

LYŠKÁNO RA 12

Nepravdivelný 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 pytlaviny a šmajdavým krokem si to spěšně namířil přes náměstí ke kašně, u níž většinou sedávají místní žebraři. Ale tenhle chlap, ač vzhledem zdaleka ne nepodobný, žebřák není. Je to chlap z lesa. Na zádech táhne obrovský záplatovaný pytel, jehož obsah zamožuje okolí smradem prašiviny a čmídlá. 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 kůže rozličného druhu, stáří a kvality zpracování. Potom si zavěšuje na krk mošničku s penězi, dává ruce v bok a jímá se pěkně po cirkusácku vyvolávat: "Lidičky, poděte blíž, poděte 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 kužé děláji mužéé!", vriská Sarim a občas prohodí i to svoje: "Páprlapá". Zlatky a stříbřence putují do mošničky a chamtivý druid je doslova v transu. "Za jednu kůžku koupíš si Božkůů". K vyřvávajícímu pouličnímu prodejci se přitočil malý korpulentní movitě vyhlížející mužík a šibalsky zamrkal očima: "Bud' 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 zavít". "Nejde mi tak o kůžé, kupče", praví tlustý chlapík špinavému druidu. "Jde mi o vaše boty. Prodejte.

Neštrím penězi". "Kdo jako ste?", ptá se nedůvěřivě druid Sarim, protože jeho slavné sandále mu vždycky přinesly jenom výsměch. "Jsem obchodník. Obchoduju s různým towarem. Co se najde. Kupuju a prodávám. Mám krámek támhle v loubi". "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 vzácný kůžé. Proto je neprodám ani za nic. A navíc mě z vostatních bot bolely ty moje platfusácký nohy". "A z jakého druhu kůžé jsou ušité, můžu-li se přeptat?", vyzvídá obchodník tajemství výroby. "Inu, sou z pravý hroší kůžé, činěný hroším mozgem, což sou věci děsně vzácny, a desetkrát mácený v jemnejch vonnejch volestích, 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 pokoutného života, jež je taky nepřetrhnutelná", říká pyšně Sarim z Gorúdye a nafukuje se jako kozí měch. Dav lidí se náhle roztoustupil a před Sarima předstupují dva vojáci královské posádky. "Hej, chlape, máš povolení k pouličnímu prodeji?", praví jeden z nich, "Ukaž". "Ale, ctěný pánové vojáci, nebudte krutý k vobyčejnému chudákovi. Přece se nebudete zlobit pro pár kuží", nasazuje nacvičeně úlisný Sarim v obličejí výraz naprostého žebřáka a poutivce a dlouhou prackou schovává naplněnou mošničku pod plášť. "A kde jsi k těm kůžšinám 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 nahůře v lese", valí oči vyčurány 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 tváří jako zpráskaný pes, balí prázdny pytel a uctivě děkujíc a klaníc se šlechtivosti žoldněřů,

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 každéj muší vidět na každým kroku. Když ho někdo skřípne, tak se kroutí a kroutí a kroutit' se nepřestane. Jeho tělo je slizký a děsně vohebný a proklouzne každičkou skulinkou, každičkou škvírkou, co se vobjeví". Ouhoř Sarim si to šlape do kopce a jak si to tak štráduje, jeho zvířecí smysly zmerčí nějaký pergamen, přibitý 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 moc 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. "Čmudám prachy!", hvízdá 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 chvíli zmizí v roští. Tam je doma, tam je v bezpečí. Tam na něj nikdo nemůže.

"Zdař les, hospodó", vriská 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 přiopile Lynhaard z Rugornu, soused nynějšího starosty obce, "Tak sem slyšel, že chytáš malý ptáčky do sítí a pak je prodáváš. Že se nestydíš, vydríduchu!". "To néjní pravda. To je lež jako věž a esli má někdo nákej 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, Plešouné", 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, pročež z něj všechny narážky stečou jako voda, takže se jenom oklepává, nasazuje dobráčkou tvář číslo dvě a začíná hrozně tajuplně vypravovat: "Teď vám povím, co sem se dozvěděl vo jedný moc dobrý faše, z kerý, dyž budeme hodně chytrý chlapi, potečou prachy proudem jako z nepodojený kozy. A to všechno skrzeva náky 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 vzácny, na to já mám ten čmuch, co sem získal po předcích. Nó, a když ty lejstra najdem, košne to nákejch dobrejch šest a půl žluťáků, což je dost slušný, ale musíte počítat s tím, že si muším 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 nevim", tváří se důležitě druid, "V každým pádě mě tady zejtra přesně vo polednách čekejte. Já s váma pojedou do Nurnu, abysme něco vyzvěděli. Teď ale muším domu. Slunce už bylo dávno nejvejš a já se eště pořádně 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 srandu.

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 chvíli na uříceném 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 ardasanský 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

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 Eduard Škorpík 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 žije svou lítostí, pročež 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 kováři, 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, vedení 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, cž 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 chlapečko po všech čertech vykutálené a v otázkách soudních zřejmě mazané, protože hned jak jej chytili, 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 chvíli nabízí, že zajede koňmo do svého domu a přiveze malou truhličku zlatek. Dorgis se raduje, že zase něco vyžebřá 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 šve 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 pověstné královské kobky. Onedlouho už buší na vězeňskou bránu. "Hej, hola, vovedte 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, kerý nejdou vodkládat. Deme za velitelem káznice kuliva tej krádeži v knihovně. Sme takřikající na stopě velkéj černotě, což nesne vodkladu", nasazuje Llandaff Quonsettský do slovní pŕůtky 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 chvíli sečkejte, já se optám velecteného 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 kdekákého 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. Štěští se naklání neustále na stranu Sarimovu, což je nadmiru podezřelý, a tak Páin s Ědou, kteří proradného druida znají jak své boty, od hry odstupují. Zanedlouho je gorůdyský šejdř přistižen při falešné hře, protože používal cinknuté kostky, na kterých ještě navíc bylo o jednu

šestku 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 kobereců. Jeho dětinská lest kupodivu vychází, což v Sarimovi vyvolává neskonanou úctu k sobě samému, a trojice dobrodruhů se jde posilnit spánkem na pokoje.

Dorgis Ardasanský za vyžebřané peníze kupuje rolničky a vrací se k Červené sedmě. 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 prošustroval celou almužnu a teď několik sklínek pije na dluh. Venku se ozvala rána a do sálu vpadl zchvácený Sivel Chrastník s ošoupanou truhličkou v ruce. "Vodtáh... hug...", dusí se Chrastník, jenž nemůže popadnout dech, "Vodtáhněte mýho... hug... hug... koňa. Je vyřízenej". Ufícený hraničář, páchnoucí koňským potem, se kácí na židli a otevírá truhličku. 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 žebřavému 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, starěj parde, tu máš". Nestor Burma se usmívá jako sluníčko a půjčuje si od Sivela také. "Hele, kamaráde", kroutí se Ardasan jako had, "Puč mi eště pět stováků, abysme to jako zavokrouhlili. Já bych ti vo to neřikal, ale dělám to jenom pro tvý dobro. Zavokrouhlenej 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 truhličky do Ardasanových nenasytných kapes. Dorgis je doslova ve svém žívlu. Pánovitě listuje v obrázcích místních krasavic a objednává: "Tak Burmovi tuhle zrjavou, po pana Chrastníka tuhle křepelku s těma dlouhejma nohama, potom tudletu z druhý stránky a já si vobjednám, tak třeba tůdle čtrnáctku, patnáctku a šestnáctku". "Á, mladěj pán je zřejmě znalec ženské krásy, není-liž pravda?", ptá se se zájmem majitelka při předběžném kasírování hostů. "Sem Dorgis Ardasanskěj, velkéj boháč a světoběžník", chvástá se alchymista, který ještě před chvílí měl tak hluboko do kapsy, že nemohl najít dno, "A to vám povídám, každý tý křehotince dále

na krk rolničku, co mám tudle v kapse". Na to úchylný alchymista vytahuje šest mosazných rolniček. "Ně, rolničky ně", 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 přešel 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 posadte 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 krajcového kapesníku a mocně upíjí vína z cínové číše. "Takže já tudle se sousedem", promlouvá zdoluhavě 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 dutákoví 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

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 livce. "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?", hudeř lokaj a volá si pomocníky, dva lokaje a štolbu s bičem. "Já né žebrák. Já Ušoun, Tři Divoke Prasce. Svobodný voják", nepřiliš jasně vysvětluje Ušoun, co chce, "Ušoun chítit 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 páčidlem 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 krouží hlavou sem a tam a kolébavou chůzí mizí ve tmě. "Divný chlapek", dumá lokaj v modré livce. "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 vězněm 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 nevípíješ medovým rohlíkem a tím svým chrpovým oudolím, Erle", špitá světzasnlý 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 vyzvednete to povolení", šeptá králův zmocněnc 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!", rozkřikl se tupý kolohnát a vrhl se k tlusté majitelce vyhlášeného podniku. "Ale já nejsem tvoje máma, cukrouši", směje se tučná krasavice neurčitého věku a prohlíží si pozorně podivína. "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 šádelnici do dlaně pětadvacet zlatek, "Úplatek". "Ty dobytku", vriská 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", navrací se té dámě pod tlustým nánosem líčidel konečně barva do obličeje. Ted' už pochopila. A to se říká, že natvrdli 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, chlače, že mě taháš vod zábavy?". "Já Ušoun, Tři vepře divoké". "Mě je ale úplně fuk, kolik máš prasat, vobejdo". Já, Ušoun, merčím 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 jazyka. Žel 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 nerozmyslí a nechává toho ubožáka být. Vrací se do svého pokoje a dává zmalované fúrii, 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 zakokrhá kohout a oznámí příchod nového dne. V jednom z pokojů hostince U supího pařátu zaskřípěla prkenná podlaha. První

ranní pták. Plešatý chlap pohlédl do zrcadla a zhroutil se nad svým obrazem. Jeho obličej je příšerně upatlaný od sazí a kolomaze. "To musí dólú. To musí nutně dólú. Všecky by si země utahovali a říkali mi špindíro a pralesáky. Já je znám, ty zmetky. A to nějakou nemůžu potřebovat, protože sem děšně 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 zvízitýrovat Nurnskou knihovnu. Tam musí ležet klíč k celé 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 úradu 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 šprťouchlata.

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 hobitím hláskem: "Erlanthé, Llandaffé. Počkejte", ale jeho volání zcela zaniká v bušení kovářského klavíru z platněské 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. "Prosím vás, pánové, kde můžeme najít vrchního knihovníka nebo někoho, kdo je takřikajíc ve vobrazě", praví sáhodlouze šermiř 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

Gorůdyjský, až mu v zádech křepe. "Též, též, 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, chlapi, co vím. Předem je upozorním, že to byly spisy dosti staré, pročez 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. Další 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 škudlil Sarim nemusel ani dělat poznámky uhlíkem na útržek březové kůry, jak to obvykle dělával, 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 neposednými trnkovitými očima, v přišerí krrálovských kobek. "Je to známej recidivista, tendle Duták. Má to, takřikajíc v krvi. Je to jeden z potomků nechvalně známého kradláře Čmajzberky Dutáka, takže myslím, 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 vezně, "Víme, že seš do toho namočenej, takže kápni slzu pravdy, jak to bylo dovopravdy, sic tě roztrhnú!". "Pane, já nevím, vo čem jako mluvíte. Sem totiž čistej jako lílím",

tváří se hobit jako prostáček, který neumí do pěti počítat. Přitom počítat umí docela slušně a zná ještě plno všelijakých kousků. "Grrr", zavrčel vztekla Llandaff a podíval se vyslýchanému zle do očí. Ten nehnul ani brvou a tváří se jako hotový jeliman. "Hele, Lland'oure", špitá úlisný Linfalas Quonsettovi 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", zatvřele 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 sdílnější, tak z toho vybrusíš bez úhony. Jakmile mi ale budeš lhát, budeš bručet, 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 chlupaté 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 dvaatřicátýho 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, rozcuhaný. 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 nenávisť 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 lhotejnější", chvástá se Ardasan. Potom si nechává onu povětrnici zavolat. "Ty, děvče, viš, že se mi docela líbíš?", snaží se zvrhlik udělat dobrý dojem, "Sem pán velkostatkář Dorgis z Ardasanu, bohatec, co se v téhdele krajích rozhodl 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?", líšá se barbar. "Kirian, můj pane", cudně sklápí oči červenosedemská holka pro všechno. Ardasan odepíná od opasku naditý měšec, jehož obsah dříve patřil panu Chrastníkovu, 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 objednává snídani a trojice přátel si nácívá křivka.

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 pout'ové trumpetky. Kocovinou postižený Nestor Burma se drží za bolavou hlavu a tváří se zádušně, 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 vochoťná s ním vstoupit do svazku manželského. Rolld Erinskej se zase

toulá po nějakých túze vysokých horách, jak chytil tu toulavou slinu. Takže, když to vezmu kolem a kolem, víc nás ani bejt nemůže". Družiníci se v červenosedemské šatně houfuují do chumlu a předávají si navzájem veškeré informace ohledně těch starých svazků. Nestor Burma začíná být neobyčejně výřečný a pronáší 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 věčnému vítězství". 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 přístěhovalců ukradl kuličky. Družinictvo se tváří krajně zaražené. "Jestliže se vůdcem může stát kdejaký sralbotka, tak to klidně můžu bejt i já!", vznáší nesmělou námitku Edudant Škorpík z Tiklu, protože mu trochu vadí, že Nestor Burma, jehož členství v družině je nepoměrně kratší, jest podstatně uznávanější. Nastává tedy volba vůdce a tím se stává ctihodný pan Llandaff z Quonsettu, čaroděj a učelec. Nestor Burma nadšeně a hlasitě tleská, což kroll Ušoun komentuje temnou poznámkou: "Řit'olezec. řit'olezec", 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 Prd'ochem, 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 pout'ovou 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 ranní 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 Salienu. 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 trhlinou, kterou za dlouhé věky vytvořila prudká říčka Rawwanil. Zde byli zastaveni výběrci 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 patříš k tobě?", dotazuje se hrubě Halgist. "Ale pane, já mám jen tudle toho jednoho dočista malýho vořečka. To se asi ráčej mejlít", strachuje se škuďlivec a bojí se, že mu mýtař ještě zvedne stanovenou průjezdní taxu. "Je vidět, bratře, že nejseš 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 řit'olezeckých slov voják vybral od něj a Ardasana po pěti zlatkách. "A ostatní to mají za dvacet. Vítejte na půdě svobodného území Olvorn, kde po proliti 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

městská brána. Na několika dalších místech se pilně staví nová hradební zeď. Stovky barbařích zedníků na dřevěných lešeních ženou do výšky obranné zdívo. Už onedlouho tu bude stát pevná hráz proti vetřelcům a nepřátelům barbařního rodu. Družinici projíždějí městskou branou a míří, 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 umim. Sem vobchodník každým coulem svého úžasné prohnáného těla".

Nestorovi Burmovi, jemůž 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 nejjako nám de vo tu putyku, jestli jich můžem prosit". "Tak nejjblíž je tady asi Rybí kostra. Já jich tam, mládenečkové, dovedu. Náhodou se tam tím směrem zrovna karasím, takže můžou na těch svejch 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 zlozvyk. Přepočítává družiníky několikrát denně, aby se náhodou někdo neztratil, aby někde někoho nezapomněli. Naučil se to v mládí v trpasličí obecně 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 ztrácat věci. Podezřívál každého, že jest zloděj a kradlár, ale ty věci se tu a tam začaly vobjevovat, 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 moc starýho pána".

Oplechovaný Nestor se i s koněm vynořil z davu a předběhl frontu starých paní, služek a kuchařských tovaryšů. "Koupim tudle rybu, prodejce", 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 náká páka, či co, a cejtim se zas starým mořským vlkem, jako za starých časů". "Vykuchat, pane?". "Ně. 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 pošel strachem a byl ouplně šedivej, co se teji chlupů, páč, jak nic neviděl, tak si myslel, že je zavřenej v nějaký černý díře a von se jim z tý tmy tolika bál, že teda pošel", dovprávěla Vedrana a usmála se svými bezzubými dásněmi. "Žouns de, Žouns de", začal rozhazovat rukama Dorgis z Ardasanu. "No, Burmó, co to vezěš na kobylé?!", chechtá se hlasitě Sivel Chrastník, až se za břicho popadl. 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 vochoť, ale dál už půdeme 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 fezníkovi, co porcoval krávu na čtvrtky 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 udeřel. Kolem se vytvořil malý hlouček lidí. Zbytek už Nurnští neslyšeli, protože zapadli do

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, prasiťáci", 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 zapřádá 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, drahousi, to né. Já znám nejvic Tlustýho Žoka, viš? Chceš? Já tě s ním seznámím", usmívá se přítrouble přihráty, asi třicetiletý barbar. Sarim se tváří jako počurané dítě a neví, co má dělat. To si divný chlapiček špatně vykládá: "Viš, jmenuju se Gožin a ty se mi líbíš, fakt, jsem z tebe úplně paf, srdíčko". Sarim polekaně kouká po svých družích. Ti se směji a nemíni mu nikterak pomoci. "Viš, co mě na tobě nejvic rozpaluje?", lisá se k ubohému Sarimovi hnusák Gožin, "Máš krásné vysoké čelo. Úplně jako dětskou prdítku". To už v Sarimovi vzrostlo odhodlání. Ten přihráty chlap tady si z něj tropí nemístné žerty. A potom bude všem dobrodruhům jedině tak pro smích. Čelo jako prdítko, 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. Družinici 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, pročez 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. Družinici 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.

Družinici 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 chlapičovi 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 šejdiř. Proto je Dorgis nevybíravým způsobem ze vrat vykázan.

Tři Divocí Vepři, alias Prase, zakomplexovaný krollů úchylák, bloudí městem a má zase ty svoje černé myšlenky. Zase mu přskočilo, 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. Dne, 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

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 tu 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 krmí, 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. "Lehkou 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 zkoprnělý 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.

Poběhlice 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, milouši?", 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, kručí, má přeci jasný plán. Konec světa se blíží! "Viš, 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 řádk zaseklo", praví Ušoun přesně podle svého plánu a předstírá závadu. "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 stíká rudá krev. Psychopatický násilník balí tělo do starého pláště, aby se krev nevyřinula na podlahu. Měl by práci se zahlazováním stop. Ušounův proces převrtění započal. Převrtění z Ušouna chudáka do Ušouna krutovládce. Odporný vrah přestal snít a počíná druhou fázi plánu s prostitutkou. Užitím magických schopností jistého přívěšku, temného zaklínání a divokého tance vdechne opět zamordované život. Tedy život po životě. Z podlahy vstává nemrtvá, tedy ghúlka, smrtící bytost oddaná tomu, kdo ji stvořil. Ušoun jí dává jméno Štětka a první rozkaz. "Štětko!", káže pomatence 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 okolnosti". "Dobře, jeno si vezmu zbraň a brnění", 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 ghúlmí 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 ghúliho 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!", vříská Nestor. "To du taky udělat", pronáší krollí zrůda temně. Potom poklekává k Nestorobě

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 vykolérovanou 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 změřilo 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 hoblívi v zádech natolik, že mu skáče po krku. Pohled na nahého muže, škrtícího na zemi malého chlápka, je úžasný. Zvláště pro poslední hosty v nálevně. Není pro alchymistu problémem podivného chlápka přeprat. Opasává si tedy bedra ukoptěným ubrusem ze stolu a vede nočního zloděje na pokoj, kde spí Sarim a jeho kumpáni. Sarim má totiž praxi v fezání prstů. Takže, kdyby bylo potřeba, výslech se může usnadnit.

"Jen pod' dál, prďolo", začíná Sarim výslech, "Jen pod' hezky k taťkovi Sarimovi. A hezky všechno vyklop. Taťka je dobrák, ale vobčas mu ujedou nervy, viš?". "Jó, tudle Sarim hrozně rád řeže prsty, chá", šklebí se Dorgis, "Dělá si z nich prstovej náhrdelník". "Nelži!", vříská vztekle plešatec. "To je taktika, druide!", krutě se usmívá Ardasan, "Pouštím hrůzu". Hobit se klepe po celém těle a skálopevně tvrdí, že si jenom spletl pokoj. Prý šel normálně spát. Ale po všech démonech prohnany ardasanský alchymista dobře ví, že původně bylo zavřeno na petlici, takže ten malý skrček je zloděj. A určitě něco hledal. Nastává chvíle pro Sarima Gorůdyského, velkého chlapa, co je strašně odvážný a udatný. Sarim zkouší ostří svého nože a poklekává k hoblívi. "Né, pane, prsty né. Všecko řeknu, jen mě nemuťte, prosím!", ječí hoblit tenkým jódličím hláskem. "Tak konečně mluv!", hřímá Dorgis, ten známý žebrák. "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 voblečeněj", třese se vystrašený hoblit. "Méno", klade poslední otázku Dorgis Ardasanský. "Nevim", zní odpověď. "Ale tvý", směje se Dorgis. "Kypřík Třasorítka, 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 Třasorítka, 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 stáje a ukrývá pod hromadou sena. Zase se vrací tak, jak přišel. Oknem. Venku už je zase ticho a kroll Ušoun, jinak také Tři Divoci 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. Ghúlka 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 rozlízá lampu. Ušoun otevírá. "Co je?", ptá se trpaslík a natahuje si kalhoty. "Honem, Nóriene, na gatě kašli!", máchá Ušoun, ta zrůdná bestie, rukama a nutí Páina ke spěchu. Ghúlka čeká ve skrytu. "Buď vopatrněj, 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 nepřipravený kroll, "Když nechceš, tak mu do pomoci já. Třeba holejna rukama. Sem totiž kámoš". S těmito slovy Ušoun odbíhá a vrací se do svého pokoje. Ghúlka čeká. Páin si dopíná řemínky na zbroji a chápe se meče. "Eště přílbu", mudruje Páin, "Chráni hlavu". A svou hlavu, tu má Páin rád, tuze rád.

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

drsný 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 prázdňý, 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 zmatení, 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 nevšímá ty ghúllky, když mě lákal k sobě na cimru", tváří se vážně trpaslík 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 Linfalas 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", ozyvá se z davu. "Jó, to jó", naparuje se ješitný chlap, karikatura všech lesních druidů, a chystá se k odchodu. Éda Tyglík, tušíc 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 nasýtil zvukem běžících nohou, plácavých platfusů v sandálích z hroší kůže. Rozcuchaný chlap, chřestící zašmodrchanými svazky korálů a amuletů prudce zahrnul do ostré zatáčky, až sandálové podrážky táhle zapíštěly.

"Strážě, strážě, pomoc", volá druid a zběsile mlátí mosazným klepadlem u olvornské radnice. Ze vrat vyhlédl rozespálý dráb: "Co chceš, blázne?". "Du vohlásit' zločin, co se zrovinka stal", nedá se Sarim. "Nech to na pozdějc, chlape", drbe se dráb ve kšticí, "Starosta tu nějní, 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 starostenských pracovny. "Tak nám hezky popořádku řekněte, co se vlastně stalo, pane..., pane...?", říká starosta. "Já sem Sarim dobromyslný z Temného hvozdu Gorůdye, syn Gronův, znalec lesní moudrosti, též zvaný silný, udatný a vůbec, sem prostě děšně slavný chlap, to musíš 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 ubytovanej 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

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

Úmrtní 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.. Násilná smrt.

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

Smrt nastala 12.9.1033 mezi 24-01 hod. pravd. násl. otravy toxic. látkou, nejsp. boolehavem, jasně zřetelná cyanosa. Paradox. výskyt nekrvác. blubok. sečných ran po celém těle. Pravděp. způsob. až po smrti. Násilná 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. patrna 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 Gorůdyského 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 Éda", upozorňuje Llandaffa Sivel Chrastník. Nurnská družina jde hledat ztracené druhy. Páin je nalezen hned za prvním rohem, jak se krčí v přítmi. "Musím fouknout", chvěje se rozčilením trpaslík, když se dozvěděl, že na něj byl vydán zatykač, "Někam pryč. Třeba na druhej konec světa!". "Nebude to snad tak horký", pravil Llandaff a mocně čaruje pro trpaslíka neviditelnost. Netrvá dlouho a objevuje se i Éda Tyglík. Není ale sám, jdou s ním nějací lidé. "To sou přátelé", hlásí hned obezřetně Éda, aby se náhodou družiníci hned nevrhli do boje, jak to mnohdy mají ve zvyku. "Todle 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 eště 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 Blajzvik 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 přihloupale ta divná osoba. "No jó, kluci, berem vás", kyne pravici vůdce Llandaff, "Tak se tady pěkně seznámte s mejma hochama a ctěte je. Sou to kumštýři ve svym voboru. Když se budete snažit, taky jednou budete dobří". "Jestli teda nechcípnete", hudruje pod neholené strniště žebrák Dorgis a hladí svého osobního sluhu Kypřika Trásorítku, 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 bejt užitečnej", chválí záluďného barbara mistr Sivel Chrastník. Nurnští druzi si to razí k zašlé

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?", kroutil hlavou neviditelný Páin Nórienský. "Ale, jenom mně vrtá hlavou, že tady na tom olvornským plánu je vesnice ménem Tugrin. Trošku divný, ne?". "Máš dočista pravdu, Erle, přesně jako ten předek", horlivě přikyvuje Dorgis Ardasanský. "Jó, kde je předek, tam je i zadek", usmívá se fištrónský Éda Tyglík a troubí na svou pouťovou trumpetku k odchodu. "Na shledanou, otče", loučí se Blajzvík Blůva a hrne se múrmačimi kroky ze dveří. "Kam deš, synu?". "Na vandr". "Už zase?", rozčiluje se tatík, "Pořád se někde flákáš a práce žádná. Jseš darmošlap a budižkníchemu!". "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 zlodějkovi 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 Rollđ, 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?",

vyzvídá 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 vyvražďování doupete 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 Gwendarronu 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 věc", 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 vyhlížející 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", odvěci vykuleně vinař, "Zaikh bydlí támdlejc naproti. Já su ňákej Khúrned. Tady ste na Khúrnedouc 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 velkostatkář", 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 chlapeckých mozolnatejch 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",

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

"Tady sme v bezpečí. Tady bude náš hlavní stan", di vůdce. "A vocajt' taky v klidku 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 špaluku, "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 nevěstičně švícko Éda. "Každá pořádná akce má svý méno, to je jasný. A tudle bude určitě pěkná jatkárna", vysvětluje malý hobit se svéráznými názory. "Hlavně nikoho nezabíjet", strachuje se Gorůdyjský, "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, móc divný. Učiněnej hrad", brumlá si nespokojeně pod vousy neviditelný prťavec 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. Čtyřlenná 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 keřiky, dva vpravo a dva vlevo. Poslední chlapík, zřejmě průzkumník, spěchá po cestě dolů. Zřejmě jde podat hlášení, myslí si Páin. Omračím 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 keřiky. Potom trpaslík hrne prach na krvavou skvrnu a opraňuje 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.

"Vepředu to hlídaj čtyry 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 lilium". "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 zžděl po svehch túze slavnejch a uznávanejch gorůdyjskej rodičích, myslim tím po votci a mámě, kerá pekla tak dobrej zálesáckej dort". "No jo. To už sme slyšeli nejmíň šestkrát", kroutil 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 diví poněkud civilizovanějším výřikem: "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 nespůj. 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. Otylý 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 vznese 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", di hobit Káin a ukazuje řady žlutých zubů. "Ba ně, to nějni chlast", mudruje mág, "Von se vám tý 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

namáhavá. "Ten chlap!", houká Erlant, tváří se přitom jako šikmooká vědma z východu, "Ten chlap se plazí pryč. I s tím ruksakem". "Už má žižěň. 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 parťáka", říká nórienský trpaslík, "Dyk byli ve dvojíčkách. 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 votrávit ňákým alchymistickým blivajzem. To já znám. Sám tydle srágorý taky patlám". Blajzvík Blůva zbledl jako stěna. "Né", zařval Sarim Gorůdjyský jako raněný kanec a začal se cpát oknem ven. Ke vši smůle se zamotal do korálí a několika pláštů, 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 prohlo 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 zmiije, 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 balící, 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 zahrává, 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, trochu 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 hospodyňka, 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, protože 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 Třasořítka 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

Zajatec vypadá jako v posledním tažení, tak ho Éda polévá džberem vody, který sebral jednomu z valachů. "Tak mluv, chlapče", tváří se Llandaff takřka mateřsky, "Cos to tady prováděl?". "Já?", sípe těžka 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, jesli nebude hodnej", vriská úchyl Sarim, "Jak to nemám rád, to řezání, tak to muší bejt. 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 gorůdjyské 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. Všetřovatel Sarim povoluje sevření a na nařízlý prst vesničanovi plive jednu druidskou jedovou slinu, aby se prý zastavilo krvácení. Zvláštní způsoby toho skudlilského 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 přilehlými 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 olvornskkého 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 krabátí 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 vztekle druid a šermuje svým nožíkem, kterým obvykle stahuje zvěř, "Má ňákej problém? Má snad ňákej 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 jatkárna". "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 ňáký vopletačky se soudama". Hrdinové zahrabávají mrtvolu umučeného muže do sena.

"Večere, čeládko!", svolává dívka služebnictvo vysokou fistulí. Nurnští se scházejí na dvoře a přidávají se i tři místní čeledíni. Dcera statkáře staví na zem džber s cibulačkou a jde pryč. Hladoví čeledíni 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 nejlí, je uražený a pořád 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 Třasořítka. Po chvíli otevírá pantáta Khúrned a diví 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 žebráka, tvářícího se nyní jako Jeho veličenstvo Torgan Gwendarronský. Ardasan jakoby náhodou pouští na zem měšec a padesátka žlutých penízků sed kutálí po podlaze. Sedlák třesí oči a sbírá mince. "To nechte bejt, pantáto, to je dobrý", říká alchymista, "Přece se pro pár zlatek nebudete válet po podlaze. Pro mě peníze nic neznamenaj. 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,

aby svým slovům dodal na významu, "Velkopán Dorgis z Ardasanu, zvaný dobrotivý a šlechtetný, sem šlechtic, přítel krále Gwendarronu, velkej vinař a znalec, co se vína teje. A taky sem velkej boháč". Khúrned civí jako vyoraná myš a diví se ještě více. "Jo, a tohle je muj vosobní sluha Kypřík Trásořítka". Kypřík se uklání jak svému pánu, tak pantátovi Khúrnedovi 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 pořád 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 Khúrnedovu 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 Khúrnedovi září oči a hned vede velkopána Dorgise z Ardasanu k večerí. Představuje jej ženě i dceři, které už Dorgis také není lhostejný, zvláště poté, co všedypřítomný 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 Khúrnedova 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 říhnutí po dobré večerí je prý tuze zdravé. "Ta polívka byla tejdén stará a už jí nežrali ani vepři, to je jasný", tváří se nespokojeně Káin. "Polívka nebo poblívka. Dyť je to stejný", piští neposedný Edudant Škorpík a skotáče po dvoře. "Nezapomínejme ale, že sme vobklíčený", říká Blajzvík Blůva. "Hele, Erlantho, co kdybys poslal Kňourka k tý Zaikhoj barabizně. Abysme jako všechno měli z první ruky", předhazuje myšlenku hloubavý Sivel Chrastník, kterého ěda jedenkrát nazval Sivel Prďoch. "Zaikhův statek je moc daleko. Tohle posláni 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 večerí 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 musí 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 ěda 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 ědou 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.

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

milovanou trumpetku", fňuká hobit. "Aha", praví Thandar a hledí směrem, odkud zaznívá řinčení zbraní. Potom nabíjí kuši a dlouze mífí. 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 ěda táhne bezvládné tělo Sivela Chrastníka.

"Co se to tady děje?", volá pán domu s loučí v ruce. Nurnská družina vychází na dvůr. "Náký chlapi vám chtěli zapálit střechu nad hlavou. Tak sme je zahnali na ústup. Zdrhli do vinohradu", hlásí s nevinným obličejem upravenou polopравdu 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 potichoučkem, aby to tam dolů z ochozu nebylo slyšet. Družiníci jsou totiž hrozně vzurní a neohební. Ze stáje se ozval šilený 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 karakter a chopám k vám účtu, nic nevyzradím. Ale ihned odtáhnete pryč z mého statku a už se tady nikdy neovokážete. A toho nebožtíka odvezete se sebou". S tímto pantáta odchází. Nurnská družina si balí věci, mrtvolu hází Sarim na koně a smutné procesi opouští Khúrnedův statek. Po cestě hrdinové odklízejí všechny mrtvolky samozřejmě do stínu vinné révy a zastavují se na rozcestí. "Sivel Chrastník pohlídá koně", káže vůdce, "A Páin, Thandar, Erlanth, malej ěda 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 nahorklé, 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 vzdělání prostého. "Vodhadoval bych, že to má dělat velkej 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 zazděném 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 volné prostranství k vratům. Obránci tvrze nestačili zareagovat. Statečný alchymista vysypává drahocenný obsah torny a vrací se zpět. Je zasažen dvěma šípů z kuší, jež mu způsobují bolestivá zranění. Za chvíli už šťastně dosahuje ochrany vinohradu.

Ědo, vodpal to", syčí Thandar bolesí a trhá svou starou rubášku, aby si ovázal rány. Také vytahuje zbytky ztzalomených 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.

Ěda Tyglík vyrobil zápalný šíp a vystřelil. Sirný písek se rychle vzňal a už začíná hořet i brána. ěda 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.

"Hele, Llandŕoure, tam nejdu", odmítá rezolutně nesmyslný boj muže proti muži trpaslík Páin, jinak slavný a neohrožený válečník, "Sem dost raněnej a unavenej a na tom vodevřeným prostoru ze mě tak akurát udělaj šípovýho ježka". "Má pravdu, teď to nemá cenu", valí své chrpově modré oči Erlanth, mág a mnohdy poněkud nerozhodný muž. Ěda Škorpík, přezdívaný Tyglík, milovník pouťového harampádi, 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", rozhoduje 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 rozděluje 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 tý 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 překotné události dávno nezavály jinam. Musí být ostrážiti. 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 zamordují. 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 obětec. 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 vřšdupřítomného révoví na cestu.

"Rolld, seš to ty, nebo mě šálí zrak?", šeptá Páin vleže. "Buď 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 mamínčin mazánek". "A taky je to pěkný střevo. Včera mě dvakrát postřelil. Sem a sem", ukazuje oplechovaný vousatý mužik, "Ale jinak je docela správněj". "A umí psát? Corey byl pogramotnej". "Myslim, 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 žádné 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 bude zezadu 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 ublíženě, "Proč já? Proč pořád jenom já? Já už si z toho myslím, že sem kůň, 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 magenery. 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,

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 žoldněrů rozdrobit a oslabit. Koaňak Chrastník zatím bude hlídat koně na dohled od opevněné usedlosti. Toť vše. Jelikož se zbábělec Dorgis Ardasanský strachuje o svůj mrzký život, za který by nikdo nedal ani zlamaný 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 hlídacích skupiny. Druhá skupina tedy čítá pět osob, a to Thandara Kalla, Káina, Ědu Tyglíka, Blajzvíka Blůvu a Sarima Gorůdyjského. 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 pouťovým kouzlem a posílá jej na střech domu. To pro mrštného kouzelnického kocoura není žádný problém, jak by řekl Sarim. "Počkáme, až Ědova skupina způsobí 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 vize, 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 smrtelným 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 bezmegu. "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.

Místnost, 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. Barbari 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 podlaže. "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 řídit po nějaké skluzavce, jejíž stěny byly porostlé kluzkými řasami, kamsi 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. Vyplová 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 velku 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!", zavřeštěl 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

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 duhu 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 nejavo po barbarsku svůj temný souhlas ti zbylí na důkaz, že chápou.

"Aůůů", 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 vošklivě vodřený záda", stěžuje si pan Erinský. Plác! Nové těžké barbaři tělo žuchlo 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 onom inkriminovaném masakru zbyla. Navíc trpaslík Páin je už tolik prokřehlý zimou, že drkotá zuby a co chvíli se ledovatýma 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 nevadí. 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 pořád 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 vydává naditý sáček a rozhoduje 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 poloprázdným pytlíkem písku v rukou se vynořil z propadla. "Cha", zaradoval se barbar na strážní stiskl spoušť. Rolld pouští sáček, chytá se za rameno a mizí zpátky v díře. "Připadám si jako nákej křeček, jako podělanej křeček v prašivý důru", 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 bude 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 musim hlídat koně?", stěžuje si na svůj hořký úděl pan Chrastník a ukládá do mošny uhlí 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 Sarimově a Dorgisově, kteří podle plánu měli dobývat statek od padacího mostu. "Pomáháme tuhle Sívelovi hlídat stádo, pač je tuze bujný a divoký a von sám to nezvládne", vykrukuje se proradný druid a rýpe si rezavým

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", uctivě se klaní osobní pánův sluha Kypřík Třasořítka, hobit a kradeník. "A kde sou ostatní?", vyzvídá dále pan Quonsettský. "Éda s Káinem lezou po střeších a šmírujou 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". Gorůdyjský 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 nátura zbabělá a falešná. Dorgis Ardasanský se tváří zrovinka jako druidovo zrcadlo, poněvadž případné spojení s 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 dobývá a skupina vchází do statku.

Malý Káin se zašívá 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 jatku, při níž vytékají celé kopy mčů 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 preck? 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 nechťelo do útoku, a přivázal lano za komín, vlezl oknem do prvního patra a začal prohledávat pokoje. Hlavně truhly, almáry, skříně, ani slavníky nevynechal, a všechno, co stálo za pohled, cpal do hlubokých kradeničkových 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 mouřenína, zanecháváje za sebou černé tápoty 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 Rugorských skal se vrhají na překvapené barbary, kteří jsou po chvíli marného odporu skláceni do prachu. Ze střechy se slaňuje Káin, jemuž očka svítí nadšením a volá: "Dobrá jatka, hoši, fakt dobrá jatka. Tady vytek docela slušnej potok krve, to je jasný!". A na ochoz vychází ještě malý černý chlapík s kuší v ruce. "Hele, černochi!", křičí Sarim, protože nemá v lásce otrávené šípky, po nichž se modrá v obličejích a blbě. "Negry nemám rád, to je jasný", říká nenávisťně Káin, "Zmasakrujem ho, až z něj bude jenom černý smrdutý bahno!". "Nebliňte, kamarádi", praví ten černý mužík, což jest divné, poněvadž černoši zřídka 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 starý fištrón", veselí se Sivel Chrastník, "Tak poď 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 úmyslně nakopl mramorový sokl, kteréhožto prudkého pohybu se pro plánované zviditelnění neviditelného hojně využívá, a držíc se vzrající protézou 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 mohl jít vo našeho chlapa, co se vo něj zajímáme kuliva tý krádeži v Nurnu". A tak se Nurnská družina řadí do dlouhé řady a postupně se družiníci soukají úzkými průvlakem v kašně do těsné prudekle 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. "Podťe, vobejdeme ten sloup", máchá chlupatými prackami tlustých Blůva, který je sice celý takový prapodivný, 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.

"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 účovčí 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 účovčí 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. Akurat mě hryže, že nevím, kolik se z jedny slušný účovky 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". Přívál 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 prošeďavý 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 odporného 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 zaujmají výhodná postavení za stoly a lavicemi, žel, Nurnská družina se tím tříští na malé skupinky. Blajzvík Blůva se Sarimem Gorůdyjským se tlačí za stůl k západní stěně. "Erlanthe, zneviditelní mě!", křičí Thandar Kall a velký mág kouzlí. O chvíli později už Thandar Kall mizí a Dorgis s Káinem spolu s ním. Llandaff čaruje své oblíbené dudy 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 číní. 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 tlustoch Blůva a tasí krátký mečík. "Silnější vyhrává!", šklebí se ten zbabělec Sarim a lepí se ke zdi, "Tak to bylo a vždycky bude. Proto sem dycky tak neovohrožený v bojích a bitkách, pročež 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 kovově 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 divné, 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 vlíní vousy, a slibuje, že

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 jej znepokojuje přítomnost odulce 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' chćpnou všický 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 svoji silou, a utíká za ostatními, jako by mu za hrošími sandály hořelo. Nurnští vycházejí na dvorek. "Ukrad sem ty knihy", praví pyšně Thandar Kall, jenž je čornul ve své neviditelnosti Zaikhovi přímo ze stolu. Brzy se však ukazuje, že chybí pergamen s odkazem Lunduma Tugrina.

Rolld 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 Rolld je lepší střelec. Bude to vyrovnaný střelecký souboj. Rolld vylézá na světlo a je zasažen šípem. Hned však mačká spoušť a vyskakuje ven. Nepřiliš 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 Rolld, ale to už na konci lana učitil 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 lněnou rubášku. "Kde máš psa?", ptá se Rolld. "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 zdi, 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 Linfálas. "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 každéj vědět, dyk to mám už ve svym túze slavnym ménu, že sem též zvaný silný a bůhvico eště...". "Prosim tě, už drž hubu!", zvyšuje hlas Llandaff, který to už nemůže poslouchat. "Navrhuju vocat' vypadnout, vodjeet třeba do lesa, tam se porádně vychrápat, abysme jako byli čilý, a pak se vrátit a vyčistit to

tady vod tý lúzy", navrhuje Rolld z Erinu, který sice není dobromyslný, ani též zvaný silný, ani znalec lesní moudrosti, je to prostě jenom Rolld 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.

"Todle je docela pěkněj palouček, jen co je pravda", říká Kypřík Třasorítka, Dorgisův slouha, "Tady se to bude pěkně ležet". Družinici po vzoru hobita Třasorítky 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 rámy z pútek a někdo prostě jenom tak klábosí. Po nějaké době, když už všichni ostatní poklidně oddechují, se z tábořiště vytráčí Llandaff Quonsettský, Rolld z Erinu, Páin z Nórienu, Erlanth Linfálas 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 Linfálas, 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 nevědomostmi svých hloupějších soudruhů hlavou čaroděj Llandaff, "Skrekh je posvatnej patrón všech šejdířů a podvodníků. S každým fikslem jeho moc roste, proto svej m věrnejm pomáhá. Ale našťestí néjni všemocnej". "Ale může bejt". "To nikdo neví". "Já vám povím, kamarádi, mně je z toho chlapa špatnýho úplně šoufl", pronáší s odporem Rolld Erinskýý. "Myslíš tim na bliti?", ujišťuje se pologramotný Kall o významu slova šoufl. "Jo. Dyť si vemte, že ty jeho šejdířský 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 jediňe my". "No je to svinstvo". "Ale co je nejhorší", kýve hlavou ze strany na stranu mág Erlanth, "Že já už ho nemůžu ani cejtít. Mám vedle něj furt takovej divnej pocit. Kdo ví, co se v něm děje, když má zelenou krev. Třeba už ani není živej. 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 Nurnské družiny?", ptá se Páin z Nórienu. "To by bylo spravedlivý", zní Rolldova odpověď, "Co ty na to, Erle?". "Inu, já neříkám tak ani tak". To je Erlanthovo oblíbené. Když je potřeba rozhodnout, neřiká 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. Dyt' 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 vyměšl se složitý plán.

Následujícího dne je družina vzbuzena hlídkou. Mezi stromy se totiž objevila podivná dvojice malých mužků. "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 neučesaný 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, "Nějaký kumštýř přes výbušniny by se nám tuze hodil". "Hehé, já teda drsněj sem, dyt' sem Rulf Bombař, že jo, Filcko?". "Já tě zabiju", vřeští trpaslík a je celý brunátný v obličejí, "Ještě jednou zkomolíš mý 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". Družinici se válejí smíchy po jehličí, neboť takhle pitomé jméno už dlouho 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, Rolld, 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 Kypřika Trasořitku, 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 penízky, 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 ulízává 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 podezřívavě 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 vobjevit". Llandaff upírá na lesního šくだlila a podfukáře oči a mocně se soustředí. Nesmí zklamat. "Hledej pořádně, Sarime, seš přece velkéj lesní chlap", pobízí ješitného druida mág Erlanth Linfalas. "No to teda sem, to muší každěj vědět, že sem ten děsně slavněj stopař a vůbec", vychvaluje se pralesák a očichává pachové značky v půdě. Rolld 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.

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 sekerou hlavu a čtvrti ji jako meloun. "Aby už nevstal", vysvětluje šermíř, "Teď už tomu všivákovi nepomůže ani Skrekh". "Tímto se Sarim, řečený Plešoun, pro švindliřství 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 dobit 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 dobit ten statek". "No dobře, ale potom ho pudeme hledat, že jo?", přemlouvá družiníky Sivel, Sarimův lesní soused. "Stejně si myslím, že se mu něco stalo. Něco moc vošklyvýho", otravuje vlezlý žebrák Ardasan, "Že jo, Kypřiku?". "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 bláhově konání! Inu, každý jednou šlapne 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. Dopízlil se k okraji střechy a vystrčil hlavu. Z okna v prvním patře je spuštěno lano z natrhaných cárů prostěradel a po něm se spouští 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 pochodně. Rulf nabíjí svoji kuš, ale už je pozdě. Hořící pochodně 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 tугrinských tesařů. 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. "Rollde, 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'ou, všechno na tom placatým světě", září chodci očka a vytahuje své pověstné zrcátko. Potom říká: "Zaikhu, chlape 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 černá a ukazuje obrysy nějakého barbara v tmavé prostře 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.

"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. Druziníci 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 nespí, "Hoří mu barák nad hlavou. Myslím, že taky počká, až to shoří". Poté, co země nahoře už vychládá, vyrážejí Nurnští ven. Jen Filksa z Jebousova za pomoci Ědy 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.

Druziníci 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 zaklínjuje o obrovskou dubovou truhlu. Nurnští druzi vytahují kuše a jiné střelné zbraně a střelí, seč jim síla a šípy 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 takového 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 Filcka, je do studny spuštěno lano a mokřý 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 tlustocha 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". Přízněj se, chlape, kams ten poslední pergamen dal?", otáčí se na Thorgula Zaikha Erlanth Linfalas. "Já? Já ho ztratil, když sem zahučel do té ledové 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 prolhanýmu 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. Ěda Tyglík však s družinou nejde, otevírá vylovenou truhlu po Dubrochovi a cpe si do torny cennosti za sedm tisíc zlatek. Inu, Ěda. To je koumák. Pak jde s nevinným obličejem za ostatními a troubí na svou pouťovou trumpetku veselou zlodejskou písničku. Vše, co jde na Zaikhově statku sebrat, je ukradeno a Nurnští utíkají do lesa. Tam je přeci jenom bezpečnější. 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

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

svůj testament, vždyť mysl má tak často bývá zkalena v zlých obavách, že v útluhu 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 zářný 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 Zurghund ve tmě zůstal skryt a Laviah jak ostrý břit na vlastní prosbu ze dna sil jej z myslí s'tala 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 Zurghund moh být nalezen

Kdo z pěti byl by nejdýl živ, ten měl dát v odkaz na odív, co smyslu všemu náhle dá, ač slova zdáním zmatená Věz, 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 stráž, 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 dol. Ten kámen spolu s dalšími čtyřmi prý otevře bránu skrytou kdesi v Žiznivých píscích na jihovýchodě olvorských 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 roztočnými podlouhlými útržky pergamentu, jakýchsi motáků. "To jsou odkazy páně Lundumových společníků", pronáší s tichou úctou zajatec z tugrinského statku. Druziníci 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 mlázi. Teď už peláší nejkratší pěšinou k vinohradu, co mu jeho trpasličí nohy stačí, zhluboka oddychuje a občas hlasitě zakleje, to když mu nějaká obzvlášť nepoddajná větévka šlehne 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 přemísit 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

čouhají dva obrovské hroši 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 větvkami, 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	ASCARANT	* 26,0	* 123	*
statek				
	TUGRIN	* 15,6	* 235	*
BIRK	DUIFIN	* 15,8	* 189	* dílna
	HAKH	* 28,0	* 337	*
SAGAR	TUGRIN	* 28,8	* 306	* srub
	HAKH	* 32,0	* 30	* ORN
	NURR	* 26,6	* 86	*
vodopád				
	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 zlozajností. Dorgis Ardasanský si uraženě sedá po strom a šušká si se slouhou Kypříkem cosi o Sarimově nepřítomnosti. Ěda raději čistí svou ohořelou pouťovou 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 příspěví pana Kalla.

"Kdybysme aspoň věděli, co značej slova Nurr, Hakh nebo třeba Kheleb", pohlíží 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, tedy přece nejsme na moři", ohráží 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 vztaheným k jednomu neměnnému bodu, jež je vověšď 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

vovládat každej mořeplavec a každej jeho příbezněj, alespoň ten blížkej". Rolld se sice pořád tváří poněkud nechápavě, ale Llandaffovi a Erlanthovi, 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 ohničku. "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 pořkávajících koní, Filška z Jebousova zabaleny až po hlavu v nepraktickém a směšném bleděmodrém fusaku, ze strachu, aby jej nepokousala nakažená klíšťata a divoké lasice, Erlanth 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, natažení jeden přes druhého. Kdesi blízko zapraskala větvka a kolem ještě rudých uhlíků v z ohniště se mihl černý stín. To se vrátil Páin z Nórienu, šťastný, že v té husté tmě nalezl Nurnské ležení, rozbálil 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 Ědudant 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 povinností, se rychle obléká a pohání své rozespálé a nerudné svěřence ke spěchu. Filška vylézá z fusaku a prohlíží 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 Trasořítka. "Do Rawwanský bažiny. Měla by tam bejt dílna toho Hakha". "Počkejte, v tý bažině je nějaké dům", oživuje svou paměť Rolld z Erinu, "Čet jsem o to v Historii. Myslim, že tam kdysi umřeli dva z Nurnskejch". "A kdo to byl?". "Nějakej lásón a Letto". "Neznám". "Ten lásón byl Ruindor", upřesňuje Páin Nórienský, "A Letto nějakéj 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 Erlanth Linfalas. "Dobřej 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 bystriny Nolinil sestupují k mořskému pobřeží, na jehož písčítých 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 Kravými 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 spatřiti 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 bujářých radovánkách. Není tedy divu, že nurnští hrdinové míří právě sem a ne jinať, 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 poutivý dubový stůl. Krčmářův přísluhovač ihned odbíhá

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 měnem 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 nekračí. 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 plátěnou čapku z prošedivělé 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 větší lněné mošně. "Nó, abych řek pravdu", prohlíží si Bombař s nedůvěrou dva šišaté předměty, "Sou náky použít. Aby vůbec buchaly!?". "To sou nejbuchavější bombičky na celý širý 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 družinici rozebíhají po všelikých mondragonských krámcích a shánějí potraviny a výstroj pro průchod nezdravými močály. Filska 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 trpaslíkovu bujarost hraničář Sivel Chrastník, "Nosej to na nohou horalové, když padnou hluboký sněhy". "Tohle jsou blatnice, když padne hluboký bahno, pitomci", vzteká se Jebousovský prťavec. O chvíli později, když Filska 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 necití 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 vymítačů. 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 dobývaného statku utéci, na konci cesty za Zurglundem 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 svízeľ držet správný směr. Stačí pouze několik pochodní a sud oleje. A na ten dobrodruzi nezapomněli. A očekávaná přítomnost několika bahenních zrůdiček pomalý a obtížný pochod jenom zpešťuje, alespoň může Páin ukojit svou neuhasitelnou touhu po mordu a

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 Edudant 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 bijci se rozesupují do rojnice a pomalu postupují k pobořeným plesnivým zdem kdysi jistě honosného venkovského sídla. "Támhle asi bejvaly dveře", ukazuje Rulf Bombař na nevlídně vyhlížející díru a vytahuje z batůžku jednu ze svých tak lacín nabytých bomb. "Poče, 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 zpustošenými místnostmi, jejichž podlaha je pokryta vrstvou naplaveného jílů 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 družinici 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 kouzelnici Llandaff Quonsettský a jednoruký Erlanth Linfalas. Ostatní družinici 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 vříská na chudáka Kypřika, aby mu dělal živý štít, k čemuž nemá jistě valné chuti, ale co jiného může dělat.

Ozval se silný výbuch a některé chatrnější části zdí se vyvalily. Z domu začínají vybíhat rozezlené 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 došici prvních řad, jsou dotlučeny nelítostným mečem slavného nórienského šermíře. Vřask 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 nevádí, že mohl zemřít, je šťasten jako nikdy v životě, "Hehehe, hehehe, bum, prask, bum!". Filska z Jebousova, těžce pochoumán vzlyká v blízkém křoví, v jehož pichlavé ostny se doslova vyvával. Špatně dopadl také chudák Llandaff, jemuž se pokroucené železné střepliny zabodly do zad. Teď navzdory svým uctívaným elfím zásadám kleje jako ten nejsprostší trpaslík který neprošel ani obecnou školou. Naopak Erlanthovi více než tržné 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 jílů. Zato Páin Nórienský nad celou nešťastnou příhodou jenom kroutí hlavou: Hm, buchla bomba. Hm, byla blbá".

"Můžu tomu chudákovy zatroubit na fůnusu?", 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 dělnéj lid a...". "Cože, ten bidák chcip?", řve vzteklo vůdce. "Všechno zlý je k něčemu dobrý", poplácává čaroděje po ramenou Thandar Kall, držíc si dvěma prsty nos, aby zastavil nepříjemné krvácení. "Ba ně, hoši, zaplať 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 otrásá. "Co?", poulí ustrašené oči původce neštěstí a tváří se jako hromádka neštěstí. "Tak za tohle ti budu krátit podíly na kořisti". "Vřask já to odčínám. Uvidíš, že to odčínám. 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 kraso, 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

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 Filska 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 Filska brunátný 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 Filska 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 říkáš", přitakává čaroděj a vylévá na zem jeden ze Zaikhoých 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 Trasořítka 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 Trasořítka naráží na jakousi prostoru. Jelikož se však bojí, je ihned vytažen a na jeho místo se spouští šermíř Páin a souká se do tmavého průvlaku, ve kterém docista mizí. "Chodba! Je tu nějaká chodba!", ozývá se z díry, a tak nezbyvá, než nahodit torny na ramena a lžít 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 Nóriem. "Na vomak to vypadá jako nějaká velká ropucha. Uvidíme, až tu bude světlo. Světlo je rozzehnuato 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 jíl 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 Filska.

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.

"Stuňte", táhle zavyl Dorgis z Ardasanu a nastražil své mnoho dní nemyté uši. Družina se na místě zastavuje. Kobka je prázdná, neútulná, na podlaze rozřezaná 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 nevábne vyhlížející chodby. A aby ne. Z onoho směru se v té chvíli vyřítilo zrůdné stvoření, které, divoce šavlujice svými čtyřmi dlouhatánskými pažemi, se vrhá na nebohého ardasanského alchymistu. Plác, plác, plác, plác! Čtyři sukovité klacky dopadají na Dorgisovu barbař hlavu a místnost se naplňuje nervydrásajícím zvukem praskajícího lebu. V tu chvíli z řady vyskakuje rubec Páin a s pomocí Rollda a vsudypřítomných kouzelníků klátí tu ubohou zrůdičku do bahna. Z ocase družiny vybíhá odvážný Sivel Chrastník s Édou Tyglíkem a jímají se vyčistit dvě z přilehlých 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 roztodivné. Vybíhá z něj šest údů, tedy končetin, tedy dvě nohy s prsty

spojenými oblaněním a čtyři paže nepřirozeně 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, opatřnému 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 Filska 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 pláténka. Nasnadě je prostě Filskovo vysvětlení, že blátivce, jakožto tvor bepohlavní, se zřejmě nemá za co stydět. To takový Filska, jež jest prokazatelně tvorem pohlavním, musí jistě dobře vědět, neboť on sám se při jakémkoli svlékání stydí převelice, přidržujíc si obvykle klín chlupatou crackou.

"Hej chlapi", přemýšlí nahlas chodec Rolld, "Ten blátivce byl dost drsnější, 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 šmejdu tady může být víc, hehe", přitakává Rulf Bombař. Kupodivu nikdo nic nenamítá. Chvilí nato se vrací dva goblochorubci. Sivel a Éda a táhnou velký zahňívající sud. "Je plnej takovýho hnusnýho černýho bahna, a hrozně to páchne", hlásí vesele hobit Eduadant. 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. Rolld Erinský dokonce navštívil bývalou lásku svého bratra Yorga, dnes už ženu tamního starosty, paní Gloxinii, a schoval si u ní pytel zlatáků, 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 klesou 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 vztýčují 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!", vřeští v děsu Llandaff a družina se obrací na bezhlavý úprk.

Filska 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 vokleštěný!", blekotá Filska Čepelák a staví se na chabí odpor. Bum, bum! Filska je doslova zatlučen do bláta. Kypřík Trasořítka zasahuje nejbližšího blátivce, ale jeho smrt je neodvratná. Jeho špinavá zlodějská duše za chvíli následuje mrtvého Filsku. 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, vyspávají obsahy svých toren, hledajíce ty patřičné magické bezmegy. Rolld 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 vypařuje 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 řídná a zbývají ti nejslabší, opuštění. V následném okamžiku je blátivci nevybíravě

umlácen Rulf Bombař a i chudák Ěda Tyglík umírá pod nelítostnými ranami kamenných palic. Pouťová trumpetka opisuje oblouk a s plácnutím dopadá do bláta. V příštím okamžiku je rozšlápnuta utíkajícím Páinem, který je sice těžce raněn, ale přesto má ještě dosti sil, aby prorazil šikem zuřivých blátivců, přelezl 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 Ěda 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, vyšumiš, a nemáš nic, jen holej zadek". "Ať si mám třeba holej zadek, mně to nevádí. 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 nařizuje 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. Jisté 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 patrné, 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", ukazuje Erlanth na kusy křovisek zamotaných v laně a teď třecích jako prsty utopenců z bahna, "To čtyřruký hovado musí bejt určitě někde na povrchu". "Jó, mně bylo hnedka divný, jak vocajt ty proklatý bastardi tak rychle zmizeli. V tom bahně je pohřbeněj 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 Ědovu 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 prořídla 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 vznítl. Zaplávl 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. Spleťtí a nevyzpytatelné jsou cesty alchymistických věd. Bukvoj Draplák kráčí prašnou pěšinou a v dálce z ranního oparu vystupují první stavby mondragonské. V jeho patřáku 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 časů kdy patřival do Nurnské družiny. Tehdy zemřel jeho bratr Argille. Od těch skvostných dob už uplynula řída let. Až teprve teď se na něj usmálo štěstí. Bukvoj Draplák patří právě k Nurnským. Mohl by jej mezi ně opět veřít. 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 zavalanou. Teď, co už se ti povedlo sesbírat všechny magický chrousty z celý zeměplacky, ses konečně vrátil?". "Jó, sem taď. A mám s sebou přítele", zatvářil se medově kudůk Draplák a pevně

sevěrl 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 skrčka 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 vůdcem Quonsetským stanoven do lúrinarské delty, místa odlehlého a tajemného.

"Héj, hóu", huláká ostrovan Thandar Kall, "Plachty nahóru, 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 záměrně. Kori Soliton, jelikož je neskutěčně 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 vstrovy 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 rozhlížejí se kolem. Sivel Chrastník na sebe nahnruje padlé listy. 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 svištěcí šípy, není ani divu, má opravdu skvostnou zbraň. A tak si to supí mlázím a tu a tam uplívuje zbytnělé sliny nenávisti. Jenom Chrastník má smůlu. Jeho chudička 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 bukový kořen.

Páin dostihl jednoho ze zákeřných střelců. Je jím maličký černoch černý jak hrobníkova 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 modrýmú 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. Gwendarronští hrdinové se rozbíhají po okolí a pátrají po neznámém střelci, také však hledají třetí kámen k Elieldolu. Objevují však jen zcela rozbořeně 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 vytahuje své kouzelné zrcátko. Obraz v zrcátku se mlží, asi

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 roztočnými 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 nepřítel 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 pomatěný alchymista, jenž byl kdysi modrý a dobrotivý, ale bohům žel se na něm neblaze podepsala věda. Z protějščího břehu vyletělo několik šípů a ošklivě alchymistu zranilo. Jedem potřeně 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. Družinici přeplovávají šířku řeky a na protějším břehu za pomoci stále ještě smrtelně uraženého stopaře Rollda sledují stopy záhadných ostrostřelců. Ti však zřejmě ostrůvek opustili na loďce skryté v rákosí kus po proudu řeky Lúinar.

"Ted' 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 roztočivých 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 hrobníkova bota. A má vlasy pomatlaný nákou rezavou hlinkou". V tu chvíli kdosi zpozoruje i podivná dřevěná lože zbudovaná ve větvích. Na nich leží vyschlé mrtvolky černošských bojovníků. "Tý brďo, to je pohřebišť", kulí bulvy Thandar Kall, "Tam nejdu, tam bloudí určitě jejich nečistý duchové!". I ostatní mají nedobrou pocit, svírající jejich duše, a snad právě proto nemíní přistát a vyložit se. Vůdce Llandaff se stává ke stožáru: "Héj, chlape, 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?", pronášá 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 dojdú!", vzteká se jindy tolik rozvážný pan Quonsetský. Onen kašpar se chápe dlouhé hole a zlobně jí máchá ve vzduchu. "Hug dan, hug dan!". "Kanibáci sou černý svině!", hrozí pěstí kudůk Draplák. "Pádlujem vocat', ten chlap je debil a nic dobrýho z toho nekouká", navrhuje Rolld a lod Nurnských se vydává proti proudu zpátky. Rameny řeky se nese Llandaffovo zlostné kibicování a počítání: "Héj rup, héj rup, makejte! Pádlujete jako stádo povalečů!".

Bárka asi po půlhodině intenzivní plavby proti proudu doplouvá 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,

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 kouzelníčka Keronu, 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 šípy, temnotu tu a tam prosvěcují pestrobarevné záblesky kouzelnických blešků. 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 děcko 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 černochoů na malém kopečku, náhle zaráží 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 šípy. 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. Družinici 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 vrátka 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 moudře alchymista Bukvoj Draplák, "A kanibáci, to sou černý svině, když používaj na svý šípy takovej vodporný 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 nevýjímaje. Je to hrozné 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 Keronu. 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 soudružinici pomohou na svobodu dřívě, než se ho nějaký černoch rozhodne ranou kamenné sekery zprovodit ze světa. Vedle Keronu stojí ještě jeden kůl. Ted' se tam klímbají 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 měli 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 Keronu a pomohl mu na svobodu. Oba dva mizí v houští a vracejí se k lodi. Bukvoj vykládá Keronovi svůj hnusný plán. Odkrývá svou nenávisť k Nurnské družině. Nenávidí slavné druhy. Nenávidí jejich hrdinství a slávu, 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 sejdřů a podvodníků. Bukvoj svěřuje Keronovi do opatrování svou truhličku a vysvětluje její poslání. Keron, ten zrádný bastard, ihned souhlasí. Oba se zavazují, že do svých řad Skrekhových služebníků

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 dvojici 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 žebrovým 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 rozvášněním 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. Kdepak 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 hlasité. Řeka je však plná kamenů a zrádných vírů a mohlo by při další plavbě dojít k poškození lodí. Dobrodruzi se brodí na břeh a pokračují pěšky. Za ohbím řeky spatřují vodu padající z dobrých třiadvaceti 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 vypadají přístupnějc". "A půjde tam někdo dobrovolně?", píští Thandar, "Já se teda vody bojím, ve vodě sou totiž nebezpečný víry a ty stahují 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 podklouzla, tělo opsalo oblouk, poslední výkřik a Llandaff mizí pod hladinou, přičemž jej strhává proud a smývá s ním přes kameny. Páin však nelení a hrubě vytahuje poloutopeného čaroděje z vody. "Kakraholte, 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!". "Neblni, 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 nehyperprostolí?", rýpe do zdeptaného čaroděje Erlanth 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 Rolld. 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 sprosté nadávky nejsou slyšet jen díky hřmotu padající vody. Myslím si, že by se za něj v některých chvílích jeho ctnostný strýček asi styděl. "Když se už chceš řídit mýma radama, tak si aspoň vodvaž to lano", nevědomky píchá do vosího hnízda dobrák Erlanth. Nepřičetný 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 válejíci 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 muset vyrukovat s pravdou ven". A potom škvaří ubohou krysu tenkým svazkem modrých blesků a pojídá ji k snídani. Krysy mu nevaří, krysy jedl. I kočku jedl. Život ho naučil. A navíc, maminka vždycky říkala Doma sněží na co máš chuť a v

cizině co ti dají. Po jídle elf vylézá ze zahrňavajícího 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. Družiníci na své cestě potkávají několik dní nemytého a plísní zapáchajícího Yargella. "Nazdár, nazdár. Du přesně za váma", křičí na celé kolo Ardosuiský a v očkách mu hrají falešné plamínky. "Co chceš, žebračku?", tváří se nepřístupně Rolld z Erinu, "Nic ti nedám". "Ale to je můj známěj", veselí se Keron Arratský, "Je to dobrej chlap". "Ten špinaveč?", oklepává se odporem Thandar Kall. "Jak se menuješ, chlape?". "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. Družiníci 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, po chvíli 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 potrubuje 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 Rolld, 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 protějši zdi je železná páka. V tu chvíli přibíhá zděšený Sivel Chrastník. "Zmizel ve zdi, zmizel ve zdi!", křičí známý mistr štetce. "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 všecko zlato, co se třpytí, ví také, že není všecko 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 Rolld. "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 Rollda a Sivela Chrastníka se otvírají v

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 dvousálových 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 trouble. 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 posouvání 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 bílé 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 střelou!". 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 nebýt 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, Yargell, Soliton a Asasinna 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 smečkou 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 teleparty", 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 chápě meče, nadhazuje si na záda tornu a bezhlavě vchází do jednoho z teleportů. Udělá to janom takové plať, a trpaslík je pryč, dočista pryč. "Jestli tam něco je, tak to Pája vyrube", přemýšlí nahlas vůdce, "Počkáme v klidu

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 nurnskému šermíři na čele studený pot. Páin je ale protřelý válečník a dokáže pro své vítězství využít nejprotřeštějších 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 velkým schodištěm a čtyřmi truhlami. Ty jsou po zevrubném prohledání shledány prázdnými. Tedy až na pět svitků. 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 odvázný 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. Neraď 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 vylétá 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 vocat!". Chudák Páin. Nemá lano, nemá možnost dostat se dolů, nikdo jej neslyší. Zbývá mu jídlo a voda asi tak na tři dny. Možná vydrží i sedm, možná osm. Ale potom umře, umře v křečích. Opuštěn a sám. Sám.

Plať! Na úzké římsě 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 nurnské kouzelníky žádným těžkým oříškem, a tak si odvázný šermíř brzy potřásá s ostatními praviciemi. 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 Ardosui ruší obřadné ticho a rudou hlinkou čmárá na hrob text následujícího znění, přičemž se hlasitě chláme:

Sivel Chrastník
řádný chlapík

"Ty Ardosuiskej šmejde!", bouří spravedlivým hněvem Rolld a vráží špinavému nactiutrhači pěstí do zubů. "Au, au, au", simuluje neúměrné zranění prohnaný elf a snaží se vyhrotit situaci. Thandar Kall nabírá vodu do dlaní a omývá zneuctěný náhrobek milovaného družiníka. 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 obudných rozměrů. Yargell uražen nohou čmárá v písku to své 'Sivel Chrastník, řádný chlapík' a přitom sprostě uráží, koho může. Rozhádání družiníci 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. Chodce Rolld 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 osstatní souhlasili. Proto hned obchází několik alchymistických mistrů, aby posoudil kvalitu a cenu

takového kursu.

K dramatickému rokování však dochází v jednom zastrčeném zákoutí tohoto města. Tam se na starých bednách od psiho loje schází tajné zasedání služebníků Skrekha. Je zde mozek celého spolku, pomatený Bukvoj Draplák, nechýbí 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!", věští 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 světce a stane se nesmrtelným.

Nurnští se scházejí v hostinci Na provaze. Zmetek Ardosuiec se tváří jako cukrkandl 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 Draplákovu truhlu obalenou v kusu látky. Přesně podle plánu. Důvěřiví družníci 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 ztleskně blýskne prsten. Sluneční prsten. V tu chvíli z něj vylétá svazek modrých blesků namířených proti Draplákově truhle.

Městem se rozlehla strašlivá detonace a část hostince Na provaze se zborčila. Oblak prachu vzlétl k obloze a v mnoha okolních domech tlaková vlna roztránila okna. Kolem místa katastrofy se začíná srocovat dav zvědavců, z hromady sutí je slyšet nárek zmračených 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 chcip. Neni ho škoda", ukazuje doteď skrytou stránku svého pokřiveného charakteru ten špinavec z Ardosui. "A co uděláme teď?", dotazuje se Asasinn. "Přihlásíme se k záchranným pracím 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 pracky Keron, "A měli spoustu moci zajímavějších věcíček". Trojice zrádců však místním vojskem není vůbec na místo neštěstí propuštěna. Yargell se však nevzdává. Najímá si vůz a jde přemlouvát vojáky, jestli si může odvézt mrtvolu 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 potrhané ostatky svých někdejších nepřátel. "Kdepak, mrtví nekousou", chechtá se Ardosuiec 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 znesvěcovat lidské ostatky je správné, ale Keron a Yargell řadí jako zvířata. "Tak z Thandara toho vopravdu moc nezbylo", věští 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 hází 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 he", tleská 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 všivěj 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

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

Yargellovo překvapení je to, že u místního hrobníka za nemalý peníz objednává vcelku důstojný, rychlý pohřeb Salinger 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 mrtvolu čtyř chudáků, kteří budou bez příbuzných a tudíž za ně nebude mít kdo zaplatit důstojný pohřeb. Yargell však požaduje, 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 vyjižděku 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, dělí 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 Ardosuiec, "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 vyrazí 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 kteréši dražbě koupil jeden předmět. Prsten. Kouzelný prsten. Ten prsten mu vrátil život. Jen proto, že se Skrekhovi zabíjící štítily hrabat v haldě vyhřezlých střev a moskomišního moku. Páin si se dá a snaží si srovnat myšlenky v bolavé hlavě. Vylézá z márnice a na okraj 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 kraje koně a vyrazí 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 neroztráskali lokál. Chovají se pánovitě a nevybíravě. Náhle se rozrážejí dveře a v nich stojí zsinálý Páin s dřevorubeckou sekerou v rukou. Asasinn bledne, Yargell se schovává pod stůl a Keron se snaží zmizet. Buch! Keronův leb se roztránil na několik kusů a vodnatý mozek ohodil bíle vymalovanou stěnu. "Né, ušetři mě, prosím", skučí ta krysa Ardosuiec, žadonic o svůj nicotný život, "Já za nic nemůžu, to voni mě navedli". "Chcipneš, červe!", hřímá nórienský šermíř a vši silou rube toho nestoudného spratka do břicha. Z hluboké rány prýští krev a hřeznou smrduté výkaly. "A tys v tom jel s nima?", otáčí se na nejvyšší míru rozněvaný 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 mrtvolu tří vrahů kamsi do liscannorského lesa. Na hospodě se klímá 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 ji vicrát 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 jménem 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

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 vylepeny 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 sirotků. Odporným a hnusným činem byl mondragonský atentát. A to vše jen pro fanatickou víru ve zvrácené ideály, pokřivené morální hodnoty několika zaprodanců. Zurgundovo 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 náručí držela dvoustěšičního 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 přespát domů.

"Je jaro", ozvalo se ráno prvního deštěna Liscannorem. Slunce na důkaz, že to s jarem myslí vážně. zářivě svítlo a vítr přinášel příjemnou vůni probouzející se přírody. Liscannorští, kteří vitali 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 holi 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 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 myslím, že to vezmu", rozhlédl se Krochta po ostatních. "Lynhaard souhlasit", 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, teď 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 hezkejš pár zlatejš". "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 ním", nadhodil Orglaff. "To

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 nějaké 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 mužíček 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 zádušně.

Druhý den ráno se pětice odvážlivců vypravila na pochod do Rugornských skal, pod vedením čaroděje Krochty Moskyta. Jako šestý člen výpravy šel Krochtův d'áblík Šplouch, jemuž jeho pán nechal ušít krátké kalhotky s jednou kšandou a vysoké kožené botky. Družiníkům 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 tudy směřovala jejich cesta. Trhlina se klikatila několik desítek sáhů, až se před druhy 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", zapřel 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 houba na stěně začala vydávat hlasité vřeštění, dokud jí Orglaff nerozdrtil řemdihem. Druzi si z toho nic nedělali a pokračovali v cestě, dokud jim ji nezkržili dva huňáci zjevně přivolané vřiskotem. 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 řemdiš používá jen k obraně. Naštěstí Krochta několika blesky a Griffina přesně mířenými šípů skolili dotírající šelmy a těžce zraněný Orglaff si zhluboka oddechl. Mezitím se dostal do boje Krochtův d'áblík 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 nějaké lektvar?", zašeptal zastřeným hlasem Orglaff, a provizorními obvazy se snažil zastavit krváčení 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 nemoc ven dostat?", obrátil se na čaroděje Lynhaard. "Až ráno", pokrčil rameny Krochta. "Šplouchu, mrkni se co je za tím šutrem", přikázal pak svému d'áblíkovi, načež ten zmizel. "Je to dobrý, východ za tím je volnej", konstatoval Krochta, když mu d'áblík telepaticky ohlásil výsledek pátrání. "Ale stejně se ven nedostaneme, že?", usmál se na něj Griffin. "Ne", zabručel Krochta, "A dost řečí, jde se spát".

Ráno se družina vydala prozkoumávat zbytek podzemí. K žádným 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 d'áblíka 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

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 nepřidal. 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 Cecilia, neboť se opozdil, jak mu kouzelnický plášť vadil v běhu, a mladík vzplanul jako živá pochoď. 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 oddychoval. 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 skrčil 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. Chvilí 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. "Néé...", začal Krochta, ale mužův pohled ho umlčel. "Moc jste se 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, neboť 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 vyřídí". "To je fakt", zamyslel se Krochta, "Takže sme domluveni", podíval se po ostatních. "A co budeš dělat ty Ččo?", obrátil se Griffin na Cecilia, ale směšné přezdívce 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

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 hrdlořezů 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 vstalo 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 Fifík", pobaveně prohlásil Swirriad, "On totiž Hoolder každému svému drakovi říká Fifík". "Vy ste věděli, že je tam drak a nemoh' ste nás varovat?", rozčileně pronesl Orglaff, až nadkočil na židli. "Iluze", usmál se Swirriad, "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?", podíval 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 mysli v důsledku ochromení hrůzným pohledem na nemrtvého. Krochta na mumii seslal svazek blesků z prstenu, načež se tento rozplynul. "Robert 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 svoji 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 očima 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 nepřitele, 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 třefoval 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 upírovy 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 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 nazdarbůh ohánět svým mečíkem, avšak byl zasažen potětí, 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

brady. Rychle se však vzpamatoval a dál se rozmáchával, 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 ďáblík, 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 ďáblík 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 ďáblík, napráhl se a zasadil mu ránu řemdihem. Netrefil však zcela podle svých představ a rozčilený ďáblík ho kopl kopýtkem do obličeje.

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 iluzionystů už nezaslechl, neboť zasnivení jeho čepele bylo rychlejší. V tu chvíli přestal bojovat i ďáblík a podíval se na svého mrtvého pána, přesněji řečeno tím směrem, anžto Hoolliden byl stále neviditelný. Toho využil Orglaff a rozmlátil mu hlavu řemdihem.

Zkrátka se probrali z mrákot Krochta a Griffin a vrátil se Cecil. Pak došlo k oblíbené činnosti obírání mrtvol, což bylo ulehčeno tím, že se Hoolliden 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, mohli by dojít k jejich stíhání, ale jeho touha po penězích nakonec zvítězila. Vždyť za hlavu Swirriada pěkných pár zlatek přidá.

Pak došlo k prohledání iluzionistova obydlí v jeskyních. Kromě normálních prostor jako byly bohatá spižírna, 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 Swirriadem. 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 světlem 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:

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