

# LYŠKÁNO RA 10

Nepravidelný liscannorský občasník pro vnitřní potřebu Nurnské družiny

Sečen 1038

Liscannor, Nurnská oblast, západní Gwendarron

\* Novinky liscannorské \* Průzkumy Nurnské družiny \* Loučení Waladrien Korindorské \*  
\* Glendorrův dopis \* Odkaz Yorga Erinského \* Nudné putování \*  
\* Reakce na kritiku \* Pojídači \* Za hlavou Krvavého Zyffa \* Černá tma vůkol \*  
\* Zabij slabšího \* Na cestě \* Po uzávěrci \*

## \* Novinky liscannorské \*

Krochta Moskyt, pátý starosta liscannorský

Po dlouhé době vám váženým členům Nurnské družiny nepíše tento úvodník Lynhaard Rugorský, ale váš milovaný Krochta Moskyt. Tento úkol mi připadl z velmi prostého důvodu. Starostou slavné vesnice Liscannor totiž již není tento chrabrý kroll, ale já výše jmenovaný.

Na přelomu let 1037/38 poprvé došlo k volbě starosty obce z důvodu skončení starého volebního období a nikoli jeho smrti. Jak je při posledních volbách starosty již téměř zvykem, proběhla volba za minimální účasti řádných voličů, to jest občanů. Volby se zúčastnili tito vážení občané. Lynhaard Rugorský, Ladot Chinský, Griffin Linfala a Krochta Moskyt. V dvoukolové volbě těsně zvítězil občan Krochta, první čaroděj na tomto postu.

Lynhaard Rugorský přijal po přemlouvání družiníků, zvláště pak Griffina, přízvisko Nepodrobitelný, na což je patřičně hrdý.

Občan Chinský zakoupil pozemek s výkopem, pozůstatkem hobitů nory zesnulého pana Tichošláпка. V nevzhledných d'ourách nyní žije, neboť nemá zatím dostatek financí na stavbu řádného domu. Přesto bych chtěl zdůraznit, že je řádným občanem a proto k němu všichni mějte úctu!

V domě č.p. 12 došlo k radostné události. Manželům Rugorským, Lynhaardovi a Wenoře, se

narodil synek Haardun. Za kmotra mu šel ctihodný pan novopečený starosta a vážený učitel Krochta Moskyt z Bažiny. Haardun se má čile k světu a od Krochty dostal krásný slamák se stuhou. Doufáme, že nový občánek bude v Liscannoru vyrůstat šťastně.

Další událost se týká opět č.p.12. Lynhaard se rozhodl, že zbourá starý dům a na místo něj postaví nový, který bude odpovídat jeho výšce. Nutno podotknout, že původně chtěl bourat a pak stavět, ale po upozornění své ženy učinil naopak. Tímto činem zmizí poslední vzpomínka na Torpa Katzbalgera.

Ještě před tím, než se Krochta stal starostou stihl se také oženit. Stalo se tak po výpravě na ostrov Kodgick, kde se po svém vítězství v čarodějnickém turnaji seznámil se slečnou Attrien. Svatba se konala až v Liscannoru a byla velkolepá. V nejbližší době se tudíž radostná událost očekává i v č.p.20, které bylo nedávno rozšířeno o nové prostory. Narození potomka se očekává v měsíci zimosmet'. Na křtiny jsou všichni srdečně zváni.

Při výpravě do Zyffova hradu zemřeli tito: občan čaroděj Astorius a hrobník Mugzaš Nekromancer. Přesto že se tito dva bytostně nesnášeli, leží dnes na obecním křehůvku pochováni vedle sebe a zdá se, že jim to nevadí.

Novým hrobníkem po zesnulém panu Nekromancerovi se stal kroll Bangord, jenž je sice ducha mdlého, ale lopatou se ohání zdatně. Pro

správu hřbitova obdržel od minulého starosty sumu ve výši dvou tisíc zlatých. Do zásoby před novou výpravou pro jistotu vykopal dva čerstvé hroby. Doufáme, že budou dlouho prázdné.

Vdova po Páinovi, Lúniel Nórienská, z důvodu zabezpečení svých tří dětí, přijala za patřičný honorář práci při úklidu márnice, kterou nyní obývá hrobník Bangord.

Občan Getd Ruindorský vypadá stále stejně bledě, což je způsobeno jeho neustálým životem flamendra a notorického spisovatele. Již ho dlouho nikdo neviděl při jiné, nežli spisovatelské či malířské činnosti. K zastížení je pouze doma, popř. u Červené sedmy v Nurnu. Po dlouhých útrapách konečně spatřila světlo světa kniha Povídky radostné i strastné, která je u něj k dostání za pouhých 90 zlatých.

## \* Průzkumy Nurnské družiny \*

Toto jsou aktuální mezidružinické vztahy o výpravě do Zyffova hradu. Průzkumy provedl pan Aedd Ruindorský

|          | Důvěra | Respekt | Úspěšn. |
|----------|--------|---------|---------|
| Krochta  | 2,5    | 1,7     | 2,1     |
| Lynhaard | 2,5    | 1,9     | 2,2     |
| Astorius | 2,5    | 2,3     | 2,4     |
| Ladot    | 2,5    | 2,3     | 2,4     |
| Griffin  | 3,0    | 3,2     | 3,1     |
| Dagon    | 3,1    | 3,1     | 3,1     |
| Mugzaš   | 3,3    | 3,5     | 3,4     |
| Simonn   | 3,3    | 3,6     | 3,4     |
| Bangord  | 3,2    | 3,8     | 3,5     |
| Rántir   | 4,0    | 4,4     | 4,2     |
| Torug    | 4,1    | 4,4     | 4,3     |

## \* Loučení Waladrien Korindorské \*

Tento list byl nalezen v pozůstalosti slečny Waladrien Korindorské roku 1025 při tažení Východním Angwarrem. Dopis zřetelně prokazuje, že ctěná dívka již dříve uvažovala o svém odchodu z Nurnské družiny, nenašla však v sobě dosti sil k

činu, k němuž ji vedlo svědomí a silně se ozývající pud sebezáchovy, a v hoře Nal-Dúrin nešťastně skonala.

*Vážená Nurnská družino,*

*prožila jsem s Vámi plno pravých dobrodružství, spoustu legrace, ale i pravého nebezpečí, věřte mi, že toho nelituji a budu na to vždy ráda vzpomínat, dokud živa budu. Chtěla bych se tímto s Vámi rozloučit, nenašla jsem tolik odvahy, abych tak učinila přede všemi.*

*Lampičku a 12 zl., které jsem nesla, Vám tu samozřejmě nechávám.*

*Bylo pro mne těžké se rozhodnout pro odchod, ale vnitřní hlas mi řekl, že již nastal čas. Více Vám raději prozrazovat nebudu.*

*S láskou se s Vámi loučím*

*Waladrien z Korindoru*

*Snažně Vás prosím, nepátrejte po mně, nemělo by to cenu. Třeba se někdy ještě setkáme.*

## \* Glendorrův dopis \*

V rámci cyklu uveřejňování starých dochovaných historických materiálů, jež se nikdy v žádné literatuře neobjevily, ale přesto byly něčím dobově důležité či zajímavé, jako např. výše otištěný odkaz Yorgův, se budou i nadále v Lyškánoře oprašovat další z nich. Jako třeba tento dopis, jež zahájil slavné tažení do Angwarru v roce 1020

*Drahý příteli, Halku smírný z Erinu,*

*věz, že jako ostrý břit ranila mne smrt Tvého druha druida Saurona Gorůdyského. A kdo je ten bidák, co mu to udělal?!*

*Mnoho let uplynulo od dob našeho posledního setkání a mnoho věcí se změnilo. Ještě si dobře vzpomínám na dny Vaší pouti proklatou zemí Mubarrath, kdy jste způsobili mnohé nepřijemnosti králi Findorovi Nemirwaenskému. Je pravdou, že na ostřích Vašich mečů se černala krev*

*několika nevinných prostých lidí, ale tak už to musí být. Když se kácí hvozď, padají stromy. Nicméně o Vaši odvaze koluje nejedna hrdinská píseň.*

*Jak jsem již předeslal, mnoho věcí se změnilo. Tehdy jsem Vám pomohl já, když jsem Tvě družině v nouzi poskytl útočiště před Findorovými vojáky, ačkoli královské vojsko pídilo po Vašich hlavách. Nyní zas na oplátku žádám o pomoc já Vás.*

*Vydej se tedy se svými druhy do města Balhirr ležícím v Angwarrské kotlině. Nejpřirodnější se zdá být cesta po Grullduině a Celerian, neboť věz, že Hraniční cesta není příliš bezpečnou.*

*Pro klid duše věz, že posláni se bude velmi dotýkat existence Earrilů. Můj prsten nechť je Ti průvodcem.*

**Glendorr z Nardalaenu,**

*správce Tol Balhirru,  
bývalý starosta nardalaenský  
a velitel Darrienské tvrže*

---

### \* Odkaz Yorga Erinského \*

---

[Tato závěť byla sepsána před Yorgovým skonem v době, kdy tušil svou smrt a nemohl ji už nikterak odvrátit, pozn. red.]

**Poslední odkaz Yorga Erinského, starosty liscannorského, syna Darkova, vnuka Baskova a bratra Halkova**

Psáno v zemi Merion roku 1028

Vzhledem k podivným událostem, ke kterým došlo v poslední době, je mi dána možnost, abych svoji poslední vůli upravil podle nejčerstvějších událostí. Takto tedy zní má poslední vůle:

1: Všechny mé psy (Lerrin, Rossiel, Argien, Irias, Girniel, Orianel, Pilly, Polly, Borgh, Rohin, Birghten, Ithien, Londien, Erresar a Rohgien) odkazuji mému příteli Jacobu chrabrému z Rugornu, neboť věřím, že je nezneužije na pochybné křížení, které se v poslední době v družině rozmohlo. Do dalšího života Ti dávám tuto radu: "Nezabíjej již

nikdy ženy. Je to hnusné!".

2: Své tři koně, pocházející z vzácného chovu ze země Gergel, odkazují drahé Rion Askerské, jejíhož těžkého osudu, v podobě manželského svazku s lesním škulililem Sarimem, jsem vždy litoval. Nikdy nezapomenu na dlouhé noci strávené s touto překrásnou a ušlechtilou dívkou v době, kdy se její manžel Sarim Gorůdjýský toulal po pralesích. V případě, že by jí manžel nějakým způsobem persekuoval, může se Rion Askerská nastěhovat do mého domu. Dávám své slovo, že ji každý z mých příbuzných a dědiců nechá obývat horní patro mého starostovského domu.

3: Jelikož nemám žádné korále ani jiné ctky, odkazuji Sarimu dobromyslnému z Temného hvozdu Gorůdye, synu Gronovu, též zvanému silný, znalci lesní moudrosti, meč Kostimlat, který má drobnou vadu. Je zlomen od té doby, co s ním můj bratr Halk zastavoval povoz s hobity. Sarimu dobromyslnému z Gorůdye, synu Gronovu, též zvanému silný, znalci lesní moudrosti přenechávám osobní vzkaz: "Měl jsi hezkou a milou ženu. Váž si jí".

4: Příteli Coreyovi Kallovi, který vážným způsobem znehodnotil moji vzácnou sbírku krátkých mečů, odkazuji krátký meč Aerwon. Nechť mu slouží ke cti a slávě!

5: Milému kouzelníku Erlanthu Linfalasovi odkazuji krátký meč Gilm, který jsem ukořistil na ostrově El Gerron. Užij jej správným způsobem!

6: Vševědovi, spisovateli, kreslíři a básníkovi Arrawnu z Ruindoru odkazuji dobrý tisový luk. Až s ním bude střílet po nepřátelích liscannorské družiny, nechť má jistou ránu!

7: Torpovi Katzbalgerovi, který vždy držel dané slovo a písemný slib, i když jsem na to šeredně doplatil, odkazuji svitek Zennerova karta a lektvar chladných vod. Považoval jsem Tě, Torpe, narozdíl od Tvého protivního bratra Nargothronda, za správného chlapíka!

8: Gawainovi z Ellieny, podivínovi a barbarovi, o kterém jsem nikdy nevěděl, co si myslí, odkazuji kouzelný trojzubec. Pokud s ním někdy budeš cupovat nepřátele na kusy, vzpomeň si na mne, chrabrý válečníku!

9: Krakovi z ničeho a odnikud, naprosto neschopnému vůdci, který nikdy nevykonal čin hodný vůdce slavné Nurnské družiny, odkazuji alespoň lektvar rudého kříže. Vypij jej na mé

zdraví!

10: Barnabášovi Čiperovi ze slavného rodu Tikelských odkazuji krátké meče Norik a Whod. Rozděl se se svým bratrem Jeremiášem! Není hezké nechat si všechno pro sebe, milý hobite!

11: Jozlinovi, skřetovi a Sarimovu miláčkovi, odkazuji, že si může načesat jednou do roka hrušky z hrušně v rohu mé zahrady. Nikdy jsem Tě neměl rád, mizero!

12: Mých pouhých 7 460 zlatých odkazuji Jacobovi chrabrému jako honorář za oslavnou báseň, kterou na moji počest sepiše. Konec konců, zahynul jsem při pokusu o Tvoji záchranu. A pozdravuj Rollandu!

13: Na závěr Vás všechny zdravím a věřím, že Liscannor, jehož starostou jsem byl rád, bude vzkvétat ke slávě!

Yorg z Erinu  
starosta liscannorský  
29.3.1028

---

### \* Nudné putování \*

---

Pod tímto titulkem vyšla v pátém čísle časopisu Ikarie kritika Historie Nurnské družiny pana Ivana Adamoviče. Otiskujeme zde v plném rozsahu její znění.

Nejsem si jistý, zda je správné veřejně kritizovat tento fantasy román, který vyšel samizdatově, údajně v nákladu 100 výtisků. Na druhé straně - objevil se ve volném prodeji, a to za 110 Kč, čímž se vydavatel/autoři vydali všanc také kritice přesahující rámec fandomu.

Skupinka nurnských poutníků putuje a prožívá rozmanité příhody. Nic víc nelze k ději říci, pokud by nemělo dojít na podrobné líčení jednotlivých epizod. Kniha prozrazuje mladé, nezkušené autory (autora?) a vykazuje typické znaky začátečnického psaní: celý děj se odvíjí v nevzrušivém čase přítomném, je zahlcen množstvím postav, jmen a typů bytostí, aniž by byl k takové rozmanitosti důvod, autoři místy vtipkují a ujiždějí do hovorové mluvy a místy se tváří smrtelně vážně, jakoby si nebyli jisti, zda píší parodii, či nikoliv, jedna událost střídá druhou bez jakékoliv gradace, souvislý tok je možné kdykoliv přerušit, aniž by

čtenář trnul, jak to bude dál. Řada ilustrací by knihu poctila svou nepřítomností.

Jediné plus tohoto díla vidím v tom, že ukazuje možnost vydat v dnešní době poměrně dobře vypadající samizdatovou knihu a obejít přitom veškerá vydavatelství i tiskárny, tedy být skutečně nezávislý. Na čtenáři pak jen zůstává rozhodnutí, že nákupem knihy podpoří nezávislé vydávání, nebo zůstane raději u knih, jejichž rukopisy alespoň letmo viděl před vydáním nějaký redaktor.

---

### \* Reakce na kritiku \*

---

Krochta Moskyt, Lynhaard Rugornský

Výše uvedený článek nás ujistil o tom, že zdaleka ne každým, kdo nic neví o Nurnské družině, může být družinická tvorba pochopena, proto jsme se rozhodli redakci Ikarie odpovědět.

*Vážení pane redaktore,*

*ve sci-fi měsíčníku IKARIE č. 5/1995 byla na straně 57 v oddílu Vivisektor pod titulkem Nudné putování uveřejněna Vaše kritika na knihu Historie Nurnské družiny II. Hned v úvodu bychom chtěli podotknout, že s Vaším článkem souhlasíme a považujeme jej z hlediska nezasvěceného čtenáře za naprosto objektivní. Nicméně bychom chtěli napsat několik slov o tom, jak tato "kniha" vznikla.*

*Úvodem bychom chtěli předeslat, že nejde o žádný fantasy román, ani žádný jiný literární útvar soupeřící s jinými autory o přízeň širokého okruhu čtenářů. Přibližně na konci roku 1990 vydalo nakladatelství ALTAR pravidla pro Dračí doupě, první českou hru na hrdiny. Hned v červnu následujícího roku jsme na základě této hry založili herní skupinu, kterou jsme nazvali Nurnskou družinou a která existuje do dnešní doby. Postupem času jsme si uvědomili, že nemá-li se naše hra omezit jen na házení kostkami a zabíjení nestvůr, má-li tedy získat na zajímavosti, je třeba vytvořit nějaký imaginární svět, tedy jakýsi ucelený základ, z něhož se jednotlivé epizody budou odvíjet. Tehdy jsme se tedy rozhodli důležité mezníky hry stručně chronologicky zapisovat. Tímto bychom*

*také chtěli odůvodnit jistě kostrbaté užívání přítomného času, což se nám snad podaří do budoucna odstranit. Tyto stručné záznamy však zcela přirozeným vývojem přerostly v zápisy delší a podrobnější, až získaly podobu, kterou jste sám viděl. Z těchto důvodů je šťastnějším nazývat Historii Nurnské družiny spíše kronikou.*

*Ve svém článku dále polemizujete o počtu autorů. Každá epizoda byla psána rukou hráče (Pána jeskyně), který dějovou osu epizody vymyslel a hru řídil. To však neznamená, že daný zápis je záležitostí jeho fantazie. Dotyčný hráč pouze zaznamenává příhody a události tak, jak se odehrály během hry, včetně skutečných poznámek hráčů, popřípadě pro větší srozumitelnost doplňuje širší souvislosti. Z toho také plyne větší množství autorů a z něj vyplývající odlišný sloh jednotlivých zápisů.*

*Veškerá tvorba Nurnské družiny, (např. Historie Nurnské družiny I, II, občasník Lyškánora a Dobrodružství Pepena z Ruindoru), je určena pouze pro členy Nurnské družiny, její příznivce, popř. jiné hráče Dračího doupěte. Tato tvorba je však chápána jako dílo družiníků v imaginárním světě, ne jako literární činnost skutečných autorů ve světě reálném. Je tedy nasnadě, že v Historii se objevují texty, ilustrace a poezie různé kvality v takové formě, v jaké by je pravděpodobně napsal prostý dobrodruh v daném imaginárním světě, nikoli skutečný autor.*

*Ted' však již k samotnému vydávání knihy. V době, kdy chronologické záznamy dosáhly určitého množství, rozhodli jsme se je v ucelené formě jako první díl vydat pro hráče Nurnské družiny. Nutno podotknout, že tato akce byla pouze dílem nadšenců a kniha opravdu vznikala tzv. na koleně bez jakéhokoli zásahu profesionálů. Vzhledem k tomu, že jistý okruh hráčů her na hrdiny projevil o knihu zájem, dotiskli jsme na vlastní náklady několik desítek kusů. Okruh zájemců o Historii se rozrostl, proto druhý díl kroniky vyšel opět na koleně, ale už ve větším množství. Všechny knihy byly rozebrány, avšak zůstalo nám asi deset kusů, které jsme po nějakém čase nabídli prodejně Comics u ulici Na Příkopě. K velkému překvapení všechny výtisky zmizely do druhého dne. Předpokládali jsme ovšem, že si je zakoupí lidé čistě z nadšení a pro inspiraci k Dračímu doupěti, a ne čtenáři klasické sci-fi či*

*fantasy literatury.*

## \* Pojídači \*

SVĚTEN 1033, Rolld z Erinu

Rozkvetlou louku ozařují první paprsky jarního slunce. Zlatavé světlo se rozlévá po sytém zeleném pažitě a lehounký vánek pohupuje prvními květy. Stará zaječice, která před několika dny přivedla na svět několik roztomilých potomků, opouští na několik okamžiků teplé hnízdo ve vysoké trávě a začíná hltavě požírat dužnaté lupení, kterého všude kolem roste dostatek. Ještě slepá mláďata zatím čekají na matku a tisknou se k sobě. Náhle zaječice zpozorní a vztyčuje hlavu. Okamžitě rozpoznává smrtelné nebezpečí a vrhá se zpět k mláďatům. Pozdě... jeden zajiček nejeví známky života. Na jeho čumáčku se objevila první kapka krve. Země kolem duní pod kopyty koní. Je cítit ostrý pach jejich zpocených těl i krev ze slabin, které mají rozedřené od nemilosrdných ostruh. Tryskem nesou sveřepé jezdcé směrem na západ. Černé pláště vlají ve větru a tu a tam probleskne bílý znak, jenž je společný všem. Muži mají krutá ústa, snědé tváře a šikmé oči. Za okamžik jsou již daleko od malé tragédie. Smutné oči staré zaječice se za nimi jen nechápavě dívají. Ohnutá stébla trávy se opět narovnávají a na obloze znovu prospěvuje skřivan. Muži jedou na západ...

"Tož synci, tady mi to dříví pěkně složte, ať mám v zimě čím U hrocha topit", povykuje vesele čiperný hostinský Jeremiáš na několik umouněnců, kteří mu před hospodou skládají velká polena. "Brej den, hospodo", slušně zdraví Jeremiáše trpaslík Páin, jenž si vyrazil na podzimní procházku se svojí milovanou Lúniel, "Sme si s ženou a Lúinem vyšli do lesa. Prej je tam hezky. Aspoň mi to včera říkal Sarim". "Takže si nedáš ani pivečko?", ochotně se ptá hobit Jeremiáš. "Až puďu zpátky tak si ho dám rád, možná i Lúniel si trochu cucne. Letos se ti to pivo opravdu vydařilo", obšírně rozpráví trpaslík, který jinak na řeči moc nedá. "He, he, zatím si tady cucá pivo akorát tvůj potomek", směje se Jeremiáš a ukazuje na mrňavého Lúina, jenž se přibátolil k jednomu korbelu, který chtěl hostinský umýt ve studni, a nyní se snaží dojet to, co zbylo na dně. Je však

zatím příliš malý a vzápětí potom co se mu několik kapek dostalo na jazyk se dává do příšerného jekotu. "Kluku nezdárný, piva se ti zachtělo! To nevíš, že první zrzavou vodu si můžeš dát až když ti vyraší první fousy!", rozčljuje se Páin a raději hned dítě dává do náručí své ženy a ještě se otáčí k Jeremiášovi: "Abych nezapoměl. Dneska vobědváme u Sarima. Říkal, že prej jeho Rion udělá něco opravdu moc dobrého k jídlu. Jo, přesně takhle to říkal". "To sou věci, Sarim někoho zve na voběd a zadarmo, za tím něco bude", brumlá si ještě pro sebe Jeremy, ale pak se jde věnovat zásilce dřeva.

V Liscannoru nastává další den. Z domu od Rugornských se ozývá štipání dřeva, neboť Lynhaard se snaží řádně si zasloužit podkroví v domě Rolandy Rhyderské, který zdědila po svém muži Jacobovi, jenž byl zákeřně zabit minulý rok. Lynhaard si ve svých prostých snech zatím jen představuje, že i on si jednoho dne nastrodává na takový dům, jaký měl jeho slavný synovec. Při jeho práci jej neustále obtěžují dva Jacobovi potomoci, Eriadan a Rhynn, kteří řvou z plných plic a snaží se naštipané dřevo roztahat po celém dvorku. Lynhaard, vědom si toho, že je zde pouze podnájemníkem, se je snaží napomínat jen velmi mírně: "Hele, jako kluci... no, nechat to bejt...běžela si hrát jinam, že jo... jako to, no víte". Odpovědí je mu jen nový řev a starší Eriadan se dokonce snaží o hod polínkem v čemž jej Rhynn napodobuje. Inu, nemá to někdy takový podnájemník lehké. I u ostatních domů začíná být rušno. Z domku Quonsettských se vyloudal Llandaff ještě v papučích a popotahujíc z dýmky si to jako starý mládenec zamířil na jídlo do hostince U hrocha. Na půl úst ještě zdraví vdovu po Torpovi, Wenorru, která si to šlape po cestě směrem k Nurnu. A už je v útulném prostředí liscanorského hostince a poroučí si pořádnou snídani. Není však ve výčepu sám. U dalšího stolu se cpe uzenu kýtou starý pirát Nestor Burma. "Nazdárek, ty starej chrapoune, já si myslel, že snad prospíš celý dopoledne", zdraví mezi mohutným žvýkáním Nestor Llandaffa. "Ale kdež, sice sem dlouho studoval náky starý písemnosti, ale potom sem šel hned na kutě", dušuje se čaroděj a přisedá si k Nestorovi. Vrzly dveře. "Hele, přišel starostovskej", obrací se ke dveřím Llandaff. "No, to je dost, že ses taky přišel ukázat do hospody! Dáš si s náma jídlo? Hej, Jeremy, dones starostovi snídani. Vypadá nák zničeně", poroučí válečník Nestor, ale Rolld kroutí hlavou. "Ba ne, já si dám jen jedno

pivo, jed sem doma. Představte si, malýmu Arllonovi v noci zřejmě rostl další zub. Ten řval. Celou noc sme s Grétou nespali. Teprve ráno dal pokoj", zničeně odpovídá starosta obce a k oběma si přisedává. "No jo, s dětma je to těžký", brumlá si spíše pro sebe Nestor a utírá si masná ústa: "Hele a ty Rolldo, víš co by mě jako strašně zajímalo? Proč ti furt ten Sarimův Synek říká strýčku?". "Já vám vážně nevím. Jedno je však jasný, že mi to pořádně leze na nervy, ale Synek, teda chtěl sem říct Grim, je ještě mladej a třeba ho to přejde", mezi jednotlivými loky odpovídá Rolld, ale Nestor rýpe dál: "Aby si nakonec přeci jenom nebyl jeho strejda. Vono to prej mezi Rion a tvym bráchou Yorgem prej bylo všelijaký, sem teda slyšel z doslechu". "Blbost, v době kdy se Synek narodil nebylo v týhle družině po náky Yorgovi ani vidu ani slechu", odporuje starému pirátovi Nestorovi třetí starosta a srká pivo aniž by si všiml, že s jedním lokem spolkl i masačku. "Myslím, že Rolld má pravdu. Dyť se na toho Synka podívejte pořádně. Na ty široký barbaři nozdry a chlupy v uších. Ten je Sarimův, jak vyšítej. A náhodou je to docela hodnej kluk. Trochu stydlivej, ale řekni sám, co bys dělal kdybys do dvanácti let neměl méno a jenom běhal po lesích. Možná, že nebejt jeho mámy Rion, tak je z něj teďka divěj muž, co vůbec nemluví a jenom hejká po lesích", vkládá se do rozhovoru kouzelník Llandaff, který má spoustu vědomostí vyčených ze starých knih. "No, tak asi máte pravdu", brumlá Nestor a s heknutím si poposedává na židli. "Ty Nestore, co furt funíš a hekáš když sedíš na zadku", ptá se válečníka Rolld a pobaveně se tlemí. "Ále to je dlouhá historie". "Nevadí máme dost času a v hospodě to vždycky dobře utíká", praví moudrou myšlenku kouzelník Llandaff, bratr Grundyův a pokračuje: "Von se totiž dneska i starostovskej zdrží dýl. Když se skoro dva měsíce jenom válel doma a mezi kamarády do hospody nepřišel. To máš vod Grétty zakázáno pít? Prosim tě, to je blbost, dyť alkohol je záračná medicína. A Grétta, to jako dcera řádného hostinského musí vědět", šťourá dál Llandaff, ale Rolld kroutí hlavou. "Jako kdybys nevěděl v jakym stavu sem se vrátil vod toho prokletého šutráku v tý starý hrobce. A to jenom proto, že sem se snažil zachránit toho nevďěčníka Herberta, aby ho Páin nerozporcoval na kousky za to, jak ůchylácky zabil starýho pana Pitku. I když udělat něco takovýho mě, tak ho taky zabiju. Takže když sem se potom

vrátil úplně vyřízenej, tak sem musel pěkně ležet v posteli. Byl sem slabej, jak moucha, vypadal sem jak kdyby mi bylo sto let a taky mi to moc nemyslelo. Jo, a první dny mě Grétta musela krmit, jak se mi třáslý ruce. Takže si nech svoje narážky. Za svý zdravý vděčím jenom manželce a vůbec", hájí se starosta a kýve na Nestora, aby spustil tu svoji historii. Llandaff se však nenechává, tak snadno odbýt. "Jo, jo, to je sice pravda, ale nezapomeň, žeš to byl právě ty, kdo to na Herberta Páinovi prozradil". "No, to je taky pravda, ale měl přece právo vědět, kdo mu zabil tchána a jen tak mimochodem, tys u toho byl taky a vědět si to taky chtěl", šklebí se Rolld. "Hele chlapi, držte už klapačky, já vám chci povědět tu historii, proč se mi blbě sedí na zadnici", skáče do řeči pirát Nestor a jímá se obšírně vyprávět: "To bylo tak. Jako řádnej pirát sem se řádně plavil na pořádný bytelný lodi. Na palubě sem byl i v největší bouři jistě jak stoletý dub. Nikdá sem nespád do moře, ani když byly vlny velký jako deset Čagdanovejch věží". Následuje vyličení asi tučtu nejružnějších příhod, z kterých plyne jen to, že Nestor uměl dobře chodit po palubě a jeho krok byl vždy pevný a jistý. "A nikdá sem nepotřeboval koně", říká na závěr Nestor Burma a všem začíná vše docházet. "No to mě podržte, takže ty se učíš jezdit na koni", vykřikuje od pípy hobit Jeremiáš a všichni se smejí. "Jo, abyste se mi zas nesmáli jako minule, ale řeknu vám, je to dřina. Sem celej rozlámanej a na citlivý části těla taky celej vodřenej", prozrazuje Nestor a všichni ho zvou na pivo.

Slunko se překulilo na západ a večer je U hrocha plno. Pivo teče proudem a špláchá z korbělů, talíře cinkají, všichni mlaskají, je dobře a veselo. "Tak a teď se podívejte, co mám, to budete čubrnět, pánové", volá trpaslík Páin a vytahuje na stůl malé štěně. "Hm, štěně a co má jako bejt", říká hobit Eda Tyglík, zloděj každým coulem. "Ha, štěně říkáš, ale jaký! Vod Sarima a ouplně zadarmo!", vykřikuje vzrušeně Páin. Hospodou to zašumělo. I ten největší násoska zvedl hlavu. "To nejní možný! Vážně?", ozyvá se několik hlasů. "Má pravdu, já jedno dostal taky", vykřikuje jednoruký kouzelník Erlanth Linfala, který má korbel nyní napevno přišroubovaný k protěze. "Co do toho Sarima furt všichni rejete", ozval se zádušně kouzelník Pliskon, o kterém jest známo, že se vždy zastává utlačovaných ať jsou v právu nebo lžou a podvádějí. "My do něj neregim, jenom je nám divný, že ten

starej škudlil najednou rozdává štěňata a zve lidi na vobědy", pokyvuje hlavou Nestor Burma. "Víte co? Nechte to vyhnít, třeba má na něj dobrej vliv ubohá Rion a třeba na něho jde stáří", moudře uzavírá debatu Llandaff. Venku se zatím ozval charakteristický šoupot sandálů a dveře se otevírají. "Brej večír, přeju všem vespolek", slušně pozdravila známá plešatá hlava druida Sarima. "Nazdárek, družidskej. Co to bude? Jako obvykle?", volá Jeremiáš od výčepu a staví před Sarima líkér z jehličí. "Jo, ale dneska pro všechny", poroučí tiše druid a ostatní nevěří svým uším. "No, to teda, no...tak jo. Hele a Sarime, nechceš třeba dneska zaplatit tu sekeru, kterou tady máš už dobrý dva roky, já už ty čárky nemám kam psát", kuje železo dokud je žhavé hostinský. "Ale jo, proč ne. Tumaš!", sahá do umaštěného pytlíku z kůže druid a vytahuje několik zlatek. Jeremiáš si je přepočítává a říká: "A co zbytek?". "Ten si nech vod cesty", bodře mu praví Sarim a všem říká: "Se mi narodila dcerka, teda dcera. Tak voslavuju". Všichni pozvedají číše, jen všeznalý Páin se naklání k Nestorovi: "Hm, to sem zvědavej jestli k Synkovi nepřibude taky Dcerka". "Uvidíme", odpovídá mu pirát, ale pak se raději otáčí k ostatním a všichni si připíjejí. Jeremiáš vesele pobíhá mezi stoly a točí a přilévá.

Druhý den všechny bolí hlava. Nejvíce to rozčiluje starostu Liscannoru, který musí hned po ránu přivítat ve svém domě královského posla z Nurnu. Přebírá od něj zapečetěnou obálku a dává muži spropitné. Pak si sedá do křesla, popíjí studené mléko a čte. "Hm, hm, tak už je to tady. Oficiální pozvání všech členů Nurnské družiny na oslavu padesátých narozenin našeho krále Torgana Gwendarronského. A manželky a děti mohou s námi. To nás zase bude všechny bolet hlava", rozjasňuje se chodcův obličej a jde s radostnou zprávou seznámit manželku a později i všechny řádné občany Liscannoru. Radost je veliká i když všem je ještě špatně po líkěru z jehličí.

O necelých čtrnáct dní později se Liscannorem rozlehl dusot kopyt. "Jede sem spousta jezdců, podte se na to podívat", volá Eda Tyglík, ještě v nočním úboru. "Podle erbů a barev jsou to Gorganští. To je samotný Gorandir!", piští vedle něj Páin z Norienu. "Jé hele, co to být za chlap. No ten, na tom zvíře",

přidává se poněkud prostší Llynhaard a Páin mu hned ochotně vysvětluje. "To je král sousedního

Gorganu, Gorandir Gorganský. A vedle něj je jeho manželka Alnaan, no a támhle to je Manwing, dcera Gorandirova a taky vdova po Halkovi a ta malá to bude Arnúthien, dcera Manwing a Halka a neteř našeho starosty Rollda a pak je tam ještě spousta lidí, co ani já neznám", rozpráví trpaslík a průvod mezitím doraží do vesnice. Král Gorandir sesedá z koně a zdraví se se starostou. "Bud' zdrav, Rolle. Tak co ještě se pořád živiš jako žoldák za peníze?". "Ale občas ano. To víte, Gorandire, tady v Liscannoru máme všichni trochu dobrodružnou povahu", odpovídá s úctou chodec Rolld. "No, že to ale musela odskákat moje jediná dcera. A vnučka vyrůstá bez otce", povzdechuje si Gorandir, ale pak si vzpomíná, že před několika lety vyřešili Nurnští zapeklitou událost v jeho království a pravděpodobně mu i zachránili život a tak stáčí řeč jinam. "Tak prý má Arnúthien bratrance?". "Má", oddychuje si Rolld, že nepřijemná rozmluva skončila, "Grétta ho hned přinese ukázat. Ještě nechodí a jenom trochu žvatlá. Nikdo mu mnoho nerozumíme. Ale má se k světu". Grétta mezitím přináší malého Arllona, který spokojeně spí v peřince. Tedy až do okamžiku, než jej spatří desetiletá Arnúthien. "Jé, mohu si s ním hrát", volá radostně dívenka, která je napůl z královské krve. Nečeká na odpověď a hned si chce dítě pochovat. Kupodivu je jí na chvíli svěřeno. Jakmile však Arllon opustil matčinu náruč, dává se do šileného křiku, který se zvěšuje úměrně tomu, jak se ho Arnúthien snaží konejšit. Mezitím se shromáždila celá vesnice a s úctou sledují panovníka sousedního království, který se zastavil v Liscannoru při cestě na oslavu narozenin Gwendarronského krále. Z davu se vyloupila malá postava hobita Jeremiáše a špitla: "Ehm tedy, pane král, nechťel byste na chvíli k Hrochovi na žejdlík dobrého hobitího piva? Všem tady by to udělalo radost". "Ale proč ne? Pivo si dám opravdu s chutí. A ty kluku už nebreč" obrací se Gorandir k Arllonovi. Manwing bere svoji dceru raději za ruku a předává dítě zpět Gréttě. Gorandir zatím odchází za Jeremiášem. Je neuvěřitelné, že Jeremiáš, ze kterého si občas ostatní utahují, že má U hrocha svinčík, stačil lokál dokonale vysmýčít. Na stolech jsou ústě ubrusy, na židličkách malé přehozy, které zatím ještě nikdo nikdy neviděl, sklenice jsou čisté, korbely také, ani stopa po pavučinách, podlaha září, různé suvenýry, které dobrodruzi přinesli z četných výprav jsou vycíděné a na stolech jsou květiny. Je možné, že Jeremy

zapořil do úklidu i některé z podnájemníků, kteří žijí v hostinci. Gorandir usedá a Jeremy před něj staví pořádný korbel piva, talíř s uzeným a okurkami, košík s ovocem a Jeremyho speciální housky. Přes ruku má čistý ubrousek a zdvořile se klaní. Ostatní si rozpočítě sedají k ostatním stolům a čučí. "Tak pane král, jen si račte nabídnout, co hrdlo ráčí, taková vzácná návštěva", poskakuje hobit okolo stolu. "Ti teda povím, že vode dneška bude takhle vobsluhovat i nás", šeptá Llandaff svému kolegovi Erlanthovi. "Ba, ba, to si piš a ne že nás zase bude vyhazovat v devět večer a nebude chtít vařit teplý jídlo", přikyvuje Erlanth Linfala. Gorandir mezitím dopil, utřel si mastná ústa do čistého ubrousku, který mu podal Jeremy. "Máš dobré pivo, ale nyní již musím pokračovat do Nurnu. Očekává nás tam Torgan ještě dnes k obědu. Nashledanou, snad se uvidíme ještě na oslavě", loučí se král a onedlouho se již celý jeho doprovod dává opět na cestu.

Elf Herbert se vrhá zpět do lokálu. "Tak, co nám to tady nechal, hm maso a Jeremyho housky, to si dám a zadarmo", vrhá se uslintanec na zbytky královské svačiny a nacpává si břich. Na Llandaffův vyčítavý pohled jen brumlá: "Přece to tu nenechám válet, dyť je to dobrý". Spokojený hostinský Jeremiáš se vrací. "Byl tu král Gorandir, byl tu král Gorandir, tady seděl a pil moje pivo, sem nejlepší hostinský na světě. Rychle, kde mám hákou tabulku", omámeně sám k sobě promlouvá hobit a nakonec vytahuje ze sklepa dřevěné prkénko, na které rýpe rozpálenou kudlou: "Zde seděl a pil pivo král Gorandir Gorganský". Potom své dílo věší nad židli, u které zatím Herbert snědl všechny zbytky a huláká: "Takže všichni poslouchejte, na týhle židli už nechci nikdy nikoho vidět. Kdo si sem sedne, tomu nenaleju a přetáhnu ho tou nejšpinavější utěrkou!". "Podívejme se na něj, na prcka mrňavýho. Pokud vim, tak ten hostinec patří Rollandě Rhyderské, která ho řádně zdědila po nebožtíkovi Jacobovi a ty to tady jen provozuješ", naoko nasupeně se rozčiluje starosta Rolld, který má poslední dobou sice trochu nepořádek v úředních listinách, ale právní náležitosti okolo hostince U hrocha má v malíčku.

Další ráno je již časně ráno v Liscannoru velmi rušno. Ozyvá se ržání koní a poníků, jsou zapřahány bryčky, připínány zbroje a šperky, zkrátka a dobře nastal den padesátých narozenin krále Gwendarronu, Torgana a celý den se bude v

Nurnu oslavovat, jíst a popíjet. V Liscannoru ten den nezůstane ani noha, snad jen nějaký ten klůň nebo pes. Každý se těší na něco jiného. Nestor Burma se hodlá poohlédnout po nějaké ženštině, Erlanth se bude jistě snažit získat nějaké informace o místě, kde žijí ti nejmenší kovotepci, aby získal ještě lepší náhražku své paže, Llandaff se těší, že najde někoho na odbornou diskusi na téma "Elfové včera, dnes a zítra", Llynhard se těší na to, že se jednou zas pořádně opije (ale nesmí to být cítit po jehličí), Páin na to, že provede po městě svoji ženu Lúniel, hobiti Jeremiáš a Eda si opět hodlají zašpásovat a ztropit nějakou vypečenou legraci, co se honí hlavou kopuzelníkovi Plískonovi to nikdo neví, Herbert je šťasten, že se někde zadarmo nají a napije (to je ovšem společně více členům Nurnské družiny), a Rolld v duchu doufá, že se mu podaří dostat se až do královského hradu, díky vzdálené příbuznosti ke Gorandirovi. Tudiš se všichni řádně oblékli a vypucovali. Nejvíce o sobě dávají vědět dva synové Rollandy a dnes již mrtvého Jacoba, kteří jsou sice slušně a řádně ustrojeni, ale nyní běhají a hulákají mezi koňmi, plaší poníky a nakonec musí od Rollandy dostat pár pohlavků, aby dali pokoj. Poslední přijel z lesa Sarim, o kterém nikdo neví, jak daleko to vlastně do Liscannoru má, neboť někdy je to podle Sarima několik mil a někdy hned za rohem. Ale podle pozemkových knih je jasné, že Sarimova samota se nachází dvě míle v lese od Liscannoru. Se Sarimem přijel i Grim a Rion, která má v náručí několikadenní dcerku (jak je u Gorůdjyjských zvykem zatím se nijak nejmenuje). Po horečných přípravách se s východem slunce dávají všichni na pochod k Nurnu.

V Nurnu vládne ohromný chaos a zmatek. Všude se proplétají koně, vozy, opěšalí lidé, každý obchodník se snaží s křikem prodat vše, co se mu nepodařilo za celý rok, pouliční obchodníci nabízejí laciné tretky a ceny v hostincích se na tento čas vyšplhaly do závratných výšek. Tlupa Nurnských si pomalu protlačuje cestu k hradu, kde má na nádvoří být oslava.

"Tak, abych vám to vysvětlil", snaží se Rolld Erinský překřičet vřavu", My, jakožto dobrodruzi ve službách Gwendarronu

a poměrně majetní občané jsme pozváni na královské nádvoří, nejvýzvěčnější hosté, králové, šlechtici, rádci, soudci a velmistři cechů jsou pozváni přímo na hrad. My budeme ve společnosti nám podobných dobrodruhů, starostů, kupců, dokařů

a bohatších hospodských. No, a zbytek, kterého je většina bude oslavovat v podhradí a na ulicích. Tak už tam pomalu budem. Teď mám jednu jedinou starost, abych někde našel zvaci listinu", šmátrá po kapsách a v sedlové brašně starosta Liscannorský a nakonec s ulehčením skutečně vytahuje ten pravý papír, který podává strážu u hradby královského hradu. Na Nurnské je opravdu hezký pohled, neboť všichni jsou v plné zbroji, ale přitom vymydlení a čistí. Manželkám to také sluší a děti jsou kupodivu zticha. Po ověření pravosti zvaci listiny jsou všichni bez problémů vpuštěni na nádvoří. O koně je okamžitě postaráno a hosté jsou okamžitě usazeni k provizorním stolům, které jsou v několika řadách rozestavěny na nádvoří. Nad stoly jsou přístřešky a na ubrusech stojí řada svícňů. Sloužící, kteří vidí, že s dobrodruhy z Liscannoru přijelo i několik malých dětí, přinášejí i kolébky, aby i ti nejmenší měli pohodlí. "Zatím se posad'tě, jídlo zde bude okamžitě. Po obědě vás přijde pozdravit samotný Torgan Gwendarronský a jeho žena Dolnaen", oznamuje Nurnským jeden z dvořanů. Do Sarima jakoby ulehlo a jeho vnitřní hlas mu našeptává: "Teď máš příležitost ukázat se přede všema jako chlapák. Rychle běž pro nějaký dárek pro krále. Třeba si tě všimne a svěří ti v léno ten les za Liscannorem, co v něm žiješ. Běž rychle a nikomu nic neříkej". "Hned sem zpátky", vykřikuje náhle druid Sarim a pádí zpět do města až mu jeho tři pláště vlají ve větru. Zabíhá do klenotnického krámků, kupuje zde zlatý prsten a maže zpátky na hostinu. Zde jsou zatím ostatní opravdu královsky obsluhováni. Podávají se ušlechtilá vína, pivo, kořalka, drůbež, zvěřina, rožní se selata, kůzlata a jehňata, nosí se koše s ovocem, pečené ryby, ještě teplý chléb, sladké medové koláče a jiné cukrovinky. Zpočátku se všichni snaží jíst slušně a vychovaně. Okolo Nurnských sedí mnoho členů jiných družin, známí obchodníci a všichni pochopitelně s rodinami, včetně dcer. A právě ty se stávají terčem Nestora Burmy. Již v trochu podnapilém stavu se zvedá ze svého místa a přidává si k rodině jednoho z Nurnských kovářů, který má dvě dospívající dcery, dvojčata. "Tak co děvenky, jak se máte? Můžu vás pozvat na skleničku", objímá obě dvojčata umatlanýma rukama válečník a starý pirát, aniž by si uvědomoval, že dnes je zde všechno zadarmo. "My nevíme až co řekne tatínek", říká jedna jako druhá. "A na tatínka se vykašlete, kdepak bydlíte", zajímá

se Nestor Burma a posiluje se lokem kořalky. Jedna z dívek mu s chichotáním skutečně prozrazuje místo svého bydliště i noční dobu, kdy je může navštívit. "Vypadni vod mejch dcerušek", řve náhle na Nestora jejich otec, chlap jako hora. "Dyť už du, už du", spokojeně mu odpovídá Nestor a jde se pochlubit ostatním. "He, hééé..., to je vážně ééé...být dobrý", mlaská na Nestora kroll Llynhaard, nos má již řádně červený a alkohol je z něj cítit všemi směry. Kouzelník Llandaff tiše sedí u stolu, decentně pije červené víno a rozhlíží se. Náhle jeho zrak uvízne na velmi pohledné elfce, která sedí s jinou družinou u jiného stolu. "Hm, to se na to podívejme, taková krasavice a sedí s takovejma hnusnejma podivínama. Co kdybych se jí nabídl jako společník?", ptá se sám sebe elf a dává si na kuráž. "Jedna, dvě, tři, čtyři, pět... až řeknu deset, tak k ní pudu... šest, sedm, osm, devět, deset, jedenáct, dvanáct...co deset už bylo, tak teda teď, hlavně nesmím koktat", povzbuzuje se čaroděj a zvedá se od stolu. "Krásný den přeji, krásná dámo, dovolte abych se představil. Mé jméno je Llandaff z Quonsettu a bydlím v Liscannoru nedaleko odtud. Mezi mě koníčky patří studium magie a starých písemností, ale nejsem žádný suchar a mám rád veselou a vtipnou zábavu na úrovni", vysoukal ze sebe jedním dechem Llandaff a v duchu si oddychl, že nezbytné formality má za sebou. "Gruniell Arthinská", dostává se Llandaffovi slušné odpovědi, ale věc není tak jednoduchá. Vedle elfky se zvedla postava chlupatého barbara a položila svoji pracku čaroději z Quonsettu na rameno. Llandaffa ovanul kyselý pach piva. "Hele kašpare, říkám ti po dobrým vypadni vod ní, nebo uvidíš". "No dovolte pane, my si tykáme? Pouze jsem tuto dámu slušně oslovil a neděchejte mi laskavě do obličeje. Mohl bych se pozvracet!", odbývá naoko klidně Llandaff barbara, ale odvaha, kterou tak dlouho v sobě burcoval mu pomalu dochází. Barbar se chápe jílece meče, ale při spatření královských gardistů a ledovém pohledu od elfky si raději sedá zpět a nenávidně si cosi mumlá do vousů, upatlaných omáčkou. "Ehm, ehm, zde asi nebudeme mít klidu, krásná elfko. Nešla byste raději k našemu stolu. Mí společníci nejsou takovi burani, jako ten pán tady", trochu lže Llandaff a jeho chování má úspěch. Odvádí elfku ke svému stolu a usazuje ji na místo po starostovském páru, který byl mezitím skutečně pozván do hradu, zřejmě na Gorandirovu prosbu. Llandaff se snaží ze všech sil a elfka je jeho značným, ale sympatickým zájmem potěšena. Na

druhý den si Llandaff domlouvá schůzku v nejluxusnějším Nurnském hostinci U korbele červeného. Poté Llandaff odvádí Gruniell k jejímu stolu a ještě se jí ptá: "Kdo je ten barbar, co se neumí chovat?". "Gruniell k němu tázavě zvedla velké oči. "No, abych tedy byl upřímný. V jakém je k vám vztahu?", vypadla rychlá odpověď a tazatel zrudl. "Aha, v žádném. Jen mě obdivuje a neustále se mi dovíří, ale já k němu nic necítím, je to vlastně čuně", pobaveně se na Llandaffa usmála elfka a ten se okamžitě cítí na vrcholu blaha. "Tak tedy zítra U korbele", loučí se Gruniell s Llandaffem. "Ano zítra, zítra bude můj velký den", raduje se v duchu elf a umiňuje si, že dnes již nebude raději nic pít. "He...hele, co to být za tudlenctu, to buch...buch...buchtu?", ptá se čaroděje již totálně opilý Llynhaard, ale odpovědi se již nedočkal a svalil se pod stůl.

"Přichází král", ozvalo se od brány a všichni vstávají od stolů. Z brány vychází královský průvod a většina Nurnských, tak poprvé na vlastní oči spatřuje krále Gwendarronu. Přichází obklopen osobní stráží a několika vysokými úředníky. Po jeho boku jde královna Dolnaen. Torgan je pomešší muž statné postavy, na jehož skráních jsou patrné první šediny. No, prostě král, co vám mám furt povídat. Hosté tedy vstávají, tedy ti co ještě mohou a krále zdraví, přičemž vytvářejí špalír, kterým král a jeho doprovod procházejí. Torgan Gwendarronský kyne pravici a odpovídá na pozdravy. Náhle to v davu zašumělo. Dopředu ke králi skočil plešatý chlap v podivném obleku. Králova garda okamžitě zaštituje svého panovníka. Že by pokus o atentát? Ne. To jen na sebe upozorňuje druid Sarim Gorůdjyjský, též zvaný silný a udatný. "Pane králi, pane králi, jsem váš oddaný služebník, Sarim z lesa, mám pro vás velký dar, ehm, ehm", řve druid a cpe se před Torgana Gwendarronského. "Hm, to je od tebe pěkné, věrný služebník", říká král a jeho osobní pobočník přebírá od druida prsten, který musí být ještě prozkoumán. Sarim dychtivě čeká. Král však již jen kývá hlavou a jde dále. "He pane král, jsem Sarim, Sarim z Lesa...", smutně kouká druid za odcházejícím panovníkem. Nic se neděje. "Nezdvořák, to si myslí, že ten prsten byl zadarmo, a co bude s lesem, hm to sem zase dopad", mumlá si pro sebe druid a obrací se na Rion a Synka Grima: "Balíme, deme domů". Rion je ráda, neboť dcerka již začíná plakat a Grim je opilý tak, že je

mu to jedno. Ostatní usedají a věnují se dále zábavě, o kterou je všeobecně postaráno. Je vyhlášena soutěž v šípkách. Z Nurnských se do ní hlásí Eda a Erlanth. "Mrzáci do soutěže nesměj", utrušuje jedovatou slinu kouzelník Herbert, mordýř pana Pitky. K překvapení všech však jednoruký elf Linfalas celou soutěž vyhrává a shrabuje naditý pytlík zlatáků. "Ble", vyplazuje Erlanth jazyk na Herberta a ten se dusí vztekem. Naproti tomu v soutěži přetahování lanem jsou Liscannorští ve druhém kole poraženi od družstva námořníků, a tak raději zapíjejí žal.

Roznáší se již alespoň šestý chod, když k Liscannorským přicházejí dvě postavy. Oba dva jsou našim dobrodruhům dobře známi. Je to pan Liška, otec Grétty a pan Ličong, otec vdovy po zloději Čagdanovi. Oba seděli celou dobu o tři stoly dále a nyní jim již také svítí očka. "Dobrý podvečer", přeji oba muži a přisedají si. Chvilí si s dobrodruhy povídají, tedy převážně s Llandaffem, Erlanthem a Pliskonem, neboť ostatní již mají trochu v hlavě. Llandaff se vptává, jak jdou obchody, jaké se nyní dováží zboží z dalekých krajů a na spoustu jiných věcí. Liška i Ličong ochotně odpovídají. "A víte co, pánové?", ptá se najednou pan Liška. "Nevíme", moudře na to dí Llandaff. "Poslední dobou několik našich kolegů a myslím, že i tady syn pana Ličonga, udělali poslední dobou moc dobré obchody v zemi Karwell, na východě", dí pan Liška. "Ano, to je pravda. V Karwellu totiž bylo letos pěkné sucho a úroda podle toho vypadala. Navíc se tam možná chystá občanská válka a na potravinách tam tedy jde pěkně zbohatnout. Syn si za jedinou výpravu do Karwellu koupil pěkný dům", připojuje se i pan Ličong. "V tom je jediný problém v té hrozičí válce. Může tam být nebezpečno, ale na potravinách si tam určitě můžete pěkně namastit kapsu", pokyvuje hlavou pan Liška, majitel hostince U lišky. "Nó, to je vopravdu zajímavý. Náký peníze by se nám vopravdu hodily", říká na to Erlanth Linfalas. "Pokud byste chtěli, můžete se zítra stavít v přístavu u hlavního skladiště. Tam byste mohli nakoupit spoustu zásob za výhodných podmínek a ve vedlejší ulici prodávají i koně a povozy. Nic není problém", přihýbá si z korbele pan Liška. "Tak jo, ale až odpoledne, do ty doby něco důležitýho mám", říká Llandaff a loučí se s oběma chlapíky, kteří se již musí věnovat manželkám.

"Už padla tma, to se podíváme za dvojčaty", probral se z opojení Nestor Burma a vytrácí se z oslavy na udanou adresu. "Holčičky,

nožičky, buřt a párek", brmlá si starý pirát a těší se na následující události. Přes hromady opilců, kteří se celý den nalávali kořalkou na účet krále, se Nestor nakonec dostává ke kovárně, kde mají obě děvčata bydlet. "Hojhó, hojhó, okno je otevřené, u všech mořskej d'áblů, to bude noc!", raduje se Nestor Burma. Z otevřeného okna v podkroví je dokonce spuštěno lano, po kterém se Nestor začíná sápat nahoru. A už je nahoře a přehupuje se přes okno. V pokoji je tma. "Děvčátka, to jsem já, nejlepší milovník na světě. Přišel jsem za vámi". Z kouta se ozvalo zachichotání. Náhle se v pokoji rozžihá lucerna. V jejím světle stojí starý kovář s karabáčem v ruce. V koutě se smějí obě povedená dvojčata. "Ty mořskej usmolenec. Přišel si mi kazit dcery! Tumáš, lumpe!", křičí kovář a přetahuje Nestora pořádnou ranou. "Au, au, au", křičí Nestor a kryje si obličej. "A tumáš, a tumáš, ty nasolená tresko, ty smradlavec slanečku, ty opilče!", huláká otec obou dcer a mlátí dále do Nestora. Ten vidí, že z toho asi nic nebude a jímá se skákat z okna. Při letu jej ještě doprovází kovářův řev. Nestor dopadá tvrdě na zem. Pak si uvědomuje, že má u pasu meč. "Ty, ty, lumpe, ty mi budeš kazit zábavu!", rozčiluje se pirát, ale pak se uklidňuje: "Klid, dyť má pravdu. Na jeho místě bych neudělal nic jinýho. Přeci nebudu někoho mordovat v Gwendarronu, sem řádněj občan. Nejsem úchylák jako Herbert, co zabil Páinovi tchána. Teď si pěkně zajdu k Červený sedmě a pořádně se odreaguju", uklidňuje se Nestor Burma a míří si to do vyhlášeného nevěstince.

"U všech chciplech ardassanskej krys. To je hodin. To zpátky do Liscannoru nestihnu", vzkřikl náhle Llandaff. "Kruci, zejtra je můj velký den. To nesmím přijít pozdě ke Korbelu. Musím přespat ve městě". Llandaff se zvedá od hostiny, mdle se loučí s ostatními a jde shánět ubytování. "Pudu k Hroznu, tam se dá docela slušně vyspat", uvažuje čaroděj pro sebe. Onedlouho se skutečně ocitá na místě. Vstupuje dovnitř a požaduje nocleh. "Nemáme pokoje je, plno", dostává se mu odpovědi. "Ale prosím vás, jeden pokojíček, pro váženého občana", žádóní Llandaff, kterého pobyt pod širým nebem mnoho neláká. "Nó, možná by se tu něco našlo. Padesát zlatých". "Upadls na hlavu, vydrdichul!", oprávněně se rozkřikuje Llandaff. "To víte, dneska je všechno mnohem dražší, to ty oslavy. Dostanu čtyřicet na ruku a můžete se jít hned ubytovat a máte to i se snídaní". "Cha, lumpe! Do vašeho podniku už nikdy nezavítám. Už ani

měďák u vás neutratím!", s těmito slovy se Llandaff loučí a odchází hledat dále. Asi po hodině se skutečně ubytuje v nutné putyce U slamáku. Pevně zahalen do svého kouzelnického pláště a v botách, neboť se obává blech a švábů, přechkává noc.

Další z Nurnských kouzelníků, Pliskon, uvažuje o zítřejším dnu. "Prej přideť si zejtra do skladu, že prej výhodný ceny. To bych se na to podíval. Ten co má ten sklad, je určitě bohatěj. A všechno to získal tím, že okrádal chudáky a dřel kůži ze sirotků. Boháčům se nikdy nesmí věřit. Ale počkejte, vono na vás taky dojde. Lid se vzbouří a smete vás. A pak si bude vládnout sám. A já se teďka seberu a ten sklad si pořádně vobhlídnu, všechny účetní knihy vám prohledám a vodhalim Velký spiknutí boháčů a pak to řeknu lidu!", bručí si do vousů Pliskon, který se právě celý den cpal na účet toho největšího boháče v zemi, krále Torgana. "A taky se podívám, co je nejvýhodnější na obchod. Abych to mohl potom rozdat chudákům, aby si mohli koupit zbraně a povstat proti pánům". Takto přemýšlejíc o nesmyslech se kouzelník Pliskon plíží k hlavnímu skladu. Sklad je uzavřen, je slyšet jen šplouchání vln nedalekého moře a kroky stráže. "Počkej, tebe převezu, služebníku bohatých", jásá v duchu Pliskon a pomocí kouzla se přenáší přímo do skladiště. Ocitá se v naprosté tmě a chvíli je dezorientován. Pak rozvčívá lucernu a vidí, že se ocitl v dlouhých chodbě, z níž vedou dveře do jednotlivých skladovacích prostor. Tam se všude vrší pytle se zásobami. Pliskon se zde chvíli potuluje až se ocitá v místnosti plné knih a pergamenů. Hbitě ze sebe stahuje plášť, hází ho na okno a rozžihá lucernu jasným plamenem. "Tak, a teď tu odhalim všechny lumpárny", mumlá si Pliskon a studuje potřebné materiály. Věnuje se tomu asi dvě hodiny, ale nenachází nic podezřelého. Spisy jsou vedeny řádně a se všemi náležitostmi. Dodávky obilí určené na odvoz do dalekých krajín a naopak potraviny přivezené z daleka jsou zde řádně sepsány. "Tak se aspoň podívám na ceny za jaké nakupovali, abych věděl o kolik nás zítra budou chtít obrát", pronáší kouzelník a opět se vrhá do studia. Zjištěné ceny si pečlivě zapisuje na ukradený čistý pergamen. Již téměř svítá, když se Pliskon opět dostává zpět do města.

Této noci spali někteří Nurnští ve městě, ale většina se k ránu vydala zpět do Liscannoru. Llandaff se ovšem vzbudil U slamáku velmi brzy. Dal si skromnou snídani, vyčistil si šat a zuby,

přičísł si vlasy, několikrát se zazubil na zkoušku před zrcadlem, zkontroloval měšec se zlatáky a ve stanovenou dobu se odebral na sraz s elfkou Gruniell. Cestou si ještě zašel koupit nový klobouk a takto vybaven dorazil na místo přesně. Gruniell dorazila o chvíli později. "Ééé, do...do...dobrý den, pře...pře...přeji", znervozněl Llandaff, když se na něj elfka mírně usmála. "Tak půjdeme, jak jsme se včera dohodli ke Korbelu?", ptá se Gruniell a Llandaffovi její milé chování dodává odvalu. "Samozřejmě, samozřejmě, jdeme, jistě se vám tam bude líbit". Llandaff je unešen elfčíným chováním i nespornou krásou. Temně zelené mandlové oči působí na čaroděje jako desáté pivo u Supího pařátu. Omámen vede Gruniell do hostince U korbele. Hned u dveří se jich ujímá obsluha a oba jsou uvedeni na místa. Hostinec U korbele má opravdu vynikající prostředí a právem platí za nejluxusnější ve městě. Ovšem za každý přepych se musí platit. Llandaff se již trochu vzpamatoval a objednává víno. "Prosil bych to nejstarší a nejlepší červené víno, které zde máte!". "Jistě pane, v tom případě bych vám doporučoval Mallikornské červené, ročník 960", klaní se obsluha. "Sem s ním", objednává Llandaff a netuší, že dělá chybu. Pravda je, že takový dobrodruh si přijde na pěkné peníze, ale co je moc, to je moc. Zatím čaroděj nic netuší a objednává i několik chodů jídla. Gruniell je velmi potěšena a z Llandaffa spadá veškerý ostych. Brzy se dovídá že Gruniell je svobodná a žije v jedné vesnici na jih od Nurnu. Vesnice se jmenuje Vodomlaty a svým charakterem je velmi blízká Liscannoru, neboť byla také založena dobrodruhy. Ona sama je prý hraničářkou a byla již na několika menších výpravách. Oběd velmi příjemně, ale také rychle utíká a nakonec dochází k placení. Llandaffovi je předložen účet. Čaroděje málem trefí šlak. Jídlo je sice drahé, ale Mallikornské červené 960 tomu nasazuje korunu. "Kruci, ovládej se chlape, musíš to zaplatit a ani nehnout brvou. Už si v životě nic s žádnou ženskou nezačnu. To bych brzy žebral", ozval se v elfovi vnitřní hlas. "No, víte takovou částku u sebe pochopitelně nenosím. Musíte se mnou někoho poslat domů, já to samozřejmě vyrovnam", potí se Llandaff a jeho přání je vyhověno. Venku se Llandaff loučí s Gruniell neurčitými slovy: "Tak se určitě ještě uvidíme, stav se někdy v Liscannoru". Nutno podotknout, že Mallikornským červeným si oba připili na tykání. Elfka je poněkud zmatena náhlým

obratem v Llandaffově chování, ale slibuje že se určitě stává. Pak se oba loučí a Llandaff v Liscannoru skutečně poctivě platí chlapci, kterého s ním poslali. Pak si jde lehnout do postele a dává si na hlavu studený obklad.

Přes den se všichni Nurnští dali víceméně dohromady a k večeru jsou opět v Nurnu u skladiště s tím, že se tedy vydají za obchodem do Karwellu. U hlavního městského skladiště, které již důvěrně zná Pliskon, skutečně již stojí pan Liška s panem Ličongem. Všichni se navzájem zdraví, potřásají si pravicemi. "Chtěl bych omluvit mého zetě Rollda, dnes spal s Gréttou u nás a za obchodem do Karwellu se nehodlá vydat. Prý mu není ještě dobře po nějaké předchozí výpravě, ale řekl bych, že je trochu líný a chce si raději trochu užít rodinného života", říká ještě Liška. Oba muži, hostinský a obchodník, poté vysvětlují, kde se dají koupit koně a vozy. Pak ovšem přichází to nejdůležitější. "No a na čem se dá v Karwellu nejvíce vydělat?", ptá se Erlanth Linfalas. "Myslím, že na obilí, když tam byla ta neúroda", míní Liška. "He obilí, co to být?", ptá se kroll Lynhaard, který donedávna ještě žil v jeskyni a živil se lovem. "To máš to, co roste na poli. Třeba pšenice, ječmen, žito a tak podobně. A dělá se z toho třeba chleba a Jeremyho housky, co se jima vždycky cpeš U hrocha", odpovídá krollovi Páin. "Aha, tráva", moudře pokyvuje hlavou kroll. "Syn říkal, že se tam dá dobře vydělat i na mase, já bych vezl maso", dává se do řeči pan Ličong. "A já zas obilí", dupe nohou pan Liška. "Říkám, že maso!". "Obilí!". Dva vážení občané města se začínají hádat. "Nechte toho, stejně naložíme vod všeho něco", překřikuje je moudrý Llandaff a pokračuje: "A jak to uděláme? Kolik vezmem vozů a budeme obchodovat každý na vlastní pěst nebo dohromady?". "Samozřejmě dohromady! Aby jsme dopadli všichni stejně a bohatí zase neokradli chudé", plácá Pliskon. Po chvíli dohadování se však nakonec vytvářejí tři dvojice, které chtějí vyrazit hned následující den. Llynhard a Eda Tyglík hodlají vyrazit až napozítří, neboť jim není ještě zcela dobře. Dohromady se tedy dávají: Llandaff a Páin, Erlanth a Nestor Burma, poslední dvojici tvoří zákonitě Sarim a Pliskon, neboť zbylí poslední a nikdo je nechťel k sobě. Každá dvojice si kupuje velký vůz a ke každému ještě pár koní. Do útroh vozů se stěhují pytle s obilím, sudy s nasoleným masem, sušené ovoce, soudky s medem a v neposlední řadě i alkohol, na který vsadila většina dobrodruhů. Na návrh Pliskona

je ještě zakoupena malá bryčka, do které je uloženo několik pytlů s ovsem pro koně. "Podívejte se kolem. Stojí tu sedm povozů a nás je šest. Někteří musí také jet na koních a zajišťovat vozy. Budeme muset najmout nějaký vozky, co se o vozy postarají a dají majzla na koně", pronáší moudře Llandaff a Erlanth přikyvuje. Nurnští se tedy vydávají k místním stájím, kde zevlují vozkové různých ras. Každá dvojice si někoho najímá na vlastní pěst. Sarim s Pliskonem si vybírají statného barbara Regvase, který působí dobrým dojmem a přibírají i hobita jménem Kozlík, na kterém je zajímavé to, že je majitelem papouška. Llandaff s Páinem si vybírají dva kudůči bratry, Mokrovouse a Šplota a člověka Smraďocha. Erlanth s Nestorem se o své zboží postarají raději sami. Zbývá již jen poslední rozloučení s Liscannorem. Páin k sobě tiskne svoji Lúniel a laská syna Lúina na hlavě: "Tak já se zase vrátím a něco vám přivezu. Určitě tam zbohatnu. Tak tady na sebe dávejte pozor!". Od lesa přichází Sarim Gorůdyjský. Pohled na nejstaršího žijícího člena Nurnské družiny je minimálně zajímavý. Po dlouhé době Sarim zahodil, či spíše dobře uložil své provázkové sandály a obul si vysoké kožené boty, pocházející ještě od nebožtíka Jacoba. Tyto boty tvoří jedinou normální součást druidovy výstroje. Jinak je Sarim vystrojen jako hastroš. Přes pytlovitý oděv má přehozeny hned tři pláště najednou, okolo krku mu chraští spousta korálů a amuletů, lysou hlavu má ponechanou naposazenu počasi a přes záda má přehozenou tornu s fusakem. Ten fusak! Trčí z něj sbírka holí, které druidovi čouhají přes rameno a klepou o sebe. Na druidových rukou se blyští prsteny a náramky. Chlapík jako rys, tenhle druid z lesa.

Nezbývá již nic jiného nežli vyrazit. Šestice dobrodruhů, pět najmutých vozků a čtyři vozy se na sklonku léta vydávají na východ. Následujícího dne má se svým vozem vyrazit ještě Llynhaard Rugornský a Eda Tyglík. Oba mají po oslavě menší zdravotní problémy.

"Hej hola, slunce svítí, ptáci zpívají, to je příhodná chvíle na zvolení vůdce výpravy", dí Nestor Burma. Erky Pliskon si sice mumlá cosi o zlých vůdcích s utlačovatelskými sklony, ale ostatní souhlasí. Vítězně z volby vychází dvojice kouzelníků, Llandaff a Erlanth. "Tak to musí být ještě jedno kolo", moudře dí trpaslík Páin. "A né, nám se to tak líbí, my budeme vůdcovat voba dva", mazaně pronáší Llandaff, který podvědomně tuší,

že proti Erlanthovi by v další kole neměl šanci. Erlanth kývá hlavou a valí chrpové bulvy. "To je teda pěkná blbost, což řek Llandaffe. Každý trouba přeci ví, že dva kapitáni na jedné lodi nemůžou být!", volá rozhořčeně starý námořník Nestor Burma, ale ostatní se tváří nezúčastněně a proti této neobyčejné tuposti již nikdo neprotestuje. Kdykoliv se má nyní něco rozhodnout, oba vůdci se nejprve poradí, a pak to oznámí ostatním. V kritické chvíli, kdy je potřeba pevný a rozhodný hlas je tato situace více než na pováženou.

Pomalu se vozy naplněné zbožím sunou na východ. Jeden ze dvou vůdců, Llandaff, má pod pláštěm ukrytou velmi cennou věc. Tak cennou a mocnou, že ji Nurnští raději zatím nechávali na pokoji. Pod Llandaffovým pláštěm je totiž ukryta křišťálová koule. Eda a Lynhaard mají u sebe také jednu, úplně stejnou. Pomocí těchto koulí jsou obě skupiny schopny se spolu dorozumět na velkou dálku. Do této chvíle byly obě koule uloženy na dně truhly u starosty Liscannoru a nikdo je nepoužíval. Za situace, kdy je však družina hned na počátku výpravy rozdělena, bylo rozhodnuto, že v zájmu rychlého shledání, budou tyto vzácné předměty použity.

"Blééé...ééé..., šhmm", ozval se odporný zvuk zvracícího krolla, který se právě probudil. Lynhaard se podrbal ve vousech, hlasitě si říhl, ještě několikrát vnořil hlavu do špinavého vědra a pak se posadil. "Ehm, já asi kapku opitý, hlava bolet moc", zabrumlal si pro sebe a natáhl si špinavé povlíkačky. Pak schází dolů po schodech kamenného domu, který obývá společně s vdovou po Jacobovi, Rollandou Rhyderskou. Ta je neobyčejně čilá a mezi vařením oběda, ještě stačí uhlídat své potomky, kteří platí za největší dareby v Liscannoru. "Hele Lynhaarde, před chvílí tu byl Eda Tyglík a říkal, že je nejvyšší čas vyrazit nakoupit vozy a zboží pro Karwell", obrací se Rolanda na Lynhaarda. "Ba, ba, to být pravda", přikyvuje kroll a onedlouho je již možné ho spatřit společně s hobitem Tyglíkem, jak v městském přístavišti nakupují vše potřebné. I přes silné bolesti břicha je Llynhaard stále velkým zastáncem alkoholu a neváhá proto také nekoupit neobyčejně mnoho soudků s vínem a kořalkou. "Kde se pít alkohol, tam dobře žít lidem, trpaslíkům i krollům", mumlá si ponaučení zděděné po předcích a Eda Tyglík vesele poskakuje okolo. Vůz je za chvíli plný různých potravin a alkoholu. Lynhaard má však ještě jeden nápad a tak je ještě přikoupeno

několik sudů s olejem, ve kterém chce mazaný kroll uchovávat maso, aby se nezkažilo. Eda mezitím dumá nad problémem zda budou oba stačit na obsluhu a obranu vozu v nebezpečných končinách. Jeho bystrý zrak náhle zpozoruje jakéhosi barbara, který hladí jejich nové koně. "Hej ty, nech ty koně na pokoji ještě nám je zkazíš", volá hobit na barbara, ale nemyslí to zle. "Nebojte se pane, nic jim neudělám, já koním dobře rozumím", zní na barbara překvapivě kultivovaná odpověď. "Aha, tak koním dobře rozumíš? A nechceš jet s náma na východ. Vydláš si pár zlatech a koupíš si vlastního koně. To bych moc rád. Já se menuju Sível Chrastník a nemám nikde domov", natahuje barbar ruku k Lynhaardovi a Edovi. Je přijata a po chvíli se poslední vůz Nurnské družiny vydává na východ. Má sice den ztráty, ale obě skupiny mají křišťálové koule, kterými spolu udržují spojení a korigují, tak svoji trasu, aby se co nejrychleji opět dali dohromady.

Odvraťme na chvíli pozornost od Nurnských a podívejme se za jedním krollem, který bude mít za několik dní co do činění s Nurnskými a bude dokonce přijat do jejich řad. Ten kroll si říká Ušoun, nebo také Tři vepří. Je to úchyl. Je jím tak už od dětství. Ve svém bědném životě nepoznal nic nežli násilí a pach krve. Má krev rád. Vzušuje ho její sladký zápach, má ji rád, když mu stéká po rukou. Rád vraždí, nejraději ze zálohy, v hloubi duše je to totiž zbabělec. Přepadnout někoho slabšího, vztáhnout svoji pracku na něčí krk, to je jeho. Je to úchyl. Někdy se také přidá k někomu, kdo mu nabídne pohostinství a střechu nad hlavou. Chvilí předstírá přátelství, ale pak se pod pláštěm noci plíží podřezat hostiteli hrdlo. Co se týče zabíjení je velmi vychytralý a úskočný. Často sedí sám pod hvězdnou oblohou a myslí na další vraždy. Zabít ženu, muže, dítě, starce, nemocného, spícího, opilého nebo třeba jen zvíře to je přesně to, co Ušoun k životu potřebuje. Možná si myslí, že je v právu, možná se někomu mstí, třeba tak jen ukájí své pudy, ale pro normálního člověka je to obyčejný úchylák. A tenhle Ušoun se teď plahočí v Karwellu a přemýšlí komu by zase ublížil. Nechme ho ještě nějaký čas plahočit a snít o krvi, však se s ním ještě setkáme.

"Hej, dobrý muži, co je támhleto za most", oslovuje jednoruký Erlanth Linfalas jakéhosi pocestného, který vleče otep dříví. "To je hraniční most. Za ním je Karwell, země východní a divoká",

odpovídá muž a jde dále za svojí prací. "Konečně jsme tady, prodáme všechno zboží a napakujem si kapsy", volá nadšeně trpaslík Páin. Ostatní si však raději chystají peníze a tajně také zbraně, neboť vědí, že hranice bývají v těchto časech střežené a strážé bývají často nervózní. Vozy se blíží k mostu. Ráno se Nurnští ještě stavili v Antrinu, posledním jim známém městě a nyní jsou tedy před branami Karwellu. Pod ním je zrádný Lismorr a ještě více na jihu prokletý Armiden. Družina je obklopena vojáky, kteří stroje požadují clo. Je okamžitě zaplacen. "Dávejte si pozor, co nevidět se zde bude válčit. Kestorovi z Rufinu se podařilo odtrhnout východní provincie a spojil se se Suliskerem Lismorrským", varuje Nurnské statný setník. "A co se zde vlastně děje? Jsme jen obyčejní obchodníci", ptá se zvědavě Nestor Burma. "Nelži chlape! Nejste obyčejní obchodníci. Jste ozbrojeni až po zuby. Zřejmě jedete skutečně za obchodem, ale nejste normální obchodníci. Mord je z vás cítit všemi směry. Ale to je mi jedno. Vězte však, že jestli se pokusíte dovězt to zboží ke Kestorovým bastardům, zle se vám povede! Pokud to zboží prodáte v našem městě je vše v pořádku a vy si bezpochyby namastíte kapsy. Tak už jedte!"

"Hm, zvláštní kraj. Je to tu cítit krví, ale i penězi", pokyvuje hlavou Llandaff. Nurnští jsou rozhodnutí prodat zboží co nejvýhodněji a pak rychle zmizet. Hodlají však nejprve zjistit ceny ve všech městech. Je jim jasné, že ceny budou směrem na východ vzrůstat. Vzrůstat však bude i nebezpečí. Zatím je však cesta bez problémů. Na východě se však objevují kopce do kterých směřuje i jediná cesta a malá říčka Blonky. To místo se jmenuje Bláznova rokle. Padá soumrak a začíná být špatně vidět. Je rozhodnuto, že noc raději dobrodruzi stráví v poslední vesnici před Bláznovou roklí. Zastavují před velkým zájezdním hostincem U Zravé hlavy. Vozkové vypřahují koně a Nurnští vcházejí dovnitř. Objednávají si pořádnou večeři a nocleh. Večer tráví většina druhů páčením informací z místních opiců, přičemž mávají mapou. "A co je na tomhle místě, a co je tady, a proč se tohle místo menuje tak a ne jinak", padají dotazy, ale celkově se dozvídají jen věci obecné a ještě zkreslené. Místní sedláci kupodivu nevědí, kde se skrývají ukryté poklady, ani kde jsou krásné dívky na vdávání. Obecně lze získané informace shrnout takto.

V zemi Karwell vládne starý král Blastor Karwellský s manželkou Gristlicí. Mají dceru

Nardolu. Ta je údajně velmi pohledná a zájem o ni projevil správce východní provincie Kestor z Rufinu. Tento odporný stařec se o ni začal ucházet. Bylo mu jasné, že bude odmítnut, ale potřeboval záminku, jak vystoupit otevřeně proti starému králi. Již předtím totiž uzavřel tajnou dohodu s králem sousedního Lismorru, který mu přislíbil pomoc. Kestor tedy otevřeně požádal Nardolu o ruku a byl odmítnut. Přesně, jak si to naplánoval. Přisahal, že se pomstí a odtrhl své provincie. Pomohla mu k tomu i těžká neúroda, která postihla zvláště východní část země. Slíbil obyvatelstvu jídlo, které je prý ukryto v královských sýpkách. Došlo k prvním střetům v oblasti, která se nazývá U šedého. Obě strany však zatím upevňují své pozice a sbírají vojáky. "Takže jestli se chcete napakovat, tak to udělejte rychle", radí hostinký Nurnským, když jim přinesl šesté pivo. Zatímco ostatní vyzvídají informace zvedl se ze své židle Sarim Gorůdjyský. "U všeho smradlavého plevele. To se mi nelíbí. Dyť sem do tohoto podniku investoval takový prachy. Radšej sem je měl nechat na hromadě ve sklepě. Musím si ještě přivydělat bokem", mumlá si pro sebe starý druid. Rozhlíží se okolo a spatřuje skupinu vesničanů, kteří mažou karty o peníze. "Ha, to je něco pro starýho Sarima. Teď vám panáčkové ukážu, jak hraje karty ten nejlepší chlap na světě". Na ta slova si Sarim vytahuje ze své torny ještě jeden plášť. Ačkoliv je v místnosti teplo, neváhá a přehazuje si jej přes sebe. Je to speciální plášť s dlouhými rukávy. A v těch rukávech jsou speciální úchyty. Do takového úchyty se pěkně strčí karta navíc a obratným pohybem se pak vytáhne. Sarim ještě zjišťuje, co že to místní občané hrají. Hned je mu jasné o co v jednoduché hře jde. "Dobřej večír vespolek přeju vážení pánové. Sem pocestnej, co si občas děsně rád zahraje kartičky. Jen tak pro zábavu o pár zlatáčeků. Ukažte já teď ty kartičky zamíchám, aby vás z toho nebolely ruce", lisá se do společnosti druid a staří násoskové jsou rádi, že někoho oberou. To se ale šeredně mylí, neboť starý podvodník Sarim, který má ruce obratné a mrštné si při míchání použít několik vysokých karet do rukávu. S těmi mu potom nečiní žádný problém vyhrát několik her za sebou. Jeho protihráči jen smutně koukají, jak se jejich peníze přesouvají k povedenému druidovi. "Jejda to mi to dnes ale jde, to se mi už dlouho nestalo. Já většinou totiž prohrávám. To mám štěstí, to mám štěstí", brumlá spokojeně Sarim, ale ostatní již něco začínají tušit.

"Hele ty proč seš tak strašně nabalenej a proč furt mícháš ty karty, když je má míchát ten co prohraje?". "Ááá, cha, chá, to já jen tak, abych vám ušetřil práci a ten plášť mám na sobě, protože mám tuze zvláštní nemoc", vymlouvá se zkušeně druid, "To sem najednom nákej vospalej asi si půjdu muset lehnout", dekuje se pryč Sarim a bleskurychlým pohybem smetává vyhrané peníze do kožené mošny. "Dobrou noc, dobrou noc, mějte se moc dobře". Sarim peláší pryč od stolu do pronajatého pokoje, pronásledován podezíravými pohledy. Nahoře zalézá pod deku a při svitu svíce přepočítává svoji výhru.

Následujícího dne vozy opět vyjždějí na cestu. Nurnští míří do města Hallen, které se nachází brzy po průjezdu Bláznovou roklí. Cesta začíná pomalu stoupat a vozy zpomalují. Je po dešti a kola jsou zablácená. Všichni seskakují a začínají tlačit vozy. Všichni až na Sarima, který spí tvrdým spánkem pod jednou plachtou. Asi po hodině cesta opět vede po rovině. Po jedné straně je příkrá skála a na druhé burácí říčka Blonka asi patnáct sáhů hluboko. Půda je podemletá a hrozí zřícení vozu do řeky. "Držte koně, držte koně, začínají se plašit", křičí do té doby zcela nevýrazný vozká Smrad'och. "Držte náklad a vzbud'te Sarima!", řve na ostatní Páin a vlastním tělem pomáhá udržet vůz na cestě, když pod jedním kolem se utrhá kus půdy a zřítíl se do říčky. I přes trpaslíkovu obětavost se vůz naklonil, tak že se část nákladu vysypala do řeky. Náhle se však ozval daleko větší praskot. Vůz, který patřil Plískonovi a Sarimovi se zřítíl i s celým obsahem do zurčící vody. Rozespálý Sarim ještě naštěstí stačil vyskočit i s tornou z vozu ještě před jeho pádem. Ostatním vozům se však podaří nebezpečné místo projet a Nurnští nyní bilancují ztráty.

"...šest pytlů s pšenicí, dva sudy vína, několik soudků medu, hm to není tak hrozný, aspoň se nám líp pojede, vůz bude lehčí", konstatuje výčet ztrát Llandaff a Páin mu přizvukuje. "Hm, my máme všechno", mne si spokojeně rukama Erlanth a Nestor Burma. "A my nemáme nic", suše konstatuje Plískon a organizuje záchranné práce, neboť část nákladu lze ještě vylovit z řeky a dále prodat. Spouští dolů lana a leze dolů společně se Sarimem. Nakonec oběma nešťastníkům pomáhají i ostatní a společnými silami vytahují nasáklé pytle ven. Mezi troskami vozu a mrtvými koňmi se ještě povaluje několik sudů s masem a alkoholem, které jsou rovněž vytaženy. "To by mě zajímalo, jak to teď povežete?", ptá se trochu

jízlivě Llandaff Plískon. "No, u vás na voze je přeci nějaké místo, tak sem myslel, že nám to vezmete", odpovídá mu Plískon a Sarim se tváří zádušně. "Dobře vezmem, ale polovina bude naše", souhlasí Llandaff a Páin mu přizvukuje: "Jó, vobchod, je vobchod. To musí tady pralesák dobře vědět". Sarim se ani neohrazuje proti oslovení a raději přemýšlí nad škodou. A jak tak přemýšlí napadá ho, že by třeba mohl občas začít ostatním pomáhat, tu a tam někoho vyléčit a vůbec se pokusit vylepšit si svoji zkaženou pověst. Na nějakou dobu se mu to skutečně podaří, pak se však opět vrátí na starou cestu. Ale to již patří jinam. Plískon se tváří na Llandaffa i ostatní velmi rozhorleně, že mu nechceji pomoci, ale nakonec mu nezbyvá nic jiného nežli souhlasit a začít skládat svůj náklad na cizí vůz. "Hej Regvasi, pomoz mi přeci trochu", vybízí kouzelník Plískon svého vozku, ale ten se tváří velmi odmítavě a přidává se k němu i další vozká Kozlík s papouškem. "Tak se voba seberte a vypadněte, nebo vás zabiju", křičí na své vozky Plískon a ani netuší, jak dobře činí. Regvas byl totiž pěkný darebák a Kozlík jakbysmet. Jenom čekali na příležitost, jak někoho okrást. Plískon jim ještě hází pod nohy několik zlatých, neboť je to dobrák a pak jim již nevěnuje pozornost. Nakládání je dokončeno, Regvase ani Kozlíka již není vidět a malá karavana pokračuje dále po cestě do města Hallen.

"Tak jsme dobře dojeli do Hallenu, snad zde i dobře prodáme", mudruje Erlanth Linfalas, poté co zaplatil ze své kapsy poplatek za povolení k obchodování. "Je třeba rychle najít toho nejlepšího obchodníka", mudruje Páin a pod pojmem "nejlepší" si představuje toho, který nejvíce platí. Llandaff na to jde jako řádný vůdce, nebo spíše půlvůdce. "Dobrý den přeji vážený pane občane tohoto krásného města", oslovuje jakéhosi ochmelku, který se právě vypořádal z hostince. Muž však nereaguje a jde si za roh ulevit. Llandaff pokrčuje rameny. "Na to musíš jinak", praví druhý půlvůdce Erlanth Linfalas a křičí na celé kolo až mu železná ruka drní: "Dám celou zlatku tomu, kdo mi poví, kde je tady nejlepší obchodník!". "Tudlejc, na konci tydle ulice a dejte mi ten zlaták", přitočil se k mágovi Erlanthovi jakýsi mrzák. "Tady máš a vezmi si dva", praví Erlanth, který má pro mrzáka pochopení, neboť sám je jím také. Družina tedy míří na konec ulice a zjišťuje, že je zde úřaduje kudůk jménem Slosran, který

skutečně vykupuje zboží ve velkém. Nurnští si s ním potřásají rukama a hned zjišťují ceny. V případě obilí jsou velmi mile překvapeni a i na ostatním zboží jde vydělat, horší je to s alkoholem. "A za kolikpak vykupujete kořalku, je nejlepší na západním pobřeží?", ptá se Nestor Burma, starý pirát a kořala. "Milej pane, vo tu vaši kořalku tady moc nestojíme. Víte tady se pije zdejší specialita, Kozlorka", zní odpověď obchodníka Slosrana a nabízí cenu, která je asi desetkrát nižší než jakou Nurnští zaplatili v Nurnu. To je velmi nepříjemná zpráva, neboť alkoholu mají všichni několik sudů. "Zeptáme se jinde, třeba dostanem víc a na tu Kozlorku se tady ještě podívám", dodává ještě Nestor. Družina z Liscannoru se zbavuje části nákladu a počítá výnos. Podobně se jim vede i u dalších obchodníků, člověka Boskonose a hobita Vážky. Obilí se vykupuje s obrovskými zisky pro Nurnské, vydělává se i na mase a ovoci. Prodělečný je především obchod s medem a sýrem. Ovšem u alkoholu je to naprostá katastrofa. Nikdo tady nestojí o skvělou kořalku a lahodné víno. "V týdle hnusný zemi všichni pijou jenom tu podělanou Kozlorku", lamentuje Sarim. "To je furt Kozlorka, Kozlorka a nic jinýho, fuj!". Po kratší dohodě je rozhodnuto, že v Hallenu se prodá pouze část zásob a zbytek se družina pokusí prodat v Sillu, což je město na jihu Karwellu, hned u hranic s Lismorrem.

Druzi opouštějí Hallen, propouštějí zbylé vozky a vydávají se na jih. Po celou dobu cesty je patrné, že válka se blíží. Míjejí je oddíly vojáků. Na obrněných koních se valí královská těžká jízda, doprovázená elitní pěchotou, v blátě se plouží obyčejní pěšáci, vyzbrojení jen pikami a sekýrami, občas se rychle mihne malý oddíl jízdních lučištníků, výkvětu celé armády. Do války odcházejí otcové rodin i nedospělí mladíci, na vozy se nakládají zásoby, země jde do války. Nurnských, kteří jsou zvyklí na daleko tvrdší výjevy se to příliš nedotýká, hlavně aby si naplnili měšce.

Na noc se druzi utábořují ve vesnici jménem Holopaty. Je to úplně obyčejná vesnice. Páin a Nestor se jdou večer ještě projít, když míjejí obyčejnou chalupu, která má však vývěsní štít: "Jolgoš z Hor, mistr v oboru magie a přírodních sil". Páin s Nestorem volají ostatní a vcházejí k mistru Jolgošovi.

"Mistr" Jolgoš si klidně sedí ve své laboratoři a z kobylinců, kozích bobků, myších chlupů, obyčejných kytek, březové kůry, prachu z

podlahy, pančovaného vína, lihu a vody připravuje své "kouzelné lektvary". Náhle ho vyruší vrznutí dveří a Páinovo "Brý večír, přeju pane Jolgoš". Prohnaný kudůk honem ukrývá zvláště páchnoucí složky pod kravskou houní a jde se věnovat zákazníkům.

"Vinšuju vám dobrej večír, milí panáčekové. Vidím, že jste dobrodruzi, to jich jistě bude zajímat, nějaký můj magický lektvárek. Moje lektvářky jsou vyhlášené, účinné a přitom laciné. Kdo je koupí, ten jistě neprohlopí", mele vlezle Jolgoš. "Tak ukaž co tu máš!", svítí oči Páinovi. "Ano, ano, to je ta správná otázka, malej pane. Měl bych tu tři vynikající lektvary, suroviny na to dovážím z dalekých krajů, sou děsně vzácný a vojedinelý. Třeba tudle ten lektvar, co ho nazývám Horský potok, ten vám vyléčí všechny šrámy, nebo tudle lektvár Mocná paže vám dodá sílu jako obrovi a tudlejc ten se menuje Liška a budete po něm děsně šikovný a vobratný", líká se kudůk a v duchu myslí na všechny ty kozí bobky a kravská lejna. "Jenom jestli nekecáte. My už zažili ledacos", mudruje Llandaff a tváří se krajně podezíravě. "No dovolte pane, to bych si jistě nedovolil, jestli chcete můžete si je hned vyzkoušet. Táhle za domem mám takovýho slaměnnýho panáka a do tohoto si můžete praskat a tudle mám kudlu tou se můžete pořezat a Horským potokem se hned vyléčit". "No my si teda vezmeme, já bych prosil pět Horských potoků, tři Mocný paže a dvě Lišky", objednává si zboží Páin a Nestor se přidává. Ostatní si kupují od každého pouze jeden kousek. Nurnští platí za odporné patoky z kudůkovy "laboratoře" zlatem.

Naštěstí pro Nurnské se s dalším Jolgošem na své cestě do Sillu nesetkávají. Město Sill se od Hallenu mnoho neliší, snad jen přípravy na válku zde nejsou tak patrné. Tomu odpovídají i výkupní ceny, které se sice od těch Hallenských mnoho neliší, ale celkově jsou nižší. Snad jen na medu a ovoci se zde dá více vydělat. I přesto jsou vozy opět odlehčeny. Vůdci Llandaffovi se sice krajně nelíbí osmahlý obchodník jménem Kottlon, ale nakonec mu část svých zásob odprodá. Celkově lze říci, že v tuto chvíli mají již Nurnští dávno splaceny náklady na cestu a začínají již počítat jen čistý zisk. Pouze Plískon a Sarim, kteří přišli o jeden vůz zatím nevydělali. Je rozhodnuto, že zbytek nákladu se pokusí všichni prodat v Lonu, hlavním městě.

Další den jsou Nurnští opět v sedle nebo

na kozlíku. Cesta je stále stejná, snad se jen neustále snižuje počet obyvatel, které družina míjí. Vojenské transporty ubývají a cesta je čím dál tím pustší. O den později spatřují druzi stoupat k nebi dým. Stoupá k nebi asi deset mil před družinou. "Tak začala asi válka", mudruje pro sebe Plískon. Mýlí se. O dvě hodiny později se před Nurnskými otevírá úděsný pohled. Vozy zastavují v malé vesnici a koně nervózně podupávají nohama. Vesnice je vypálená. Z trosk zčernalých budov ještě stoupá dým. Mezi domy je vidět množství zohavených mrtvol. Všichni sesedají z koní a obezřetně si prohlížejí toto smutné místo. Nad vesnicí, která nesla jméno Křustlice již začínají kroužit první vrány. "Není to tak dávno, co se to tady stalo", hlásí stopař Sarim. "Určitě to udělali pro peníze, nenechali tady ani zlatku", smutně konstatuje Nestor Burma, když se po vesnici důkladně rozhlédl. "Tady ten chlap je ještě živý", volá Erlanth Linfalas a poklekává k jakémusi starci. Vyndává měch s vodou a otírá starci obličej. Všichni se nakonec kolem něj shromažďují. Chvilí čekají až bude stařík schopen slova. "Po...po...pojídači, odvlekli vše...vše...všechny dě...ti", mumlá stařec. "Dělejte nalejte na něj ještě vodu, ať se vzpamatuje", lamentuje Llandaff nad zkrvaveným starcem. "Už se to nese", volá Sarim a leje zraněnému na hlavu plný škopek vody. Stařec se ještě na chvíli probírá, ale mnoho informací se již Nurnští nedovědí. Vesnici prý na úsvitu připadla skupina jezdců, kteří všechno obyvatelstvo pobili, pouze děti odvlekli pryč. Stařec neustále mluví cosi o jakýchsi Pojídačích, kteří unášejí děti a potom je při svých obřadech požírají. Podle pověstí, která je provází žijí prý někde na Bílých blatech. Řádí na jihu Karwellu již několik destiletí, ale do této doby se vždy ztratilo jen pár dětí a většinou se to obešlo bez nějakého vypalování vesnic a jednalo se většinou o děti různých zebřáků a chudáků. "A to s tím ještě nikdo nic nedělal. Od čeho je zde vojsko?", ptá se rozhořčeně Plískon. "Mají svých starostí dost. A když se nyní chystá válka, pochybuji, že by s tím dělali něco právě nyní", zní smutná odpověď. "Uvidíme, uvidíme, třeba s tím něco uděláme, žrát děti je hnusný. To nedělal snad ani jeden z Ardasanskej lotrů. Teď se ale nejdřív musíme zbavit toho nákladu, přeci jenom peníze sou peníze, že jo Erlanth?", obrací se Llandaff na druhého vůdce. "Ba, ba, vono to možná bude úplně všechno jinak. Znáte tyhle vesničany a jejich povídačky", pokyvuje Erlanth hlavou. Nejvíce z Nurnských je zdrcen Erkly Plískon. Také Páin

nervózně svírá v rukách meč a má chuť zabít a mstít se. "Hele Sarime, nepodíváme se trochu po stopách, ještě budou čerstvé". "Jo, jo", huhňá Sarim a začíná stopovat. Po chvíli je hotov a všem oznamuje. "Ty co to udělali, přijeli na koních. Byl jich asi tucet. Ty děti odvlekli někam na severozápad, někam támhle", máchá rukou druid. Všichni si mezi sebou vyměňují pohledy. "Půjdem tedy chvíli po stopách, obchod zatím počká", rozhodují oba vůdci. Vozy jsou zatím ponechány ve vypálené vesnici a šestice dobrodruhů, vedená stopařem Sarimem, jde směrem k místu, které je na mapě označeno jako Oslí kopce. Nejdou daleko. Asi jednu míli za vesnicí je malý hájek. "Hej, Páine cos tam našel", křičí Nestor Burma na trpaslíka, který náhle zbledl a začal zvracet. Trpaslík neodpovídá a jen máchá rukou před sebe. I ostatním dochází podivné chování bojovníka Páina. Na zemi leží asi deset dětí. Jsou mrtvé a krouží kolem nich hejna masařek...

"Když jsem se učil tohle kouzlo u mistra, tak sem teda netušil na co ho použiju poprvý", mumlá si pro sebe Llandaff poté co do malé skály magicky vyhloubil pořádný otvor a nyní do něj hází jedno tělíčko za druhým, máje přitom na ústech šátek. Ostatní mu mlčky pomáhají a nikomu není do hovoru. Otvor se za chvíli sám od sebe opět zaplní kamenem a po masakru není ani stopy. Jen tu a tam ulpěla na trávě kapka krve.

"Vrátil bych se do té vesnice k vozům", pronáší do ticha Erlanth, "Podle toho co ukazuje tahle koule nás už dohonili Lynhaard a Eda Tyglík". Všichni souhlasí a jdou se přivítat s opozdílci.

Podívejme se nyní zpět na putování Lynhaarda, Edy a Sivela. Vyrazili s jednodenním zpožděním, směr Karwell. Během cesty je nepotkalo nic zajímavého, první starosti nastaly až při příjezdu do Bláznovy rokle. "Zastav vůz, zastav vůz, je to tady celý podezřelý!", řve na Tyglíka, který kočuruje, hraničář Sivel Šedý. Vůz zastavuje a jedno kolo se nebezpečně naklání nad propastí. Lynhaard neváhá a přiskakuje k nebezpečnému místu. Křus! Ujela krollovi noha a kus cesty se zřítíl dolů. Několik sudů a pytlů se řítí do řeky. Krollova síla však nakonec vítězí a posune vůz na pevnější půdu. "Tak vo co sme přišli?", ptá se hobit Eda. "Vo moc ne, helejďte dolu", ukazuje Sivel dolů. V říčce se mele několik sudů, pytle klesly na dno, ale především jsou také vidět trosky vozu a mrtvol

koní, který patřil Sarimovi a Plískonovi. "Hu, já lezla dolu a vytahala co dalo se k použití třeba", rozhoduje kroll Lynhaard a sešplhává do pěníci vody. Popadává několik pytlů a tahá je nahoru. Sivel mu obětavě pomáhá a za chvíli je téměř všechno nahoře. Škoda je minimální. Náhle se krollovi zaleskla očka. "Ohó", vykřikl, sebral si meč a běží zpět do vesnice, do hostince U zrzavé hlavy. Eda a Sivel zatím opravují rozbité kolo a čekají na nepříteliš mluvňého Lynhaarda. Ten za tučné peníze kupuje malý vůz, koně a několik prázdných sudů. Nejdříve sice chce vyřidušského hospodského potrestat za jeho lakotu mečem, ale pak toho nechává a jede rychle zpět. "Na co si to u všech potrhlejších krocánů kupoval!", rozčiluje se Eda Tyglík. "Uvidělo", odsekává mu Lynhaard a rukama a nohama, částečně také mluvou vysvětluje následující plán. "My teď vytahala všechn volej, co měla na náš starej vozejk. Pak vlezla k těm kónim co už nikdá voživovaný nebude a to maso co voni mít na svecích kostech naskratk my do toho voleje a dutejch soudů, co my mít a pak to prodat jako touze fajnový masíčko, he?", klení se kroll. Ostatní s ním souhlasí a za značné námahy a použití koní nakonec vytahují dvě koňské mršiny na břeh. Ještě štěstí, že je nikdo nevidí. Nahoře pak mrtvolý porcují a rvou do sudů. Zpět do řeky házejí jen vnitřnosti, hlavy a kosti. Všichni si spokojeně otírají zakrvácené ruce a jedou dále. V Hallenu následují podobné scény jako u první části Nurnských. "Tak ty jako teda nechťit tudleje ten krásný piti?!", rozčiluje se Lynhaard na obchodníka Slosrana. "Nééé, vzácný pane, už vám asi podesátý vopakuju, že nechci, u nás se pije Kozlorka. Kozlorka, pane! Je vám to konečně už jasný", rozčiluje se obchodník. "Hubu držela drzou svoji, proč ty nechťit moje pitivo? Já vezu z daleka!", mele dále svoji kroll. "Dobře pane, za jeden sud vám dám pět zlatejch, ale ani vo chlup víc. S tímle tady nejsou dobrý kšefty", svoluje nakonec obchodník. "Ty lump jeden hnusná. Já mít v domově třicet krků hladových. Jak já je teď uživila?", řve Lynhaard. "Klid Lynhaarde. Prostě se musíš smířit s tím, že na chlastu tady moc nevyděláme. I tak jsme furt zisková. Pokusíme se zbytek prodat někde jinde", uklidňuje krolla Eda Tyglík. Sivel tiše stojí u koní a tváří se spokojeně, tolik peněz ještě v životě neviděl pohromadě. "Tak já tě tady potrestal. Žádnejch alkohol ti neprodám, cha, chá", šklebí se na obchodníka kroll a jde dál. "Já Lynhaard z Rugorskejch skal teď tady slibovalo, já prodám

svoje pitivo", řve kroll na celý rynek, když sedá na koně. "Sjedem ještě dolů, do Sillu a pak se snad už střetnem s ostatníma", pronáší Eda, který opatruje vzácnou křišťálovou kouli. Sivel nic neříká, jen kontroluje koním řemení. Podvodníka Jolgoše mají trojice bez povšimnutí a nakonec se všichni ocitají v Sillu. Zde se marně pokoušejí prodat koninu v oleji, jako vzácnou lahůdku. "Vypadněte s tím smradem, nebo na vás zavolám vojáky, lumpové", řve na ně dokonce jeden obchodník. "Vono už to vážně trochu smrdí. Jenom ten volej ten smrad eště překrejš a drž", říká Sivel, když vytáhl kus koniny a čichnul si k ní. "Zkusíme to prodat v nějakým podřadným pajzlu", rozhoduje nakonec Eda. V páté hospodě U švába jsou nakonec úspěšní a za pár zlatek se veškeré koniny zbavují. "Budu z toho vařit sirotkům a chudákům. Aspoň budu vypadat jako dobrák", říká si pro sebe krajně podezřelý hostinský, když Nurnské vyprovodil. Ti s poloprázdným vozem opouštějí Sill a jedou na Křustlice. Onedlouho poté se setkávají s ostatními.

Všichni Nurnští jsou tedy pohromadě a potřásají si rukama. Zdlouhý si navzájem své zážitky. Dokonce i Lynhaard, který musí být ve svém životě zvyklý na ledacos se zdá být oťresen vyprávěním o zmasakrovaných dětech. "Uvidíme zítra teď navrhnu jít spát", rozhoduje nakonec Llandaff. Všichni se ukládají k spánku. Jen Nestor Burma drží hlídku. Za místo si vybral jednu ne zcela propadlou střechu. Starému pirátovi se pomalu klíží oči únavou, když náhle něco upozoruje na obzoru. Vidí několik jezdců. Tváře mají celé bílé a jejich černé pláště vlají ve větru. Je to jen chvílka, ale Nestor má pocit, že na ně hledí celou věčnost. Pojala ho neznámá hrůza. Šáhla mu až do žaludku. Až na dno. Tak jak se jezdci zjeví, tak náhle i zmizeli. "Noční můra", snaží se uklidnit Nestor, ale nedaří se mu to. S podivným pocitem bdí až do rána.

"A kam jeli?", ptá se Nestora Sarim. "Já nevím, já nevím. Asi někam tam", ukazuje nejistě Nestor někam na severozápad. "Hm, Oslí kopce", pronáší sám pro sebe Páin. "Víte co mě napadlo. Co když ten starej dědek nemá pravdu. Co když to udělal někdo jiný. Ty řeči o pojídačích jsou třeba jen babský povídky. Třeba se tím někdo maskuje?", praví najednou Erlanth. "Taky mě to už napadlo", přidává se k němu Páin. "Nikdy nepodceňuj lidový povídky, na všem je něco pravda", skáče jim do řeči Plískon. "Každopádně

bych teď vyrazil do Oslích kopců a pořádně se tam porozhlídnul", nabádá ostatní Nestor. Je rozhodnuto. Druzi opouštějí Křustlice a jedou i s vozy k Oslím kopcům. Občas nějaký vůz sice zapadne, neboť nyní druzi opustili cestu a jedou po pláni, avšak oslí kopce se blíží.

"Dál už to nejde", říká Páin a seskakuje z koně. Nurnští nechávají koně i vozy na kraji řídkého lesa, který pokrývá Oslí kopce a dále pokračují pěšky. Sarim stopuje, přičemž vede družinu podél potoka. Náhle zvedá hlavu a funí: "Něco tu je. Má to velký pracky a na těch crackách velký drápy". A v ten moment se již trpaslík Páin statečně rube s prvním trpočem, kterým Nurnští vpadli přímo do hnízda. Ostříleným druhým nečiní velké potíže vypofádat se s páchnoucími šelmami. Jen Nestor Burma má nepěkné šrámy. "Ty Sarime nemohl bys mě trochu vošetřit ty mé rány, ehm že ano". "Ale jistě, jistě. Moc rád. Ukaž kde tě to bolí", přiskakuje druid k válečníkovi a jímá se ho magicky léčit. Výsledek není sice perfektní neboť cizí osoby, vyjma skřeta Jozlina, Sarim neléčil již několik let, ale i tak je na Nestorovy rány nyní již příjemnější pohled. "Hele je tu náká chlupatá koule, já na ní šlápnu", pronáší temně Páin a chystá se skočit na hlavu malému tvorovi. "Počkej, počkej. To znám, když sem ten chlap z lesa. To je malej trpořík a já si ho vezmu pěkně sebou a vochočím si ho", raduje se Sarim a všichni se válejí smíchy. "To ti bude kapánek smrdět torna, esli ten smrad povlečeš sebou", popichuje Eda Tyglík. "Nech si ty svoje srandičky, nebo uvidíš, já ho první spatřil a teď si ho pěkně vezmu a udělám z něj svého služebníka. Bude mi nosit v košíku žaludy z věrného dubu a vůbec", nedá se druid odradit a cpe zmítajícího se tvora do koženého batohu. Proti tomu se, ale vzbouřily pachové žlázy malého trpoče a po okolí se roznesl pronikavý zápach. Sarim bude muset jíst nyní svoji železnou zásobu kapku zapáchající. "Jedeš zmetku, nikdy sem tě nechťel, co si se mi cpal do toho mého bágliku?!", nakvašeně kope Sarim do mládeže a utírá si ruce do jednoho ze tří plášťů. Druzi se smějí a jsou rádi za trochu toho rozptýlení. Nakonec však pokračují dále. "Tady se mi to nák nelíbí, chvíli počkáme. Já pošlu na průzkum svého havrana", říká Llandaff a vypouští věrného opeřence na průzkum. Pak usedá na pařez a jímá se udržovat telepatický kontakt. Zprávy poté předává ostatním. "Tak teď právě letí nad nákejma skálama...no...no, a kruci..., prej tam stoupá dým..., je to vodsad jenom

párset sáhů...hm, hm...ted' mu říkám, aby to tam prozkoumal níž a níž, co to je... najednou, prej na něj něco letí...havran pálí blesk...he, slyšíš havrane, co to je...tak kruci mluv, ozvi se...hm, řek bych, že je po něm", zvedá se Llandaff smutně z pařezu. "Je to jasný někdo tam žije a my to teďka prozkoumáme", ujímá se situace Páin. Družina se vydává dále do nitra Oslích kopců. Druzi se brodí potokem, když tu náhle Nestor Burma bolestivě zařve a z nohy mu trčí šíp. Všichni se rozutíkávají do lesa. Směřem, kterým vylétl šíp se rozebíhá pouze odvážný Páin. Llandaff a Erlanth zbytek družiny pro jistotu zneviditelnují. Páin běží k blízké skalce a v ruce zlobně svírá meč. Náhle se před ním objevuje zarostlý muž s lukem v ruce. Páin nestačí uhnout. Ostrý šíp tu přestřeluje břicho. Vzápětí se dostavuje prudká křeč. "Ten šíp je otrávený", pomyslel si Páin a z posledních sil dobíhá ke zrádnému střelci. "Ááá gluš", zařval malý Páin a rube do muže ostrým mečem. Ten se zapotácel a pochopil, že v boji tváří v tvář nebo proti rozruženému Páinovi šanci. Obrací se zpět a prchá. Páin se ho pokouší pronásledovat, ale muž je mnohem rychlejší. Páin zanechává marného pronásledování, krev z něj crčí všemi směry a běžet za nepřítelem do neznámých míst by bylo čiré bláznovství. Trpaslík tedy běží zpět. "Tst, tady sme", volá neviditelný Llandaff a zmatený Páin se zastavuje. "Fuj ten mi dal. Musím si vodočinout, běžte za ním někdo jinej, je zraněnej". Na průzkum tedy jde Lynhaard a Sarim. Běží okolo skály, sledujíc krvavou stopu. Ta však na jednom místě končí. "Vyléčil se, padouch", hřímá Sarim a oba běží dále. Skála se začíná stáčet zpět. Ostatní se prozatím ukrývají o kus dále v lese a Nestor s Páinem si léčí své těžké šrámy. "Bacha, zvíře veliký, chlupatý a tuze kousavý!", řve Lynhaard a brání se několika vlkům. "Sou určitě vochočený, maj náký vobojky, někdo je na nás poštal!", křičí také Sarim a ohání se Brethilovou holí. Kroll i barbar nakonec odvracejí útok asi pěti šelem za cenu nepěkných šráků. Sarim ještě prozkoumává okolí a po chvíli je mu jasné odkud se krvelačné bestie vzaly. "Támhle, před náma v tý skále je votvor". "Jo a náká buda je tam taky", všimá si Lynhaard zamaskovaného přístřešku. "Sami tam nepudem, kdoví co by nás tam čekalo, musíme najít vostatní", radí opatrný druid a kroll mu přitakává. Po hlučném boji je najednou ticho. Lynhaard i Sarim se vracejí k potoku. Nedlouho poté se k nim

přidává i zbytek družiny, který se ukrýval v nízkém mlázi. "Je to jasný, ukrejvaj se támhle v tý skále", opakuje druid svůj poznatek. "Já bych to šel prozkoumat", navrhuje obětavý Sivel, ale ostatní se rozhodují pro koordinovaný útok. Semknutí v pevný šik vybíhají Nurnští kupředu. Ve skále jsou nalezeny dubové dveře. Lynhaard s Páinem je vyrážejí. Ticho. Druzi opatrně nakukují dovnitř. Jejich oči si pomalu přivýkají tmě. "Hvízd, hvízd", zasvištělo Nurnským několik šípů kolem hlav. A nejen kolem. Lynhaard i Páin jsou poraněni. Všichni se zmateně rozhlíží. V ten moment se ozval i zuřivý štěkot. Sarim s Páinem se staví vpřed a opět odráží nápor rozzuřených šelem. Jsou vydatně podporováni kouzelnickou magií Llandaffa i Erlantha. Svě si vybíjuje i Nestor Burma s Lynhaardem. Jeden vlk za druhým pomalu umírá a na jejich místo se vrhají dva muži. "Lorku, na ně", řve ten, který střelbou předtím těžce zranil Nestora a Páina. "Ááá", řve trpaslík Páin a ohání se mečem jako správný rek. Mstí se za utržené rány a mstí se dobře. Zákeřný střelec se za chvíli válí v krvi. Onedlouho se k němu přidává i jeho druh. Nestorův meč mu protíná břicho. Nurnští se valí do osvětlené jeskyně. Je prázdná. Původně přírodní jeskyně byla rozšířena a upravena jako pohodlný úkryt. Je dlouhá asi třicet sáhů a po stranách má vyhloubeny jakési kóje. Ve dvou jsou stoly a židle, v dalších se nacházejí zásoby a kuchyně a jedna je upravena jako celkem poodná ložnice. Jeskyně je zakončena malými bytelnými dveřmi.

Nurnští prohlíží podivné obydlí, prohlíží všechno vybavení, když tu náhle Páin upozoruje něčí stín. Ten někdo je velmi starý muž menšího vzhledu. "Tumáš mizero", křičí Páin a ohání se po muži mečem. V poslední chvíli mu však Plískon zadržuje ruku. "Zadrž trpaslíku, vyslechneme ho a třeba se dozvíme něco důležitého". "Dobrá", kýve hlavou Páin a popadá muže za krk. "Teď budeš mluvit mizero, nebo ti rozbiju kebuli do krvava, jasný!", sípe trpaslík nenávisně. Zatím se sbíhají i ostatní a prohlíží si podivného starce. Je oblečen do starých hadrů, je celý zarostlý zrzavými chlupy, smrdí a něco si blekotá. Jak si tak blekotá, začíná se jeho zjev poznenáhlu měnit, chlupy se mu protáhly, obličej se mu zašpičatil a muž obnažil několik žlutých zubů. "Vlkodlak!", bručí Nestor a chystá si zbraň. "Nech to bejt, Burmo", směje se náhle Llandaff, "Dyt' von je tak starej, že se nedokáže ani přeměnit". Llandaff má

pravdu. Stařec po chvíli svého snažení zanechal a nepřijemně se zašklebil. "Tak co dědku, jak se ti líbí tohle, he?", vytahuje Eda Tyglík malou otýpku vlčího moru a strká ji starci pod nos. Ten vyděšeně uskakuje, ale Eda svůj kousek opakuje. Páin si mezitím odskakuje k ohništi a strká do něj svůj meč. "To tě naučí mluvit", myslí si trpaslík a pozoruje, jak špička meče pomalu mění barvu. "Budu mluvit, nic jiného mi nezbývá", choulí se stařec v koutě a pokračuje: "V této jeskyni přebývá již několik let deset mužů, kteří přišli z východu. Já se jmenuji Hols a po dobu jejich nepřítomnosti jim to tady spravuju. Také jsem měl na starosti ty vlky co jste pozabíjeli. Těm mužům velí muž jménem Kronsell Mlzný, jejich zeměry neznám podrobně, ale pravděpodobně sem byli posláni nějakým mocným řádem z východu, aby zde připravili podmínky až nastane vhodná doba. Často mluvili o tom, že až nastane čas dá se celý východ do pohybu a smete všechna království a země až do moře, ale možná že je to všechno jinak", vypráví olezlý stařec a dívá se přitom na Páina a Nestora, kteří drží v rukách zbraně. "Kdo má na svědomí Křustice?!", ptá se Erkly Plískon. "O tom nic nevím, vím jen že Kronsell často prohlašoval, že jejich činnost musí zůstat utajena a že by bylo dobré se za někoho vydávat. "Kde jsou všichni ostatní, mluv mizero!", dívá se na muže Sarim a mává svým pověstným nožem, kterým rád řeže prsty zajatců. "Tady zůstali jen tři a já, ale jeden z nich včera odjel, já vážně nevím kam". "Jak se ten lump menuje a co je to zač", vede Llandaff dále výslech. "Hrochoř Tlustý, a je to moc podivnej člověk, nikdá se s nikým moc nebaví a myslím, že ani Kronsell ho neměl moc rád, ale určitě ho respektoval. Všichni ostatní odjeli už před tejdnem a včera za nima odjel i Hrochoř. Zůstali tady jenom Pulg Hravý a Lorek Malý", ukazuje dědek na dvě zmasakrovaná těla. "Kdy se vrátěj!". "Nevím, ale dřív než za patnáct dní to asi nebude". "Co je za téma dveřma", ukazuje Erlanth na okovaná dvířka. "Bejt váma, tak tam nelezu", sykl steřec a odmlčel se. "Hm, ták to sě tuná najust podívam", pronesl Lynhaard a společně se Sarimem se chystá otevřít dveře. "Počkejte", zadržuje oba Llandaff, "Ten smradlavý dědek může taky pěkně kecat a tahat nás za nos". "Netahá, trochu sem se mu podíval do hlavy, je celej podělanej a je neškodnej", směje se Erlanth. "Přesto by bylo dobrý hlídat venku, kdyby se náhodou vracel někdo z těch darebáků, kdo se hlásí

dobrovolně?", rozhlíží se okolo sebe půlvůdce Llandaff. "Já, já půjdu hlídat, lehnu si na tu střechu tý stáje", hlásí se hraničář Sivel. "Díky", pokyvuje Llandaff spokojeně hlavou, ale to už se Lynhaard a Sarim cpou do dveří. "Tam určitě být mnoho bohatství", kření se kroll a Sarim pokyvuje hlavou. Dveře se otevřely. Hned za nimi je velká skalní průhra. Barbar i kroll se udiveně rozhlíží. "Hele truhla, je tam truhla, truhlička a určitě v ní budou zlatáčky", raduje se druid a hrne se dovnitř. "Stála a nedělal pohyby, vzhůru něco je", zaráží druida kroll a natáčí svá ušiska vzhůru. Náhle oba pocítili závan větru a hnilobný zápach. Vzduchem se mihla ohromná křídla. "Netopejr a pěkně velikej", zařval Sarim a snaží se nacpat zpět do dveří. Za nimi, ale stojí Erlanth s Llandaffem. "Rubte, budem vás podporovat", říká oběma Erlanth a vyvolává kouzlo. Lynhaard i druid tedy tasí zbraně a očekávají netopýřův útok. Zjev tohoto netvora připomíná nejhorší sny. Obrovská tlama plná ostrých špičáků vévodí chlupaté a misty již olezlé hlavě. Blanitá křídla vydávají smrdutý pach a jsou zakončena drápy. Tělo je pokryto černou srstí. Netopýrovo rozpětí je určitě přes čtyři sáhy. Obluda prudece a bez meškání napadá oba vetřelce. Křídla pleskla o sebe a tlama zaútočila. Lynhaard i druid bojují o život. Meč i hůl se zatínají do trupu a zároveň trhají křídla. Boj je těžký, náhle se však obludě podaří zatnout své zuby do krollova těla. "Éáá", ztěžka vykřikuje Lynhaard a padá ochromen k zemi. "Co je, co je", řve v děsu druid a odráží pařát. Netopýř je již značně poraněn, ale jeho útoky jsou stále stejně zuřivé. Čaroděj Llandaff i mág Erlanth se začínají stahovat. Praží ještě několik blesků a to již padá ochromen i druid Sarim. Netopýř se vznáší nad nehybnými těly a z jeho trupu kane na zem temná krev. Zatíná své pařáty do druidova těla, které je v křeči ochromeno a neschopno pohybu. V tuto chvíli se Llandaffovi daří pomocí kouzla dostat do bezpečí krolla Lynhaarda. "Sem úplně hotovej, dekuju se pryč, zkus zachránit Sarima otáčí se Llandaff na Erlantha. Ten dává pokyn svému tichému společníkovi, magickému d'áblíkovi. Ten se okamžitě hyperprostoruje k druidovi a tím samým kouzlem posílá druida do bezpečí. Sám však nestačil uhnout zahnutému pařátu. D'áblík je na místě mrtev. Erlanth smutně klopi oči a zabouchává dvířka, tam za nimi obluda nemůže. "Hejbejte se, votevřete voči", lamentuje nad dvěma těly s vytřeštěnými očima kouzelník Plískon. Ostatní se mezitím shlukují

kolem nich a nadávají starému Holsovi. "Já vám to říkal, že tam nemáte co lízt, já za to nemůžu", brání se stařec. "Co je to za vobludu?!", "Stará Krusta, tu sem kdysi dávno přitáhl právě Hrochoř. Měla tam hlídat Krvavý jízď hlídat peníze". "Jaká Krvavá jízda? Co to zase meleš chlape?!", křičí Páin. "Jo, to sem vám asi neřek. Ty chlapi si říkaj Krvavá jízda". "Aha, tak za chvíli budou krvavý voni sami", konstatuje s šíleným šklebem Nestor Burma. Ostatní se však tváří vážněji. Erlanth s Llandaffem se chvíli radí bez ostatních a moudře kývají hlavami, jak už to kouzelníci dělávají. "Balíme, podíváme se eště do tý truhly, tu Krustu doděláme, pak naložíme Sarima a Lynhaarda, pokud se do tý doby neproberou, vezmeme vozy a koně, prodáme v Lonu zbytek zásob a pak uvidíme", oznamuje všem Llandaff moudré rozhodnutí. "Je ale možný, že se nám bude ta Krvavá jízda mstít", namítá Eda Tyglík. "To je možný, tak je prostě zrubem", odpovídá mu jednoduše Páin z Nórienu. "Dem radši na toho netopejra", nabádá Erlanth Linfalas. Na ta slova jde zbytek družiny k malým dvířkům. Chvilí naslouchají. "Myslím, že je někde nahoře, určitě není za téma dveřma, d'áblík mu asi nejede", oznamuje všem Erlanth a společně s Llandaffem otevírá dveře. Pak oba kouzelníci, kryti Nestorem a Páinem, magickými blesky dobíjejí ohavnou příšeru. "Uf, je po ní a teď se podíváme do tý truhly", vesele zavelel Nestor a mečem otevírá truhlu. "Je plná", oznamuje všem a vytahuje pytlíky plné zlata a drahocené nádoby. Druzi si spokojeně rozdělují poklad a čekají zda se probere Sarim s Lynhaardem. "Nemoh by mě už někdo vystřídat, je mi zima a mám hlad", vchází dovnitř Sivel Chrastník. "Já du hlásí se Nestor. Sivel odkládá plášť a chvatně se zakusuje do kusu masa. "Než vodejdeme, tak co uděláme s tímhle", ukazuje palcem Nestor na olezlého starce. "Stejně nic neví, ať si tady je dál, dyt' je to chudák", zastává se ubožáka Erkly Plískon. "Hm, máš pravdu, kašlem na něj, voni si to Krváci možná s ním vyříděj sami, když nám všechno vyklopil", usklíbá se Llandaff a balí si tornu. "Hele krollák se už probral", vykřikuje náhle hobit Eda a přiskakuje k Lynhaardovi. "Co, co...co", koktá kroll a zmateně se rozhlíží. "Dobrý Lynhaarde, už je to dobrý", uklidňuje Eda zmateného krolla a dává mu lok kořalky. "Jo už to fakt být dobrý", pochvaluje si kroll a pořádně si přihýbá z ohmatané láhve. Onedlouho se probírá i Sarim a dává se do pořádku. O hodinu později

Nurnští odcházejí. Nalézají koně i vozy na kraji lesa v pořádku a vyrážejí směrem na Lon. "Stejně vám povím, že sem rád pryč, ale až to prodáme, tak bych se stejně rád podíval na ty Bílý blata", vede rozumy Erkly Pliskon a ostatní souhlasně mručí. Večer se všichni utábořují na kraji cesty. Jsou určeny hlídky. Ostatní jdou spát. Všichni spí klidně až na jednoho.

Llandaff sebou neklidně šije, trápí ho podivný sen. Zdá se mu, že ho někdo někam nese. Slyší ponorou hudbu, vidí plápolat svíce, všichni kolem něj jsou v černém a on sám leží...v rakvi. "Voni mě pohřbívají, ale já žiju...já žiju...". Zmítá se kouzelník ve snu, ale nikdo ho neslyší. Jeho tělo je spuštěno do hlubokého hrobu a na tvář mu začíná dopadat hlína. "Pust'te mě, já sem živej...!". Náhle cítí, že má ústa plná hlíny, dusí se. Pak všechno zmizelo a Llandaff ve snu cítí, jak se na něj upírá několik párů očí. Tančí mu před obličejem a něco šeptají, pak zmizí. A opět je ticho. Llandaff spatřuje několik jezdců, sedí na chlupatých koních a jejich tváře jsou...jsou bílé, celé bílé. Není na nich znát jediný pohyb, ani sval se nehne. A náhle jeden z těch mužů vztáhne ruku, Llandaff ji má až skoro před obličejem, cítí dech toho muže s bílou tváří a slyší. "To mi zaplatíš, chcípneš, červi tě budou žrát, nikdy ti nedám pokoj, shniješ pse, poteče z tebe hnis a krev, vytluču ti mozek z hlavy, krkavci ti vyklouvají voči...". "Nééé", zmítá se Llandaff a náhle se probouzí. "Co je člověče, nebo vlastně elfe, co ti je", volá Nestor, který zrovna drží hlídku. "Nic, to nic není", koktá zpocený čaroděj. Nestor pokrčuje rameny a myslí si, že si půlvůdce Llandaff asi před spaním tajně lóknul z láhve. Tu noc již Llandaff neusnul. Ráno se se svým snem světuje pouze Erlanthovi. "Prostě máš špatný spaní, to se vobčas stává", pokyvuje hlavou druhý půlvůdce Erlanth a Llandaff mu přikyvuje. "Asi máš pravdu". Nemá.

Následujícího dne dorážejí Nurnští do královského města Lon. Město je přecpáno uprchlíky z východu, na několika místech se šikuje vojsko a všude vládne nepředstavitelný chaos. Družina již ví jak má postupovat a táže se na výkupčího. K nemilému překvapení všech se ve městě nachází jen jeden centrální sklad, který je podržčen přímo královskému hradu. Nezbyvá nic jiného nežli se tam vydat. "Buď zdráv, kupčíku!", nasazuje úsměv Nestor Burma, když vozy dorachotily ke skladu. "Nejsem kupčík, žoldáku, jsem královský úředník Obregel, správce skladiště", dostává se Nestorovi úsečné odpovědi. "To nebude jednoduché", šeptá

Llandaff do ucha Erlanthovi, ale věc není tak zlá. Za přijatelné ceny prodávají všichni zbytek obilí, masa a ovoce. Problémy jsou opět s alkoholem, za který je nabízena mizivá částka. A samozřejmě ty staré známe řeči o Kozlorce. "To to radši vyleju do kanálu", rozčiluje se Sarim, ale každý ví, že by to nikdy neudělal. Nurnští krčí rameny a začínají skládat i poslední sudy, neboť jim konečně došlo, že táhnout zásoby kořalky dále je holá zbytečnost. Ne však pro Lynhaarda. "Tož, já povídat ti hlava jedna dutá, když nekoupit ona, tak ja prodala tomu druhymu chlap, co nema v láska vaš pantáta král, he!", šklebí se kroll a tváří se velmi zádumčivě. "Ty si jako myslíš, že pojeděš obchodovat k nepříteli, k tomu zrádci Kestorovi!", zbrunátněla tvář královského úředníka. "Jo, jo, jak já řekl, tak to udělala", odpovídá sebevědomě Lynhaard. "Drž hubu pitomče, dyť ta země je ve válečném stavu", napomíná krolla trpaslík Páin. Nurnští začínají spěšně odcházet pryč. Netrvá dlouho a ke krollovi přichází čtveřice královských gardistů. "Půjdeš s námi, padlo na tebe podezření, že se chceš paktovat s nepřitelem. To se trestá tvrdě", oznamuje Lynhaardovi jeden z vojáků. Ten se chce nejprve bít, ale i on cítí, že by to nemělo smysl. Ostatní družiníci vojáky obklopují, ale nic nepodnikají. Kroll je odveden na místní posádku za hlasitého řevu.

"Tak a nemáme krolláka", hudruje Eda Tyglík. "Může si za to sám, pitomec. Co ho to napadlo plácát takový voloviny, kvůli pár sudům kořalky ho taky teďka můžou pověsit", lamentuje Sivel Chrastník. "Počkáme v támhle tý hospodě, je z ní vidět na cestu, takže když ho třeba pustěj, tak ho uvidíme", rozhoduje nakonec Erlanth a druzi jdou na oběd. Pouze Erkly Pliskon, trochu zvláštní dobrák, se vydává Lynhaardovi na pomoc. Zneviditelněn se dostává na dvůr místní posádky a rozhlíží se kolem. Vojáků je k vidění požehnaně a po krollovi není ani vidu ani slechu. Pliskon to vzdává a jde zpět k ostatním. Ti se pohodlně rozvalili v hospodě a čekají na oběd. "A já teď ochutnám tu jejich Kozlorku, sem na ní docela zvědavěj. Hej, hospodo, jednoho velkého lomcováka Kozlorky", vykřikuje až příliš hlasitě válečník. "Už se to nese, vážený pane, jeden pořádněj lomcovák", přibíhá po chvíli hostinský a staví před Nestora ohmatanou skleničku, v níž je tekutina neurčité barvy. "Tady je jedna Kozlorčíčka, perla východu". "No, tak se na to

podíváme", dodává si odvahy válečník a kope do sebe celého panáka najednou. Chvilí se nedělo nic. Pak začal Nestor měnit barvy a nakonec vyprskl. "Fuj, co je to za patok, málem sem se poblil, řek sem pořádnýho lomcováka, ale tím sem nemyslel, že mě máš votrávit a voslepit". "Ale tohle je největší a nejlepší lomcovák jakej znám. Pravá východní Kozlorka", brání se hostinský a ostatní se smejí, čímž částečně zapominají na nebohého Lynhaarda.

"Tak mluv, hňupe. Co máš společného s nepřítelem!", oslovil na uvítanou spoutaného Lynhaarda jeden z královských úředníků. "Héé, nic, já chlap být svobodný, já mohla si dělat co ja chtěla", brání se kroll a škube pouty. Proces je rychlý. Země je ve válce a není čas mazat se s nějakými dobrodruhy. Jsou vyslechnuti dva svědkové, zaměstnanci skladu, kteří potvrzují, že Lynhaard z Rugornu skutečně říkal, že prodá své zboží nepříteli. Soudec však vzal v úvahu, že kroll jednal v rozčilení a při jeho rozumových schopnostech může snadno propadnout vzteku. "A tímto se kroll Lynhaard z Rugornu, odsuzuje k propadnutí veškerého majetku, který u sebe má a k dvaceti ranám bičem na holá záda. Proti tomuto rozsudku není odvolání a trest budiž vykonán okamžitě", vynáší soudec rozsudek a spěchá na oběd. "Ty mizero, počkej až tě chytím", mumlá si kroll pro sebe, ale nahlas neříká nic, neboť pud sebezáchovy v něm nakonec zvíťezí. Jsou mu odebrány veškeré peníze, brnění i zbraň. To pro Lynhaarda představuje značnou finanční škodu, neboť měl u sebe dobrých pět tisíc a z toho ještě část patřila Sivelovi a Edovi. Pak je odveden ke katovi, který jej přivazuje na lavici a strhává mu ze zad košili. Lynhaard je zbičován do krve. Nakonec je vyhozen na ulici jen ve špinavých povlíkačkách a roztrhané košili. Jinak nemá nic. "A už se tady nikdy neukazuj, příště by ti to tak lehkou neprošlo!", říká mu na rozloučenou jeden z biřiců. Kroll syká bolestí a padá pryč.

"Podívejte už se vrací", ukazuje Sarim na pajdajícího krolla. Všichni druzi se zvedají a běží vstříc zmlácenému. "Hm, a taky zvrací", podotýká Erlanth. "Ééé, já muset vodsad' rychle pryč", blekotá Lynhaard a tváří se krajně zkrroušeně. "Tumáš, zavdej si, ty náš chudáku", soucítí s krollem Eda Tyglík a dává mu lok Kozlorky. "Já nechťím alkohol, já chťím pryč, oni zbít Lynhaarda, okrást a vyhodit. Já strašný chudák", vysoukal ze sebe neobyčejně dlouhou řeč bývalý vůdce smečky v Rugornských

skalách. "Co? voni ti všechno sebarli! A co moje peníze!", mění barvy hobit Eda Tyglík. "Lynhaard vrátit, Lynhaard chlap ctnostný", použil neobvyklého slova krollí primitiv. "Hlavně že jsi zpátky. Peníze nejsou všechno", mudruje na barbara neobvykle slušně Sivel.

Nestor ještě utíká ke kováři zakoupit Lynhaardovi náhradní meč a zbroj a další den již Nurnští opouštějí Lon. Je sychravé ráno a dobrodruzi se halí do houní a dek. "Když to tak počítám, tak nám ta výprava eště tolik nevynesla. Chtělo by to další zlato", pronáší Páin a významně se dívá po ostatních. "Ten pitomec Ličong nám pěkně blbě poradil s tím masem. Zase takovej zisk na něm nebyl. Navrhuju zabít Ličonga", hudruje kouzelník Erkly Pliskon a všichni se na něho překvapivě dívají. To že je ten mírumilovný Erkly? "He, he taky bychom mohli chytat děti a vozit je na Bílý blata těm údajnejm pojídačům", pokouší se o tvrdý žert půlvůdce Erlanth Linfalas. "S takovejma věcmi se nežertuje", napomíná ho druhý půlvůdce Llandaff a vzpomíná si, kterak pohřbíval povražděné děti z Kfustlic. "Stejně vám povím, že bych se na ty Bílý Blata jel podívat. Nemáme už ty vozy, který by nás brzdily v cestě", mísí se do rozhovoru Nestor Burma. "A nebýt ty Blata ve městě?", táže se tupec Lynhaard, neboť do města se nyní bojí. "Ne, to je na jihu a podle mapy je to les a náká bažina", poučuje ho Sivel, stopař a hraničář. "Hu, tak to být dobré. Lynhaard tam jít", pokyvuje kroll hlavou. "Jo, jo, les to je moje", souhlasí i Sarim. "Počkat musíme se o tom eště poradit", volá Llandaff a jede k Erlanthovi. Dva kouzelníci se radí, rozhazují přitom rukama a gestikulují. "Hele, vy dva moudří. To se Lynhaardovi nelíbí, co vy si to kecat sami pro sebe. To nedělat se v jedna smečka", rozlobeně se ozývá kroll. "No jo, no jo, jedeme teda na ty Blata", pronáší Llandaff a dívá se po ostatních. Nurnská družina na koních opouští tedy cestu a jede na jih do hvozdu, přes který se chce potom dostat na Bílá blata.

"Konečně les, hvozď jakej má bejt" raduje se lesák a někdy též cirkusák Sarim z Gorúdyje když všichni dorazili na kraj nevlidného hvozdu. Je nevlidné počasí a po nějaké cestě není nikde ani památky. "Navrhuju utábořit se a vyrazit až ráno", rozhoduje Llandaff a hned hledá vhodné místo na táboření. Je rozbit primitivní tábor, rozdělán oheň, připravena skromná strava a Sivel se stará o koně. "Eště si na chvíli vodskočím do lesa",

oznamuje Sarim a už se dere houštinou. Je v lese jako doma, obratně přeskakuje kořeny, mhouří oči před šlehajícími větvemi a vyhýbá se dírákům. Přesto cítí, že les jej nepřijímá, tak jako jiné. "Tady vládne někdo jiný", myslí si v duchu Sarim a obezřetně se rozhlíží. Konečně. Už ho vidí. Dub, pořádný dub, starý aspoň několik set let. Mohutný a rozložitý. "Není to sice ten starý a věrný dub u mě doma, ale bude stačit", přemýšlí Sarim a rozhlíží se jestli jej někdo nevidí. "Dube, věrný dube! To sem já Sarim z Gorúdyje, zvaný silný, moudrý a urostlý. Sem děsně dobrý chlap co má ve sklepe spoustu hromad zlata. Tak a teď sem tady a přikazuju ti! Shod' mi pořádnou hůl!", vztahuje Sarim ruce k dubu. Nic. "Povídám dej mi tu hůl!". Opět nic. Ještě několikrát Sarim poroučí a později i prosí o hůl, ale nic se neděje. Ne tenhle les není jako ostatní. Je nepřátelský. Tady nic nezmůže druidské umění. Tady dává rozkazy někdo jiný. Sarim to jasně cítí. Zklamán odchází zpět k ostatním. Všichni už spí a oheň dohořívá, jen Páin s mečem na kolenou drží hlídku.

Llandaff sebou neklidně škubnul. Ve snu se mu zjevila bílá tvář. Už ji někde viděl. "Připrav se na smrt, bidáku. Připravím ti tu nejpomalejší smrt. Strašnou a dlouhou. Budeš umírat pomalu, řvát tak jako jsi nikdy neřval. Dlouho budeš chcípát, chcípát, chcípát...". Pak se tvář začala vzdalovat a Llandaff viděl celou postavu muže, který napadal na jednu nohu. Nikdy ho nikde neviděl, ale přesto se mu ten muž zdál povědomý.

Llandaff se probudil. Kolem byl klid. "Uf, jenom sen, obyčejný sen, v noci přijde a ráno se ztratí. Jenom sen", uklidňuje sám sebe čaroděj a dívá se na podřimujícího Páina. "Hej, já tě vystřídám. Běž spát", třese Llandaff trpaslíkovým ramenem. Ten mlčky přikyvuje a halí se do houně. Zbytek noci proběhl klidně.

Další den jsou druzi opět na pochodu. Většina druhů mlčí. Sarimovi se v tomto lese vůbec nelíbí a Llandaffovi vrtají hlavou jeho sny. Půda ve hvozdu je stále podmačenější a mokřejší. Dobrodruhům se stále častěji stává, že jim nohy zapadnou do špinavého bahna. "Soudím, že za chvíli budem na kraji hvozdu, na Bílejších blatech", syká Nestor Burma a ostatní přikyvuji.

"Měli bychom se zastavit a poslat průzkumníka na výzvědy", hlásí Sarim, když našel na kraji hvozdu několik stop bosých nohou. "Já půjdu", hlásí se dobrovolně Sivel Chrastník. "Já

taky, ale jenom neviditelný", přidává se k němu Eda Tyglík, známý šprýmař. Oba jsou vzápětí Erlanthem zneviditelnění a odlučují se od ostatních.

"Tst, tiše, támhle se něco hejbe", pronáší směrem, kterým tuší svého neviditelného druha, Sivel. Oba se zarážejí a pozorují podivné tvory, kteří se náhle potichu vynořili z rákosí. Jsou to lidé, o tom není pochyb. Mají podivnou bílou pokožku, oblečení jsou jen do ztvrdlých nevydělaných kůží a v rukou svírají oštěpy a krátké luky. Nejpodivnější jsou však jejich hlavy. Mají je na temeni nepřírozně zúžené, asi jako kdyby od malička nosili na hlavě hliněný hrnec a ten jim byl sundán teprve v dospělosti. Jsou také dva. Náhle se zarážejí. Zvedají hnusné hlavy a větrí. Jejich oči neklidně mžikají ze strany na stranu. "Ted", vykřikuje Sivel a společně s Edou vyskakují z rákosí. Bez větších problémů oba tvory zabíjejí. "Ty jejich šipy si vezmu, vypadají jedovatě", chápá se zbraní mrtvých hraničář Sivel. "Děle padáme pryč. Už sme vidět, dělej!", tahá Sivela za rukáv Eda. Rákosí kolem obou dobrodruhů se rozvlnilo. Ze dvou stran vybíhají druhové zabíjených. Eda se Sivelem berou nohy na ramena. Nad hlavami jim sviští šipy.

Ostatní se zatím utábořili na kraji lesa. Koně se pasou a všichni čekají na návrat Edy a Sivela. Llandaff se opět světuje Erlanthemovi o svých starostech s nepřírozenými sny. Kroll Lynhaard je sice těžký primitiv, který neumí číst ani psát, počítat zvládá maximálně do třech, pak je pro něj všechno mnoho, ale má velice vyvinutý smysl na pozorování ostatních a odhadu situace. Již několik dní se mu vůbec nelíbí chování obou půlvůdců. "Ty voba pořád si mluvit jen sami se sebou a neřkat nic jinejm", myslí si v duchu. Nutno podotknout, že Lynhaardovi se především nelíbí, že družina má dva vůdce. Jako bývalý příslušník krollí tlupy v Rugornských skalách byl vždy zvyklý na jednoho vůdce. Nejdřív to byl jeho otec Byrthog a později on sám. "E,e, to Lynhaardovi nelíbí". Jeho myšlenky však přerušily další události.

Do ležení náhle přiběhli Eda se Sivelem. "Sou nám v patách! Braňte se!", vykřikl Sivel a v poslední chvíli uhnul před svištěcím šípem. Nurnští se hotoví ke kruhové obraně v jejímž středu jsou koně a kouzelníci. Bílí divoši obkličují družinu a pomocí oštěpů se snaží prolomit obranu. Nurnští jsou však mnohem zkušenějšími válečníky a nečiní jim žádné problémy odrazit první útok. Útočníci se

stahují a mění taktiku. Začínají zasypávat obránce šipy. "Ááá, sakra, sou otrávený, ty šipy sou otrávený", řve v děsu Páin a vytrhává si jeden šíp z ramene. Rána začíná nabírat nepřirozenou barvu. Zranění jsou i ostatní. Mnoho z útočníků je sice již zmasakrováno a jejich zohavená těla pokrývají mokrou půdu, ale ostatní vůbec nejeví známky vyčerpání nebo strachu. Koně uvnitř obrany se začínají plašit a dva dokonce podléhají jedovatým šípům. Páin, Lynhaard, Nestor a Sarim podporováni kouzelnickou magií nakonec vyrazí kupředu, zaliti krví a potem. Eda a Sivel odpovídají na útok střelbou. "Bugred!", řve Páin něco ve své mateřtině a zasekává meč do trupu jednoho nepřítele. Do obličeje mu vyhrstla rudá krev a meč zůstal vězet v ráně. V tu chvíli k Páinovi přiskočil jiný divoch a vrazil mu otrávený oštěp do boku. "Grejch, tumáš ty suchozemské bastarde!", přiskočil trpaslíkovi na pomoc Nestor Burma a probodl divochovi hrudník skrz nazkrz. "Je ti něco?", ptá se Nestor Páina. "Ne! To těm sviním nedaruju!", koulí očima trpaslík a zvedá se ze země. "Rugorn, Rugorn!", huláká o kus dál kroll Lynhaard a mečem přiskočil jinému divochovi břicho. Vnitřnosti se valí ven ze široké rány. "A ještě!", řve kroll a vráží prsty levé ruky do divochových očí. O kus dál se na zemi válí divoch, kterému rána mečem usekla ruku. Z jiné strany se ozval praskavý zvuk pukající lebky. To Sarim málem přerazil dubovou hůl o hlavu jiného divocha. Nurnští jsou v ráži. Vzduchem létají zmračené údy, úlomky kostí a vnitřnosti. Děs a hrůza je pohledět na dobrodruhy z Liscannoru. Vzduch náhle pročíslo několik blesků a doslova do útočícího divocha vypálily otvor, zvící dobrou stopu. To i Llandaff se vrhl kupředu a společně s Plískonem a Erlanthem zahájil boj pomocí magie. Je nadmíru podivné, že divoši útočí stále dál a dál i když je jejich boj beznadějný. Útočí jako smyslů zbavení. Jejich tváře nehnou ani brvou a v očích mají stále stejný tupý výraz. Masakr pokračuje. Nurnští se brodí v krvi a zohyzděných tělech. Další, téměř nazí útočníci, padají k zemi. Z některých se ještě kouří a je cítit pach spáleného masa. Ti byli zasaženi kouzelníky. Další jsou doslova rozsekávání na kusy válečníky a hraničáři. Konečně je boj, či spíše krvavá jatka u konce. "Uff, to bylo", sesouvá se na zem Nestor. Ostatní si prohlížejí svá zranění. Jsou ošklivá, zvláště rány po otrávených šípech. Ani mnoho nekrvácí, ale barva masa okolo je nepřirozená. Jsou spotřebovány veškeré lektvary. Někteří se lečí i

Horským pramenem od Jolgoše. "Ten čubčí spratek, ten prasák, dyk to vůbec nepomáhá", vztekle křičí Páin, když poznal mizerné účinky Jolgošova lektvaru. "Všechno to bylo falešný, já ho přibiju na první vrata", vyhrožuje společně s trpaslíkem Nestor Burma, který chtěl v boji použít Lišku a Mocnou paži. "Prd'te na to, těch bílejších hovaď tu může bejt ještě mnoho", kope Llandaff do jednoho zmračeného trupu. "Rojníci, utvoříme rojnici a pudem po jejich stopách, vymlátime ty všiváky všechny, do jednoho", hrozí mečem Páin, "Sarime a Siveli, ved'te nás!". Nurnští přivazují ještě koně na okraji lesa a pak vyrazí.

Je hrozný pohled na rozhněvané dobrodruhy. Krátkými přískoky se rákosím žene trpaslík Páin. Vousy celé od krve a v očích zloba. S kledbami, kterých je schopen pouze bývalý pirát, se prodírá Nestor. Hned vedle šlape bahnem druid Sarim, navlečen do třech plášťů, ověšen amulety a vybělenými lebkami, připomíná spíše šamana, nějakého primitivního kmene, nežli manžela krásné Rion Askerské. Jako obrovská opice rázuje kroll Lynhaard. V obrovských prackách svírá zubatý meč bastarda. Pohled na něj by malému dítěti bezpochyby způsobil těžký šok na celý zbytek života. Jindy dobrosrdečný Sivel se nyní tváří rozzuřeně a nervózně gestikuluje na hobita Edu, který neustále popotahuje tětivu na své kuši. Dokonce i trojice kouzelníků, respektive čaroděj, mág a kouzelník, která si jinak potrpí na čistotu a vybrané chování, najednou své chování změnila. Ze všech čiší touha zabít, mrzačit a plnit.

Stopaři nakonec přivádějí skupinu na podivné místo. Nikde se nic nehne a přesto je ve vzduchu cítit cosi podivného. Rákosí končí a je vidět na malou mýtinu na jejímž konci je malá skála. Půda je udusaná a směrem ke skále je souvislá řada kůlů, které hoří. Ve skále jsou obrovské dveře, zdobené četnými ornamenty. "Svatyně pojídačů, tak přeci je to pravda. Třeba to byli vopravdu voni co přepadli Křustlice, ten dědek měl pravdu!", vyhrkl Sivel. "Ne to neudělali voni, ty by ti děti unesl i sebou a nepovraždili by je v lese. To udělala Krvavá jízda a maskovala se za tyhle Pojídače, ale je jasný, že tahle sekta, nebo jak to mám nazvat, sou asi taky pěkný vejpluci", pronesl do ticha Llandaff. "Zabít, zabít a zabít", zamumlal si Páin. Okolo mýtiny je vidět několik stromů. V jejich korunách jsou podivné koule z rákosí a větví. "V tom ty hovada asi žijou. Pod'te

jim to podpálit", navrhuje druid Sarim a zapaluje šíp. Jedno hnízdo takto skutečně zapaluje. Nic, je ticho. Někdo opatrně vstupuje na mýtinu. Pak se přidávají ostatní. Nakonec někdo otevírá i obrovské, zdobené dveře. Za nimi je velká jeskyně, která nepochybně slouží jako svatyně. Na konci jeskyně je kamenný trůn a před ním plápolá věčný oheň, napájený výronem bahenního plynu. Druzi se rozhlížíje okolo. "Nelíbí se mi tady", pronáší ztěžka Llandaff. Také oba další kouzelníci mají nepříjemný pocit. Leží zde cosi těžkého, nehmatatelného. Tlačí to na mozek. Přesto jsou však všichni rozhodnutí prozkoumat toto nevládné zákoutí dále. Na konci jeskyně je patrný další vchod do nitra. Druzi v bojovém šiku sestupují dále. Llandaff má na rameni nového přítele, kterého si ještě v lese vyvolal z magického ohně, černou kočku. "Třeba tady najdu klíč k těm mejm prokletejm snům", pomyslí si ještě pro sebe čaroděj.

Cesta se prudce svažuje. V další části jeskyně je nutno přejít kamennou lávku, která se vine nad bezednou propastí. V okamžiku vstupu na lávku se z hlubiny vynořilo několik průsvitných a plamenem plápolajících postav. "Ohniví démoni, čet sem vo tom v jedný knize. Vyskytjou se na vodlehlech místech v hlubinách...", nedořekl již svoji myšlenku všeznalý Páin a musel se začít ohánět mečem. Také ostatní čelí nenadálému útoku se zbrání v ruce. Poranění jsou značná. Erlanth Linfalas, někdy též zvaný "ten náš starý mrzák", který ovládá mocné umění magů, likviduje pomocí své vůle několik nepřátel. Jeho kolega Erkly Pliskon má však smůlu. Jeden démon na něho neočekávaně zaútočil a nebohého kouzelníka zabil. V boji je nakonec zabita i Llandaffova kočka, na kterou čaroděj zapomněl dávat pozor. Cesta dále je volná.

"Chudák Erkly, je po něm", lamentuje Nestor a zkoumá mrtvé tělo. Takl zemřel Erkly Pliskon, nejméně zkušený kouzelník v současné družině. Někdy měl sice značně podivné názory, ale nyní jeho smrti všichni litují. "Až pudem zpátky, tak ho důstojně pohřbíme", promlouvá půlvůdce Erlanth.

Nurnští musí ještě několikrát odrazit útok nepřátel z hlubin, ale nakonec se ocitají na samém dně jeskyně. Družina stojí před bytelnými dveřmi. "Nák se to Lynhaardovi nelíbit, velká věc hejbat se tam", varuje ostatní kroll. "Se neboj krollskej!", odbývá ho Páin a rozráží dveře. Podivná místnost je osvětlena několika pochodněmi, zasazenými do železných kruhů. Na jedné straně je vidět kamennou

lavici s železnými pouty. To koneckonců není nic překvapivého, Nurnští již navštívili nejedno vězení nebo mučírnu. Takovému Erlanthovi dokonce v jedné takové kobce v Mallikornu dokonce usekli i ruku. Horší je to, co je za ní. Ze země se zvedá ohromná chlupatá obluda, připomínající pavouka. Z ohavných kusadel jí kane jed a osm nohou se rychle komihá. I zablyštěly se nurnské čepele a jaly se cupovat nepříteli na kusy. Jedna noha těžce zasáhla krolla a jiná málem připravila Nestora o obě oči. Další a další rány dopadají na obludu. Sarim se ohání holí a vylamuje pavoukovi jedno kusadlo. Nakonec se Páinovi podaří prorazit malou lebku a nepřítel umírá. Llynhaard je na pokraji smrti. Nebezpečí však stále trvá. Z temného rohu vyšla stará a odporná babice. To Morgotha, tajemná vůdkyně sekty Pojídačů, vyšla do svého posledního boje. Odhadnout její stáří je téměř nemožné. Hluboké vrásky v jejím svrstěném obličejí připomínají horkem rozpraskanou půdu, zelené chomáče vlasů připomínají žabinec a shrbené tělo se zdánlivě sotva vleče. Přesto stojí Morgotha pevně na nohou. "Grašk abrhom deréé. Akrgom bligrad veséé", zamumlala si baba a máchla rukama. Nevšimla si však, že již předtím se za její záda dostal pomocí Erlanthova kouzla Nestor Burma. V jeskyni se náhle zvedl zelený oblak. A v něm se zableskl Nestorův meč a zaryl se do Morgothy. Těžce raněná bába se snaží zmizet. Náhle je neviditelná. To však již přiskakují i ostatní a několika náhodnými seký Morgothu zabíjejí. Oblak je však ztále větší. Všichni v jeskyni se začínají dusit. "Pryč, rychle pryč", řve kdosi v děsu. U vchodu však leží mrtvý pavouk a druzi přez něj musí přelézt. Každé zdržení může být osudné. "Hhh, hhh", sípe Lynhaard a plazí se zpět. Na pokraji smrti se nakonec dostává i on pryč. Hrdinové ztěžka oddychují a čekají až se oblak rozplyne. Když se tak stává vchází znovu dovnitř. Překračují rozcupovanou obludu a prohlížíjí mrtvé tělo Morgothy. Její břicho zdobí drahocný pás a okolo krku má medailon podivného tvaru. Je okamžitě o vše obrána. Lynhaard si na své krvavé rány plácá kus bahna. "Ugh, ugh, to dělat moc dobře na bolavý maso". "Tady už tohat moc nenajdem, porozhlídneme se u toho trůnu", radí Erlanth a vyčerpaná družina se vrací. Všichni jsou tak vyčerpaní, že si ani nevšimají již vychládajícího těla Erklyho Pliskona a ani se mu nepostarají o důstojný pohřeb, nebo alespoň a slušné zahrabání.

V hlavní jeskyni se všichni vrhají do stran a poohledávají každou skulinu a trhlinu. Nic. Pouze na Llandaffa se usmálo štěstí. Za kamenným trůnem nalézá několik pergamenů a tlustou knihu. "Tsst, Erlanthe, podívej se co sem našel", volá tiše Llandaff druhého půlvůdce. "Zatim nikomu nic neříkej, prohlídneme si to a pak uvidíme", radí Erlanth a Llandaff samozřejmě souhlasí. Ukrývá knihu pod plášť a rozhlíží se okolo sebe, zda je nikdo neslyšel. Slyšel. Llynhaardovo pravé ucho obrovské velikosti, vyslyšelo celý rozhovor a dalo o tom zprávu do krollovy hlavy. "Grč, ty dva začít pít Lynhaardovi krev", pomyslí si kroll a chce oba nahlas udat. V posledním okamžiku se však krollovi zaleskla malá očka a on dostal nápad.

"Navrhuju odpočinek eště tady. Nepolezem ven vyčerpaný. Potřebuju si trochu srovnat zaklínadla ve škebli", oznamuje všem Llandaff a slézá se s Erlanthem v jednom rohu. Všichni radostně souhlasí, neboť odpočinek je skutečně potřeba. O několik hodin později všichni vstávají a smutně koušou do svých železných zásob. "Tak já jako sem mít sen tuze zajímavý. Jak se tudle Llandaff stěžovat na to spaní svoje, tak já měla asi něco podobného, ugh", vypadl náhle z Lynhaarda dlouhý proslov. "Já teda zdát se, že tudlejc Llandaffovic najít kupu různých papírů. A ten papír mít vokolo takový desky z kůže", šklebí se kroll. "Aha von asi myslí knihu", doplňuje rugorského tupce trpaslík Páin a obrací se na Llandaffa: "Tak co ste našli a nepřiznali?!". "Jaký našli a nepřiznali. Prostě sme šli tudlejc s Erlanthem spát za ten kamennej trůn a našli sme todle, no", vytahuje půlvůdce těžkou knihu a Erlanth mrká. Kniha je na první pohled pořádně stará. Druzi se slézají do jednoho kouta a listují zažloutlými stránkami. Na světlo vystupuje celá pravda o Pojídačích...

Před mnoha lety, roku 910, byla z města Kerech, které leží daleko na východě, vypovězena žena jménem Zletel Soumračná. Byla obviněna z čarodějnictví, spřádání temných plánů a spojení se silami nečistými a zlými. Zhrzená a uražená Zletel se vydala na západ. Byla to skutečně skvělá čarodějka, která ovládala to nejstrašnější z temného východního umění. Rozhodla se, že v ústraní, někde v lesích, vybuduje své sídlo, ve kterém bude vládnout ona sama a všichni jí budou věrně sloužit. Místo zvané odpradávná Bílá blata se k tomuto účelu výborně hodilo. Zletel odhodila své původní jméno a začala si říkat Morgotha. Za několik let vybuodovala své

sídlo na Bílých blatech v opuštěné jeskyni. Pomáhali jí v tom démoni a jiní zplodenci nejčernějších pekel. Morgotha mohla být spokojená a začala si vychovávat své poddané. Čas od času se v přestrojení vydala do blízkých vesnic a tu a tam ukradla nějaké novorozené matce z kolébky. Tyto děti pak vychovávala sama a podivně. Ve věku pěti let jim pevně ovázala hlavu mokrou zvířecí kůží a svázané dítě přivázala na slunce. Žár postupně celou mokrou kůži vysušil a ta se stáhla okolo hlavy jako železná obruč. Po takové, nesmírně bolestivé, proceduře si dítě již nic nepamatovalo a Morhotha z něj udělala věrného služebníka. Mnoho dětí samozřejmě nepřežilo, ale ani pro přeživší muka nepřestala. Morgotha se snažila učinit je naprosto oddolnými vůči jedům. Její umění bylo veliké a za několik desetiletí již měla k dispozici několik tuctů naprosto oddaných sluhů, kteří se na blatech pohybovali naprosto přirozeně. Okolím Bílých blat se začaly trousit pověsti o tajemné sektě, která na svých slavnostech pojídá malé děti. Vzhledem k tomu, že se vždy jednalo o děti chudáků nebylo ze strany úřadů nikdy nic podniknuto a obyčejní vesničané neměli peníze na najmutí žoldnéřů. Morgotha své dílo dělala velice promyšleně a vždy kradla děti v celém okolí a nikdy nebrala více dětí na jednom místě. Morgotha, která ovládala to nejčernější z východní magie, si zajistila dlouhý život a po celá desetiletí vládla svému odlehlému území. Řídila všechno od chytání dětí, jejich deformaci a následné podřízení jejich vědomí svým účelům. Ovládala bezpečně své okolí. Sekta Pojídačů se časem stala legendou, vyprávěli se o nich ty nejruznější historky, z drtivé části smyšlené. Morgotha stárla a jí ovládání poddaní postupně umírali, aby byli nahrazeni novými. Tento stav trval až do roku 1019. O Morgothu, které již bylo dobrých stopadesát let, se začal zajímat jistý Lorngh, muž urozeného původu. Lorngh měl dostatek peněz, aby si najal několik špehů a stopařů a asi po roce se dostal Morgothě na stopu. Byl připraven se s ní utkat a skoncovat s její hanebnou činností. Nepovedlo se mu to však. Morgotha mu nachystala léčku do které se Lorngh chytí. Morgotha mu připravila strašnou pomstu. Ve své svatyni se spojila se strašným záhrobím a vyvolala v Lornghovi touhu zabíjet. V tomto stavu jej dopravila zpět na jeho sídlo. Šílený Lorngh, posedlý démonem, povraždil celou svoji rodinu, otce, matku a sourozence. Celý hrad se topil v krvi.

Pak se mu vrátilo vědomí. Bylo to nejhorší, co se mu mohlo stát. Vypotácel se ven a rozhodl se, že již nesmí nikdy dopustit, aby opakoval své krvavé dílo. Sebral meč a několik cenností a odebral se dobrovolně do hluboké rokle v místech, které se nazývá U šedého. Zde, naprosto odloučen od ostatních chtěl zapomenout. Morgotha to všechno dobře věděla a bylo jí jasné, že se mu to nikdy nepodaří. To byla její pomsta. Pak ještě několik let žila v klidu, i když ani jí se zcela nepodařilo ovládnout proces stárnutí. V době, kdy na ní narazili Nurnští, byla již velmi, velmi stará a ne zcela ovládala své umění...

"Fuj, to byla ale zrůda", uplívuje si na zem dobrák Nestor Burma. "Ba, ba, krást malý děti je hnusný, že jo Sarime", obrací se na plešatého druida Páin z Nórienu. "Chm", uráží se barbar a mění téma. "No a co kdybychom se k tomu Šedému podívali. Není to tak daleko a v těch papírech je napsáno, že si sebou vzal i nějaké cennosti. A když to tak počítám, ten chlap musí eště žít, teda pokud se mu něco nestalo". "Eště se tu píše, že nikdy nevylézá ven a přístup do rokle je nějak magicky chráněn", obrací ještě jeden popsaný list mág Erlanth. "Tož se tam teda podíváme, vememe koně a jedem", míní Sivel Chrastník, barbar a dobrá duše. "Snad konečně přestanu mít ty vošklivé sny, když je ta babka mrtvá. Určitě to měla na svědomí vona, když vovládala to východní umění", svěčuje se Llandaff Erlanthovi. "No, snad, ale nevim", odpovídá mu mág. Druzi se sbírají k odchodu. Páin otevírá těžké dveře do jeskyně. Všechny udeří do očí prudné denní světlo. V jeskyni při svitu luceren a loučí strávili dobré dva dny. A ještě něco je udeřuje. Sprška šípů. Poslední zbytky Morghotiních služebníků útočí. Následje další masakr. Pak jdou všichni na místo, kde zanechali koně. Jsou tam. Ale mrtví. "Ty mizerové je pobili, budeme muset po svech," odtrhuje na půl huby Páin. "Koni, můj věrný koni, voni tě zabili", lamentuje nařikavě Sivel Chrastník a hladí hřívu svého mrtvého přítele. "Nebud' smutnej, koupíš si novýho", utěšuje jej Nestor Burma, který raději než na koni jezdí lodí. Druzi brousí zbraně, přepočítávají šipy a jídlo, upravují si boty, škorně a sandále.

Jejich počínání již delší dobu sleduje z nedalekého křoví nám již známý brutální úchyl, kroll Ušoun. Je spokojený, ráno si nacpal břicho syrovým masem králíka, kterého chytil a zaživa stáhl z kůže. Maso bylo krvavé a po dlouhé době se kroll pořádně najedl. Poslední dobou, když se potácel mokřinami

a hvozdem totiž jedl jen různé mloky, žáby, žížaly a brouky. A to není přesně ono. Pravda i takovou žábu lze před smrtí trápit a mučit, ale když ona je nemá. Panečku, to takový králík, kolouch nebo třeba dítě se dá pořádně potrápit a jak takový tvor dokáže křičet bolestí. Ušoun se usmál a při představě nářku a krve se celý zpotil. Teď dřepí na bobku a pozoruje Nurnské. "Přidám se k nim. Už sem dlouho nikomu neublížil", pomyslně se pro sebe a vylezl z křoví.

"Pozor, de sem nějak zvíře", vyjekl Páin, když kroll Ušoun vylezl ze křoví. Družiníci se chápou zbraní a obklopují podezřelé individuum. "Ééé, já jsem přítel, nejlepší přítel, já se chci přidat k vám", blekotá kroll a jednou rukou si kroutí umatlanou kšticí. "A jak se menuješ a vodkaď deš", vyhrkl Páin. "Co je komu do toho, jak se menuju?", ohrazuje se Ušoun a na svět vyplývá další podivná vlastnost krollova. "No, když někam přijdeš, tak je slušnost se představit", poučuje krolla Erlanth. "Hu, menuju se Ušoun, nebo taky Tři vepři a nebo taky Prasel!", vypadlo z krolla neuvěřitelně rychle, "A už to nebudu nikomu vopakovat". Snad jen totální vyčerpanost a otupělost všech dobrodruhů se stala příčinou toho, že kroll-úchylák se stává členem družiny. "Tak tě pěkně vítám", podává Praseti ruku Nestor Burma.

O několik hodin později maširují Nurnští pěkně pěšky pryč s Bílých blat směrem k Šedému. Na noc se ukládají ke spánku v lese. "Mám hlad, že bych sežral vlastní vonuce", kleje Páin a Lynhaard mu přitakává. "To bejt stále dávno. Doma v díře skalní mít všichni hlad, vohromnej a strašlivej. My krollové jíst jenom kosti a dřevo. A ke krmení nic. A já Lynhaard tenkrát ulovit pořádný prase veliký. To bejt tehda velkej čin", dovyprávěl neobyčejně zajímavý příběh z mládí Lynhaard. "Držte už kušny, sem vospalej a doufám, že se dneska už pořádně vyspim", napomíná ostatní Llandaff a chumlá se do deky. Ostatní ještě chvíli klábosí, pak ale i oni usínají.

"...ááá", vyjekl půlvůdce Llandaff ze sna probudil se. "U všech ardasanských červů, vono to trvá pořád, já zase nemůžu spát", téměř plačlivě křičí na celé kolo zpocený čaroděj. "Co je Landó, co řveš, to bude dobrý, to budou nervy, to vobčas kouzelníci mívaj tydlencty potíže, nemaj bejt tak děsně chytrý", utrušuje v polospánku vševěd Páin a obrací se na druhý bok. Llandaff je však smrtelně bledý a Erlanth, který o věcech duševna něco ví se

tváří ustaraně. "Tak to nebyla Morgotha, v tý hlavě se ti hrabe někdo jiný". "No jo jenomže já už toho mám plný zuby, nemůžu spát, sem utahanej a ke všemu se mi blbě soustředí na kouzlení, sem prostě čaroděj na prď a na hovno. Jo na hovno a už mě to moje spaní pěkně sere", kleje Llandaff a Erlanth nevěřicně kroutí hlavou, tak sprostý, že může být čaroděj?

Je ráno a všude je plno rosy. Družina se zvedá ze země a druzi si hřejí zkrhlé ruce nad ohněm. "Dal bych si pořádný flák masa a nemusí bejt ani nasolený", promlouvá Nestor a ostatní se tváří stejně hladově. "Jo, já bych si taky dal flák masa a tady mrňavej Eda by to moh upravit pěkně po hobitsku!", obrací se na Edu Tyglíka Erlanth Linfalas. "Jo, to bych moh, enom mi tu chybí ten flák masa", vesele se šklebí věčný šprýmař hobit Tyglík. "Tak já pudu se Sarimem něco ulovit k snědku", nabízí se barbar Sivel, který se již vzpamatoval ze ztráty koně. Oba hraničáři, vlasatec i plešatec, se zvedají a odházíjí do lesa na lov. Netrvá dlouho a Sivel zpozoroval statného jelena, který se pokojně pásal na louce se stádem laní. Zkušeným stopařům nečiní prázdný problém dostat se ke stádu na dostřel a následně jelena ulovit. Laně vyděšeně prchají do hloubi lesa. Lovci se vrhají na kořist. "Tak teď toho jelena pěkně stáhnem a maso upečem", raduje se Sivel a Sarim přikyvuje. Onedlouho je již kořist v ležení. Eda si chystá nádobíčko a krvavým nožem porcuje zvíře na kusy. "Uf, uf, to já mít už pořádný bolavý břich vod prázdnoty", šklebí se Lynhaard a cpe si rudé maso do chřtánu. "Nežer to syrový, bude ti špatně", varuje krolla Erlanth. "Nebude, krollové sou na to zvyklý, vždyť každý kroll je přece prase", skočil Erlanthovi do řeči Páin o němž je známo, že krollí rasou pohrdá. "Hu, he, naříkat Lynhaardovi takový mluvení", osopil se potrefený a zamžikal po druhém krollovi Ušounovi. Ten je však příliš zabrán do trhání nožiček jakéhosi brouka a ani nezvedá nemytou hlavu. "Nechte toho", slabě napomíná dobrodruhy půlvůdce Llandaff, který má obrovské kruhy pod očima. "Měl by ses vyspat, náčelníku. Nevyspalej kapitán je k ničemu a snadno přivede loď na mělčinu", připomíná starou námořnickou pravdu Nestor Burma. "No jo, jo", smutně kývá hlavou Llandaff a dále mlčí. Maso je nakonec upečeno a všichni se cpou co to jde. Surový a krvavý zbytek jelena si někteří cpou do toren. Činí tak i Sarim a zakrvácený batoh se mu později málem stane

osudným.

V noci se Llandaff dobrovolně hlásí na hlídku neboť má děs a hrůzu z dalšího spánku. Noc uteče klidně. "Ááá, to sem se krásně vyspal", vymotává se z hromady houiní a jehličí druid Sarim a hledá své špinavé onuce. Za cinkotu korálí a amuletů si natahuje své oblečení. "Tak nejdřív košili a na ní vestu z fajnových látky, tu co sem vyhrál v kartách v Nurnu se starým Hlívou, mno a teď to kožený brnění, za který sem dal v dražbě takový velký peníze", brumlá si spokojeně druid a nandává na sebe jednu vrstvu za druhou. Ještě není konec. "Tak a teď pěkně muj kouzelný plášť Padák, tak dobře, dobře a teď plášť Kouřák, no to mi to ale sluší a navrh plášť Dešťák, a kdyby mi snad bylo zima, tak si eště můžu přehodit plášť Karbaňák, co s nim vždycky vyhrávám v kartičkách", libuje si lesní podivín a přehazuje si přes všechny ty vrstvy ještě koženou promaštěnou tornu, plnou krvavého masa. Z přivývajících teplotou se Sarim začíná pěkně potit a není divu, že zanedlouho strašně zapáchá a ostatní si ucpávají nosy. Nutno dodat, že smrdí sice všichni, ale do posledního koupání uplynula již značně dlouhá doba, ale lesák smrdí jako hejno skunků.

"Tak dem k Šedýmu", velí půlvůdce Erlanth, neboť Llandaff je značně zbědovaný. Družina vychází z lesa a ocitá se na holých pláních. "Podle mapy narazíme za chvíli na hlavní cestu. Podle těch zpráv by právě tady měla probíhat hranice mezi Blastorrem a vzbouřencem Kestorem", poučuje ostatní Erlanth. "No jo... hm, hm...jasně, to se ví..., co nás furt votravuješ s těma chytrostma...", takové a podobné odpovědi směřují na adresu modrookého půlvůdce od znavených dobrodruhů. Brzy však všem dochází, že země je skutečně ve válce. Cesta vedoucí z východu na západ je těžce rozrytý nesčetnými koppy a koly těžkých vozů. "Po...podívejte se na tohle", valí bulvy ohromeně Sivel Chrastník a ukazuje na obrovské šlépěje v blátě. Nikdo neví o co se může jednat. "Jedno je jistý, že takový zvíře bych teda nechtěl potkat", brumlá Eda Tyglík a rozhazuje rukama. "Musíme si dávat pozor. Může to tu být nebezpečně, když táhnou armády není v kraji nikdy bezpečně", nadhazuje Páin a družina nakonec rychle opět schází z cesty. Netrvá dlouho a Nurnští vcházejí do řídkého lesa, z něhož uprostřed tří několik úzkých skal. "Tak, podívejte se, páprdové, řek bych že mu muj hobití čuch právě říká, že sme

na místě", povykne Eda Tyglík, známý šprýmař a někdy i kašpar. "V tý tlustý knize bylo psáno, že cesta k Lornghovi je nějak magicky zabezpečena", šeptá nevyspalý Llandaff. "Jo, jo, magicky odstíněná, to už sem někde slyšel", vkládá se do řeči Erlanth. "Nechte toho radši to podťe najít", brumlá trpaslík Páin, známý nemluva, ale zato bojovník tělem i duší. "Tak, tady sou stopy malýho zvířete a tady zas velkého, no jo, no jo, tuze zajímavý, to se na to podívejme", čmúchá po zemi stopař Sarim a drbe se na pleši, ze které mu padají krystalky soli. Není divu, vždyť se ve třech pláštích potí jako starej Hlůva, když jde z hospody nasáklý kořalkou. Druzi tvoří rojnici a úpěnlivě hledají cokoli nápadného. Erlanth, tak činí i za pomoci nákreсу v knize. Po dvou hodinách je nalezeno ohlazené místo na jedné skále. Trčí z něj patnáct zrezlých kruhů. Kupředu se hrne druid Sarim. "Tak co to je?". "Nó, kruhy, pěkný z vocele, za ty bych dostal u vetešníka aspoň stříbrňák". "Tak a teď za ně pěkně zatahám a vodevě se díra, ze který budou padat zlatáky". Sarim, zkušený veterán, není daleko od pravdy. Ostatní mlčky přihlížejí druidovu počínání. Zlato sice odnikud nepadá, ale při stlačení několikátého kruhu druid náhle mizí. "Ha, a je fuč, vypařil se jak pára nad hrncem", podivil se Nestor Burma. "Pche, pára nad hrncem, hypersféra, vobyčejná hypesféra, to se učí normálně ve škole", pokýval hlavou Llandaff. "Škole, ééé..., co?", otočil opičí hlavu kroll Lynhaard. "Ale nic, to Lynhaard neznat", ušklíbl se elf. "Může bejt pěkně daleko, jó kouzla sou věc nevyzpytatelná", podotkl Páin.

"Hu a sem v čudu, sem dočista sám", lekl se Sarim a začal se potit dvojnásob. Lesní druid se skutečně náhle ocitl zcela sám a sám. Stojí na podivném místě. Kolem něj se do výše tyčí strmá rokle. Nedaleko od něj prýští ze skály pramen vody a dopadá na hladinu malého jezírka. Co je však nápadné jsou nepochybné stopy po lidské práci. U jezírka je malé molo, několik ovocných stromů je nepochybně pečlivě udržováno a na druhé straně rokle je dřevěná bouda. Sarim se rozhlíží okolo sebe. "Zlato, támhle je zlato", udiveně zírá barbar na zvláštní sošku, která stojí na kamenném podstavci. "Ne, Sarime, nech to bejt", zavelel náhle vnitřní hlas uvnitř druidova těla. "Hlavně na nic nešahat, seš tu sám, nikdo ti nepomůže, na něco šmátneš a spadne ti na hlavu šutrák, nebo vyleze drak a vůbec", radí dále ten hlas, který Sarimovi již mnohokrát pomohl z ošemetné situace. Nutno dodat,

že druidovi mnohdy nepomáhal jen tento hlas, ale i prostředky zcela jiného druhu, které jsou mnohem mocnější a nezmůže proti nim vůbec nic ani ta nejmocnější astrální sféra.

Barbar druid si vytáhl dubovou hůl a namířil si to k boudě, drkotajíc zuby. Otevírá dveře a dívá se dovnitř. Spatří velice skromně zařízenou světnici a v ní lavici, na níž spí zarostlý muž. "Ehm, že tedy ano, dobrý den přeji pane. Sem Sarim z lesa, temného to hvozdu Gorůdyje, též zvaný...", blekotá lesák. Muž se otočil a dlouze se zadíval na příchozího. Zpočátku se tváří celkem lhostejně, pak však jeho zrak dopadá na druidovu tornu. Tu tornu do níž si Sarim toto ráno nacpal kusy rozporcovaného jelena. Torna je celá od krve. "Grrr..., ty, ty", vykoktal muž a serval ze stěny zdobený meč, jedinou cennost, která je v místnosti vidět. Sarim hned, jak to vidí, začíná strhávat batoh z ramen. Popruhy má však utažené a kromě toho je navlečen do spousty hadrů a tudíž mu svlékání jde pomalu. Neznámý muž má v očích výraz naprostého šílence. Druidem projel mrazivý závan strachu. Chápe se hole a zpola oplácí příšernou ránu mečem. Sarim krvácí a jakoby krev ještě více rozlítla jeho šíleného soupeře. Dubová hůl, kterou svírá barbar v ruce však není žádná obyčejná hůl, o kterou se opírají staré babky, když drbou na zápraží. Je to pořádná a ke všemu ještě kouzelná hůl. Není to sice stará dobrá Brethilka, ale zato umí ochromovat. Nežli však stačí barbar kouzlo ukryté v holi vyvolat, dopadá na jeho hlavu rána, která by bez problémů přesekla urostlého býka. Ne však Sarima. To je chlap z lesa, vítěz mnoha karetních bitev s cinknutými kartami, chlap s hroší kůží, vytrénovaný zálesáckým dortem a navíc ještě oblíbenec mocného boha Skretga, o němž je známo pouze to, že stojí vždy na straně podvodníků a šejdiřů. Sarim se po ráně pouze otfepal a zkušeně se ohání holí. Zasáhnout šílence, který má na sobě pouze hrubou košili a špinavé spodky není těžké. Buch! Chlap se skácel ochromen k zemi. Sarim po něm skáče a hbitě jej svazuje, přičemž se celý klepe. Pak vydává z umaštěného pytlíku hrst lesních bobulí a drť ze žaludů a ošetřuje si rány. Netrvá dlouho a svazaný šílenec se probouzí. Sarim na něj chvíli civí a pak mu vše dochází. "Hele, ty seš určitě ten Lorngh, co zamordoval celou svojí familii, já ti teď všechno odpustím a ty mi vyplatíš tučnou vodměnu!". Muž se místo dopovědi začíná v poutech škrabat. A nutno podotknout, že s lanem

lomcuje pořádně. Jeho síla je očividně živena krví, které je kolem pořádná louže. Křus! Povolilo první lano. "Hele, jó, nech si to, já se s tebou chci domluvit", udobňuje šílence Sarim. Nepomáhá to. Křus! Povolilo další. "Ten chlap má ale sílu", blesklo Sarimovi hlavou. "Budu ho muset zabít". A už smaží z kouzelného prstenu černý blesk. Z chlapa se začoudilo, ale poute rve dál. Již je téměř všechny přetřhal. Ještě chvíli a vrhne se na druida. Ten smaží další blesk. Téměř zuhelnatělý chlap se osvobozuje z pout a holýma rukama se vrhá na Sarima. "A eště jeden", dokončuje konečně svoji práci s prstenem druid. Bohové vědí, kde ty černé blesky bere. Muž umírá. "Eště dobře, že sem mu dobře schoval ten meč. Nemuselo to dobře dopadnout", hrdě se druid vypjal, ale náhle dostal strach, to se o slovo opět přihlásil vnitřní hlas. "Musíš utéct, tady to není bezpečný ani za mák". "Jo, to je pravda. Kdo uteče, vyhraje". Na ta slova se druid Sarim otáčí a utíká pryč, zpět do rokle. Nevšímá si ani zlaté sošky, ani si nebere drahocenný meč. Jen rychle pryč! Sarim se ocitá opět na stejném místě, kde se předtím ocitl po manipulaci s kruhy. Nalézá podivný mechanismus, který zcela jistě souvisí se zlatou soškou. Princip se však barbarovi nepodaří rozlušit. "Nevadí, nevadí, teď do sebe kopnu jeden prima lektvar a hned vylezu po té skále nahoru". Sarim tak skutečně činí, utahuje si provaz držící jeho kožený oblek pohromadě, upravuje si své tři pláště a na zádech si rovná tornu. A hurá nahoru. Jde to snadno. Kdyby..., kdyby se jeden hloupý kámen nesmekl. Křřř! Podklouzla Sarimovi noha a už letí dolů z pořádné výšky. Buch! Dopadlo druidovo tělo na zem. Ten chvíli leží na zemi a pak se zvedá a tře si bolavé tělo. "To sem blázen. Jak to, že mi nefungoval plášť Padák", kroutí Sarim hlavou a jeho barbařimu mozku nedochází, že ani taková parádní věcíčka, jakou plášť Padák bezpochyby je, nefunguje když je obalena další vrstvou hadrů. Druid vyplácává poslední mazaný na rány a tentokrát již nic neriskuje a přenáší se nahoru pomocí dalšího kouzelného předmětu i když jej tak znehodnocuje. "Uf, eště najít ostatní", oddychuje si průzkumník Sarim a snaží stopovat.

Zbytek družiny se zatím utábořil v lese mezi skalami. Eda Tyglík rozdělal oheň a začal připravovat zbytky jelena. "Copak asi dělá Sarim, kde jenom může ten druid bejt?", ptá se ostatních mág Erlanth, "Co myslíš Llandaffe?". "Hm, asi se zaběh za srnami, nebo šel žebrat věrnej dub vo klacek", téměř nepřítomně odpověděl Llandaff,

čaroděj a půlvůdce. Ještě něco si zamumlal a pak se zachumlal do houně. "A co Landáku, co tvoje spaní, už je to dobrý?", otázal se čaroděje Nestor Burma. "Vlez mi na hrb, votravo". "No dobrý, dobrý, já se jenom ptal, nic si z toho nedělej vono to časem přejde". "To doufám a omlouvám se vám všem jestli budu vobčas protivnej, ale já sem vopravdu na hadry".

"Já ho vidím, já ho vidím, druidskej se vrací!", křičí náhle na celou hubu trpaslík Páin. Skutečně. Sarimova vytáhla postava se objevila mezi stromy a jeho pleš se zaleskla v zapadajícím slunci. "Tak povídej, povídej, kdes byl, cos tam našel, když si se tak najednou vypařil?", vítá Sarima Páin a podává mu kus pečeně. "Nó, bylo to drsný, řek bych přímo vo život. Vobjevil sem se nedaleko vodsad', v takový rokli, našel sem tam toho chlápka, co ho hledáme, ale moc se se mnou nebavil a rovnou mi šel po krku, asi mu vadila krev co sem jí měl na báglu. Bylo to sakra těžký, ale nakonec sem ho zabil a pak se votamtaď zdekoval", celkem pravdivě líčí předešlé události barbar Sarim. "A našel si tam něco?, honem se ptá zloděj Eda. "Ne, jenom meč a ten sem tam radšeje zahrabal", opět po pravdě odpovídá Sarim. "Tak tam chodit, hnedlejc", balí se na další cestu kroll Lynhaard. Nakonec se zvedají i ostatní a nechávají se Sarimem odvézt na místo. Sešplhávají do prolákliny a nacházejí vše v takovém stavu v jakém to zde zanechal Sarim. "Tak tady leží, bastard", kope druid do zuhelnatělého těla. "Hm, jako by do něj uhořel blesk", hodnotí Sarimovu práci Sivel. "No, sem prostě starej dobrej Sarim, chlap z lesa, co ho jen tak něco nerozhází", bije se v prsa druid. "Tumáš, lokni si, určitě to potřebuješ", obdivně podává druidovi láhev s kořalko starý dobrák Nestor Burma. Ostatní se přidávají a poplácávají Sarima po zádech a znalecky hodnotí jeho výkon. A kdesi daleko, v astrálních sférách, se smíchý svíjí bůh Skretg, patron všech šejdiřů a podvodníků.

"Tak bych řek, že si tady kapku vodpočinem, třeba to tudlejc Llandaffovi udělá dobře na spaní", ujímá se svých půlvůdcovských povinností mág Erlanth a ostatní radostně souhlasí. Vždyť pohled na Nurnské je žalostný. Špina se z nich odloupává vrstva po vrstvě, všichni páchnou a smrdí, po těle mají nevyléčené boláky a rány, jsou nevyspalí a unavení. A tahle rokle, ve které hospodařil nešťastný Lorngh, kterému již nebylo pomoci, skýtá vše potřebné pro odpočinek. Je zde

voda, zásoby jídla, klid a relativní pohodlí, daleko od války, která začíná v Karwellu. Celý týden se zde Nurnští kurýrují a dávají dohromady. A zdá se, že i Llandaffovi se vrací spánek a klid v duši...

A pak to opět přišlo. S děsivým výkřikem se čaroděj probudil a posadil se. Kolem něj byl klid a bylo slyšet jen klidné oddychování ostatních. "Je to tady zase spátky, nedá se nic dělat, souvisí to určitě s těma hnusákama z Krvavé jízdy, jestli nemám zešilet budeme je muset zabít. Zejtra balíme a jedem na Erbel". Zbytek noci Llandaff raději bděl.

Následujícího jitra družina balí torny a batohy. "Ty hele, Llandaffe, potřebuju s tebou mluvit", oslovuje čaroděje mág Erlanth. "Dneska v noci sem blbě spal. Mám přesně ty samý příznaky jako ty. Dlouho sem vo tom přemýšlel. Souvisí to určitě s Krvákama. Někdo z nich asi ovládá umění ovlivňování spánku. Kdysi sem to čet v jedny knize, eště ve škole. Je to dost populární kouzlo, zvláště tady na východě. Aby ses toho zbavil, musíš zabít toho, kdo to vyvolá. Ve škole nám říkali, že ten kdo tohle kouzlo umí, je co se týče duševna strašně nebezpečnej. Takže musíme jednat rychle". "Máš pravdu Erlanthe, vono by to nemuselo trvat dlouho a mohl bych skončit jako blázen", smutně přikyvuje Llandaff a s povzdechem si začal balit tornu. Ostatní následují jeho příkladu. Stejně se všem Nurnským pomalu začínal zajídat pobyt na jendom místě. Sice zde bylo bezpečí a klid, ale dobrodruh se nevydrží dlouho válet na jednom místě. Potřebuje k životu neustálý vzruch a pohyb. A když chce odpočívat, činí tak raději na místě, které snad může nazývat domovem. A Nurnští nyní již touží po návratu do Liscannoru. Obchod se vcelku vydařil, krve a dobrodružství si užili víc než dost, zbývá pouze nevyřízený účet s Krvavou jízdou.

Během týdenního pobytu v roklí se všichni dali do relativního pořádku, částečně si vycídlili zbroje a zbraně, vypucovali si škorňe, vyspravili potrané batohy a někteří se dokonce i umyli. Vládně pohoda a dalo by se říci, že i částečné veselí. Jenom si to ještě vyřídit s Krvavou jízdou a potom domů, domů do Gwendarronu, domů do Liscannoru, domů k Hrochovi. Pouze oba půlvůdci, mág a čaroděj, si dělají starosti. Po nevyspání je oba bolí hlava a oba cítí, že kouzla jim nyní nepůjdou tak snadno jako jindy.

Cesta dobrodruhů směřuje k hlavní silnici. Není nutné ani býti stopařem, aby nebylo jasné, že v kraji nyní vládně značný pohyb. Cesta je

rozrytá od těžkých vozů, kopyt a okovaných bot. Nurnští se raději rozhodují cestu pouze sledovat zpovzdálí a trmáčet se raději po polích a lesích. O účast v občanské válce nikdo nestojí. Příliš se jich tedy ani nedotkne, když zjišťují, že hlavní město Lon bylo dobyto povstalci a král se se zbytkem armády stál na západ. Nurnským jde již jen o Krvavou jízdu.

Uběhlo několik dní. Nurnští jsou opět v lese u Erbelu, sídla Krvavé jízdy. "Tak podívejte se na to, pánové. Já si myslím, že tam nevpadne hned tak zhurta. Někdo by měl jít na průzkum. Třeba tudlejc Eda, stejně se akorát dloube furt v nose", popichuje malého hobita dobrák Nestor Burma. "No já teda klidně puďu, když mě Lañdour pěkně zneviditelní", oznamuje Eda Tyglík. "Jo klidně, ale nech si tady radši věcehny ty tvoje pitomosti", souhlasí půlvůdce. Pitomostmi má na mysli značný obsah hobitovi torny, neboť jak známo veselý šprýmař Eda na výpravy sebou tahá rozličný tovar, jako třeba trumpetku, bubínek, barevný míček, vycpaného rejksa a pajduláka na špagátu. Eda je zneviditelněn a odebírá se do lesa. "Škoda, že nemám s sebou trumpetku. Pěkně bych si zatroubil do útoku a hned by mi bylo veselejc", brumlá si malý průzkumník a pomalu se blíží na známé místo. Všude je klid a neviditelný hobit nevidí nikde nic podezřelého. A už stojí u dveří ve skále. Kdyby jej někdo v tuto chvíli mohl vidět, viděl by, kterak se hobit zastavil a začal u dveří zuřivě číchat. Když takto očouchal celé dveře, potichu si zavýskl a dveře otevřel. "Cha, je tam jenom jeden a to bude určitě ten starej dědek", mumlá si Eda a neviditelný vchází do místnosti. Opatrně se rozhlíží a skutečně. V celé místnosti, je jenom starý Hols, hlídač Erbelu. Po někom z Krvavé jízdy není nikde ani stopy. Stařík smutně sedí u krbu a nervózně se otáčí, neboť slyšel vrznout dveře. Dveře se otevřely a opět zavřely. "Hej je tu někdo?", volá stařec. Nic. Pochopitěně, že nic. Eda se přeci nemíni nijak prozrazovat. Ještě je čas na legraci. Eda si již dlouho neužil žádných šprýmů. Přichází k Holsovi a fouká mu do obličje. "Co je, co je", děsí se Hols a křčí se v rohu. "Ha, há", to sem já strašlivý lesní duch. Tumáš opičáku, čuchni si, přišla tvá poslední hodina. Připrav se na nejhorší!", huláká neviditelný Eda a strká zmatenému Holsovi pod nos svazek vlčího moru. Ten zděšeně uskakuje a potí se strachy. "Ták a ted' tady pěkně počkej, nebo ti ukážu. A pamatuj, že

všechno vidím!". Nato se Eda jímá opět otevírat a zavírat dveře a následně na to utíká k družině. Všem radostně oznamuje, že Erbel hlídá jenom starý a nemohoucí vlkodlak Hols. "Výborně, tak se tam opevníme a počkáme až se vrátí", navrhuje trpaslík Páin a jeho návrh je oběma půlvůdci schválen. Druzi opět obsazují ponurý Erbel. Hols je svázán a vyslechnut. "Všichni odešli asi před týdnem, měli sebou zásoby na delší čas a byl s nima i Hrochoř Tlustý, což jistě něco znamená, neboť ten se obvykle pohyboval sám", prozrazuje všechno Hols, kterému je všechno jedno a mág Erlanth souhlasně pokyvuje hlavou. "Takže rozdělíme hlídky a budem tady čekat. Je tu voda a jídlo a hlavně jsme zde dobře krytí. Erlanth eště probere tady s tím prďolou všechny zvyky Krváků, pěkně se ho zeptá na tajný vchody a vůbec zjistí všechny podrobnosti o jejich životě", rozkazuje Llandaff a jde si odpočinout, neboť je na tom opravdu hrozně. Při vědomí ho drží jediné představa, že možná již brzy si to vyřídí s tím, kdo mu kazí spání. Nebo si to taky ten kazič spánku vyřídí s ním. Uvidíme. Erlanth ještě za pomoci špetky magie vytahuje s Holse nejružnější informace a informuje ostatní, kde je nejlepší postavit hlídky. Nurnští tedy obsazují přilehlé skalky a všechny možné přístupové cesty, vymýšlí si různé signály a čast jich hlídá a čast odpočívá.

"Huch, tady se Lynhaard nelíbit. Je tu zima a mít strach", přemítá mohutný kroll, když sedí na jedné hlídce společně s druidem Sarimem. "Jo mě to tady taky už pěkně leze na mozek. U všech lesních duchů jak já bych jed žaludovej dort", mudruje Sarim a spravuje si přitom rozdrbanou tornu." Ééé, žalud fuj, to nebejt dobrá na břich. To potom moc prďět a smrad jít kolem zadku, hé", kření se kroll a je rád, že může aspoň na chvíli zahnat svíravý pocit v žaludku. "Nevíš co je dobrý, vopičáku", odsekává mu Sarim a dál už jenom mlčí.

Ubíhá první den, potom další a ještě jeden a nic se stále neděje. Mezi všemi již panuje značná nervozita. Nejhůře na tom je však Llandaff, téměř nemluví, je zsilný v obličejí. Má stále horší a horší sny. Temní jezdci jej neustále pronásledují v divokých snech a neustále se mu zjevuje bílá tvář, která mu vyhozuje. Llandaffovi se občas podaří skutečně usnout naprostým vyčerpáním, ale není to spánek hojivý a sil přidávající. Podobné problémy má i Erlanth i když ten jako mág s nimi bojuje lépe, neboť o otázkách duševna toho ví opravdu mnoho. Uvědomuje si však, že nebude dlouho trvat a může

dopadnout stejně jako Llandaff.

"Helejd'te se, poďte pojedem domu, vykašlem se na ně", škemrá čtvrtý den Sarim s Edou a přidává se k nim i Nestor Burma. "Ne, ne, voni přijdou, cejtím to v kostech a hrozně rád bych jim porozbíjel hlavy", křičí trpaslík Páin. "Musíme čekat, nedá se nic dělat. Přece v tom Erlantha a Llandaffa nenecháme!", ohrazuje se dobrák Sivel, barbar a milovník koní. "Ech, počkáme eště pár dní, musí přijít", mává unaveně rukama Llandaff. Nastává další porada, které se neúčastní pouze podivný kroll přezdívaný Prase, kterému se v hlavě honí prapodivné myšlenky.

Ještě stále je v Nurnských vůle k boji, ještě nezmizela poslední odvaha. Ještě je rozhodnuto vyčkávat. Pak se však všechno změní během jedné noci.

"Vstávejte, všichni sem, zavolejte i hlídky", zařval náhle v noci Erlanth. "Výzva, obdržel jsem výzvu ve snu". "A kuš už s těma svejma snama, akorát nás kvůli nim furt budíš. Sny a sny, nic jinýho už taky neumíš!", nadává rozespálý Páin. "Ticho, teď mluvím já!", vyjel na něj mág a nikdo jej nepoznává. "Ten chlap s tím bílým ksichtem se mi dneska zjevil ve snu a řek mi, abychom vyjeli na pláň. Takže balíme a ráno jedem".

Brzy zrána, ještě za mlhy, opouštějí Nurnští Erbel. K jejich cti lze říci, že kupodivu nechali naživu starého Holse. Je ponuré počasí, druzi jsou unaveni a jdou mlčky. "Nejsem si zcela jistě jestli vám k něčemu budu. Sem úplně hotovej", pronáší za pochodu Llandaff. "To je dobrý, my ty hňupy zrubem", kývá do kroku trpaslík Páin, opora družiny. Ostatním však není mnoho do smíchu. Čeká je neznámý nepřítel a nejistý osud.

O tři míle dále, pod Oslími kopci, vyjelo na nepřehledný vysoký pahorek osm jezdců. Na první pohled vypadá jeden jako druhý. Černé pláště a bílé natřené tváře jim dodávají nepřirozený a strašidelný vzhled. Jinak již nemají nic společného. Každý je jinak vyzbrojen, každý vládně jinou zbraní. Je tu vůdce Krvavé jízdy, Kronsell Mlžný, záhadný mág z východu, muž zjizvené tváře a zmračené nohy, muž o němž nikdo mnoho neví. Vedle něj je Hrochoř Tlustý a přestože je tento muž navlečen do těžkého pancíře, v ruce svírá těžké bojové kladivo a váží jistě mnohem více nežli kdokoliv okolo, pohybuje se neobyčejně obratně a lehce. Kolem něj

krouží jeho vycvičený sokol. Ano je to ten, který na kusy rozcupoval Llandaffova havrana. A jsou tu další, strašlivý obr Oreg Zrzavý, zamlklý Lorek Malý, tupý Blamsed a ještě další tři, jejichž jména nejsou důležitá. A všichni působí studeně a jde z nich strach a děs. A přitom mají jednu velkou slabinu. Nejsou zvyklí bojovat spolu, pomáhat jeden druhému, každý se raději bije na vlastní pěst. Jejich východní mentalita je primitivní, znají jen loupení a vraždění, ze svého vůdce mají spíše strach, nežli by jej ctili a ten se naopak na své lidi dívá jen jako na zvířata, které může kdykoliv obětovat. Tam kde Nurnský skočí se vši samozřejmostí svému druhu na pomoc, tam východňan nechá svého spolubojovníka klidně napospas osudu, neboť jsou to primitivové, kterých je mnoho. Velmi mnoho. Zde na karwellských pláních je jich však již jen osm.

Krátce před polednem se obě skupiny setkávají. Na jedné straně osm jezdců, na druhé devět pěších. Na jedné straně Krvavá jízda, na druhé Nurnští...

"Pozor střileji!", řve Nestor Burma a kryje se velkým štítem. Nebyl by vyčerpaný Llandaff dobrým čarodějem, aby si s takovou banální záležitostí neporadil. Už ani jeden šíp nedoletí k Nurnským. Stejně však činí i Kronsell a je jasné, že na řadu musejí přijít meče a sekery. "Grááá", vyjíždí z řady Oreg a mává obrovskou sekerou, společně s ním jede i Blamsed. Mají pocit, že jsou nepřemožitelní a neuvědomují si, že tak opouštějí magickou bariéru, která je chrání před střelbou. A také na to, že nyní proti nim nestojí děti a bezbranní vesničané, ale že proti nim stojí schránná a ostřílená družina, která je zvyklá brodit se v potocích krve. Tupý Blamsed padá s několika šípů v těle dříve nežli vůbec stačí dojet k liscannorským. Společně s ním padá do trávy i jeho černý kůň. Blamsed se ještě zvedá, ale v tom je do oka trefen dalším Sarimovým šípem. Umírá první z Krvavé jízdy. Oreg Zrzavý je podstatně tvrdší chlapík. Ač zraněn dojíždí před Sarima a Nestora. Druid jen taktak uhýbá plešatou hlavou před drtivou ranou a rána jej zasahuje do ramene. Půda se barví krví. Neohrožený Nestor však přiskakuje a rube mečem. Ještě jednou se stačí Oreg ohnat sekerou a to již i on padá s probodnutým hrdlem k zemi. Mezitím však dochází k rozhodující události. Pomocí kouzla, které na trpaslíka Páina seslal jednoruký Erlanth se trpaslík dostává nečekaně za záda samotného Kronsella. Trpaslík, o jehož statečných činech se ještě dlouho bude povídat

po putykách, neváhá. Jednou ranou zabíjí proradného mága. Hrochof se otáčí a tvrdě zasahuje Páina kladivem do helmy. Ten však dále pevně stojí na nohách a obrací se proti novému protivníkovi. Jedna rána, druhá rána, proseknutý pancíř a již se na světlo valí Hrochofovi vnitřnosti. "A za Lúniel, ty smradlavý bastarde!", huláká Páin a dobíjí Hrochofe i s jeho sokolem.

Ostatní bojující se mezitím promíchali. Další člen Krvavé jízdy je zabit Erlanthem a Llandaffem. Další je prošípován několika šípů od Sivela a Edy. Raněná na zemi dobíjí kroll Prase. Lorek Malý je zmasakrován Lynhaardem, který si v boji vypomáhá vydatným řevem. A k zemi padá i poslední člen Krvavé jízdy. Rozhodující bitka trvá sotva pár okamžiků. Díky své sebranosti nepadl nikdo z Nurnských, což je opravdu s podivem. Na zemi se válí zohavené mrtvolky. "Obrat a jedem odsud", křičí Llandaff a sám jde ostatním příkladem. Mrtvolky jsou nemilosrdně prohledány a oloupeny o všechny cennosti. V tom se Nurnští zcela jistě Krvavé jízdy vyrovnají.

"Hm, dobrá práce, hm, hm", pronáší Páin Nórienský místo posledního rozloučení s mrtvými. "Konečně, pojedem domů, pořádně se vyspím v posteli", libuje si Nestor Burma a skoro všichni s ním souhlasí. "Eště ne, eště si to musíme vyřídit jinde", pronáší temně Páin. "Kde, u všech démonů, kde eště, já už chci domu", s děsem v očích se ptá hraničář Sivel Chrastník a všichni se přidávají. "No přece s Jolgošem, s tím mizerou co nám prodal ty páchnoucí patoky", oznamuje vesele trpaslík a všichni si oddechují. "He, he, pro mě, za mě, třeba si ho dej k vobědu", vtipkuje po dlouhé době Nestor Burma, zatímco Llandaff si unaveně sedá na zem. "Tady ne, vyspíme se radši někde kde je to bezpečnější", radí mu Erlanth a Llandaff se s posledních sil zvedá. Má toho dost. Druhým se ještě podaří chytit dva černé koně. Je na ně doslova naložen Llandaff a uloupená kořist. V nejbližším lese všichni odpočívají. Čaroděj Llandaff's obavami usíná, ale jeho spánek je po dlouhé době klidný a posilující.

Bez větších potíží se druhům podaří vyhnout se všem vojákům a dostat se až do Holopat, ve kterých žije a prodává své zázračné lektvary, mistr v oboru magie a přírodních sil, Jolgoš z Hor. Před jeho chatrčí se ozvaly kroky. "Hej, vdeři ty vrata, chtěl bych si u tebe koupit nákej lektvárek", zabušil Páin na dveře. Ozvalo se

šoupání bot. Nic netušící Jolgoš otevírá dveře. "Ale jistě, jistě, budete si přát Lišku, nebo snad...e...hé, hé dobrý den přeju pane trpaslík". "Můžeš mi dát co chceš, ale eště mi za to budeš platit, ty upatlaný prd'olo", mile Jolgošovi oznámil Páin a společně s Nestorem zatlačuje mistra magie dovnitř. Jolgoš je na pokraji zhroucení. Páin si zakládá ruce a říká: "A teď mi pěkně dáš všechny peníze a to tak, že rychle a potom si tady pěkně sedneš a sežeřeš všechny ty hovna, co z nich děláš ty tvoje zázračný lektvary!". "Milost, malý pane. Já nic nemám, jsem chudý a nevěděl jsem, že to nefunguje. Jsem nevinný". "Jó nevinný, tak pěkně papej, no pořádně vdeři hubu ať ti ty sračky pěkně padají do břicha", tlemí se starý pirát Nestor. "Za maminku..., drž tu hubu vdeřenou..., za tatínka..., plně to dobrý vid', ty patlale..., ták a tenhle kousek si dáš za babičku", strká Nestor Jolgošovi do chřtánu kus kobylince. Páin se mezitím zmocňuje Jolgošovy pokladny a bere z ní všechno zlato. "Hm, hm, hm, poďte pěkně ke mě moje penízky". Ostatní druzi pouze přihlížejí a baví se. Napůl mrtvý Jolgoš je nakonec Páinem svázan a vsazen do skříně, plně baněk a křivulí a jsou za ním přibouchnuty dveře. Nakonec Páin skříní převrací. Ozve se řinčení skla a tichý nářek. "Hm, možná tě tady někdo najde a buď rád, že ti to tady nepodpálíme", loučí se trpaslík s podvodníkem. "Chá, chá, to se Lynhaard libit, to pěkně. To v jeskyně nebýt takovej legrace", prská smíchů mohutný kroll. "No dobrý, tak deme", velí Llandaff a shání všechny dohromady, neboť si je vědom, že v Karwellu není nejbezpečněji. Nemusí se ani namáhat, neboť všichni přihlíželi zajímavé podívané, chybí pouze uchylák Prase, který zatím venku škube peří z nějaké slepice a náramně dobře se baví jejím bolestným kdákáním. Když však ostatní opouštějí Jolgošovo stavení, hned slepici pouští. "He, sem chtěl na polívku, he". "Dobře, dobře, jedem domu", oznamuje Llandaff. A Nurnští jedou a jedou rádi. S úlevou opouštějí nevlidný Karwell. Když po několika dnech překračují jeho západní hranici, všem se ulevuje. Cesta zpět je již pouze nudná záležitost a není třeba se jí na těchto řádcích věnovat.

V Liscannoru vládne klid a pohoda. Když se jednoho dne ozve radostné povykávání dobrodruhů z radosti nad návratem, jde je přivítat celá vesnice. Vylezá dokonce i starý lenoch Drsoul Roahanský. "Tak sme zpátky, konečně doma", volá Erlanth a líbá zemi. "Tak co, jak se vám vydařil

obchod", ptá se navrátilých se dobrodruhů starosta Rolld. "Šlo to, jenomže sme se samozřejmě zapletli i do jinejch věcí", odpovídá mu Nestor. "Ostatně jako vždycky", pokyvuje starosta hlavou. "A kdo je tohle", ukazuje na Prase. "To je kroll, a říkáme mu Tři Prasata, von to tak chce, ale jinak je to docela dobrý chlap", placá krolla po zádech Nestor Burma. Prase mlčí a tváří se zámračně. "Jo, abych nezapoměl, Llandaffe. Hledala tě tady ta elfka s oslavy, Gruniel, jo Gruniel se menovala, prej se jí máš ozvat", sděluje ještě Rolld čaroději. "Ech, ženský, to je to ce mě vůbec nezajímá". "Co je, co blbneš, dyť je hezká a určitě není hloupá, nezbláznil ses náhodou", diví se starosta, ale Erlanth mu skáče do řeči: "Ale měli sme tam menší problémy tudle s Land'ourem, akorát že von je na tom trochu hůř, to si povíme večer v hospodě". "Hm tak jo, já ti to jen vyřizuju", kroutí hlavou Rolld. "Jééé, přijel blbej strejda! Cos nám přivez, ukaž, dělej!", vyřítili se z kamenného domu dva polokrollové, Eriadan a Rhynn. "Kuci, nazdar kuci, Lynhaard rád vidět, já nemít nic, voni zmlátit já a všechno vzít", objímá své příbuzné kroll Lynhaard a utírá si slzu v oku. I ostatní se rozcházejí po domovech, někteří jdou k Hrochovi žádat o ubytování a kroll Prase jde spát na obecní skládku.

Další den odjíždí Llandaff na mořské pobřeží, shánět domek na pár měsíců, aby si uklidnil nervy. A pak celé dny jen sedí u moře a poslouchá hukot příboje a křik racků. Na krásnou Gruniel si ani nevzpomene. Nutno dodat, že mu pobyt u moře jde k duhu a za nějaký čas je opět v pořádku.

Zato Lynhaard se rozhodl, že bez ženy se špatně žije. Jednoho krásného dne osedlal koně a jal se hledat nevěstu. A zde je nutno dodat, že narozdíl od svého synovce Jacoba, je Lynhaard velmi ctnostný a nikdy například nebyl v hampejzu. Oblékl si na ten den své nejlepší šaty, ulízl si kšticí a vyjel do okolí. Jede několik hodin, když tu náhle přijíždí k osamělému mlýnu. A náhle jí spatřil. Byla velká a statná, také krollka. Lynhaard jihně. "Na...nazdar, já být velký válečník a kdo být ty, hezká ženo", říká kroll, jak nejlépe dovede. Krollka se otáčí a vrhá na krolla tupý pohled. "Žložka, tak volat mi", zaburácel mohutný hlas. "A..., aha hezký", prohlíží si Lynhaard objekt svého zájmu. Krollka Žložka je dobré dva sáhy vysoké stvoření, v ústech je tu a tam vidět zčernalý zub, pihy a uhry jí na obličejích jen hrají, mastné slámové vlasy má

spleteny do dvou copů. Na sobě má něco mezi pytle od mouky a hadrem, ale je silná. Pořádně silná. Popadne klidně i dva plné pytle najednou! Lynhaard je omráčen. Moc dobře věděl, že s krasavici se asi neožení, ale co je moc to je moc. "Ééé, ty být krása. To pro tebe, já vrátila se zpět někdy určitě", s těmito slovy podává zkoprnělý kroll krollce krásný a cenný prsten se smaragdem, který určitě ukradl někde na výpravě. Žlozka na něj chvíli civí a pak se její ústa roztahují do mohutného úsměvu, asi jako když žije medvěd. "Dík, já chtít tě!". "Ne, nééé", řve Lyhaard a vrhá se ke koni. Tryskem pak ujíždí zpět do Liscannoru. Den, dva se vzpamatovává a pak je mu opět dobře. A právě tehdy se Lynhaard poprvé začal zajímat o Wenoru, vdovu po kudůkovi Torpovi, o které kolovaly nejružnější pověsti. Každý den si Lynhaard vždy alespoň na dvě hodiny sedá před její dům a civí jí do oken. Lynhaard se nyní opravdu zamiloval...

---

## \* Za hlavou Krvavého Zyffa \*

---

Getd z Ruindoru

Jednoho dne zazněl před hospodou dusot kopyt. Hostinský Jeremiáš Čipera se zaradoval, že jdou hosté, ale ukázalo se, že se jen vrátil starosta Lynhaard. Z něj nemá pan Čipera prázdný užitek, neboť kroll pije zadarmo, a jeho útratu může Jeremiáš pouze odečíst z daně, kterou na hospodu starosta z moci své funkce uvalil. Lynhaard se právě vrátil z Lurgrapsu, kam doprovázel svou ženu Wenoru na návštěvu k nějakým jejím kolegům z práce, které se stejně jako ona usadily. Spolu s nimi jel také elf Astorius, vyděděnec rodu zelenovrškých. Společně ve městě narazili na několik letáků nabízejících vysokou odměnu za hlavu pána Zyffa, nebezpečného lapky. Lynhaard ovšem prohlásil, že jeho dcera Wyndred bude mít za pár dní narozeniny, a on chce uspořádat malou oslavu, proto by se nehodilo, kdyby nebyl doma. Astorius se rozhodl zůstat prozatím v Gergelu a pokusit se vypátrat něco víc.

Lynhaard zatím přijel do Liscannoru a rozhodl se svolat bojovou radu. Druhého dne obešel Liscannor a sezval všechny na večer do hospody. Pak sedl na koně a rozjel se do Nurnu informovat Ladota Chinského, který žije U prasete.

Ten slíbil účast a tak se Lynhaard vrátil zpátky domů. Když umyl a vyhřebelcoval koně, zamyslel se, znovu ho osedlal a vyrazil k Nurnu za barbarem Dagonem, jež tam žije v podnájmu. I on slíbil, že dorazí a kroll se vrátil domů. Opět umyl koně, opět ho vyhřebelcoval a opět se zamyslel. Pak ho znovu osedlal a rozjel se do Nurnu, kde zakoupil dárek pro Wyndred, dřevěnou kačenku na kolečkách. Pak potěšit vydrbal koně a zamířil ke Hrochovi přemýšleje, že příští si musí takové ježdění rozdělit do více dnů.

Večer se dobrodruzi sešli v hospodě U hrocha a několik projevilo zájem o účast na výpravě. Její začátek byl stanoven na ráno po narozeninách Wyndred.

Narozeniny se opravdu vydařily. Wyndred dostala spoustu krásných dárků a měla radost. Wenora oznámila Lynhaardovi další radostnou zprávu a kroll se mohl štěstím zbláznit. Navíc paralelně probíhala oslava U hrocha, takže si slavnostního dne užili opravdu všichni.

Druhý den se nepočetná skupina vydala k jihu. Za vůdce byl zvolen kouzelník Krochta Moskyt, kterému jeho mladá manželka, ??? Moskytová, dlouho mávala. Dále tu byl vicenáctník Lynhaard, jenž po dlouhé době musel opustit vůdcovský post, mladý elf Griffin Linfalas, hobit Simmon Čarostřelec, svérázný trpaslík Torug, temný kouzelník Mugzaš Nekromancer, liscannorský hrobník, kudůk Ladot a barbar Dagon. Pravdou je, že nejeli nejrychleji, neboť žaludky některých si ještě vzpomínali na včerejší vydařený večer. Přesto ale někteří otrslíci tahly sebou zásoby alkoholu, Ladot měl kupříkladu soudek třešňovice způli tak velký jako je sám. Vůdce ovšem vyhlásil částečnou prohibici až do splnění úkolu. Samozřejmě musel občas přimhouřit oko. Takový Ladot Chinski pokud si nedá hned po ránu pořádný lok pálenky, tak netrefí svou vzácnou kuší jelena ze dvou kroků.

Po několika dnech dorazila skupina do Lurgrapsu, a hned namířila na radnici. Tam se družinici dozvěděli, že Zyff je šlechtic, který dal přednost kariéře loupeživého rytíře. Obklopil se bandou pobudů a s nimi přepadá, loupí, vraždí a pálí. Jeho drzost dosáhla rozměrů přesahajících únosnou míru, proto páni radní rozhodli vypsát odměnu na jeho hlavu. Zyffova smrt by měla stačit k rozpadu jeho družiny. Základnu má Zyff na svém hradě v lesích odkud vyráží pouze na loupežné

akce. Dobrodruzi jsou ještě upozorněni, že Zyffa tady každý zná, a není proto možné přinést hlavu prvního žebračka, na něhož dobrodruzi narazí. Nakonec je popsána cesta na Zyffovo území a s přáním šťastné cesty opouštějí druzi radnici.

Před radnicí dal Krochta rozchod do druhého dne, aby dobrodruzi mohli získat další informace a připravili plán. Je pravda, že někteří, jako Lynhaard či Ladot, žádné informace nescháněli, zcela beze studu se zpili a noc ztrávili U červeného jazyka. Přesto ale druhý den padlo několik návrhů k útoku na Zyffovu pevnost.

"Slyšel jsem", prohlásil Krochta, "Že lupiči několikrát přepadli kupce na hlavní cestě. Mohli bysme si koupit vůz a rozhlásit, že jedeme na východ s cenným nákladem. Mohli bysme se nechat přepadnout, využít překvapení a porazit je". "To neni nejlepší nápad", poznamenal Griffin, "Byl sem se mrknout u městský brány. Provoz je tam tak velkej, že by byla děsná náhoda, aby přepadli zrovna nás". "Radní prej vyslali svého špeha, aby se vetřel do Zyffovy bandy. Za pár dní ho našli připíchnutýho na městských hradbách", oznámil Dagon. "No, my se nejdřív podíváme na to jejich sídlo a pak uvidíme", rozhodl Krochta. "Já sem slyšel, že ten Zyff prej ovládá magii", nadhodil Torug. "A sakra", zaklel Krochta, "Ale co. Přece se nezalekneme každého kouzelníka".

Družinici dojeli na koních až do nejzašší vesnice na pokraji Zyffova panství. Ves byla částečně opevněna hradbou z vozů. Podle několika vypálených domů se dalo soudit, že Zyff už tato místa poctil svou přítomností. Druzi tu nechali koně v péči místního kováře a pěšky se vydali do lesů směrem k sídlu lupičů. Jejich úmyslem bylo za noci proniknout k tvrzi, tam se nenápadně utábořit, vyčkávat a pozorovat.

Lupiči však nespali. Na jejich vůdce byla vypsána vysoká odměna a to jistě přiláká dobrodruhy z širokého okolí. Proto byli hlídky drženy ve dne v noci. A jednu noc byly hlídky zburcovány podezřelým hlukem. Jakási skupina se snažila připlížit ke hradu. Nevypadali jako další nováčci přicházející rozšířit početní stav bandy. Pohybovali se rádobý potichu a obezřetně. Když došli na dohled hradu, utábořili se. Poskytli tak lupičům čas připravit se na jejich zajetí.

Nurnští postupovali temným lesem. V neznámém prostředí se necitili nejistěji proto se drželi na dohled cestě k hradu. V lesní temnotě se

jim však nepodařilo zahlédnout žádnou z četných hlídek. Nakonec spatřili hrad. Stál na pahorku a v jeho okolí byl vykácen pruh asi třista sáhů široký. Druzi poodešli od cesty a rozbili tábor tak, aby mohli pevnost pozorovat.

Začalo se rozednívat, když nurnští zaslechli hlas: "Postavte se a odhod'te zbraně". "A sakra", zaklel se Lynhaard. "Co ted'?", otázal se Ladot. "Budeme bojovat", připravil si meč Dagon, ale Krochta ho uklidňuje, "Poslechněte ho. Uvidíme co se stane". Dobrodruzi tedy odhodili zbraně na zem, ale ne zase moc daleko. Z lesa se vynořilo několik mužů a přistopilo blíž. "Ty zvládnem, na ně", zavelel Krochta, načež se Lynhaard chopil svého meče a vyrazil proti ozbrojencům. I ostatní popadli své zbraně a Krochta srazil dva muže k zemi blesky. "Do nich. Bijte je", ozvalo se z lesa. Vzápětí se objevil původce hlasu, statný kroll, několik dalších lidí a po dvou barbarech, elfech a hobitech.

Nurnská družina vytvořila obranné postavení, ale z tváří dobrodruhů přímo číselá panika. Loupežníci věltli do boje neohroženě a rozvrátili pověstnou nurnskou obranu. Pod Lynhaardovým mečem sice padali k zemi jako hrušky, a rovněž Dagon se činil jako zkušený válečník, nicméně zranění utěšeně vzrůstala. Zvláště elfové a hobiti, kteří zasypávali skupinu šípy ze svých luků, respektive kuší, působili dobrodruhům těžká zranění. Ve chvíli, kdy družinou projel jako tank kroll velící útočníkům, a Lynhaard, využívaje magicky získané rychlosti zvolil útek, nastala v družině naprostá panika. Krochta a Mugzaš opustili bojiště magicky, Griffin zahodil tornu a odlehčen zmizel ve stínu lesa. Torug už se na útek obrátit nestačil, anžto byl doslova rozpůlen ranou krollovou. Ladot už už mizel v lese, když ho dostihl hobití šíp. Kudůk udělal ve vzduchu přemet a dopadl bezvládně na záda. Dagon a Simmon se ve chvíli, kdy viděli, že namají naději uniknout raději vzdali. Tím skončil první pokus o získání Zyffovy hlavy.

Krochta, Lynhaard, Mugzaš a Griffin se sešli ve vsi u svých koní. Jelikož se však v málo opevněné vsi necitili nejistěji, odjeli do Lurgrapsu, kde proспали následující den a noc, a většinu dne dalšího. Po té se vydali zpět k Zyffově tvrzi.

Tři zajatci Ladot, Dagon a Simmon, byli mezitím uvrhnuti do tmavých kobek. Mohli si alespoň ošetřit šrámy, i když před nimi byla málo

optimistická vyhlídka budoucnosti- měli být předhozeni medvědovi. Nikdo z nich neučinil žádný pokus o útěk. Čekali na vysvobození. Čekali tři dny.

Čtyřlenná družina nezašla tentokrát příliš hluboko do lesa, a utábořila se. Kouzelník Krochta se zneviditelněl a vydal se sám na obhlídku nepřátelských hlídek. Jakožto neviditelnému se mu podařilo lupičské hlídky celkem snadno lokalizovat a s plánem na jejich likvidaci se vrátil k druhům. Společně pak postupovali lesem, až dal Krochta pokyn k zastavení. "Tak támhle za tím křovím je první hlídka. Ty, Lynhaarde, vyběhneš a sejmeš toho chlapa, než stačí cokoliv udělat. Já se hodím dál a když to bude potřeba, tak nějaký sejmu. Vy dva počkáte v záloze", rozvinul vůdce svůj plán.

Lynhaard tedy neváhal a vyrazil kupředu, mávaje nad hlavou svým mečem. Loupežník ukrytý v křoví stačil jen slabě vykřiknout a byl sražen smrtícím úderem. Třesk zbraní však zburcoval další hlídky a několik mužů se rozběhlo Lynhaardovi vstříc. Ani kroll však nečekal a rovněž jim běžel naproti. Dva z lupičů srazil náhle se objevivší Krochta svými blesky, posledního probodl kroll. Když bylo po tomto chabém boji, vyrazili družiníci směrem ke hradu, ale zvuk rychle se blížících kopyt je přiměl, skrýt se v křoví. Kolem nich se přehnal skupina asi dvaceti jezdců, jenž se posléze zastavila v místech, kde se před chvílí odehrálo krvavé divadlo. No, tak krvavé zase nebylo. Už tu byli i krvavější. Nicméně, nurnští dobrodruzi prchli hluboko do lesa. "Jestli maj stopaře", děl Krochta, "Tak nás stejně najdou. Měli bysme se radši připravit". Mugzaš, hned jak to slyšel, začal se drápat na strom. Griffin zase zmizel v hustém trnitém křoví. Krochta pohlédl na Lynhaarda, poplácal ho po zádech a prohlásil: "Tak, válečníku. Já teď lezu tady na strom, tak se drž. Když budu moct, pomůžu". Po té se vyhoupl na vysoký buk a ukryl se v koruně. Zkoprnělý Lynhaard zůstal stát pod stromem a tupě se rozhlížel na všechny strany, snaže se zablédnout některého ze svých druhů. Nepodařilo se mu to.

Zakrátko jeho bystrý sluch zaregistroval chřestění zbraní, a krátce na to spatřil blížící se skupinu lupičů. V jejím čele šli dva elfové sledující stopy družiníků, ale jen co ho viděli, vytáhli luky a stáhli se. Dopředu se postavili muži s meči, popoháněni zezadu velkým krollem. Poslední místo ve skupině zaujímal člověk ve zbroji, který jen cosi propodil načež se muži vrhli do útoku.

"Hej, Mugzaši, dát mi rychlost", zašeptal opatrně starosta Lynhaard. "Ale pak mi už nezbyde na zmizení", ozvalo se ze stromu. "Dělat, už se blížit. Nebo vás tady nechat", zahrozil rugornský kroll. "No dobře", zaslechl po chvíli, načež zachytil mumlání magické formule.

"Uááá", vyrazil zrychlený kroll mezi loupežníky a netrvalo dlouho a osm mužů se válelo na zemi v krvi. Proti němu však stanul mocný kroll, ale Lynhaard mu vrazil meč do břicha. Navíc mu přišla nečekaná pomoc v podobě blesků, které vyslal ze stromu Krochta. Z krolla cákala krev na všechny strany, ale on propadl bojovému šílenství, proto žádnou bolest nevnímal, a zasadil Lynhaardovi tvrdou ránu kyjem. Lynhaard, zděšen tím, že by ho dvě nebo tři podobné rány mohli zabít, raději klesl k zemi, děláje mrtvého. Zuřící kroll ho chtěl dorazit kyjem, ale Mugzaš ho ze stromu sestřelil jedním zeleným bleskem. Krochta mezitím vyslal několik blesků na velícího muže, ale ten se jen otrásl, zmizel z jeho dosahu a nařídil dvěma elfům, aby oba kouzelníky ze stromů sestřelili. "Néé, vzdáváme se", zavolal Krochta a mával ze stromu směrem k nepřátelům. "Už nemám ani mag", dodal směrem k Mugzašovi. "Já taky ne", odvětil Nekromancer. Čtyři nurnští dobrodruzi byli tedy svázáni a odvedeni do hradu. Ještě před zatčením však spolykali všechny své cenné prsteny.

Griffin, Lynhaard a Mugzaš byli zavřeni do cel, pouze Krochta, na něhož cela nezbyla, byl přivázán na skřípce. Podařilo se mu ale kontaktovat svou neviditelnou kočku, a ta krátce na to dorazila k němu, a začala mu hryzat pouta. Mugzaš a Lynhaard se snažili spát, zatímco Dagon, Ladot a Simmon napjatě očekávali, co udělají nově příchozí dobrodruzi pro jejich záchranu. Griffin zatím prohlížel zámek na dveřích kobky a litoval, že my byly zabaveny klíče. Snažil se za ně najít adekvátní náhradu a nakonec se mu to podařilo; objevil docela pěknou klíčnici kost.

"Hej, ty", zavolal ráno Krochta ze skřípce na muže kontrolujícího vězně? "Kdy bude snídaně?" "Vězni dostávají co zbyde vod voběda a co nechaj psi", odvětil muž a osklivě se na kouzelníka usmál. "Hele, zavolej mi velitele. Chci s nim mluvit". "No jo. Možná mu řeknu", odpověděl lupič a odešel pryč.

Po několika hodinách přišel mohutný kroll. "Si se mnou chtěl mluvit?", zeptal se Krochty. "Ano. Já jako velitel družiny bych vám

chtěl nabídnout spolupráci". "Tak ty seš velitel. To pudeš jako první k medvědovi". "Co?", vytřeštil oči Krochta, "K jakému medvědovi?" "My tady vězně předhazujeme medvědovi v hradním příkopu. Musíme ho nějak žít". "Ale já jsem vám chtěl nabídnout pomoc". "Zabili ste nám spoustu chlapů, vám nemůžeme věřit. Přišli ste si sem pro šéfovu hlavu, takže pudete k medvědovi", děl kroll a odkračel.

Už se blížila půlnoc, když Krochta pocítil, že pevný provaz svírající jeho ruku konečně povoluje pod úsilím malého kocourka. Krochta uvolnil zbývající provazy, nažež si odskočil do rohu místnosti ulevit. Své dílo pak začal přehrabovat hledaje v něm ukryté prsteny, což se mu nakonec podařilo. Rovněž Mugzaš už své ceně šperky získal, a jedině Lynhaard se doposud marně snažil, dostat ze sebe ještě aspoň trochu pro tělo nedůležitého odpadu.

"Cvak". "Dokázal jsem to. Já to dokázal", pomyslel si Griffin Linfalas a uznale si prohlížel klíčnici kost, kterou právě odemkl dveře své cely. "Ty si taky venku", konstatoval Krochta ke Griffinovi, čistě si ruce o shnilou slámu. "No jé. Timhle sem to votěvřel", pochlubil se elf. "Tak skus dostat ven vostatní". Griffin si klekl ke dveřím do Lynhaardovi cely a zkoušel zopakovat svůj úspěch s kostí. Dveře kupodivu po chvíli povolili. "Lynhaarde, nech toho a pod' pomáhat", velel Krochta, "Musíme dostat z cel vostatní". "Moment", odvětil kroll valíc bulvy, "Lynhaard to ze sebe muset dostat".

Griffin se pokusil otevřít ještě ostatní dveře, ale to se mu již nepodařilo, a tak nastoupil Lynhaard a za pomoci železného cejchovadla dveře vypáčil. "Tak chlapi", prohlásil Krochta, "Seberte si náky kosti, ať se máte čím bránit, a vyrazíme". Všichni se rozešli po celách a sbírali nejvhodnější zbraně. Griffin pečlivě uschoval svou klíčnici kost a sebral ještě dvě lebky, které hodlal použít jako vrhací zbraň. Lynhaard našel velkou stehení kost, jež se dala použít jako kyj. Největší radost však měl Mugzaš, správce Liscannorského hřbitova, který objevil téměř neporušenou kostru. Pohládl vybělenou lebku a začal mumlat zařikadlo: "Všechny síly temna noci

Přijďte mi teď napomoci

Ať ožije toto tělo

Které hnit by dávno mělo

Jen ať chodí ještě chvíli

Ať má jak za živa síly

Ať jen já jsem jeho pánem

Vífa morfum filakánem

Kostru na podlaze se pohnula a v prázdných očích lebky se rozsvítili rudé plamínky.

"Jé, kostlivec", zvolal Simmon, který o podobných bytostech slyšel doposud pouze vyprávět. "To je přítel", prohlásil Mugzaš poplácávaje kostru po lopatkách, až kosti chřestili. "Á, vida, vida", usmál se Krochta a mnul si přitom bradu, "Aspoň má kdo chodit ve předu". Dobrodruzi vytvořili bojovou formaci a opatrně vyrazili ven z vězení. Ve předu šel Lynhaard a kostlivec ozbrojeni kostmi, za nimi pak Mugzaš s Griffinem, kteří drželi v rukou lebky, připraveni vrhnout je na nepřitele.

Dobrodruhům se podařilo proniknout na nádvoří a rozhodli se nejprve prozkoumat postranní budovu, jež se ukázala být stáží. Lynhaard spolu s kostlivcem vtrhli dovnitř. Kroll zabil tři muže pádnou ranou kosti dřív, než se stačili vůbec vzpamatovat. Také kostlivec se činil a boj byl rychle ukončen.

"Ty tou kostí bojuješ líp než mečem", poplácal Lynhaarda po zádech Krochta. "No jo, dyť je to jeho rodová zbraň", smál se Griffin, "Čím si myslíš, že v jeskyni bojoval". Lynhaard zatím s nostalgií vzpomínal na léta, kdy se se svými kamarády mlátili medvědími kostmi po hlavičkách.

"Nesmíme se zdržovat", naváděl druhy k rychlejšímu pohybu Krochta, "Seberte zbraně a brnění a deme". Několik temných siluet přeběhlo nádvoří a zastavili se před branou do vnitřku pevnosti. "Je zamčeno", zašeptal Griffin. "Klid, to není problém", sebevědomě prohlásil Krochta, pak přistoupil blíž a cosi zamumlal. Brána se skutečně otevřela. "Kudy teď?", zeptal se Lynhaard, když zjistil, že z malé vstupní místnosti vedou dvě chodby. "Do prava", zavelel Krochta, načež kroll vyrazil vlevo a kostlivec, který ničemu nerozuměl, ho mlčky následoval. 'Budu s ním muset ještě několik lekcí probrat', pomyslel si Krochta, Lynhaardův učitel, ale mlčky šel dál.

Družina spadla do prvního pokoje, kde na kavalcích spalo několik loupežníků. Lynhaard se na ně vrhl a několik jich probodl mečem, jeden muž v noční košili však ráně smrtící čepele uhnul, (možná měl Lynhaard zůstat u kosti) a pokoušel se uniknout druhým vchodem, ale na prahu ho dostihla lebka vržená Mugzašem a ranou do týla mu

přerazila vaz. Inu, Nekromancer holt umí s lebkama zacházet.

Druzi bez váhání vtrhli do další místnosti. Tam už byli lupiči zbucovaní rykem boje, ale neměli žádné zbraně, protože se snažili bránit pěstmi. Jeden z bandytů však popadl židli a přetáhl jí dotírajícího kostlivce, který se na místě rozpadl. "Můj kostlivec", vykřikl Mugzaš a rozdrtil loupežníkovi hlavu druhou lebkou. "Nenechte je utéct", volal zezadu Krochta, a Lynhaard s Dagonem, který zaujal kostlivcovu místo vyrazili za prachajícími.

"Au, sakra, něco dali za dveře", zaklel Lynhaard, když chtěl otevřít dveře v běhu, ale místo toho do nich narazil. "Vykopneme je", nevrhl Dagon, "Raz, dva, tři...". Po rázném kopanci krolla s barbarem se dveře vyvrátili s pantů. "Dali za dveře stůl... Au, zatr, který... No počkej", rozlítit se kroll, když mu jakýsi loupežník, při pokusu vejít do místnosti, rozmlátil židli o hlavu. Chvilí na to už ležel na zemi v tratolišti krve.

"Můj soudek", zvolal Ladot, jen co vstoupil do místnosti, a uviděl svůj sud, ještě při zajetí téměř plný vinikající třešňovice, na zemi rozbitý. Na zemi kolem však nebyly patrný žádné stopy po drahocném nápoji, lupiči zjevně nenechali ani kapku. "Hele, Krochto", obrátil se na vůdce Griffin, "Ta krabice je mi nějaké povědomá, není náhodou tvoje?" "Moje doutníky", chytil se za hlavu kouzelník, "Voni mi vyčádili doutníky". "Hele, tady na zemi se eště válet pár vajglů, můžeš je dorazit", zachechtal se Lynhaard. "Mlč, nebo ti strhnu podíl z pokladu", prskal Krochta, "Já jim dám doutníky", zamumlal si ještě pod vousy.

Družina zamířila dále a rabovala další místnosti, když tu vběhli do chodby, na jejímž druhém konci byli připraveni tři střelci. "Uáá", zařval kroll Lynhaard, když se do něj zapíchli dva šipy. "Já vám ukážu", vykřikl a vrhl se na loupežníky. Na místo střelců se však již postavili muži s meči, někteří si ještě nandaveje drátěné košile. Lynhaard sice mezi nimi řádl jako černá ruka, ale sám utřil četná zranění. Rovněž Dagon zasadil několik pádných ran, přestože věnoval zvýšenou pozornost obraně. Za chvíli už se lupiči váleli mrtví na zemi, avšak lukostřelci, kryti temnotou další chodby, vyslali opět salvu šípů. "Mizíme", zachroptěl Lynhaard tahaje si z břicha šíp, a sám jako první zapadl do jedonoho z pokojů, z dostřelu. Ostatní za ním. "Co teď?", otázal se

Griffin. "Schováme se v tom skladišti ve věži", přikázal Krochta, načež se družina odebrala určeným směrem.

Zatímco si druzi léčili četné šrámy, začali se ozývat hlasy lupičů, pročešávajících okolní pokoje. "Asi nás tu za chvíli najdou", pronesl s obavou Krochta, "Griffine, zkuz zamknout ty dveře". Elf kývl, přistoupil ke dveřím a snažil se cosi udělat se svojí klíční kostí, ale dveře se mu zamknout nepodařily. "Připravte se k obraně", zavolal tlumeným hlasem Krochta, když se dupot bot ozval těsně za dveřmi. Lynhaard a Dagon zaujali postavení po obou stranách dveří, Krochta a Mugzaš za nimi, a Ladot, připravující si ohnivou hlinu vedle. Oproti tomu, Griffin se ukrýl ve stínu na druhém konci místnosti mezi koberci, a Simmon si vlezl do jedné z truhel.

Dveře se rozlétly a do místnosti se vřítily dva muži. První byl hned sražen k zemi Lynhaardem a druhý kouzelnickými blesky, ale za nimi se hrnuli další. Několik mužů už bylo mrtvých na zemi, ale i zranění byla četná, a tak dal Lynhaard přednost svému oblíbenému manévru, předstíral mrtvého. Dagon po té zvedl ruce nad hlavu a vzdal se, zatímco Mugzaš okamžitě zmizel. Krochta ještě usmažil jednoho loupežníka blesky a zmizel také. Jediný Ladot ještě zlostně mrštil mezi lupiče ohnivou hlinu, ale vzápětí byl nevybíravým způsobem sražen k zemi. Lynhaard si ještě na zemi usrkl z vedlejší lahve s olejem, aby si pročištil střevo a dostal z nich konečně své prsteny.

Bandyté prohledali místnost a podařilo se jim vytáhnout z truhly vzpírajícího se Simmona. On a tři ostatní dobrodruzi byli odvedeni do vězení, kde však, vzhledem k poškozeným dveřím, byly pouze dvě cely použitelné. Do nich byli umístěni Simmon s Ladotem, zatímco Lynhaard byl natažen na skřípec a Dagon zavřen do železné pany.

"Venku se něco děje", prohlásil elf a vstal z postele. Jeho tvář byla plná vrásek, ač nebyl ještě nijak stár, a jeho vychrtlé tělo při pohybu budilo dojem, že se prohýbá pod nápojem větru. "Možná už dorazili mí kamarádi", pokračoval. "Bangort chtít spát", podíval se na elfa ze svého kavalce mladický kroll, a zašilhal na něj ospalýma očima. "Neměli bysme se tam podívat?", vykoul zpod deky třetí obyvatel pokoje, člověk. "Být zamčený", podotkl kroll. "Nevadí", ozval se znovu elf, "Ven se dostaneme. Ale počkáme až to utichne". "Bangord nemít zbraň". "Nějakou už

najdeme", uklidnil krolla elf.

"Tak, už je tam ticho", prohlásil elf po chvíli, "Podťe sem, tady se postavte a buďte zticha. Zachvíli se objevíte za dveřma", dokončil a začal mumlat zařikadlo. "He?", vypravil ze sebe kroll a zmizel. "Heeeec?", ozvalo se zpoza dveří. "Teď ty", houkl elf na člověka.

"Dál půjdeme neviditelný", oznámil elf, když se jako poslední objevil na chodbě, načež seslal zaklínadlo. "Bangord vás nevidět... A sebe taky nevidět". "Buď zticha", ozvalo se z prázdna.

"Buď zdrav, Lynhaarde. Jak se ti leží?". "Astorius. Rychle Lynhaarda dostat pryč", zavolal kroll do míst, odkud slyšel přicházet hlas. "Ale to nemůžu. To bych se zneviditelněl. Možná později". "Nekecej a dělej nebo být zle". "Chceš mi snad vyhrožovat?", pronesl elf zvýšeným hlasem. "Ale blbost. S Lynhaardem být zle. Vypít volej". "A proč si vypil volej". "Potom, dělej", pronesl kroll zoufale, neboť břicho mu už stahovali nesnesitelné křeče. "No dobře", řekl Astorius a objevil se vedle Lynhaarda. Ten, hned jak byl osvobozen, stálh kalhoty a odběhl do kouta. Když skončil, začal se ve své hromádce hrabat. "Fuj, prase. Co to děláš?", vykřikl s odporem Astorius. "Hledat prsteny. Předtím je spolknout, by lupiči nenajít. Ha. Najít", vykřikl Lynhaard radostně a nasadil si své šperky na ruku.

"Kdo to být s tebou?", optal se Astoria a zíral na dva muže stojící opodál. "To je Bangord a Rantir. Nechali jsme se chytit jako zájemci o přidání se k lupičům. Tak bysme mohli Zyffa zavraždit, aniž bysme museli pobít jeho lidi. Jenže řekli, že do první akce nám nemůžou věřit, a tak nás zatím zamykali. Zbraně nám samozřejmě sebrali, ale ty vevnitř neměl nikdo. Voni se předtím ty lupiči vožrali a porubali navzájem, takže zbraně dávali do nějakého skladu. My ale nevíme, kde je", podal vysvětlení Astorius, zatímco Lynhaard vysvobodil Dagona z železné panny. "A kdo je vůbec náčelník?", zeptal se ještě zelenovršký kouzelník. "Krochta", odvětil Lynhaard. "Bravo. Konečně zvítězila inteligence nad hrubou silou", zvolal Astorius a Lynhaard jen cosi zabručel. "Tak, a co teď?", nadhodil Rantir. "Lynhaard slyšet kroky", varoval náhle kroll. "Podťe sem", zvolal tlumeně Astorius. Všichni náhle zmizeli.

Kroky se blížili, ale stále nebyl nikdo vidět. "Tady chrápe Ladot a tady Simmon", ozvalo se náhle z prázdné chodby, "Ale kde je sakra

Lynhaard? Au, dávej pozor". "Promiň, neviděl jsem tě", ozval se druhý hlas, "Krochto, Mugzaši, tady být", zašeptal Lynhaard. "Fuj, to sem se lek. Jaktože nejsi vidět?". "Astorius přijít". "No vida. Buď zdrav, Astorie". "I ty, Krochto", odvětil elf. Z Mugzašem si z pochopitelných důvodů zdvořilosti nevyměnili. Jejich vzájemná antipatie je všem zcela zřejmá. Astorius dává otevřeně najevo svou nenávisť k černé magii a každý ví, že on dává přednost kouzlům, jako jsou Neviditelnost, Dudu a Hyperprostor. Mugzaš při Astoriových narážkách raději mlčí, maximálně pohrdavým úsměvem dává najevo co si myslí a snaží se být užitečný družině.

"Tak co budeme dělat", optal se Dagon. "Ty si tu taky. To bys moh vylomit dveře a dostat ven ty dva prcky", navrhl Krochta. "To je nemůžete dostat ven kouzlem?" "Já ne. Sem hotovej", oznámili Krochta a Mugzaš současně. "Já jo, ale pak budem všichni vidět", řekl Astorius. "Ale takhle budu vidět já", protestoval Dagon. Lynhaard raději mlčel, aby si na něj někdo nevzpoměl. "Nebudeš", prohlásil vědoucně Krochta, "Vylamování dveří tě nezviditelní... Snad". "No dobře", nechal se přesvědčit barbar a pustil se do práce. Po chvíli byl Ladot Chinski volný. "No jo. Nejsem vidět", pochvaloval si barbar a šel se věnovat druhým dveřím. Ty také za chvíli povolily, ale Dagon si nemohl nevšimnout, že teď už vidět je.

"Tak, sme všichni venku, tři sou vidět. Co teď?", promluvil Krochta. "Mohli bysme se ukrýt v našem pokoji", navrhl Astorius. "Vy máte pokoj?", vytřeštil oči Ladot. "Jo, ale sme tam zamčený". "A jak se tam teda dostaneme, ha?", zeptal se Dagon. "Já vás tam pošlu. Vevnitř už můžeme bejt viditelný", odvětil Astorius. "A zvládneš to?", optal se pochybovačně Krochta. "No jasně, to je jeden, dva, tři,... čtyřiii, ééé". "Aha", pronesl chápavě Krochta, "A co s těma, co se tam nedostanou?" "Já bych šel do toho skladiště, pravděpodobně tam zůstal Griffin", navrhl Mugzaš. Nakonec se většina dobrodruhů odebrala do pokoje Astoria, Bangorda a Rantira a pouze Krochta a Mugzaš se vrátili do skladiště. Všichni bez výjimky se uložili ke spánku.

Ráno byli dobrodruzi probuzeni křikem lupičů. "Utekli věžňové", ozývalo se ze všech stran. "Musíme to tu řádně prohledat", zaslechli druzi posléze. Lynhaard naposled využil svého magického amuletu a požádal vyšší sféry, aby lupiči neprohledávali tuto místnost. Pak pokračoval ve

spánku.

Batité jejich místnost skutečně neprohledávali, pouze zavolali Bangorda s Rantirem, aby hlídali na hradbách, kvůli nedostatku mužů. Astorius zůstal v posteli, protože před loupežníky simuloval nachlazení, což mu při jeho tělesné stavbě nedalo mnoho práce. Ostatní mezitím vyspávali pod postelí a ve skříních.

Krochta vstal až odpoledne. Lupiči sice prohlíželi i jejich místnost, ale ne tak důkladně, aby si všimli neviditelných kouzelníků a ve stínu schovaného Griffina. Ostatní ještě spali a vůdce výpravy se tedy vydal na obhlídku. Za svůj cíl zvolil kapli, kterou už předtím dobrodruzi navštívili, ale neměli čas se tam zdržovat. Dostal se tam bez problémů, jelikož hrad byl dost velký na počet lapků, který v něm, po několika střetech s Nurnskou družinou, zůstal.

Kouzelník z bažiny kapli prozkoumal, ale neobjevil nic zvláštního, až na oltář, na němž byl zvláštní znak se šesti pohyblivými kameny. Zamyslel se a pohnul jedním kamenem. Ucítil chvění, po němž následoval tlak v hlavě. Když vše přešlo, cítil se Krochta slabý jako dítě a navíc bez magie. Opatrně se vrátil k ostatním, aby si mohl odpočinout.

"Kde jsi byl", otázal se hned po jeho návratu Mugzaš. Krochta mu pověděl o návštěvě kaple i o svém pokusu s oltářem. Po té se do kaple vydal Nekromancer a vyzkoušel si rovněž pohrát se znakem na oltáři. Samozřejmě byl dostatečně varován na co nemá sahat, proto se po několika pokusech oltář oltář odsunul, a pod ním začínala chodba kamsi do podzemí. Mugzaš otvor zase zavřel a vrátil se zpět, kde svůj oběv oznámil. "Já se musím vyspat", prohlásil Krochta, "Dost to se mnou zamávalo. Potom se tam podíváme".

Lynhaard a spol ještě spali, když se dva kouzelníci, Krochta a Mugzaš vydali do hlubin podzemí. Griffin raději zůstal ve skladu. Po několika sázích klesání se před nimi otevřel vstup do místnosti. V ní byly čtyři hroby. "Rači to nebudem votvírat", zašeptal Krochta, "Boží vědí co tam je". Mugzaš souhlasně zamručel, neboť měl z obyvateli hrobů své zkušenosti. Dva kouzelníci se vydali chodbami dále a objevili ještě jeden katafalk, tentokrát větší. Dál se však věnovali prozkoumávání chodeb, při čemž zlikvidovali jednoho pavouka, v jehož doupěti Krochta objevil několik zlatek, našli podzemní cestu z hradu a studnu, která zřejmě vede

do vnitřních prostor hradu. Kromě toho vedlo z chodby několik dveří. Namátkou jedny vybrali a Krochta nahlédl dovnitř. Pohybovali se tam čtyři kostlivci, tak mezi ně kouzelník vypálil bílou střelou. Jediného, který se nerozpadl v prach, dorazil Mugzaš blesky. Důkladná prohlídka místnosti však nepřinesla žádný zvláštní objev. "Zkusíme další", řekl Krochta a vydal se k dalším dveřím. "Dobrý, nic tu není", ohlásil, když nahlédl dovnitř. "Jáuu. A přece", zaječel Moskyt a opoždil téměř průsvitného ducha, jenž ho napadl, několika blesky. Pak prudce zabouchl dveře. "Vrátíme se. Už sem bez magů", rozhodl potom, a tak se oba druzi dali na cestu zpět.

Druhý den nad ránem konečně Lynhaard uznal, že je dostatečně vyspán a vyléčen, a může tudíž opustit pokoj. Navíc Bangord s Rantirem zjistili, kde je skladiště zbraní, a dobrodruzi se tam rozhodli vypravit. Postupně tedy opustili svůj pokoj a ve skladu se setkali s Krochtou. Obě skupiny si vyměnili postřehy a zamířili do zbrojnice. Tam dobrodruzi po chvíli hledání objevili své zbraně a zbroje naházené mezi ostatními. "Konečně se cítím zase bezpečně", konstatoval Dagon, když se navlékl do své zbroje. "Tak, tak. Lynhaarda slova", přitakal kroll. "Tak, a teď do kaple", přikázal Krochta, "Je to hned tady vedle tak rychle".

Družina se rychle přesunula do krypty a krz oltář do podzemí. "Ták, tady sme sejmuli pár kostlivců, ale jinak tam nic není, tady to vede ven z hradu, tady to naopak studní dovnitř a tady, tady sem viděl dva duchy, ale jednoho sem dost narubnul. "Lynhaard dorubal", prohlásil kroll a vřít se do místnosti. Se dvěma duchy skutečně neměl mnoho problémů a brzo je rozprášil. "Tamhle být další dveře", zvolal kroll a spolu s Dagonem vběhl do další místnosti. "Áááá", ozvalo se dvojhlase z místnosti. Ostatní přišli na její kraj a zjistili, že její podlaha je o dobré dva sáhy níž než doposud, a navíc je pobytá ostrými hřebíky. "Raději jít opatrně", prohlásil Lynhaard, když se vydrápá z díry.

"Tahle místnost je prázdná", oznámil Dagon ostatním, když nahlédl za další dveře. "Tak ji prohledáme", rozhodl Krochta. "To teda nevím", bručel si pro sebe Astorius, "Co v tak malý místnosti chce naj... Uáááá". "K sakru. Propadlo", zaklel Krochta, "Astorie, žiješ?" "Ale, jo. Jenom sem si trochu pochroumal kosti". Jen co byl kouzelník vytažen, okamžitě se zneviditelnil, jen tak, pro jistotu.

"Za ty dveře něco chodit", oznámil Bangord, když chvíli poslouchal za posledními neprozkoumanými dveřmi. "To tam snad nebýt díra", prohlásil Lynhaard a vykopl dveře. Šest zombií nebylo pro Lynhaarda, Dagona a Bangorda přílišnou překážkou. Zvláště, když je kouzly podporoval Mugzaš, který dobře ví, co na nemrtvé platí.

"Tak vocaď vedou troje dveře", rozhlédl se Dagon, "Tak co náčelníku, kudy?" "Doprava", prohlásil Krochta, načež Lynhaard otevřel pravé dveře. Vyvalil se hnilobně zapáchající oblak a několik nejbližších dobrodruhů dostalo záchvat kašle. Mugzaš se zakuckal a svalil se v bezvědomí na zem. "Fůj", prskal Ladot, "To je hnus. A není ani čím to zapít. Už abych byl doma". "Přů, přů", odfrkl si Dagon, když se oblak rozplynul ve vzduchu. "Za těma dveřma je jenom výklenek a ten je plnej plísne", oznámil pak ostatním, "Radši to zavři Lynhaarde. "Jau, zatr, tady něco leží", ozval se Rantir a začal prozkoumávat něco na zemi, ale nic nebylo vidět, "A je to měkký". "Není to Astorius?", vykřikl zděšeně Krochta, "Astorie", zavolal. "No jo. Má to tvar člověka", oznámil Rantir prohmatávající na zemi neviditelně, "A uši to má docela špičatý. Ale vůbec to nedejchá", dodal. "Podívejte, už získává barvu", upozornil ostatní Ladot. "Už vychládá a kouzlo přestává působit", pokýval hlavou Krochta. "Nemůže mu někdo pomoci?", optal se ještě, ale pohledem upozornil Mugzaše, že jeho pomoc nemyslí.

"Vyzkoušíme ty druhé dveře", rozhodl Krochta po chvíli ticha, "Odstupte ode dveří. Lynhaarde, otevři". Kroll bez velkých protestů vyrazil ke dveřím a prudce je otevřel. "Jau", trhl sebou vzápětí, "Co to být". "Ode dneška můžeš nosit náušnici", smál se Krochta a sebral ze země malou šipku, která prolétla Lynhaardovým netopýřím boltcem. "Vo to zrovna stát. Lynhaard nebýt Ěnmil", odvětil dotčeně kroll. "Nó, dobře, dobře", uklidňuje krolla vůdce, "Tak se podívej za ty třetí dveře". "Do třetice...", pronesl ještě Ladot. "Jau, gahar (starou řečí trollů -motýl -pozn. překl.(???)), Lynhaard toho mít dost", vykřikl kroll, když se mu ostrá čepel zasekla hluboko do stehna. "No jo", děl na to Krochta, "To byly poslední dveře. Teď se vyspíme a ráno se podíváme studnou nahoru".

Po ránu druzi vyrazili ke studni. "Rumpál s provazem jsou nahore", přemýšlel nahlas Krochta, "Griffine, dokážeš tam vylézt?" "No jo", prohlížel si

stěny studně zloděj, "Ale co když tam někdo bude". "Nic se nahoře nehýbat", prohlásil Lynhaard, napínající svá ušiska. "Tak dobře", řekl Linfalas, plivl si do dlaní a začal se škrábat vzhůru. "Uf, to byla fuška", oddechl si když byl nahore. Inu, mokré stěny jsou mokré stěny. Pak hodil dolu kýbl na laně, po němž se nahoru vydrápali ostatní. Několik dobrodruhů teprv šplhalo nahoru, když se otevřely dveře a v nich stanul tlustý muž se dvěma vědry v rukou. Lynhaard bez váhání tasil a zapíchl lupiči meč do sádelnatého břicha. Nurnští vtažili tělo dovnitř, zavřeli dveře a čekali, ale nic se zatím nedělo. Když byli nahore všichni, vytvořili druzi bojovou formaci a vyšli ze dveří. Vpředu kráčel Lynhaard s Dagonem, za nimi kouzelníci Krochta a Mugzaš spolu s Griffinem a konec seskupení tvořili Simmon, Ladot, Rantir a Bangord, který kryl družině záda.

Druzí nejprve vešli do spíže, ze které je Krochta zahnal jen s problémy. Zvláště Lynhaard cestou ještě dlouho cosi přezvykoval, ale i ostatní si naplnili batohy, a někteří co to stihli i žaludky, jídlem. Pak družina navštívila kuchyni, kde se právě na ohni cosi páčilo. Neměl na to kdo dohlížet, když kuchař ležel v kaluži krve opodál. Dobrodruzi prošli velkým, luxusně vybaveným sálem a zastavili se před dalšími dveřmi. "Vltní tam", přikázal Krochta. "Raději opatrně", odvětil Lynhaard a nahlédl dovnitř.

Uvnitř seděl známý kroll a právě si čistil meč. Ve chvíli, kdy uviděl Lynhaardovu hlavu, vyskočil a vrhl se vpřed. Ani Lynhaard s Dagonem však na nic nečekali a zaútočili a Krochta zezadu pomohl blesky. Kroll začal zuřit, od úst mu létaly sliny a jeho obouručák se míhal vzduchem rozsekávaje vše, co mu stálo v cestě. "Jémine", vyjel barbar Dagon, ale vzápětí s rozseknutou lebkou klesl k zemi. Lynhaard s Krochtou však běsnícího krolla dorazili.

Právě v té chvíli se rozlétlí druhé dveře a do místnosti vběhl muž v brnění a s mečem planoucím jasným plamenem v ruce. "To je Zýff", vydechl kdosi. "Dát mi rychlost", zavolal Lynhaard na Mugzaše stojícího opodál. "Hned", odpověděl kouzelník a počal se soustředěním. Mezitím se Lynhaardův a Zýffův meč setkali. Lynhaard mocně udeřil, ale v zápětí dostal ránu znásobenou spálením plameny. Využívaje rychlosti získané od Mugzaše, bleskově se svalil k zemi předstíraje mrtvého. Tím se ale ocitl v první řadě obětavý Mugzaš, kterému

již nezbyvala magická energie na ústup. Ohnivým mečem byl doslova rozseknut vejpl. Krochta si vyvolal duhu a stanul Zyffovi čelem, chystaje se do něj vypražit všechnu svou zbylou sílu, a pak své prsteny. Zyff ještě zaútočil na Griffina, který se jako jediný snažil pomáhat střelbou, ale elf se se štestím vyhnul, a raději prchl ze schodů za ostatními. Zyff však již také umdlával a jelikož se mu nepodařilo zasáhnout pravého Krochtu, alébrž útočil jen na jeho obrazy, byl nakonec usmažen. V tu chvíli se Lynhaard bleskově zvedl, uřízl vůdci lupičů hlavu a zabavil jeho meč.

Po chvíli začali pomalu přicházet ostatní. "Tak sem jistil záda, ale nic se tam neděje", prohlásil jakoby nic Simmon. Krochta si cosi zabručel, načež dal příkaz k prohledání Zyffova pokoje. Druzi našli několik flakónků a svítek, ale žádné jiné cennosti. "Popadněte mrtvé a děti ke studni, potřebujem se vyspat", nařídil Krochta, "Já se eště mrknu nahoru na věž". Moskyt tedy vylezl až do nejvyššího patra věže a rozhlédl se kolem. Výhled byl opravdu pěkný, ale kouzelník si neuvedomil, že na okolních věžích jsou lupičské hlídky, a ty ho můžou docela dobře vidět. A také viděly.

"Pozor, viděli mě", volal Krochta běžíc po schodech za ostatními, ale zatím se před Bangordem vynořil člověk a elf. Mladý kroll však neváhal a pustil se do nich obouručákem zabitého bojovníka. Muž po kratším souboji klesl k zemi mrtve a elf se dal na útěk. Bangord se sice pustil za ním, ale v těžké zbroji se mu neběželo tak dobře a rychle, tak toho zanechal. Než stačili dorazit další lupiči, spustili se druzi do studny, a v podzmi se ukryli v jedné z místností.

"Sakra, prchají", zvolal pojednou Krochta, kterého kontaktovala jeho kočka ukrytá ve stáji. Posledních osm banditů, kteří přežili návštěvu gwendarronské delegace, zjistilo, že Zyff i jeho pobočník jsou mrtvi, a jelikož neměli, co by je tu ještě drželo, sebrali všechno co šlo včetně koní, a odtáhli. Dobrodruzi nebyli ve stavu, kdy by jim mohli v odjezdu zabránit, nehledě k tomu, že pěší by koně doháněli jen těžko. Raději se tedy v klidu vyspali, a po té se vydali rabovat hrad.

"Hele, támhle je nějaká kočka", zvolal pojednou Simmon Čarostřelec. "To je určitě Mugzašova", prohlásil Ladot, když si ji pořádně prohlédl. "Mugzašova? Čí, čí. Pojď blíž, neboj se", začal se Simmon přibližovat ke kočce, ale ta se dala na útěk. "Stůj mrcho", zvolal Čarostřelec a strhl z

ramene kuši, aby vzápětí malou šelmu proklál šípem. "Ták", řekl Simmon, když ukázal kočku Krochtovi, "Můžeme ji pohřbýt s ním. Měl ji rád", a tak se také stalo.

Když se dobrodruhům nepodařilo v pevnosti najít nic nového, a už vůbec ne zajímavého, zamířili do podzemní místnosti s několika hroby.

"Ták, kdo to otevře?", rozhlédl se po ostatních Krochta. Nakonec se po dlouhém přesvědčování uvolili krollové Lynhaard a Bangord, aby odklopili desku prvního katafalku. K velké radosti dobrodruhů byl plný zlata. Zlatomilní dobrodruzi se rázem vrhli k ostatním hrobům a začali je hromadně exhumovat, což ovšem vedlo k poněkud nepřehledné bitce s několika nemrtvými. Ta se nakonec obešla bez vážnějších šrámů, pouze Ladot Chinski byl zle potrhán přízrakem.

Jelikož nurnští už žádné další zlato nenašli, nastrkali to co měli do svých vaků a toren, zabalili to do dek a prostěradel, prostě, nenechali na hradě ani zlatku, a poněvadž v pevnosti pochopitelně nezbyl žádný kůň, odtáhli všechno na smyk. Krochta se domníval, že ve vesnici najdou družinici své koně, ale ta byla zcela vyplundrována, když lupiči zjistili, že vesničané poskytli gwendarroňanům podporu. Podařilo se tam však najít vůz, který, nehledě k tomu, že potřeboval opravu, byl v celkem slušném stavu. Dobrodruzi na něj tedy naložili zlato, a cestou do Lurgrapsu se střídali v jeho tažení, což se stalo terčem posměchu kolemjedoucích cestovatelů. Pohled na bandu po zuby ozbrojených zabijáků však odradil všechny od jeho otevřeného vyjádření, a tak cesta proběhla bez krveprolití.

V Lurgrapsu dobrodruzi vyměnili hlavu za slíbenou odměnu a po patřičné oslavě se odebrali domů, do Liscannoru. Tam proběhl pohřeb dvou hrdinů, Astoria ze Zelených vrchů a Mugzaše Nekromancera na obecním hřbitově. To že oba kouzelníci, kteří se bytostně nesnášeli, leželi pohřbeni vedle sebe, vedlo ke vzniku několika báchorek. Například se tvrdilo, že se Astorius, když se dozvěděl, vedle koho bude pohřben, pokusil uprchnout. Realisté však tvrdili, že to že Lynhaard nesouc rakev zakopl, nebylo, vzhledem k jeho stavu, nic divného. Také se začalo tvrdit, že na hřbitově v noci straší. Příčinou všeho byl pravděpodobně Bangord, který po návratu z hospody často popadl lopatu a šel kopat hrob, jak

řikal, do foroty. Po té, co se pověra rozšířila, s tím však přestal, neboť se začal bát. V hospodě potom sám tvrdil, že se kouzelnické hroby od sebe vzdalují, ale nebyl schopen to dokázat.

Po pohřbu nastala další důležitá akce v liscannoských dějinách, volba starosty, poněvadž Lynhaardu Rugorskému skončilo volební období. Tím se stal Krochta Moskyt z Bažiny, především díky svým slibům, že zruší daň z prodeje alkoholu, čímž by se ceny U hrocha mohli podstatně snížit. Díky lakotě hostinského Jeremiáše Čipery, zůstalo sice jen u předpokladů, nicméně tím Krochta získal tolik potřebné hlasy a těsně vyhrál před Rugorským krollem.

Krochta se rozhodl, že bude úřadovat na radnici, k velké nelibosti bezdomovce Yalleda z Erinu, který se v době nevyužívání radnice do domu naboural a zařídil si tam bydlení. Nakonec však souhlasil, že Krochtovi přenechá jednu místnost k úřadování, ale musí si zřídit úřední hodiny a pořídit si vlastní zvonek, který ho nesmí rušit. Krochta sice hodlal prosadit přísnější opatření proti bezdomovcům, ale vzhledem k příbuznosti Yalleda s Gretou Erinskou, rozenou Liškovou, vdovou po Rolldovi, které radnice patří, nemůže se současnou situací nic dělat.

Lynhaard se zase rozhodl zbourat dům po kudůku Torpovi Katzbalgerovi, který, vzhledem k nízkému vzrůstu jeho stavitele, má nízké stropy, a vysoký kroll se tam často praštil do hlavy o strop, a místo něj postavit dům nový a větší. Wenora ho však nakonec přesvědčila, že bude lépe nejdřív postavit nový dům, a až potom zbourat ten starý, protože jinak by nějaký čas neměli kde bydlet. Kroll se nakonec nechal přesvědčit a začal se stavbou svého nového domu. Starý bude zbourán až po přestěhování.

Tak život v Liscannoru běží klidně dál, dobrodruzi se zdokonalují ve svých řemeslech, odpočívají nebo staví domy, a všichni společně se pak scházejí v hospodě, čekaje na nějakou seriózní nabídku k práci.

## \* Černá tma vůkol \*

Lynhaard nepodrobitelný z Rugornu, syn  
Byrthoghův

Černá tma vůkol krajinu halí  
jak teplé smyčky vlněné šály,  
usnuly kvítky, broučci i skály,  
vodopád času z výšky se valí

Některé věci klid spánku kalí,  
špatné když stvůry tuží své svaly,  
družina nurnská torny si balí,  
věrna své vlasti, oddána králi

## \* Zabij slabšího \*

Aedd z Ruindoru

Co tady děláš?  
V bahně se brodíš,  
krev z tebe cáká,  
hlavu máš rozbitou  
Jednoduchý život  
jenom se mlátit,  
nikdy se neprojdeš  
krásnou krajinou

Tak zabij slabšího,  
co ti to udělá,  
zabít každého,  
kdo je slabší než jsi ty  
Tak zabij slabšího,  
nic ti neudělá,  
zapomeň přitom  
na všechny pocity

Jsi jako trosečník  
na moři krve  
a jenom čekáš,  
kdy se tvá krev smísí s ním  
Jak vlastně žiješ?  
Loupíš, zabiješ,  
dokud se sám  
nesetkáš s silnějším

Zabij slabšího,

co ti to udělá,  
zabít každého,  
kdo je slabší než jsi ty  
Zabij slabšího,  
nic ti neudělá,  
vychutnávej přitom  
všechny pocity

Koukni se za sebe,  
co tam jen uvidíš,  
hromady mrtvol  
a nad tím stoupá dým  
Tak také skončíš,  
na jedné hromadě  
někoho jiného,  
i když nepočítáš s tím

Zabij slabšího,  
co ti to udělá,  
zabít každého,  
kdo je slabší než jsi ty  
Zabij slabšího,  
nic ti neudělá,  
dej si však pozor  
na svoje pocity

---

### \* Na cestě \*

---

Aedd z Ruindoru

Podívejte, jak slunce svítí z nebe,  
a zatím nás sníh v botách zebe,  
jdeme dál po vzoru mužů velkých,  
čeká nás snad jednou hojnost, přepych  
Zatím však jsme v bahně po kolena,  
od úst nám všem stéká rudá pěna  
Proč jdeme vpřed? Abychom zpátky nešli  
Cíl jsme však nejspíš už dávno přešli  
Prší nám do očí plných strachu,  
ve kterých lze spatřit stopy strachu,  
mladou tvář už vrásky pokrývají,  
vrásky, jež na mnohé vzpomínají,  
srdce bije, aby jasně slyšet bylo,  
aby se jen tak nezastavilo  
Vodou jdeme, déšť nás do tváří bije,  
lepší než ti, jimž tělo v díře hníje,  
měkké bahno nám čvachtá pod nohama,  
záda jsou ohnutá pod ranama,

krev z rukou lze smýti jenom stěží,  
každému kámen na srdci leží  
Jako zvěť vlezem do každé díry,  
krev stříká, dokud nám stačí síly,  
znavení, špinaví krví, potom  
vylezem nebo v té díře pojdem,  
najdem snad jednou, co hledat chceme,  
osudu stejně neunikneme  
Stín smrti nám leží nad hlavami,  
tenký led křupe pod nohama,  
přesto jdeme dál, neb zpátky nemůžeme,  
otočíme-li se, tak v hrůze ustrneme  
Za námi zůstaly krve stopy,  
smrtka tam mezi mrtvolami chodí,  
chtě nechtě musíme pokračovat dál pěšky,  
abychom zjistili, co je na konci cesty,  
po které tak dlouho jdeme,  
na které už asi zůstaneme,  
blátem tím se budeme brodit dále  
a krev nám z ran bude prýštit stále,  
mnohý z nás se ještě rozloučí,  
protože cesta ta nikde se nekončí

---

### \* Po uzávěrcce \*

---

Po uzávěrcce tohoto čísla se objevil na zapomenutém pergamenu dodatek k Yorgově závěti a ohromující zpráva Ladota Chinského:

I. P.S.: V případě, že někdo z těchto chrabrých junáků zahyne, necht' jeho dotyčná věc případně jeho právnímu nástupci či zákonnému dědici.

P.P.S.: Můj zlatý prsten, který mi mnohokrát přinesl štěstí, pošlete prosím Gloxinii Mondragonské. Měla štěstí, že si mě nevzala za muže, byla by brzy vdovou.

P.P.P.S.: Svého posledního vzácného koně ze země Gergel pošlete prosím do Gorganu mé neteři Arnúthien a polibte ji za mne od strýčka (vyberte někoho, kdo vypadá jako člověk).

P.P.P.P.S.: Náhrdelník, který jsem koupil za hříšné peníze v dražbě (má opravdu cenu jen jako šperk), pošlete též do Gorganu mé švagrově Manwing Gorganské.

P.P.P.P.P.S.: Zlatý řetízek s perlou pošlete na Borgland mé dávne přítelkyni Grainne.

II. Ladot Chinský, dobrácký kudůk z hobitích d'our, se rozhodl, že si přivydlá několikaletou službou v gwendarronské armádě, do jejichž řad se dal znenáhla rekrutovat. Pevně věříme, že bude dobře sloužit vlasti i králi a opět se mezi Nurnské vrátí. Též mu přejeme, aby ještě stihl šťastně se oženit a postavit si pořádný dům.

---

Tuto Lyškánoru připravil k vydání Lynhaard z Rugornu, zvaný Nepodrobitelný, syn Byrthogův