

LYŠKÁNO RA 11

Nepravidelný liscannorský občasník pro vnitřní potřebu Nurnské družiny

Jarn 1040

Liscannor, Nurnská oblast, západní Gwendarron

* Dodatky k Historii * O Henzzovi a draku * O Karilce a vlkovi *
* O chaloupce z perníku * Žabí příběh * Průzkumy Nurnské družiny * Hlubina * Novinky liscannorské *
* Na závěr *

* Dodatky k Historii *

Podle vyprávění přímých účastníků, svědků, z vlastní zkušenosti a podle kronik sepsal Rolld z Erinu, III. starosta liscannorský

- veškerá místa, věci, osoby a události jsou psány pouze ve vztahu k Nurnské družině

Aelvir

Aelvir byl temný mág, který obýval zbytky dávného města, které se nalézalo pod zemí v Gwendarronském království. Tam spřádal své temné plány až do okamžiku, kdy byl vyrušen Nurnskými. Ti se tehdy vydali ulovit za odměnu medvěda a v jeho doupěti se propadli do podzemních zřícenin. Štola se za nimi uzavřela a Nurnští byli nuceni hledat cestu ven jinudy. Na samém konci plahočení narazili právě na Aelvira. V těžkém boji jej přemohli, ale tomu se ještě ve smrtelné křeči podařilo zabít statečného trpaslíka Linciuse, člena Nurnské družiny.

Ahura Mazda

Elfka Ahura Mazda byla zakletá zlým čarodějem Angrou Mainjou do sochy v Bílém hradě. Byla to mocná kouzelnice a žena Orlandova, který byl úhlavním nepřítelem Mainjovým. Byla osvobozena Nurnskou družinou roku 1014 na jejich první výpravě za slávou a hrdinskými činy. Její další osudy jsou Nurnským neznámé.

Albareth

Vesnice Albareth se nalézá v zemi Nordwaith těsně pod Temným hvozdem. Do této

malé vísce zavítali Nurnští roku 1015, když pátrali po starci Sutomorovi. Nalezli zde odpočinek v hostinci U červeného býka a také krásnou barbarku Rosellu. Albareth bylo místo, kde Nurnští našli to, po čem skrytě touží každý dobrodruh, klid a pohodu. Poté co Nurnští vesnici opustili byl Albareth zákeřně vypálen Sutomorovými pochopy.

Altenbruch

Altenbruch je hlavním městem ostrovní Erkrachtské říše. Nachází se na Kamenném ostrově hned při pobřeží. Je to jedno z největších měst, které kdy Nurnští navštívili. Má typický jižanský ráz, spletité uličky, spoustu tržišť, smlouvající prodáváče a ohromnou chudinskou čtvrť. Na severní straně je město obklopeno skalami a z jihu jej omývá moře. Centrem Altenbruchu je ohromná aréna, kterou nechal vybudovat nynější panovník Ilsen pro své potěšení. V ní musí váleční zajatci bojovat o holý život s krvelačnými šelmami. Takový osud potkal roku 1019 i Nurnskou družinu. Nurnským se však podařil útek a několik dalších dní přechali po Altenbruchu před Ilsenovými vojáky.

Aran

Aran byl správcem Mallikornského knížectví, které bylo na pokraji úpadku, jelikož bylo tvrdě napadáno skřety a obry. Správce Aran se tehdy v zoufalství obrátil na Nurnské, aby mu pomohli. Družina tak skutečně učinila roku 1016 a pomohla obnovit pořádek v zemi. Krátce poté byl Aran prohlášen za Mallikornského krále, kde vládne dodnes.

Argyll

Argyll je hlavním městem Mallikornského knížectví. Je to malé město na břehu moře obehnané bytelnou hradbou. Poprvé se zde Nurnští ocitli roku 1016, kdy byli místním správcem Aranem požádáni o pomoc. Argyll byl tehdy městem na pokraji rozkladu. Nurnští tehdy úkol slavně splnili a Argyll začal brzy opět vzkvétat. Do Argyllu se družina již ve zcela jiném složení dostala o mnoho let později. To již byl Argyll bohatým městem s rozvinutým obchodem. Přesto na něj nemají Nurnští příjemné vzpomínky. Do místního zaláře byl odvečen jeden ze členů družiny, Erlanth Linfalas, a byla mu zde useknuta levá ruka.

Archenil

Několik set mil směrem na severovýchod od Gwendarronského království se nalézá podivná země Armiden. Jednu její část tvoří i malíčký Archenil. Tak je nazýván úzký pruh půdy, na kterém se nalézá Klášter bílých mnichů. V něm od dávných časů vládl podivný Řád o jehož minulosti kolují dnes již jen legendy. Roku 1018 do těchto míst nedobrovolně zavítali i Nurnští. V té době to s Řádem bílých mnichů vypadalo velmi špatně. Nurnským se podařilo zlomit kletbu, která visela nad vrchním mnichem. Řád byl opět obnoven a v Archenilu i v celém Armidenu se opět obnovila moc Řádu bílých mnichů. Bílí mniši sami sebe označovali jako nositele dobra a pokroku, ale Nurnská družina se přesvědčila spíše o opak. Archenilští mniši byli velmi domýšliví, ješitní a krutí, na druhé straně je však nutno podotknout, že i když s nimi měli Nurnští jen samé trápení, nakonec od nich odměnu dostali.

Asker

Asker je hlavním městem Kamenného ostrova, který se nalézá v Erkrachtském souostroví. Asker se nachází hned u moře na jižním pobřeží. Centrem je mohutná kamenná tvrz, která má vlastní hradby. Město je tvořeno z valné části samostatnými domy, které obklopují velké zahrady. Na jihu a východě je město odděleno od moře rozsáhlou palisádovou hradbou. Nachází se zde ohromná loděnice, kde se staví mohutné lodě ze dřeva místního lesa. V jižní části města je pomník věnovaný všem padlým v boji s Erkrachtskou říší. Nurnští se v Askeru ocitli roku 1019 a přinesli městu varování před blížícím se útokem.

Následovně se celá Nurnská družina zúčastnila památné bitvy o Asker, ve které se podařilo odrazit nápor Ilsenova vojska. Nurnští v Askeru pobývali ještě půl roku a někteří se zde zdokonalovali ve svém povolání. Sarim Gorůdjýský zde dokonce našel budoucí manželku, krásnou Rion.

Ballygar

Tento mág se připlétl do cesty Nurnské družiny roku 1016. Ballygar tehdy usiloval o nadvládu na zemi Mallikorn. Za tímto účelem se zmocnil Plamenné nádoby a sám se ukrýl v Severních horách v hlubokém skalním komplexu. Jeho slabinou byl to, že jeho život byl ukrýl v křišťálové kouli. Bylo to způsobeno jeho velmi vysokým věkem, který mnohonásobně překračoval délku života normálního jedince. Nurnským se podařilo křišťálové koule zmocnit a s její pomocí Ballygara zlikvidovat.

Bastet

Roku 1015 našel Densir Ardasanský v ruinách Rugornu malou černou sošku vlka. V podivné předtuše s ní hodil o zem a získal tak věrného přítele, vlka Basteta. Neprovázal však svého pána dlouho. V jedné z temných chodeb byl roztrhán ghúlem.

Bergell

Když roku 386 sjednotil Erech všechny národy a rasy pod Erkrachtskou říší, kazal zbudovat i hlavní město. Nazval jej Bergell a z něho i vládl Erkrachtu. Ve své době patřil Bergell k největším a nejvýstavnějším známým městům. Roku 823 však Erkracht a i jeho hlavní město Bergell postihlo neštěstí. Mohutná erupce způsobila, že větší část pevniny zalilo moře. Samotný Bergell byl zcela zničen lávou a zmizel do hlubin v místě, kde později vznikl Osamocený ostrov. Na ten se roku 1019 vydali Nurnští, kteří po Bergellu, či spíše po jeho bohatství, pátrali. Podařilo se jim proniknout až do hlubin a přes Jezero nářků proniknout zkrze ztuhlou lávu do místa, kde kdysi stála místní svatyně. Část jejího bohatství si Nurnští skutečně odnesli. Nikdo však dodnes neví, kdo na místě vstupu do jeskyně, která vedla do Bergellu, vybudoval magickou bránu a umístil zde jako strážce jízdní kostlivce.

Bílý hrad

Nazývat tuto stavbu hradem je poněkud přehnané. Spíše je nutné podotknout, že se jedná o starou zříceninu. Nalézá se jižně od hlavního města Nurnu. Významný je především tím, že se stal prvním cílem Nurnské družiny. Roku 1014 se do něj vypravili zakladatelé Nurnské družiny a získali zde své první bojové zkušenosti. Zříceninu tehdy obýval jakýsi Angra Mainju, zlý čaroděj, kterého však Nurnští za pomoci elfky Ahury Mazdy přemohli. Naneštěstí zde došlo i k prvnímu z mnoha úmrtí v řadách Murnských. To alchymista Densir Ardasanský zde provedl svoji první vraždu. Jeho oběti se stal důvěřivý kouzelník Aragon. Nurnští poté Bílý hrad vyplenili a již se do něj nikdy nevrátili.

Blativcům les

Mezi městem Naglin a křižovatkou cest do Gorganu a Nurnu se nalézá hustý les. V něm se usadila rodina hobitů Blativcových a podle té se mu začalo i přezdívat Blativcův les. Je to místo opředené mnoha pověstmi a obývané podivnými bytostmi. Doložen je zejména výskyt upírů, lesních víl a vlkodlaků. Řádný pocestný se Blativcovu lesu raději vyhne, i když od roku 1022, kdy sem bouře zavála Nurnskou družinu, je v těchto místech o poznání bezpečněji.

Bred

Roku 1019 byli Nurnští uvrženi do žalární kobky ve městě Altenbruch. Z žaláře byli postupně vyváděni do arény, kde museli bojovat o holý život. Ve vedlejší cele byl ze stejného důvodu držen i chodec Bred. Nurnským se podařilo navázat s ním spojení, pomocí vypadlého kamene ve zdi. Bred druhům zdělil, kde se nalézá tajný vchod do žaláře, ale na cestu se s nimi již nevydal. Pouze prozradil, že patří k tajnému bratrstvu, které má za cíl svrhnout ukrutného krále Ilse a prozradil, kde by mohli Nurnští nalézt pomoc. Následujícího dne byl chodec Bred odvezen do arény, ze které se již nevrátil.

Brethil

Brethil byl temný čaroděj, který se usídlil v Černých kopcích. Zde žil v nevládném podzemí a škodil okolnímu světu. Do Černých vrchů se vydala roku 1016 i Nurnská družina pátrat po tajemné dívce u obrazu. Je možné, že zakletí

této dívky měl na svědomí právě Brethil. To však není do dnešních časů známo, neboť výprava Nurnských tehdy ztroskotala. Jisté však je, že při nové výpravě družina roku 1017 Brethila dostihla a Halk a Huron jej zabili.

Brethilova hůl

Roku 1017 zlikvidovali Nurnští temného čaroděje Brethila. V jeho majetku byla i dlouhá a především kouzelná hůl. První ji používal Halk z Erinu, kterému se podařilo i zlomit její prokletí. Zlikvidoval s ní i tlupu zombií, ale pak raději začal nosit meč Kostimlat. Hůl se dostala do dražby a od té doby se stala majetkem Gorůdjyských. Až do své smrti ji nosil druid Sauron a poté jeho bratr Sarim. Tomu se Brethilova hůl stala osobní zbraní a bez ní nikam nešel. Z kůže si na ni ušil obal, kterému říkal fusak. Brethilova hůl ve fusaku se společně s kouřovým pláštěm, sandály a pleší stala neoddelitelnou součástí druidovy svérázné postavy. Sloužila Sarimovi věrně v boji i jako opora na dlouhých cestách. Brethilova hůl je jednou z nejstarších zbraní v Nurnské družině a druid Sarim ji používá i v dnešních časech.

Brunobar

Brunobar Blativec byl zakladatelem hostince U mrtvé naděje. Společně se svými syny Karborundem a Hamrusem, po smrti své ženy, postavil vlastníma rukama hostinec v lese na tehdy velmi živé cestě do Naglinu. Vychovával své syny a vedl hostinec k plné spokojenosti zákazníků. Na stará kolena se však zřejmě nešťastně zamiloval do lesní víly. Tato láska mu nepřinesla nic dobrého a Brunobar se nakonec oběsil na dubu v lese, který se od těch časů nazývá Blativcův a hostinec dostal jméno U mrtvé naděje.

Ceres

Rybář jménem Ceres byl stařec, který až do roku 1016 pokojně lovil ryby na břehu moře v Mallikornu. Jeho majetkem byla jen dřevěná chatrč a pár roztrhaných sítí. Osudné se pro něj stalo setkání s Nurnskými. Ti od něj požadovali převoz na nedaleký ostrov, kde pátrali po Plamenné nádobě. Rybář jim vyhověl a všechny je bezpečně převezl. Poté na břehu čekal na vráťavší se dobrodruhy. Naneštěstí si uvědomil, že Nurnští se bez jeho člunu nedostanou nazpět a začal je při

návratu vydírat. Nurnští odmítli zaplatit a rybář se pokusil odplout. Byl však dostižen zlodějem Thadeášem z Tiklu a zezadu probodnut ostrou dýkou.

Černé vrchy

Černé vrchy se nalézají v jižní části Gwendarronského království. V minulosti v nich byly proslulé doly na stříbro. Když však zásoby stříbra byly vyčerpány, odstěhovalo se veškeré obyvatelstvo za jiným výdělkem a doly zůstaly opuštěny a Černé vrchy získaly neobdobou pověst. Nurnští se do nich vypravili roku 1016 v době, když pátrali po tajemné dívce z obrazu. Úkol tehdy však nesplnili a tak se do nich o několik měsíců vydali opět. Tentokrát skutečně došli až na samý konec dolů a zabili zde čaroděje Brethila. Téhož roku zde také družina pátrala po uneseném elfčeti, které jak se později ukázalo, nebylo vůbec unesené a všechno to byla jen lež. Černé vrchy jsou i nadále místem, kterému se raději každý vyhne.

Dívka z obrazu

Roku 1016 přišel za Nurnskou družinou podivný poutník a požádal ji o vysvobození dívky, která je údajně zakletá do obrazu, kdesi v černovrských horách. Nurnští se tedy pod příslibem odměny vydali do opuštěných dolů. Výprava však byla nad síly Nurnských a ti se vrátili bez úspěchu do Nurnu. Dívka z obrazu je tak dodnes opředená tajemstvím.

Drago

Drago byl prvním psem, kterého vlastnil hraničář a později druid Sauron urostlý. Ten na něj byl velmi pyšný a pečlivě se o něj staral. V roce 1015, kdy byla družina unesena orky, však byl Drago těmito prohnávanými bojovíky zabit. Sauron nesl jeho ztrátu velmi těžce.

Erech

Člověk Erech se v dávných časech zasloužil o vznik mocné říše Erkrachtské. Roku 386 za pomoci tvora, kterého někteří učenci označují jako Zlatého draka, sjednotil všechny kmeny a národy žijící na Erkrechtské pevnině. Vytvořil nejmocnější říši v dalekém okolí, jejíž moc trvala až do roku 823, kdy byla valná část Erkrachtu zničena zemětřesením a zatopena oceánem. Erech sál žil do roku 432 a založil rod Erechů, který vládl

až do výše zmíněného zemětřesení.

Erkracht

Asi 600 mil od Gwendarronu na jih se rozprostírá ostrovní říše Erkracht. Její počátky jsou datovány do roku 386. Tehdy prý muž zvaný Erech s pomocí tvora, kterého někteří označují jako Zlatého draka, sjednotil všechny tehdejší národy a rasy, jež tehdy obývaly jednotnou pevninu. Erech založil dynastii Erechovců, která vládla až do roku 823. Tehdy však došlo k mohutné erupci, která měla za následek propadnutí se většiny pevniny do oceánu. Vzniklo několik větších či menších ostrovů. Přezivší obyvatelé vytvořili několik nezávislých státek. Rozdrobení kdysi mocné říše trvalo až do roku 892, kdy se objevila postava Ildrana Velikého. Ten za pomoci nečistých sil sjednotil téměř všechny jižní ostrovy. Největší z Erkrachtských ostrovů byl však zatím osídlen drsným národem válečníků pocházejících z dalekého severu. Jednalo se o Kamenný ostrov a ten Ildrun Veliký nikdy nedobyl. Roku 930 Ildrun za podivných okolností umírá. Údajně ho otrávil vlastní syn Ilse, který se po svém otci ujímá moci. Žení se s čarodějkou Hundrou a za pomoci temného čaroděje Hortena z Krrelu sjednocuje všechny zbývající ostrovy pod korouhev s netopýrem, která je znakem Erkrachtu. Násilnému sjednocení oddolal jediný Kamenný ostrov, jež se stále úspěšně brání. Ilse vládne až do dnešních časů z hlavního města Altenbruchu a způsob jeho panování je velmi tvrdý a krutý. Ilse si stále i přes velmi pokročilý věk stále zachovává mladistvou svěžest, v čemž má prsty pravděpodobně jeho žena Hundra, jež rovněž nestárne. Roku 1026 Ilse rozpoutává válku se svým východním sousedem, Wallimorským královstvím. Nurnští se do Erkrachtu dostali násilím v roce 1019 a po několika dlouhých měsících zde přechali před Ilseovým pobočníkem, Hortenem. V Erkrachtu padlo několik druhů z Nurnské družiny, i když nutno podotknout, že často vlastním přičiněním.

Erýnie

Erýnie jsou ohavné bestie, které žijí na malém ostrůvku, poblíž Rybiho ostrova v říši Erkracht. Zjevem připomínají černé bezsrsté lvy. Mají křídla, která jim umožňují daleké skoky. Nejstrašnější jsou však jejich pařáty a krvelačná morda. Mají částečně vyvinutou inteligenci a

jejich zkrocení vyžaduje ohromný um a zkušenosti. Jejich chovem proslula především manželka krále Ilsena, čarodějka Hundra. Ta jako jediná vlastní několik exemplářů. Nurnská družina se s několika Erýniemi setkala během své pouti po Erkrachtu v roce 1019.

V boji s nimi proslul především Jacob chrabrý, ale jinak se jim Nurnská družina raději vyhýbala.

Glamdring
viz Meč stínů

Gorbag
Na kanibala Gorbaga narazili Nurnští v Temném hvozdu v zemi Nordwaith. Při krátké bitce se jim podařilo zmámit hraničáři Sauronovi a ten se tak pod vlivem kouzla stal jeho přítelem. K Sauronově nelibosti toto přátelství však nevydrželo dlouho, neboť Gorbagovovi soukmenovci to považovali za zradu a Gorbaga v jedné z nestřežených chvil zabili.

Hamrus
Hamrus Blativec, který v mládí přišel nešťastnou náhodou o oko byl pomocníkem v kuchyni hostince svého bratra Karborunda. Byl to on, kdo se pokusil roku 1022 okrást trpaslíka Farina a elfa Athease ve spánku v jejich pokoji. Přestože byl jimi chycen, byl mu darován život. Vděčný Hamrus varoval Nurnské před nástrahami Blativcova hostince. Smrt mu přinesl hned další den jeho vlastní synovec, upírek Norik. Ten jej doslova rozsápal na kusy.

Harem-bah
Divoška neznámého jména žila pokojně ve své vesnici na Ostrově hořkých slz. Její spokojený život skončil roku 1024, kdy na ostrově přistála Nurnská družina na své cestě za bájným pokladem. Nurnská družina byla tehdy rozlícena ztrátou valné části pokladu. Přišla do vesnice a vyprovokovala krvavou řež. Po zabítí válečníků se potřeboval kroll Jacob odreagovat. Chytíl proto jednu divošku za účelem ukojení svých nízkých pudů. Dal jí jméno Harem-bah a vlekl jí svázanou s sebou. Díky její přítomnosti zahynul hraničář Sereg, neboť Jacob, při napadení voru chobotnicí, jako první zachraňoval právě Harem-bah. Tu si vzal i zpět na ostrov Surradon a zcela nesmyslně ji táhl

na bojovou výpravu. Divoška zahynula v Lese hrůzy při sešlápnutí jedná z mnoha pastí.

Harmana
Hobitka Harmana byla v mládí vyhlášenou krasavicí. Snad i proto si ji namluvil Karborund Blativec, čerstvý dědic hostince U mrtvé naděje. Harmana si myslela, že se vdala do prosperujícího podniku, ale ukázalo se, že tomu tak není. Karborundovi porodila syna Norika, kterého však postihlo neštěstí. Její mateřské city byly natolik silné, že se o Norika dále starala a po boku Karborunda také zestárla. Roku 1022 se v hostinci objevili Nurnští. Těm byl Norik hned podezřelý, ale jeho matka Harmana mu vymohla pochybnou svobodu. Tím zavinila, že Norik, který byl ve skutečnosti upírem, zabil svého strýce Hamruse a později také obětavého kudůka Leona Katzbalgera. Samotnou Harmanu však zabil krvelačný trpaslík Farin, muž bez zábran.

Harrim
Černocha Harrima se zmocnil Jacob z Rugornu roku 1016 v pustině země Mallikorn v době, kdy měla družina již úkol za sebou. Jacob z něj učinil svého otroka a přivlekl si jej s sebou do Nurnu. Zde ubožáka nechal svázaného v jakémsi sklepe a pouze jej krmil. Teprve roku 1018 jej na pokraji smrti vytáhl a vzal jej na výpravu do Armidenu. Co od tohoto tupého ubožáka očekával není zcela známo. Jisté je jenom to, že jej celou dobu vlekl na speciálně upraveném řetězu a Harrim mu byl úplně nanic. Přesto jej Jacob poněkud neopatrně ozbrojil šavlí. Při prvním boji se však Harrim vydal na úprk. K jeho smůle se však zřítíl do hluboké jámy, kde byl napaden pavouky a našel zde smrt.

Heralion
Heralion je hlavním městem proklaté Armidenské země. Nachází se v její jihozápadní části v Rovanských horách. Nurnští do tohoto města zavítali celkem dvakrát a pokaždé za podivných událostí. Poprvé to bylo roku 1018, kdy se do tohoto města přenesli pomocí jakéhosi svitku, aby se poté potulovali po Armidenu celý měsíc a zachraňovali jej od údajného zla a podruhé roku 1023, kdy sem byli uneseni zrádnými armidenskými mnichy. Jinak se jedná o

celkem standartní hlavní město plné špinavých lokálů, nabručeného obyvatelstva a místního hradu.

Horten
Čaroděj Horten z Krellu byl jedním z největších nepřátel Nurnské družiny. Narodil se roku 978 na jednom ostrově v zemi Erkracht a dostal jméno Fuinmor. Zpočátku nic nenاسvědčovalo tomu, že se z něj jednou stane mocný čaroděj, ze kterého půjde děs a hrůza. V mládí silně trpěl tím, že jeho matka měla raději jeho bratra. Fuinmor se raději než doma začal zdržovat u staré čarodějnice, která jej zasvětila do tajů magie. Fuinmor se rychle učil až předstihl svoji učitelku. Tu ale jednoho dne v prudké hádce zabil. A tehdy se rozhodl, že se dá cestou zla. Dal dohromady tlupu darebáků a krvavě se pomstil svému bratrovi a matce. Nějaký čas žil jako nájemný vrah a vůdce loupeživé tlupy. Tehdy však již jeho věhlas stoupl do takové míry, že si ho začali do svých služeb najímat různí páni, kterým se jeho krutost hodila. Fuinmor si dává jméno Horten z Krellu a počet jeho obětí prudce stoupá. Nakonec vstupuje do služeb Erkrachtského panovníka Ilsena a pod jeho ochranou udržuje za cenu teroru pořádek v Erkrachtské říši. Roku 1023 již jako Islenův pobočník vydává do země Wallimor, která je na východ od Erkrachtu a buduje zde dobře organizovanou pirátskou tlupu, které dává jméno Půlnoční bratrstvo a těžce narušuje obchod ve Wallimoru. S Nurnskými se potkal již roku 1019, kdy je vlákal do pasti a odvěkl k pobavení svého pána Ilsena do Erkrachtu. Nurnským se však podařilo uprchnout a na celé své pouti utíkají právě před temným Hortenem. Podruhé se s ním setkávají právě ve Wallimoru, kam jsou pozváni místním králem Krochanem III. Walldorským, aby se pokusili zlikvidovat právě Hortenovo bratrstvo roku 1025. To však Nurnští dlouho nevědí. Horten se ve Wallimoru spojuje s čarodějnici Glormou, ke které cítí více nežli jen obdiv. Horten Nurnské družině opět klade důmyslné léčky a nástrahy, ale nakonec se do nich chytá sám a je zabit Jacobem a Sarimem ve svém sídle v jedné skalní průrvě.

Hostinec U červeného býka
Tato krčma se nalézá ve vesnici Albareth v zemi Nordwaith. Roku 1015 sem zavítala Nurnská družina při svém pátrání po zrádném

Sutemorovi. Dobrodruzi zde našli klid a odpočinek. Ostudu Nurnským zde udělal kroll Jacob, který hostinskému vlastnoručně zardousil několik slepic. Hostinec naneštěstí brzy poté spálili služebníci temného Sutemora.

Hostinec U chciplé krávy
Nazývat tuto smradlavou špeluňku hostincem je opravdu drzost. Krčma U chciplé krávy se nalézá zcela na okraji Nurnu v chudinské čtvrti. Avšak v dobách, kdy ještě Nurnští nedisponovali tučnými obnosy peněz jim byla dobrá. Teprve poté, co v ní byli roku 1015 přepadeni a uneseni orky, sem nikdo z Nurnských již nešel. Nebo se o tom alespoň neví.

Hostinec U mrtvé naděje
Hostinec byl založen hobitem Brunobarem Blativcem, který ovdověl krátce po narození svých dětí Karborunda a Hamruse. Společně s Vitribusem Blativcem vedli tito dva hobiti, celkem úspěšně hostinec, který leží na cestě mezi Naglinem a obchodní cestou do Gorganu, až do chvíle kdy se Brunobar oběsil na stromě, údajně z nešťastné lásky k lesní víle. Od této chvíle se lidé začali hostinci vyhýbat a ten si vysloužil název U mrtvé naděje. Přesto si Karborund Blativec namluvil vyhlášenou hobití krasavicí Harmanu a narodil se jim synek Norik. Přesto, že hostů ubylo, hostinec stále prosperoval. Je možné, že to bylo dílo starého rodinného přítele, vlkodlaka Vrrblata. Ani Vrrblat však nezabránil tomu, aby malého Norika nepokousal jednoho dne upír. Malý Norik musel být pro své krvavé choutky zavřen do klece na půdě, ale milující rodiče se ho nechtěli vzdát a proto pro něj čas od času zabili jednoho ze svých nemnoha hostů. V dobách, kdy se hostinci již všichni vyhýbali, ocitla se v těchto místech Nurnská družina. Ta zde roku 1022 strávila pouhý jeden den a jednu noc, ale za tuto krátkou dobu se stalo mnohé. Když Nurnští opustili hostinec U mrtvé naděje, byl naživu jen jednoruký ochmelka Vitribus Blativec, přezdívaný strýc Pijavec.

Hostinec U supího pařátu
V tomto památném hostinci byla roku 1014 založena Nurnská družina. Jinak se tento vcelku slušný hostinec nalézá ve městě Nurn v kupecké čtvrti. I v dnešních časech do něj Nurští

občas zabrousí, neboť je zde vyhlášené pivo a jídelníček poskytuje mnoho vyhlášených lahůdek. Hostinec U supího pařátu je nerozlučně spjat s Nurnskou družinou.

Hugo

Tupý kroll Hugo byl podomkem a sluhou v podniku rodiny Blativcových. Ti se ubožáka Huga pravděpodobně ujal a on jim za stravu a nocleh věrně sloužil. Přes svůj odpudivý zjev a mdlý rozum se jednalo o duši prostou a dětinskou o čemž svědčil jeho zájem o primitivní hračky. Svým zaměstnavatelům byl věrný a oddaný. Jeho osud se naplnil v podobě sekery trpaslíka Farina, člena Nurnské družiny. Ten jej roku 1022 zabil v boji.

Hundra

Čarodějnice Hundra se stala manželkou mocného krále Erkrachtu, Ilsena I. Byla stejně jako její manžel velmi krutá a známá je její záliba v chování krvelačných bestí, které žijí na jednom z ostrovů Erkrachtu, Erynií. Hundra je však také velmi krásná žena do níž se zamiloval nejedn muž. Všechny případné nápadníky však její manžel zlikvidoval tím, že je předhodil dravé zvěři ve své aréně. Nurnští se s Hundrou setkali pouze jednou. Roku 1019 se bavila jejich souboji v aréně svého mažela. Mnohem větší starosti Nurnské družině způsobily její ochočené Erynie.

Ilsen

Jižně od Gwendarronského království se nachází ostrovní říše Erkracht. Vládné jí mocný panovník Ilsen I. Erkrachtský. Na trůn usedl roku 990 po záhadné smrti svého otce. Mezi lidem dodnes koluje pověst, že to byl samotný Ilsen, který toužil po moci, zabil svého otce, kterého prý vinil z toho, že se mu nedaří stále sjednotit jednotlivé ostrovy Erkrachtu. Zda tomu bylo skutečně tak není již důležité. Podstatné je to, že Ilsenovi plán jeho otce podařil. Krví a železem Erkracht skutečně sjednotil a nastolil v něm tvrdý režim. Od tohoto okamžiku se Erkrachtská říše stala postrachem pro své sousedy. Ilsen se oženil s krásnou čarodějkou Hundrou a za svého pobočníka si vybral stejně krutého čaroděje Hortena z Krellu. Svůj první neúspěch utrpěl Ilsen až roku 1019, kdy se mu ubránil poslední neobsazený ostrov Erkrachtu, Asker. Další neúspěch utrpěl roku 1025, kdy byl

zmařen jeho plán likvidace svého východního souseda, Wallimorského království. Nurnští se s ním setkali jen jednou. Roku 1019 se Ilsen bavil tím, že Nurnské předhodil dravé zvěři ve své aréně. Těm se však podařilo utéci. Ilsen I. Erkrachtský vládné své říši i v dnešních časech

Jerry

Pes Jerry byl jedním ze psů hraničáře Saurona. Ten jej vzal na výpravu do Mallikornu roku 1016. Byl to úplně obyčejný lovecký pes, kterého však ostatní nesnášeli pro jeho divné jméno. Při jednom odpočinku Sauron usnul a Densir, Jacob a Thadeáš se rozhodli, že psa zabijí, aby měl Sauron vztek. Pes při obraně sice těžce pokoušel zloděje Thadeáše, ale vzápětí přesile podlehl. Trojici zabijáků plán opravdu vyšel, neboť Sauron měl potom opravdu oprávněný vztek a později z této příhody vznikla těžká krize v družině.

Kamenný ostrov

Ostrov tohoto jména se nachází v severní části říše Erkracht. Je největší ze všech ostrovů, které tuto říši tvoří. Původně byl součástí celé pevniny, které tehdy říši Erkracht tvořila, ale roku 823 byla pevnina po ohromném zemětřesení zalita z větší části mořem. Po vytvoření ostrova dostal tento jméno Kamenný, neboť je zčásti zcela pokryt drobnými úlomky černé skály. Po vzniku kamenného ostrova jej obsadili drsní bijci ze severu a až do dnešních časů úspěšně čelí neustálým pokusům o začlenění jejich ostrova do Erkrachtské říše. Nurnští se na ostrově ocitli roku 1019 a zúčastnili se zde památné bitvy. Na Kamenném ostrově našli po dlouhé době klid a místo na odpočinek. Sarim urostlý zde dokonce našel i manželku, krásnou Rion Askerskou.

Karborund Blativec

S hobitem Karborundem se Nurnští potkali roku 1022. Karborund byl synem Brunobarovým a zároveň i dědicem hostince U mrtvé naděje. Oženil se s krásnou hoblitou Harmanou a narodil se jim syn Norik, který se však nešťastnou náhodou stal upírem. Musel proto být držen v kleci na půdě, kterou pro něj nechal Karborund postavit. Karborund jako milující otec byl ochoten pro syna Norika tu a tam i zabít hosta a není tedy divu, že v tuto dobu hostinec již

mnoho neprosperoval. Osudná se pro Karborunda i jeho podnik stala návštěva Nurnské družiny roku 1022. Družině se podařilo přijít na kloub záhadě Karborundova hostince. Samotný Karborund byl zabít Halkem Erinským a Pepenem Ruindorským v okamžiku, kdy se pokusil zatajit své nakradené peníze. Na obranu Halka a Pepena lze jen říci, že se jednalo spíše o nešťastnou náhodu nežli o zlý úmysl.

Klášteř bílých mnichů

Tento klášter se nalézá v zemi Armiden. Nurnští se do něj vydali roku 1018 při své pouti do části Armidenu, Archenilu. Již dříve se však tento klášter mezi Nurnskými proslavil jako místo kam chodil Densir Ardasanský. Ten roku 1015 uznal, že jeho činy byly špatné a rozhodl se v Klášteři bílých mnichů obrátit svoji duši k dobru. Mniši z tohoto kláštera buďto vůbec nebyli dobří anebo svoji práci totálně spackali. Densir po návratu z něj nebyl vůbec dobrý a zůstal přesně stejně úlisným darebákem jako byl doposud. Přesto se o tři roky později vydala Nurnská družina do těchto míst, aby jej za patřičný obnos, zbavila údajného zla. To se podařilo, ale tento klášter byl pravděpodobně proklet mocnou kletbou, neboť zlo se do něj záhy vrátilo.

Koborn

Koborn je vysoký kopec pod hlavním městem Gwendarronského království, Nurnem. Jeho pověst je opředená legendami, ale Nurnští sem nikdy nezavítali, pouze jej vždy v uctivé vzdálenosti míjeli.

Kostimlat

Meč Kostimlat byl nalezen Halkem z Erinu roku 1017 při nové výpravě do Černovršských dolů. Halk je od té doby začal používat, přesto že se nejednalo o kouzelnou zbraň. Kostimlat byl však vykován z velmi kvalitní ocele a stal se hraničářovou osobní zbraní. V zemi Mubarrath se jím však Halk pohusil zastavit povoz s hoblí, tím že vrazil Kostimlat do jedoucího kola. Kostimlat se zlomil, ale přesto jej Halk nevyhodil. Vzal jej zpět do Nurnu a nějakou dobu jej ještě nosil po světě v naději, že jej někdo zkuje dohromady. Poté však Halk získal kouzelný meč Morgrist a od té doby se Kostimlat jen povaloval v truhle. Po Halkově smrti připadl jeho bratrovi

Yorgovi. Ten jej však vůbec nepoužíval a nakonec jej v poslední vůli odkázal druidovi Sarimovi. Kostimlat se dnes pravděpodobně válí někde u Sarima na půdě.

Kyj Brunhild

Tato primitivní zbraň není významná vůbec ničím. Jen tím, že to byl první vraždící nástroj v rukách slavného Jacoba Rugorského. Ten si Brunhild bral na své první výpravy dokud si nevybojoval lepší zbraň. Dodnes jej má Jacob pověšený nad krbem ve svém domě.

Kyj Regastir

Roku 1018 vyplnila Nurnská družina, na žádost tlupy mongů, doupě, které obýval obr, jemuž mongové říkali "On". V majetku mrtvého obra byl i ohromný kyj. Takovou zbraní mohl vládnout jen jeden člen Nurnské družiny, kroll Jacob Rugorský. Kyji začal říkat Regastir a ten začal krolla dopravníků na mnoha družinových výpravách. Regastir byla kouzelná zbraň, která má na svědomí mnoho nepřátel Nurnské družiny. Kyj Regastir odložil Jacob až roku 1021, kdy se v Lismorru zmocnil Moľgova kladiva.

Lebork

Město Lebork se nalézá v severní části Mocného ostrova v ostrovní říši Erkracht. V Leborku se nachází velký přístav, z kterého vyplouvají četné lodě pod vlajkou krále Ilsena. Nurnští do tohoto města zavítali roku 1019 na své pouti Erkrachtem. V Leborku se jim podařilo získat loď od starého rybáře, ae kterou pak okamžitě odpluli na Kamenný ostrov.

Lytt

Když roku 1016 přišel do Nurnské družiny hraničář Dark a přivedl si s sebou i fenu Lytt. Ta jej věrně dopravníčkou při výpravě do Černých vrchů. Po smrti Darka Erinského se přidala k alchymistovi Densirovi. Ten si jí však chtěl ponechat na chov a statečná fena přestala být brána na výpravy. Osud však chtěl, aby se k Erinským opět vrátila. Po smrti Densira se jí ujal Darkův syn, Halk Erinský. V té době měla Lytt za sebou několik družinových výprav a Halk uznal, že si zaslouží odpočinek. V rozsáhlém Halkově psinci měla Lytt výsadní postavení a přivedla na svět mnoho potomků. Po Halkově smrti zemřela

žalem. Lytt byla patrně nejslavnějším psem v historii Nurnské družiny.

Mallikorn

Na jih od Gwendarronského království se rozprostírá země Mallikorn, která byla původně knížectvím, do nějž roku 1016 zavítala Nurnská družina. Mallikorn byl tehdy těžce napadán skřety a správce Aran požádal Nurnské o pomoc. Rovnováhu v zemi do té doby udržovala zvláštní Plamenná nádoba. V ní byly dvě složky, které byly vzorně nazývány Dobro a Zlo. Nádoba však byla ukradena a stav země se od té doby prudce změnil. Nurnští tedy na strastiplné pouti Plamennou nádobu i obě entity získali a pomohli tak obnovit pořádek a řád v Mallikornu. Zemi se od té chvíle začalo opět dařit, obchod vzkvétal a za několik let byla země opět bohatá. Stalo se z ní království a prvním králem byl jmenován dřívější správce Aran I. Roku 1028 do Mallikornu Nurnští zavítali opět na žádost Aranova vazala Gnata, který si je najal na velmi špinavou práci. A tak družina několik dní bloudila částí Mallikornu a plenila místní vesnice. Tomuto řádění Nurnských zabránil až královský oddíl, který několik členů družiny zajal. K soudu se však královským žoldněřům podařilo dopravit jen jednoho, neboť Rolld Erinský po cestě utekl a zloděje Barnabáše zabili při osvobození jeho vlastní druzi. Kouzelníku Erlanthovi to však spočítali za všechny a usekli mu ruku. Nic nebylo Nurnským platné, že zemi kdysi pomohli.

Meč stínů

Tato zbraň ležela ukrytá v Údolí stínů až do roku 1015, kdy sem zavítala Nurnská družina. Meč našel zloděj Zefi Dobromysl a stal se jeho nositelem. Ne však na dlouho. Úlisnou léčkou se jej zmocnil družinový tyran Densir Ardasanský a z jakéhosi nepochopitelného důvodu mu dal zrovna jméno Glamdring. Meč stínů se stal jeho majetkem a pomocí něj pak alchymista odvrátil nebezpečí, které družině hrozilo od Stínů. Tato kouzelná zbraň ještě nejednou pomohla Densirovi v těžkých soubojích a ten ji používal až do své sebevraždy roku 1018. Meč stínů pak zmizel v Grullské poušti a nikdo jej již neviděl.

Mellar

Na pavoučnatku Mellar narazili Nurnští roku 1018 v Armidenu. Úlisná pavoučnatka se

tehdy v jedné hospodě vydávala za nebohou dívku, která hledá pomoc pro svoji sestru. Dobrodruzi jí nerozvážně přislíbili pomoc, zvláště zásluhou Jacoba chrabrého, na kterého udělala Mellar velký dojem. Namluvila jim, že její sestra je uvězněna někde v zákruzích řeky Ódrui. Nurnští se do těchto míst vydali za ušlechtilým cílem. Jaké však bylo jejich překvapení, když zjistili, že je Mellar již předběhla a čeká na ně ve své pravé podobě v malém skalním bludišti. Spojenými silami ji nakonec dobrodruzi paralyzovali, ale na setkání doplatil především vůdce Halk z Erinu, ze kterého udělala pavoučnatka na nějaký čas největšího družinového hlupáka.

Morgrist

Morgrist byl krátký meč, který ležel v útrobách pradávne svatyně v zemi Armiden. Roku 1018 k ní dorazili Nurnští. Nápis nad svatyní pravil, že do nitra může vstoupit jen jeden. Vybrán byl tedy vůdce Halk z Erinu a vstoupil dovnitř. Po těžkém souboji se svým dvojníkem a rozluštění hádanky se mu podařilo zmocnit právě Morgristu. Ten se poté stal chodcovou věrnou zbraní až do jeho smrti. Morgrist měl poté přijít do družinové dražby, ale situace se ujal Halkův bratr Yorg, využil okolností a Morgristu se zmocnil. Někjaký čas ho ukrýval ve sklepech, ale pak s ním otevřeně vytáhl do boje. Morgrist byla čepel určená speciálně na boj s nemrtvými. Po Yorgově smrti tento meč chvíli používal i bojovník Jacob z Rugornu. Poté přišel do dražby a od této chvíle se o osudu Morgristu mnoho neví. Vydražil jej pravděpodobně Krak z Álfimu a ten jej snad zakopal do země v lese u Liscannoru. Není to však jisté. Morgrist byl jednou ze slavných zbraní v Nurnské družině, možná, že vůbec nejslavnější.

Naglin

Město Naglin je vzdáleno asi týden pochodu od hlavního města Gwendarronu, Nurnu. Jeho obyvatelstvo je tvořeno převážně hobity. Značnou část obyvatel však tvoří i trpasličí a lidé, kteří jsou proslulí po celém kraji svým kovářským umněním. Nurnští sem zavítali až roku 1031, kdy sem doprovázeli Jacobova syna Eriadana, kterého zde jeho otec chtěl nechat vyučit kovářem již ve velmi útlém věku.

Naldor

Naldor byl odporným ghúlem, kterého stvořil čaroděj Grundyg z Quonsettu na ostrově Surradon. Družina byla tehdy velmi oslabená a nutně potřebovala nějakého pomocníka. Temného úkolu se rád ujal Grundyg, mistr obojí magie, který použil mrtvé tělo nějakého dobrodruha. Po svém znovuoživení byl Ghúlovi, kterého jeho stvořitel nazval Naldorem, svěřen důležitý úkol, chodit před družinou a odrážet útoky. Nutno podotknout, že Naldor byl oživen několikrát. Je téměř jisté, že někomu zachránil život. Jeho chození s družinou skončilo v okamžiku, kdy byl rozdrčen na prach kamennou deskou a jeho tělo nedal dohromady ani Grundyg.

Nordwaith

Nordwaith je maličká země vzdálená několik set mil od Nurnu směrem na jih. Je obklopená horami a celá porostlá těžko prostupným hvozdem, který obývají lidojedi. Nurnští sem zavítali roku 1015 při své honbě za zrádcem Sutemorem.

Norik

Norik byl jediným synem Harmany a Karborunda Blatívcových. Jeho život byl zmařen již v útlém věku, kdy byl v lese přepaden a pokousán upírem. Od jisté smrti jej zachránil pouze zásah rodinného přítele Vrrblata. Přesto se u něj po nějakém čase následky pokousání a Norik se sám začal stávat upírem. Byl proto svými milujícími rodiči zavřen do bytelné klece, kam mu rodiče nosili krvavou potravu pochybného původu, snad dokonce i některé z hostů hostince U mrtvé naděje. Upír Norik vyrůstal v kleci a stalo se z něj odporné stvoření, přežívající jen díky lásce rodičů. Roku 1022 Byl ze své klece Nurnskými neprozřetelně propuštěn. To se nevyplatilo jeho strýci Hamrusovi, který jím byl v přizemí hostince rozsápán. Norik se následně střetl s Nurnskými a než byl Halkem, Farinem a Pepenem zabit, stačil Poslat na onen svět obětavého alchymistu Leona Katzbalgera. Jeho podivný život ukončila deficitivně dubová noha od stolu, kterou do jeho srdce zatloukl Grundyg Quonsetský.

Nurn

Nurn je hlavním městem Gwendarronského království. Nalézá se na jeho

jižním okraji na břehu moře. Již od nepaměti je sídlem králů a vládců Gwendarronu. Počet jeho obyvatel je odhadován na několik desítek tisíc. Je obehnán kamenou hradbou s mnoha hláskami, panuje v něm pevný řád a jeho prosperita pramení především z ohromného přístavu, ve kterém kotví mnoho lodí. Pro Nurnské je nejdůležitější, že jméno tohoto města přijali i jako název své družiny. Jako v každém sídelním městě je i v Nurnu mnoho pro dobrodruhy nezbytných staveb jako jsou knihovny, obchody, četné hospody a především zde sídlí mistři svých oborů, u kterých se nejeden dobrodruh naučil svému řemeslu. Mnoho dobrodruhů zde žilo až do chvíle, kdy Jacob Rugorský a Halk Erinský založili osadu Liscannor.

On

Roku 1018 narazila Nurnská družina na osadu mongů v Armidenu. Příslušníci této prohnané rasy se zákeřně zmocnili hobita Zachariáše. Nejdříve ho chtěli ostatní osvobodit násilím, ale ukázalo se, že mongů je příliš mnoho. Museli proto slíbit, že zabijí Jeho. Mongové, tak nazývali svého úhlavního nepřítele, který je v noci přepadal. Nurnští se ho tedy vydali zlikvidovat. Ukázalo se, že On je skalní obr. V nerovném souboji obr podlehl. Jeho brnění si vzal Jacob chrabrá a velmi dlouhý čas mu dobře sloužilo.

Orland

Orland byl úhlavním nepřítelem čaroděje Angry Mainjy, který jej pravděpodobně v souboji zabil a jeho manželku Ahuru Mazdu zaklel do sochy. Nurnští Orlanda nikdy osobně nepotkali a jeho jméno znají jen z vyprávění Ahury Mazdy, kterou osvobodili roku 1014 v Bílém hradě.

Ostrov hořkých slz

Malý ostrůvek, který se nalézá jižně od ostrova Surradon. V dávných dobách byl poutním místem rybářů, kteří zde vykonávali krvavé oběti za zdar svých výprav. Od těch dob se zde zachovaly trosky svatyně a skalní tvrz. V hustých lesích žili tlupy domorodců. Roku 1024 se na ostrov vypravila Nurnská družina hledat bájný poklad. Na své cestě stačili Nurnští navštívit všechna významná místa na ostrově a části pokladu se skutečně zmocnili. Na tomto ostrově

však přišel o život hraničář Sereg z Ruindoru.

Pan B

Tato zrůda žila ve vysoké věži na ostrově Surradon. Roku 1024 mu však do věže vtrhla část Nurnské družiny. Nutno podotknout, že tato osoba měla zcela určitě jiné jméno. To však Nurnští neznali a po jeho smrti jej nazval Yorg Erinský zcela jednoduše pan "B", podle runy, kterou měl vyšitou na plášti a vytesanou do dveří. Plášť pana B fialové barvy, poté získal čaroděj Grundyng Quonsettský a nosil jej až do jeho rozleptání všezroutem.

Plamenná nádoba

Roku 910 byla Plamenná nádoba dána do rukou správce země Mallikorn mnichem Escirtem. Byla velmi zvláštní. V jejích plamenných stěnách byly ukryty dvě složky. První z nich byla modrá a byla nazývána Dobro. Druhá byla černá a říkalo se jí Zlo. Obě entity se vedle sebe volně vznášely a pokud byly obě spolu byla zajištěna rovnováha země. Roku 1016 se však Plamenné nádoby zmocnil mág Ballygar, který jí ukradl z Půlnoční věže za pomoci harpyje. Ballygar obě entity vyjmul a roztrousil je po celé zemi. Ještě téhož roku se však Nurnské družině podařilo nádobu i obě složky nalézt a vrátit do rukou správce Mallikornu.

Přítel z podzemí

Na Přitele z podzemí narazila Nurnská družina roku 1015, v době když bloudila zříceninou Rugornu. Tehdy byli dobrodruzi pronásledováni orky, kteří vyhrožovali, že na ně pošlou právě tajemného přítele z podzemí. Orci se však do míst, kde tento Přítel žil, sami neodvažovali. Nurnští však byli nuceni prchat podzemním labyrintem prchat a na Přitele narazili. Byla jím Gorgona, magická nestvůra, kterou však zabil Densir z Ardasanu kouzelným mečem stínů.

Půlnoční věž

Tato věž se nalézá v hlavním městě Mallikornu, Argyllu. Je nejstarší částí místního královského hradu. Na jejím vrcholu je ukryta Plamenná nádoba, ve které jsou dvě entity. Jedna je nazývána Dobro a druhá Zlo. Plamenná nádoba má udržovat klid a řád v zemi. Roku 1016 však byla z Půlnoční věže nádoba ukradena a do situace se

zapletla i Nurnská družina. Po nalezení byla Plamenná nádoba opět vrácena do Půlnoční věže, která je od té doby nejstřeženějším místem v Mallikornu.

Rellan

Na tohoto bojovníka narazila Nurnská družina roku 1017 při své opětovné výpravě do Černých vrchů. Přibrala jej tehdy na svoji výpravu, neboť válečníci na výpravě tehdy citelně chyběli. Rellan byla velmi mocná postava, která se statečně bila za zájmy Nurnských, ale přesto byla ostatními velmi neoblíbená. Snad to byla Rellanova drzost a neomalené chování, které toho bylo příčinou. Při jednom odpočinku se Rellan sebral a odešel i s částí družinového pokladu pryč. Nurnští mu tehdy přísahali pomstu. Někáký čas se bojovník Rellan pohyboval v severní zemi Mubarrath, aby se po několika letech vrátil opět do Gwendarronu. Zde se přidal k jiné družině a usídlil se v obci zvané Rubanice. Na Nurnské již bezpochyby zapomněl, ale ti se v Rubanicích objevili čirou náhodou roku 1031. Nebyl mezi nimi nikdo, kdo by Rellana osobně znal, ale jeho jméno nezapomněli. Když se dozvěděli o jeho pobytu v Rubanicích, neváhali a chladnokrevně jej zabili. Nevyplácí se dlužit peníze Nurnským.

Rosella

Krásná barbarka Rosella byla dcerou starosty vesnice Albareth. Roku 1015 jí potkala Nurnská družina při své honbě za Sutemorem. Rosella se okamžitě stala terčem dobovatelských snah hraničáře Saurona a trpaslíka Santyho. Po vypálení Albarethu se barbarka k Nurnským přidala a doprovázela je na pouti. Zpočátku se držela po boku Saurona, ale nakonec ji svedl válečník Santy. Rosella také nosila po boku jeden ze tří kouzelných mečů, po kterých družina pátrala. To vše svědčí o tom, že v družině měla respekt a úctu. S druhy však nechodila dlouho a po několika dnech je opustila k nelibosti trpaslíka Santyho. Poslední zprávy o ní říkají, že se stala matkou a otcem jejího dítěte by snad mohl být právě Santy.

Sarmon

Kroll Sarmon byl vůdce tlupy dobrodruhů, která se roku 1024 vydala za bájným pokladem na ostrov Hořkých slz. Členy jeho

družiny byli zpočátku i hraničáři Sarim a Sereg, kteří po neshodách o dělení pokladu dezertovali a dali se k Nurnským. Sarmonova oslabená družina se přesto vydala za pokladem. Nedosáhla však ničeho většího, než vyplenění domorodé vesnice. S Nurnskými se Sarmon potkal až při jejich odchodu z ostrova a utkal se s nimi ve svém posledním boji. Pomocí kouzelného předmětu byl Jacobem Rugornským poslán několik desítek sáhů do výšky, aby byl po dopadu ostatními Nurnskými zabit. Společně s ním padla i celá jeho družina.

Sutemor

Nurnští se s tímto odporným starcem setkali roku 1015. Sutemor tehdy po družině požadoval nalezení a doručení Zeleného Kaveronu, magické sošky. Po mnoha strastech družina splnila starcovo přání. Jaké je však bylo překvapení, když se Sutemor sošky zmocnil a zmizel, aniž by vyplatil slíbenou odměnu. Rozlobení druzi tedy začínají po Sutemorovi pátrat. Jejich pátrání je zavedlo až do Údolí stínů. Zde našli hyperprostorovací pergamen, který družinu přenesl až do vzdálené země Nordwaith. Zde se zatím Sutemor usadil v Temné věži. Před hněvem Nurnským mu to však nepomohlo. Byl jimi dostižen a spolu se svými společníky zabit.

Šagrag

Skřet Šagrat je zcela bezvýznamná postava, která se do dějin Nurnské družiny zapsala pouze tím, že bylo známo její jméno. Byl jedním z těch, které družina roku 1016 zabila při plenění skřetích kobek v Severních horách Mallikornu. Šagrag se tehdy vrhl na pomoc skřetici, kterou Nurnští drželi jako rukojmí. Byl zabit hraničářem Sauronem.

Temná věž

Pradávná stavba Temné věže se nalézá v zemi Nordwaith. Roku 1015 se zde usídlil temný stařec Sutemor, který odsud vládl. Temná věž byla vystavěna z černého kamene, těženého v místních horách. Téhož roku, co se zde Sutemor usídlil do Temné věže doráží i Nurnská družina. Sutemora zabijí a věž nechává vypleněnou.

Údolí stínů

Toto záhadné údolí se nalézá v severní části Gwendarronského království. V dávných

časech sloužilo jako posvátné pohřebiště, pro ty kterým nebylo dopřáno klidu ani po smrti a všichni tvorové se mu obloukem vyhýbali. Roku 1015 sem Nurnští zavítali, neboť zde pátrali po tajemném starci Sutemorovi, který družinu podvedl. Sutemor zde nalezen nebyl, ale družina se v tomto ponurém kraji dověděla, kde ho hledat. Nicméně strádání, které zde Nurnští zažili, není dodnes zapomenuto a nikdo z dobrodruhů se do těchto míst již vícekrát nevydal.

Vitribus

Jednoruký Vitribus Blativec byl sklep mistr v hostinci U mrtvé naděje, který vlastnil jeho příbuzný Karborund Blativec. Jeho záliba v alkoholu mu přinesla přezdívku strýce Pijavec. Byl to starý opiloeec, který většinu dne trávil ve sklepech pod pípou. Při návštěvě Nurnských roku 1022 zahořel prudkou láskou ke Gwandě Liskové, která byla jeho naprosto otevřenou nabídkou zděšena. Vitribus však měl neuvěřitelné štěstí, neboť jako jediný z Blativců, přežil návštěvu Nurnských a dodnes mu pravděpodobně patří hostinec U mrtvé naděje.

Vrrblat

Vlkodlak Vrrblat žil v Blativcově lese k velké spokojenosti majitele místního hostince U mrtvé naděje. S neznámých důvodů se stal přítelem hobiti rodiny Blativců. Před jistou smrtí zachránil i Blativcovic syna Norika. Vrrblat nebyl obyčejným vlkodlakem, jakých se po světě potulují celé tucty. Pod hostincem měl podzemí, které bylo hlídáno mnoha nebezpečnými stvůrami. Přechovával i Blativcovic rodinné zlato. Byl zřejmě velmi namyšlený a troufal si dokonce i na Nurnské v plném počtu, když se roku 1022 objevili v hostinci. Ti mu však jeho podzemní komnaty zplundrovali a trpaslík Farin nakonec Vrrblata zabil.

Zelený Kaveron

Zelený Kaveron byla magická soška o jejíž získání usiloval stařec Sutemor. Najal si tedy Nurnské, aby mu ji donesli. Družině se v zimních měsících roku 1015 skutečně podařilo v jednom starém hradě, kterých je v Gwendarronu mnoho, Zelený Kaveron získat a donést jej Sutemorovi. Podlý stařec však družině nezaplatil řádnou odměnu a uprchl.

* O Henzzovi a draku *

Getd z Ruindoru

Žil byl jeden dřevorubec a měl tři syny. Nejstaršího Baltermira, prostředního Abranwelfa a nejmladšího Henzze. Jednoho dne starý dřevorubec zemřel a na synech bylo, aby si mezi sebou rozdělili majetek. Nejstarší Baltenmir zdědil srub, jejich skromný příbytek, prostřední Abranwelf zdědil koně a nejmladší Henzz zdědil sekeru.

Henzz tedy vzal své děditství a vydal se do světa. Šel a šel, sem tam si něco přivydělal, nějakým tím kácením stromů, až se dostal do jednoho malého království na pokraji hor. Tam se nechal najmout na prosekání stromů v královské zahradě. A jak tam tak pracoval, aby si zasloužil svůj plat, začal tam vídat jednu dívku a jeho srdce zahořelo touhou. Jenže ta dívka nebyla jen tak obyčejná, byla to princezna, a nějakého Henzze si vůbec nevšímal.

Jednoho dne však přilétl do království drak. Byl to obrovský rudý drak a měl deset hlav. Přistál na královském paláci a pobohil při tom jednu věž a střechu. Pak oznámil, že požaduje princeznu za ženu, jinak zničí celé království. Král, toť se ví, nesouhlasil, proto zasedl s drakem ke kulatému spolu, aby vedli jednání. Král se snažil přesvědčit draka, aby princeznu ušetřil, nabízel mu dokonce svou ženu a tchýni a posléze i všechny dívky z království plus slušnou doživotní rentu, ale drak byl neoblomný. Několikadenní jednání skončila nakonec tím, že drak zpustošil jednu blízkou ves, jako demonstraci síly, a králi nezbylo nic jiného, než mu princeznu vydat.

Hned, jak se zprávy o neštěstí rozzářily do okolních království, začali se sjíždět princové, aby se pokusili princeznu osvobodit. Většina z nich se pak vypravila zabít draka, ale dost často se pobili mezi sebou, aby se rozhodlo, kdože má právo jít draka zabít. Vítěze těchto soubojů pak drak sežral. Když došli všichni princové, vyhlásil král, že ten kdo zabije draka dostane jeho dceru za ženu a půl království k tomu. Díky tomu vyrazilo na draka spousta prostých lidí, každý s tím co měl po ruce, krejčí s jehlou, kovář s kladivem, truhlář s hoblíkem a zahradník s hráběmi. Jedinými kdož přežili, byl hostinský, který si vzal jako zbraň soudek své nejlepší medoviny, která drakovi

zachutnala tak, že si s příchozím připil na tykání a objednal u něj zásilku dalších soudků, a královský šašek, který draka rozesmál, až se svíjel smích, a on měl dost času uniknout.

Když tedy všechny pokusy o princeznino osvobození, rozhodl se konečně i Henzz skusit své štěstí. Vzal svou sekeru a vyrazil na draka. Měl štěstí, protože drak právě skonzumoval deset soudků s medovinou, každá hlava jeden. Tím pádem nebyl jeho krok nejjistější a místo plivání ohně jen hlasitě krkal. Henzz se na něj vrhl a začal do něj sekat svou sekerou. Jelikož sekera byla Henzzův jediný majetek, pešlivě se o ní staral a měl jí vždy řádně nabroušenou. Díky tomu zasazoval drakovi těžké rány. Netrvalo dlouho a první drakova hlava se válela v prachu. Krátce na to druhá a třetí a nakonec Henzz uťal drakovi i jeho poslední hlavu.

Henzz zajasal. Teď se mu splní sen, že se princezna stane jeho ženou. Jenže právě v té chvíli vstoupil do dračí sluje princ Drosel. Když uviděl mrtvého draka a nad ním stojícího Henzze, sevřel pevně svůj obouručák a uťal mladému dřevorubci hlavu. Pak osvobodil princeznu, která to všechno pozorovala ze své klece, preventivně ji profackoval, aby viděla co nastane, kdyby někde vyprávěla pravdu a vítězně se s ní vrátil do královského paláce.

Tam byla uspořádána velkolepá oslava. Králi tekly slzy dojetí, ovšem jen do té doby, než mu princezna prozradila, jak to doopravdy bylo. Potom se rozzlobil a vyhodil prince Drosela i z jeho družinou z paláce. Když se uklidnil, napadlo ho, že to vlastně dopadlo docela dobře. Osvoboditel zemřel, takže nemusí království rozdělovat. Vždyť by to bylo škoda dělit takové krásné království. Ztráty Henzze sice trochu želel, neboť tak levnou pracovní sílu, jako byl tento mladík, hned tak nesežene, a jeho pokladna nebyla z nejplnějších, ale zakrátko to pustil z hlavy. Drosel totiž přísahal pomstu a svého slova dostál. Zanedlouho přitáhl s velkou armádou a začal plundrovat zemi. Král to samozřejmě nemohl nechat jen tak, proto vtrhl se svou armádou do Droselovi země a rovněž ji začal plundrovat, nakonec, když byly obě země zcela vyplundrovány, se obě armády střetly a svedly velkou bitvu, ve které padli král i Drosel. Království pak ovládli loupeživí rytíři a jeden z nich se zmocnil i princezny a zařadil ji do skupiny svých žen.

* O Karilce a vlkovi *

Getd z Ruindoru

Kdysi v jedné vesničce na kraji velikého hvozdu bydlela jedna maminka, a ta měla dcerušku, která se jmenovala Karila, ale každý jí říkala Karilka. Jednoho dne dala maminka Karilce košíček a poslala ji za babičkou, aby ji odnesla nějaké buchty, koláčky a víno, protože babička měla zrovna narozeniny. Karilka tedy vzala košíček a vydala se do lese. Babička totiž bydlela v lese, neboť byla ženou lesního druida. Ten už ale umřel, a tak babička žila sama jako vdova v jeho bývalém domě. Někteří lidé tvrdili, že ten dům je kouzelný, že je chvíli tu a chvíli onde, podkle toho, jak to zrovna jeho majitel potřebuje, ale Karilka věděla, že není pravda. Ona do toho domu vždy trefila. Často tam přišla, a babička nebyla doma. Babička totiž ráda chodila na dlouhé procházky po lese. Už sice chodila jen o holi, ale těch měla doma po svém manželovi dost. V takových chvílích si Karilka hrála se spoustou korálů, falešných vousů, nožíků a halšího haraburdí, které její dědeček sbíral, a měl ho doma několik truhel.

Tak tedy Karilka šla lesem směrem k babiččině chaloupce, pískala si do kroku a sem tam snědla nějaký ten koláček či buchtu z košíku. Lesem se však potuloval strašný vlk. Byl obrovský, dosahoval téměř velikosti koně, a z jeho očí sršela hrůza. Pravda, měl rovněž své nedostatky, byl starý, špatně slyšel a především neměl žádné zuby. To mu však nebránilo své oběti spolkykat. A ten vlk pojednou ucítil velmi libou vůni. Buchtičky, co se jen rozplývají na jazyku, pomyslel si. Taková jídla měl nejraději, nemusel je kousat. Vydal se tedy po čuchu za zdrojem vůně a brzo spatřil dívku nesoucí košíček. Doběhl jí tedy a zastoupil jí cestu.

"Co máš v tom košíku?", zahřměl hromovým hlasem. "Slušný člověk se nejdřív představí", odpověděla Karilka a úkosem na něj pohlédla. Vlk se zamyslel. "Já jsem vlk", řekl posléze. "Těší mě", uklonila se Karilka, "A co chceš?". "Ten košík", prohlásil vlk. "Ale to nejde", zakroutila Karilka hlavou, "Tam jsou dobroty pro babičku. Má totiž narozeniny". "Aha", zavrčel vlk, otočil se a mazal pryč, neboť ucítil, že se kdosi blíží. "Ani se nerozloučil", zabručela si pro sebe Karilka. Pak uviděla, že se k ní blíží jakýsi pán.

Byl to jeden z lesních elfů, kteří v tomto hvozdu žili. "Dobrý den, strýčku", pozdravila slušně Karilka. Oni jsou totiž potomci druidů zvyklí všechny lidi titulovat strýčkem. "Dobrý den", odvětil elf, "Co dělá taková malá holčička jako ty sama v lese?". "Já nejsem už vůbec malá", zadurčila se Karilka, "A v lese se nebojím. Nesu babičce dobroty k narozeninám". "To je od tebe hezké", usmál se elf, "Ale les je přesto nebezpečný. Raději tě doprovodím".

Vlk měl zlost. Sliny se mu zbíhaly od toho, jak jeho čuch dráždila vůně koláčků, ale nemohl nic dělat. Elf by ho určitě dostal. Rozběhl se proto napřed, poněvadž se rozhodl na holčičku počkat v chaloupce. Doběhl do chaloupky, a tam narazil na babičku. Hned se na ni vrhl a celou ji spolkl. Na chvíli se zakuckal, neboť mu v krku zaskočila babiččina zlatá brož. Zapil to ovšem likérem z jehličí, který objevil v kuchyni, a bylo mu dobře. Pak, aby ho nikdo nepoznal, vzal si na hlavu babiččin noční čepeček, lehl si do postele a přikryl se peřinou.

Mezitím Karilka s elfem došli na dohled babiččiny chaloupky. Tam ji elf opustil a zmizel v lese. Karilka zamířila dovnitř. "Ahoj, babi", pozdravila vlka, "Ty ležíš?". "Tak, tak", pokýval hlavou vlk. "Mám pocit, že máš nějaké velké oči", pozorovala vlka podezřívavě Karilka. "Inu, jsem už starý, eeee stará, a musím hodně otvírat oči, abych vůbec něco viděla", odvětil vlk. "A nemáš také nějaké velké uši?", stále kroutila hlavou holčička. "Inu, už špatně slyším a musím vždy natahovat uši, abych vůbec něco slyšela", znovu odpověděl vlk. "A pusť máš taky velkou", pokračovala Karilka. "Protože už nemám zuby a musím mít velkou pusť, abych mohla všechno spolknout", zachroptěl vlk a vrhl na dívku. Spolknul ji na jeden hlt a zapil jí vínem, která posílala maminka pro babičku. Pak se pustil do buchty a koláčků.

Když to všechno snědl, hlasitě si krkl a vykolébal se z chaloupky. V tom ho ale spatřil elf. Hned, když uviděl přezraného vlka, začalo mu to být podezřelé, proto vytáhl svůj dlouhý luk a zasadil do něj šíp s hlavici z nejpevnější oceli. Pečlivě zamířil, což nebyl problém, neboť přečpaný vlk se sotva vlek, a pak vystřelil. Šíp se zabodl do vlkova obrovského břicha a lítá šelma se s chroptěním sesula k zemi mrtva. Elf přiběhl a rozřízl vlkovi břicho, aby se podíval, jestli nejde

ještě něco zachránit. Uviděl však, že Karilka i babička, které byly uvězněny ve vlkově břiše, byly obě prostřeleny šípem, jež sklátil vlka.

Elf si tedy řekl, že jim vykope alespoň pořádný hrob. Počal tedy s kopáním hned vedle babiččina příbytku. Chvilí kopal, ale pojednou mu půda zmizela pod nohama a on se propadl. Zjistil, že se ocitl ve sklepě starého druida, manžela babičky. Ten sklep byl plný peněz. Byla tam jedna hromada zlatých mincí vedle druhé. Oni drudi totiž věří, že kolik má kdo hromad zlata, tolikrát je dobrý chlap. A tenhle druid byl velmi dobrý chlap. Elf si hned začal zlato cpát do kapes, ale brzo zjistil, že se tam zdaleka všechno nevejde. Vylezl tedy ze sklepa a necháváje babičku babičkou a Karilku Karilkou, běžel domů pro vůz, aby si mohl všechno zlato odnést.

* O chaloupce z perníku *

Getd z Ruindoru

Žili byli v jedné chaloupce v lese dřevorubec se svou ženou a dvěma dětmi. Dřevorubec se živil, jak jinak, porážením stromů. Jeho žena se starala o domácnost, a jelikož byla pečlivá, bylo u nich doma vždy pěkně uklizeno. I o zahrádku se snažila starat, ale to jí moc nešlo. Přesto měla plevel vždy srovnán do souměrných záhonků. O děti se rovněž starala s mateřskou láskou, její muž dokonce tvrdil, že je příliš rozmazluje. Ty děti byli dvě, chlapeček Jenek a holčička Marja.

Jednoho dne matka poslala děti do lesa, aby přinesly nějaké jahody. Dala totiž na naléhání svého muže, že by se děti měli začít osamostatňovat, a samostatný pohyb lesem jim k tomu mohl prospět. Děti tedy vzaly džbánek a vyrazily. Šli a šli, ale nemohly žádné jahody najít. Nenašli ani maliny či borůvky jako náhradu. Nechtěli však maminku sklamar, proto pokračovaly v hledání a přitom postupoval hlouběji do lesa. Znenáhla padl soumrak, a jak už to tak bývá, ochladilo se. Dětem začala být zima. Inu, kraj už ovládl podzim a zima se nezdáratelně blížila. Ona paní dřevorubcová po pravdě řečeno neměla přílišný přehled, co se týče ročních období a nevěděla zcela přesně, kdy rostou jahody. Byla

zvyklá, že když se vydá hledat nějaké lesní plody, buď v lese jsou a nebo nejsou.

Tak děti blouily lesem a nemohli najít cestu domů. Cestou sem se dívaly po jahodách a nedávaly pozor, kudy jdou. Zatímco se děti snažily najít cestu z lesa, přičemž však zacházely hlouběji a hlouběji, ponořil se les do černočerné tmy. Děti se drželi za ruce a postupovaly lesem, lekaje se všech zvuků, které noční les vydává. Nakonec se Jenek rozhodl vylézt na strom, aby lépe viděl. Doufal, že zahlédne chaloupku, která je jeho domovem. Vyšplhal se tedy až na vrchol vysokého smrku a pozorně se rozhlížel do všech stran. Rozhlížel se a rozhlížel, ale neviděl vůbec nic, a už ztrácel naději a chtěl slézt, když tu zahlédl mezi stromy světélko. Podíval se pozorně a skutečně, cosi tam svítilo a to je rozhodně známka, že tam někdo bydlí. Jenek slezl a bez váhání se s Marjou vydal směrem, kde světlo viděl. Zanedlouho uviděl světlo znovu, mnohem blíž. Děti přidaly do kroku v naději, že se brzy dostanou domů.

Netrvalo dlouho a ocitly se před chaloupkou, z jejíhož jediného okna se linula spásná záře. A nebyla to jen tak obyčejná chaloupka, byla celá z perníku. Jenekovi se začali zbíhat sliny a Marja rovněž pocítila neodolatelnou touhu pustit se do sladkých dobrot. Chlapec se nakonec neudržel, přiskočil k plotu, utrl z něj velmi chutně vyhlízejícího marcipánového čerta a na několik hltů ho snědl. Po té se pustil do dalších sladkostí a Marja se k němu přidala.

Jelikož mlaskání dětí mohlo být slyšet na míle daleko, neuniklo ani obyvatelce perníkového domku. Byla ji stará moudrá skřetice, a ta nyní pozorovala obě cpoucí se děti. Ty se po nějaké době přejedly a konečně se rozhodly zaklepat na perníkové dveře. Skřetice jim otevřela, ale předtím na sebe vzala podobu milé stařenky. "Kde jste se tu vzali, děťátka moje?", zeptala se příjemným hlasem, "Snad jste se tu neztratili?" "Inu, ztratili", odpověděl Jenek, "Nemůžeme najít cestu zpátky k mamince". "Tak to já vás tady nechám přespat a ráno vás k ní zase odvedu", navrhla skřetice a naznačila dětem, aby jí následovali. Zavedla je do chaloupky, kde je uložla v malé místnůstce vypadající jako klec. Nejspíš to bylo tím, že to byla klec. Bezelstné děti však nic netušily, proto si tam vlezly a klidně usnuly.

Až ráno jim začalo být trochu

podezřelé, že se z klece nemohou dostat. Skřetice jim však přinesla perník a uklidnila je tím, že jsou po noční cestě zsláblí a před cestou domů se musejí posilnit. Děti se tedy nacpaly perníkem, načež jim skřetice řekla, že po jídle se musí odpočívát. Když si dostatečně odpočinuly a ztrávily všechny sladkosti, přinesla jim skřetice další jídlo, a tak to šlo pořád dokola.

Po několika dnech si skřetice děti chvíli láskyplně prohlížela, a pak je pustila z klece. Hned si k sobě přitáhla Jeneka a začla ohmatávat jeho bříško. "Ty jsi se nám ale vyspravil, kloučku", spokojeně si při tom bručela. "A teď si zahrajeme takovou hru", obrátila se potom na obě, zaneč obězí děti, které se klopotně kolébaly po místnosti, "Houpete se rádi na houpačce?" "Anóó", zvolaly obě děti souhlasně. "To je dobře", usmála se skřetice. "Tak si vylezte tady na tu houpačku a já vás zhoupnu", řekla a ukázala dětem na masivní lopatu na chleba. Obě děti radostně skočily na lopatu a čekaly až babička začne houpat. Skřetice si plivla do dlaní, popadla lopatu a strčila ji i s dětmi do pece. Pak zavřela dvířka a řádně přiložila.

Netrvalo dlouho a chaloupkou se začala linout libá vůně pečeného masíčka. Skřetici se zbíhaly sliny, ale překonala svou netrpělivost a počkala, až se vše řádně propeče. Nakonec se dočkala. Pečlivě prostřela stůl a vytáhla z pece dozlatova upečené pečeně. Na jemném dětském masíčku si pak pochutnala, jako už dlouho ne, a ještě hezkých pár týdnů potom se olizovala.

* Žabí příběh *

Getd z Ruindoru

Je to už dávno, co žil princ Philip. Podle lidských měřítek byl velmi sličný, ušlechtilé duše a statného těla. Když princ dorostl do věku, kdy měl nejvyšší čas uvažovat nad ženidbou, začal se rozhlížet po okolních královstvích, jestli někde nemají nějakou pěknou princeznu. Copak o to, o princezny nouze nebyla. Přestože se stávali častými obětmi různých draků, černokněžníků či zlých kledeb, stále ještě zůstávalo dost takových, které pohledný a bohatý muž mohl získat klasickým způsobem, to jest požádáním o ruku. Někteří romantičtí nebo dobrodružtí milující

mladíci sice dávali při výběru své budoucí nevěsty přednost co možná nejobjtížnější výpravě na její záchranu, tvrdili, že budoucí manželství se tak zpevní, ale takových nebylo mnoho, nehledě na to, že mezi nimi byla poměrně vysoká úmrtnost.

Tak se Philip vypravil do světa, aby se poohlédl po dívce svého srdce, nebo aspoň takové, která by zaplnila královskou pokladnu. Dlouho jezdil po různých dvorech, zúčastňoval se slavností a plesů, ale né a né nalézt tu pravou. Některé princezny byly příliš hubené, jiné příliš tlusté, některé měly zuby jako kůň, jiné jako bobr, některé šilhaly, jiné kulhaly, některé měli orlí nos, jiným jim do něj přšelo. Ty, které vypadly k světu byly buď pyšné a arogantní, bohatstvíchtivé nebo neskutěčně hloupé. Přinejlepším nebyly dostatečně urozené.

Philip tedy, nevida jinou možnost, začal se zajímat o princezny unesené a zakleté. U většiny mu stačil obrázek princezny před únosem, potažmo zakletím, občas se musel přeptat na její povahu někoho, kdo je znal, ale nakonec byl nucen uznat, že většinou bylo zakletí oprávněné, on sám, mít tu moc, by většinu princezen pravděpodobně zaklel taky. Navíc bylo někdy zakletí výstižné, například princezna zakletá v krysou skutečně jako krysa vypadala, už jako člověk.

Po shlédnutí všech dostupných princezen Philip usoudil, že bude nejlepší stát se mnichem. Začal tedy se studiem prastarých kronik a v jedné z nich se dočetl o princezně, která byla zakleta do ropuchy. Podrobnosti jejího příběhu ho nezajímaly, neboť podle dosavadní zkušenosti tušil, jak princezna asi vypadala. Přesto však zběžně četl dál, a nevěřil vlastním očím. Princezna prý byla pohádkově krásná a pohádkově bohatá, navíc byla velmi hodná, milovala zvířátka a kytičky a ke svým poddaným se nechovala s povýšenou arogancí, jak bývá obvyklé. Jednoho dne se však objevila zlá čarodějnice a proměnila ji v ropuchu, a odsoudila ji strávit zbytek života v temných močálech na východě. Zachránit ji může jen princ, který by jí políbil, přez její ropuší podobu. Lze jí však poznat, neboť má na hlavě jakousi zlatou korunku. Až se najde princ, který ji vysvobodí, padne kledba uvržená na celé království, které se od té doby ztratilo z povrchu zemského i se vším bohatstvím.

Philip nerad zbytečně riskoval, ale cosi

v jeho srdci mu teď říkalo, že tohle je ta pravá. Před očima se mu zjevil obrázek krásné princezny, jak chová jejich prvního potomka. Rozhodl se, že se vypraví do východních močálů, najde princeznu, vysvobodí ji a vezme si ji za ženu. Neváhal tedy, nakoupil si výstroj a zásoby na dlouhou cestu a vyrazil.

Šel dlouho, velmi dlouho. Byl přepaden loupežníky, ožehnut dračím ohněm, absolvoval mnoho potyček s nestvůrami obývajícími kraje, kam lidská rozpínavost ještě nodosáhla. Nakonec však, na pokraji sil došel na místo, které hledal. Před ním se objevil velký močál.

Philip se rozhlédl a myslel, že se asi zblázní. Všude kolem bylo spoustu žab. Jejich kvákot připomínal hrůzné kveníí ducha na jeho rodném hradě. Princ se však nedal snadno odradit. Vlezl do močálu a začal prohlížet žáby. Po několika dnech, schvácený, hladový a celý špinavý od bahna našel ropuchu se zlatou korunkou. Ropucha se snažila dostat se z jeho dosahu, ale on ji přesto lapil. Pak jí jemně uchopil a políbil. A proměnil se v ropuchu.

Walien byla válečnice. Byla velice silná a nijak zvlášť ošklivá, ale díky jejím neustálým posilovacím cvičením byly její proporce rozloženy jinak, než by u dívky měly být. Neměla nijak zvlášť ráda muže. Svým způsobem ji imponovali silní muži, kteří jí dovedli získat, i když pro ně neměla nic než slova nenávisti. Muži slabšími než ona pohrdala úplně. Měla raději ženy. Podle ní společnost ženy plně nahradila přítomnost muže, spíš jí ale předčila. Toužila dobývat jiné ženy, jako to dělali muži, toužila být silná jako muži, ale nechtěla se stát mužem. Chtěla vykonat čin, který ještě žádný jiný muž vykonat nedokázal.

Jednoho dne se dozvěděla o princezně zakleté do ropuchy, odsouzené k věčnému životu ve velkém močálu. Prý je zakletá už dlouho a žádný princ jí ještě nedovedl vysvobodit. Walien měla ráda urozené dívky, měli hebkou pleť a jemné ručky. Rozhodla se tedy, že osvobodí ubohou princeznu a dokáže tak svoji nadřazenost nad muži. Vyrazila tedy na východ hledat velký močál.

Její cesta trvala dlouho, musela se vypořádat s lupiči i jinou ohavnou havětí, která číhala na cestách i necestách, po nichž se poutník putující neobývanými kraji musel ubírat. Drak jí v cestě nestál, poněvadž přestože měl rád jemné

dívčí masíčko, šlachovitá bojovnice pro něj nepředstavovala nejchutnější sousto.

Po mnoha úskalích dorazila Walien k velkému močálu. Jen co se rozhlédla, otrásla se odporem, tolik žab pohromadě v životě neviděla. Bojovnice se sice nebála žádného nebezpečí, ale žab, krys či pavouků se hrozně štítla. Přesto se pustila do prohledávání močálu. Netrvalo dlouho a přihopkala obzvlášť odporná ropucha. Na hlavě však měla jakousi zlatou korunku, jež měla být poznávacím znakem pro zakletou princeznu. Walien se schýbla a s odporem uchopila žábu. Pomalu ji přibližovala k ústům a nakonec se jí jemně dotkla rty.

Otrásla se odporem o volnou rukou si otřela pusou, když v tom ucítila, jak slizká bytost v její dlaní, jakoby měnila tvar. Pustila tedy žábu na zem a s překvapením pozorovala, jak se proměňuje v člověka. Najednou stál před ní muž. Byl vychrtlý, shrbený, nehezkyých rysů, mastných vlasů plných bláta, oblečen v hnusných, špinavých hadrech.

Jeho krysí očka se leskly pozorující bojovnici a jeho tvář ozdobil zářivý úsměv. Pak se vrhl Walien kolem krku. "Děkuji ti má zachránkyně", zvolal. "Moment", snažila se ho odstrčit dívka, "Jakože nejsi princezna?". "Já a princezna?", podivil se muž, "Kdepak, já jsem krejčí Toman z Horní Lhoty". Pak opět zahrnul svou zachránkyni polibky. "Jak dlouho tu už jsi?", odhodlala se Walien k další otázce. "Velmi dlouho, ani jsem to nestačil počítat", povzdechl si Toman, "Ale každou chvíli sem přišel nějaký chlap, chytil mě a dal mi pusou. Fuj, to bylo otravné. Naštěstí se objevila tvoje něžná ústa a vysvobodila mě z té potupné podoby. Teď se vezmeme a budeme svoji až do smrti". Walien naprázdno polkla, "Wezmeme?". "No ano. Osud to chtěl. Jsme si předurčení", zářil Toman a široce se usmíval. Dívka naprázdno polkla podruhé. Věřila v osud a jeho moc. Měla sice chuť, zbavit se toho člověka mečem, ale byla přesvědčena, že by jí osud potrestal. "Mohli bysme zatím dojít někam, kde žijou lidi", navrhla nakonec, "Pak uvidíme co dál".

Tak nesourodá dvojce vyrazila pryč od velkého močálu, zpět do obydlených krajů. Toman nadšen poskakoval kolem bojovnice a vrkal na všechny strany. Walien zase usoudila, že se jí skončil sen, stát se přítelkyní a ochránkyní tak

lehce zranitelné princezny, a snad i něco víc. Teď ale byla odsouzena strávit zbytek života po boku ošklivého ševce.

Když se dostali do civilizovaných končin, informovala se Walien na osud u několika kněží, a všichni jí potvrdili, že s osudem si neradno zahrávat, a že si tedy Tomana musí vzít, nechce-li na sebe přivolat hněv bohů. Bojovnice tedy poslechla a ti dva spolu žili nešťastně až do smrti.

*** Průzkumy Nurnské družiny ***

Průzkumy za poslední tři výpravy provedl liscannorský knihomol Getd z Ruindoru

	Důvěra			Respekt			Úspěšnost		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Krochta	3,00	3,00	2,75	2,00	2,50	2,00	2,50	2,75	2,38
Tanris	3,20	3,20		2,80	2,80		3,00	3,00	
Bangord	3,50			3,17			3,34		
Aedd	3,40	2,50		3,40	3,25		3,40	2,88	
Griffin	2,80	2,50	2,75	3,40	3,25	3,50	3,10	2,88	3,13
Ladot	2,33			3,50			2,92		
Sagraš	2,67			3,50			3,09		
Alwynn	3,80			3,80			3,80		
Orglaff	3,40	2,75		4,00	3,25		3,70	3,00	
Gerhard	2,83			4,17			3,50		
Lugduš	3,40			4,20			3,80		
Rantir	4,00			4,67			4,34		
Lynhaard	2,25	2,25		2,75	2,25		2,50	2,25	
Atir	3,20			3,80			3,50		
Simonn	3,75			4,50			4,13		
Argell	4,00			4,20			4,10		
Cecil		3,00			4,75			3,88	

(1=severní Gwendarron, 2=Andelur, 3=Rugorn)

*** Hlubina ***

Lynhaard nepodrobitelný z Rugornu, syn Byrthogův

Cosi se skví na dně sklenky pravda i lež, svinská sprostota prodejně děvky vyzývavé vlnící klubko křivek utahaných v orgiích bezvarého propletence tam kdesi dole v jednom kole smrdí špiritusem, zrádným hnusem hlubina kvašeného exkrementu pohřebiště zpropadenců podkroví pekla, krypta smrtelníků chce se mi zvracet na dvě doby zaměstnat mozek, oči když se točí, přemetá spirála žvástů kurev beztvárných to jejich ách a och, ty pobloudivé vzdechy nevkusná nahota vrnících prasat v chlívě plném šrotu raději nevěřit nevěřit vjemům, vidu, sluchu nevěřit zrcadlení v chlastu nevěřit bohům, mocným, malomocným nevěřit v pravdu, svinskou lež nevěřit nikomu ani sobě

*** Novinky liscannorské ***

Krochta Moskyt, pátý starosta liscannorský

Od té doby co vyšly poslední novinky uplynulo již moře vody. V naší vesnici se stalo mnoho nového. Ne vždy to byly pouze radostné události, ale ty dobré naštěstí převažují.

9.10.1038 se Atrienn a Krochtovi Moskytovým narodil první potomek. Je to kluk a dostal jméno Allen. Za kmotra mu šel občan Ladot Chinský a Allen od něj dostal darem krásného poníka. Pyšný otec se již těší až bude svého potomka učit nějakým pěkným kouzlům, ale rovněž pyšné matce se to mnoho nelíbí a Krochtovi rovněž zadržela kouřit doma jeho

oblíbené doutníky. Musí je nyní kouřit na zápraží.

Na další novorozence si musel Liscannor počkat víc jak rok. Zato se narodili hned dva. 27.1.1040 se narodil druhý kluk u Moskytů. Dostal jméno Gerllod a Krochta ho zatím nechce učit žádným kouzlům. Jistě je však to, že kouřit může Krochta až za plotem svého domu. Naskytá se otázka, že v případě narození dalších malých Moskytů, bude časem možná Krochta donucen kouřit až za hranicemi Gwendarronu. Ještě je třeba podotknout, že za kmotra šel Gerllodovi minulý starosta, Lynhaard Rugorský.

O tři dny později se narodil třetí potomek u Rugorských. Wenora přivedla na svět holčičku. Zatím nemá jméno, neboť Lynhaard s manželkou si ho ještě musí řádně promyslet. Doufáme, že to udělají co nejdříve, aby to náhodou časem nebyla "Dcerka". Její narození nevyvolalo takový rozruch jako narození dnes již pětileté Wyndred. Až dostane jméno půjde jí za kmotra trpaslík Orglaff.

Starosta udělil povolení ke stavbě panu Alwynovi, kterému se někdy také říká Bílá ruka. Alwyn si v Liscannoru začal stavět chatu, neboť trvale bydlet chce zůstat v Nurnu, kde hodlá dále rozvíjet činnost cechu Bílé ruky. K tomu je třeba dodat, že počet členů Bílé ruky se již zdvojnásobil a oba jeho členové, zakladatel Alwyn a kouzelník Cecil (přezdívaný Cucák), se snaží o nábor nových členů. Další povolení ke stavbě dostal trpaslík Orglaff Bezbrada. Zřejmě se snaží uniknout z dosahu svého despotického otce, který po něm chce, aby mu pomáhal při lichvařině.

Z obecní kasy byla z rozhodnutí starosty postavena u hospody U hrocha stáj pro koně a kuželnárna. Správcem kuželnárny byl stanoven občan Orglaff na což je patřičně hrdý. Jako staveče kuželek si platí (za neznámou odměnu) nejstaršího syna Jacoba a Rolandy, Eriadanna, který si tak přivydělá a možná přestane myslet na lumpačiny.

Občan Chinský se oženil! Ano, tento nenápadý hobit vstoupil do svazku manželského. Oženil se se slečnou Grimel, se kterou se seznámil v době, kdy družina pátrala po ztracených dětech. Svátba byla slavná a byla placena z obecní kasy, což se nelíbilo elfovi Tanrisovi, který do této kasy

ještě nepřispěl ani zlatkou. Původ novomanželky je záhadou. Všechno zřejmě začalo v době, kdy si Ladot nechal věstit od komediantky. Pak ho údajně někteří viděli, jak u rybníka líbá žáby. A pak se objevila Grimel. Byla zubožená a měla zlomenou ruku. K tomu hraničář Tanris poznamenal, že údajně viděl, kterak Ladot mrštil žábou o strom. Ten to vůbec nepopíral a tím vlastně přiznal, že jeho manželka měla dříve čtyři nohy, byla zelená, žila v rybníku a kvákala. Přejme novomanželům šťastný život!

Orglaff Bezbrada, který byl velmi nešťastný, že nemá vousy, je konečně má! Pořádné a dlouhé až k pasu. Někteří nedůvěřiví dobrodruzi jej za ně dokonce tahají, aby zjistili zda nejsou falešné. Drží řádně a zřejmě jsou pravé. Někteří jiní naproti tomu tvrdí, že nová ozdoba Orglaffa má co do činění s magií a Krochtou.

Došlo také k jedné nepříjemné události. Kroll Bangord byl starostou zbaven své funkce hrobníka. Důvody jsou nejasné. Krochta prohlašuje, že se Bangord dopustil velice závažného zločinu, který se nedá tolerovat. O co šlo však tají, s tím že by tím ublížil jistě osobě. Bangord se však nechtěl z márnice, která patří obci, vystěhovat po dobrém. Krochta se tudíž musel obrátit na vládní vojáky v Nurnu. Ti museli Bangorda, který zaujal pasivní odpor, vynést ven a dopravit jej mimo území obce. Netrvalo však dlouho a kroll Bangord se vrátil, posadil se před hospodu a křičel, že je nevinný. Krochta naproti tomu prohlašoval, že je vinný a mazal do Nurnu podruhé. Tentokrát se vojáci s krollem příliš nemazlili, nasadili mu pouta, sebrali majetek a odvezli ho v zamřížovaném voze do Nurnu. O týden později se konal soud, na který se vypravila většina občanů Liscannoru i s manželkami. Lynhaard s sebou táhl dokonce i děti. Ten den se soudilo více obžalovaných a Bangord přišel na řadu až poslední. Vzhledem k tomu, že díky neznámé osobě došlo k narušení soudního procesu, došlo k vyklizení soudní síně, nedověděli se diváci rozsudek. Teprve o den později byl Krochta jakožto žalobce vyrozuměn o tom, že Bangord byl odsouzen za potulku (což je ovšem nesmysl) k vězení na třiašedesát dní. Vězení si odpykal v nedalekém kamenolomu.

Novým hrobníkem se po vyhnaném Bangordovi stal Orglaff Bezbrada. Po správcování kuželnárny tedy trpaslík spravuje i hřbitov. Orglaff všude rozhlašuje, že není hrobníkem, ale správcem hřbitova.

V Liscannoru byl drak!!! Když byl téměř před rokem Liscannor napaden bandou cizích vojáků byl zde podle svědectví několika občanů spatřen dokonce i drak. O dramatických událostech, které se tehdy odehrály se jistě dočteme více v Historii. Jistě je však jedno. Liscannor byl jedné noci již potřetí ve své historii napaden. Poprvé to byli proradní mniši z Archenilu, podruhé huorn, který si přišel vyřídit účty s druidem Sarimem a potřetí to byla skupina vojáků jižního vzhledu. Přitáhli pod vedením tří vůdců. V průběhu boje se objevil na straně útočníků prý i drak, alespoň to někteří tvrdí. Drzé útočnický se podařilo společným úsilím všech občanů pobít. Uprchli pouze tři vůdci za pomoci nepochybně mocné magie (ostatně si to s nimi Nurnská družina vyřídila později). Po skončení boje byl ve sklepě svého domu nalezen kroll Lynhaard s rodinou a Griffinem. Zcela nesmyslně tvrdili, že jsou zavaleni a jejich dům je v troskách po útoku draka. Rovněž v hospodě bylo nalezeno několik lidí, kteří tvrdili to samé. Krochta s Aeddem naproti tomu tvrdí, že se jednalo pouze o iluzi, vyvolanou některým z útočníků. Pozdější události jim dali za pravdu, ale i tak se o tom bude ještě dlouho povídat u piva.

Vzhledem k tomu, že poslední výpravy byly velice úspěšné, co se týče kořisti, mnozí občané rozšiřují své domy a Liscannor poslední dobou tudíž jen a jen kvete.

*** Na závěr ***

Touto zprávičkou upřesňuji Krochtovy Novinky liscannorské. Všem spoluobčanům na vědomí dávám, že má druhorozená dcera, již šel za kmotra ctihodný pan Orglaff Bezbrada, jenž už v současnosti přeci jenom nějakou tu bradu pochybného původu má, se jmenuje Eleanor.

L. Rugorský

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