi. Co asi dělají ti dva? Ještě se mi chtějí pomstít? A pak se ve mě cosi ozvalo. "Tys je zradil, Krochto. Oni tě vzali k sobě a tys je podtrhl, nerozdělil ses s nimi o odměnu. Lhal jsi všem okolo a i sám sobě. Chtěl jsi slávu a máš prd". Hádal jsem se s tím cizím hlasem, potlačoval ho v sobě, ale nešlo to. Byl silnější. Den ode dne to bylo horší, trápili mě výčitky svědomí, tížil mě ten pytel. Pak jsem dostal zimmici, ležel jsem pod dekou a třásl se. Bylo mi špatně a v jednu chvíli jsem si myslel, že je se mnou konec. Ležel jsem v lese a byl jsem příliš slabý na to, abych přiložil na oheň. Myslel jsem na všechno možné. Na mrtvou manželku a dceru, na své šťastné dětství, na dny strávené v kouzelnickém cechu i na své dva jedinné úspěchy. Na zahnání moskytů a na vítězství v tom zatraceném turnaji. Bylo mi špatně a cítil jsem dech smrti na tváři. A tehdy jsem si řekl, že jestli to přežiju, začnu nový život. Najdu si domov a přestanu se toulat. A měl jsem štěstí. Přežil jsem. Ještě pár měsíců jsem se toulal a nakonec jsem se objevil v Gwendarronu. To bylo předevírem. Stále jsem čekal na náhodu, která nasměruje mé kroky dále...

hrušky mu asi pěkně ležely v žaludku! Pomohla mi až šťastná náhoda. Bylo to v létě roku 1020. Tenkrát panovalo ve Wallimoru úmorné vedro, jezero bylo u břehu plné bahna a i bažiny začaly vysychat. Ryby se stáhly hlouběji do jezera nebo lekly a nebyly k jídlu. A pak se ke všemu ještě objevila hejna hmyzu. Byli to moskyti a zamořili celou vesnici. Štípali a kousali, otravovali každého a jedno malé dítě dokonce pobodali tak, že opuchlo a zadusilo se. Nikdo si s nimi nevěděl rady. Pak začalo pršet, ryby se opět vrátily, ale moskyti zůstali. Ale mě něco napadlo. Při jedné tajné procházce s Nirnien jsme v lese narazili na louku, kde nás něco zarazilo. Ticho. Naprosté ticho. Již jsme si pomalu začali všichni zvykat na neustálý bzukot moskytů. A tady bylo najednou ticho. Žádní moskyti, ale ticho. Ta louka zůstala naším tajemstvím s Nirnien. Zajímalo mě proč zde nejsou žádní moskyti. A pak mě to napadlo. V okolí louky totiž rostla jedna bylina, kterou někteří nazývali Prdivka močálová a jiní Okružnice purpurová. Natrhal jsem jí několik kusů a dal si je doma k posteli. A světe div se! Ráno jsem neměl ani jeden štípanec! Ten den se v místním hostinci sešla vybraná společnost nejváženějších občanů a všichni se radili, co počít s hejny moskytů. Já tam byl také. V koutě, neboť mě ještě nepovažovali za dospělého. Radili se, radili, ale na nic nemohli přijít a já posilněn několika loky kořalky jsem náhle vyskočil a začal volat, že vím, jak na moskyty. Smál jsem se a křičel, že je to tak jednoduché a prosté, ale oni mi nevěřili. Ale já stále otravoval a křičel, že vím jak na to. Nakonec mávli rukama a řekli mi ať si tedy dělám, jak uznám za vhodné. A otec Nirnien si pro sebe zamumlal, že jestli to dokážu dá mi svoji dceru za ženu. Celý jsem se zpotil radostí. Hned ten večer jsem utíkal na louku natrhat tu fialovou kytku. Natrhal jsem jí několik nůsí a začal ji v noci rozhazovat po vesnici. Ruce se mi přitom třáslly, neboť jsem věděl, že v sázce je Nirnien. A pak jsem jenom čekal a poslouchal. A ráno již nikde žádní moskyti skutečně nebyli.

Vůbec nikde. Bylo ticho a ti oteklí lidé mi začali děkovat. Tak vznikla má přezdívka Moskyt. Nic již nebránilo naší svatbě s Nirnien. Postavil jsem pro nás vlastní dům a po několika měsících se nám narodila dcerka. Dostala jméno Largias. Bylo to nejkrásnější období mého života. A všechno to mělo skončit tak brzy...

Roku 1023 jsem vyplul za rybami až na druhý konec jezera Bal-taroch. A domů se vrátil až za několik dnů. Proč sem se jen vracel? Celá vesnice Šupinov byla vypálená a mezi troskami leželi její obyvatelé. Našel jsem tam i svoji ženu a malou dcerku. Byly mrtvé. Nejprve jsem chtěl ukončit svůj život v jezeře, ale pak jsem přísahal pomstu, při níž mi tuhla krev v žilách. Obě jsem pohřbil a ještě ten večer jsem odjel pryč. V první hospodě jsem se opil a pil jsem, tak dlouho dokud mi nedošly peníze. Pak jsem se několik let potuloval po kraji a hledal vrahy. Nenašel jsem však nic a nikoho. Časem jsem zaslechl, že naši vesnici vypálili piráti, kteří tou dobou řádili v Karkeských mokřinách a že oni sami pak byli pozabíjeni jakousi tlupou žoldnéřů. Ještě jednou jsem se vydal do Karkeských mokřin navštívit hrob mých blízkých a pak jsem definitivně opustil Wallimor.

Chtěl jsem zapomenout a proto jsem vstoupil v Mallikornu do kouzelnické školy a naučil se několik zaklínadel. A pak se ve mě probudila dobrodružná povaha. Chtěl jsem opět docílit úspěchu, aby mi lidé záviděli a obdivovali mé umění. Jako tenkrát s těmi moskyty. Doslechl jsem se o turnaji, kterého se mohou zúčastnit pouze začínající dobrodruzi. Přijel jsem na místo srazu a hned se dal dohromady s několika kumpány. Společně jsme na druhý den vyrazili do královské obory, kde jsme měli sehnat deset klíčů a s nimi pak otevřít jakési dveře a za nimi sebrat důležitou věc, důkaz. Soupeřilo s námi ještě několik jiných skupin. Důležitá věc byla, že jsme nesměli mít žádné zbraně. Několik hodin jsme se lopotili sháněním klíčů ve veliké zahradě. Pochopitelně nám všem

šlo o výhru, a tak jsme podváděli, jak se dalo. Z kamenů a klacků jsme si vyrobili náhražky zbraní a netrvalo dlouho a dostali jsme se do konfliktu s ostatními skupinami. Podváděli všichni a nebylo tedy divu, že jsme zakrátko zbyli jen dva. Naštěstí jsme stačili sehnat všechny klíče. Dorazili jsme na určené místo na břehu malé nádržky. A v tom byl ten vtip. Čekal tam na nás chlap. Dal nám napít něčeho odporného a rázem jsme byli velcí jako malé myši. Mohli jsme si vybrat zbraně, ovšemže úměrné k naší velikosti a pak jsme se přepravili na malý ostrůvek. Ten hlupák, který šel se mnou však nedával pozor a spadl při vystupování do vody. Pitomec. Předtím si na své zmenšené tělo navlékl železnou zbroj. Pitomec. Zahučel do vody a již se nevynořil. Pitomec. Zbyl jsem sám a měl všechny klíče. Rozhlédl jsem se a spatřil díru do skály. Ve skutečnosti to byl docela obyčejný šutr, ale v mém stavu se mi jevil jako skála. A náhle jsem uslyšel hlasy. A z té díry vyšly nějaké cizí postavy. Vlekli mrtvé tělo nějakého chlapa. Mluvili o tom, že ho zabil mravenec. Chtělo se mi začít smát a křičet na ně, že jsou hlupáci, že mravenec člověka přece nemůže zabít, ale včas jsem si uvědomil, že mrňavého člověka ano. A pak si mě všiml. Tasili zbraně a ptali se, kde jsem se tu vzal. Odpověděl jsem, že tak jako oni. Chvilí se na sebe dívali a pak mi řekli, abych se k nim přidal, že přišli o druhu a že bych ho mohl nahradit. Nabídl mi přátelství. Zahřálo mě to u srdce, ale jen na chvíli. To náhlé teplo ve mě přerušila touha zvítězit za každou cenu. Vyhrát a všem ukázat. A oni mi k tomu dopomohou! Kývl jsem a přidal se k nim. Ze všech skupin právě oni nejrychleji sebrali klíče a dorazili sem první. Určitě také podváděli, vždyť my také, ale to bylo jedno. V kapse jsem pevně sevřel deset klíčů. Oni jich mají také deset. Kdybych získal jen jeden jejich, oni se nikam nedostanou, ale já ano. A náhle jeden z nich řekl, že si musí rozdělit věci po tom mrtvém. V duchu jsem zajásal už vím, jak dostat ten klíč. Původně jich bylo pět. Nevypadali na to, že by se znali

dlouho. Určitě si navzájem nevěřili. Deset klíčů. Každý musel mít dva. I ten mrtvý u sebe dva musí mít. Vykřikl jsem, že jim pomohu a pak rychle vrazil ruku tomu mrtvému do kapsy. Byly tam. Oba dva. Sevřel jsem je v hrsti a udělal zklamaný obličej a řekl jim, že má jenom kapesník. S odporem jsem se otřásl a dělal, že si utírám nuditel toho mrtvého do rukávu. A přitom jsem oba klíče pustil k sobě do kapsy. Už se zdálo, že se mi to povede, ale jeden z nich, ostatní mu říkali Snagrothe na mě začal křičet, ať okamžitě ty klíče vrátím. Lhal jsem a zapíral, že nic nemám, ale ten chlap na mě vytáhl meč a ostatní se k němu přidali. Chvilí jsem váhal, nejprve jsem toho chlapa chtěl zabít. Ale pak mi ho najednou přišlo líto. Stál tam a třásl se vzteky a měl pravdu. Já ten klíč skutečně ukradl. Byl jejich mrtvého druhu a já jim ho sebral. S největší pravděpodobností bych ho usmažil na uhlí, ale jeho kumpáni by mě dostali. Chvilí jsem váhal a pak jim ty klíče dal. Ti tři, jmenovali Getd, Bregyl a Durimir se zatvářili spokojeně, ale ten mizera Snagroth po mě najednou chtěl i mé klíče. Úplně jsem se otřásl vzteky a znovu jsem mu chtěl ukázat, co jsem se naučil v kouzelnické škole. Ale zvítězila ve mě prozíravost. Dal jsem jim i mé klíče. Však se ještě uvidí. A budoucnost mi dala za pravdu.

Poté co mi sebrali klíče se o mě přestali starat a všichni jsme vešli dovnitř. Snagrthovy a Bregylovy šípy si prorazily cestu dále přes různý hmyz. Netrvalo dlouho a narazili jsme na vážnou překážku. Přes chodbu, kterou jsme nutně museli dále byla proláklina plná vody. A v té vodě byl rak. Docela obyčejný rak. Jenomže mi byli malí. Zoufale malí. Stáli jsme tam docela bezradně. Ti dva střelci o raka marně lámali šípy a nikdo nevěděl, co si počít. Rozhodl jsem se zariskovat. Navrhl jsem jim, že toho raka odpravím, ale že mi musí vrátit mé klíče. To se ví, nechťeli mizerové. Zvláště Snagroth se tvářil zádumčivě. Nakonec ale souhlasili a dali mi mé klíče. Ještě jsem nevěděl co udělám, ale