

- 2 zl./ osobu (max. 300 lidí!)
6. Žalozpěvy ve výroční den smrti (po dobu 50 let):
150 zl.
7. Květinový déšť:
500-1500 zl. (dle ročního období)
8. Další služby:
cena dle dohody
9. Luxusní pohřeb se vším všudy (tzv. pohřeb století):
3500 zl.

Bangord v.r.
+ + +

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

LYŠKÁNORA 12

Nepravidelný liscannorský občasník pro vnitřní potřebu Nurnské družiny

Jarn 1040

Liscannor, Nurnská oblast, západní Gwendarron

* Krádež v Nurnské knihovně * Zabiti ohnivým drakem * Hrobníkovy pohřební novinky *

* Krádež v Nurnské knihovně *

Lynhaard nepodrobitelný z Rugornu

Koloběh překotných událostí, který jako nebezpečný vír vtáhl Nurnskou družinu do uskutečnění nového tažení, se začal odvíjet zcela nevinnou příhodou na nurnském rynku na samém sklonku léta roku 1033. Z malé uličky vedoucí z polí vyskočil plešatý chlap v nevábně vyhlížejícím úboru ze špinavé pytloviny a šmajdavým krokem si to spěšně namířil přes náměstí ke kašně, u níž většinou sedávají místní žebráci. Ale tenhle chlap, ač vzhledem zdaleka ne nepodobný, žebrák není. Je to chlap z lesa. Na zádech táhne obrovský záplatovaný pytel, jehož obsah zamožuje okolí smradem prašiviny a čínidla. Lesák natáhl své nemyté chlupaté nohy, obuté v příšerně velikých sandálech z pravé hroší kůže a otírá si zpocenou bílou pleš savým hadrem. Po malém odpočinku obrací pytel vzhůru dnem a vysypává na obecní dlažbu hromadu vydělaných zvířecích kůží rozličného druhu, stárí a kvality zpracování. Potom si zavěšuje na krk mošničku s penězi, dává ruce v bok a jímá se pěkně po cirkusácku vyvolávat: "Lidičky, pod'te blíž, pod'te blíž. Kupujte kužé. Sou děsně lacný, za zlatku, za dvě. Kupujte kužé!". Zvědaví lidé se scházejí a opravdu se občas najde někdo, kdo občas od pokoutního prodejce i něco koupí. "Chlupatý kužéé dělají mužéé!", vriská Sarim a občas prohodí i to svoje: "Páprlapá". Zlatky a stříbrence putují do mošničky a chamtivý druid je doslova v transu. "Za jednu kůžkůu koupíš si Božkůu". K vyřvávajícímu pouličnímu prodejci se přitočil malý korpulentní movitě vyhlížející mužík a šibalsky zamrkal očima: "Buď pozdraven, koželuhu". "Póslední kužéé, přistupte blížéé", ječí Sarim a mává vzrušeně rukama nad zmenšující se hromadou smradlavých chlupů, "Je libo náké pěkné kužé, pane velkomožný? Slunce už je nejvejš, za chvíli to tu muším zavřít". "Nejde mi tak o kůže, kupče", praví tlustý chlapík špinavému druidu. "Jde mi o vaše boty. Prodejte.

Neštřím penězi". "Kdo jako ste?", ptá se nedůvěřivě druid Sarim, protože jeho slavné sandále mu vždycky přinesly jenom výsměch. "Jsem obchodník. Obchoduju s různým zbožím. Co se najde. Kupuju a prodávám. Mám krámek támhle v loubí". "Ty boty neprodám. Mám je rád", dupe výhružně pravým sandálem Sarim a bojovně vystrkuje neholenou bradu. "Na penězích nebudu šetřit. Stanov cenu". "Ne a ne a ne", šklebí se lesák, "Ty boty sou mejma jedinejma vopravdickejma druhami. Vždycky stojej při mně. Jó, to sou dobrý sandále. A sou z moc dobrý a vzácny kůže. Proto je neprodám ani za nic. A navíc mě z vosatních bot bolely ty moje platfusácký nohy". "A z jakého druhu kůže jsou ušité, můžu-li se přepat?", vyzvídá obchodník tajemství výroby. "Inu, sou z pravý hroší kůže, činěný hroším mozem, což sou věci děsně vzácny, a desetkrát máčený v jemnejch vonnejch volestech, aby dostaly hebkost' ženský pokožky, což je děsně vodborná záležitost a tajemství sandálovejch mistrů. Navíc sou ty boty šitý sušenou hroší šlachou, kerá je vodolná vod předření a pevná jako nit' mýho pokoutnýho života, jež je taky nepřetrhnutelná", říká pyšně Sarim z Gorůdye a nafukuje se jako kozí měch. Dav lidí se náhle roztoustil a před Sarima předstupují dva vojáci královské posádky. "Hej, chlape, máš povolení k pouličnímu prodeji?", praví jeden z nich, "Ukaž". "Ale, ctěný pánové vojáci, nebud'te krutý k vobyčejnému chudákovi. Přece se nebudete zlobit pro pár kuží", nasazuje nacvičeně úlisný Sarim v obličejí výraz naprostého žebráka a poutivce a dlouhou prackou schovává naplněnou mošničku pod plášť. "A kde jsi k těm kůžešinám přišel, máš vůbec povolení k lovu zvířete?". "Udatný pánové, přece si nebudete dělat hlavu pro těch pár pastí a sítí na malý ptáčky, co kladu tam nahóře v lese", valí oči vyčuráný lesák a cpe každému z vojáků po dvou zlatkách do kapsy. Vojáci s chlapem, který vypadá velice nuzně, soucítí a se slovy: "Padej!", odcházejí k Pařátu na žejdlík chmeloviny. Sarim se tvář jako zpráskaný pes, balí prázdný pytel a, uctivě děkujíc a klaníc se šlechtivosti žoldněřů,

překvapivý". "Ale může se to obejít bez boje", argumentoval Griffin. "Něco na tom je", zamyslel se Krochta, "Můžeme se ho zeptat, a když řekne ne, tak ho hned prásknout". "Okher" (trpaslický souhlas -pozn. překl.), "To by šlo", kývnul Orglaff, "Když nás nezabijou voni, tak ten prsten, takže když nám vod něj pomůžou normálně, tak to bude nejlepší řešení. A je tu naděje, že ještě získáme naše peníze". S tím všichni souhlasili, neboť vidina zisku peněz u Nurnských hrdlořežů byla vždycky větší, než strach ze smrti.

Druzi se tedy vypravili domů do Liscannoru, rozebírajíc znovu a znovu svoji situaci a probírajíc strategii případného boje. Do vsi dorazili k večeru a všichni se odebrali domů, případně do hospody, přespát. Všechny pět dobrodruhů vystalo časně a hned se odebrali ke Hrochovi. Tam mlčky popíjeli bylinkový čaj, aby se jim netřásl ruce, kdyby došlo k boji, a čekali. Kolem poledního konečně dorazil Swirriad s doprovodem.

"Dobré poledne", pozdravil s úsměvem, ale jen tiché zabručení mu bylo odpovědí. "Zdá se, že jste neuspěli", rozhlédl se elf po zachmuřených tvářích hrdinů. "Je tam drak", oznámil suše Krochta, "Ohnivej drak". "Áááá, to je Fifik", pobaveně prohlásil Swirriad, "On totiž Hoolder každému svému drakovi říká Fifik". "Vy ste věděli, že je tam drak a nemoh' ste nás varovat?", rozčileně pronesl Orglaff, až nadskočil na židli. "Iluze", usmál se Swirriat, "Je to jenom iluze. Nemyslím, že by vám moc ublížila. Kromě toho se po několika zásazích rozplyne. Myslel jsem, že s podobnými případy si poradíte".

"A pak je tu ještě jeden problém", ozval se Krochta po chvíli mlčení, kdy si všichni snažili srovnat si v hlavě draka jako pouhou pouťovou atrakci, "Máme tyhle prsteny a nemůžeme se jich zbavit". "Ukažte", pohlédl Swirriat zvědavě na jeho ruku, "No jo, iluze". "Cože?", vyprskl Krochta a začal zkoumat svou dlaň. Zjistil, že prsten, kterého se tolik obával, tam vůbec není. "He?", podívil se Lynhaard, který obsah rozhovoru ještě tak docela nepochopil, ale Griffin mu všechno podrobně vysvětlil, takže i kroll propadl spravedlivému hněvu jako ostatní. "Ten hajzl, ten parchant", rozčileně nadával Krochta a ostatní mu přizvukovali, zvláště Orglaff. "Já mu ukážu", dodal bojovně čaroděj. Všichni pak mezi bojovým pokřikem zabručeli cosi na pozdrav a opustili hospodu. Rychlým pochodem se pak vydali zpět do skal.

Nabuzení druzi pronikli soustavou jeskyní a dostali se až do prostor, kde naposled potkali draka. Tentokrát tam žádný drak nebyl, ale zato tam byla mumie. "Uch", vydechl Lynhaard a

strnul. Vedlejdoucí Orglaff rovněž a i Cecil jevil známky zatemnění myslí v důsledku ochromení hrůzným pohledem na nemrtvého. Krochta na mumii seslal svazek blesků z prstenu, načež se tento rozplynul. "Proberte se padavky", začal trást s ostatními, "Byla to iluze. Sakra, tupci. Co je?", obrátil se na Griffina, který ho zatahal za rukáv. Ten ho upozornil na blížícího se Hoolden, který jim kynul na pozdrav. Krochta do něj tedy vyslal černý blesk, a iluzionista se rozplynul. "Kruci, u všeho bláta v bažinách, von sem poslal svůj iluzi", zaklel Krochta. "Dneska už se nedá všit ničemu", doplnil Griffin a oba se rozhlíželi, co se odkud zase vynoří.

"Co myslíš", ozval se Griffin po chvíli, "Támhleto, co se k nám blíží, je to upír nebo iluze?". "Třeba je to upír a maskuje se jako iluze", nadhodil Krochta. "Já bych byl radši, kdyby to byla iluze maskovaná za upíra". "Dělej se mi mžitky před vočima nebo ho taky vidíš několikrát?", zeptal se Krochta zmateně. "Vidím ho asi tak jako tebe", odvětil Griffin. "Do callů (čti "do kelu"), von má taky vobrazy na zmatení nepřítele, jak mám teď poznat, kerej z nich je pravej".

Vtom se upír rozběhl a zaútočil na dva hrdiny, zatímco Krochta se ho snažil zasáhnout blesky, ale trefoval vždy jen jeho obrazy, a Griffin se marně oháněl svou šavlí. Upír po několika ranách srazil k zemi Griffina, ale Krochtu se snažil zasáhnout marně, neboť byl rovněž zmaten jeho obrazy. Ty se zakrátko rozplynuly, avšak ani upírový už žádné nezbyly a tak se oba soupeři pustili do sebe naplno. Krochta byl sice těžce sražen pařáty, ale zranil upíra blesky a ten náhle zmizel.

Čaroděj si už už chtěl oddechnout, když inkasoval ránu do týla. Jeho čepička však utlumila náraz, takže neomdlel, a ihned se postavil do stěhu. Překvapilo ho, že nikde nikoho nevidí, ale to už obdržel další ránu do žaludku. Začal se nazdařbůh ohánět svým mečíkem, avšak byl zasažen potřetí, opět do hlavy a tentokrát už padl do bezvědomí. Ještě mu prolétla hlavou myšlenka, že ho někdo mlátil holí.

V tuto chvíli se stala Nurnská družina naprosto nebojeschopnou, už podruhé za několik posledních dní. Tentokrát však tato situace netrvala nijak dlouho.

"Uch, Khered" (... - pozn.překlad), probral se Orglaff z mumiiho ochromení. Rozhlédl se kolem sebe, když tu ho někdo praštil do hlavy tak, že mu vrazil hlemu do očí. Trpaslík se však nedal a roztočil nad hlavou svůj strašný řemdi. K jeho překvapení zbraň narazila na cosi neviditelného, ale vzápětí sám dostal ránu do holé

určitě postaví rychle. Živí ho totiž vztek. Von si pěstuje lítost, jak ho tudle starosta vykázal z vobce a zakázal mu jakékoli pobyt", rozebírá poslední události Nestor Burma. "Já si myslím, že to bylo trochu kruté, to s tím vyhoštěním", tváří se vyčítavě Eduadant Škorpik z Tiklu, zvaný ěda Tyglík. "Ardasani nám sem nepáchnou a basta. Sou to vrahové, lháři, podvodníci a navíc žebraři. Jestli někdy ta jeho špinavá chatrč bude stát, tak jediné díky žebrotě", vykřikuje zlobně Páin a naráží na nechutné Ardasanovo putování od domu k domu a vymáhání almužny od liscannorských občanů. K tomu by se kromě Ardasana nesnížil snad nikdo. Liscannorští vyrážejí směrem k Nurnu a na cestě za Liscannorem narážejí na shrbenou vytáhlou postavu Dorgise Ardasanského, který si tady s kloboukem v ruce živí svou lítostí, pročez do Liscannoru nesmí. O chvíli později přibíhá udýchaný Sarim. Běží pěkně po svých, prý že se mu v sandálích z hroší kůže moc pěkně běhá, ale spíš to bude proto, že by si jeho kůň ošoupal podkovy. Nové kování, jak známo, jest drahé. "Sem nadmutej", praví druid, držíc se za břicho, "Móc sem toho sněd". Nurnští se konečně s tříhodinovým zpožděním vydávají na pochod.

Na nurnském rynku se dobrodruzi, vedeni snahou získat co nejvíce informací, rozcházejí. Druid Sarim si černým uhlíkem kreslí na pleš vlasi, aby jej tady nikdo nepoznal ohledně těch včerejších patálií s nedovoleným prodejem zvířecích kůží. Oddělené skupinky se potloukají ulicemi a brzy se dozvídají, co se v Nurnské knihovně opravdu stalo. Je tomu asi měsíc, co se ztratily ty staré svazky. Podezřelých z krádeže bylo hned několik, ale žádný z nich se k činu nepřiznal. Když se viníka nepodařilo objevit, přislíbil spolek nurnských knihovníků odměnu tomu, kdo knihy vrátí. Jedině, cg královská garda udělala bylo, že přidělila ostrahu k Nurnské knihovně. Celá záhada usnula na mrtvém bodě, až před dvěma týdny byl v objektu chycen vetřelec, nějaký hobit, Šlohník Duták, bytem v Přístavní ulici č.p. 49, známý recidivista. Tenhle zloděj Duták žije se svojí družkou, Brusinou Jablůnkovou, šatnářkou od Červené sedmy. Je to chlapisko po všech čertech vykutálené a v otázkách soudních zřejmě mazané, protože hned jak jej chytil, doslova zavřel hubu a odmítl jakkoli odpovídat na otázky. Proto byl odsouzen k pětadvaceti dnům žaláře o chlebu a vodě, a to pouze za pokus o loupež. Spojitost jeho činu s předchozí krádeží nikdy nebyla prokázána.

Na město padl soumrak, jak by řekl Sarim, slunce už bylo nejnižší, a Nestor Burma společně s tichošlápkem Sivelem Chrastníkem a žebřavým alchymistou Dorgisem z Ardasanu vpadli do Červené sedmy, kam je přivábily nepokojné

plamínky červených lucerniček. Přátelé si odkládají pláště u šatnářky Brusiny Jablůnkové, malé asi dvaatřicetileté hobitky, a usedají do malých vzhledných polstrovaných křesílek. Všechno zatím platí Nestor Burma, protože pan Chrastník si zapomněl doma peníze a ardasanská žebrota nic nemá. K pánům se hned přitáčí tlustá majitelka tohoto věhlasného podniku a nabízí album místních krasavic. Dorgisovi se sbíhají sliny, možná je to od hladu, protože už dlouho nic pořádného nejedl, a ptá se dobráckého Sivela, jestli by mu nepůjčil nějaké peníze. Sivel si prohlíží nahé zadečky místních krasavic, vymalovaných na obrázcích, s takovým zájmem, že se po chvílce nabízí, že zajede koňmo do svého domu a přiveze malou truhličku zlatek. Dorgis se raduje, že zase něco vyzěbrá a Nestor Burma, známý světoběžník, se nemravně uculuje. Dorgis z Ardasanu vymáhá několik zlatek i od něj a odchází do města shánět rolničky. Sivel Chrastník zatím štve koně k samotě nad Liscannorem.

Llandaff a Erlanth, kouzelnická dvojice a výkvět liscannorské inteligence, chvíli zevlují po Nurnu a pak míří své kroky k nurnské trestnici, kde jsou pověstně královské kobky. Onedlouho už buší na věžeňskou bránu. "Hej, hola, vovedíte bránu, dou k vám hosti!", volá Llandaff a buší klepadlem o kovaná vrata, zatímco mág Erlanth Linfalas vyděšeně koulí svýma chrpově modrýma očima, poněvadž v místní hladomorně ještě nikdy nebyl. "Koho to sem soumrak nese?", houkl strážný, když otevřel vrata, "Nechcete přijít až po ránu, chlapi mizerný?!" "Sou votázky života a smrti, kery nejdou vodkládat. Deme za velitelem káznice kuliva tej krádeži v knihovně. Sme takříkajíc na stopě velké černoty, což nesnese vodkladu", nasazuje Llandaff Quonsettský do slovní pŭtky veškeré přednosti svého medového hlasu. Erlanth Linfalas říká to svoje: "Jó, jó, jó", a kýve hlavou ze strany na stranu. "Inu, když je to tak, pánové, tak chvilku sečkejte, já se optám velectěného pána Grokha, jesli vás přijme", praví voják a rázuje pryč.

Ěda Tyglík, Sarim z Gorůdye a Páin zapadávají po neúspěšném bloumání po Nurnu a páčení informací z kdejakého opilce do hostince U supího pařátu, stařícké krčmy na samém okraji města, která ani po všech těch letech neztratila své kouzlo. Tam se hned oddávají ještě s několika cizinci hře v kostky. Štěstí se naklání neustále na stranu Sarimovu, což je nadmíru podezřelé, a tak Páin s ědou, kteří proradného druida znají jak své boty, od hry odstupují. Zanedlouho je gorůdyjský šejdiř přistižen při falešné hře, protože používal cinknuté kostky, na kterých ještě navíc bylo o jednu

je zvláštní", podívi se Krochta, "Soudil bych, že je úplně jinej než Ěnmil". "Třeba toho maj společnýho víc", zachechtal se Orglaff, dalo by se říct pod vousy, kdyby nějaký měl. "Tak kdo by ještě moh jet?", přemýšlel Griffin, "Aedd odjel na zimu někam na jih, kde je teplo. Co takhle Alwynn?". "Velký Alwynn nepojede", ozval se mladý nenápadný mužiček v plášti, sedící v rohu, "Má jinou práci. Ale řekl mi, abych ho na výpravách zastupoval". "A ty jsi kdo?", podezíravě se na něj podíval Krochta. "Já jsem Cecil ??? a jsem členem cechu", odpověděl mladík s náznakem pýchy v hlase. "Aha. Takže počet členů cechu se nám zdvojnásobil", začal se smát Krochta a ostatní s ním, kromě Lynhaarda, který si cosi počítal na prstech. "No tak, nesmějte se", vypravil ze se be Griffin se slzami v očích nemohouc popadnout dech, "Vždyť je to druhý nejvýznamější člen cechu". Bouře veselí se opakovala a jen Cecil se tvářil krajně zámuchlivě.

Druhý den ráno se pětice odvážlivců vypravila na pochod do Rugorských skal, pod vedením čaroděje Krochty Moskyta. Jako šestý člen výpravy šel Krochtův ďáblík Šplouch, jemuž jeho pán nechal ušít krátké kalhotky s jednou kšandou a vysoké kožené botky. Družníčkům se poměrně snadno podařilo najít soustavu přírodních jeskyní, jako stvořených pro výpravu Nurnské speeologické organizace, jejímž členům prostí obyvatelé přezdívali špekáči. Po prozkoumání jeskyní objevili dobrodruzi trhlínu vedoucí hluboko do skály a tudý směřovala jejich cesta. Trhlina se klikatila několik desítek sáhů, až se před druhý objevila menší jeskyně a v jedné z jejích stěn byly dveře. Dveře byly značně prohnílé a jejich kování už celé zrezivělo, což dávalo tušit, že je hezky dlouho nikdo nepoužíval. Tak je použil Lynhaard a pod jeho silou neměl rezí rozežraný zámek žádnou šanci.

Družina pokračovala dál až došla na křižovatku, kde se utkala se dvěma kostlivci, kteří ale neměli nejmenší naději na úspěch. "Nemrtví. Ten otrapa nebude daleko", zapředával si Krochta a zavelel k dalšímu postupu. Družina narazila na sídlo pavouků a doupe bazilišků, ale všichni byli zakrátko pobiti. Podzemím se však rozlehl strašlivý jekot. To slizká houbu na stěně začala vydávat hlasité vřeštění, dokud jí Orglaff nerozdrtil řemdihem. Druzi si z toho nic nedělali a pokračovali v cestě, dokud jim ji nezkrfžili dva huňáci zjevně přivolané vriskotem. Proti nim se postavil trpaslík Orglaff a rozmáchal se svým řemdihem. Pařáty huňáčů se však zarýly do jeho těla a zanechaly tam nepěkné škrábance, a ve chvíli, kdy byl zasažen blesky, které tyto magické šelmy dovedou vyvolat, stáhl se zpět a na jeho místo se postavil Lynhaard. Trpaslík se přesunul na konec

družiny, aby byl od nebezpečí co nejdál, a to právě ve chvíli, kdy družinu zezadu napadli bazilišci. Orglaff se skrčil a kryl se štítem, svůj řemdi používal jen k obraně. Naštěstí Krochta několika blesky a Griffin přesně mířenými šípky skolili dotírající šelmy a těžce zraněný Orglaff si zhluboka oddechl. Mezitím se dostal do boje Krochtův ďáblík Šplouch, neboť Lynhaard, po té co porazil huňáče, byl napaden několika ghúly a byv zraněn jejich otrávenými pařáty, padl ochromen na zem. Šplouch byl sice také těžce zraněn, ale Krochta měl čas vyvolat kouzlo a z posledních sil zlikvidoval dotírajícího ghúla blesky.

"Já sem hotovej", prohlásil Krochta drže si hlavu vyčerpanou kouzly v dlaních. "Nemáte někdo nějaký lektvar?", zašeptal zastřeným hlasem Orglaff, a provizorními obvazy se snažil zastavit krvácení z četných ran. Odpovědi se mu však nedostalo, neboť v družině je poslední dobou čím dál tím patrnější nedostatek jakýchkoliv léčivých prostředků. "Uch, uch", probudil se zakrátko také Lynhaard a družinici se rozhodl opustit podzemí za účelem nabrání nových sil.

"Co to je?", pozoroval Orglaff velký kámen, který stál uprostřed chodby vedoucí k východu a celou ji zablokoval, "To tady předtím nebylo". "Zdá se, že tu budem muset zůstat", konstatoval Griffin. "Krochta nás nemocť ven dostat?", obrátil se na čaroděje Lynhaard. "Až ráno", pokrčil ramený Krochta. "Šplouchu, mrkni se co je za tím šutrem", přikázal pak svému ďáblíkovi, načež ten zmizel. "Je to dobrý, východ za tím je volnej", konstatoval Krochta, když mu ďáblík telepaticky ohlásil výsledek pátrání. "Ale stejně se ven nedostaneme, že?", usmál se na něj Griffin. "Ne", zabručel Krochta, "A dost řeči, jde se spát".

Ráno se družina vydala prozkoumávat zbytek podzemí. K žádný vážným bojům nedošlo, dokud dobrodruzi nevstoupili do místnosti, v níž žili tři mumie. Pohled na jejich odporná rozpadávající se těla většinu nurnských ochromil tak, že zůstali vyjeveně zírat. Pouze Krochta Moskyt pohled vydržel a pustil se s nemrtvými do křížku. Brzo však vypotřeboval všechnu svou magii a byl nucen vrhnout se do boje s mečem. Nakonec zvítězil, ale ztatil v boji svého ďáblíka Šploucha, který několik cených chvil sloužil jako živý štít, aby se čaroděj mohl soustředit.

Po tomto boji se družinici opět odebrali k odpočinku, jelikož mumie v zápalu boje poškrábaly svými pařáty nejen Krochtu, ale i ostatní. Podařilo se jim také najít masivní dveře, za kterými tušili sídlo hledané oběti, a rovněž proto si

Erlanth.

Úchylný kroll Ušoun, občas také přezdívaný Prase nebo Divoká Svině, mocně zabušil na vrata Nothgerdova sídla. Po nějaké době otevřel rozezlený lokaj v modré livreji. "Co chceš, vobejdo? Almužnu ti nedám a ještě na tebe poštvu psy!". "Nothgerd, prosím", huhlá Ušoun. "Že tě nechám zpráskat, drbane?! Mého pána budeš nazývat pánem velkomožným a přitom se pokaždě uctivě ukloníš. Rozuměls?", hudrá lokaj a volá si pomocníky, dva lokaje a štolbu s bičem. "Já né žebrař. Já Ušoun, Tři Divoke Prasce. Svobodný voják", nepřiliš jasně vysvětluje Ušoun, co chce, "Ušoun chťit uzavřít vobchod s pánem velkomožným, pánem Nothgerdem". Na důkaz, že je opravdu válečník, se na schodech svléká a ukazuje své jizvy, které však většinou utržil při sedlácké práci, některé dokonce při porodu, když jej porodní bába, mimochodem krollka nevalného rozumu, tahala na svět zapůjčenými kovářskými kleštěmi a pácidlem na lodní truhly. Možná právě tento neprofesionální zákrok byl příčinou Ušounových psychopatických sklonů a záchvatů padoucnice. Nothgerdův sluha se zdá být unaven přítomností krollího hamtusáka, a proto posílá Ušouna k Červené sedmce, kde prý pán tráví noc. Tlustých Ušoun zmateně děkuje, chvíli se točí dokolečka, říká: "Hm. Hm. Aha", pak si dává ruku přes oči, stráží své uši a krouť hlavou sem a tam a kolébavou chůzí mizí ve tmě. "Divný chlápek", dumá lokaj v modré livreji. "Radši na noc vypustím psy", říká štolba a jde učinit ochranná opatření.

Llandaff s Erlanthem se konečně s mírnými problémy dostali do královského hradu a byli přijati jedním z ministrů. Jednoruký Erlanth přednesl žádost o rozpravu s věčným Dutákem. "Inu, pánové, je to tuze těžká a zapeklitá věc. Když si počkáte, tak za dva týdny bude Šlohník Duták propuštěn". "Ale my s ním potřebujeme hovořit hned", hypnotizuje Erlanth ministra svým sladkým dobráckým kukučem. "Jak vám, pánové, říkám, je to těžká věc", má svou hlavu králův ministr. "Toho chlapa nevopiješ medovým rohlíkem a tím svym chrpovým oudolím, Erle", špitá světaznalý Llandaff z Quonsettu, "Ten chce peníze". A s těmito slovy nabízí sto zlatých jako bolestné za případnou námahu. "Tři sta", odsekává ministr a dává pozor, aby mluvil dostatečně tiše. "Umluveno". "Zítra v osm hodin si vyzvedněte to povolení", šeptá králův zmocněnec a láskyplně se mazlí s naditým měšcem, na němž je vypáleno L.Q.. Kouzelníci Nurnské družiny se jako pořádní lidé jedou vyspat do Liscannoru

Buch! Kroll Ušoun vpadl do nevěstince,

zvaného Červená sedma. "Mámo!", rozkrkl se tupý kolohnát a vrhl se k tlusté majitelce vyhlášeného podniku. "Ale já nejsem tvoje máma, cukrouši", směje se tučná krasavice neurčitěho věku a prohlíží si pozorně podívína. "Mámo! Já Ušoun. Tři Vepřové", hartusi kroll a mohutně gestikuluje svými tlapami, "Kde Nothgerd, mámo?". "Velkej pán Nothgerd, hošánku, není na prodej, víš?", uculuje se ta tlustá paní, "Je to zákazník. A moc váženéj zákazník. Je na štyrce". "Mámo, zlato", hýká Ušoun a cpe zmalované sádelnici do dlaně pětadvacet zlatek, "Úplatek". "Ty dobytku", vríská vrchní hampejznice, "Todle je slušnej podnik. Kunčofty neprodávám!". "Ale Ušoun ne spát", tváří se Prase jako jeliman, "On mluvit". "Tak to je jiná, když jenom mluvit", navrácí se té dámě pod tlustým nánosem líčidel konečně barva do obličeje. Teď už pochopila. A to se říká, že natvrdlí jsou jenom krollové.

Vojevůdce Nothgerd, chlap z ocele, zahalený v červeném županu s bílým emblémem podniku, vyšel rázným krokem, v patách s napudrovanou majitelkou, z pokoje číslo čtyři a zle se podíval na otrhaného Ušouna. "Co chceš, chlape, že mě taháš vod zábavy?". "Já Ušoun, Tři vepře divoké". "Mě je ale úplně fuk, kolik máš prasat, vobejdo". Já, Ušoun, merčim chlapy, co kradou". "A tím jako myslíš konkrétně co?!", chystá se Nothgerd rozbít provokatérovi tu jeho krollí tlamu. "Já myslím ty, co knihy kradou", brání se kroll neobratností svého žabka. Řeč stále více zabředává díky své neohrabanosti do průšvihů. "Aha. No a co má jako bejt". "Nó, mňo, ehm, to špatný je", mele si svou tupou písničku Prase. Nothgerd se dál nerozmyšlí a nechává toho ubožáka být. Vrací se do svého pokoje a dává zmalované fúrie, která si říká Madam Lů, několik zlatek, aby k němu už žádné pochybné osoby nepouštěla. Ušoun jde pryč. Tvář má zkrivenou bolestí a hněvem. Zase zůstal nepochopen, zase byl někým zesměšněn. Dnes už nepůjde spát. Až do rána bude bezcílně bloudit ulicemi a přemýšlet o dni, kdy všichni lidé dostanou za vyučenou. Kdy všichni budou trpět tak, jak dosud trpěl jenom on. Bude to den, kdy na svět vstoupí Pravda a Ušoun, jediný vyvolený, připraví půdu pro její příchod. Bude to velký den. Všichni mu budou klečet u nohou a prosit o odpuštění. Možná už dnes někoho pro výstrahu zabije. Možná. A může to být kdokoli, prostě nějaký náhodný chodec. Jednou přijde velký den a věčně vysvobození.

V dále zakokrhal kohout a oznámil příchod nového dne. V jednom z pokojů hostince U supího pařátu zaskřípěla prkenná podlaha. První

hřbitov. Tam uvidíte, co sem vymyslel", křičí mrchožrout Yargell Ardosuiský.

Yargellovo překvapení je to, že u místního hrobníka za nemalý peníz objednáva vcelku důstojný, rychlý pohřeb Salingera a Thandara Kalla. Poté nechává složit zbytek těl na hromadu v místní márnici s tím, že upláci hrobníka, aby tyto ostatky za několik dní pohřbil do masového hrobu bez náhrobku. Dále do budoucna skládá pohřebné za vyskytnuvší se mrtvolý čtyř chudáků, kteří budou bez příbuzných a tudíž za ně nebude mít kdo zaplatit důstojný pohřeb. Yargell však požeduje, aby na jejich náhrobcích byla uvedena jména: Páin z Nórienu, Erlanth Linfalas, Llandaff z Quonsettu a Rolld z Erinu. Hrobník ochotně souhlasí, jak by také ne, když pán platí, a zavírá márnici. Yargell si však bere jako upomínku Rolldovu zkrvavenou paži. "A teď vás všechny zvu na vyjížďku lodí po moři", holedbá se svým dalším nápadem. Daleko na moři trojice nechutných vrahů hází Rolldovu ruku do moře a všichni hlasitě juchají, přičemž se patřičně ožirají jako prasata. Potom prodávají loď, děl si peníze a nastává otázka, co dále.

"Já bych jel do Ardosui, mám tam babičku", přemýšlí Yargell. "Co u tvý babičky?", diví se Keron, "Já bych se vrátil do Nurnu, kde žiju". "Já se vod vás asi vodpojím", praví už trochu znechucený hobit Asasinn. "Víte co? Tak se na babičku vykašlem", spřádá nové plány Ardosuie, "Dojedem do Liscannoru, tam co žili ty bastardi, sednem si v hospodě, dáme nohy na stůl a třeba nás napadne ještě nějaká dobrá švanda". "Jó, to se mi líbí", dí alchymista Asasinn, "A Keron nás tam doveđe". Povedená trojice vyráží k Liscannoru.

Tím však příběh nekončí. V mondragonské márnici leží hromada mrtvol a přibývají další a další. Tu však pojednou jedna bezvládně trčící paže pohla prsty. Nejsou všichni mrtví. To trpaslík Páin přežil svůj osud. V kteréš dražbě koupil jeden předmět. Prsten. Kouzelný prsten. Ten prsten mu vrátil život. Jen proto, že se Skrekhovi zabijáci štilili hrabat v haldě vyhřežlých střev a moskomíšního moku. Páin si se dá a snaží si srovnat myšlenky v bolavé hlavě. Vylézá z márnice a na okraji města usíná v křoví. Spí dlouho, dlouho. Nabírá ztracených sil. Po nějakém čase se jde omýt a vykoupat do moře. Strašlivě páchne. Potom dlouho bloudí městem a zjišťuje, co se stalo. A vzpomíná, vrací se mu paměť. Vše mu dochází. V jedné z ohrad krade koně a vyráží k Liscannoru. Štve ubohé zvíře až do úplného vypětí sil.

Yargell, Asasinn a Keron se svorně ožirají v liscannorském hostinci U hrocha a hýří černým humorem. Hostinský Jeremiáš obskakuje

marnotratné hosty, ale má obavy, aby mu neroztřískali lokál. Chovají se pánovitě a nevybíravě. Náhle se rozrážejí dveře a v nich stojí zsinálý Páin s dřevorubickou sekerou v rukou. Asasinn bledne, Yargell se schovává pod stůl a Keron se snaží zmizet. Buch! Keronův leb se roztříštil na několik kusů a vodnatý mozek ohodil bíle vymalovanou stěnu. "Né, ušetři mě, prosím", skučí ta krysa Ardosuie, žadonic o svůj nicotný život, "Já za nic nemůžu, to voni mě navedli". "Chcípneš, červe!", hřímá nórienský šermíř a vši silou rube toho nestoudného spratka do břicha. Z hluboké rány prýští krev a hřežnou smrduté výkaly. "A tys v tom jel s nima?", otáčí se na nejvyšší míru rozhněvaný trpaslík. "Ne, ne, ne", spiná ruce Asasinn a kleká si na kolena. "Špatná odpověď!". Asasinn je vzápětí rozmatlán po zdech. Jeremiáš lomí rukama. Jeho krásný lokál se v mžiku změnil v jezero krve. Páin beze slova odchází a jde shánět trakař. Poté odváží mrtvolý tří vrahů kamsi do liscannorského lesa. Na hospodě se klimbá cedulka Zavřeno. Ve vsi vládne smutek. Nejtříživější smutek, jaký kdy obec zažila.

Následující události na sebe nenechaly dlouho čekat. Ubohá vdova Rion opustila Sarimovo stavení, vzala dcerku a pár svých věcí a odjela velkým vozem pryč. Už jí víckrát nikdo neviděl. Mezi lidem se povídá, že se vrátila domů na Asker.

Grim se někde ztratil. Těžko říci. Byl v té době už dospělým mužem. Možná se stal dobrodruhem, možná se někde daleko usadil a oženil. Ale v Gwendarronu po něm nezůstala jediná stopa, jen těch pár ulámaných větví na Drsoulově hrušni.

Z Dorgisova rozestavěného srubu zbyly jen kamenné základy, které však rychle zarostly travou. Dorgisova přítelkyně Kirian, prodejná děvka od červené sedmy, totiž hned po Ardasanově odjezdu sbalila peníze, prodala všechno, co se dalo prodat, i stavební materiál, a s lehce nabytým jméním se vrátila do zaměstnání.

Bukvoj Draplák zmizel v propadlišti dějin. Buď mu Skrekh nakloněn, ať se nikdy neobjeví. Stihla by ho nejstrašnější ze smrtí!

Vzácné knihy ukradené z Nurnské knihovny se už nikdy nenajdou. Netřeba je hledat. Skončily v rozvalinách mondragonského hostince.

Po krušných událostech mondragonských vyplynuly dva nejdůležitější úkoly pro poslední dva přeživší dobrodruhy, Páina a Lynhaarda, udržet jméno Nurnské družiny a dále rozvíjet její slávu. Dále pak uchovat existenci vesnice. Proto se rozhodli hrát v kostky o nového nástupce do starostovského úřadu. Novým starostou

tváří se hobit jako prostáček, který neumí do pěti počítat. Přitom počítat umí docela slušně a zná ještě plno všelijakých kousků. "Grrr", zavrčel vztekle Llandaff a podíval se vyslychanému zle do očí. Ten nehnul ani brvou a tváří se jako hotový jeliman. "Hele, Lland'oure", špitá úlisný Linfalas Quonsettově do ucha, "Sem humanista. Dostanu z něj pravdu pokojnou cestou, i když bude lhát". Poté se mág Erlanth Linfalas, odborník v otázkách magie a duševna, začíná soustředit s úmyslem číst Dutákovi myšlenky. "Tak to vemem znova", pokračuje ve výslechu Llandaff, "Máš něco společného s tou první krádeží?". "Ne", zatvzrele vrtí hlavou hobit. "Jo", přitakává Erlanth, který se Dutákovi úspěšně naboural do hlavy, což jest procedura velmi složitá a náročná, "Ukrad ty knihy". Šlohník se tváří krajně vyděšeně. "Proč si to udělal, lháři?", pokládá vyšetřovatel další otázku na tělo. "Já to neudělal, pánové vyšetřovatelé", lže hobit, ale už si zdaleka není tak jistý. "Dělal to pro nějakého chlapa za úplatu", žaluje mág Linfalas. "Hele, chlapče", dochází trpělivost panu Quonsettskému, který je mimochodem velkým elfím nacionalistou, "Nejsme žádný vyšetřovatelé. Deme jenom a pouze po tom chlapovi, co tě najal. Když budeš patřičně sdílný, tak z toho vybruslíš bez úhony. Jakmile mi ale budeš lhát, budeš bruchet, až zčernáš. Jestli tě teda dřív neroztrhnu ve dvě". Hobitova očka nervózně těkají po obou elfech a odvaha je rázem ta tam. Pravda ze Šlohníka Dutáka leze sice jako z chlupeaté deky, ale přeci vylézá na světlo. Recidivista Duták byl prý najat jakýmsi panem Zaikhem, barbarem poměrně movitě vyhlížejícím. Měl severský přízvuk a hobitovi za vykonanou práci zaplatil olvorskými zlatými, které se v Gwendarronu nerazí. Po několika týdnech Dutáka kontaktoval Zaikhův posel, že má pro něj ještě jednu práci. Část peněz prý dostal předem, druhou polovinu by získal až při předání lupu v olvorském hostinci U rybí kostry. "A že sem tak smělej", kuje železo, dokud je žhavé, jednoruký Erlanth Linfalas, "Cos to měl jako ukrást v tej knihovně?". "Nó, jednalo se vo podivnou věc. Měl sem vytrhnout stranu 112 z dvaatřicátého svazku Velký encyklopedie gwendarronský". "Aha".

Před branami věznice sedí prťavý hobit Éda Tyglík a z dlouhé chvíle troubí na pestrobarevnou trumpetku, kterou si za měďák koupil na pouti. Tento zvuk přivábil z nějaké temné díry dokonce i krolla Ušouna. Je špinavý, páchnoucí, rozzcuchaný. Zřejmě od toho, jak celou noc nespál a bloumal nočním městem. Snad nikoho nezamordoval. Snad. Édovo svérázné hobití notování přiloudilo i zbytek Nurnské družiny. Přichází falešný hráč Sarim z Lesa a Páin Nórienský.

Předávají si zkušenosti a Erlanth Linfalas navrhuje hledat chudého alchymistu Dorgise, Nestora Burmu a Sivela Chrastníka. "Sou u Červený sedmy", kaboní nenávistí znetvořený obličej šilenec Ušoun. Do pravého koutku oka dostává tik.

Noc v Červené sedmé byla bouřlivá. Nestor Burma se potácí po ochozu a bolí ho hlava. Dorgis se potutelně usmívá a cinká si rolničkami. Bodejť by se neculil. Pěkně si užil a úplně zadarmo, vlastně, ještě na tom vydělal. Pan Sivel Chrastník, umělec každým coulem své dobrácké duše, se klátí na židli a čará si nemravné skicy a obrázky. "Řeknu vám, ta jedna holka, ta se mi vopravdu líbila. A myslím, že ani já sem jí nebyl lhotejnej", chvástá se Ardasan. Potom si nechává onu povětrnici zavolat. "Ty, děvče, víš, že se mi docela líbíš?", snaží se zvrhlík udělat dobrý dojem, "Sem pán velkostatkář Dorgis z Ardasanu, bohatec, co se v téhdle krajích rozhod založit velký vinice. Nemám ale ženu, a tak bych tě rád poprosil vo tvou bílou voňavou ruku". Ardasanský lhář nemá vůbec žádné zábrany a mladá dívka, která se už naučila, jak životem chodit, čeká na příležitost vytřískat ze zákazníka co nejvíc. "Jakýpak je vlastně tvý méno, krasotinko sedmibarevná?", lísá se barbar. "Kirian, můj pane", cudně sklápí oči červenosedemská holka pro všechno. Ardasan odepíná od opasku naditý měšec, jehož obsah dříve patřil panu Chrastníkově, a dává jej sličné Kirian: "Tumáš, děvče milé, ber a jed' do mého sídla nedaleko od cesty k Liscannoru. Tam na mě počkej. Po polednách se vrátím. Potom se domluvíme na datu svatby". Kirian strká měšec do kapsáše a odchází. Sivel Chrastník objednáva snídani a trojice přátel si nácává břicha.

Kolem půl deváté, zrovna když zvon nurnské radnice odbil své dvě medové rány, vpadl do nevěstince Červená sedma zbytek Nurnské družiny. "No kde ste, chlapi nemravný?", haleká Páin z Nórienu za nervydrásajícího doprovodu Édovy poutové trumpetky. Kocovinou postižený Nestor Burma se drží za bolavou hlavu a tváří se zádumčivě, asi tak, jako když lesákovi ulitly včely. "Sme tu všiči?", dotazuje se starostlivě mistr Chrastník. "Jó, Sarim, Dorgis, Sivel, Edudant a já", počítá ztěžka na odulých ulepených prstech kroll Ušoun, zvaný Tři Divocí Vepři, ale pro zjednodušení označovaný jako Prase nebo Svině, "Nó, a pak tu máme tudle Llandáffa, Erlantha Linfalaskýho, Páina a Nestora. To dolhromady koštuje devět chlapů". Kroll se hluboce zadumává, sepiná ruce na prsou a obrací oči k nebi. "Jó, jó, je to tak. Llynhaard totiž pravil, že bude hledat nějakou ženu, která by byla vochotná s nim vstoupit do svazku manželského. Rolld Erinskej se zase

a bezpečí tady, až se vrátí". Jenže Páin se dlouho, dlouho nevrací.

Páin se zhmotnil v malém výklenku ve skále. Vidí padající vodu, ohlušuje jej rachot vodopádu, ale krásy přírody jej vůbec nezajímají. Naopak. Páin na přírodu zhluboka kašle. Má jiné potíže. Stojí přímo v doupěti chapadlovců. Je jich šest, a tak i přes veškerou odvahu vyrazí numskému šermíři na čele studený pot. Páin je ale protřelý válečník a dokáže pro své vítězství využít nejprotřeřejších šermířských taktik. Brzy jsou chapadlovci nelítostně pobiti a trpaslík znaveně padá mezi klubko bezvládných chapadel, aby upadl do spánku. Inu, každý si čas od času potřebuje odpočinout. Zvláště když dře jako mezek za těch pár šupů, jako je podíl na kořisti.

"Ten Páin mi dělá starosti", stěžuje si Erlanth Linfalas. Thandar Kall se zdvihá a odhodlává se k obětavému činu. Vchází do teleportu. Ale neobjevuje se u Páina, jak předpokládal. Stojí v prostorné místnosti s velikým schodištěm a čtyřmi truhlami. Ty jsou po zevrubném prohledání shledány prázdnými. Tedy až na pět svítků. Ty Thandar pečlivě uschovává na dně své torny. A ještě jeden předmět přidává. Nově objevený Tugrinův kámen. "Teď už máme čtyři", libuje si alchymista, "Chybí už jenom jeden". Poté se odvážný pan Kall vrací k teleportu, který leží u protější stěny.

Erlanth Linfalas je sice mrzák, ale nic mu nechybí z jeho velkého srdce. Jde s Thandarem. Nenechá ho jít neznámo kam samotného. Nerad by jej viděl umírat. Jaké je však Erlanthovo zklamání, když se namísto u pana Kalla zjevuje osamocen v temné kobce. Na zemi křupe písek, je slyšet dunění vodopádu. Erlanth vylézá z malé jeskyňky na břehu řeky. Čerstvé stopy dávají vědět, že se tu dnes už Nurnští pohybovali. Tady se Llandaff nedobrovolně potápěl. Erlanth se hyperprostoruje na druhý břeh a sápe se do vysokého kopce.

"Pomóc, pomóc", snaží se překřičet hukot vody Páin z Nórienu, jehož hlava se objevila ve výšce šesti sáhů nad přístupovým traversem k vstupu do podzemí, "Kde ste kdo? Pomozte mi volat!". Chudák Páin. Nemá lano, nemá možnost dostat se dolů, nikdo jej neslyší. Zbývá mu jít do vody asi tak na tři dny. Možná vydrží i sedm, možná osm. Ale potom umře, umře v křečích. Opuštěn a sám. Sám.

Plať! Na úzké římsce se objevil Thandar Kall a zmateně se rozhlíží kolem. Náhle spatřuje trpaslíkovu ježatou hlavu. "Pomoz mi, Kalle, pomoz mi", huláká trpaslík. "Jak ses tam dostal, Nórienskej?", chláme se Kall. "Já nevím, já vážně nevím, ale hlavně mi pomoz!". Thandar Kall běží do jeskyně ke zbylým druhům. Potom je přivádí na

římsu a cestou vypráví své zážitky. Venku všichni narážejí na Erlantha Linfalase, kterak se směje Páinovu neštěstí. Vyprostit Páina na svobodu však není pro numské kouzelníky žádným těžkým oříškem, a tak si odvážný šermíř brzy potřásá s ostatními pravicemi. Druzi pomalu sestupují k řece, neboť nesou tělo hraničáře Sivela, který, ač nežil v Liscannoru, byl tamními starousedlíky velmi oblíben.

Nsa břehu řeky je vykopán hrob a tělo nebožtíka s pietou uloženo k věčnému spánku. Na prostý rov navaluje silák Páin obrovský balvan, na nějž Thandar Kall vysekává perlíkem nápis:

Sivel Chrastník
hrdiný to muž
24. 9. 1034

Hrdinové mlčky stojí okolo hrobu, když tu pojednou Yargell z Ardosu ruší obřadné ticho a rudou hlínkou čmárá na hrob text následujícího znění, přičemž se hlasitě chláme:

Sivel Chrastník
řádný chlapík

"Ty Ardosuiskej šmejde!", bouří spravedlivým hněvem Rolla a vráží špinavému nactiutřači pěstí do zubů. "Au, au, au", simuluje neúměrné zranění prohnáný elf a snaží se vyhrobit situaci. Thandar Kall nabírá vodu do dlaní a omývá zneuctěný náhrobek milovaného družníka. Družina se dělí na dva tábory a nastává krutá rozepře. To hraje do noty úchylnému Bukvoji Draplákovi a vražedný plán v jeho mysli začíná nabývat obludných rozměrů. Yargell uražen nohou čmárá v písku to své 'Sivel Chrastník, řádný chlapík' a přitom sprostě uráží, koho může. Rozhádání družinici se vracejí k lodi a nechávají se nést proudem směrem k moři. Tam napínají plachty staré dobré kocábky a onedlouho přistávají v Mondragonu.

Hrdinové se rozbíhají do ulic doplnit své vybavení a výstroj před nadcházející poslední částí výpravy. Chodec Rolla jde na zdvořilou návštěvu k paní Gloxinii a zároveň se chce ujistit, zda jeho pytel zlatých je pořád tam, kde má být.

Thandar Kall bloudí ulicemi a přemýšlí, jestli nemá přemluvit své přátele k delší přestávce v tažení. Tajemný Zurgund jim přeci jenom neutěče. Snad. Thandar by si totiž chtěl zaplatit další kurs u cechu svého oboru. Nastal čas. Jen aby s tím ostatní souhlasili. Proto hned obchází několik alchymistických mistrů, aby posoudil kvalitu a cenu

městská brána. Na několika dalších místech se pilně staví nová hradební zeď. Stovky barbarů zedníků na dřevěných lešeních ženou do výšky obranné zdivo. Už onedlouho tu bude stát pevná hráz proti vetřelcům a nepřátelům barbarů rodu. Družinici projíždějí městskou branou a mřítí, kam jinam, než na náměstí. Na obecním rynku se právě konají velké trhy. "Blešárna. Blešárna", skotačí zlatomil Sarim tancem Věrného Dubu, "Lacně koupit, drazé prodat. Lidi vodrat, měšec naprat. To já znám, to já umím. Sem vobchodník každým coulem svého úžasné prohnáného těla".

Nestorovi Burmovi, jemuž se také občas z neznámých důvodů přezdívá Žouns, blýsklo v očích a ztratil se v davu. Vůdce Llandaff chytá za nůši nějakou stařenku a s výrazem hodného synka z vesnice pokládá dotaz: "Hezkej den vinšuju, teta, nevěděj náhodou tady vůkol vo nějaký fešný krčmě?". "Ale to věděj, panáčku, to věděj, že jim pomůžu. Stará Vedrana zná všechno, na co si jenom vzpomenu. A kampak, mládenci, kam si to štrádujou? Z daleka? Z daleka?". Stařenka Vedrana, až na to, že jí paměť už moc dobře neslouží, vypadá převelice živě. "Nó, to věděj, že zdaleka, teta", odpovídá Llandaff vychovaně, "Ale nejkco nám de vo tu putyku, jestli jich můžem prosit?". "Tak nejbliž je tady asi Rybí kostra. Já jich tam, mládenečkové, dovedu. Náhodou se tam tím směrem zrovna karasím, takže můžou na těch svezích kobylkách klidně poskakovat za mnou", stařenka Vedrana se opřela o svou bukovou hůlku, zhluboka se nadýchla, aby mohla pokračovat ve vyprávění. "Nejsme všichni", skočil Vedraně do řeči Páin, a to tak, že dosti nevybíravě, "Chybí Žouns". Nutno dodat, že Páin má pravdu. V tomto případě má Páin vždycky pravdu. Má takový nepřijemný zlovyk. Přepočítává družiníky několikrát denně, aby se náhodou někdo neztratil, aby někde někoho nezapomněli. Naučil se to v mládí v trpasličí obecní jeskynní škole (tzv. TOJŠ) doma v Nórienu. "Jó, tak Žouns", zaskuhrala Vedrana, sedla si na lavičku pod stromem a začala vzpomínat, "To tady žil nákej Kharb, chlap starý jak khandurmský enti, a ten se vám furt ztrácel. Kdekoli a kdykoli. Pak se vždycky někde našel a hrozně se čítil, že se neztrácí von, ale všichni ostatní, což jim měl děsně za zlý, takže se na všechny urazil a s nikým nemluvil. Už s nikým nepromluvil ani slovo až do té doby, kdy se mu začaly ztrácet věci. Podezřívá každého, že jest zloděj a kradlář, ale ty věci se tu a tam začaly objevovat, vždycky na místech, kde je předtím zapomněl. Tak von si vám, světe, div se, začal své osobní věci schovávat v tajnejch skrejších, aby mu jako už nikdy nemohly zmizet, až měl úplně prázdnou kvartýr a byl skoro nahej. A

nakonec se chudák Kharb schoval někam sám, a vsadím stříbřenec, že zapomněl kam. Nezbylo po něm vůbec nic, vůbec nic, ani ten pšouk. Jenom tendle příběh vo zapomnělosti jednoho móc starýho pána".

Oplechovaný Nestor se i s koněm vynořil z davu a předběhl frontu starých paní, služek a kuchařských tovaryšů. "Koupím tudle rybu, prodejče", vykřikl Burma pánovitě. "Toho velkého lososa?", usmál se trhovec, "Je vidět, že se pán vyzná v dobrým zboží". "Když cejtim moře, tak se ve mně pohne náka páka, či co, a cejtim se zas starým mořským vlkem, jako za starých časů". "Vykuchat, pane?". "Né. Pro pět ran do zlatý šupiny, to né. Přehod' mi tu rybu přes sedlo, poveze se jako královna". Nestor Burma vede koně, v jehož sedle se pohupuje obrovský mrtvý losos.

"... A tak jim ten slepej pes dočista posel strachem a byl ouplně šedivej, co se teji chlupů, páč, jak nic neviděl, tak si mysl, že je zavřenej v nějaký černý díře a von se jim z té tmy tolika bál, že teda posel", dovyprávěla Vedrana a usmála se svými bezzubými dásněmi. "Žouns de, Žouns de", začal rozhazovat rukama Dorgis z Ardasanu. "No, Burmó, co to vezéš na kobylce?!", chtěla se hlasitě Sivel Chrastník, až se za břicho popadá. Družina pod vedením staré Vedrany vyrazí k hostinci U rybí kostry.

Cesta, která by za normálních podmínek netrvala víc než slabou směnu, se protáhla na dobré čtyři, a to jen proto, že bába Vedrana se ukrutně belhala, vyprávěla nudné příběhy ze svého života a co chvíli se na někoho otáčela, když cítila potřebu zdůraznit význam svých slov. Jinak tuctový příběh takové pauzy sice patříčně dramatizují, ale družině na rychlosti nepřidají. Křivolaká ulička stoupá prudce do kopce a po žulovém dláždění se jde vcelku nepohodlně, obzvláště koním. "Tak tady za těma kovanejma vratama je sídlo olvornského alchymistického cechu", ukazuje užvaněná babka na malé loubí, "A támdlejc už Rybí kostra, panáčkové". "Tak my vám, teta, moc děkujeme za vochotu, ale dál už pudeme sami", loučí se s hodnou paní vůdce Llandaff, protože družinici už trochu reptají, že mají stařeny plné zuby. "Ještě sem jim nepověděla vo tom šilhavým řezníkov, co porcoval krávu na čtvrt'ky mačetou...", začala babka rozhazovat rukama, asi tak, jako když Nestor Burma něco vysvětluje. "Hmmm", zamumlal si Páin a následoval poslední z družiníků, pospíchající kalupem pryč. "... A přidržoval si tu krávu levačkou...", skuhrala dál Vedrana a naznačila, jak to asi udeřal. Kolem se vytvořil malý hlouček lidí. Zbytek už Nurnští neslyšeli, protože zapadli do

cizině co ti dají. Po jídle elf vylézá ze zahnívajících podpalubí a klátivým krokem jde po čerstvých šlépějích v písku.

Když Llandaff zmizel z dohledu, rozhodli se druzi k činu. Sejdou pár set sáhů dolů po proudu a tam na nějakém klidnějším místě přejdou přes řeku. Za tímto účelem trpaslík Páin vybírá prsteny černých vodoměrek. Družinici na své cestě potkávají několik dní nemytého a plísni zapáchajícího Yargella. "Nazdár, nazdár. Du přesně za váma", křičí na celé kolo Ardosuiský a v očkách mu hrají falešné plamínky. "Co chceš, žebráku?", tváří se nepřístupně Roll d z Erinu, "Nic ti nedám". "Ale to je můj známěj", veselí se Keron Arratský, "Je to dobrej chlap". "Ten špinavec?", oklepává se odporem Thandar Kall. "Jak se menuješ, chlapce?". "Yargell", pyšní se ten odranec. "Kurwill?", zvedá obočí v pobaveném úšklebku bijec Páin. Yargell se uráží a zarytě mlčí. Mlčí i Keron a přemýšlí o své přísaze Skrekhovi. Družinici podle Páinova návrhu přecházejí řeku, samozřejmě za velké pomoci mága Linfalase.

Llandaff se vyšplhal po úbočí a mezi dvěma kopci se dostal až do lesa v úrovni vodopádu. Tam se rozhoduje sledovat lesní pěšinu, mířící na východ.pochvilí dochází k tunelu ve skále. Na zemi leží zašlá mosazná tabulka, z níž se dá vyčíst nápis:

Lúrinarský vodopád

Pozemek páně O. Kheleba, vstup se zakazuje

Llandaff Quonsettský se ihned vrací k ostatním a vede je k tunelu. Yargellově přítomnosti nevěnuje mnoho pozornosti. Další chudák, co si za jakoukoli cenu potřebuje přijít k nějaké té zlatce. Obyčejný živý štít.

Tunel je krátký, vytesaná díra do skalního přepažení, a vystupuje na úzkou římsu pod vodopádem, tedy mezi padající vodou a skálou. Proto nebyla zdola vidět. Římsa vede asi ve výšce čtrnácti sáhů nad zemí. Dost velká výška ke zlámání vazů. Stezka je kluzká, skála se drolí. Jen díky tomu, že vpředu jdou ti z obratnějších a méně zavalitých, kteří zkoušejí terén a na nebezpečně vyhlížející místa vehementně upozorňují, se nikomu nestane, že by mu ujela noha. Tam, kde římsa končí, vede do skály vytesaný otvor. Družina v obvyklém uskupení, tedy vpředu Páin a Roll d, hned za nimi Erlanth a Llandaff, ve světle právě zažehnutého plaménku lucerny vtrhávají po čtyřech sázích chodby do jakési prostory, shodou okolností nyní sloužící za doupě zvláštních suchozemských chobotnic, občas v některých pramenech nazývaných chapadlovec. Osm nestvůrek je tvrdším oříškem, než se zdá, ale není

síly nad Nurnské, zejména na obzvláště sešranou čtveřici starých pardů. Ti zbylí, zejména pak Keron, Draplák, Soliton, Salinger a Asasinn, se bojům a jakékoli práci záměrně vyhýbají, neustále si něco šuškaají a mají věčně připomínky. Na hlavu vůdce naopak padá, že jejich nezájem přiložit ruku k dílu nikterak nepotírá, a to ani snižováním podílu z kořisti. Tak se stává, že v družině nekontrolovaně bujejí zhoubné zárodky čehosi, co by jednou mohlo přerůst v cosi, co lze přirovnat k morové epidemii.

Družina rychlou chůzí klopýtá vpřed, na ocasy si to šine Draplák, když tu náhle čísi ruce jej chápou za hrdlo a táhnou pryč. Čtveřice s Páinem včele zatím doráží do prázdné kobky, na jejíž protější zdi je železná páka. V tu chvíli přibíhá zděšený Sivel Chrastník. "Zmizel ve zdi, zmizel ve zdi!", křičí známý mistr štětky. "Kdo, pro pána krále!", lze spatřit protáhlé obličej ostatních nad Sivelovým náhlým pomatením smyslů. "Bukvoj!", zmateně gestikuluje pan Chrastník, "Prostě zmizel ve zdi". Páinovi svítá. On totiž, ač se to možná nezdá, není hloupý. Má rozsáhlé vědomosti. Už jako děčko čítával staré svazky, namísto aby se jako blbec honil s ostatními někde po pískovišti a plácal bábovičky. Co se v mládí naučíš, ke stáru jako když najdeš. Páin dobře ví, že není všechno zlato, co se třpytí, ví také, že není všechno zeď, co tak vypadá. Proto vede ostatní zpět na místo, o němž mluvil Sivel, a k údivu ostatních vchází do zdi. Ostatní činí taktéž.

V místnosti, do které tak nečekaně Nurnští hrdinové vstoupili, se v koutě krčí pět permoníků a jeden z nich drží vykulenému Bukvojovi na krku nůž. "Všichni pryč, nebo to prase zabiju", třese se strachy malý skalní permoník a snaží se vypadat neohrožený. Draplák vypadá na omdlení a ani nedutá. Páinovi číší z očí smrt. "Přicházíme v míru, pánové", uklidňuje rozvášněné strany vůdce Llandaff, jenž chce zabránit zbytečnému krveprolití. Už tak toho má Nurnská družina na svědomí ažaž. "Pust'te pěkně našeho přítele a my zase půjdeme". "Kam?". "Hledáme alchymistickou dílnu pana Kheleba", vykládá na stůl karty Thandar Kall. "Tady nic takového není, to bysme museli vědět", odsekává permoník, ohrožující stále hrdlo Bukvoje Drapláka. "A k čemu je ta páka tam ve vedlejší sednici?", ozývá se Roll d. "Nevíme. Je tak rezavá, že s ní nejde hnout. A co taky s pákou, he?". Vůdce Llandaff uplácí permoníky několika zlatkami z družinového majetku a strachy podělaný Bukvoj Draplák je propuštěn na svobodu. Druzi odcházejí prozkoumat páku. Ani Páin s ní nepohne sám, ale za vydatné pomoci Roll da a Sivela Chrastníka se otvírají v

vymýšlet vražedný plán.

Navečer se druzi sešli u večere, kterou připravil Nestor Burma, bývalý pirát a znamenitý lodní kuchař. Jediný, kdo chyběl, jak si všiml Páin z Nórienu a všem to hned sdělil, byl Prase, neboli také Ušoun, ale nikomu nto mnoho nevadilo, protože to byl takový prapodivný brouk, s nikým se nepřátelil a nic se mu nelíbilo. Nikdo netušil, že ten šílenec se právě chystá k vraždě. A Nestor Burma přinesl lahodnou krmi, lososa na víně, celého obloženého různými dobrotami, to aby si přišel na své každý. Druzi pili, hodovali a všem bylo dobře. Gwendarroňané klábosili, Nestor Burma vyprávěl staré zkazky z pirátských dob a Páin přidal k dobru i nějakou tu nemravnou básničku, co sám složil. Prostě, jak by to mělo být pořádek. Když tu do sálu vstoupil šílený kroll, tlustý Ušoun. A nebyl sám. "Podívejte, kamarádi, von si táhne štětku!", rozesmál se Sarim z Gorůdye. A opravdu, po boku krollově stála ošklivá zmalovaná barbarka v odvážných šatech. "Lehkož ženskou?", povytáhl obočí zvrhlík Dorgis Ardasanský, "Jak to, že von může a já ne?". A s touto řečnickou otázkou se sebral a vyrazil do ztemnělých olvornských ulic na lov. Kroll Ušoun se mezitím nechal odvést na pokoj. Na jedničku. "Ty bláho", promluvil po chvíli zkoprnlý Sivel Chrastník, "Jeden by řek, takovej bezúhonnej kroll, a von se teď takle spustí". Druzi ještě chvilku rokojí, tráví dobré jídlo a potom odcházejí do pokojů. Vrací se i Dorgis s prodejnou pouliční holkou, též barbarkou, a zamyká se s ní na dvojce. Myslím tím pokoj č.2. Na trojce spí Sarim se svým věrným psem, Sivelem a ědou. V dalším pokoji Llandaff s Erlanthem, dva nerozluční přátelé. V pokoji č.5 uléhají válečníci, Páin Nórienský s Nestorem Burmou. "Dobrou noc", ozývá se z jednotlivých pokojů. "Dobrou noc", šeptá jízlivě kroll Ušoun.

Poběhlce se opřela o okenní rám a zaujala vyzývavý postoj. Celé tělo jí začalo hrát ladnými křivkami. Lehce se usmála. Profesionálka. Kroll nehnul ani brvou a zrudl. Jak je škaredý, pomyslela si prodejná dívka v duchu. Ale co, hlavně když platí. "Tak co bude, miloušič?", zaútočila nedočkavě dívka, "Budeme tady na sebe civět, nebo co?". Čas jsou peníze. Kroll se hryzl do rtu a pot se z něj jen řine. Tak do toho, kruci, má přeci jasný plán. Konec světa se blíží! "Víš, votoč se, já ti rozeprnu šaty", zakníkal kroll. Vyschlo mu v hrdle a byl červený až za ušima. Tak moc se styděl. Ale musí to být. Každá válka něco stojí. Tím spíš, je-li svatá. A to pro něj je. Dívka se otočila a opřela o pelest postele. Ušoun pomalu rozepíná knoflík po knoflíku. "Tady se to ňák zaseklo", praví Ušoun přesně podle svého plánu a předstírá závalu. "Tak

dělej, kocoure, nebo tady usnu". Krollova ruka pravá ruka se zatím svezla k zemi a nahmatala dubové topůrko. O chvíli později se strašlivá sekera mihla vzduchem. Plác! Zubaté ostří se zarublo do dívčiných zad. Ta bez hlesu padá k zemi. Z mohutné rozšklebené rány stříká rudá krev. Psychopatický násilných balí tělo do starého pláště, aby se krev nevyřinula na podlahu. Měl by práci se zahlazováním stop. Ušounův proces převětení započal. Převětení z Ušouna chudáka do Ušouna krutovládce. Odporný vrah přestal snít a počíná druhou fázi plánu s prostitutkou. Užítím magických schopností jistého přívěšku, temného zaklínání a divokého tance vdechne opět zamordované život. Tedy život po životě. Z podlahy vstává nemrtvá, tedy ghúlla, smrtící bytost oddaná tomu, kdo ji stvořil. Ušoun jí dává jméno Štětka a první rozkaz. "Štětko!", káže pomatenec a přitom ukrývá krvavé hadry pod postel, "Teď odejdu". Ohyzdná bytost přikyvuje nafialovělou hlavou. "Až přidu", pokračuje ten chlap, "Nebudu sám. Budeme totiž dva. Já vejdu první a on jako druhý. Ty budeš čekat ve tmě a na toho druhého chlápka se vrhneš. Ale nesmíš ho zabít. Jen zranit. Pustit žilou". Kroll se naposledy kochá svou vražednou bytostí, svou Štětkou.

Buch! buch! buch! Dveře se rozechvěly tvrdými údery. "Kdo je?", ptá se Nestor Burma, který se už chystal na kutě a je v nočním prádle. "To sem já, Ušoun", ozývá se rozechvělý hlas. Ten bastard hraje svou roli opravdu mistrovsky. A Nestor Burma odsouvá závoru. "Hele, Burmo, pod' se mnou", třese se kroll po celém těle, "Přišel sem na záhadný vokolnosti". "Dobře, jeno si vezmu zbraň a brněň", otáčí se Nestor. Páin leží a pokouší se usnout. "Ne, Burmo, nějní čas. Pod' hned, sic sme v řiti", neoblomně přesvědčuje úchyl.

Těžké kroky duní chodbou. První jde Ušoun, za ním kluše Nestor Burma, občas přezdívaný Žouns. "Ty, krolle, už bys...", ptá se Burma, který nic nechápe, ani to, že jde dobrovolně na porážku. "Až vevnitř", odbývá jej Prase, otevírá dveře pokoje a mizí ve tmě. A Burma hned za ním.

Šleh! Nestor Burma dostal po zádech ošklivou ránu ghúllím pařátem a skácel se v křečích k zemi. Ušoun zavírá dveře na petlici a jediným gestem posílá Štětku do kouta. "Krolle, krolle, pomoz mi, nemůžu se hejbat!", svíjí se chudák Nestor v bolestech ghúllího ochromení a ještě docela nic nechápe. Ušoun pomalu přechází po pokoji a vychutnává každý okamžik. Je to tak slastný pocit, mít nad někým moc. "Kamaráde, kamaráde, zab tu bestii!", vriská Nestor. "To du taky udělat", pronásí krollí zrůda temně. Potom poklekává k Nestorobě

nikde není vidět živáčka. "To je blbost, tady už to nebude. Podle mapy už řeka protéká civilizovaným územím Podgrullských plání. Měli bysme to votočit zpátky", navrhuje Bukvoj Draplák, který ještě neopustil touhu spasit bezvýznamného kouzelníka Keron, jenž padl do zajetí jen a jen ze své hlouposti. Mužstvo už je unavené těžkou dřinou a neustálým šikanováním afektovaného vůdce a kapitána, a proto všichni souhlasí se změnou směru plavby po proudu k moři.

Nočním tichem zaznívá vzdálené dunění tamtamů. Chodec Rolld užívá svého kouzelného zrcátka, aby zjistil, kde planou ohně, jež by v tuto hodinu mohly přivést družinu na správnou stopu. Brzy je jedno takové místo objeveno. Kocábka potichu připlouvá ke břehu a Nurnští druzi, ozbrojení až po zuby, se neslyšně vyloďují. Potom se plíží lesní stezkou až na dohled divošských ohňů. "Do útoku", zařval zlobně vůdce Quonsetský a skupina nasupených hrdlořežů vyrazí vpřed. Mezi divošskými chýšemi nastává zmatek a panika. Ženy ječí a shánějí své děti. Několik mužů se s primitivními zbraněmi shlukuje a staví na chabý odpor. Vzduchem sviští šípý, temnotu tu a tam prosvěcují pestrobarevné záblesky kouzelnických blesků. Domorodci jsou ubíjeni jako stádo prasat v chlívku neblaze proslulého nurnského řezníka Jelita. Gwendarronští hrdlořežové se neštítí rozpárat dítě ani ženu, jsou ve své zlobě nemilosrdní. Vůdce Llandaff dokonce jedno pomalejší děčko chytá za hrdlo a ve výšce dvou stop nad zemí jej rdousí. Jen málo divochům se daří ve zdraví dosíci okraje lesa a zmizet v houští. Chodce Rollda, vraždícího skupinku černochů na malém kopečku, náhle zarazí několik drobností a začíná v něm růst vlna pochybností. Tito černoši jsou trochu odlišní od těch, jež zabili Páina se Sivelem. Především nejsou tolik černí. Jejich vlasy jsou pomalované rezavou hlinkou. Také nepoužívají otrávené šípý. A kde že jsou kotle, v nichž vaří své nebohé oběti, jako chudinku Snighaim?. "Zpátky, spletli jsme si vesnici", křičí na celé kolo Rolld, jemuž konečně došlo, jakého hrůzného omylu se liscannořané dopustili. Družiníci ustávají ve svém nechtutném díle zkázy a kvapem spěchají zpátky k lodi. Hodně mužů trápí výčitky svědomí, najdou se však i tací, kteří tuto příhodu berou spíše jako nácvik nadcházejícího přepadení.

Kocábka pluje po proudu a Nurnští si čistí zbraně. Když tu náhle dochází k nečekané události. Otevírají se padací rátka na zádi a z podpalubí vylézá Páin se Sivelem. "Duchové!", choulí se do kouta Thandar Kall. "Jaký duchové, herdek, seš blbej nebo co?", kleje Páin, jemuž není

zrovna dvakrát dobře. Sivel je bledý jako stěna a nemluví. Druzí jsou opravdu velmi překvapení a zjišťují, že chudák Páin si vůbec nepamatuje, co se stalo. "Sou takový jedy, kerý způsoběj, že se člověku zpomalí srdeční činnost a pak vypadá jako mrtvej", praví moudřej alchymista Bukvoj Draplák, "A kanibáci, to sou černý svině, když používaj na svý šípý takovej vodpornej blit". Páin se Sivelem s napětím poslouchají vyprávění druhů o všem, co se za dobu jejich podivné smrti událo. Ve chvíli, kdy se dovídají o plánovaném rabování vesnice, je jim už o něco lépe. Tábor lidožravého kmene je objeven tak, jako prve.

"Do útoku!", zařval znovu vůdce Llandaff a Nurnští, teď už dostatečně procvičení v masovém mordování vraždí bez milosti. Jsou zapalovány chýše a dobíjeno vše živé v dohledu. Každý se zapojuje, každý chce rozbít nějakou tu černou hlavu, žen a děti nevyjímaje. Je to hrozná a nechtutné divadlo, ale to už k životu dobrodruha neodmyslitelně patří. Jediným, kdo nevráždí, je Bukvoj Draplák. Plíží se se svojí podivnou truhlou v podpaží lesem a hledá Keron. Chce jej zachránit. Potřebuje jej pro svůj hnusný plán, jenž se mu rodí v hlavě. Ale ještě nepřišla ta pravá chvíle. Kdo si počká, ten se dočká.

Keron stojí u dřevěného kůlu, pouta se mu zařezávají do masa. Bojí se o svůj nicotný život. Snad mu jeho soudružiníci pomohou na svobodu dřívě, než se ho nějaký černoch rozhodne ranou kamenné sekery zprovodit ze světa. Vedle Keron stojí ještě jeden kůl. Teď se tam klimbají volné smyčky lana, ale ještě před chvílí zde stál druhý zajatec. Nějaký Yargell. Cizinec. Taky kouzelník. Takový docela správný chlap, stejný zmetek jako Keron. Ale měl větší štěstí. Chvilí se soustředil, vyřkl kouzelnou formuli a rozplynul se. Prostě zmizel. A Keron při svém kouzlení zvald jako lilium. Hrozná rána. Hrozná potupa. Nikdo se to nesmí dozvědět.

Bukvoj Draplák konečně objevil spoutaného Keron a pomohl mu na svobodu. Oba dva mizí v houští a vracejí se k lodi. Bukvoj vykládá Keronovi svůj hnusný plán. Odkrývá svou nenávist k Nurnské družině. Nenávidí slavu, zdejší pořádky. Možná je to závist, možná chorobná touha škodit. Těžko říci. Dříve takový nebýval, ale je jiný. Dočista jiný. Zjevil se mu Skrekh a nabídl mu procitnutí. Hnusný bůh Skrekh, patron všech šejdířů a podvodníků. Bukvoj světuje Keronovi do opatrování svou truhličku a vysvětluje její poslání. Keron, ten zrádný bastard, ihned souhlasí. Oba se zavazují, že do svých řad Skrekhových služebníků

drsny chlapík. A má vskutku skvělou zbroj. Jednu z nejlepších, co jsem kdy viděl. Proto s jistotou dávkou štěstí, jehož má Páin vždycky dost, útok odvrací a rube ghúllu doslova na kusy. U toho říká jenom to svoje hmm a fuj a běží k Ušounovu pokoji. Krollův pokoj je však prázdny, skvrny od krve vyčištěné a Nestorův vrah sprostě lže, že Žouns, tedy Burma, záhadně zmizel. Páin alarmuje všechny družiníky a ti v malých skupinkách pátrají v okolí, dokonce i na ulici. Kroll Ušoun pátrá ze všech nejvíce, přičemž neopomíná všude zanechat své stopy. To kvůli zmatení nepřátel. A nepřáteli jsou všichni lidé na světě. Všichni družiníci jsou zmateni, zvláště poté, co byla nalezena Nestorova mrtvola. Odporný pohled. Ani toho lososa nestihl strávit. Tím hůř, že šlo o takového dobráka.

Družiníci se scházejí v Ušounově pokoji. Nálada je napjatá a zmatená. Kroll na svůj obyčej nějak moc žvaní, takže v některých družinících vzrůstá nedůvěra. "Hele, Prase, ty seš poslední člověk, vlastně kroll", dělá rádoby směšnou grimasu Sarim, "Kerej jako poslední viděl Žounse živýho. Tak řekni, co se stalo". Ušoun vypráví naprosto zmatený příběh o tušení velkého zla a Nestorově zmizení. Potom se ještě uráží, že mu hrdinové nedůvěřují a odmítá vypovídat. "Mně teda na tom neštymuje jedno. A to, jak je možný, že si tůdle kroll nevším tý ghúllky, když mě lákal k sobě na cimru", tváří se vážně trpaslí Páin z Nórienu. "Nemusím vidět všechno", zatlouká tupec Ušoun, "Ta bytosť tam klidně mohla přijít pozdějc. Dyk říkám, že se tady dějou divný věci". "Tak jediná divná věc seš tady ty, Prase", pronásí temně a pomalu šermíř Páin, "Ta ghúllka totiž stála v slepý části chodby. Neměla, kudy přijít. Musela tam bejt už v době, kdy si škemral vo pomoc". "Takže si jí musel vidět, to mi nevykládej", prohlíží si krolla zpytavě vůdce Llandaff. Kolem krollího vraha se tvoří pevný kruh ozbrojených družiníků. Pevně semknutý. Erlanth Linfals čaruje a čte tupci myšlenky. Teď je mu všechno jasné. Zmetek, ten Prase. Přesto, že Erlanth ví, na čem je, dál nutí krolla, aby vyprávěl o příhodě z dnešní noci. Bez jediného mrknutí svého chrpového oka trpělivě poslouchá snůšku sprostých lží a smyšlenek. Když se kroll nepřiznává, špitá mág jednotlivým družiníkům hnusnou pravdu do ucha. Kroll se tváří uraženě a nevinně.

"Tak, tlust'ochu, přišel čas to skoncovat", zavrčel Páin, "Tu máš, všiváku!". A proklál Tři Divoké Vepře mečem. Z břicha vyhlézl obsah střev a žaludku a Ušoun se z posledních sil vymrštil a proskočil oknem. "Měl sem ho radši zaživa stáhnout z kůže", utrousil trpaslík, krollův kat, při pohledu na hromadu bezvládného masa dole na dvoře. Zavládl

hrobové ticho. Ticho, kterým byla uctěna památka Nestora Burmy, správného chlapíka, jenž položil život pro svou dobrosrdečnost, přátelství a veliké hrdinné srdce.

Všechna tři těla byla přenesena do Prasetova pokoje. "A co teď?", optal se Sivel Chrastník s obavami v očích, "Jsme v průšvihů. Máme tři mrtvý na krku". "Sou vcelku dvě možnosti", vykládá svůj názor Erlanth, "Zdrhnout, nebo všechno vohlásit". "Já sem pro vohlášení. Měli bysme jenom vopletačky a to se nám nehodí", dí Llandaff. "Dobrá, ale měl by to jít vohlásit nějaký barbar", říká Páin, "Víte, jak to tady chodí". "No jó, pude Sarim", káže vůdce. "Já?", kouše si nehty olysalý druid, "Já? Co já? Proč zase já?". "Seš silnej, udatnej, statečnej, taky vodvážnej, prostě, hlava vovedřená a tůze moudrá", ozývá se z davu. "Jó, to jó", napaňuje se ješitný chlap, karikatura všech lesních druidů, a chystá se k odchodu. Éda Tyglík, tušící problémy, se schovává ve stínu a nenápadně mizí ven z hostince.

Je časné ráno, ulice jsou ještě vlhké ranní rosou a nikde ani živáčka. Když tu pojednou, vzduch se nasytil zvukem běžících nohou, plácavých platfúsů v sandálích z hroší kůže. Rozcuchaný chlap, chřestící zašmodrchanými svazky korálí a amuletů prudce zahrnul do ostré zátáčky, až sandálové podrážky táhle zapíštěly.

"Strážé, strážé, pomoc", volá druid a zběsile mlátí mosazným klepadlem u olvorné radnice. Ze vrat vyhlédl rozespálý dráb: "Co chceš, blázne?". "Du vohlásit' zločin, co se zrovínka stal", nedá se Sarim. "Nech to na pozdějc, chlape", drbe se dráb ve kštici, "Starosta tu néjni, eště nejsou ouřední hodiny". "Rychle ho přiveďte, pane dráb", zmateně máchá rukama ten chlap, co vypadá úplně jako žebrák, co poslední noc spal v mraveništi, "De totiž vo mord". Dráb zvážněl a rozeběhl se přes rynek. Onedlouho se vrací i se starostou. Sarim je předveden do starostenské pracovny. "Tak nám hezky popořádku řekněte, co se vlastně stalo, pane..., pane...?", říká starosta. "Já sem Sarim dobromyslný z Temného hvozdu Gorúdye, syn Gronův, znalec lesní moudrosti, též zvaný silný, udatný a vůbec, sem prostě děsně slavný chlap, to musí každěj vědět, ouplně to totiž ze mě dechá, ta sláva", praví na to druid, "A du sem vohlásit' trojnásobnej mord, kerej se stal dnešní noci v putyce U rybí kostry, kde sem ubytovanéj s mejma kumpánama". Starosta se k Sarimovi chová velmi vlídně, vždyť je to barbar a navíc nabídl své služby při objasnění zločinu. Sarim uvádí jména všech podezřelých, do případu zapletených, ale nic neříká o tom, že pravým viníkem je nebožtík Ušoun. Spíše

sevřel svoji na míru vyrobenou truhlu, nesoucí smrt. Ta truhla je naplněna výbušninou. Jednou přinese smrt.

Nurnští po mondragonských ulicích přemlouvají místní lid i poutníky, aby se za mírný žold přidali k nim do společenstva. Nakonec se do hostince Na provaze kromě Bukvoje a elfího skřčka Keron dostavuje i jistý pan Salinger, údajný bratr Filingerův. Dalším přírůstkem do společenstva je hobit alchymista Asasinn zvaný Bastard, shodou okolností prý nevlastní bratr Bombařův a pochybný zloděj z místního tržiště, říkající si Kori Soliton. V tomto pestrém složení se následujícího dne skupina Nurnských vydává do přístaviště vyhandlovat nějakou tu loď či škunérek. Další cíl výpravy je totiž vůdce Quonsettským stanoven do lúrinarské delty, místa odlehlého a tajemného.

"Héj, hůu", huláká ostrovan Thandar Kall, "Plachty nahoru, héj rup, héj rup". Plachty vzhůru letí, laciná kocábka nevalné vizáže se hýbe vpřed. Bukvoj Draplák dřepí na zádi, objímá svou hnusnou truhlu a tváří se zámčivě. Kori Soliton, jelikož je neskutečně blbý, drhne palubu. Keron každému podlézá, aby se zavděčil. O několik dní později doplouvá posádka do lúrinarské delty.

Kocábka s unavenou posádkou na palubě proplovává mezi ostrovy. Ptáci zpívají, mezi travou a bujnou vegetací zarostlými břehy se občas mihne nějaký vodní tvor, tu a tam i šupinaté tělo krokodýla zapluje tiše pod hladinu. Není zde však vidět jediná známka osídlení, jediná známka civilizace. "Víte co?", ozývá se pojednou pištivý hlásek nováčka Asasinna, "Nejlepší bude, když někde zakotvíme a vydrápeme se na zem". "Jó, to věčný houpání mě už taky zmáhá", přiklání se k hobitovu návrhu barbar Salinger. Jelikož se tento plán zdá být rozumným, přirážejí Nurnští k nejbližšímu břehu.

"Na průzkum pudou Páin, Sivel a Rolld. Vostatní budou hlídat loď a vodpočítat", rozkazuje vůdce Llandaff, "A nezapomeňte, hledáme srub toho Sagara Nurra". "Kdo to je?", ptá se přitrouble Kori Soliton a odkládá do kouta vědro a mokrý hadr. "To byl přece ten chlap z pětice mistrů olvorskýho cechu, hledáme totiž ten jeho kámen", mateřsky vysvětluje Erlanth jednoruký. "Aha".

Trojice průzkumníků vyrazila do hloubi hustého lesa a teď si prosekává cestu bujným podrostem. "Eště štěstí, že ty vostrovy nejsou moc rozsáhlý", ztěžka oddychuje šermíř Páin. "Co to je?", vykřikuje znenadání hraničář Sivel Chrastník. "A to jako co?", drbe se ve vousech chodec Rolld Erinský. "Támdle mezi křovisky snad leží něco jako modrej hadr". Trojice gwendarroňanů se zastavuje. Rolld s Páinem mhouří oči, ale ať koukají jak koukají, nic

nevidí.

Svist! Vedle Páinovy hlavy se do stromu zabodl šíp s kachním opeřením. "K zemi, k zemi", huláká nórienský trpaslík. Druzi skáčou do úkrytů a rozhlízejí se kolem. Sivel Chrastník na sebe nahnjuje padlé listí. Mezi stromy se mihl obrys malé postavičky. V tu ránu trojice liscannorských vyráží vstříc nepříteli. Z okolních houštin vylétají šípy. Rolld se zastavuje a odráží smrtonosné střely zběsilým mácháním svého chodeckého meče, jenž je k takovému manévru obzvláště uzpůsoben, ale jinak je to zbraň doslova na prd. Trpaslík Páin kluše dál, nic nevnímá svištící šípy, není ani divu, má opravdu skvostnou zbroj. A tak si to supí mlázím a tu a tam uplívuje zbytnělé sliny nenávisti. Jenom Chrastník má smůlu. Jeho chudičká kožená kazajka jen stěží může odolat pazourkovým a kostěným špicím lučištnických střel. Po několikánásobném zásahu klesá na kolena a se smrtelným výkřikem dopadá hlavou na bukovy kořen.

Páin dostihl jednoho ze zákeřných střelců. Je jím maličký černoch černý jak hrobníková bota. Plác! Ostrá čepel šermířova meče protřela divochovo hrdlo těsně pod bradou. Jeho malé tělíčko se zhroutilo jako domeček z karet. Rolld s Páinem pročešávají okolí a dohledávají zbytek útočníků. Dva objevení divoši nemají valnou naději na úspěch a tak jejich krev se brzy mísí s kyprou zemínou. "Tak a teď deme k tomu modrému hadru", křičí rozvášněně trpaslík, "Myslím, že to bylo někde támdle". Svist! Z hloubi lesa vyletěl šíp a zasáhl Páina do paže. Trpaslík v tu chvíli modrá v obličeji a kácí se mrtev do prachu. "A kruci!", kleje Rolld a schovává se ve vykotlaném stromu. Tam potichu jako puťka čeká, až jej přijdou zachránit.

"Už sou tam nák dlouho", straší Llandaffa, jenž nese odpovědnost za své druhy, obavy. "Měli bysme se jim vydat po stopě", navrhuje Thandar Kall a družina zachránců vyráží čerstvým průsekem. Jediným, kdo zůstává na lodi, je neduživý elf Keron. Brzy je objeven chodec z Erinu, maskující se v trouchu. "Páin a Sivel sou po smrti, je to hrozný", podává zprávu o neúspěchu průzkumné skupiny. Gwendarroňští hrdinové se rozbíhají po okolí a pátrají po neznámém střelci, také však hledají třetí kámen k Elieldolu. Objevují však jen zcela rozbořené kamenné základy srubu a u nich cár modrých ženských šatů. Všichni se scházejí nad zvláštním nálezem. Zaikh znatelně bledne, neboť jak sám později přiznává, v kusu látky poznává šaty své ženy Snighaim. Rolld, známý šťoural odchází o pár kroků dále a vyťahuje své kouzelné zrcátko. Obraz v zrcátku se mlží, asi

vývěsce:

Blůva Dwalmir, obchod towarem rozličným a užitečným

Pan Blůva, ukoptěný barbar s tlustými brejlemi, složil na prodejní pult svazek kartografických pergamenů a čaroděj Llandaff z Quonsettu vybral jednu obzvláště srozumitelnou mapu a zaplatil poctivými gwendarronskými platidly. Ostatní si nakoupili něco zásob a jiné veteše, aby tak doplnili svou výstroj na dalekou cestu. "Tak mě napadá", porušil náhle studijní ticho mág Erlanth Linfalas, kterému se občas říká Chrpový Erl, "Ten podivnej předek pána Zaikha se menoval Lundum Tugrin". "No, a?", krouť hlavou neviditelný Páin Nórienský. "Ále, jenom mně vrtá hlavou, že tady na tom olvorským plánu je vesnice mémen Tugrin. Trošku divný, né?". "Máš docista pravdu, Erle, přesně jako ten předek", horlivě přikyvuje Dorgis Ardasanský. "Jó, kde je předek, tam je i zadek", usmívá se fištrónsky Éda Tyglík a troubí na svou pouťovou trumpetku k odchodu. "Na shledanou, otče", loučí se Blajzvík Blůva a hrne se múrmačímí kroky ze dveří. "Kam deš, synu?". "Na vandr". "Už zase?", rozčiluje se tatík, "Pořád se někde flákáš a práce žádná. Jseš darmošlap a budižknícemu!". "Ano, tatínku", utrušuje kysele mladý barbar a mizí ze dveří. Ostatní za ním. Družina vyráží na celodenní pouť kolem Šedavy, přes vísku Duifin a Khandúrský hvozď směrem k Tugrinu. Cesta je příjemná a nic zvláštního se neděje, a tak se zlý alchymista Dorgis Ardasanský nudí. Zřejmě proto káže malému zlodějíčkovi Kypříkovi, aby okradl Thandara Kalla o obsah jeho torny. Když se zlodějina zadaří, nechá Ardasan okrást i ostatní družiníky. Ještě jim ukáže, jak je mocný. Z Thandarova batůžku mizí cenný lektvar a pár zlatek, jediné Kallovo vlastnictví. Zatím ale nic netuší a šlape s družinou a vesele si píská do kroku. Úlisný Ardasan ukrývá lup do svých hlubokých žebráckých kapes a odporně se šklebí. Druzi jdou a netuší, že před časem v rodném Liscannoru starosta Rolld, který se po dlouhé době vrátil z vysokých hor, osedlal koně, rozloučil se s manželkou a vyrazil Nurnským hrdinům po stopě. Olvorn už je nedaleko. Nurnští také netuší, že Thorgul Zaikh se opevnil na svém statku a připravil na nevtaně hosty past.

Vůdce Llandaff zvedl pravou paži a roztáhl prsty. Varovný signál. Skupina jezdců zarazila koně na kraji lesa. "Tugrin", špitl Blajzvík Blůva při pohledu na asi dvě míle vzdálenou vesničku, obklopenou vinohrady. "Co teď?", ptá se pokorně hobit Káin. "Vemem to asi útokem, né?",

vyzívá nepříliš zkušený Thandar Kall, jenž má do svého bratra opravdu hodně daleko. "Asi jo", přitakává mág Erlanth Linfalas, vůdcova pravá, i když poněkud chromá, ruka. Důstojný pan Quonsettský mlčky zatnul pěst a ukázal prstem před sebe. Signál k útoku. Stručný a jasný. Kolikrát už toto strohé gesto předcházelo vyplundrování vesnice nebo vyvrabování doupěte nekalé lůzy. Kolik síly v tak prostém pohybu tkví. Jízda vyrazila tryskem vpřed, prolétla vsí jako šíp a zarazila se až před hostincem. "Kudy k Zaikhovu statku, vesničane?", otázal se panovačně Dorgis Ardasanský. Sedlák, sedící na zápraží ledabyly máchl rukou kamsi do vinic. Muži opět pobídlí koně. "Díky, strejcu", pokynul uctivě hlavou slušně vychovaný Sivel Chrastník a vyrazil za ostatními druhy, mizejícími v oblacích zvířeného prachu.

Skupina jezdců z Gwendaronu dojela na rozcestí mezi vinicemi, kde nějaký sedlák spravoval prasklé kolo vozu. Valach hlasitě zaržal a hrábl kopytem do země. Na kopci o samotě stojí dva statky, asi míli od sebe vzdálené. "Jedeme k Zaikhovi, chlape", houkl zhurta Llandaff z Quonsettu, "Ukaž, kudy cesta". "Tam k panu Zaikhouc", ukazuje venkovský buran, jemuž sláma čouhá z bot, na levou usedlost. "Deme na věč", káže vůdce Nurnských, "Ale nejprv po dobrým, že sme civilizovaný lidi".

O chvíli později už Thorgul Zaikh vysílá rychlého posla na čerstvém koni do Olvornu s oznámením, že jistí žoldáci drancují Tugrin.

Buch, buch, buch! "Vodevřte vrata, dou hosti!", huláká Thandar Kall a Edudant Škorpík výhružně troubí. Po nějakém čase se brána statku opravdu otevírá a vychází bojovně vyhlízející barbar s dřevorubeckou sekerou. Zřejmě sedlák a pán domu. "Kdo ste a co tu pohledáváte?". Nurnští neodpovídají, ale rovnou útočí, zatím však jen slovně: "Menujete se Zaikh?". "Ne", odvěcí vykuleně vinař, "Zaikh bydlí támdlejc naproti. Já su nákej Khúmed. Tady ste na Khúmedouc vinohradech, pánové". Ha, ten přetrhdílo na rozcestí nás poslal naschvál špatnou cestou, pomyslel si vůdce Quonsettský. Teď už o nás ten Zaikh, ať už jeto kdokoli, jistě ví. "Víte, pane velkostatkáři", usmívá se medově čaroděj Llandaff, an právě vymyslel novou taktiku, "Jak tak koukám, zrovna vám zraje vinná réva". "Inu, zraje, zraje". "A brzy bude vinobraní". "Inu, bude, bude". "A pár šikovnejch chlapskejch mozoľnatejch rukou by se taky šiklo". "Inu, šiklo, šiklo". "My vás teda, pantáto, deme prosit vo práci za střechu nad hlavou a trochu toho žvance". "Inu, když se uskrovníte v maštali na seně a nepohrdnete cibulačkou, proč ne",

spojenými oblaněním a čtyři paže nepíroženě dlouhé a kostnaté. Ještě podivnější je blátivcova tvář. Zcela v ní chybí nos, tedy orgán čichu, a uprostřed bezvlasé holé lebky je posazeno jediné vyvalené oko, teď již naprosto vyhaslé a obrácené v sloup. Což jest však velmi zajímavé, blátivcovi, opatřenému řitním i ústním otvorem, zcela chybí orgány pohlavní. To družiníky vyvádí z míry natolik, že předlouze mudrují, jak se ten bezpohlavní hybrid vůbec rozmnožuje, načež Filška tvrdí že samoplozením, a to z bahna. Pro skutečnost, že jde zřejmě o tvora velmi primitivního hovoří i to, že nebyl vůbec, ale vůbec oděn, a to ani do nejmenšího kousku haděrku či plátenka. Nasnadě je prosté Filškovo vysvětlení, že blátivec, jakožto tvor bepohlavní, se zřejmě nemá za co stydět. To takový Filška, jež jest prokazatelně tvorem pohlavním, musí jistě dobře vědět, neboť on sám se při jakémkoli svlékání stydí převelice, přidružujíc si obvykle klín chlupatou prackou.

"Hej chlapi", přemýšlí nahlas chodec Rollid, "Ten blátivec byl dost drsný, žádná chudinka. Dyt' z toho hajzla Dorgise stříkal mozek na všechny strany a to si ani neškrtnul. Měli bysme asi vzít zpátečku a dát se trochu do cajku". "Jó, a těch šmejduřů tady může být víc, hehe", přitakává Rulf Bombař. Kupodivu nikdo nic nenamítá. Chvilí nato se vrací dva goblochorubci. Sivel a Éda a táhnou velký zahánivací sud. "Je plný takovýh hnusnýho černýho bahna, a hrozně to páchne", hlásí vesele hobit Eduďant. Bahno je vylito a družina dělá čelem vzad. "Dem do Mondragonu", ozývá se Erlanthovo rozumování. "A co s chudákem Ardasanským?". "Někde nahoře ho pohodíme". "Jó, jó, byl to dobrej pán, ten Ardasan. Ale jinak to byl pěkná svině", kýve hlavou za zatáčkou mizející Kypřík Trasořítka, kdysi slouha, ale teď už zase svobodný zloděj.

Po několika dnech Nurnská družina opět stanula na zabahněném ostrůvku uprostřed Rawwanské bažiny. V Mondragonu to bylo pěkné, velice pěkné. Všichni si nechali odborně zhojit zanícené jizvy, vykoupali se, nabaštili a napili, též s pochybnými děvčaty pošpásovali. Rollid Erinský dokonce navštívil bývalou lásku svého bratra Yorga, dnes už ženu tamního starosty, paní Gloxinii, a schoval si u ní pytel zlaťáků, o než měl zřejmě před Nurnskými strach. Pryč však jsou dny přepychu a duševní pohody v hostici Na provaze. Na hrdiny z Gwendarronu se usmívá ona stará známá černá díra, vedoucí do nitra ostrova. Družiníci se spouštějí po konopném laně dolů a spěchají do kobky, v níž zahynul barbar z Ardasanu. Trpaslík Páin se tváří nasupeně, zřejmě se připravuje na nadcházející boje.

Nikdo ani nedutá, jen mlaskání řídkého bahna ruší klid srdce Rawwanu.

"Támdle tou chodbou!", velí nórienský šermíř a vbíhá do dlouhé chodby. Družiníci ve slepé důvěře klušou za ním a nic nepřemýšlejí o tom, co se může stát, nechají-li si odkrytá záda. Statečný trpaslík si klestí cestu vpřed, avšak blátivců je objeveno pomálu. Po nějakém čase nastává rozhodující okamžik. Páin svým svalnatým ramenem vyráží prohnílé dveře a zavádí nurnskou tlupu do chodby, která zvolna klesá schodištěm kamsi dolů. Tam se štola otevírá do jakéhosi prostorného svažujícího se sálu, zpola zatopeného bahnem. Tam, na suché zemi uplácený z bahna stojí vysoký stolec, na něm jakýsi zabahněný chlapík mává čtyřmi pažemi a ukazuje na čelo družiny. Směrem k Nurnským vybíhá několik blátivců a z bahna se vztyčují další a další. Je to doslova šok. "Voni se na nás připravili!", křičí Thandar Kall. "Je jich jako much, snad deset nebo patnáct!". "Pryč, rychle pryč!", vrěští v děsu Llandaff a družina se obrací na bezhlavý úprk.

Filška z Jebousova a Kypřík Trasořítka, šlapající do této chvíle na konci družiny dělají hup, hup, následování ostatními vybíhají několik schodů, ještě jeden a potom ještě pár kroků, tam už budou v bezpečí. Ne, nebudou. Jsou zaskočení hordou máchajících paží. "Sme v kleštích. Uplně vkleštěný!", blekotá Filška Čepelák a staví se na chabí odpor. Bum, bum! Filška je doslova zatlučen do bláta. Kypřík Trasořítka zasahuje nejbližšího blátivce, ale jeho smrt je neodvratná. Jeho špinavá zlodějská duše za chvíli následuje mrtvého Filšku. Na rozcestí chodeb se kupí hromada mrtvol, padli už i první blátivci. Nastává strašlivý chaos, boj o přežití, davová panika. I na konci družiny dochází ke krvavé srážce. Ti mocnější z Nurnských přemýšlejí, jak spasit alespoň několik životů včetně těch svých. Hrdinové, z jedné strany kryti zuřivým a krvácejícím Páinem a ze strany druhé masovým hrotem, vysypávají obsahy svých toren, hledajíce ty patřičné magické bezmegy. Rollid Erinský dává panu Zaikhovi vypít vzácný lektvar mlhoviny, sám se zneviditelnuje a prchá. Thandar Kall, mladý alchymista užívá jednoho ze svých vlastnoručních výrobků a jako obláček mlhy se vypaňuje do ztracena. Přitom děkuje mamince a jiným bohům, že se neotrávil. Není nutné zvláště hovořit o kouzelnících, neboť ti doslova praskli do bot, ovšemže magických, hned v prvních chvílích. Stačili pouze dopomoci Sivelu Chrastníkovi, jenž stál nejbliž a, připravujíc se na smrt, dloubal se v nose. Družina řídne a zbývají ti nejslabší, opuštění. V následném okamžiku je blátivci nevybíravě

namáhavá. "Ten chlap!", houká Erlant, tváří se přitom jako šikmooká vědma z východu, "Ten chlap se plazí pryč. I s tím ruksakem". "Už má žízeň. De do hospody, to je jasný", přemýšlí nahlas Káin. "Třeba seděl v mraveništi", ozývá se Éda Tyglík a houpe se na trámu. "Plazí se vinicí a furt se rozhlíží. Jako by někoho hledal". "No jak by ne, když tam má partáka", říká nórienský trpaslík, "Dyk byli ve dvojčkách. A já sem vám to prve meldoval, tak nebudte jak malý. Ty se určitě hledaj". A taky že ano. Muž s tornou obeplazil vinicí dům a našel druhého chlapa. Tomu předal batoh a teď se vrací zpátky. "A ten divnej chlápek tu láhev vyndává a zírá na ní, jako u vyjevení". "Hele, pardi", ozývá se Dorgis Ardasanský, zlé stvoření, které cítí přátelství, jen když mu teče do bot, "Aby nás tak nechťel otrávit nějakým alchymistickým blivajzem. To já znám. Sám tydle srágorý taky patlám". Blajzvík Blůva zbledl jako stěna. "Né", zařval Sarim Gorůdyjský jako raněný kanec a začal se cpát oknem ven. Ke vši smůle se zamotal do korálí a několika pláštíů, které nikdy neodkládal, ani v noci ne, takže mu chvíli trvá se vymotat, ale potom skáče do trávy a žene se k vinohradu. Už vidí tělo onoho sedláka, jak se proho a paže s lahví opsala oblouk. Potom se ten vesnický ogar dává na šílený úprk zpátky do vinice, přičemž šíleně řve. To ale nezná Sarima. Ten je zvyklý honit králíky v hustém mlázi, umí se plazit kapradím mrštně jako zmiže, zná různé finty lesní zvěře. Není divu, vždyť mezi ní prožil celý život. A navíc má vhodnou obuv, ne taková ta těžká bagančata, co nosí venkovští balíci, ale moderní vzdušné sandále. Z hroší kůže, která je vláčná a poddajná, jako dětská prdýlka, dokonale kopíruje terén a tudíž se nesmýká a nepodkluzuje. Jó, ty své boty, ty má plešatý Sarim rád. Jedině díky nim toho chlapa dostihl a povalil na zem. Ale ta láhev svůj cíl zasáhla. Rozbila se o střechu. Naštěstí. A vítr všečen ten smrad rozvál po širém kraji. Takže se nikomu, kromě lehké nevolnosti z chvilkového puchu, který vždycky bývá tam, kde něco zahnívá, nic nestalo. Sarim vítězoslavně táhne potlučeného chlapa po pláni a bije se v nadmutá prsa, což je Nurnským spíše k smíchu. Zajatec má po celém těle množství podlitin a krvavých šrámů, protože ho zlý lesák jaksepatří zloukl, aby mu ukázal, kdo je to vlastně ten Sarim dobromyslný z Temného hvozdu Gorůdye, syn Gronův, znalec lesní moudrosti, obzvláště v řezání prstů, též zvaný silný, udatný a luzný, prostě děsně férový chlap, co nikdy nešvindloval, ani v kostkách ne.

Ardasan se nudí. Nezajímá jej výslech zajatce. Nezajímá jej Nurnská družina. Kdyby tak všichni chcipli. Nezajímá jej nic. Poflakuje se po

dvoře a přemýšlí, co by komu zlého provedl. Když tu náhle, jako víla z pohádky, na dvůr vychází dívka s koštětem a jímá se zametat slepičince, prach a slámu. Je vcelku pohledná, tedy na barbarku, mladá, trošku při těle. Prostě normální vesnická holka krev a mlíko, hádám, sedmnáctka, řekli byste. A tomu Dorgisovi hned hoří v očích takové divné plamínky a hned spouští to svoje Slečno, sem, a slečno, tam, já jsem Dorgis Ardasan. A ji to ani v nejmenším nezajímá, protože ona je dcerou pána domu a ten Dorgis je jenom obyčejný nájemný pacholek. Tak mu káže, že když se tolik nudí, může vzít sekeru, tu těžkou dřevorubeckou, a jít štípat dříví, kterého pořád není dost. Ardasan se tváří vztekle a hází dívce k nohám zlatku. Ta, jako dobrá hospodynka, minci strká do kapsáře a odchází nahoru do komory se slovy, že večere bude v osm, tak ať veškeré služebnictvo přijde včas, jinak nic nezbude. Dorgis se tváří značně nakrknutě, pročez káže sluhovi Kypříkovi, ať jde tedy naštipat to dříví, když paní kázala, a ať sebou mrskne, jinak že nedostane žold, což jest zlatka na den. Kypřík Trasořítka tedy štípe, až se z něj kouří a Dorgis sedí zádumčivě na schodech a píská si nějakou melodii. Živí si tu svoji zlobu a ukrivďenost, jak on to umí, a skládá na tu drzou holku posměšnou písničku.

O Ardien, o Ardien

Dorgis z Ardasanu, nevlastní bratr Duironův

Když luka létem vonící
svým svitem měsíc protkal,
barbarku růžolící
na dvorku jsem potkal

O Ardien, o Ardien,
er nardil irwen Dúwien

Se smetákem, s koštětem,
na dvorečku v rohu
laškovala s prasetem,
drbala mu nohu

O Ardien, o Ardien,
er nardil irwen Dúwien

Byla skoupá na slovo,
z bláta zlatku vzala,
svému štěstí nanovo
opět košem dala

O Ardien, o Ardien,
er nardil irwen Dúwien

nikomu neuškodí. Co je však zlé, Nurnští jsou nuceni v močálech nocovat, a ačkoli noc probíhá vcelku pokojně, ráno není nikomu příliš do smíchu. Asi kolem desáté hodiny následujícího dne se před druhy z Liscannoru zjevuje mlhami opředený ostrůvek, cíl putování.

"Támhle jsou trosky nějakýho domu", ječí a ukazuje poněkud vpravo Eduďant Škorpík, tikelský to hobit. "Vím o něm", zní vůdcova ledová odpověď, "Je to dům, jehož podlaha už jednou v minulosti vsákla krev Nurnských a možná ukojí svou žízeň znovu, když nebudeš držet hubu". Gwendarronští bijící se rozestupují do rojnice a pomalu postupují k pobořeným plesnivým zdem kdysi jistě honosného venkovského sídla. "Támhle asi bejvaly dveře", ukazuje Rulf Bombař na nevládně vyhlížející díru a vytahuje z batůžku jednu ze svých tak lacino nabytých bomb. "Počje, vem si radši tuhle", nabízí Sivel Chrastník svůj osobní majetek k volnému použití, "Je sice vobyčejná, ale pro běžnou manipulaci naprosto bezpečná". Dem dovnitř, hoši!", šeptá bázlivě Llandaff, "Ale hlavně vopatrně. Člověk nikdá neví, i když je to elf". Dům, tvořený několika zrušenými místnostmi, jejichž podlaha je pokryta vrstvou naplaveného jílu a zelení náletových rostlin, je procházen vskutku s největší obezřetností. I takovému šprýmaři, jakým je Éda, není do zpěvu, a dobře že tak. Liscannořané totiž k děsivému úleku objevují doupe spících haterií. Vzápětí už letí vzduchem několik zapalených bomb a družiníci praskají do bot. Venku se uskupují do obranného postavení, a to tak, že vpředu stojí bijec Páin Nórienský po boku s vynikajícími střelci, jakými jsou bezpochyby Rolld Erinský a Sivel Chrastník. Hned za jejich zády vybalují své pečlivě udržované knihy kouzel bezkonkurenční kouzelníci Llandaff Quonsettský a jednoruký Erlanth Linfalas. Ostatní družiníci se však spíše skrývají, ovšem spíše tím způsobem, že se šikují v hemžící se stádo. Obzvláště Dorgis Ardasanský se chová zbaběle jako stará baba a klepe se po celém těle. Přitom všická na chudáka Kypříka, aby mu dělal živý štít, k čemuž nemá jistě valné chuti, ale co jiného může dělat.

Ozval se silný výbuch a některé chatrnější části zdi se vyvalily. Z domu začínají vybíhat rozezelené haterie. Jejich slizká těla jsou však zasypávána sprškami šípů, vzduch je nasycen nenávisným zařikáváním mága a čaroděje, naprosto sehrané dvojice, jaké v dějinách společenstva ještě nebylo. Co dodat? Ty ze zraněných ropuch, kterým se podařilo ve zdraví dosáti prvních řad, jsou dotlučeny nelítostným mečem slavného nórienského šermíře. Vřak ani Rulf Bombař nelení. Jak by také mohl. Těší se, až zapálí svou novou bombu. A tak

také činí. Nestačí ji však už odhodit, neboť detonuje ve chvíli, kdy dopadla první jiskra.

Buch! Ohromná tlaková vlna rozmetává okolostojící druhy po blízkém okolí. "Hehehe, hehehe", směje se jako pominutý hrůzným způsobem zkrvavený Bombař a počítá, zda má všechny končetiny pohromadě. Vůbec mu nevadí, že mohl zemřít, je šťasten jako nikdy v životě, "Hehehe, hehehe, bum, prásk, bum!". Filska z Jebousova, těžce pochoumán vzlyká v blízkém křoví, v jehož pichlavé ostny se doslova vyvážel. Špatně dopadl také chudák Llandaff, jemuž se pokroucené železné střeřiny zabodly do zad. Teď navzdory svým uctívaným elfím zásadám kleje jako ten nejsprostší trpaslík který neprošel ani obecnou školou. Naopak Erlanthovi více než trzně rány vadí znečištěný oděv a skutečnost, že se mu opět dostala voda do soukolí mechanické protézy nahrazující levou paži, o níž přišel verdiktem mallikornského nejvyššího soudu za padělání peněz. Nebohý elf totiž plnou vahou dosedl do hluboké kalné kaluže a zabořil se do odporně mazlavého jílu. Zato Páin Nórienský nad celou nešťastnou příhodou jenom kroutí hlavou: Hm, buchla bomba. Hm, byla blbá".

"Můžu tomu chudákovy zatroubit na fúnusu?", fňuká s notnou dávkou černého humoru nad nehybným tělem Dorgise z Ardasanu Éda Tyglík, občas přezdívaný Trumpetka. "Jó, ten by si to zasloužil. Byl to velkej pán, ten Ardasan. Choval v lásce dělný lid a...". "Cože, ten bídák chcip?", řve vztekle vůdce. "Všechno zlý je k něčemu dobrý", poplácává čaroděje po ramenou Thandar Kall, držíc si dvěma prsty nos, aby zastavil nepříjemné krvácení. "Ba né, hoši, zaplat' to Prozřetelnosti, ten žije", osahává barbarovy tepny hraničář pan Chrastník, "Až se teda probeře z bezvědomí, Sivel má plné ruce práce při ovazování ran svých druhů a mezitím se upatlaný nezmar Dorgis sbírá ze země a nechápe, co se vlastně přihodilo. zjistíme víc. Jestli to teda nenechalo nějaký následky".

"Bombaři!", huláká quonsettský elf až se země otřásá. "Co?", poulí ustrašené oči původce neštěstí a tváří se jako hromádka neštěstí. "Tak za tohle ti budu krátit podíly na kořisti". "Vřak já to odčiním. Uvidíš, že to odčiním. To slibuju jako že se Bombař menuju", dělá hobit známé gesto a poté vybaluje svou druhou bombu z hostince Na provaze, "Teď už vim, jak s tím mám zacházet, takže až bude příště nějaká příležitost, předvedu vám řízenou explozi v plný krásě, hehe". "Příště? Nebude žádný příště!", křičí na šíleného alchymistu Rolld, který si uvědomuje možné následky dalších pokusů, "Už nebude žádná příležitost. Nikdy!". A s těmito slovy nevybíravě vykopává Rulfovi bombu

aby svým slovům dodal na významu, "Velkopán Dorgis z Ardasanu, zvaný dobrotivý a šlechtitný, sem šlechtic, přítel krále Gwendarronu, velkej vinař a znalec, co se vína teji. A taky sem velkej boháč". Khúmed civí jako vyoraná myš a diví se ještě více. "Jo, a tohle je muj vosobní sluha Kypřík Trasořitka". Kypřík se uklání jak svému pánu, tak pantátovi Khúmedovi a praví: "Ba, ba, velkej pán, ten Ardasan. A to panství, jaký má. Až voči přecházej". A ta krysa Ardasan lže dál, jako by se nechumelilo, že má rád dobrodružný život, a tak se tu a tam přestrojí za nuzného poutníka a obchází vinařské kraje, nechává se najímat na práce při vinobraní, aby načerpal nové zkušenosti při pěstování révy. Manuální práce, té on prý se nebojí, a navíc si odpočině od toho protivného bohatství a blahobytu, co mu už taky čas od času pěkně leze krkem. A podlézavý Kypřík se kroutí jako dlouhá dešťovka a omílá pořad dokola to svoje: "Ba, ba, velkej pán, ten Ardasan. A porád svobodnej. Taková partie. Škoda, že nejsem kapánek větší a ještě ke všemu fešná ženská". A Dorgis má ve tváři útrpný výraz a praví, že se mu všechno nějak vymklo z ruky, když přijel na Khúmedovu usedlost, pročez potkal sličnou dceru a srdce mu zaplálo láskou, poprvé v životě, tak se rozhodl, že to je ta pravá a požádá ji o ruku. Jenže ona mu málem dala džberem, protože si myslila, že jest jenom nuzným čeledínem. Panu Khúmedovi září oči a hned vede velkopána Dorgise z Ardasanu k večeri. Představuje jej ženě i dceři, které už Dorgis také není lhostejný, zvláště poté, co všudypřítomný slouha Kypřík říká s vážnou tváří to svoje: "Ba, ba, velkej pán ten Ardasan. A má zlatý ruce, zlatý srdce a zlatý sklepy. Je dočista celej zlatej, tak je to dobrej chlap". Netrvá dlouho a šťastná Khúmedova je představena jako Númil a zbytek Nurnských jako Dorgisovo služebnictvo.

Služebnictvo venku zatím dojedlo nevábnou polévku. "Inu, štrejchnul sem si", prohlásil Páin z Nórienu, který sní všechno, co se mu dá, a táhle si odkrkl. Takové řihnutí po dobré večeri je prý tuze zdravé. "Ta polívka byla tejdén stará a už jí nežrali ani vepř, to je jasný", tváří se nespokojeně Káin. "Polívka nebo polívka. Dyť je to stejný", piští neposedný Eduďant Škorpík a skotačí po dvoře. "Nezapomínejme ale, že sme vobklíčený", říká Blajzvík Blůva. "Hele, Erlantho, co kdybys poslal Kňourka k tý Zaikhořový barabizně. Abysme jako všechno měli z první ruky", předhazuje myšlenku hloubavě Sivel Chrastník, kterého Éda jedenkrát nazval Sivel Prd'och. "Zaikhův statek je móg daleko. Tohle poslání bysme asi s Kňourkem nezvládli. Vid', Kňourku", drbe Erl svého chlupatého svěřence za ušima. "Mňau", praví kouzelnický kocour rezolutně.

Nad krajinou se zatím rozhostila tma.

Dorgis Ardasanský po dobré večeri vyšel na terasu a poplácal si břicho. Vyšlo mu to. Dostal pohodlný pokoj, pořádné jídlo, možná bude mít i ženu a může ostatním rozkazovat. Ale s tím mu s pozvolna. Pěkně pomalu. Nurnští jsou kapánek nepoddajní. Ale nakonec se zlomí každý.

"Měli bysme zahájit dobývání. Je už noc a noc je Nurnskej máma", řekl Llandaff a stáhl si do čela svůj pověstný černý klobouk, šitý po vzoru kloboučků bájných černovršských horalů, kteří podle starých tradic zaháněli nudu a samotu tím, že skákali přes veliké ohně a přitom tuze juchali a mávali takovými dlouhými směšnými sekerkami. "Navrhňte někdo nějaký plán", dí Sarim, jemuž to nikdy moc nemyslelo. "Nó, nejlíp bude, když tam vlítnu a vyrubu, co se jenom hne", navrhuje Páin. I když je to nápad vskutku blbý a prostý, je přijat, obzvláště druidem, protože při něm nehrozí nižádné nebezpečí. Páin se s dopomocí sápe okýnkem ven a mizí v černé noci. Po chvíli čekání prohlašuje Thandar Kall: "Já du taky. Chci si do něčeho pořádně rubnout. Svrběj mě, abych tak řek, ruce". A hrne se ven. A za ním Sivel Chrastník a Éda Tyglík. Samí stateční hrdinové. Samí skvostní dobrodruzi!

Páin Nórienský se proplazil kolem vinohradu, ale na nic podezřelého nenarazil. Jedině se celý urousal od čerstvě padlé rosy. Kdesi ze tmy vyběhl nerozvážný Thandar Kall s kuší v ruce, následován hraničářem a zlodějem. Z vinohradu vylétl šíp a zabodl se Kallovi do ramene. Trpaslík Páin zaslechl Kallův bolestivý sykot a vrhá se do křoví. Tam naráží na záhadného střelce a čtvrtí jej mečem. Zraněný alchymista se Sivelem a Édou zatím dorážejí k bráně. Kall se znaveně opírá o bránu a hraničář Sivel vybaluje nějaké léčivé obvazy a masti. V dálce na cestě vyšlehl plamen a tlustá ohnivá čára na chvíli ozářila celé okolí. Prásk! Místo, kde stáli tři z Nurnských, se zahalilo sirným dýmem a zzemě se otfášla detonací. "To byla rachejtle! Naváděná rachejtle!", řve vztekle šermíř Páin a řítí se po cestě dolů. Tam naráží na záhadného odpalovače. Je jím statný barbar s mečem. A v brnění. Tentokrát žádný sedlák. Nelehký protivník. Začíná těžká řež dvou zkušených válečníků.

"Mordýje", zaúpěl Kall, válející se v tratolišti krve, celý popálený a páchnoucí sirou, "Sivel je mrtvej!". Chrastníkově tělo opravdu leží bezvládně na zemi. Éda Tyglík mu pláčtivě sahá na tepnu. "Ještě žije. Dejchá", bulí Eduďant a hladí si spálené chlupy na nohou. "Co brečíš, když nějní nebožtík?". "Ten voheň mi vožehnul mojí

vovládat každé mořeplavec a každé jeho příbezněj, alespoň ten blízkej". Rolld se sice pořád tváří poněkud nechápavě, ale Llandaffovi a Eranthovi, dvěma učeným elfům, už začíná svítat. S nově nabytými vědomostmi se ihned vrhají k mapě a uhlíkem z ohniště do ní čmárají nějaké čáry a kolečka, a přes ně zase další čáry a kolečka, přitom se tváří tuze zamyšleně a docela neelfsky nadávají a hubují. Hubují nejen na svou nevědomost a námořníky celého světa, ale i na pány Tugrina, Hakha, Nurra, Kheleba a Brolla, kteří prý se ve svých výpočtech a odkazech dopustili chyb, což jest docela dobře možné, když vezmeme v potaz jejich tehdejší nahnutou situaci. "Tak a teď se na tu dlouhou cestu vyspíme a ráno vyrazíme", praví unaveně vůdce k družiníkům a jde si sednout k plápolajícimu ohníčku. "A ráno najdeme kamaráda Sarima", omílá stále jedno a to samé poťouchlý Ardasan. "Pro mě za mě".

Všichni už usnuli. Bombař obtočený kolem své milované truhly, slouha Kypřík přitulený k Ardasanovi, jenž má i ve spánku tvář staženou ukřivděným šklebem, Sivel Chrastník pod kopyty svěřených pofkrávajících koní, Filiska z Jebousova zabalený až po hlavu v nepraktickém a směšném bleděmodrém fusaku, ze strachu, aby jej nepokousala nakažená klíšťa a divoké lasice, Eranth Linfalas s hlavou podloženou železnou protézou, o kterou po poslední nedobrovolné koupeli v Zaikhově studně musí obzvláště starat a olejíčkem potírat, aby nezrezivěla, i ostatní druzi hlasitě oddychují, všichni v míru, nataženi jeden přes druhého. Kdesi blízko zapraskala větévka a kolem ještě rudých uhlíků v z ohniště se mihl černý stín. To se vrátil Páin z Nórienu, šťastný, že v té husté tmě našel Nurnské ležení, rozbalil si deku a tak jak byl, v botách a brnění, ulehl do voňavého mechu. No co, Páin je drsný chlapík, to každý přeci už dávno ví.

Příchod nového dne oznámily nervydrásající falešné tóny ědovy trumpet. "Trá dáááá", fouká z plných plic ranní ptáče Edudant Škorpík do pestrobarevného náústku a brzy je zasypán přívalem rozličných předmětů, zejména botami, prázdnými lahvemi od oleje a nedojedenými zbytky potravin. Vůdce Llandaff, věren svým povinnostem, se rychle obléká a pohání své rozespálé a nerudné svěřence ke spěchu. Filiska vylézá z fusaku a pprohlíží své sádelnaté tělo, zda přeci jenom nebylo poďobáno nějakým nečistým tvorem. To by bylo zlé. Lesní havěť totiž roznáší hrozné choroby, kterým se člověk jen těžkop ubrání. Tak praví jebousovská moudrost děděná z pokolení na pokolení.

Onedlouho už Nurnská jízda se

spoutaným zajatcem vyráží kolem Tugrinu k jihu. "A co Sarim? To ho tady necháme bez pomoci?", dotírá opět neúnavně Ardasan. "Když chtěl odejít, odešel", odsekává vztekle quonsettský elf, "Až bude chtít, tak se vrátí". "Vono se mu určitě něco stalo, já to vim, a vy to víte taky", uráží se Dorgis a pohlíží významně na Sivela. Ten však má svých starostí dost s koňmi a ani v nejmenším se mu nechce odejít od ostatních a po všech hvozdech hledat nějakého Sarima. Je to sice jeho souseď ze Samoty, ale na každý pád je to přinejmenším podivín a ve světě se rozhodně neztratí. "A kam to vlastně jedeme?", ptá se Kypřík Třasořitka. "Do Rawwanský bažiny. Měla by tam bejt dílna toho Hakha". "Počkejte, v té bažině je nějaké dům", oživuje svou paměť Rolld z Erinu. "Čet jsem o to v Historii. Myslím, že tam kdysi umřeli dva z Nurnskejch". "A kdo to byl?". "Nějakej Iásón a Letto". "Neznám". "Ten Iásón byl Ruindor", upřesňuje Páin Nórienský, "A Letto nějaký wallimorský pirát nebo tak něco". "Aha". "Hlavně když nechcípnu já", myslí si ardasanský skrček, šklebíc se přenáramně, a nemyslí si jen to, myslí si spoustu ještě horších věcí. "Tak mě napadá, jestli bysme se předtím neměli stavít dále v Mondragonu a doplnit zásoby", navrhuje Eranth Linfalas. "Dobře nápad", raduje se Rulf Bombař, "To si aspoň koupim nějaký bombičky". Nurnští objíždějí obloukem Rawwan, stoupají do kopců nogolského pohoří a a posléze podél horské bystřiny Nolinil sestupují k mořskému pobřeží, na jehož písčitých pláních se k nebi tyčí věže a střechy mondragonských staveb. Družiníci ihned míří k hostinci Na provaze, který je známý v širém okolí a navíc je úzce spjat s Nurnskou družinou, která zde před šesti lety prožila velké útrapy, jež se od té doby zvou Krvavými prázdninami mondragonskými. Ty doby však již nikdo ze stávajících hrdinů, bojujících za slávu společenstva, nepamatuje a zná je jenom z vyprávění.

Tehdy v šestadvacátém roce mohutná přílivová vlna město srovnala téměř se zemí, v té době bylo pomálu stavení, jichž se katastrofa nedotkla. Dnes však již Mondragon dosáhl opět takového rozkvětu, jako kdysi, a není lze spatřit přehršle stop po tehdejších událostech. I hostinec Na provaze, znovu opraven a bílým vápnem omítnut, může se honosit svou starou historií v kvalitě pokrmů a bujarých radovánkách. Není tedy divu, že nurnští hrdinové míří právě sem a ne jinam, jak by se dalo domnívat.

"Hej, hospodo, několikero pečení a víno vybrané chuti pro mne a mé kumpány!", poroučí vůdce Llandaff, ledva hrdobci usedli za poctivý dubový stůl. Krémářův přísluhovač ihned odbíhá

"Hele, Lland'oure, tam nejdu", odmítá rezolutně nesmyslný boj muže proti muži trpaslík Páin, jinak slavný a neohrožený válečník, "Sem dost raněnej a unavenej a na tom voďevěným prostoru se mě tak akurát udělaj šípovýho ježka". "Má pravdu, teď to nemá cenu", valí své chrpově modré oči Eranth, mág a mnohdy poněkud nerozhodný muž. Ěda Škorpík, přezdívaný Tyglík, milovník pouťového harampádí, tiskne spoušť. Jeden z er Zaikhových mužů je zasažen a řve vztekem. Po druhém zásahu už neřve. Je mrtev. Zbylí muži zabíhají zpátky do statku a zavírají bránu. Oheň je uhašen. "Máte pravdu, teď to nemá cenu", rozhodují na nátlak svých mužů Llandaff, "Vyspíme se na to. Ráno moudřejší večera".

Družina projíždí Tugrinem zpátky k lesu, přesně tam, odkud je na Tugrin celkem slušný rozhled. Llandaff rozděljuje hlídky a zranění družiníci se dávají dohromady. Noční stráž probíhá klidně, poslední hlídku drží Páin s Thandarem. Je ještě tma. V dále po cestě projela malá skupina jezdců na koních. "Ty, Thandare", praví pojednou trpaslík, "Co, kdybysme šli hlídat až k té cestě? Budeme mít lepší kontrolu nad tím, co se děje". "Jó, máš pravdu", říká líbezně Thandar, neboť má černé svědomí za to, jak Nórienského poranil.

Chodec Rolld jede na znaveném koni a píská si jednu chodeckou písničku, které se naučil v těch vysokých horách, v nichž se několik týdnů trénoval v novém stylu chodecké chůze, jež je sice poněkud legrační, ale toliko neunavuje a jest svižný. Jel celou noc a teď je asi hodina po rozednění. A dole v údolí se konečně objevila ta vesnice. Jak to říkal ten Blůva z krámku s mapami? Tugrin? Ano, Tugrin. Tady někde by měli jeho družiníci být. Pokud je překotně událostí dávno nezavály jinam. Musí být ostražitý. Zvláště poté, co se dozvěděl v Olvoru. O tom soudu a trojnásobné vraždě Páina Nórienského. A takový je to správný chlapík. Že zabil tu šlapku, to se dá opominout. To je u Nurnských běžné, že někoho zomordují. I mistr tesař se občas utne. Smrt Ušouna Rolldovi také nevadí. Bylo to stejně takové prase. Podivín a psychopat. Úchyl. To udělal Pája dobře, že ho shodil z okna. I když to není zrovna trpaslíkův styl. Ale proč, probůh, zardousil chudáka Nestora Burmu? Vždyť Žouns byl takový dobrý pard a obětavec. Kdo ví, jak to všechno bylo. Na každý pád, Žounse je škoda. Ale Páin je ve velké šlamastice. Jde po něm totiž velký vojenský oddíl. Rolld jej předjel někde u Duifinu. Jeli pomalu.

Rollda z Erinu vyrušilo zasyknutí. Že by signál? Rolld zaráží koně. "Tsssss", prská šermíř Páin a plazí se z všudypřítomného révoví na cestu.

"Rollde, seš to ty, nebo mě šálí zrak?", šeptá Páin vleže. "Bud' zdrav, Pájo, to sem rád, že sem vás našel. Kde sou vostatní?". "Tady v křoví spí Thandar a zbytek je nahore v lese". "Jakej Thandar?", diví se chodec. "Jó, ty ho neznáš", vykládá potichu nórienský šermíř, "To je Thandar Kall, brácha nebohýho Coreye". "Aha", svítá náhle erinskému reku, "Corey vo něm vobčas vyprávěl. Byl to prej mamincín mazánek". "A taky je to pěkný střevo. Včera mě dvakrát postřelil. Sem a sem", ukazuje oplechovaný vousatý mužík, "Ale jinak je docela správněj". "A umí psát? Corey byl pogramotnej". "Myslím, že umí. Aspoň trochu. Je to prej alchymista, ale asi to nebude nijak slavný". Oba dva přátelé budí spícího Kalla a jdou k lesu. Tam budí zbytek společenstva a připravují se na boj.

"Nebude to lehký", praví vážně vůdce, "Je jich tak dvakrát víc než nás a nejsou to určité žádný sračíci". "Co?", ozvala se postřelená husa Sarim. Nikdo neodpovídá, tak si lesák rovná pytlavinový oděv, obouvá sandále z hroší kůže, rovná si tři pestrobarevné pláště na hřbetě, leští sbírku prstenů, čistí asi deset holí, které nosí ve fusaku, spolu se zahradnickým náčiním, rozplétá zašmodrchané svazky korálí, amuletů, všelijakých odporných přívěšků, mezi nimi i náhrdelník z lidských prstů, a leští si pleš. Vypadá dočista jako kašpar z cirkusu, ale ne takový ten veselý kašpárek s rolničkou. Připomíná spíš zlého počmáraného klauna, který je zlý a raduje se z každé špatnosti. Přesně takového klauna, co mučí malé děti a krade, švindluje a podvádí.

"Takže vysvětlím plán", pronáší Llandaff, "Rozdělíme se na dvě skupiny. Jedna pude zezádu a jedna branou. A potom bude skupina hlídačů koní". "A kdože bude hlídat kobyly?", ptá se Ěda Tyglík, který se při noční přestřelce tuze vyznamenal. "Sivel Chrastník, počítám", zní vůdcovo neoblomné stanovisko. "Zase já?", tváří se mistr Sivel ublížený, "Proč já? Proč pořád jenom já? Já už si z toho myslím, že sem kuň, nebo co?!"'. A stejně bude hlídat koně. I přes své oprávněné protesty. Je to dobrý a poctivý hlídač. Nikdo jiný tu není. Ědovi by se rozutekli, jen co by zatroubil na svou trumpetku. Thandar by nejspíš usnul. Sarim by je s největší pravděpodobností prodal a pak by lhal, že je někdo ukradl. Ardasan by je asi snědl nebo by z jejich kopyt extrahoval magenergii. Káin je založením jatkař, má rád krev. Kdo ví, co by provedl. Ostatní budou potřeba při útoku a Blajzvík Blůva je s odpuštěním blb. A vůdce Llandaff, čaroděj ve službách černé magie, zatím vykládá zbytek svého plánu. První skupina, tedy Llandaff,

svůj testament, vždyť mysl má
tak často bývá zkalena
v zlých obavách, že v útulnu
já ztratím svého rozumu,
teď v kalamári smáčím brk,
než rozum dá se na úprk

Vše začlo dávno, před lety,
jak prokletí šlo v ústřety,
pět mistrů cechu v Olvornu
si mlčky sedlo na mornu,
když zjevila se Eliel,
ta kněžka temných řemesel,
a dávala nám z číše pít
vědomostí mocných blit,
však krok za krokem, pokradmu,
se stala paní našich snů,
ta odvrhlice vyšších sfér
svou daň si brala, ber kde ber,
a osud zlý byl každým dnem
černým cejchem zpečetěn

Ač ne vše bylo temné, snad,
my začali se vážně bát,
že pilné práce zápný plod
by Eliel moh přijít vhod,
tak pohřbili jsme dítě své,
ač sotva bylo zrozené,
byť otec dobrý, ale žel
vždy matkou bude Eliel!
Tak Zurgund ve tmě zůstal skryt
a Laviah jak ostrý břit
na vlastní prosbu ze dna sil
jej z myslí st'ala jako jíl

Pak vzepjalo se druhů pět,
že v bezmoci než lenivět,
to lépe bude zpravit těch,
jež v příštích dobách zvednou cech,
až mrtví budem, nebo snad?
V to raděj ani nedoufat
Hned v noci sepsal každý včas
svou závět', prostou, bez příkras,
v pozůstalost cechu jen,
by Zurgund moh být nalezen

Kdo z pěti byl by nejděl živ,
ten měl dát v odkaz na odív,
co smyslu všemu náhle dá,
ač slova zdáním zmatená
Věž, pergamen, jenž třímáš, jest
můj odkaz, neb zřím konce cest,
já, Lundum Tugrin, mistr věd,
jsem zbyl z mých druhů naposled

Co zbývá dodat na závěr?
Bych doplnil zde vzniklých děr,
chci říct jen tolik, bůh tě chraň,
své druhy raděj cti než haň,
v své víře hledej mocnou zbraň
a nepřátelství, lži se sstraň,
pak s písmem našich zpronevěř
jen moudře uvaž kvapný směr,
kde z písku, jako z dásně kel,
ční k nebi Hlava Eliel

Mezi Zaikhovými osobními věcmi je
dobré pohovořit o některých z nich. Tak především
takový zvláštní trojúhelníkovitý kámen. Je z velmi
těžké horniny, podle Zaikha prý stejného složení, z
jakého je tvořen Eliel. Ten kámen spolu s
dalšími čtyřmi prý otevře bránu skrytou kdesi v
Žiznivých píscích na jihovýchodě olvornských
území. Dalším zajímavým objevem je nález deseti
velkých cínových flakónů, obsahujících rtuť. Zaikh
vehementně tvrdí, že tato zvláštní sloučenina rtuti
reaguje podobně jako známý alchymistický bezmeg
na přítomnost elieldolské horniny.

V Lundumových písemnostech je
objevena ještě stará mapa okolí svobodného města
Olvorn spolu s roztočivými podlouhlými útržky
pergamenu, jakýchsi motáků. "To jsou odkazy páně
Lundumových společníků", pronáší s tichou úctou
zajatec z tugrinského statku. Družiníci rozkládají
ony předměty na zelený mech a podle pořekadla
více hlav více rozumu dávají takřkajíc hlavy
dohromady. Tedy ne všechny. Malá vousatá hlava
trpaslíka Páina z Nórienu chybí.

Nórienský šermíř v nestřežené chvíli
sebral ze země svůj tolik let nebroušený meč a
nepozorován zmizel v hustém mlází. Teď už peláší
nejkratší pěšinou k vinohradu, co mu jeho trpasličí
nohy stačí, zhluboka oddychuje a občas hlasitě
zakleje, to když mu nějaká obzvláště nepoddajná
větévka šlehe bolestivě do tváře. Páin se neohlíží
a běží, tvář má zakaboněnou starostmi. Ten všivák
Dorgis se neustále ptá po Sarimovi. Určitě něco
tuší. A jistě jej také bude chtít hledat. Kdyby
náhodou využil stopařských schopností koňáka
Sivela, jistě by popraveného druida objevil. A to by
nebylo dobré pro klidné pořádky v družině.
Kdepak, to Páin nesmí dopustit. Musí Sarimovy
ostatky dobře ukrýt. Nejlépe by bylo, kdyby úplně
zmizely, kdyby tu vůbec nebyly. Mohly by se
přemísťt třeba na druhý konec světa, jen aby byly
pryč odtud. To je Páinovým úkolem.

Malý uřícený nórienský mužik vykoul
zpoza révovi, odplivl zpěněnou slinu, zhluboka
vydechl a zlehka se usmál. Právě proti němu z křoví

místnosti vešel barbar. Llandaff se tedy ukrývá za
rohem a po očku sleduje barbarovo počínání. Ten
odřezává Rolldovo lano a volá na své kumpány.
Llandaff tedy čaruje jedno speciální kouzlo, které
jeho tělo činí jaksi rozmazaným, kontur nejasných,
a tím pádem hůře zasažitelným. V družnické
hantýrce se mu říká dudu nebo také vobrazy. Poté se
vykrádá jako stín pryč a jde prozkoumat jiné části
statku. Jelikož si však kouzelník uvědomuje, že v
osamění může snáze podlehnout, odchází dírou ve
zdi ze světnice a obchází usedlost kolem dokola.
Tam se přidává ke zbytku Nurnské družiny.

Tři barbaři se srotili kolem černého
otvoru a nahnuli mrtvolu na hromadu. Poté jeden z
nich ukazuje chlupatou prackou někam dolů. "Ug
khag", dali nejepo po barbarsku svůj temný souhlas
ti zbylí na důkaz, že chápou.

"Aúúú", zanařikal Erlanth Linfalas pod
drtivou vahou padajícího předmětu, "Moje hlava,
moje kouzelnická hlava!". Tělo chodce Rollda
odlétlo a narazilo do zdi. Těžký neforemný balík
dopadl na hladinu a strhl nebohého Páina pod vodu.
"Ukh, ukh", kucká mokrý trpaslík a praví to svoje:
"Hm, mrtvola. Házej po nás mrtvolu, abysme se
utopili". "Mám vošklivé vodřený záda", stěžuje si
pan Erinský. Plác! Nové těžké barbaři tělo zuchlo na
hlavy dobrodruhů a za ním následují další a další.
"Tady umřem, já to vim, já to vim!", řve jednoruký
Erlanth bolestí a splašeně máchá rukama, tedy rukou
a železnou protézou, již občas bací jak Rollda tak
Páina, což jim jistě nedělá nikterak dobře. Navíc se
snaží zběsile soustředit svou vytříbenou vůli k
vyvolání nějakého sebezáchovného kouzla. Už aby
byl pryč. Daleko odsud, třeba na druhém konci
světa! Ale Linfalasovo čarování neustále ruší pan
Erinský, který se snaží komínovat studnou vzhůru,
ale je co chvíli sražen padajícím trupem či kusem
nějakého železa, to jest barbaři zbrojí, mečem,
přílbou nebo kdovíjakou veteší, jež tam nahoře po
onem inkriminovaném masakru zbyla. Navíc
trpaslík Páin je už tolik prokřehlý zimou, že drkotá
zuby a co chvíli se ledovatými rukama křečovitě
chytá Erlanthových zatím ještě zdravých dolních
končetin, tedy nohou. Situace vypadá velmi vážně,
když tu náhle se polomrtvému kouzelníkovi daří
zmizet, asi jako pára nad hrncem. Jenom ozvěna
ještě vrací Erlanthovo zběsilé zařikávání:

Hypersfera addonai
Linfálasa zahi bai

Nórienskému se mág doslova vypařil
mezi prsty, trpaslík ztratil oporu, zajel znovu pod
hladinu a mohutně se napil kalné vody. "Ukh, ukh",

prská trpaslík a chytá se svého psa, "Mor a
neštovice na všechny barbary!". Přitom šlape na
hlavy všem mrtvým, kteří se odmítají potoopit a
zabírají tedy Páinovi životně důležitý prostor.
"Hmm, sou nadmutý, proto plavou", konstatuje suše
trpaslík, kterému jinak ti mrtví nikterak nevdají. Je
totiž na krev a smrt natolik zvyklý, že ji považuje
za součást svého života. Jak paradoxní. Rolldovi už
také není do smíchu, ale našťestí přívál padajících
předmětů ustává. Proto se tento přeborník v
komínování pomalu sune vzhůru, zatímco
nórienský šermíř plave dokola v závěsu za svým
psem, aby si rozproudil rychle stydnoucí krev v
žilách.

Rolld z Erinu konečně dosáhl místa, kde
ústí skluzavka. "Je to celý slizký", ohmatává chodec
řasami porostlé koryto, "Eště že poradám nosim ten
pytlík s pískem". Je to sice divné, proč s sebou
takový slavný pán vláčí posypový materiál, zvláště
když je léto, nicméně chodec opravdu vyndává
nadutý sáček a rozhazuje drahocenný obsah vůkol.
Jedině díky této shodě náhod se po chvíli dostává až
ke světlu, přesně tam, kde ústí skluzavka v
důmyslné propadlo ze světnice.

Špinavý mokrý chlap s chomáčem
hnědých řas ve vlasech a poloprázdňným pytlíkem
písku v rukou se vynořil z propadla. "Cha",
zaradoval se barbar na stráží a stiskl spoušť. Rolld
pouští sáček, chytá se za rameno a mizí zpátky v
díře. "Připadám si jako nákej křeček, jako podělaný
křeček v prašivý d'ouře", dopaluje se Rolld,
vytahuje si z rány zalomenou špičku šípů a ovazuje
ránu fákem, třikrát mačeným v léčivém odvaru z
babského ucha a kozlích bobků. "Musim něco
vymyslet, jinak Pája pude ke dnu". Rolld zatím
odpočívá a vymýšlí nový plán. Nechme tedy
zraněného chodce přemýšlet a vraťme se o pár chvil
dříve do doby, kdy Llandaff došel k druhé části
družiny.

"Zdar a sílu, hlídači koní", praví s očima
navrch hlavy čaroděj Llandaff z Quonsettu, když se
mu podařilo v bezpečí dosíci cesty a stáda koní,
hlídaného Sivelem Chrastníkem. "Proč já? Proč
zase já? Proč vždycky jenom já musím hlídat
koně?", stěžuje si na svůj hořký úděl pan Chrastník
a ukládá do mošny uhel a skicák, do něhož, když
má dlouhou chvíli při pasení stáda, maluje a črtá.
"Co tady děláte vy dva?", diví se upřímně pan
Quonsettský přítomnosti Sarimovů a Dorgisovů,
kteří podle plánu měli dobývat statek od padacího
mostu. "Pomáháme tuhle Sivelovi hlídat stádo, pač
je tuže bujný a divoký a von sám to nezvládne",
vykrucuje se proradný druid a rýpe si rezavým

Prásk! Smrtící blesky vjely do Gronova syna jako do mokrého dubu na holé pláni a ten se svalil jako střelené prase do bahna. Rolld přidává ránu šípem z milosti a Páin od popáleného těla odděluje sekeraou hlavu a čtvrtí ji jako meloun. "Aby už nevstal", vysvětluje Šermíř, "Teď už tomu všivákovi nepomůže ani Skrekh". "Tímto se Sarim, řečený Plešoun, pro švindlilství a zradu družiny odsuzuje polním soudem ku ztrátě živoota a cti", pronáší svůj ortel Erlanth Linfalas. Sarimovy spálené ostatky jsou hozeny do nejbližšího křoví. Jen sandále z hroší kůže čouhají ven na chlupatých platfusáckých nohách. Druidovy špinavé osobní věci jsou rozházeny po okolí. Naštěstí si je nikdo nechce nechat, protože jsou nečisté a prokleté. Jenom poněkud praktický Páin Nórienský trochu reptá. Ale drží s ostatními basu a to je hlavní. "Tak, a máme zase čistý nebe", usmívá se chodec Rolld Erinský. "A jak se krásně dejchá", kýve hlavou Erlanth. "Deme k našim. Musíme už dobít ten zatracenej statek", velí k odchodu Llandaff Quonsettský.

Popravčí četa se připlížila až k ležení Nurnských ve stínu vinohradu před Zaikhovým statkem. "Kde je vlastně Sarim?", ptá se Dorgis Ardasanský. Z odpovědi vyplývá, že Sarim zaběhl při potyčce se zvědy někam do vinice a od té doby jej už nikdo nespatriil. "A proč ste ho nestopovali?", diví se Sivel Chrastník. "Ztratil jsem stopu a už jsem jí nenašel", říká Rolld. "Nevadí", konstatuje Llandaff, "Sarim se nikdá neztratí. Uvidíte, že se někde objeví. Ale teď musíme konečně dobít ten statek". "No dobře, ale potom ho pudeme hledat, že jo?", přemlouvá družiníky Sivel, Sarimův lesní souseď. "Stejně si myslím, že se mu něco stalo. Něco moc vošklivýho", otravuje vlezlý žebrák Ardasan, "Že jo, Kypříku?". "Jó, má pravdu ten pán Ardasan", vtírá se slouha a Dorgisův poskok. Začíná třetí a naprosto zdrcující útok na Zaikhův statek.

Nurnští vyrážejí bránu a střetávají se s chabým odporem zbylých žoldáků. V boji se vyznamenává zejména Éda Tyglík a jeho věhlasná kuš. Na ochozu stojí nějaká žena a odpaluje rachejtli. Rachejtle vylétá vzhůru a ve výšce exploduje. Žena zabíhá do nějakého pokoje, zavírá dveře a ozývá se zvuk zasouvané závory.

"Prohledat dům!", velí vůdce Llandaff, "Možná tu budou ještě nějaký žoldáci. Nikoho nešetřte!". Družina se rozprchává po statku. Rulf Bombař se žene na půdu a tam probourává díru do doškové střechy. Vzniklým otvorem se sápe na střechu. Rolld Erinský se sápe na ochoz a tam se rozhoduje pro zbourání celé střechy. Tasí tedy meč a začíná bobrovat tlustý nosný trám. Jak bláhové konání! Inu, každý jednou šlápne vedle a ukáže se

jako hlupák.

Zbytek družiníků, kteří vědí, kde je vstup do podzemní alchymistické dílny, prolézají kašnou do nitra země. Dílna i Zaikhova pracovna jsou však prázdné. Zmizely truhly, cenné předměty, i Zaikhovi posluhovači. Družiníci se vracejí nahoru. "Najdeme tu ženskou, třeba z ní dostaneme nějaký informace", huláká bojovně trpaslík Páin. "Ale ženský nezabíjet!", varuje vůdce, ale to už se ostatní ženou po schodech vzhůru. Z druhé strany se ozývají úderý Rolldova zběsilého bobrování. Inu, hraničář. Má blízko ke dřevu i k manuální práci.

Rulf Bombař se plazil po střeše a zaslechl podezřelé zvuky z venkovní strany statku. Doplnil se k okraji střechy a vystrčil hlavu. Z okna v prvním patře je spuštěno lano z natrhaných cárů prostěradel a po něm se spouštějí nějaké vesnické ženy s dětmi. V plátěných pytlích a cejchách mají sbaleny nejnnutnější osobní věci a cennosti. Za vodním příkopem stojí žena v modrých šatech a zapaluje pochodeň. Rulf nabíjí svoji kuš, ale už je pozdě. Hořící pochodeň dopadá na doškovou střechu a oheň, hnaný větrem, se po střeše rychle rozlézá. REulf zahazuje kuši a hledá, kudy by se vrátil na půdu. Ženské ze Zaikhova statku se rozebíhají i se svými ubrečenými dětmi, které vesměs do jednoho přišly o své milované tatínky, do vinohradu.

Páin s Dorgisem a Filskou Čepelákem se rozeběhli proti zavřeným dveřím, ale narazili na bytelnou práci tugrinských tesářů. Teprve na několikátý pokus dveře povolují. To už je místnost prázdná a z okna vyskakuje poslední žena. "Nechte je běžet", káže Llandaff a vybíhá k Rolldovi, který stále bobruje ten prokletý trám. "Rolldo, najdi, prosím tě, Thorgula Zaikha, sic mě trefí šlak", přemlouvá chodce quonsettský čaroděj, "Máš přeci ještě to čarovný zrcátko, nebo ne?". "Pro tebe udělám všechno, Lland'o, všechno na tom placatým světě", září chodci očka a vytahuje své pověstné zrcátko. Potom říká: "Zaikhu, chlapce bídněj a všema masťma pomazanej, zjev se. Zrcátko mý čarovný, ukaž mi toho chlápka nečistýho". A v zrcátku to tak jako blýskne, pak se zamlží a zčeří jako hladina v horské tůni a najednou zčerná a ukazuje obrysy nějakého barbara v tmavé prostora porostlé řasami, jak se drží nějakého lana. "To vypadá zrovinka jako v tý skluzavce! Ten chlap je vevnitř!". Družiníci se hrnou k díře a stráží východ. V tom se otevírají vrata a do dvora vjíždějí vojáci na koních. Asi tucet chlápků ve zbrojích. Vojáků, kteří čekali kousek za Tugrinem na signál k útoku. Na signál ze Zaikhova statku. V podobě odpálené rachejtle.

"Netopýří křídlo, podívejte!", veselí se potichu nad vzácnou alchymistickou ingrediencí pan Kall, ale veselí se potichu, potichoučku, asi tak, jako meluzína v komíně. "A já vobjevil užovčí moč, chá", koulí očima ardasanský spratek a hned cpe ten eklhaft do své žebrácké mošny. "Fůj", drží se za nos Kypřík a dostává od pána pohlavek. "Ts, náhodou, když budu chtít, tak můžu mít užovčí moči plný sudy, abyste věděli", naparuje se hanba všech druidů a ukazuje, jak velké sudy by to byly, na což mu ovšem nestačí ruce, "Jenže já nechci, pač sem čistotnej a moč je ee". "Hele, támhle sou dveře", přerušuje náhle nesmyslnou debatu Erlanth, "Deme. Připravte si zbraně!". Družina se řadí do bojového postavení a blíží se ke kovaným dveřím. "Ty, Dorgisi", prohazuje náhle jen tak na půl úst škudlivý lesák k Ardasanovi, "Je ta moč vážně tak cenná? A kolikpak by asi koštoval jeden soudek?". "Těžko říct. Závisí na poptávce". "Moh bych si založit malou hadí farmu. Takovej sto, sto padesát kousků by mohlo stačit. Teda pro začátek. Akurát mě hryže, že nevím, kolik se z jedny slušný užovky dá denně nadojit moče. Těžko říct. Všecko si budu muset promyslet' v tý své túze chytrý hlavě, aby se to jako rentovalo, ten vobchod s hadí močkou". Příval Sarimových myšlenek byl násilně zastaven, neboť kdosi otevřel dveře.

Místnost, na niž se udiveným očím dobrodruhů naskytá pohled, je překrásně zařízenou alchymistickou pracovnou. U stěn stojí několik zdobených truhel, skříní, podlaha je zakryta drahocenným kobercem. Za půlkruhovým dubovým stolem, bytelnou to prací přibližně z pátého století, sedí prošeďivý muš, barbar, oděný v hezký a drahý šat. Číši z něj jakýsi respekt, alespoň soudě z nejistého chování Nurnských. Napětí je ještě umocněno přítomností dvou obrovitých barbarů odporého zjevu. "To je Zaikh!", zatajuje dech Sivel Chrastník. "Ano, jsem Thorgul Zaikh", praví vážně ten muž a otáčí se na své dva zavalité nohsledy, "Nubride! Dubrochu! Zabte je!". "Zpátky. Zpátky!", řve v děsu kdosi, "Zpátky do tý velký komnaty!". Družina se rychle stahuje zpět do alchymistické dílny a tam hrdinové zaujímají výhodná postavení za stoly a lavicemi, žel, Nurnská družina se tím třísí na malé skupinky. Blajzvík Blůva se Sarimem Gorůdyjským se tlačí za stůl k západní stěně. "Erlanthe, zneviditelní mě!", křičí Thandar Kall a velký mág kouzli. O chvíli později už Thandar Kall mizí a Dorgis s Káinem spolu s ním. Llandaff čaruje své oblíbené dudu a začíná se cítit trochu bezpečněji. Éda Tyglík a Sivel Chrastník se schovávají za jeho jaksi rozmazaným tělem. Ve chvíli, kdy se dva Zaikhovy tupé kolosy zjevují ve

dveřích pracovny, sesílá stejné kouzlo i mág Erlanth. Dorgis Ardasanský se snaží neustále držet se blízko Thandara. Drží se jej tedy za šos a dobře činí. Neviditelný alchymista Kalltotiž vytahuje dýku, obchází dva zlé mutanty a vchází s Ardasanem v patách do pracovny pana Zaikha. Tam číhá a připravuje se k vraždě. Chudák Káin, jakožto nezkušený dobrodruh, po odchodu Thandara se dostává mimo působení účinků kouzla a stává se viditelným.

Jeden ze Zaikhových mužů, tedy Nubrid, obřímí skoky skáče k nešťastnému Káinovi a rube jej hrbolatým kyjíkem. Ten se nevzmáhá na nic, ani na chabý odpor a je na místě mrtev. Není divu, Káin byl nezkušený dobrodruh a navíc měl kopec smůly.

Smůla se však nedrží druida Sarima, o němž se říká, že jej opatruje mocný Skrekh, patron všech podvodníků a švindlířů. Ve chvíli, kdy se k němu přiblížil zavalitý Dubroch, chopil oběma svými chlupatými prackami nebohého Blajzvíka Blůvu a strčil jej před sebe. "Néé", křičí podivný tlusťoch Blůva a tasí krátký mečík. "Silnější vyhrává!", šklebí se ten zbábělec Sarim a lepí se ke zdi, "Tak to bylo a vždycky bude. Proto sem dycky tak nevhrožený v bojích a bitkách, pročez sem ten Sarim dobromyslný z Gorůdye, též zvaný SILNÝ!!!!". Druidových trapných sebechvalných řečí není však Blajzvíkovi dáno vyslechnout, neboť ve stejném okamžiku má svoji podivínskou hlavu na placku, čili na kaši, jak by řekl trpaslík Páin, nebo na bláto, jak by řekl nebožtík Káin, to je jasný. Jenom ten krátký mečík dopadá na kamenné dlaždice a kovové zvoní. Jenom ten špatný druid se mlátí s Dubrochem, poněvadž nemá, za čí záda by se schoval, tak používá různých figlů a úskoků, jak by si zachránil svoji hroší kůži, ale nic mu to nepomáhá, tak začíná skuhrat a žadonit: "Kamarádi, pomoc, pomoc, rubou mě!". Ale nikdo neposlouchá, poněvadž druid z liscannorského lesa je špatný a zlý člověk, který má rád jen sebe a svoje špinavé peníze a pro svou podivnou lásku napáchal už mnoho ostudných činů, které znepříjemnily život mnoha jiným lidem. Druid se tedy bije nějakou holí, ve fusaku mu nadskakuje několik klacků a zahradnických nástrojů, vzduch je nasycen nepřijemným chřestivým zvukem svazků korálí, lebek a rozličného lesního neřádstva, z trzných ran mu stíká krev, je to trochu duvě, protože ta krev je temně zelená, ale možné to je, že pralesáci ji právě takovou mají. Tmavě zelenou. A ten chlap se uchyluje k poslednímu příteli, bohu Skrekhovi, vřeští jeho jméno, až se mu vlní vousy, a slibuje, že

couvá do uličky k polím. Tam se obrací a rysy jeho tváře tvrdnou. "Cha chá, zase sem se z toho vysekal", chechtá se zle ten zlosyn, "Kdepak, na starýho Sarima nikdo nemá. Von je děsně mazanej a chytřej, jako ten ouhoř. To každej musí vidět na každým kroku. Když ho někdo skřípne, tak se kroutí a kroutí a kroutí se nepřestane. Jeho tělo je slizký a děsně vohebný a proklouzne každíčkou skulinkou, každíčkou škvírkou, co se vobjeví". Ouhoř Sarim si to šlape do kopce a jak si to tak štráduje, jeho zvířecí smysly zmerčí nějaký pergamen, přibíty na vratech jedné stodoly. "Co to jé? No co to jé? Svrbí mě muj druidskej nos, a když mě ten nos svrbí, tak to se něco móc důležitýho stane", bručí druid, drbe se na pleši a pomalu čte oznámení. Jedná se o vývěsku spolku nurnských knihovníků, kteří nabízejí odměnu šest tisíc sedmset padesát zlatek tomu, kdo Nurnské knihovně navrátí knihy Pověst o pádu Elieldolu, Tajemství dlouhověkosti a Hněv astrálních sfér a pergamen, označovaný jako Odkaz Lunduma Tugrina. Všechno jsou prý svazky staré a velmi cenné. Jejich ztrátou se prý ztrácí i část kultury Starého světa. "Čmůchám prachy!", hvízdli si chlap z lesa veselou notu a vyrazí horempádem k lesu. Potom jistě hned zamíří do liscannorské hospody, aby se mohl vytáhnout, co všechno zjistil. Hned naverbuje hochy a ti jej pro samou úctu jistě zvolí za vůdce, když je takový pašák. Potom pod jeho vedením naleznou knihy a dostanou odměnu. Odměna, to zní krásně.

Na kraji lesa se Gorúdyjskej zastavuje a ohmatává mošničku naditou dnešním ziskem. Naposled se dívá na Nurn a mává teatrálně zabahněnou pěstí. Pak se ještě jednou laská s obsahem mošničky a umiňuje si, že v zimě nastraží ještě víc pastí. A taky sítě na ptáčky. Bude je prodávat ve vrbových klecích. Potom pohlíží ostřížím zrakem svých šedých očí do temnoty lesa. Za chvilku zmizí v roští. Tam je doma, tam je v bezpečí. Tam na něj nikdo nemůže.

"Zdař les, hospodó", vříská Sarim na celé kolo falešnou vřelostí a hostinský Jeremiáš už nalévá do malého otlučeného plecháčku druidovu obvyklou dávku likéru z jehličí. Po lokále se rozléhá váhavé mručení. Sarim si sedá hned k prostřednímu stolu a kope do sebe tu odpornou kořalku. "Héj, lesáku!", vykřikuje ppríopile Lynhaard z Rugornu, soused nynějšího starosty obce, "Tak sem slyšel, že chytáš malý ptáčky do sítí a pak je prodáváš. Že se nestydíš, vydřiduchu!". "To néjní pravda. To je lež jako věž a esli má někdo náákej problém, tak ať rači drží tu svojí hubu", čertí se Sarim, který sám je lež jako věž, protože je známý lhář a podvodník, což jediné ukazuje na to, že jediné on je sám sobě problémem.

"Urazils krolla, Plešouně", praví temně Páin z Nórienu, známý svalovec a zabiják. "Nó, tak si to zas tak neber", vykrukuje se proradný druid, aby mu náhodou trpaslík v návalu vzteku neublížil, "Až uslyšíš, co mám za novinu, hned mě budeš do nebe vychvalovat". "U mě seš jednou pralesák a fiksliř a tak taky zustaneš", pronáší na svůj vkus až nezvykle dlouhou větu nórienský šermíř. Sarim je ale známý ouhoř a jeho tělo je děsně slizké, pročez z něj všechny narážky stečou jako voda, takže se jenom oklepává, nasazuje dobráčkou tvář číslo dvě a začíná hrozně tajuplně vypravovat: "Teď vám povim, co sem se dozvěděl vo jedný móc dobrý faše, z kerý, dyž budeme hodně chytrý chlapi, potečou prachy proudem jako z nepodojený kozy. A to všechno skrzeva háky písemnosti, co se ztratily za děsně tajemnejch okolností z tý Nurnský knihovny. Já teda moc čtívej nejsem, ale jedno vim určitě, že starý lejstra bejvaj hodně vzácný, na to já mám ten čmůch, co sem získal po předcích. Nó, a když ty lejstra najdem, koštno to nákejh dobrejh šest a půl žluťáků, což je dost slušný, ale musíte počítat s tím, že si musím účtovat něco za zprostředkování, jak to tak ve v obchodě bejvá. A když de vo prachy, neznám bratra". "A nic určitějšího nevíš, Lesáku?", táže se se zájmem Erlanth Linfalas, chlápek s železnou rukou. "Inu, možná vim, možná nevím", tváří se důležitě druid, "V každým pádě mě tady zejtra přesně vo polednách čekejte. Já s váma pojedu do Nurnu, abysme něco vyzvěděli. Teď ale musím domu. Slunce už bylo dávno nejvějš a já se eště porádně nevokázal doma". Sandálník kvapem odchází a hostinec U hrocha propuká v bouřlivý smích. Poslední dobou veškerá dřívější druidova vážnost upadla a dnes už z něj má valná většina liscannořanů akorát tak randu.

Nazítí se liscannořané scházejí před hospodou. Erlanth, Páin, Llandaff a Edudant tady čekají na Nestora Burmu a Tři Divoké Vepře, což je pravé a poněkud neobvyklé jméno psychopatického krolla Ušouna. Po chvilí na určeném koni doráží Sivel Chrastník, který se usadil v Samotě, kde žije také Sarim. "Kde je Pralesák?", táže se Nestor Burma netrpělivě. "Rion mu upekla zálesáckej dort, aspoň podle smradu, co se šířil lesem, takže počítám, že jen co ho spořádá, hned přijede", praví klidně pan Chrastník a otírá zpoceného koně svým pláštěm. "Mám pro vás novinku. Je to taková blbost", říká Llandaff, aby řečš nestála, "Dorgis, ten ardasanskej lotr, si kousek od Nurnu na kreji lesa začal stavět srub. Zatím je to sotva rozestavěný, ale za měsíc, za dva, to může bejt docela pěkný hnízdečko". "Jó, ten spratek to

brady. Rychle se však vzpamatoval a dál se rozmáchal, ale nic se nedělo. Jeho nepřítel se ho zřejmě zalekl. Orglaff tedy zaujal strategické místo u stěny a čekal, co se bude dít. Chvilí se nedělo nic, ale pak se před trpaslíkem objevil d'áblík, podobný Šplouchovi, až na to že neměl kalhotky ani žádné jiné oblečení, a obdařil ho svazkem blesků. Orglaff se vrhl stranou, ale blesky si ho našly a zranily ho tak, že se raději po dopadu na zem už nehýbal a dělal mrtvého. V tu chvíli se probral i Cecil, ale když viděl, co se kolem děje, rovněž se sesul k zemi doufaje, že si ho nikdo nevšimne. Doufal však marně, což zjistil ve chvíli, kdy k němu přišel d'áblík a začal mu skákat po břiše. Cecil zařval bolestí, ale pak ho napadlo, že je vlastně kouzelník a hyperprostorem se dostal pryč. Když ležící Orglaff viděl, že vedle něj stojí zmatený d'áblík, napráhl se a zasadil mu ránu řemdihem. Netrefil však zcela podle svých představ a rozčilený d'áblík ho kopl kopýtkem do obličej.

Rozhodující boj se však odehrával někde jinde. Lynhaard, který už rovněž nabral vědomí, dál ztuhle stál, ale přitom se nanápadně rozhlížel po místnosti a svým netopýřím sluchem zachytil kus před sebou jinak neviditelnou postavu. Vyskočil a zaútočil. "Zděšený výkřik iluzionystův už nezaslechl, neboť zasvištění jeho čepele bylo rychlejší. V tu chvíli přestal bojovat i d'áblík a podíval se na svého mrtvého pána, přesněji řečeno tím směrem, anšto Hoolden byl stále neviditelný. Toho využil Orglaff a rozmlátil mu hlavu řemdihem.

Zakrátko se probrali z mrákot Krochta a Griffin a vrátil se Cecil. Pak došlo k oblíbené činnosti obírání mrtvol, což bylo ulehčeno tím, že se Hoolden tělo zviditelnilo. Kromě věcí cenných i těch zdánlivě cenných mu byla rovněž uříznuta hlava, jako důkaz úspěchu. Lynhaard sice tvrdil něco v tom smyslu, že kdyby byli dobrodruzi v Gwendarronu přistiženi s hlavou v batohu, mohlo by dojít k jejich stíhání, ale jeho touha po penězích nakonec zvítězila. Vždyť za hlavu Swirriad pěkných pár zlatek přidá.

Pak došlo k prohledání iluzionistova obydlí v jeskyních. Kromě normálních prostor jako byly bohatá spížima, bohatá knihovna a bohatá pokaldnice, objevili druzi ještě jednu jeskyni, která, jak usoudili, sloužila jako zkušebna kouzel. Dalo se tak soudit podle očouzených stěn a různých ohořelých zbytků dřeva a kovů. Uprostřed místnosti stál stolek a na něm byla položena objemná kniha. Krochta v ní po krátkém luštění poznal knihu kouzel temné magie, ale přez maximální úsilí se mu nepodařilo otočit stránkou, neboť kniha byla zjevně magicky chráněna. Alespoň si proto opsal obsah

stránek, které byly na vrchu s tím, že se tím bude zabývat později. Momentálně měl důležitější a příjemnější starosti s nakládáním pokladu. Naštěstí dobrodruzi objevili iluzionistův soukromý východ z jeskyní, kde byla postavena stáj a v ní dva koně. Bez nich by dobrodruzi možná zlato ani neodtáhli, i když o Nurnských je známo, že aby pobrali zlato, zahodí raději některé zbytečnosti jako jídlo, pití, křesadla a podobně.

Cesta zpět proběhla bez zvláštních příhod a rovněž tak finanční vyrovnání s Swirriad. Zajímavé věci se začali dít až při dražbě. Dobrodruzi za všechny cetky, které byly považovány za magické, platili sumy, za něž by si mohli postavit menší zámek. Kdyby se to tak dověděly manželky. Podobný pokles ceny zlatáku už v Nurnské družině dlouho nenastal. Zdá se, že nejbližší nabídky k práci budou muset být opravdu lukrativní, aby se dobrodruhům vůbec vyplatilo vydat se na cestu.

* Hrobníkovy pohřební novinky *

Toto je poslední historické prohlášení k občanům z pera bývalého hrobníka Bangorda, jenž je nyní trestancem a liscannorským vyvrhelem

Občané!

V rámci zajištění vaší nehynoucí slávy a věčné vzpomínky na vaši ctěnou osobu jsou počínaje světnem 1038 k dispozici následující pohřební novinky. Příplatek je nutno složit v márnici č.p.10 nejpozději týden před úmrtím.

1. Vyvěšení zprávy o úmrtí na nárožích v Nurnu:

10 zl./ 4 oznámení

2. Čestná stráž u rakve až do pohřbu: 15 zl.

3. Slavobrána z chvojí u vchodu do hřbitova: 30 zl.

4. Pohřební hudba: malá 40 zl.
velká 70 zl.

5. Smuteční hosté a plačky:

šetku navíc. Celá výhra je zabavena, ale k proklamované bitce nedochází, neboť podvodník zbaběle prchá oknem. V maštali si balí hlavu do hadrů, pleť pomatává kolomazí a takto přestrojen se vrací zpět do šenku. Tam se vydává za assuaenského prodejce koberců. Jeho dětinská lest kupodivu vychází, což v Sarimovi vyvolává neskonale úctu k sobě samému, a trojice dobrodruhů se jde posilnit spánkem na pokoje.

Dorgis Ardasanský za vyžebnané peníze kupuje rolníčky a vrací se k Červené sedmé. Nestor Burma už začíná být v náladě a baví své okolí prostými historkami, které se snad ani nemohly nikdy přihodit, protože jsou neskonale přitroublé. Asi po půl hodině už je Dorgis netrpělivý, protože prošťuroval celou almužnu a teď několik sklínek pije na dluh. Venku se ozvala rána a do sálu vpadl zchvácený Sivel Chrastník s ošoupanou truhlíčkou v ruce. "Vodtáh... hug...", dusí se Chrastník, jenž nemůže popadnout dech, "Vodtáhněte myho... hug... hug... koňa. Je vyřízený". Ufícený hraničář, páchnoucí koňským potem, se kácí na židli a otevírá truhlíčku. Je plná kulatých zlatek, poctivě naspořených. "Že mi zaplatíš jednu z těch krasotinek, Siveli, kamaráde?", požaduje Dorgis půjčku. "No, jasně, Dorgisi", sípe Sivel a odpočítává žebravému barbarovi jeho díl. "Nebo radši dvě. To už máš jedno, jestli jednu nebo dvě. To pak stojí jenom dvakrát tolik, víš?", vytahuje Dorgis na dobráckého hraničáře průhledný trik. "Jestli ti to udělá dobře, starý parde, tu máš". Nestor Burma se usmívá jako sluníčko a půjčuje si od Sivela také. "Hele, kamaráde", kroutí se Ardasan jako had, "Puť mi ještě pět stováků, abysme to jako zavokrouhlili. Já bych ti vo to neřikal, ale dělám to jenom pro tvé dobro. Zavokrouhlený dluh se líp pamatuje, to je svatá pravda. Takže já sem vlastně takovej dobrák, když si to vod tebe pučuju, víš?". Sivel Chrastník, prostý chasník ze samoty u lesa, který nikdy nepoznal lidskou zášť, krutost a faleš, takže v její existenci ani nevěří, vysypává zbytek obsahu truhlíčky do Ardasanových nenasytných kapes. Dorgis je doslova ve svém živlu. Pánovitě listuje v obrázcích místních krasavic a objednává: "Tak Burmovi tuhle zrzavou, pro pana Chrastníka tuhle křepelku s těma dlouhějma nohama, potom tudletu z druhý stránky a já si vobjednám, tak třeba tůdle čtrnáctku, patnáctku a šestnáctku". "Á, mladý pán je zřejmě znalec ženské krásy, není-liž pravda?", ptá se se zájmem majitelka při předběžném kasírování hostů. "Sem Dorgis Ardasanskej, velkej boháč a světooběžník", chvástá se alchymista, který ještě před chvílí měl tak hluboko do kapsy, že nemohl najít dno, "A to vám povídám, každý tý křehotince dáte

na krk rolníčku, co mám tudle v kapse". Na to úchylný alchymista vytahuje šest mosazných rolníček. "Ně, rolníčky né", brání se Nestor Burma, ale je mu to houby platné, protože je opilý a navíc si peníze taky vypůjčil. Povedená trojice úplně bohůpustě kašle na nějaké páčení informací ohledně krádeže v Nurnské knihovně a jde se bavit na pokoje.

V Nurnských ulicích a uličkách vládne naprostá tma. Nikde se nic nehýbe. Na střeše plačtivě zamňoukala kočka a od zdi oprýskaného domu se odlepil stín. Velký stín. Temná postava zlověstně obchází zahradu a dům pána Nothgerda, slavného královského vojevůdce. Honosný dům s malými věžičkami se tyčí k ztemnělé obloze. Tajemný muž trochu nemotorně přelezl zeď a svalil se do trávy. Možná je to nějaký lupič, uprchlý trestanec. Může to taky klidně být vrah. Nájemný zabiják, který jde zavraždit velitele gwendarronských vojsk nebo psychopata, vraždící pro ukojení svých šílených choutek. Muž se na chvíli zastavil a naposledy se ohlédl. Tvář mu na okamžik osvitily měsíční paprsky. Ano. Je to kroll Ušoun, zvaný Tři Divocí Vepři. Nední to žádný vrah ani psychopata. I když...

"Vstupte dále, pánové a posad'te se", vyzval velitel trestnice Grokh, mohutný barbar, pány Erlantha Linfalase a Llandaffa Quonsettského. Ti se slušně usazují v pohodlných křeslech přijímacího sálu a rozhlížejí se kolem. V krbu hoří oheň, na zemi leží drahé koberce, stěny jsou pokryty nákladnými freskami. Inu, toto povolání je zřejmě výnosné. Alespoň tady, v Gwendarronu. "Tak, pánové, v jaké věci přicházíte?", táže se Grokh a odkládá kachní stehno. Ústa utíká do bílého krajkového kapesníku a mocně upíjí vína z cínové číše. "Takže já tudle se sousedem", promlouvá zdlouhavě hovornější Llandaff a ukazuje na kamaráda Linfalase, jenž se zase tváří jako nekňuba a mocně koulí těma svýma bezelstnými očima. "Sme přišli orodovat, aby nám bylo dovoleno poklábosit s jedním trestancem. Tejčilo by se to teda vězně Dutáka Šlohníka, co bručí za pokus vo zcizení soukromýho majetku v Nurnský knihovně". "Jó, jó, to je pravda. My sme totiž takový soukromý vočka", praví stydlivě Erlanth a na důkaz pravdivosti svých několika slov mrká těmi svými kukadly. "Kontakt s vězněm, pánové, není v zásadě nemožný", poučuje vlídně Grokh, "K trestanci dutákovi vás ale pustím až mi ukážete povolení z královského dvora". "Dobře, pane Grokhu", říká Llandaff ukázněně a nesnaží se ani smlouvat, "Brzy se vrátíme i s povolením. Dobrou noc, vinšuju". "Dobrou", usmívá se

chtěli rádně odpočinout a ošetřit rány.

Po několika hodinách se odpočatá družina vydala nazpět. Druzi prolétli dveřmi a utkali se se třemi ohnivými psy, s nimiž si rychle poradili. Několik popálenin jim však na náladě nepřidalo. Přesto pokračovali v cestě, která nyní vedla dlouhým klikatícím se tunelem, jenž ústil do velké jeskyně, kterou lucerna ani zdaleka neosvětlovala. Družiníci postupovali opatrně dál, když tu se před nimi objevil - ohnivý drak.

"A sakra, drak", vydechl Krochta a začal si mumlat zaklínadlo. "Mizíme, rychle", ozvalo se několik hlasů kolem něj a on zjistil, že stojí strašnému nepříteli sám. Ostatní už byli na cestě zpátky, a proto čaroděj neváhal a pustil se za nimi. Ucítil však v zádech zvyšující se žár a poslední co viděl byly plameny vyšlehnuvší všude kolem. I ostatní zasáhla obrovská plamenná zeď, která měla počátek v drakově tlamě. Nejprve dostihla Cecila, neboť se opozdil, jak mu kouzelnický plášť vadil v běhu, a mladík vzplanul jako živá pochodně. Lynhaard a Orglaff pokračovali v běhu, přestože jim oheň sežehl kůži i vlasy a snažili se dostat do bezpečí úzkých chodeb. Griffin se snažil běžet za nimi, ale nejednou zjistil, že ho nohy už nenesou. Cítil v celém těle palčivou bolest, ale přesto se pokusil plížit se pryč. Nešlo to. Snažil se napnout poslední zbytky sil, ale pojednou zjistil, že už se nedokáže ani nadechnout. A najednou byla všude tma.

Lynhaard úspěšně dosáhl chodby, když tu jeho uši zaslechli něco, co tam v žádném případě být nemělo. Chodba byla přehrazena zdí. Lynhaard chtěl zeď prorazit, ale nešlo to. Alespoň se o ní opřel a z hluboka kýchával. Vyčerpaný Orglaff se zastavil vedle něj. Když se otočili, spatřili, jak je z ústí chodby sleduje drak. Zdálo se, že se směje. Trpaslík Orglaff nesnesl tíhu okamžiku a vyrazil kupředu, toče nad hlavou řemdihem. Po jeho ráně se z drakova boku odlouplo několik šupin, ale vzápětí trpaslík inkasoval zásah pařátem a zmizel ve tmě letíc v nepřírozeně zkroucené poloze.

Lynhaard se skřivil v rohu a pozoroval draka. A drak pozoroval jeho. Pak se nadechl a z jeho tlamy vyšlehl plamen, který zaplnil celou chodbu a sežehl všechno, co se v ní nacházelo. I krolla.

Dobrodruzi se probrali v malé zatuchlé cele nezranění, neokradeni. Chvíli se po sobě zmateně rozhlíželi a pak upřeli pohled na jediný východ z místnosti, zavřený mříží, za níž stál muž. Byl oblečen celý v černém a rovněž jeho vlasy sestřižené nakrátko byly černé jako havraní peří. Muž měl ruce zkřížené na prsou a občas bylo vidět

zalesknutí se nějakého toho prstenu. Na jeho tváři si pohrával lehký vítězný úsměv. "To je von", zašeptal kdosi v cele, ale jinak tam bylo ticho jako v chrámu.

"Tak vy jste mě přišli zabít", promluvil muž klidným hlasem. "Neé...", začal Krochta, ale mužův pohled ho umlčel. "Moc jste nevyznamenal. Ale rozhodl jsem se vás nechat naživu, pokud mi tedy prokážete malou službičku. Zabijete Swirriada. Určitě s ním máte dohodnutou schůzku, až to vyřídíte tady, tak to nebude problém. Každý z vás má na ruce prsten". V tu chvíli zraky všech sjeli k vlastním dlaním. "Ty prsteny vás zabijí", pokračoval muž, "Pokud se mě budete snažit podvést, nebo jestli se mi bude zdát, že nepracujete dost rychle", muž se odmlčel, aby nechal své slova dopadnout plnou silou. "Tak zatím", rozloučil se a odkráčel z dohledu. Po chvíli se začaly stěny vězení jakoby rozpouštět až zmizely úplně a dobrodruzi se ocitli na pusté pasece uprostřed lesa.

"Tak, co teď?", zeptal se Krochta po několikaminutovém mlčení, kdy se všichni snažili stáhnout si prsten z ruky, "Ten krám tam drží jako přibítej". "Zabít elf", pokrčil rameny Lynhaard. "Ale jak na to?", zeptal se Orglaff pochybovačně. "Já si vezmu kouzelníka", začal Krochta navrhopvat varianty boje, "Lynhaard válečníka". "Jó, a von Lynhaard zabít", zatvářil se kroll odmítavě. "Seš nákej válečník, krolle, ne?", podíval se na něj Krochta přísně. "Ale bát se více silných". "Je to vobyčejnej barbar. A já ti hned pomůžu. A Orglaff taky, že?", zadíval se Krochta na trpaslíka. "Já bych radši sejmul toho člověka. Kdo ví co umí", prohlásil Orglaff poněkud nejistě. "Dobře, jistota je jistota", souhlasil Krochta a Orglaff si oddechl. "A já bych se mohl schovat někde ve stínu a v pravý čas se do toho vložit", ozval se Griffin. "Neměl bys radši střílet?", zeptal se podezíravě Krochta. "Ty chceš bojovat venku?", podíval se na něj Griffin překvapeně, "Eště nás někdo uvidí a udá. To chce zatáhnout je do místnosti a potichu vyřídít". "To je fakt", zamyslel se Krochta, "Takže sme domluvení", podíval se po ostatních. "A co budeš dělat ty Ččo?", obrátil se Griffin na Cecila, ale směřované přezdívkou mladého kouzelníka se tentokrát nikdo nezasmál. "To teprv uvidíte", zabručel tázaný. "Počítat s ním asi moc nemůžeme, ale třeba se osvědčí", uzavřel Krochta.

"A co takhle se dohodnout", nadhodil Griffin nenásilné řešení, "Třeba nás toho dokáže zbavit". "Ale co když ne?", upozornil Krochta, "Pak se do nás může rovnou pustit". "Ja", ozval se Lynhaard, "Přijít o..., jak se to, moment

ranní pták. Plešatý chlap pohlédl do zrcadla a zhroutil se nad svým obrazem. Jeho obličej je příšerně upatlaný od sazí a kolomaze. "To musí dólu. To musí nutně dólu. Všicky by si země utahovali a říkali mi špindíro a pralesáku. Já je znám, ty zmetky. A to nejčko nemůžu potřebovat, protože sem děsně slavnej chlap a vůbec". Přitom si úporně drbe hlavu hadrem a myje se ve studené vodě ze škopku. Studená voda Sarimovi nevadí, je na ní z lesa zvyklý.

"Vstávat, vochrapové!", alarmuje druid své dva druhy, Páina Nórienského a Édu Tyglíka, "Válíte se tu jako prašivky v mechu, co mi rostou doma na komíně". Trpaslík i hobit se s nechutí zvedají, ranní hygienu takticky opomíjejí a balí si mošny. "Ted' bysme měli zvizitýrovat Nurnskou knihovnu. Tam musí ležet klíč k celý záhadě", dumá mocně trpaslík Páin, zatímco si češe dlouhé kudrnaté vousy. Potom je strká za opasek a trojice dobrodruhů míří k Nurnské knihovně. Vchod do úřadu stráží dva vojáci. Vlivem této skutečnosti začíná Edudant Škorpík kňourat a vytáčet se, že se mu do knihovny vlastně vůbec nechce a kdo ví, co ještě. Z vojáků v uniformách má Éda doslova panický strach, kterým trpí už od mládí, kdy v rodném Tiklu jako malý hoch kradl na tržištích. Nesčetněkrát byl také při činu chycen. Proto zanechává Páina se Sarimem, prochází se po městě a tropí si z místních lidí šprtouchlata.

Po obchodní cestě, vedoucí mimo jiné také z Liscannoru, přijeli dva jezdci na čerstvých koních. Dlouhé pláště jim vlají, jeden má na hlavě černý klobouk s rozložitou střechou, druhý je prostovlasý. Oba jedou ke královskému hradu. Ten prostovlasý nedočkavě pobízí koně železnou protézou k rychlejšímu klusu. S povolením z královského dvora směřují své kroky k nurnské trestnici. Éda Tyglík, který se právě vynořil na druhé straně ulice, volá pištivým hbitím hláskem: "Erlanthé, Llandaffé. Počkejte", ale jeho volání zcela zaniká v bušení kovářského kladiva z platněřské dílny v loubí jednoho modrého domu. Llandaff s Erlanthem vjíždějí do vrat věznice a brána se za nimi uzavírá.

Páin se Sarimem vešli do Nurnské knihovny, kde byli jen tak zběžně prohledáni. Nová bezpečnostní opatření. "Prosim vás, pánové, kde můžeme najít vrchního knihovníka nebo někoho, kdo je takříkajíc ve vobrazě", praví sáhodlouze šermíř Páin Nórienský, "Sme tu krze tu krádež". Oba dva jsou poslíčkem vedeni mezi dlouhými zaprášenými regály, plnými zaprášených svitků a knih, až k malé místnosti. Tam předstupují před omšelého starce s bílými vlasy a tlustými brejlemi na nose. "Brej den, pane knihovník", klaní se Sarim

Gorúdyjský, až mu v zádech křupe. "Téz, téz, mládenci, co si přejou?". "Zajímáme se vo tu sprostou zlodějinu, co se tady udála. Hlavně nám de, abych tak řek, vo ty knížky", odpovídá jindy málomluvný Páin. "Nó, tak řeknu jim, chlapci, co vím. Předem je upozorním, že to byly spisy dosti staré, pročež i vzácné. Hlavně se jedná o Pověst o pádu Elieldolu, knihu vázanou v kůži a zlatým písmem osázenou, od Smigriffa Gurma z roku 420, která pojednává o pádu nebeského kamene a vzniku Žiznivých písků. Dalším nskonale cenným dílem bylo Tajemství dlouhověkosti z pera Dróina I. z Nemirwaenu, jak známo, jednoho z králů Mubarrathu, kde se objevuje mimo jiné i návaznost na Eliel a Grull. Při krádeži zmizela také prastará alchymistická kniha, v níž byl vložen pergamen s názvem Odkaz Lunduma Tugrina. Nu, a v poslední řadě jde o záznam kohosi, kdo zřejmě patřil mezi četné přívržence a uctíváče Eliel a jehož jméno se nedochovalo, pojmenované Hněv astrálních sfér. To by bylo asi tak vše, co bych jim, mládenci, o tom mohl sdělit". Knihovník suchým hlasem dokončil výčet škod a napil se odstálé vody ze skleněné dózy. Během starcova proslovu si škludil Sarim nemusel ani dělat poznámky uhlíkem na útržek březové kůry, jak to obvykle dělává, protože trpaslík Páin vše, co knihovník řekl, si určitě zapamatuje až do konce života. Páin, přes všechny nešvary své povahy a na to, jak má malou a prostoduchou hlavu, je obdařen velkým darem. Má obrovskou paměť. Dokáže si z každického okamžiku zapamatovat i ten sebemenší detail, sebenevýznamnější útržek informace. Druid a trpaslík se radostně rozhodují hledat zbytek Nurnské družiny.

Modrooký Erlanth s předčasně prošedivělým Llandaffem stanuli tváří v tvář odsouzenci Šlohníku Dutákovi, malému hobitu s neposedným trnkovitým očima, v příšeří krrálovských kobek. "Je to známej recidivista, tendle Duták. Má to, takříkajíc v krvi. Je to jeden z potomků nechvalně známého kradláře Čmajzberky Dutáka, takže myslim, že až dojde k propuštění, venku se móc dlouho neovohřeje a zase bude kalupem zpátky v arestu", prohazuje jen tak mimochodem, zřejmě z nedostatku příležitosti si poklábosit, při odchodu strážný. Všichni tři konečně zůstali o samotě.

"Trestanče, sme vyšetřovatelé případu krádeže v Nurnský knihovně", začíná Llandaff nemilosrdný nátlak na veně, "Víme, že seš do toho namočeněj, takže kápní slzu pravdy, jak to bylo dovopravdy, sic tě roztrhnu!". "Pane, já nevim, vo čem jako mluvíte. Sem totiž čistej jako lilium",

se stal kroll Lynhaard. Z obecních peněz byl nově vymalován hostinec U hrocha a kousek za Liscannorem odhalen pomník památce mondragonského atentátu. V Nurnu byly vylepény pergameny k náboru nových družiníků. Nurnská družina musí mít pokračovatele!

Co dodat na závěr?

V hostinci Na provaze našlo smrt třiapadesát lidí. Těžko lze popsat utrpení jejich příbuzných, vdov a siroteků. Odporným a hnusným činem byl mondragonský atentát. A to vše jen pro fanatickou víru ve zvrácené ideály, pokřivené morální hodnoty několika zaprodanců. Zurhundovo tajemství spí dál pohřbeno v hloubi Žiznivých písků. Hlava Eliel ční k nebi a bude čnět dál. Dokud se nenajde někdo, kdo dokáže víc, než dokázala tato výprava. Nikdo nezvrátí vůli osudu. Nurnskou družinu však nic nezardousí. Žije dál v těch, kdož přežili, a ve vzpomínkách na ty, kdož položili své životy za správnou věc. Píše se rok 1034...

* Zabiti ohnivým drakem *

Getd z Ruindoru

Zima byla již na ústupu. Sníh pozvolna tál a na cestách začalo převládat bláto. Liscannorem se procházel Krochta Moskyt se svou manželkou a dával okázale najevo své bohatství. Jeho žena byla oblečena v norkovém kožichu, aby jí nebylo zima. Její hlavu pokrývala čepice z ledních líšek a uši zdobily masivní zlaté náušnice s perlami. V náruči držela dvouměsíčního Moskyta zabaleného v medvědích kožích. Máminy sukně se držel i druhý Krochtův syn Allen táhnoucí za sebou zlatou kačenku.

Krochta nahlédl i do hospody U hrocha, kde Lynhaard právě líčil několika zájemcům, jak krásný bude jeho nový dům. Kroll se totiž, jen co zboural stavení po Torpu Katzbalgerovi a na jeho místě postavil dům nový a větší, rozhodl, že si postaví ještě jeden, a ten bude největší v celém Liscannoru. Padl také návrh, že vzhledem k velké finanční hotovosti, kterou si druzi přivezli z posledního tažení, by se vesnice mohla obehnat hradbami. Zamezilo by se tak opakování situace, jež nastala při nočním napadení Liscannoru Muhamarovými vojáky i podobné události při příjezdu armidenských mnichů před necelými dvaceti lety. Přesto byl návrh zamítnut, neboť ke stavbě by bylo potřeba získat povolení krále, a momentální starosta Krochta Moskyt se v této věci

odmítl angažovat.

Lynhaard dále vyprávěl o své druhé dceři, která roste jako z vody. Jeho dcera se narodila jen o několik dní později, než Krochtův syn. Obě děti byly totiž počaty ve stejný den, kdy si dobrodruzi během tažení zaskočili na jednu noc přespat domů.

"Je jaro", ozvalo se ráno prvního deřtna Liscannorem. Slunce na důkaz, že to s jarem myslí vážně. zářivě svítilo a vítr přinášel příjemnou vůni probouzející se přírody. Liscannorští, kteří vítali i menší záminku k oslavě, se hned po ránu sešli v hospodě U hrocha. Tam druzi diskutovali o tom, co je letos asi čeká. Rozhovor přerušili tři neznámí muži. V čele stál elf v zinním plášti s holí v ruce. Po jeho boku byl člověk, rovněž z holí a statný barbar v brnění.

"Dobrý den", pozdravil slušně elf, "Hledám nějaké schopné dobrodruhy, a poradili mi, že ve zdejší vsi bych je našel". "Samozřejmě. Já jsem Krochta Moskyt, starosta obce. Jakékoliv přání mi můžete tlumočit". "Swirriad", představil se elf a přisedl. "Mám jednoho nepřítele", začal vyprávět, "A potřeboval bych se ho zbavit. Problém je, že má jednu věc, kterou by nade mnou získal moc, kdybych se přiblížil. Tu věc bych potřeboval získat". "Co je to za věc?", otázal se Krochta. "A kolik za něj dostaneme?", přidal se Orglaff. "Je to prsten. Masivní zlatý prsten pokrytý temnými runami. Dostanete za něj čtyřicet tisíc zlatých. V případě, že mi ho přinesete i s hlavou jeho současného majitele, dostanete padesát". "Za hlavu jenom deset", podivil se Orglaff, zběhlý v počtech z doby, kdy pracoval u svého otce, nurnského lichváře. "Bez prstenu proti mně nemá žádnou šanci", usklíbl se elf, "A když ho zabijete, určitě si odnesete jeho majetek".

"Já myslim, že to vemem", rozhlédl se Krochta po ostatních. "Lynhaard souhlasí", ozval se kroll a dále přítakal Orglaff s Griffinem. "Výborně", usmál se elf, "Můj protivník má sídlo ve skalách, na jižní straně Rugornských hor. Odtud je to asi den cesty. Já se sem přijdu každý den podívat, jestli už jste zpátky". Pak elf popsal druhou cestu k jeskyním, kde se nachází vstup do podzemí, a rozloučil se.

"Ták, ted' jsme čtyři", prohlásil Krochta, "To není mnoho. Neví někdo, co je s Ěnmilem?" "Propad kartám", oznámil Griffin, "Ale mám dojem, že mu to moc nejde. Už v tom nechal hezkejch pár zlatejch". "No jo. A dluh za dům ještě nezaplátil. Jestli bych ho neměl nechat vystěhovat", přemýšlel Krochta, starosta obce. "A ten válečník, Gerhard, v tom jede s nim", nadhodil Orglaff. "To

toulá po nějakých túze vysokých horách, jak chytil tu toulavou slinu. Takže, když to vezmu kolem a kolem, víc nás ani být nemůže". Družiníci se v červenosedemské šatně houfují do chumlu a předávají si navzájem veškeré informace ohledně těch starých svazků. Nestor Burma začíná být neobyčejně výřečný a pronásí dlouhou řeč o tom, jak by se lidé měli mít rádi a také, jak je dobré mít silného a statečného vůdce. Páin Nórienský moudře pokyvuje vousatou hlavou a říká to svoje: "Hm, hm, to je prauda. Hm. Mňo. Asi bysme měli zvolit toho vůdce, no". A Nestor Burma hned na to: "A to zase jó. Vůdce, to jó. A tak já se hlásím jako vhodnej kandidát, protože všechny náležitosti vohledně tý síly a vodvahy splňuju, takže vám děkuju a svatosvatě slibuju, že budu spravedlivej a dovedu vás k věčným vítězstvím". Kroll Ušoun se tváří krajně vzpurně, protože jakékoli vůdce už od mládí nesnáší, a to přesně od doby, kdy mu jako malému děcku syn předáka mallikomských přistěhovalců ukradl kuličky. Družinictvo se tváří krajně zaražené. "Jestliže se vůdcem může stát kdejaký sralbotka, tak to klidně můžu být i já!", vznáší nesmělou námitku Edudant Škorpík z Tiklu, protože mu trošku vadí, že Nestor Burma, jehož členství v družině je nepoměrně kratší, jest podstatně uznávanějším. Nastává tedy volba vůdce a tím se stává ctihodný pan Llandaff z Quonsettu, čaroděj a učenec. Nestor Burma nadšeně a hlasitě tleská, což kroll Ušoun komentuje temnou poznámkou: "Řiťolezec. řiťolezec", což však Burma nevnímá a dále nadšeně tleská a vzdává hold novému vůdci. Družinový šprýmař Éda troubí na trumpetku a v mezidobě nazývá mistra Sivela Prďochem, protože se všichni smějí, až se tzv. "za své břicha popadají". Družiníci se konečně rozhodují, že zabalí své tlumoky a vyrazí na cestu na sever.

"Vzhůru, vzhůru, všichni druzi!", zavelel čaroděj Llandaff a máchl paží do prázdna. "Na činy veliké, na dálky nezměrné", vykřikl nadšeně Éda Tyglík a přivázal si na tornu křiklavou trumpetku a zcela nový krasohled z poutě. "To bude krása", výská mág Erlanth. Jeho železná paže jako na souhlas hlasitě zavržala. "Ať každý do sebe ruma vrazí", zabručel temně tupec Prase a v jeho nabobtnalém psychopatickém mozku se uhnízdl dovětek, že to ještě všichni budou potřebovat. Kdepak, konec světa se už určitě blíží.

Cesta na sever probíhala bez nějakých zvláštních příhod, pouze proklatým Merionem se jeho poněkud mlčky. Družiníci byli pobledlí a z jejich těkavých pohledů číselo nervozita. Dokonce ani Éda Tyglík rozpustile netroubil na pouťovou trumpetku a neprováděl své poťouchlé kousky.

Jenom Dorgis Ardasanský se zase začal vybarvovat. Jakožto alchymista nabídl Nestorovi, že mu za tisíc zlatek odprodá jeden velmi vzácný lektvar. Lektvar mlhoviny. Důvěřivý Nestor zajasal, uschoval flakónek do torny, ale netušil, že malá skleněná lahvička namísto vzácné kapaliny obsahuje obyčejnou vodu. Nejdražší vodu v celém Starém světě. A to mohl být rád, že zmetek Ardasan jako náplň nepoužil raní moč nebo jed. Ale cesta pokračovala dál a nic netušící Burma klusal na svém koni s ostatními. Jak se družiníkům ulevilo, když konečně dorazili do Salieny. V Mondragonu došlo k jedné zastávce v hostinci Na provaze, o němž se píše ve druhém dílu Historie a Nurnští si zde odpočali před posledním úsekem cesty. Po sedmnácti dnech jízdy koňmo se na obzoru objevila silueta svobodného města Olvornu. Po chvíli družiníci dojeli k mostu nad hlubokou třlinou, kterou za dlouhé věky vytvořila prudká říčka Rawwanil. Zde byli zastaveni výběřcími mýta.

"Jsem Halgist, strážce mostu. Zaplat' mýtné, bratře", zvolal mohutným hlasem neméně mohutný barbar divokého zjevu a sporych šedin. "Kolik to bude?", ptá se ustaraně lesák Sarim, který jede odvážně včele družiny. "Dělá to pět zlatek i s koněm". "To je docela dost peněz", škemrá druid o slevu, "Sme skupina. Nedostali bysme tu skupinovou slevu?". "Ty psi patřej k tobě?", dotazuje se hrubě Halgist. "Ale pane, já mám jen tudle toho jednoho dočista malýho vořecha. To se asi ráčej mejlit", strachuje se škuldlivce a bojí se, že mu mýtař ještě zvedne stanovenou průjezdni taxu. "Je vidět, bratře, že nejses místní. Jinak bys věděl, že nemáme veškerou tu lidskou, elfí a ostatní chamrad' rádi, protože pase po pádu naší barbarovlády", kaboní tvář mýtař Halgist, "Takže buď rád, bratře, že platíš čtyři krát míň, než ta lúza, co se za tebou táhne jako smrad". "Mám tam ještě kamaráda", veselí se Sarim a falešná očka mu žhnou zadostiučiněním a pýchou nad svým barbarstvím, "Je to taky barbar, menuje se Dorgis a mám ho rád, protože je to vopravdickej přítel a nikdy nezradí. Taky je pravdomluvněj a...". "No dobře, bratře", zarazil přítrž Lesákových řiťoleveckých slov voják vybral od něj a Ardasana po pěti zlatkách. "A ostatní to mají za dvacet. Vítejte na půdě svobodného území Olvorn, kde po prolití množství krve vládne konečně pořádek, mír a spravedlnost. "Je jediná spravedlnost", zabručel temně psychopat Prase a se zvýšeným úsilím vysázel na Halgistovu dlaň mýtné. "Já!". Nurnští se smíšenými pocity překlenuli most přes Rawwanil a zamířili k hradbám Olvornu. Vlastně o hradbách se ani nedá mluvit. Jediné co z opevnění stojí, je

takového kursu.

K dramatickému rokování však dochází v jednom zastrčeném zákoutí tohoto města. Tam se na starých bednách od psiho loje schází tajně zasedání služebníků Skrekha. Je zde mozek celého spolku, pomatený Bukvoj Draplák, nechbí samozřejmě Keron Arratský a spratek Yargell z Ardosui. Kupodivu se dostavuje i barbar Salinger a hobit Asasinn. Zde Draplák přednáší svůj plán pomsty, která má jednoupostihnout všechny zpropadence. S těmito slovy podává svoji truhlu Salingerovi. Densir od Drapláka dostává darem sluneční prsten, další část plánu. Všichni vědí, co mají dělat, všichni se připravují na nadcházející události. "Skrekh je v nás!", vřeští fanatic Draplák. "Až na věky věkův!", odpovídá sbor hlasů. "Chvalme jeho sílu!", pokračuje tlusté prase. "Ničme zástup poblouděných!". Poté, co se Draplákovi podařilo zfanatizovat dav, považuje svou úlohu za dovršenou. Balí si tornu a s výrazem zadostiučinění pokradmu jako zloděj opouští město. Půjde dál světem a bude šířit víru. Bude žít životem světa a stane se nesmrtelným.

Nurnští se scházejí v hostinci Na provaze. Zmetek Ardosuie se tváří jako cukrkrandl a s každým se poplácává po zádech. Pocukrovaná zmije. I Keron se snaží vypadat jako dobrák. Všichni pijí, bujaře se veselí. Barbar Salinger v nestřeženém okamžiku podstrkuje pod Yargellovu sesli Draplákovi truhlu obalenou v kusu látky. Přesně podle plánu. Důvěřiví družiníci nemají ani ponětí, co se na ně chystá. Yargell všem objednává rundu. Thandar Kall nadnáší, že by se chtěl v tomto městě zapsat do alchymistického kursu. Hobit Asasinn se vytrácí na záchod. Kouzelník Keron se připravuje vyvolat kouzlo. Salinger dřepí na své židli a trápí jej výčitky svědomí. Teď všichni zemřou. Asi si to zaslouží. Za to věčné urážení a nedoceňování jeho schopností. Ale ze Skrekha má strach. I ze všech těch jeho přívrženců. Barbar Salinger se v této chvíli rozhoduje zemřít s ostatními. Prostě spáchá sebevraždu. Yargell pod záminkou, že jde objednat další rundu, odchází k výčepnímu pultu a dává signál Keronovi. Ten se v mžiku hyperprostoruje z dosahu a tu se na Yargellově prostředníku sotva znatelně blýskne prsten. Sluneční prsten. V tu chvíli z něj vylétá svazek modrých blesků namířených proti Draplákově truhle.

Městem se rozlehlá strašlivá detonace a část hostince Na provaze se zborčila. Oblak prachu vzlétl k obloze a v mnoha okolních domech tlaková vlna roztržila okna. Kolem místa katastrofy se začíná srocovat dav zvědavců, z hromady sutí je slyšet nářek zmražených lidí. Davem se prodírá

Keron a pátrá po svých kumpánech. Nachází Asasinna, ale po Yargellovi a Salingerovi ani stopy. Na místo neštěstí dorážejí vojáci a celou oblast uzavírají. Začínají záchranné práce. Po nějakém čase je vyproštěn zle pošramocený Yargell, který se hlásí jako očitý svědek sebevražedného útoku skupinky úchylných cizinců. Podle něj však nejspíš našli v rozvalinách smrt. "Kde je Salinger?", ptá se Asasinn, jenž měl barbara přeci jenom rád. "Byl pomalej, tak chcíp. Není ho škoda", ukazuje doted' skrytou stránku svého pokřiveného charakteru ten špinavec z Ardosui. "A co uděláme teď?", dotazuje se Asasinn. "Přihlásíme se k záchrannejm pracem a ukradneme, co můžem", vykládá svůj krkavčí plán Skrekhův zaprodanec Yargell. "Tak to se můžem docela pěkně napakovat. Ty hajzlové byli pěkně bohatý", mne si pracký Keron, "A měli spoustu móc zajímavých věcíček". Trojice zrádců však místním vojskem není vůbec na místo neštěstí propuštěna. Yargell se však nevzdává. Najímá si vůd a jde přemlouvat vojáky, jestli si může vodvézt mrtvolý svých ubohých přátel, kteří při neštěstí pravděpodobně přišli o život. Je mu sděleno, že až práce skončí, bude si moci odvézt, koho chce.

V pozdním odpolední jsou ostatky vydány. Těla Nurnských jsou ve zuboženém stavu. Většina osobních věcí jim chybí, ale to ty tři vrahy vůbec nezajímá. Kochají se pohledem na potrané ostatky svých někdejších nepřátel. "Kdepak, mrtví nekoušou", chechtá se Ardosuie a kope nebožtíka Rollda do hlavy. Zálibně si prohlíží pahýl jeho ruky a jde se shánět po zmizelé končetině. Tu brzy přináší a metá s ní na vůz. Asasinn se tváří pochybovačně, možná se mu nezdá, zda znesvécovat lidské ostatky je správné, ale Keron a Yargell řádí jako zvířata. "Tak z Thandara toho vopravdu moc nezbylo", vřeští Keron, "Jenom ta hlava mu na krku drží jako přibitá". "A ty dva pitomý kouzelníci sou taky uplně na kaši", huláká Yargell, zatímco nabírá těla vidlemi a háže je na vůz, "Nó a to ani nemluvim vo tom blbci Salingerovi, toho by ani vlastní máma nepoznala". "Ale podívej se na toho krávu Nórienského. Ten snad vydrží všechno, teda až na malej detail. Chybí mu život, he hé", tlemí se Keron, který v životě nikdy nic nedokázal a teď si konečně vyléčil jeden ze svých četných mindráků, "Kdepak, ten Bukvoj to měl všechno do podrobností spočítaný". "Ten všívej trpaslík totiž chodil pořád v plechu, dočista jako nákej plechatec, proto vypadá ještě pořád jako člověk". "Byl to chlap jako hora, a teď je z něj brambora, cha chá", svíjí se primitiv Keron a s pomocí druhého kouzelníka hází Páinovo tělo na hromadu jeho mrtvých přátel. "A teď hijó na

zaplivané námořnické putyky U rybí kostry. "... A pak si usek ruku", dokončila bába svůj prostoduchý příběh a náhodní posluchači se rozešli zase po svém.

Rybí kostra je opravdu drsná severská putyka, plná různých pochybných existencí, vesměs mořských vlků, ale i jiných, kteří mají k moři blízko. Nurnská družina se setkává s krajní nevraživostí místních štamgastů zaplivané knajpy. "Nejste tu vítaní, prašiví cizáci", vykřikuje jeden barbar, chlap jako hora, sedící nad žejdlíkem místního ležáku. "Jó, nemáme rádi cizáky, to je pravda!", přizvukuje opilý děda s námořnickou čapkou. "To sou praví barbaři nacionalisti", mudruje Llandaff a postrkuje dopředu Sarima, ač se mocně brání. Sarimův zjev však vyvolává v sále uctivé ticho. Je to totiž barbar každým coulem. Vypadá přesně jako hrdinové ze starých barbařích ság a pověstí. Alespoň na první pohled. Dorgis cítí, že situace se příznivě vyvíjí a hrne se také dopředu. Druid z lesa, přezdívaný Pralesák, vyhlíží poloprázdný stůl, přisedá si a zaprádla hovor s divným chlápkem, který cucá jahodové mléko s rumem. Nurnští si sesedají okolo.

"Buď zdrav, barbare", začíná vyzvídat Sarim, "Neznáš někoho ménem T. Zaikh?". "Né, drahouši, to né. Já znám nejvíc Tlustýho Žoka, víš? Chceš? Já tě s ním seznámím", usmívá se přítrouble přihřátý, asi třicetiletý barbar. Sarim se tváří jako počurané dítě a neví, co má dělat. To si divný chlapiček špatně vykládá: "Víš, jmenuju se Gožin a ty se mi líbíš, fakt, jsem z tebe úplně paf, srdíčko". Sarim polekaně kouká po svých družích. Ti se smějí a nemíní mu nikterak pomoci. "Víš, co mě na tobě nejvíc rozpáluje?", líká se k ubohému Sarimovi hnusák Gožin, "Máš krásné vysoké čelo. Úplně jako dětskou prdíčku". To už v Sarimovi vzrostlo odhodlání. Ten přihřátý chlap tady si z něj tropí nemístné žerty. A potom bude všem dobrodruhům jediné tak pro smích. Čelo jako prdíčka, no kdo to kdy slyšel. Taková hanba! "Fuj, prase", rozeřval se brunátný druid a dal se na ústup. "To jsem nevěděl, že je holoubek takovej pintlich", praví Gožin překvapeně a pak se obrací na další objekty svého zájmu, dva z nejpohlednějších liscannořanů, elfy Llandaffa Quonsettského a Erlantha Linfalase. Hned je zve k sobě domů na večer ve čtyřech, prý pozve ještě jakéhosi Tlustého Žoka, což bude zřejmě podobný případ. Kouzelníci z legrace slibují, že se určitě zastaví, obzvláště po zjištění, že Gožinovo doupě neřestí je právě přes ulici proti škole alchymie. Družiníci se radí, co dál. Llandaff navrhuje, ať se tady ubytují, ustájí koně a potom se rozeběhnou na vlastní pěst shánět nějaké informace ohledně záhadné postavy pana Zaikha. Nestor Burma na to říká, že nikam nepůjde, pročež druhům

uvaří večeri, totiž toho velkého lososa, co se mu pořád ještě houpe v sedle. Poté odchází za hostinským, aby si domluvil přístup do kuchyně. Dochází na Llandaffova slova, a tak jsou objednány pokoje a ustájení koně. Družiníci vybíhají do ulic, aby do večera sehnali nějaké informace. Ne však všichni.

Nestor Burma je šťastný. Hostinský od Rybí kostry mu dovolil, aby lososa upravil po svém. Navíc, v téhle hospodě se mu líbí. Vždyť páchne mořem, mořskou solí a jsou v ní slyšet hlasy a drsná mluva starých chlapů z moře. On taky velkou část svého života prožil na lodích. Jako kuchař. Ale občas taky někoho zabil. Než se jeho poslední loď potopila. Prostě, šla ke dnu a byl konec. Nestor Burma obdělává velikou rybu, cizokrajným kořením nešetří, chce, aby se krmě vydařila tak, jako nikdy. Vždyť je dnes velký den. Neví proč, ale cítí to ve vzduchu. Něco se stane. Něco velkého. Na to on má nos. Nos mořského vlka.

Družiníci běhají po městě a ptají se lidi. Někteří se dokonce netají s tím, že vyšetřují krádež v Nurnu, že jsou z Nurnské družiny a hledají Zaikha, zloděje, který to má na svědomí. A tajemný pan Thorgul Zaikh, který je ve městě také, má uši, které slyší. Proto se rychle hotoví k odjezdu na statek. Tam bude v bezpečí.

Dorgis Ardasanský vůdci kašle na nějaké sbírání pochybných informací. Nezáleží mu na nějakém tajemném chlapovi ani za mák. A na ostatních taky ne. Klidně by je všechny nechal rozdupat stádem olifantů. Kdyby nějaké měl. Takhle musí čekat. Pořád čekat, jednou se určitě naskytne příležitost, jak něco provést. Místo toho buší na bránu alchymistické školy a tam škemrá o magické předměty nebo aspoň ingredience, z nichž by si mohl nějakou magenergii vydestilovat. Dočista jako pouťový tatřman. Kuplíř a šejdíř. Proto je Dorgis nevybíravým způsobem ze vrat vykázán.

Tři Divocí Vepři, alias Prase, zakomplexovaný krollů úchylák, bloudí městem a má zase ty svoje černé myšlenky. Zase mu přeskočilo, jako už mnohokrát. Jako tenkrát, když u rybníka škrtil žáby. Pak je všechny sežral. Bylo mu z nich potom zle. Žáby jsou slizká stvoření, lidi taky. Blíží se konec Starého světa. Blíží se vykoupení. Jasně to cítí. Dnes, kdy se Ušoun stane nesmrtelným, nadchází. Dnes o půlnoci. Dnes o půlnoci započne vyvražďovat lidstvo. Systematicky. Neúprosně. Bez výjimek. Ó, jak se těší, až bude mít v rukou naprostou moc a vládu nad životem a smrtí! A tak kroll Prase začal

jedné zdi kamenné dveře. "Uf, to byla fuška", otírá si čelo pan Kall, který se na celou práci pouze díval, a zařazuje se do středu bojového šiku.

Společenstvo Nurnských prochází dlouhou chodbou a míjí tři výklenky. Potom po starém schodišti sestupuje do podivné kruhové místnosti. Z ní vedou tři další kamenná schodiště ústící do dvousáhových chodeb, zakončených přepažením s malými otvory ve zdech. Prozkoumáním otvorů je jakožto jediný družinový zloděj a specialista na pastí pověřen Kori Soliton. Ten se k svěřenému úkolu staví ležerně, ale přesto brzy vůdci předkládá výsledky svého pozorování. "V každý d'ouře je páka. Podle mě se za všechny tři páky musí zatáhnout", hlásí podivný zloděj Soliton, "Těžko říct, co to udělá, ale pasti tam podle mého názoru nejsou". Družina tuší trable. A právem.

Gwendarroňané se rozdělují na tři skupiny. Za jednu z pák jde zatáhnout Bukvoj Draplák. Jemu kryjí záda Thandar Kall a Páin Nórienský. Ke druhému otvoru se hrne Rolld z Erinu a za ním mág Llandaff Quonsettský se Sivelem Chrastníkem. Na Asasinna pak připadá úkol zatáhnout za třetí páku. U něj se tísní zbabělec Yargell z Ardosui, poťouchlý elf Keron, barbar Salinger, záda jim kryjí jednoruký mág Erlanth Linfalas a zloděj Kori Soliton. Na Llandaffovo odpočítání je pákami pohnuto.

Blaf! Místnost na zlomek okamžiku ozářil prudký záblesk světla, světla tak oslnivého, že jsou užaslí družiníci na několik drahocenných vteřin doslova oslepeni. Jenom do jejich mozků se vrývá zvuk posouvaneho kamene. "Ježkovy voči", zaklel nahlas Erlanth Linfalas, jehož chrpové oči se vzpamatovaly jako první a spatřily tu hrůzu. Místnost se zdála být najednou jakoby větší, prostornější. Připomínala spíše motýla, a pořádně velikého. To se zřejmě vysunuly posuvné části stěn a odkryly tak prostory tolik let lidským okem nespátné. A co víc. Druzi tu nejsou sami. V útočných smečkách už se blíží těla vlků. "To nejsou obyčejní vlci", je slyšet Llandaffovo upozorňování, "Ty sou sakra magický". Vlci jsou šedavé barvy, i rozběsněné tesáky mají šedé. Jako by ani nebyly ze zuboviny. "A kůži maj jako z kamene!", křičí Páin, jenž právě jedno vzduchem letící tělo vši silou přetáhl mečem a z místa střetu zbraně s pokožkou odlétl proud žhavých jisker. V družině nastává panika jako už mnohokrát během tohoto strastiplného tažení. Erlanth Linfalas se mocně soustředí a temně zařikává:

Kdo se nerdí, v tváři nach,
nezná vlastní krve pach,

to je věru divný brach,
zajde bídne, churšeláh

Z poslední zdravé mágovy dlaně vylétá několik malých bílých bíle zářících koulí a ty ve středu sálu vybuchují. Místnost je zaplavena ostrým bílým jasem. "Bílá střela!", juchá Llandaff, který o těchto věcech něco ví, "Erl vypražil bílou střelu!". A s tímto výkřikem doplňuje Erlanthův ohňostroj několika paprsky jasně zelené barvy. Krásná podívaná. Ale ne v tuhle chvíli. Asi třináct vlků se nehybně válí na zemi. Teď přicházejí na řadu poctivé zbraně. Rolld as Páin, každý z jiné strany se neohroženě vrhají vpřed. Vlci jsou však stále v přesile a svými tesáky trhají, na co přijdou. Je jisté, že nebyť Erlanthova čarování by byl boj asi brzy hotov. Spolu s masovým hrobem. Thandar Kall je napaden jedním vlkem a má s ním značné potíže. A navíc nikdo není poblízku. To takový Draplák před sebou zažehl jakýsi magický oheň, takže k němu vlci nemohou. Je mu sice kapánek horko, ale je v jistém bezpečí. Daleko nejhorší je vývoj situace na Erlanthově straně. Mág se kryje pod schody a je připraven v nejhorším případě čarovat hyperprostor do nějakého bezpečnějšího místa. V chodbě se teď tísní Salinger, Yargel, Soliton a Asasin a bijí se o bezpečná místa tím, že se navzájem vytlačují. Korimu Solitonovi náhle povolují nervy a rovnýma nohama skáče doprostřed smečky vlků. Ubohý zloděj je v mžiku doslova roztrhán na kusy. Ani Sivelu Chrastníkovi nepřeje štěstí. Dostává se do střetu s několika vlky a je zatlačen ke zdi. Kamenné tesáky jako ostré břity vytrhávají z jeho těla kusy masa. Po chvíli marného boje umírá. Mezitím Páin s Rolldem prorážejí hlavní smečku a několik zbylých vlků se rozprchává na všechny strany. Ti se stávají snadnými cíly Llandaffových blesků. Brzy je po boji. Unavení druhové se shlukují uprostřed a vyprávějí si zážitky z tvrdého boje. "Kori Soliton byl vůl, ale chudák Sivel si takovej konec nezasloužil", hodnotí situaci vůdce. Thandar Kall si se zájmem pozorně prohlíží nové prostory sálu. "Ty, Lland'o, myslím, že sou tady teleporty", přináší po chvíli důležitou zprávu. "Já nevím jak vám, ale mě se v tuhle chvíli nikam nechce", dí Rolld, "Spíš bych přivítal odpočinek". I většina ostatních sdílí jeho názor. Ne však Páin. To by ani nebyl on, aby se okamžitě nehnal do každého nebezpečí. Nórienský trpaslík je prostě takový neposed. Proto se chápne meče, nadhazuje si na záda tornu a bezhlavě vchází do jednoho z teleportů. Udělá to janom takové plaf, a trpaslík je pryč, dočista pryč. "Jestli tam něco je, tak to Pája vyrube", přemýšlí nahlas vůdce, "Počkáme v klidu

hlavě a vytahuje rezavý zubatý nůž. "A teď se, Žounsí, rozluč se světem. Byl si vyvolenej, abys zemřel první. Novej svět se rodí. Lepčí, spravedlivej a já tam budu vládnout. A ty, Žounsí, ty mi tam budeš sloužit. Navěky. Seš první na seznamu". Takové šílené řeči vede kroll Prase, takové odporné žvásty musí vyslechnout dobrák Burma před svou smrtí. Třetí část plánu nastává. Kroll noří dva prsty do Burmova oka a celou bulvu vytrhává ven. Nestor omdlévá. Oční nerv je tak dlouhý, libuje si Prase a do černého otvoru vráží kudlu. Nestor umírá. Potom Prase cpe oko zpátky do oční jamky, balí Burmu do postěradla a cpe pod postel.

Dorgis z Ardasanu se veselí s vykolávanou barbarkou. Je zrzavá jak pomočený mech. Pijí víno, mazlí se a netuší, že ve vedlejším pokoji došlo k vraždě. K nejšílenější vraždě, jakou kdy kdo mezi Nurnskými spáchal na vlastním druhu. A tihleti dva nic netuší. Když tu pojednou Dorgisovo uličnické oko zmerčilo pohyb. Jenom takový letmý. U své torny, kde má osobní věci. Dorgis vystartoval jako střela, ale malý mužík, právě ten, který způsobil šramot, byl o mnoho rychlejší. Teď si to peláší chodbou pryč. A nahý Dorgis za ním. Dorgis má dlouhé nohy. Proto už dole v lokále je malému hobitovi v zádech natolik, že mu skláče po krku. Pohled na nahého muže, škrťícího na zemi malého chlapíka, je užasný. Zvláště pro poslední hosty v nálevně. Není pro alchymistu problémem podivného chlápka přeprat. Opásává si tedy bedra ukoptěným ubrusem ze stolu a vede nočního zloděje na pokoj, kde spí Sarim a jeho kumpáni. Sarim má totiž praxi v řezání prstů. Takže, kdyby bylo potřeba, výslech se může usnadnit.

"Jen pod' dál, prd'olo", začíná Sarim výslech, "Jen pod' hezky k taťkovi Sarimovi. A hezky všechno vyklop. Taťka je dobrák, ale vobčas mu ujedou nervy, víš?". "Jó, tudle Sarim hrozně rád řeže prsty, chá", šklebí se Dorgis, "Dělá si z nich prstovej náhrdelník". "Nelži!", vríská vztekle plešatec. "To je taktika, druide", krutě se usmívá Ardasan, "Pouštím hrůzu". Hobit se klepe po celém těle a skálopevně tvrdí, že si jenom spleť pokoj. Prý šel normálně spát. Ale po všech démonech prohnáný ardasanský alchymista dobře ví, že původně bylo zavřeno na petlici, takže ten malý skrček je zloděj. A určitě něco hledal. Nastává chvíle pro Sarima Gorůdýjského, velkého chlapa, co je strašně odvážný a udatný. Sarim zkouší ostří svého nože a poklekává k hobitovi. "Né, pane, prsty né. Všecko řeknu, jen mě nemuňte, prosím!", ječí hobit tenkým jódľujícím hláskem. "Tak konečně mluv!", hřímá Dorgis, ten známý žebřák. "Poslal mě jeden chlap, abych vám ukrad vosobní věci a hlavně zbraně", přiznává se

noční zloděj. "A kerej chlap?", klade další otázku Ardasan. "Barbar. Takovej vysokej, udělanej. Postarší a moc dobře voblečený", třese se vystrašený hobit. "Méno", klade poslední otázku Dorgis Ardasanský. "Nevim", zní odpověď. "Ale tvý", směje se Dorgis. "Kypřík Třasořítka, pane". "Líbíš se mi Kypříku. Vstup do mých služeb, služeb velkého pána z Ardasanu, a já tě na oplátku neudám místním úřadům". "A za kolik, pane Ardasán?", ptá se Kypřík. "Inu, ajť nejsem škrob", dí na to Dorgis, "Zlatku na den". "Beru, velkomožnej pane".

V pokoji byla tma. Zvenčí se ozval dupot nohou. To nahý Ardasan právě stíhal vyděšeného Kypříka Třasořítka, Zaikhova špicla. Kroll Ušoun se zarazil. Venku je moc rušno. Dostal strach. Co, když někdo slyšel Nestorův nářek? Musí rychle zahladit stopy. A mrtvolu někam schovat. Ale kam? Kroll horečnatě přemýšlí, přistupuje k oknu a hledí do dvora. Do stáje, do sena! To je dobrý nápad. Alespoň získá čas. Kroll vyhazuje Nestorovu mrtvolu oknem a sám slézá po laně. Potom tělo nebohého válečníka vleče do stáji a ukrývá pod hromadou sena. Zase se vrací tak, jak přišel. Oknem. Venku už je zase ticho a kroll Ušoun, jinak také Tři Divocí Vepři, bystří slechy a přemýšlí. Kdo bude další? Kdo je na řadě? Inu, třeba Páin. Ať to veme z jedné vody na čisto. Pěkně popořádku, jak to má být. Ale má málo času. Ušoun dostává strach a potí se po celém těle. Začíná chybovat. Mění totiž zcela nepochopitelně svůj dokonalý plán. Jde i se Štětkou, věrnou pomocnicí, ven, přímo před Páinovy dveře. Ghůlka se schovává za roh, kdežto Ušoun buší. Je rozčilený.

"Páine, prosím tě Páine. Něco se stalo Nestorovi!", buší Ušoun na dveře. Páin vstává z postele a rozžítla lampu. Ušoun otevírá. "Co jé?", ptá se trpaslík a natahuje si kalhoty. "Honem, Nóriene, na gatě kašli!", máchá Ušoun, ta zrůdná bestie, rukama a nutí Páina ke spěchu. Ghůlka čeká ve skrytu. "Bud' vopatrnej, Pájo, tady něco nehraje", radí zřejmě Páinovi jeho šestý trpasličí smysl, protože nic nedbá krollova vyšilování a obléká si brnění. V klidu. S rozvahou. "Burma potřebuje pomoc, trpajzlíku!", vřeští nepřítelně kroll, "Když nechceš, tak mu du pomoc já. Třeba holejma rukama. Sem totiž kámoš". S těmito slovy Ušoun odbíhá a vrací se do svého pokoje. Ghůlka čeká. Páin si dopíná řemínky na zbroji a chápe se meče. "Eště přílbu", mudruje Páin, "Chrání hlavu". A svou hlavu, tu má Páin rád, tuze rád.

Páin se vyřítí ze dveří a zezadu se po něm ohnaly dva odporné ghůlí pařáty. To Ušounova Štětka plní rozkazy svého paranoidního pána. Ačkoli drtivost úderu je značná, šermíř Páin je

získají co nejvíce lidí. "Až nás budou milióny...", sní úchyl Draplák svůj hnusný sen.

Neviditelný elf Yargell, Keronův přítel ze zajetí, celým jménem Yargell z Ardosui, ale jinak tvor nečistý a zákeřný, se plíží za dvojicí vyznavačů Skrekha a daří se mu vyslechnout celý rozhovor. Kdepak, škodit, to je jeho. Komukoli a kdykoli. Ti dva jsou jistě správní kumpáni. S jejich pomocí se stane slavným a obávaným. Už nebude žebřavým elfem, už nebude muset dojídat odpadky, škemrat o almužnu, dělit se s kryсами o nocleh v kdejakém kanálu. Zatím ale počká. Člověk nikdy neví. Zůstane neviditelným co jen to půjde a od těch dvou se nehne ani na krok. Draplák a Keron nastupují na loď, Yargell mizí v podpalubí. O chvíli později se vracejí rozvášněni družiníci a nesou kořist. Několik cenných předmětů, zlatých sošek a další z Tugrinových kamenů. Posádka se jde vyspat a ráno vyrazí podle Llandaffovy navigace proti proudu Lúrinaru k dalšímu cíli, Lúrinarskému vodopádu. Tam někde kdysi bývala alchymistická dílna páně Orna Kheleba. To však už bylo dávno, dávno. Kdopak ví, jak tato místa vypadají dnes.

Po několika dnech klidné plavby, kdy většina družiníků spíše odpočívá, nežli vesluje, doplouvá dřevěná loď do blízkosti lúrinarského vodopádu a na rozkaz kapitána, tedy vůdce Quonsettského, je vyhozena kotva. Samotný vodopád sice ještě není vidět, ale hřmění padajících vod je značně hlasitě. Řeka je však plná kamenů a zrádných vírů a mohlo by při další plavbě dojít k poškození lodi. Dobrodruzi se brodí na břeh a pokračují pěšky. Za ohbím řeky spatřují vodu padající z dobrých triadacetí sáhů výšky. Je tu takový hluk, že není slyšet vlastního slova. Kolem dokola se do výšky zdvihají strmé skály, patřící zřejmě k jednomu z výběžků pohoří Grull. Hrdinové postupují po písčitém břehu kam až to jde.

"Landaffe", snaží se překřičet hukot vody Páin z Nórienu. "Có?". "Měli bysme to spíš vobhlídnout na protějším břehu". "Cožé?", přikládá vůdce dlaně k uším. "Že bysme měli přebrodit", huláká Páin. "Já tě neslyším", řve Llandaff, "Ale myslím, že bysme se měli dostat na druhou stranu. Ty skály tam vypadaj přístupnějc". "A půjde tam někdo dobrovolně?", piští Thandar, "Já se teda vody bojím, ve vodě sou totiž nebezpečný víry a ty stahou lidi". "Poudačky a babský tlachy", praví vůdce a rozhlíží se kolem sebe. Jelikož se však nikdo k brodění nemá, rozhoduje se jítí příkladem. Zouvá si botky a svléká kalhoty. Kolem těla se přepásává lanem, jehož konec jistí silák Páin, a v trenýrkách a vykasaném plášti vstupuje do vody. "Je studená",

syčí Llandaff, jehož elfí tělo jest neotužilé a bílé jako ovčí sýr. Čaroděj skáče po mokřích kamenech, hop a skok, jak jen to jde, občas zapadne po pás, tu se zase vysápe na jiný balvan, když tu pojednou plác, noha mu podklouzá, tělo opsalo oblouk, poslední výkřik a Llandaff mizí pod hladinou, přičemž jej strhává proud a smýká s ním přes kameny. Páin však nelení a hrubě vytahuje poloutopeného čaroděje z vody. "Kakraholté, prdím vám na to", zcela neelfsky kleje zmáčená postavička s pavoučími nohami, která ve vodě ztratila klobouk, hůl a důstojnost, "Já tady nebudu, balím a hajdy domu!". "Neblbni, Lland'oure, dyk jsme už skorem na konci cesty a navíc se zase tolik moc nestalo", uklidňuje vynervovaného vůdce Sivel Chrastník. "Nestalo, nestalo. Moh sem se utopit, například", durdí se pan Quonsettský, obléká si kalhoty a šněruje botky. "Hele, Lland'oure, a proč ses tam nehyperprostofil?", rýpe do zdeptaného čaroděje Eralnth Linfalas, "Seš snad kouzelník, nebo ne?". "Co je ti do toho, co je ti, krucinál, do toho?", nadává Quonsett, "To je snad moje věc, co dělám a co nedělám. Nechte mě už všichni bejt, hampejzníci". "Ale von ten Erl zas nemá tak blbý nápady", zastává se zmrzačeného elfa chodec Rollid. Llandaff brunátní a mocně se soustředí. Kolem pasu má však stále přivázané lano, jehož konec drží silák Páin. V okamžiku čarodějovo tělo mizí a zhmotňuje se o pár sáhů vlevo, kde s sebou hlasitě praská o zem. Potlučený pan Quonsettský je vzteky bez sebe a jeho sprostě nadávky nejsou slyšet jen díky hřmotu padající vody. Myslím si, že by se za něj v některých chvílích jeho ctnostný strýček asi stydl. "Když se už chceš řídit mýma radama, tak si aspoň vodvaž to lano", nevědomky píchá do vosího hnízda dobrák Eralnth. Nepřítelný Llandaff však vybuchuje jako sud s prachem, zasypává ostatní přívalem sprostot a nadávek, přičemž neopomíjí ani astrální sféry, což může být mnohdy životu nebezpečné, a notnou chvíli vybíjí svoji agresivitu tím, že metá do vody kameny. Potom, když se mu daří dostatečně se uklidnit, jistým čarodějnickým kouskem se přemísťuje na druhou stranu. Tam se začíná drápat do kopce.

Yargell z Ardosui, už tři dny se válejšíci v zatuchlém podpalubí, zjistil, že krysa, se kterou sdílel lože, jej zcela jistě zpozorovala a zakousla se mu do nohy. "A jéje, to moje kouzlo už přestalo působit", říká si potichu kouzelník, "To budu asi vůdce muset vyrukovat s pravdou ven". A potom škváří ubohou krysu tenkým svazkem modrých blesků a pojíždí ji k snídani. Krysy mu nevaří, krysy jedl. I kočku jedl. Život ho naučil. A navíc, maminka vždycky říkala Doma sněž na co máš chuť a v

celou pravdu zamlžuje a končí tím, že nic neviděl, a tudíž nic přesnějšího neví. Vojenská hlídka jde zapečetit Ušounův pokoj, ohledat mrtvoly a zajistit svědky a podezřelé. Mezi podezřelými chybí pouze ěda Tyglík, který se vypařil hned po činu, a Páin z Nórienu, který, očekávaje problémy, zmizel až teď.

Úmrtí protokol říká následující:

Burma Nestor, přezd. Žouns, nar. xxxx, rasa: člověk, pov.: turista

Smrt nastala 12.9.1033 mezi 24-01 hod. násl. krvácení do mozku. Krvácení způsob. krátkým ostrým předmětem, pravd. dýkou nebo pletací jehlicí, skrze oční jamku. Jasně patrná perforace, oční bulva část. zdeform.. Násl. náhlá smrt.

Ghunnová Zarin, přezd. Vohnivá Zára, nar. 14.2.1010, rasa: barbar, pov: prostitutka

Smrt nastala 12.9.1033 mezi 24-01 hod. násl. otravy toxic. látkou, nejsp. bolehlavem, jasně zřetelná cyanosa. Paradox. výskyt nekrvác. blubok. sečných ran po celém těle. Pravděp. způsob. až po smrti. Násl. náhlá smrt.

Ušoun, rodov. jm. neznámo, přezd. Tři Divocí Vepři,zkr. Prase, nar. xxxx, rasa: kroll, pov.: turista

Smrt nastala 12.9.1033 mezi 03-04 hod. násl. rozsáhl. vnitř. zranění, způsob. pádem z okna. V oblasti žalud. patrná hlub. seč. rána, orgány vyhr., tl. střevo perfor., způsob. pravděp. mečem. ještě před ex.

Začíná řetěz křížových výsledků, z nichž vyplývá následující:

Na Erlantha Linfalase bude vznesena obžaloba pro záměrné zapírání důležitých fakt, maření výkonu spravedlnosti, předstírání duševní zaostalosti za účelem zamlžování.

Na Dorgise Ardasanského bude vznesena obžaloba pro neustálé lhaní, zapírání a pohrdání úřadem spravedlnosti.

Na Llandaffa Quonsettského bude vznesena obžaloba pro záměrné maření vyšetřování. Navíc je třeba zvážit podíl viny s přihlédnutím k funkci vedoucího turistického zájezdu.

Na Sarima Gorůdyjského bude vznesena obžaloba pro zatajování důležitých okolností případu a pro rasovou nesoudržnost s olvornským lidem.

Na Páina z Nórienu bude vznesena obžaloba pro trojnásobnou vraždu a vyhýbání se spravedlnosti.

Na P.N. bude vydán zatykač a bude nemilosrdně stíhán. Ostatní obvinění, t.j. E.L., D.A.,

L.Q. a S.G., mohou být na příslušnou kauci propuštěni z vyšetřovací vazby až do samotného procesu dne 21.9.1033 v budově Olvornského soudu Na Rellanově plácku č.12.

Obvinění družiníci se vyplácí několika drahocennostmi, jen žebravý alchymista Dorgis si opět potřebný obnos musí vyškemrat. Potom se společenstvo schází na rynku pod velkými stromy. "Chybí Páin a ěda", upozorňuje Llandaffa Sivel Chrastník. Nurnská družina jde hledat ztracené druhy. Páin je nalezen hned za prvním rohem, jak se krčí v přítmí. "Musím fouknout", chvěje se rozčilením trpaslík, když se dozvěděl, že na něj byl vydán zatykač, "Někam pryč. Třeba na druhý konec světa!". "Nebude to snad tak horký", pravil Llandaff a mocně čaruje pro trpaslíka neviditelnost. Netrvá dlouho a objevuje se i ěda Tyglík. Není ale sám, jdou s ním nějací lidé. "To sou přátelé", hlásí hned obezřetně ěda, aby se náhodou družiníci hned nevrhli do boje, jak to mnohdy mají ve zvyku. "Totle je Thandar Kall", představuje hobit Edudant vytáhlého mládence s dřevěnou truhlou v podpaží, "Pracoval jako kuchař U rybí kostry, ale dostal padáka. Je to brácha nebožtíka Coreye". "Jó, to jsem já. Když je člověk člověk, má to v Olvornu těžký", říká ten chlapík, "A Coreye si moc nepamatuju. Byl sem ještě malej, když ho unesli piráti". Druhým nováčkem, který má zájem o členství v Nurnské družině, je prťavý hobit jménem Káin. Taková tichá a zapšklá osoba. Práví jenom: "Nó, já sem Káin, che che", a dál už s nikým mnoho nekomunikuje. Třetím mužem je barbar v brnění, zřejmě válečník. Má divou kšticí a mastnou oholenou tvář. "Jmenuju se Blajzvík Blůva, rád se toulám po širém kraji, spím jen tak pod dekou pod hvězdami, lovím ryby a piji vodu z horských pramenů", předstravuje se poněkud přihlouple ta divná osoba. "No jó, kluci, berem vás", kyne pravici vůdce Llandaff, "Tak se tady pěkně seznáme s mejma hochama a ctěte je. Sou to kumštýři ve svym voboru. Když se budete snažit, taky jednou budete dobrý". "Jestli teda nechcípnete", hudruje pod neholené strniště žebrák Dorgis a hladí svého osobního sluhu Kypřika Třasořitku, jehož s sebou, podle vyjádření vůdce, vláčí jen na vlastní nebezpečí.

"Co teď?", optal se opatrně Erlanth Linfalas vůdce. "Musíme sehnat náky mapy. Bez nich sme v týhle zemi ztracený". "Chci vám říct, že můj otec, Blůva Dwalmir, má tady na rynku malý krámeček. Prodává i mapy". "No, vidíš, Blajzvik, jak umíš být užitečný", chválí záluďného barbara mistr Sivel Chrastník. Nurnští druzi si to razí k zašlé

jako když se v liscannorském údolí za letních nocí válí mlha, řta se však pozvolna rozplývá, z ní vystupují malé černé siluety, jsou to divoši, křepčící divoši, v obludném tanci krouží dokola dokolečka, přitom tuze juchají a mávají nad hlavami roztodivnými klacky a vybělenými lebkami, tancují kolem jakéhosi předmětu, kulatého předmětu, jehož stěny olizují plameny ohně, ten předmět to je prachobyčejný kotel, to už bystrý Rolld jasně poznává, a v tom kotli to škvíří a bublá, asi polévka, říká si v duchu ten zvědavec, a jaká polévka? Želví? Hrachová? Na hladinu se v mastných ocích vyplula dívčí paže...

Zsinalý Rolld, jenž v houští ulevil svému žaludku, přistupuje k Zaikhovi. "Tvoje žena, parde", pronáší třesoucím se hlasem chodec, "Je mrtvá. Mrtvá". Zaikh se složil do prachu a hlasitě se rozvzlykal, držíc si na tváři útržek ženina roucha. "Cos to udělal, ty hajzle?", atakuje Rollda vůdce Llandaff, "Tos nemoh konečně jednou držet hubu?". "Řek sem pravdu, nic víc", ohrazuje se vztekle Erinský. "Rozvracíš morálku družiny", huláká nepřítelně vůdce, "Za to ti strhnu podíly na kořisti!". Rolld uraženě držkuje, což morálce družiny mnoho nepřidá. "Probůh, Keron!", ozývá se náhle Bukvoj Draplák, jenž se do této chvíle hrabal v práchnivém pařezu, hledaje zřejmě larvy magických chroustů, "Keron je sám na lodi!". S těmito slovy nechává pařez pařezem a olifantími skoky peláší zpátky k lodi. Ostatní se ještě chvíli dohadují, pak berou na hřbety své mrtvé druhy a smutně se vracejí.

Zplavený Bukvoj Draplák dorazil k lodi. "Kerone, Kerone!". Žádná odpověď. "Příteli, kde jsi?", fnuká pomařený alchymista, jenž byl kdysi modrý a dobrotivý, ale bohům žel se na něm neblaze podepsala věda. Z protějšího břehu vyletělo několik šípů a ošklivě alchymistu zranilo. Jedem potřenému špičky šípů však nepáchají mnoho škody, neboť Draplák je ze svých dlouholetých zkušeností při práci s jedy proti jejich zlobným účinkům částečně odolný. Zraněný kudůk se plazí k bortu a v jeho skrytu si cucá jed z ran.

Zbytek družiny dotáhl mrtvá těla Páina a Sivela k lodi a ta jsou prozatím uložena v malém podpalubí. "Zachraňme Keronu, zachraňme Keronu!", skučí zraněný Draplák a koulí svýma krví podlitýma očima. "A kde vlastně je?". "Asi ho unesli kanibáci, já nevím", piští prosebně kudůk Bukvoj. "Když tak kanibalové", opravuje nevzdělance ledově Llandaff. Družiníci přeplovají šířku řeky a na protějším břehu za pomoci stáje ještě smrtelně uraženého stopaře Rollda sledují stopy záhadných ostrostřelců. Ti však zřejmě ostrůvek opustili na loďce skryté v rákosí kus po proudu řeky Lúinar.

"Teď sme v koncích", hodnotí situaci modrooký Erlanth Linfalas. "Zachraňte Keronu", bulí Draplák. "Prostě poplujeme po řece dolů a uvidíme. Nic jinšího se nedá robit", zcela správně rozhoduje vůdce. Nervy družiníků jsou napjaté, každou chvíli hrozí, že někomu povolí. "Kanibáci sou černý svině", skučí alchymista Bukvoj a už zase pevně tiskne tu svoji truhličku.

Po dlouhém čase bezvýsledného pátrání je u jednoho ostrůvku objeveno maličké molo s chýší bez stěn. Tam na dlouhých lanech visí množství roztodivných kultovních předmětů, divoce chřestících ve větru. "Co to může být?", ptá se bázlivě barbar Salinger. "Těžko říct. Vidíte? Támdle je nějaký chlap", ukazuje Kori Soliton na podivného černošského starce, dřepícího ve stínu přístřeší. "To bude určitě nějaký šaman", upozorňuje své druhy Asasinn, "Slyšíte? Von zpívá nějakou písničku". "Kanibáci sou černý svině", omílá pořad dokola ubožák Draplák. "Ale tendle není tak černý, alespoň rozhodně ne jako hrobníková bota. A má vlasy pomatlaný nákou rezavou hlinkou". V tu chvíli kdosi zpozoruje i podivná dřevěná lože zbudovaná ve větvích. Na nich leží vyschlé mrtvoly černošských bojovníků. "Tý brďo, to je pohřebišť", kulí bulvy Thandar Kall, "Tam nejdu, tam bloudí určitě jejich nečistý duchové!". I ostatní mají nedobry pocit, svírající jejich duše, a snad právě proto nemíní přistát a vylodit se. Vůdce Llandaff se staví ke stožáru: "Héj, chlapo, kudy se dostaneme k černošským vesnicím?". Černý chlapík se zlověstně zdvihá a cosi mumlá. "Vokažte nám aspoň směr, dobrej pane". "Bum bum, dug dam", huhlá stařík a vztekle chřestí koráli. "Von je snad blbej, nebo co", pronáší nahlas svou myšlenku Rolld Erinský. "Dug dum, bug bug", zní odpověď na Erlovu urážku. "Hele, ten trouba to snad dělá schválně", čilí se Soliton a dělá směrem k ostrovanovi posměšné opičky. "Mluv normálně, kašpare, nebo si tam pro tebe dojdu!", vzteká se jindy tolik rozvázný pan Quonsettský. Onen kašpar se chápe dlouhé hole a zlobně jí máchá ve vzduchu. "Hug dan, hug dan!". "Kanibáci sou černý svině!", hrozí pětist kudůk Draplák. "Pádlujem vocat", ten chlap je debil a nic dobryho z toho nekouká", navrhuje Rolld a lod Nurnských se vydává proti proudu zpátky. Rameny řeky se nese Llandaffovo zlostiné kibicování a počítání: "Héj rup, héj rup, makejte! Pádlujete jako stádo povalečů!".

Bárka asi po půlhodině intenzivní plavby proti proudu doplová ke kamennému mostu, přes nějž prochází merrithská obchodní cesta. Je to v místech, kde se řeka Lúinar rozlévá svými četnými rameny do lúinarské delty. Začíná se smrákat,

usmívá se statkář, "Ale nehrajte si tam s vohněm a neplašte koně". Nurnští ještě nabízejí své vlastní oře kdykoli k dispozici a ustájují je k valachům. Poté se slézají v maštali na seně k válečné poradě.

"Tady sme v bezpečí. Tady bude náš hlavní stan", dí vůdce. "A vocajt' taky v klídku zjistíme, co má Zaikh za lubem a s kým vlastně máme tu čest", vykládá aktivně Thandar Kall. "Nó, hlavně, aby se nám to nevymstilo", drbe se na pleši Sarim, ten druid zbabělá. "Mucký!'", zavrtěl se neviditelný trpaslík Páin na dřevěném špalku, "Vysad'te mě tudle tím vokýnkem a já pěkně vočíhnu, co Zaikh peče". Je to dobrý nápad a neviditelný šermíř je vcukuletu pryč. "A týdle akci dáme méno Zaikhův statek", přemýšlí nahlas Káin. "A to jako proč?", ptá se nevěřícně švícko Éda. "Každá pořádná akce má svý méno, to je jasný. A todle bude určitě pěkná jatkáma", vysvětluje malý hobit se svéráznými názory. "Hlavně nikoho nezabíjet", strachuje se Gorúdyjský, "Víte přece, že máme na krku vobžalobu olvornského soudu?!".

Páin Nórienský se připlížil až do blízkosti Zaikhovy usedlosti. Už na první pohled je statek zvláštní. Kolem dokola je padesátisáhový neosázený pruh, kde se nedá skrýt. V těsné blízkosti zdí je šestimetrový vodní příkop, příjezdová cesta vede po padacím mostě. "To je divný, moc divný. Učinněnej hrad", brumlá si nespokojeně pod vousy neviditelný prt'avec z Nórienu a jako šelma číhá na svou kořist.

Po několika hodinách nepohodlného čekání vyšli ze Zaikhova statku čtyři muži. Na první pohled obyčejní čeledíni. Páin se pomalu vydává v jejich stopách. Čtyřčlenná skupina se zastavuje asi sedmdesát sáhů před Khúrnedovou usedlostí. Tam z vinice vyskakuje chlap a něco tlumeně vykládá a ukazuje rukama směrem ke stavbě. Ti čtyři zalézají mezi révové keříky, dva vpravo a dva vlevo. Poslední chlapík, zřejmě průzkumník, spěchá po cestě dolů. Zřejmě jde podat hlášení, myslí si Páin. Omráčím jej a pak vyslechnu. Neviditelný Páin chvíli nic netušícího venkovana sleduje a potom ho zezadu klátí naplocho mečem. Ovšem trpaslík, uvyklý tvrdým úderům, venkovskému ubožákovi drtí leb na padrt' a prach polní cesty se mísí s temnou krví v rudé bláto. Navíc se Páin samozřejmě zviditelňuje, poprvé od opuštění Olvornu, a musí tedy jednat krajně opatrně. Zamordovaný koňák je hosen do vinohradu a zakryt několika urvanými keříky. Potom trpaslík hrne prach na krvavou skvrnu a oprašuje si oděv a vousy. Potom se družinový šermíř vrací k domu, rychle jej obíhá, právě tak, aby jej nepřátelští zvědové nemohli odstřelit, a buší na okénko od maštale. Blajzvík Blůva jej cpe dovnitř a trpaslík mocně oddychuje na kupě sena.

"Veprědu to hlídaj štyry zvědové", podává trpaslík stručnou zprávu, "Žel bohům sem jednoho dost' krutě zamordoval". "Už je to tady, už je to tady", třese se sralbotka Sarim z Lesa, "A teď po nás pudou a vobviněj nás eště z mordu a sme zralý tak akurát pro voprátku. Ale to jim povim, že sem v tom nevinně, že sem dočista čistej, jako to lílium". "Nestrachuj se, mechovej poseroutko, mrtvola je dobře ukrytá", uklidňuje zbabělého druida šermíř. "Ale bude jim haprovat v počtu", kvílí Sarim jako lesní meluzína, "Já to vim, já to vim. Mám na to ten jaksepatri vyvinutej čmuch, co sem zdědil po svehj tůze slavnejch a uznávanějch gorúdyjskej rodičich, myslim tím po votci a mámě, kerá pekla tak dobrej zálesáckej dort". "No jo. To už sme slyšeli nejmíň šest'krát", kroutí hlavou Thandar Kall, bratr Kalla Coreye, jenž měl za ženu Yullien z chudého šlechtického rodu. "Ty, Pájo", dumá nahlas mág Linfalas, "Můžu vypustit Kňourka". "Eee?!", nechápe trpaslík, zatímco ostatní se díví poněkud civilizovanějším vyřikem: "Co?!". "Kňourek je moje kouzelnická černá kočka, co sem jí nedávno pokřtil, anžto mi přirostla k srdci", vysvětluje mág. Jak známo, kouzelníci se svými kočkami umí na dálku udržovat výměnu myšlenek a zrakových vjemů. "To je fajnová idea, poslat' kotá na čuměndu", chechtá se Llandaff, parodujíc přitom Páinovo pojetí Čagdanova východního dialektu. Blajzvík Blůva, mladý podivínský barbar, je celý nesvůj. Zřejmě proto, že jest místním rodákem a nechce se zaplést do nějaké trestné činnosti, do níž se nurnské společenstvo jistojistě zaplétá. Barbar se dere malým okýnkem za kočkou.

Kňourek neslyšně oběhl dům a ztratil se v révových keřích. Otýlý barbar Blůva se plazí podél vinohradu a hledá podezřelý pohyb. Jelikož však nic nenachází, vrací se zpátky. Slunce už se pomalu blíží k horizontu, blíží se večer. Nad Zaikhův statek se vznesl obláček zvláště modrého dýmu a po chvílce se rozplynul. Blajzvík, divný to brouk, protlačil své špekovité tělo maštalním okýnkem a dopadl vedle trpaslíka šermíře.

"Kňourek už jednoho našel", praví Erlanth Linfalas a tváří se teatrálně. "Co dělá, co dělá?", drkotá zuby Sarim, ta pochybná existence. "Prohlíží si nějakou lahev a strká ji opatrně do báglu". "Vožrala, to je jasný", dí hobit Káin a ukazuje řady žlutých zubů. "Ba né, to néjni chlast", mudruje mág, "Von se vám ty flašky snád' bojí, nebo co". Mág Linfalas dřepí v assuaenském sedu, drží se oběma rukama, tedy rukou a železnou protézou, za hlavu a mocně se soustředí, neboť telepatický kontakt jest činnost velice náročná a

umlácen Rulf Bombař a i chudák Éda Tyglík umírá pod nelítostnými ranami kamenných palic. Pouťová trumpetka opisuje oblouk a s plácnutím dopadá do bláta. V příštím okamžiku je rozslápnuta utíkajícím Páinem, který je sice těžce raněn, ale přesto má ještě dosti sil, aby prorazil šikem zuřivých blátivců, přešel hromadu dvourukých i čtyřrukých mrtvol a opustil podzemí.

Na ostrůvku vládne pohřební nálada. Vůdce Llandaff chodí okolo a počítá ztráty na životech a vybavení. "Tak to sme teda dopadli", sedá si čaroděj na zem, nedbaje toho, že si zašpiní plášť, a svírá hlavu v dlaních, "Dorgis je mrtvej, Kypřík je mrtvej, potom taky ten vůl Filska Čepelák, chudák Éda a Rulf Bombař. A to neni zdaleka všechno. Thandar je nahej, Zaikh je nahej, nechali dóle všecko, co nesli". "Jó, to dělá ta mlhovina, to je prevít", praví smutně Sivel Chrastník, "Vypiješ, vyšumíš, a nemáš nic, jen holej zadek". "Ať si mám třeba holej zadek, mně to nevadí. Hlavně že žiju", čertí se alchymista Kall, člověk chatrné tělesné konstrukce, ale teď šťastný ze své existence.

Hrdinové se ukládají ke spánku, bahno nebahno, choulí se k sobě, snažíc se z vyspat z nejhoršího a utéci do bezstarostné krajiny snů. Jen vůdce Llandaff narizuje zostřené hlídky.

Po několika dnech odpočinku a táboření na blatech se zbytek Nurnských odhodlává k odvetné akci. Jako uragán probíhají hrdinové hnusnými katakombami a dobíjejí zbytky kdysi početného blátivčího společenství. Jistě však je, že mnoho z těch zpropadených tvorů uteklo pryč do bažin. Poslední blátivec je objeven ve velké prostorné místnosti právě ve chvíli, kdy se chystá ponořit do bahna. V tu chvíli je lapen do pevného oka Rolldova koženého lasa. Blátivcova hlava mizí pod hladinou a Rolld se s tvorem přetahuje. Je však patné, že blátivec je silnější. Teprve ve chvíli, kdy v řídké kašovité hmotě mizí asi čtyřicátý sáh lana, přiskakuje na pomoc silák Páin ještě s několika dobrovolníky. "Héj rup, héj rup", burácí ozvěna mnohohlasým sborem, lano je taženo rychle zpátky, když tu pojednou jsou tahači překvapeni náhlou neoblomnou silou na konci lana. "Ten prevít se tam někde zaklínal nebo co!", vzteká se chodec, jemuž je líto hlavně krásného lasa spíše než neúspěchu. "Vidíte ty klacky? To vypadá jako kus nějakýho křoví", ukazují Erlanth na kusy křovisek zamotaných v laně a teď třícíc jako prsty utopenců z bahna, "To čtyřruký hovado musí bejt určitě někde na povrchu". "Jó, mně bylo hnedka divný, jak vocajt' ty prokletý bastardi tak rychle zmizeli. V tom bahně je pohřbenej určitě nějakej votvor, kerej vede dál do bažin", pronáší moudrou myšlenku Thandar Kall.

Rolldovi z Erinu náhle svítá, jak by také ne, to by musel být skutečně hloupý jak boty, pouští napjaté lano a spěchá nejkratší cestou ven z podzemních štol. Pak už není velkou překážkou objevit asi deset sáhů od ostrůvku ubohého blátivce zamotaného do křovisek a plácajícího se v bahně, jenž se marně snaží rozvázat uzel na konci poctivého provazu. Chodec vkládá do tětiny šíp s kaleným hrotem, napíná ji a dobře mířenou ranou si bere nepříteli to, co jest na světě nejdražší, jeho život. Druzi odřezávají zbylý provaz, vynášejí na povrch ostatky svých někdejších spolubojovníků a vše, co po nich zbylo, i Édovu zničenou trumpetku, hloubí hromadný hrob a pochovávají potlučená těla. Poté se vydávají pečlivě píd' po pídi prohledat celé podzemí, je sveden poslední boj a je objeven Tugrinův kámen, druhý v řadě. "Tak lehký spánek, kamarádi", mává bílým šátkem dobrák Sivel na rozloučenou k malému rovu, když se proflídá skupina vydala směrem k Mondragonu.

Mondragon uvítal Nurnské svou pohodou a klidným odpočinkem. Nikdo netuší, jak trpké budou události následujících dní, nikdo nemá ponětí, jaká krušná doba přijde do jejich středu, jaký oheň nenávisti zahoří v jejich středu. Ten plamen se už vznítil. Zapláhl v srdci jednoho z Gwendarroňanů. Jméno tohoto člověka zní Bukvoj Draplák. Kdysi býval mírumilovným dobrým člověkem. Pak jej však posedla černá můra a zakalila jeho mysl. Ta zlá můra byla možná poselstvím astrálních sfér, byla zhoubným zárodkem zlých démonů, poselstvím smrti. Spletité a nevyzpytatelné jsou cesty alchymistických věd. Bukvoj Draplák kráčí prašnou pěšinou a v dálce z ranního oparu vystupují první stavby mondragonské. V jeho patách jde kouzelník Keron Arratský, pochybná existence, zkrachovalý kouzelník, jenž si po dlouhé věky vydělává na živobytí předváděním laciných kejklí o jarmarcích. Kdysi býval také dobrodruhem, bylo to dávno, za času kdy patřival do Nurnské družiny. Tehdy zemřel jeho bratr Argille. Od těch skvostných dob už uplynula fůra let. Až teprve teď se na něj usmálo štěstí. Bukvoj Draplák patří právě k Nurnským. Mohl by jej mezi ně opět vetřít. Dobrý přítel.

Bukvoj Draplák se jakoby náhodou setkává na mondragonském rynku s Rolldem Erinským, jehož zná z Liscannoru. "Buď zdrav, příteli", prýští alchymista falešnou vřelostí. "Bukvoji, kamaráde", výská Rolld, "Jdeš právě jako na zavolanou. Teď, co už se ti povedlo sesbírat všechny magický chrousty z celý zeměplacky, ses konečně vrátil?". "Jó, sem tady. A mám s sebou přítele", zatvářil se medově kudůk Draplák a pevně

Zajatec vypadá jako v posledním tažení, tak ho Éda polévá džberem vody, který sebral jednomu z valachů. "Tak mluv, chlapče", tváří se Llandaff takřka matefsky, "Cos to taďy prováděl?". "Já?", sípe ztěžka vesnický ogar, který má pořád batoh na zádech, "Já trhal révu, pánové". "Myslíš si, že sme blbý, he?", kření se Sarim a vytahuje svůj nový ostrý stahovák. "Chce mu řezat prsty, to je jasný", praví pobaveně Káin. "Jó, bude se řezat, jestli nebude hodnej", vriská úchyl Sarim, "Jak to nemám rád, to řezání, tak to musí být. To já muším vědět, dyž sem ten druid". "Cha chá", směje se Páin. Paranoidní řezač prstů zabodává špičku zahnuté čepele do zajatcova pravého ukazováku. Krev kape na zem. "Ne, ne, néé", pláče mučený chudák a gorúdýjské zvíře mu zacpává uslintaná ústa cípem svého humusného pytlavinového pláště, který páchne bahnem, jehličím, potem a rybinou. "Všecko řeknu, na co se jen zeptáte", huhlá skrz upcávku ten zubožený muž. Vyšetřovatel Sarim povoluje svenění a na nařizlý prst vesničanovi plive jednu druidskou jedovou slinu, aby se prý zastavilo krvácení. Zvláštní způsoby toho škudlilského mastičkáře! "Zajímá nás Zaikh", tváří se vlídně vůdce Llandaff, sečtělý čaroděj, "Řekni všechno, co o něm víš". "A taky vo tý pevnosti, co se tváří jako statek", doplňuje trpaslík Páin z Nórienu. Erlanth Linfalas, mág a obdivovatel bílé magie, se pro jistotu vyslýchanému nabourává do hlavy, což jest kouzelnický výraz pro takzvané čtení myšlenek. Potom jeho výpověď upravuje, samozřejmě s úsměvem, do té podoby, aby co nejvíce odpovídala pravdě.

Pan Thorgul Zaikh zdědil statek i s přílehlými vinicemi, a pochopitelně i s čeledí, před několika lety po zemřelých příbuzných. Byli to příslušníci starého rodu Tugrinů, kteří tuto obec založili. Spolu s majetkem získal Zaikh i množství pro něj zajímavých knih, svitků a pergamenů, které zřejmě pocházely z doby života Lunduma Tugrina, který byl mistrem olvornského cechu alchymistů, a jako takový se velmi proslavil. Pan Zaikh se rovněž zabývá alchymii, už dlouhé roky, a zřejmě přišel na něco, co považoval za velmi drahocenné a vzácné. Celé noci se zavíral v pokoji a nechtěl být nikým vyrušován. To tajemství si nechal jenom pro sebe, možná ani jeho žena Snighaim neví tolik, co on. Po čase se pán rozhodl poněkud přebudovat statek. Nechal vymýtiti asi padesátisáhový pruh kolem statku, jeho zdi kázal obehnat vodním příkopem a i vnitřek domu nechal poupravit. Nařídil zazdít spodní okna a přebudovat je na střílny. Dokonce najmul pár žoldněřů. Pán Zaikh celé noci pracuje a říká, že brzy přijde čas, kdy všichni, kteří pilně pracují pro něj, zbohatnou. V poslední době

několikrát na delší dobu opustil usedlost. Nikdo neví, kam vedly jeho kroky. Nikdo. "Kolik lidí je na statku?", zajímá se o podrobnosti Páin. "Asi dvacet mužů, šest žen a osm dětí", blekotá ogar a je bledý jako stěna. "Eště si nám nevodpověděl, cos to metnul na střechu", pouští hrůzu pralesák Sarim, až se mu krabatí jeho bílá pleš. "Pan Zaikh vyrobil nějaký alchymistický puchy a řek, že to máme hodit na dvorek. Prej potom šici usnou jako jelimani, tak to vzkazoval". "Jó, tak jelimani? Jó, tak my sme prej jelimani, jó!?", vriská vztekale druid a šermuje svým nožíkem, kterým obvykle stahuje zvěř, "Má nákej problém? Má snad nákej problém, ten Zaikh?!". A přitom bodá zajatce do břicha. Ten po chvíli bolestí a křeče umírá. "Je mrtvej. To je jasný", praví malý Káin, "Prostě drsná jatkána". "Tys ho zabil, ty lesní prase!", tváří se nespokojeně Blajzvík Blůva, "Seš vrah a spravedlnost' sii tě najde". "Byl to nepřítel a já ho bodnul v sebevobraně", třese se Sarim po celém těle jako osika a žadoní, "To mi všichni musíte dosvědčit, kdybych z toho měl náky vopletačky se soudama". Hrdinové zahrabávají mrtvolu umučeného muže do sena.

"Večeře, čeládko!", svolává dívka služebnictvo vysokou fistulí. Nurnští se scházejí na dvoře a přidávají se i tři místní čeledíni. Dcera statkáře stává na zem džber s cibulačkou a jde pryč. Hladoví čeledídi se vrhají na nevábně vonící jídlo, to se ví, že hladová Nurnská družina nezůstává pozadu a nekrká, nefuní a nemlaská o nic méně než ostatní, dokonce se dá říci, že v tomto oboru jsou Nurnští opravdovými mistry. Dorgis nejl, je uražený a pořad bloumá po ochozu. Ometá se kolem dveří panstva. Potom vytahuje měšec a počítá zlaté. Nakradené a vyžebnané. Padesát zlatek. To jde. Ardasan klepe slušně na dveře a přivolává Kypříka Třasořitku. Po chvíli otevírá pantáta Khúrned a díví se, cože to chasa zase chce. "Pantáto", pronáší Ardasan velmi důležitě, "Chtěl bych vám něco říct, něco, co sem chtěl tajit jako ten hrob, ale co už nemůžu unést". Statkář Khúrned je velmi zvědavý a hned zve lstivého žebračka, tvářícího se nyní jako Jeho veličenstvo Torgan Gwendarronský. Ardasan jakoby náhodou upouští na zem měšec a padesátka žlutých penízků sed kutálí po podlaze. Sedlák třesí oči a sbírá mince. "To nechte být, pantáto, to je dobrý", říká alchymista, "Přece se pro pár zlatek nebudete válet po podlaze. Pro mě peníze nic neznamena. Jo. To víte, mám jich plný sklepy a už nevím, kam s nima". Khúrned přestává sbírat a civí na barbara jako u vytržení. "A kdo teda ste, velkomožnej pane?". "Ve skutečnosti sem", pronáší ten lhář vážně a pomalu,

z rukou a kope ji po svahu k močálu. Rulf se sice šklebí, nadává a dělá na hraničářův účet posměšné opičky, ale nijak zvlášť se zásahu samozvané spravedlnosti nevzpěčuje. Zato podvratník Filksa z Jebousova, který má do věci nejméně co mluvit, ten ano. Okamžitě skáče po Rolldovi a oba se začínají prát v bahně a přetahovat o nebezpečnou bombu. "Hned to vrať, ty vykořisťovateli vobyčejnejch lidí". "Co chceš, Filcko. Kouslo tě vztekly hovado?". "Já tě zabiju, já tě zabiju", vřeští Filksa brunatný vzteky a bezmocí. Buch! Rolldovi došla trpělivost a udeřil vši silou potrhleho trpaslíka do obličeje. Ten se bezvládně svalil k zemi a ráchá si svoji úskočnou hubu v blátě. Erinský chodec má konečně volné ruce a metá nebezpečný předmět kamsi do bažiny. Zostuzený trpaslík Filksa se zvedá ze země, tváří se vzpurně a celý se prohlíží, zda na sobě nemá nějakou pijavici. Pijavice jsou totiž hnusné a přenášejí nemoce.

"Tak a teď k vážný robotě", nabádá ke spěchu mág Erlanth jednoruký, "Myslím, že našim úkolem není rvát se v bahně kůliva blbý bombě". "Jo, pravdu díš", přitakává čaroděj a vylévá na zem jeden ze Zaikhových flakónků. Kulička rtutí se kutálí směrem od domu, ale neustále se zmenšuje až zaniká docela. "Ještě že těch lahviček máme vícero", směje se vůdce a vylévá obsah dalšího flakónku. Posléze je na zemi křížem označeno místo, kde bude potřeba kopat. Nastává obvyklá přenice o tom, kdo z jakého důvodu právě nemůže kopat, ale nakonec je vybrán Kypřík Třasořitka a Páin Nórienský.

Hloubení jámy je zdoluhavé a úmorné, zvláště když jako pracovní nástroje slouží starý děravý okov, sekera a meče. Po několika sázích a neméně hádkách, že práce smrdí a ta zbytečná dvojnásob, Kypřík Třasořitka naráží na jakousi prostorou. Jelikož se však bojí, je ihned vytažen a na jeho místo se spouští šermíř Páin a souká se do tmavého průvlaku, ve kterém dočista mizí. "Chodba! Je tu nějaká chodba!", ozývá se z díry, a tak nezbyvá, než nahodit torny na ramena a lézt za ním.

"Hej Pájo, co si vo tom myslíš?", optal se chodec Rolld, když doskočil na dno chodby. "Hm, chodba. Nemáš lucernu?". "Ne". Odpověď však docela zanikla v trpaslíkově výkřiku. Šermíř se brání seč může a chodec jej naslepo podporuje palbou z dlouhého luku. Po chvíli protivník padá k zemi. "Nevíš, co to je?", dotazuje se Nórien. "Na vomak to vypadá jako nějaká velká ropucha. Uvidíme, až tu bude světlo. Světlo je rozžehnuto za chvíli, když doráží zbytek skupiny. "Myslím, že je to bradavec. Žijou prej hojně nahoře na severu", mudruje nad mrtvolou hnědého bradavičnatého plaza Thandar Kall. "Inu, já neříkám tak ani tak. Možná to bude tak

a možná naopak", přidává svou dvojsečnou špetku do mlýna jednoruký Erl. Teprve nyní věnují dobrodruzi větší pozornost chodbě. Je velmi neumně hloubena v jílů a vede přibližně ze severu na jih, pokud se to dá takto zjednodušeně říci. Navíc pohyb značně ztěžuje skutečnost, že zem je pokryta tlustou vrstvou řídkého bahna. Družina se staví do pochodového šiku, první Páin s Rolldem, za nimi Llandaff a Erlanth, družinu uzavírá dvojice Sivel a Filksa.

Hned na prvním rozcestí čelo pochodující skupiny naráží na chabý odpor několika dalších bradavců, kteří sice ostříleným dobrodruhům mnoho škody nenadělají, ale zato hodně vydrží. Daleko horší je vývoj situace na ocase družiny, neboť i ten je napaden útočícím bradavcem. Málo zkušený dobrodruzi mají co dělat, aby vyvázli alespoň s holým životem, ale s obětavostí Sivela Chrastníka se nerudně bažinné zvíře nemůže zdaleka měřit.

Nurnské společenstvo, hnáno vpřed nadávkami nervozního vůdce, kterému zdejší klima nesvědčí, nechává mrtvolu bez většího ohledávání tam, kde padly a vbíhá do jakési prostornější kobky. "Stujte!", táhle zavyl Dorgis z Ardasanu a nastražil své mnoho dní nemyté uši. Družina se na místě zastavuje. Kobka je prázdná, neútulná, na podlaze rozfědlé bahno, nepříjemně zatékající do bot. "Co zase máš, Ardasane?". "Zaslech sem nákej divnej zvuk. Takový jako mlaskání, či co?", kaboní tvář alchymista. "No jó, má pravdu ten pán Ardasan", vtírá se do barbarovy přízně slouha Kypřík, "Já to taky slyšel. Myslím, že to šlo votamtajd' z tej d'oury". A přitom máchá rukou směrem k černému ústí nevábně vyhlížející chodby. A aby ne. Z onoho směru se v té chvíli vyfítilo zrůdné stvoření, které, divoce šavlující svými čtyřmi dlouhatánskými pažemi, se vrhá na nebohého ardasanského alchymistu. Plác, plác, plác, plác! Čtyři sukovité klacky dopadají na Dorgisovu barbaří hlavu a místnost se naplňuje nervydrásajícím zvukem praskajícího lebu. V tu chvíli z řady vyskakují rubec Páin a s pomocí Rollda a všudypřítomných kouzelníků klátí tu ubohou zrůdičku do bahna. Z ocasu družiny vybíhá odvážný Sivel Chrastník s Édou Tyglíkem a jímají se vyčistit dvě z přílehlých kobek. Tam podstupují nerozhodný boj s globochy, ale vycházejí jako vítězové. Teprve teď nastává čas na bližší ohledání mrtvoly. Ne té Dorgisovy, ale ostatků blátivce, jak byl tvoreček z mokřadu bryskně nazván.

Malé tělo, kryté nahnědlou blátem obalenou kůží, je velmi roztočlivé. Vybíhá z něj šest údů, tedy končetin, tedy dvě nohy s prsty

milovanou trumpetku", fňuká hobit. "Aha", praví Thandar a hledí směrem, odkud zaznívá řinčení zbraní. Potom nabíjí kuši a dlouze míří. Zraněná paže bolí a chvěje se. Thandar Kall tiskne spoušť.

"Auuu", vyjekl posekaný Páin, když se mu do zad zabodl Thandarův šíp. Ve stejné chvíli mu barbar tvrdou ranou zbraně přerazil štít ve dví. Trpaslík se tuze rozhněval, poněvadž to se nedělá, aby velký tloukl malého, a v nestřežené chvíli propichuje zlého protivníka skrz naskrz. Ten sténá, kleká si nejprve na kolena a pak padá hubou do prachu. Je po něm. V ten okamžik přilétá druhý Thandarův šíp a zabodává se Páinovi do stehna. "Kalle, ty jeden přitroublej Kalle", nadává zraněný trpaslík a belhá se zpátky, "Už konečně přestaň střilet, když to neumíš, sic ti uřežu uši a pověším je do pérúvanu!". A přitom ještě plive krvavé sliny. Kall se nemottorně omlouvá, koktá páté přes deváté o to, že je moc velká tma a že má bolavou ruku. Úderníci se vracejí a Éda táhne bezvládné tělo Sivela Chrastníka.

"Co se to tady děje?", volá pán domu s loučí v ruce. Nurnská družina vychází na dvůr. "Ňáký chlapi vám chtěli zapálit střechu nad hlavou. Tak sme je zahnali na ústup. Zdrhli do vinohradu", hlásí s nevinným obličejem upravenou polopravdu vůdce. "Jó, to sou moji muži", říká Dorgis, "Těm se dá věřit. Ty nikdá nelžou. Kdepak. Jakej pán, takovej pes". Říká to ale jenom tak potichoučku, aby to tam dolu z ochozu nebylo slyšet. Družiníci jsou totiž hrozně vzpurní a neohobní. Ze stáje se ozval silný výkřik. To jeden z místních čeledínů, převalující se ve slámě, objevil studenou mrtvolu umučeného zajatce.

"Mrtvola v mém domě?", zbledl Khúrned jako stěna, "Co jste to za povedenou čeládku?". Ardasan se tváří jako hromádka neštěstí. Sesypal se mu jeho lži a lstí postavený domeček z karet. "Zklamal ste mě, pane Ardasan. Ale abyste věděl, že sem charakter a chopám k vám účtu, nic nevyzradím. Ale ihned odtráhněte pryč z mého statku a už se tady nikdy nevrátíte. A toho nebožtíka odvezete se sebou". S tímto pantáta odchází. Nurnská družina si balí věci, mrtvolu hází Sarim na koně a smutné procesí opouští Khúrnedův statek. Po cestě hrdinové odklízějí všechny mrtvolky samozřejmě do stínu vinné révy a zastavují se na rozcestí. "Sivel Chrastník pohlídá koně", káže vůdce, "A Páin, Thandar, Erlanth, malej Éda a já se pokusíme připlížit ke statku a vobhlídnout situaci. A vostatní tady na nás počkej". "Proč mám zase hlídat koně", stěžuje si Sivel, "Furt jenom hlídám koně. Už vod tý doby, co sem poznal Nurnskou družinu nedělám nic jinýho, než že hlídám koně. Připadám si jako nějakaj

sprostej honák". Družiníci se smějí a pětice se vydává na cestu.

"Jukni na ty bílý hromady", ukazuje Thandar Kall před sebe, "Co to je?". "Vypadá to jako křemennej písek", dumá nahlas Erlanth Linfalas. Na obou stranách cesty, v místech, kde vbíhá na otevřené prostranství jsou dvě velké navršeniny světlého písku. Druzi se neohroženě plíží vpřed. Alchymista Thandar nabírá malý vzorek na špičku nože, studuje strukturu sloučeniny, její barvu, chuť a zápach. Přesně tak, jak jej to učili v alchymistické přípravce. "Vzorek je struktury granulovité, barvy šedobílé, chuti nevalné nahořklé, zápachu sirného", poučuje Kall, "Zdá se, že je to nějaký sirný prach s příměsí hořčíku". "A co to jako znamená?", povytahuje obočí trpaslík Páin, který se umí jenom rubat, ale jinak je spíše vzděláný prostého. "Vodhadoval bych, že to má dělat velké plamen. Bílý světlo", dodává na vysvětlenou alchymista. "Ale nebouchne to, že ne?", tváří se trochu nedůvěřivě Llandaff. "Nemělo by. Ale pro jistotu odeberu vzorek a udělám pokus". Potom ten vědátor nabírá hrst a jde dále od haldy. Tam zánovním křesadlem rozdělává oheň. Bílý prach hoří jasným bílým plamenem. Žel bohům tak jasným, až je průzkumná skupina prozrazena.

Vedle brány se otevřela okenice. V malé střílně, která zbyla v zazdřeném okně se zamihotal plamének světla. "A kruci, sme prozrazený", posteskl si mladý Thandar, vysypal věci z beztak už vykradené torny a nacpal ji k prasknutí světelným prachem. Právě včas odskakuje, když z tvrze vylétá zápalný šíp. Hromada sirného prachu chytá jasným plamenem, tak jasným, že je rázem světlo jako ve dne. V čelní zdi statku se otevírá množství střílen. Thandar Kall vybíhá se svým batůžkem a přebíhá volně prostranství k vratům. Obránci tvrze nestačili zareagovat. Statečný alchymista vysypává drahocenný obsah torny a vrací se zpět. Je zasažen dvěma šipý z kuší, jež mu způsobují bolestivá zranění. Za chvíli už šťastně dosahuje ochrany vinohradu.

Édo, vodpal to", syčí Thandar bolesí a trhá svou starou rubášku, aby si ovázal rány. Také vytahuje zbytky ztزالomených šípů z těla. Nechutný pohled. Ale Thandar se drží a nepláče. Správný chlap totiž nikdy nebrečí. A on správný je. A chce být slavným dobrodruhem. Jednou. Možná.

Éda Tyglík vyrobil zápalný šíp a vystřelil. Sirný písek se rychle vzňal a už začíná hořet i brána. Éda nabíjí další šíp a vyčkává. Však oni vylezou. Musí vylézt. A opravdu. Po chvíli se brána otevírá a vybíhají tři muži s vědry s vodou.

splnit přání podivných hostů. "Jen mi tu chybí ta severská Činčila", smutně obhlíží prázdný parket Erlanth Linfalas, řečený Erl. "Jó, tak pánové, hvězda severu, Cinda Cincila, skutečným ménem Gloxinia, už tady nevystupuje, nehledě na to, že ještě nějní večír, kdy se takový hudební produkce provádějí", rozkládá své znalosti jako hrací karty na stůl chodec Rolld, "Nejčko je z ní vážená pani starostová a je tuze vážená. Já vo tom náhodou vim hodně, vona totiž kdysi měla patřit do rodiny. Von s ní muj nebožtík brácha Yorg měl jakýsi avantýry, abyste jako rozuměli". "Co na tom", křiví ústa alchymista Rulf Bombař, "Ženský sou pitomý husy, co vám mám povídat. Vo ty mi vůbec nekráčí. Jó, kdybych tady měl nějaký bombičky nebo detonátka, to bych byl šťastnej jako nikdá dřív".

K malému nespokojenému hobitu se přitočil jakýsi chlapík, na první pohled host, ale na pohled druhý už nikoliv. "Maji zájem vo bombičky, mladej pane?", dotazuje se slušně a smeká plátnou čapku z prosedivělé hlavy, "Jsem prodejce všelikých předmětů i zvířeny domácí, jen řeknou, co jich trápí". Malému Rulfovi mžikají očička překvapením, i když trochu nedůvěrou. "No, bomby bysem chtěl". "Tak to jim pane povím, že nemohli udělat líp, než natrefit na takovýho přímýho chlapa, jako sem, s vodpuštěním, já". A s těmito slovy pokládá před hobita dvě natlučené rezavé koule bez sirných knotů, předtím nepořádně uložené ve větši lněné mošně. "Nó, abych řek pravdu", prohlíží si Bombař s nedůvěrou dva šišaté předměty, "Sou ňáký použítý. Aby vůbec buchaly!?". "To sou nejbuchavější bombičky na celý šířý zeměplacce, ce se kdy viděl. Dyť jim taky neřeknu jinak, než explodivky. Nadělej jistojistě takovou paseku, že z toho budou, velectěnej pane, až u vytržení". Z Rulfa Bombaře rázem spadla nedůvěra jako jarní sníh. "Za kolik?". "Dvě zlatky". "Beru". Pokoutní prodejce je opravdu rád, že nemusí pronášet svou omlélou průpovídku o zlé ženě a jedenácti hladových krcích. Po dobrém pozdním obědě se družiníci rozebíhají po všelikých mondragonských krámcích a shánějí potraviny a výstroj pro průchod nezdravými močály. Filka Čepelák dokonce přináší dva podivné předměty upletené z rákosu, proutí a koženého řemení. "Co to, Filcko, u všech kanců, vlečeš za bezmegy?", směje se na celé kolo Páin Nórienský, až se za své chlupaté břicho popadá. "To sou sněžnice, troubo", krotí trpaslíkovou bujarost hraničář Sivel Chrastník, "Nosej to na novohu horalově, když padnou hluboký sněhy". "Tohle jsou blatnice, když padne hluboký bahno, pitomci", vzteká se jebousovský prťavec. O chvíli později, když Filka příšněroval své podivné blatnice pevně k sedlu, si jdou Nurnští zamluvit pokoje na

noc.

Rolld Erinský si záměrně bere na starost Thorgula Zaikha a ubytovává jej ve své komůrce. Dobře ví proč. Má jisté pochybnosti. Zaikh je sice mlčenlivý a vzpurný, ale přesto k němu chodec necítí pražádnou nenávisť. Navíc mu vrtají hlavou temné náznaky z Tugrinova odkazu a Khúrnedova narážka o údajné Zaikhově chorobě. "Pane Zaikhu, stojíme sice každý na jiné lodi, ale přesto jsem vám ochoten pomoci", rozhoduje se erinský hraničář nechodit kolem horké kaše. "Nemám, s čím byste mi mohl pomoci". Rolld tedy vysvětluje své pochyby a domněnky a Zaikh rázem obrací. Vypráví o starých časech, kdy přičichl k alchymistickému řemeslu i o tom, jak se dozvěděl o činnosti svého předka Lunduma. Vypráví i o tom, jak je zneužívání moci vyšších astrálních sfér nebezpečné a vrtkavé. Dokonce se světuje, že jej v dohledné době jistě čeká osud jeho předka, jako i mnohých jiných, neboť v jeho těle už dlouho žije zárodek démona, larva. Rolldovi září oči nadšením, neboť už teď ví, že Zaikhovi může pomoci a larvu z něj vyhnat. Vlastní totiž jistý mocný předmět, modrý kámen, dovezený z Órridoru, který má schopnosti bájných vymýtačů. Okamžitě jeho moci využívá a od té chvíle se Thorgul Zaikh stává Rolldovým oddaným přítelem. Od toho večera také na chodcovo přimluvení u vůdce nemusí chodit s pouty. Zaikh navrhuje chodci, že se s ním a se svou ženou Snighaim, již se podařilo z dobývání statku utéci, na konci cesty za Zurghundem rozdělí. "Jen my tři", opakuje tugrinský alchymista, "Ostatní zemrou, jak jim po právu náleží". "Počkej", drbe se erinský rek ve vousích, "Mezi těmi bezbožníky jsou i mí přátelé. Rozhodně nechci aby se komukoli nic stalo. A do spolku přibereme ještě Llandaffa a Páina. Tak zní má nabídka". "Umluveno. Až přijde čas, dám ti vědět".

Druhý den po ránu družina vyrazí vstříc bažinám. Rawwanský močál je pruh neúrodné mokřinaté země, ležící na sever od pohoří Nogol. Celý kraj je zamořen hejny dotěrných komárů a jedovým puchem z hnijící stojaté vody. A co zkazek se o blatech mezi místním lidem vypráví. O bludičkách a bludných kořenech, čnějících jako pokřivené lidské údy z bahna. Je jich nepočítaně. Díky starým zkušenostem z procházení mokřadů, zejména pak Rawwanské bažiny, však nurnským dobrodruhům nečiní žádnou svízeň držet správný směr. Stačí pouze několik pochodů a sud oleje. A na ten dobrodruzi nezapomněli. A očekávaná přítomnost několika bahenních zrůdiček pomalý a obtížný pochod jenom zpestruje, alespoň může Páin ukojit svou neuhasitelnou touhu po mordu a

Erlanth, Páin a Rolld vyrazí ke statku a obejdou jej. Potom prorazí skrze zeď užitím jistého kouzelnického kousku. Přibližně směnu po první skupině vyrazí skupina druhá a ta zaútočí přes bránu. Tak by se měl odpor Zaikhových žoldnéřů rozdrobit a oslabit. Koňak Chrastník zatím bude hlídat koně na dohled od opevněné usedlosti. Toť vše. Jelikož se zbabělec Dorgis Ardasanský strachuje o svůj mrzký život, za který by nikdo nedal ani zlámaný měďák, obšírně vykládá, jak je těžké udržet tak velké stádo koní pro zkušeného honce, zvláště pak pro takového Chrastníka, který není pastevcem, ale pouhým mistrem štetce. Proto se i s Kypříkem, který není členem družiny, vtírá do hlídací skupiny. Druhá skupina tedy čítá pět osob, a to Thandara Kalla, Káina, Ědu Tyglíka, Blajzvíka Blůvu a Sarima Gorůdyského. První úderný oddíl vyráží pěšmo do bitky, která rozhodně nebude lehká.

Skupina Llandaffa Quonsettského obešla Zaikhův statek a teď hledí z vinice na zadní zeď. K úpatí je dělí padesát sáhů a šestimetrový vodní příkop. Erlanth zneviditelňuje svého Kňourka laciiným pout'ovým kouzlem a posílá jej na střeš domu. To pro mrštného kouzelnického kocoura není žádný problém, jak by řekl Sarim. "Počkáme, až Ědova skupina zptůsobí rozruch. Potom zaútočíme". Erlanth je doslova v transu, není divu, vždyť se snaží s kocourem navázat spojení myslí.

"Už mám vize, už mám konečně ty vizeů, špitá Linfalas a drží se oběma rukama za hlavu, "Muj kocourek vidí Ědu Tyglíka. Stojí na cestě a tahá z mošny tu vočouzenou trumpetku. Asi bude troubit do útoku". "No jó, starej Ěda", směje se Rolld Erinský, "Ten bude jednou troubit a blbnout i na smrtelný loži". "Tak do toho, chlapi, ale nejdřív vás všechny zneviditelním", praví čaroděj Llandaff a mocně se soustředí. Neviditelní hrdinové běží k příkopu, jehož hlubokou vodu překonávají použitím magických vlastností prstenu černé vodoměrky, mocného to alchymistického bezmetru. "Dorman, dorman natrah dor, irwe igni surfumor", pronáší čaroděj Llandaff z Quonsettu zlověstné zařikadlo a mocně mává pažemi. Jeho tělo se zviditelňuje. Uprostřed zdi díky čarodějově kouzlení zeje nevzhledná díra o velikosti přibližně osmi čtverečních sáhů. Páin s Rolldem, oba neviditelní, skáčou s tasenými zbraněmi dovnitř, následování Erlanthem. Llandaff, který je jako jediný vidět, zůstává těsně před vchodem.

Místopst, ve které se družiníci octli, je velmi prostorná a prázdná. Pouze několik stojanů na toulce s šípy pro kušostřelce u střílen vypovídá, k čemu tato světnice zřejmě slouží. Podlaha je pokryta kusy starých prošlapaných kobereců. Je tady devět

neprátele a ti se ihned vrhají na Llandaffa, který stojí v díře. Barbaři ve zbrojích však narážejí na neviditelné Nurnské druhy a hned přijímají nečekané rány, jež jsou tím drtivější. Erlanth Linfalas vysílá ze svých chrpově modrých očí svazky zelených blesků. Hrdinové se sice do jednoho zviditelňují, ale několik protivníků padá mrtvo k zemi. Boj je krutý a neúprosný, po zemi teče mnoho krve. Obzvláště Páinovy rány mečem jsou zkázonosné. Čáry kouzelníků přinášejí své ovoce. A Rolldův nový chodecký meč také rube, seč může. Po nějakém čase je dobojováno. Devět mrtvých barbarů leží roztroušeno po místnosti. Páin Nórienský je vyčerpaný a jde ke dveřím. Náhle se ozve výkřik a řinčení zbroje a trpaslík mizí v podlaze. "Propadlo!", volá hraničář Rolld, "Je btady propadlo!". Erlanth běží Páinovi na pomoc a propadá se také. Rolld Erinský se vzniklým otvorem pokouší slézt za oběma po laně.

Když se nórienský trpaslík propadl, začal se řítit po nějaké skluzavce, jejíž stěny byly porostlé kluzkými řasami, kksamsi dolů. Mával rukama i nohama seč mu síly stačily, ale byl malý a nemotorný, jako nějaký brouk, a tak klouzal a klouzal, potom strašlivě narazil do nějaké zdi a už jenom padal volným pádem kamsi dolů, do hlubin. Plác! Trpaslíkovo potlučené tělo zajelo do vody a klesá dolů. Páin pouští zbraň, tornu, štít, a svléká se i z brnění. Ještě štěstí, že umí plavat. Vyplouvá na hladinu a zhluboka se nadechuje. Neraduje se však dlouho. Na hlavu mu dopadá tělo Erlantha Linfalase a posléze i tělo věrného psa, který vždy následuje svého pána. Mág Linfalas se na hladině drží vcelku dobře, protože má prsten černé vodoměrky. Přesně týž, s jehož pomocí hrdinové překonali vodní příkop. Je tma a Páinovi začíná být zima. Na hladinu dopadá lano a přilézá i Rolld. "Seš v pořádku, Pájo?", ohmatává chodec trpslíkovu boulovatou hlavu. "Ale jó", funí Páin, "Eště sem na tom dobře". Chodec má taky vodoměrčí prsten, proto se staví na hladinu a za pomoci Erlantha táhne mallého vousatého šermíře z vody. "Sme asi v nějaký studně", drkotá zuby Páin Nórienský, "Aspoň myslím". "Ježkovy voči!", zavřestěl Linfalas, "Spadnul na mě nějaký had, nebo co!". Rolld pouští trpaslíka a jde na pomoc mágovi. Ale pomoci není třeba. "To není had, to je lano", cedí skrze zuby choodec, "Někdo ho nahoře vodříz". "Tak to sme teda v řiti", skuhrá Páin, který už se zase, ostatně stejně jako jeho pes, plácá ve studené vodě.

Když se Rolld začal slaňovat dolů za Páinem a Erlanthem, skočil do díry ještě trpaslíkův věrný pes. Pak se náhle otevřely jedny z dveří a do

čouhají dva obrovské hroší sandály. "Hmm", bručí po trpaslicku Páin, "Už sem myslel, že to místo nikdá nenajdu". Na Sarimově mrtvole zatím vládnou krkavci. Jeden z nich právě mohutným zobanem klovl už lehce zapáchající mrtvolu do oka a zdvihá splasklou oční bulvu. "Oční nerv je opravdu dlouhý", pobrukuje v skrytu keřů liscannorský šermíř a sedá si na zem, aby se mohl naposledy pokochat Sarimovým koncem. Takový cirkus už nikdy v životě neuvidí. Krkavce, kteří uklovávají zvláště vybraná sousta z druidova nemytého těla, neposedné vrabce, vyzobávající oříšky a rozličné lesní plody z druidových korálí a amuletů, mravence, stavějící si na barbaři mršině nové cesty a cestičky pro svoji úpornou a nekonečnou kořistnickou činnost. Každý si chce něco vzít, něco urvat, ale jenom proto, aby sám přežil. Ani o ždíbec víc. Kruté, drsné, a přeci spravedlivé jsou zákony přírody, v níž Sarim sice celý život žil, ale nikdy nepochopil. Kdo s čím zachází, tím také schází.

"Tak, Lesáku, dost bylo melancholie", šklebí se na nebožtíka Páin a dává se do práce. Mečem krájí cirkusákovy ostatky na kusy a ty pečlivě roztahává po okolí, zvláště s nekonečnými provazci střev, s těmi si dává práci, neboť právě ony smrdí ukrutně, přehlusně, a mohly by případně přilákat zvědavého stopaře. Poté Páin zametá případné stopy březovými větévkami, a když se zdá, že je všechno takřikajíc pintlich, odebírá se na zpáteční cestu.

* * *

Nechme však Páina být, má svých starostí dost, a vraťme se k ostatním. Ti svou pozornost obracejí k mapce a odkazům, kde lze vyčíst následující pozoruhodnosti:

	OLVORN * 22,2 * 184 *
LUNDUM	
statek	ASCARANT * 26,0 * 123 *
BIRK	TUGRIN * 15,6 * 235 *
	DUIFIN * 15,8 * 189 * dílna
SAGAR	HAKH * 28,0 * 337 *
	TUGRIN * 28,8 * 306 * srub
	HAKH * 32,0 * 30 * ORN
vodopád	NURR * 26,6 * 86 *
	NURR * 23,0 * 140 *

DUBUR

KHELEB * 22,8 * 211 *

dům

"Tomu teda nák moc nerozímim", kroutí hlavou alchymista Thandar Kall a tváří se značně zkroušeně. Někteří družiníci však svou prostoduchost maskují tím, že hledají jinou práci, ve které by našli větší uplatnění, například přípravu ohniště a shánění otopu. Rulf Bombař si jde hrát se jde raději hrabat ve své alchymistické truhle a baví se představou, co by bylo, kdyby měl bombu nebo alespoň prachobyčejnou malou rachejtličku. Sivel Chrastník jde hlídat koně, aby se náhodou nerozutekli, a tentokrát bez jakýchkoli argumentů nabo zlolajnosti. Dorgis Ardasanský si uraženě sedá po strom a šušká si se slouhou Kypříkem cosi o Sarimově nepřítomnosti. Ěda raději čistí svou ohořelou pout'ovou trumpetku a přitom nevybíravým způsobem popichuje Filsku Čepeláka, jenž z toho důvodu na nějaké přemýšlení nemá náladu ani čas, neb se musí Ědovým lumpárnám vši silou bránit. Jedinými, kteří se opravdu snaží věci přijít na kloub, jsou vůdce Llandaff, chodec Rolld a jednoruký mág Erlanth Linfalas, ovšem za jistého přispění pana Kalla.

"Kdybysme aspoň věděli, co značej slova Nurr, Hakh nebo třeba Kheleb", pohlízí tázavě na svázaného pana Zaikha vůdce, "To by se nám hned přemejšlelo líp. Ajt' koukám, jak koukám, žádný vesnice těch jmen v mapě nevidím". "To nejsou vsi, ale jména lidí", leze pravda na světlo jak z chlupaté deky, "Jména Lundumových přátel, mistrů cechu. Birk Hakh, Sagar Nurr, Orn Kheleb a Dubur Broll". "Aha", praví sklesle vůdce, jemuž rázem došly nápady. "Teda, já bych jako vo něčem věděl, jestli můžu", vměšuje se do vážnoucí debaty Kall, "Námořníci při mořeplavbě používají zvláštní metodu k určení polohy, kerou vždycky vztahujou k severce nebo jiný důležitý hvězdě, co se nehejbá". "Ale Kalle, tady přece nejsou na moři", ohrází se Rolld z Erinu. "To já vim, ale tendle způsob se dá dost dobře využít i na pevnině, ač se to nevyužívá. To já dobře vim, dyť sem vstrovan a navíc z rybářského kraje". "A jak to teda funguje?", táže se se zájmem čaroděj Llandaff Quonsettský. "Inu, každý místo lze popsat vzhledem k jiným dvěma místům užitím dvou údajů, to jest vzdáleností a námořnickým stupněm vztaženým k jednomu neměnnému bodu, jež je vodevšad vidět, proto se používá severka", vysvětluje alchymista a přitom divoce máchá rukama. "Vono to teda vypadá, že sem nějakéj móg chytřej, to zas né. Ale tyhle základní věci musí

hřebíkem špinu za nehty. "Jó, jó, Sarim má pravdu, když říká, že je to vodvážná činnost, to hlídání koní", přitakává Dorgis, ještě před nedávnem velkopán, ale teď už zase jenom vystrašená baba, "To vám potvrdí i Kypřík, vid', chlapče". "Jó, to má pravdu, ten Ardasan", uctívě se klaní osobní pánův sluha Kypřík Třasořitka, hobit a kradeník. "A kde sou ostatní?", vyzvídá dále pan Quonsettský. "Éda s Káinem lezou po střeších a šmirují situaci, a Thandar Kall leží v křoví a hlídá bránu. "Takže teď všichni vstaneme a provedeme ten útok. Rolld, Páin a Erlanth potřebujou naší pomoc". Gorúdyjský špindíra se tváří značně nakvašeně, proč jako on by měl pomáhat zrovna těm, které z hloubi duše nesnáší, protože jsou lepší než on, ale nic neříká, protože je náturey zbabělá a falešná. Dorgis Ardasanský se tváří zrovínka jako druidovo zrcadlo, poněvadž případné spojení se Sarimem je jeho poslední životní šancí něco dokázat a něco také znamenat. Rod Ardasanských se totiž už od časů Darionových pohybuje na mrzkém dně celého společenstva, kudy taktéž prochází i hranice morálního bahna. Llandaff velí k útoku a trojice dobrodruhů, následována ještě odvážným koňákem Sivelem, který nechává stádo bez dozoru, a posílená o Thandara Kalla a tlustého Blajzvíka Blůva, jež vyběhají ze stínu vinné révy, útočí na bránu. Ta je po krátkém boji dobítá a skupina vchází do statku.

Malý Káin se začíná na střeše, pěkně v závětrí, a pozoruje okolí. Je šťastný, že mu nehrozí žádné nebezpečí a přitom má celé to úžasné divadlo jako na dlani. Celou tu skvělou jatkárnou, při níž vytékají celé kopy měchů krve a ozývá se nářek a bojový ryk. To má rád, to je jeho životní filosofie. Jatka a krev, jak sám říká. Ještě že našel tak dobrý výhled, ještě že mu tady Éda Tyglík nechal to lano. Ale kde je vlastně ten prcek? Kdo ví. Třeba se někde objeví.

Ba ne, Éda Tyglík se jen tak neobjeví. Po té, co vyšplhal jako dobrovolný průzkumník na střechu, když se nikomu nechtělo do útoku, a přivázal lano za komín, vlezl oknem do prvního patra a začal prohledávat pokoje. Hlavně truhly, almáry, skříňe, ani slamníky nevynechal, a všechno, co stálo za pohled, cpal do hlubokých kradenických kapes. Pak potichu vyšel na ochoz do dvora, ale zalekl se několika ozbrojených barbarů. Proto se rozhodl vrátit se na střechu a prolézat komíny. Vždyť komín vždy vede do krbu a krb obvykle stojí ve světnici, nebo ne? Proto zloděj Éda, připomínaje spíše moučení, zanechává za sebou černé řápoty od sazí systematicky prohledává dům a ukradne na co přijde, i když toho zase tolik není.

Prásk! Druhá vrata, tedy vrata vedoucí na

dvůr, se s praskotem rozlétla a dovnitř vbíhají Thandar, Blajzvík, Dorgis, Sarim a Sivel a jako lavina z Rugomských skal se vrhají na překvapené barbary, kteří jsou po chvíli marného odporu skláčení do prachu. Ze střechy se slaňuje Káin, jemučí očka svítí nadšením a volá: "Dobrá jatkárna, hoši, fakt dobrá jatkárna. Tady vytek docela slušnej potok krve, to je jasný!". A na ochoz vychází ještě malý černý chlapík s kuší v ruce. "Hele, černoch!", křičí Sarim, protože nemá v lásce otrávené šípky, po nichž se modrá v obličejí a bílně. "Negry nemám rád, to je jasný", říká nenávisťně Káin, "Zmasakrujem ho, až z něj bude jenom černý smrdutý bahno!". "Nebílněte, kamarádi", praví ten černý mužík, což jest divné, poněvadž černoši zřídka kdy znají hovořit starosvětsky, "Já sem jen váš špinavej Éda Tyglík, jinak taky Edudant Škorpík, když je líbo, vzpomeňte si přece!". A na důkaz ukazuje černou pouťovou trumpetku. "No jó, je to Éda, ten starěj fištrón", veselí se Sivel Chrastník, "Tak pod' dólu, chlape, ať tě vobejmu". Přátelské objímání se však nekoná, protože hloubavý Blajzvík Blůva přistupuje ke kašně a objevuje skrytý vstup do země. Kousek od něj se zviditelňuje mág Erlanth Linfalas, jenž umyslně nakopl mramorový sokl, kteréhožto prudkého pohybu se pro plánované zviditelnění neviditelného hojně využívá, a držíc se vzrající protězou za bolavou nohu, kýve hlavou a říká: "Kňourek mi zjevil, že toudletou dírou vodošel nákej chlap, co byl fešně voblečeněj, což mi říká, že by mohlo jít vo našeho chlapa, co se vo něj zajímáme kuliva tý krádeží v Nurnu". A tak se Nurnská družina řadí do dlouhé řady a postupně se družinici soukají úzkým průvlakem v kašně do těsně prudce klesající chodbičky se schodištěm. Všude kape voda.

Nurnští hrdinové s rozžehnutou lucernou vcházejí do prostorného sálu s obrovským sloupem uprostřed. "Tady vysloveně něco smrdí", špitá tenounce Thandar Kall. "Ať čmuchám, jak čmuchám, tak nic necejtim. A to mám ten lesní čmuch, co je nejlepčí na celým světě", tváří se nasupeně druid, který nedovolí, aby byl nějaký nováček lepší než on. Přitom dokazuje jenom svoji vlastní malost, jež je politováníhodná. "Pod'te, vobejdeme ten sloup", máchá chlupatými prackami tlust'och Blůva, který je sice celý takový prapodičný, ale teď má pravdu. Hrdinům z Gwendarronu se naskytá pohled na prostornou pečlivě udržovanou alchymistickou dílnu, která je osvětlena množstvím loučí. "Někdo tu musí bejt, když se tady svítí, to je jasný", pokyvuje hlavou Káin, zatímco Dorgis s Thandarem nadšeně kmitají po dílně. Není divu, vždyť jsou to alchymisté.

"Jménem správce nezávislého území svobodného města Olvorn, jménem olvorského vojska, vzdejte se, vzbouřenci, a složte zbraně!", volá jeden z jezdců, zřejmě velitel. Nurnští se však zásadně nevzdávají a tak se s šílenou urputností vrhají na vojáky. Bitka je krátká a svižná. Brzy jsou vojáci pobiti. Na ochozu se objevuje očouzený Rulf Bombař a volá: "Hoří střecha, hehe. Bude peklo!". Díky tomuto výkřiku si většina družiníků myslí, že statek podpálil právě on a mají mu to za zlé. Nurnští zalézají do alchymistické dílny, která je hluboko pod zemí a tudíž v bezpečí.

V podzemí je z dlouhé chvíle objeven tajný otvor do oné inkriminované studny, kde Páin ztratil brnění a všechny své věci. Družiníci se oddávají spánku, aby načerpali nových sil, přičemž chodec Rolld díky kouzelnému zrcátku neustále kontroluje Thorgula Zaikha a jeho nohsledy. "Mají stejnej problém jako my", sděluje těm, kteří nespi, "Hoří mu barák nad hlavou. Myslim, že taky počká, až to shoří". Poté, co země nahoře už vychládá, vyrazí Nurnští ven. Jen Filksa z Jebousova za pomoci Édy Tyglíka a hlídače koní Sivela Chrastníka se potápí ve studně a snaží se vytáhnout nějaké Páinovy věci. Studna je však velmi hluboká a navíc plná mrtvol. Daří se mu vytáhnout jen minimum předmětů a je naprosto vyřízený a promrzlý. Proto se nechává vytáhnout a zhluboka oddychuje.

Družiníci vyběhli mezi doutnající trosky statku a začínají hledat místo, kde ústí skluzavka. "Jedna z těch voblud se sápe ven!", hlásí Rolld, jenž pořád vejrá do svého zrcátka. A opravdu. V ruinách oné velké světnice se odhrnula halda teplého popela a vyskočil obrovitý barbar s truhlou na zádech. "To je ten Nubrid, co zaplácnul chudinku Káina!", řve Llandaff a spolu s Erlanthem soustředí svou mysl. Páin Nórienský tasí meč a po jeho vzoru činí i druzí. Dva strašlivé svazky blesků vjely do Nubridova svalnatého těla a to se doslova roztrhlo na kusy. "Leze další, leze další!", křičí Dorgis Ardasanský a schovává se za Kypříka Třasořitku. Tlustý Dubroch se cpe ven otvorem v zemi, ale jeho tělo se zaklínuje o obrovskou dubovou truhlu. Nurnští druzi vytahují kuše a jiné střelné zbraně a střílí, seč jim síly a šípky stačí. Dubroch umírá a jeho mrtvé tělo mizí ve skluzavce. Rolld zase hledí do svého zrcátka: "Zaikh vytahuje nějaký flakónek! Zřejmě chce zmizet...". Dorgis rychle vypočítává, jak daleko by se Zaikh užitiím takovéhoho lektvaru asi dostal. "Ba né, tak všechno je jinak. Dubrochovo tělo s sebou strhlo Zaikha dolů do studny. Deme do dílny. Rychle!".

Z dílny, kde leží hromádka mrtvol, vytahaných potápníkem Filskou, kterému nikdo

neřekne jinak než Filksa, je do studny spuštěno lano a mokrá Zaikh je vytažen a ihned svázán. Páin chodí okolo hromady těl a vybírá některé své vylovené věci. Potom si výstroj doplňuje o mírně upravené plandavé brnění. Rulf Bombař si bere meč a je zase šťastný. Jen kdyby měl nějakou tu bombu nebo jiné to třaskátko či explozivní bezmeg! Poté komický Filksa Čepelák z Jebousova vymýšlí ššíleně složitý postup, jak dostat těžkou truhlu, jež je přišněrována k zádům tlust'ocha Dubrocha a navíc potopena ve velké hloubce. Jeho plán je shledán směšným, ale přesto účinným, a tak je kýžená truhlice záhy vytažena.

"Porád ale ještě nevím, k čemu nám ten Zaikh bude dobrej", říká pochybovačně Páin Nórienský, "Když se všechny jeho věci utopily". "No jó", vzpomíná si matně Sivel Chrastník, "Pokud vím, tak nám šlo hlavně o ty lejstra z Nurnský knihovny". Přiznej se, chlape, kams ten poslední pergamen dal?", otáčí se na Thorgula Zaikha Erlanth Linfalas. "Já? Já ho ztratil, když sem zahučel do tý ledový vody", klepe se zimou a trochu strachem ten alchymista. "Já to říkal, že sme v háji", praví Dorgis Ardasanský, "Je utopenej, dočista utopenej!". Rolld se pobaveně dívá jak na své druhy, tak na pana velkostatkáře. "Hele, Dorgisi, víš ty co?", protahuje chodec, "Šáhni tudle tomu prolhanému šmejdovi za košili". "Myslíš?", diví se ardasanský alchymista a šmátrá levou prackou Zaikhovi po chlupatých prsou. Potom se mu rozzáří očka a vytahuje umáčený pergamen. "Kdepak, to moje zrcátko je fakt dobrý", drbe se chodec fištrónsky ve vousech. A teď druzi vycházejí ven z dílny, aby prohledali Nubridovu truhlu, která, jak se později ukazuje, obsahuje Thorgulovo jmění. Éda Tyglík však s družinou nejde, otevírá vylovenou truhlu po Dubrochovi a cpe si do torny cennosti za sedm tisíc zlatek. Inu, Éda. To je koumák. Pak jde s nevinným obličejem za ostatními a tróubí na svou pouťovou trumpetku veselou zlodějskou písničku. Vše, co jde na Zaikhově statku sebrat, je ukradeno a Nurnští utíkají do lesa. Tam je přeci jenom bezpečněji. Teprve teď je otevřen onen pergamen a učený Erlanth Linfalas nahlas procítěně předčítá, přesně tak, jak jej to učili v kouzelnické škole na hodinách přednesu kouzelných formulí:

Odkaz Lunduma Tugrina

Věž, pergamen, jenž třímáš, jest můj odkaz, neb zřím konce cest, já, Lundum Tugrin, mistr věd, jak v mátohách čtu naposled

mu bude i nadále sloužit a nosit oběti, což je docela možné, být Skrekhem, tak bych Sarimovi věřil. A opravdu, barbarových nářků je zřejmě vyslyšeno, poněvadž z těla se mu přestává řínout zelená krev, a přitom stále žije a vesele se bije, ale vůdce Llandaff se už na to nemůže dívat, zejména je znepokojuje přítomnost odolce Nubrida, a tak velí k ústupu do chodby, do které, podle jeho správných výpočtů, se ti dva Zaikhovi poskoci nevejdou. "Při Skrekhovi!", ječí druid a máchá holí, zatímco se ostatní vytrácejí z místnosti, dokonce i neviditelný Thandar s Dorgisem, "Ajt' chcípnou všicky zrádci, co se proti mý vosobě kdy postavěj". Barbar však brzy zjišťuje, že je v místnosti poslední a nemá tedy, před kým by se vytahoval se svojí silou, a utíká za ostatními, jako by mu za hrošími sandály hufelo. Nurnští vycházejí na dvorek. "Ukrad sem ty knihy", praví pyšně Thandar Kall, jenž je černul ve své neviditelnosti Zaikhovi přímo ze stolu. Brzy se však ukazuje, že chybí pergamen s odkazem Lunduma Tugrina.

Roll d z Erinu, který si v tmavé a vlhké díře už dostatečně odpočal, se začal potichu plížit ven. Dobře ví, že tam na něj číhá barbar s kuší, ale Roll d je lepší střelec. Bude to vyrovnaný střelecký souboj. Roll d vylezá na světlo a je zasažen šípem. Hned však mačká spoušť a vyskakuje ven. Nepříliš obratný barbar nabíjí nový šíp, ale to už padá k zemi s prostřeleným hrdlem. Krvácející chodec se shání po nějakém lanu, které hned spouští po skluzavce do studny. Přitom se ale chová velmi tiše. Snad ještě žije, přemýšlí Roll d, ale to už na konci lana ucítil škubnutí a stálé pnutí. Po chvíli čekání už zimou zmodralý a mokrý nórienský trpaslík vylézá na světlo. Nemá na sobě nic, než promáčené kožené kalhoty a hrubou laněnou rubášku. "Kde máš psa?", ptá se Roll d. "Šel ke dnu", odvěci suše trpaslík. "Utopil se chudák", opakuje si smutně chodec. "Hmm", dí Páin, "Byl to jenom pes". Oba dva vycházejí dveřmi, jelikož vstupní kouzlo, jímž prošli zdí, už přestalo účinkovat. Jsou to dveře na dvorek a tam stojí zbytek Nurnské družiny. "Tak sme zase všichni", raduje se chodec. "Né úplně", říká Sivel, "Káin a Blazvik tam zostali". "Sou mrtví", vysvětluje smutně Erlanth Linfalias. "Sou sice mrtví, ale já žiju", naparuje se Sarim, "Byl sem totiž děsně vodvážnej a rubal sem se jako hrdina. Jó, hrdinům štěstí přeje. A já teda hrdina sem, to musí každé vědět, dyk to mám už ve svym túze slavnym ménu, že sem též zvaný silný a bůhvico eště...". "Prosím tě, už drž hubu!", zvyšuje hlas Llandaff, který to už nemůže poslouchat. "Navrhuju vocat' vypadnout, vodject třeba do lesa, tam se porádně vychrápat, abysme jako byli čilý, a pak se vrátit a vyčistit to

tady vod tý lúzy", navrhuje Roll d z Erinu, který sice není dobromyslný, ani též zvaný silný, ani znalec lesní moudrosti, je to prostě jenom Roll d z Erinu, ale jeho slovo vždy platí a nemění se jako korouhev na nurnské radnici. Proto mají jeho názory jistou váhu, větší, než názory některých jiných. Družina se tedy vrací ke koním a mizí v oblacích zvířeného prachu.

"Totle je docela pěkněj palouček, jen co je pravda", říká Kypřík Třasořitka, Dorgisův slouha, "Tady se to bude pěkně ležet". Družíníci po vzoru hobita Třasořitky slézají z koní a uléhají do trávy. "Máte volno", kyne ostatním pan Quonsettský, "Můžete si dělat, co chcete". Několik chlapů rozdělává oheň, někteří pochrtupávají, někdo si léčí šrámy z pútek a někdo prostě jenom tak klábosí. Po nějaké době, když už všichni ostatní poklidně oddechují, se z tábořiště vytrácí Llandaff Quonsettský, Roll d z Erinu, Páin z Nórienu, Erlanth Linfalias a Thandar Kall. Všech pět se schází na domluveném místě a sedají si na zem.

"Já vám povím", protahuje svá slova Thandar Kall, "Ten Sarim je nějakěj divnej. Viděli ste ten poslední souboj?". "Jo, taky mě to zmátlo", vykládá své pocyby jako karty Erlanth Linfalias, zvaný jednoruký, "Smál se a cákala z něj zelená krev". "A volal nějakýho skřeta!", říká Thandar, "Skřeti smrděj a sou vodporný". "Jako Jozlin", zní Páinova připomínka. "To nebyl skřet, ale Skrekh, na koho volal", kroutí nad nevědომostmi svých hloupějších soudružíníků hlavou čaroděj Llandaff, "Skrekh je posvátnej patrón všech šejdiřů a podvodníků. S každym fikslem jeho moc roste, proto svejm věrnejm pomáhá. Ale naštestí nějní všemocnej". "Ale může bejt". "To nikdo neví". "Já vám povím, kamarádk, mně je ztoho chlapa špatnýho úplně šoufl", pronáší s odporem Roll d Erinskýý. "Myslíš tim na bliti?", ujišťuje se pologramotný Kall o významu slova šoufl. "Jo. Dyť si vemte, že ty jeho šejdiřský čachry a pocybný spolky se skřetama a Skrekhama vrhají špatný světlo nejen na něj, ale i na nás a na celou Nurnskou družinu. A trpíme tim jedině my". "No je to svinstvo". "Ale co je nejhorší", kýve hlavou ze strany na stranu mág Erlanth, "Že já už ho nemůžu ani cejtit. Mám vedle něj furt takovej divnej pocit. Kdo ví, co se v něm děje, když má zelenou krev. Třeba už ani není živěj. Třeba už je zrovínka jako nákej ghúl nebo jiná nečistá bytost. A ten Skrekh v něm sedí a pěkně mu říká, co má udělat. A třeba jednou řekne: Sarime, rub je ", a dá mu do vínku neuvěřitelnou sílu a nečistý kouzla". "Já si myslím, že už je má. Možná je už pozdě", dumá Páin, který vždy hodně ví a zná. "Nejhorší je pohled na ten

jeho věčně ukřivděnej kukuč", přemítá Thandar Kall, "To člověka unaví". "To jistě". "Bylo by třeba jednou provždy skoncovat s podlostí a falší", navrhuje vůdce Llandaff vážně. "To jako myslíš, abysme druida vyloučili z Nurnský družiny?", ptá se Páin z Nórienu. "To by bylo spravedlivý", zní Roll dova odpověď, "Co ty na to, Erle?". "Inu, já neříkám tak ani tak". To je Erlanthovo oblíbené. Když je potřeba rozhodnout, neřká tak ani tak. Je to pohodlnější. "Blbost!", přemýšlí nahlas čaroděj a vůdce společenstva, "Přemejšlejte trochu. Když vyhodíme Sarima ze společenstva, bude ukřivděnej, všude bude roztrubovat lži a kdovíjaký sprostárny, jak má ve zvyku, a určitě zakáže Synkovi, teda Grimovi, aby s náma zase někam vyrazil. Dyť už toho zbabělýho druida známe, tak nemá cenu si něco namlouvat. A Grima já mám, narozdíl od Sarima, rád!". "A co teda, Lland'oure, navrhuješ?". "Zabít Sarima. Jednou provždy". "Jasně", říká Páin, který konečně pochopil. Sarimova poprava se připravuje na ráno a vymýšlí se složitý plán.

Následujícího dne je družina vzbuzena hlídkou. Mezi stromy se totiž objevila podivná dvojice malých mužiků. "Vstávat, vstávat!", volá Thandar Kall, "Je to trpajzlík a hobit". "Co to tady nacvičujete, hehé?", směje se ten malý hobit a ležerně si pohazuje rezavou železnou koulí. Je to bomba. "Hele, dávej si pozor, abys náhodou nepřišel vo prsty", křičí nejistým hlasem Llandaff, mimochodem ještě neucesaný a s nevyčištěnými zuby, a schovává se za strom. "Já se nebojím, hehé. Mě náká bomba nemůže rozházet. Sem totiž krzeva ně vodborník", směje se hobit a cpe bombu do batohu, "Menuju se Rulf Bombař a sem vodrodilec z Krvavý struny". "Nó, to zní drsně", praví Dorgis z Ardasanu, "Nějakej kumštýř přes výbušniny by se nám tuze hodil". "Hehé, já teda drsnej sem, dyť sem Rulf Bombař, že jo, Filcko?". "Já tě zabiju", vřeští trpaslí a je celý brunátný v obličejí, "Ještě jednou zkomolíš mé méno a já tě vážně zabiju. A to platí pro každýho, pohlaví nebo původ nevomlouvá". "A jaký je teda tvý ctěný jméno, chlape?", táže se Erlanth jednoruký. "Sem Filska Čepelák z Jebousova". Družíníci se válejí smíchy po jehličí, neboť takhle pitomé jméno už dlohou neslyšeli. A dost možná už ani neuslyší. Filka slibuje, že se ten smích někomu jistě nevyplatí. Ale přesto, zvláště po Rulfově přemlouvání, se rozhoduje jet s družinou. Oba tedy vstupují do společenstva.

Nastává veliký okamžik, veliká chvíle. Ona událost je pokřtěna jako akce Sarim, akce, která má symbolický a nadčasový význam. Poprava zrádce družiny. Llandaff má už promyšleny všechny eventuality. Je to vůdce a má jasný plán. Za pomoci

Thandara Kalla, jenž byl v noci na stráží, předkládá družině vymyšlený příběh o noční návštěvě nepřátelských zvěďů. Proto rozděljuje družinu na dvě části. Llandaff, Páin, Roll d, Erlanth a Thandar půjdou zvěďům po stopě. "Potřebujeme nějakýho vopravdu dobrýho stopaře", přemýšlí vůdce, "Třeba ty, Sarime. Ty seš fakt dobrej". Sarim hned souhlasí. Je jistě potěšen pochlebováním ostatních, ale je od dnešního rána celý nějaký zamlklý. Možná mu jeho zvířecí instinkt říká, že se blíží konec. Možná to má na svědomí Skrekh, který všechno odhalí a vše dokáže nějak ufikslovat. Čaroděj Llandaff pokračuje: "Sivel Chrastník bude hlídat koně...". "Já? Proč já?", tváře se nešťastně mistr štetce, "Proč zase jenom já musím hlídat koně?". "A ostatní mu pomohou", pokračuje vůdce, "Pojedete k Zaikhovu statku. Tam se setkáme". Plán je vysvětlen a akceptován a družina vychutnává poslední odpočinek. Ardasan přemlouvá Kypříka Třasořitku, aby okradl toho nováčka Rulfa Bombaře a jeho věci rozházel po lese. Kypřík činí podle pánova zvrhlého rozkazu.

"Kde mám meč?", diví se Rulf Bombař a hledá další věci, "A kde mám peníze, bombičku a křesadlo?". Mrňous se tváří značně nešťastně a prochází se kolem. "Ty, vůdče", otáčí se Rulf nesměle k Llandaffovi, "Ztratila se mi šablíčka". Vůdce má však plnou hlavu starostí a kdokoli jiný nevěnuje Bombařovým nesmělým slovům ani špetku pozornosti. Rulf tedy krčí rameny a sedá si ke koním. Je zcela neozbrojen, nemá ani jídlo. Pěkná cháska, ta Nurnská družina. Hrdinové se dělí na dvě skupiny a průzkumný oddíl vybíhá do lesa.

Sarim se tváří zádumčivě. Pořád si něco mumlá pod vousy a nervózně se plácá po pleši a ulizává neexistující vlasy. Průzkumníci se vynořili z lesa tam, kde začínají Zaikhovy vinice. V dálce se tyčí stavba opevněné usedlosti. "Tak kde máte ty vyzvědače, hoši?", dotazuje se podezíravě Sarim. Hrdinové se staví do půlkruhu. "Tady to někde bylo, druide", ukazuje rukou čaroděj, "Zkus stopovat". Sarim si kleká na kolena a reje rypákem v zemi. "Ajt' hledám jak hledám, nic nemůžu vobjeviť". Llandaff upírá na lesního škudlila a podfukáře oči a mocně se soustředí. Nesmí zklamat. "Hledej pořádně, Sarime, seš přece velkéj lesní chlap", pobízí ješitného druida mág Erlanth Linfalias. "No to teda sem, to musí každé vědět, že sem ten děsně slavněj stopař a vůbec", vychvaluje se pralesák a očichává pachové značky v půdě. Roll d Erinský snímá z ramene kuši a zakládá šíp. "Kalenej šíp pro Sarima", myslí si chodec. Trpaslík vytahuje sekeru. Z Llandaffových očí náhle vybleskl svazek blesků tlustý jako krolí paže.