

## \* Nudné putování aneb Píseň opilců II \*

Aedd z Ruindoru, Lynhaard z Rugornu, Orglaff  
Bezbrada

Štrádujeme po poušti  
přes kaktusy, přes houšti,  
až ty písky přejdeme,  
možná něco najdeme  
Zatím řveme z plných plic,  
nenašli jsme vůbec nic

Hle, tu město zbožené,  
v horkých píscích pohřbené,  
tady musí něco býti,  
všichni se nadšeně řítí  
Copak tady najdeme?  
Jenom síně z kamene

Všude vládne prach a špína,  
v kapsách chřestí ztvrdlá hlína,  
teď však dupem po schodech,  
popadáme druhý dech  
Copak nás tam asi čeká?  
Nic, co dobrodruha léká

Tu se ocitáme v sále,  
prázdný je, leč nenadále  
umělecké dílko v zemi  
snažně prosí o kameny  
Když ty šutry přineseme,  
možná něco dostaneme

A tak v poušti pod skalou  
máme práci nemalou,  
zkoumat kámen po kamenu,  
ne každý má pro nás cenu,  
vztekle písek přesypáme,  
na úděl svůj nadáváme

Možná támhle, tam v tom domu,  
něco bude, věřte tomu,  
už jsou vidět vstupní dveře,  
čísi ruka kliku běře,  
slepým ve vidině lupu

barák říká: “Zákaz vstupu!”

Chceme dovnitř, dům však běže  
vystřkuje svoje věže,  
možná kvůli průvanu  
bourá okna na stranu,  
odskakuje od skály  
a utíká do dáli.

My však ten dům dohnali  
a dovnitř se dostali,  
i když, pravda, napotřetí,  
odměnou je jenom smetí  
Není lepší za zlatky  
sbírat v Nurnu odpadky?

Zač nás ten psí život trestá?  
Kam povede naše cesta?  
Co tu vlastně dělat máme?  
Nespíme a nesnídáme  
Co jsme udělali komu?  
Chceme domů, chceme domů

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

# LYŠKÁNORA 13

Nepravidelný liscannorský občasník pro vnitřní potřebu Nurnské družiny

Dešten 1041

Liscannor, Nurnská oblast, západní Gwendarron

\* Motto tohoto čísla \* Však já se vrátím \* Jak se stala Narvinye nejkrásnější ženou na celém světě \*  
\* Nejzávažnější dosud schválená pravidla \* Návrh pravidel pro posílení utlačovaných povolání \*  
\* Úpravy pravidel \* Kroll je vždycky svobodnej \* Píseň o katu \* Víno, krev, podsvětí... \*  
\* Novinky liscannorské \* Průzkumy Nurnské družiny \* Nudné putování aneb Píseň opilců II \*

## \* Motto tohoto čísla \*

*A jak si ten Burugův pohřeb představujete?  
“No, asi tak na třetiny...”*

*Tanris Álfheimský*

## \* Však já se vrátím \*

Ladot Chinský

Žil jsem život, žil jsem si ho v poklidu,  
I když dodnes nevím, co se stalo,  
kde jsem vzal tu sekeru,  
přidal jsem se k partě druhů,  
šli jsme sekát potvoru

Od té doby chodím světem,  
snažím se být k užitku,  
a tu, ejhle, co to vidím, zase jednu družinu  
Přijali mě mezi sebe, začal jsem se učit,  
jak v družině přežít

A tu jednou na výpravě  
hrál si život s osudem,  
potkali jsme cirkusáky,  
I tu starou věštkyni,  
věštila mi krásný život  
a zakletou princeznu

A tak v trávě u jezírka  
líbat žábu už se chystám,  
Když se pak nic neděje,  
propadá se naděje,  
a tak žába vzduchem sviští,

strom tam stojí, šumí listím

Když pak slunce zapadá,  
stala se ta proměna,  
a tak s dvěma zajatci  
stojí žena kudůči,  
hledala tam kudůka,  
co ji z prokletí vysekal

Když ji potom uviděl,  
strašlivě se zastyděl,  
že s ní takhle zacházel,  
a tak se snažil ze všech sil,  
aby chybu odčinil

A než sešlo pár měsíců  
už založili rodinu,  
svatba byla veselá,  
on zaplatil ji starosta,  
však kdekdo mu to vyčítá

Když stavbu domu naplánoval,  
tak život znovu všechno zvorál,  
přijeli posli nemilí, co ocelí zvonili,  
že v mládí podepsal jsem jeden glejt,  
který do armády zavazuje na pět let,  
tak nebojte se, přátelé,  
ještě korbělů spolu zvládneme

## \* Jak se stala Narvinye nejkrásnější ženou na světě \*

Turlogh Thalion z Gilmoru

Žila jednou jedna krásná královna  
Narvinye. Byla velmi moudrá a uměla čarovat.

Krochta Moskyt nelenil a rychle pospíchal za Atrien. Když jí znovu uviděl, její krása a vůně ho ohromila. Začal se potit a koktat. Zrudl. Něžně ji pozdravil a šel rovnou k věci. "Milá Atrien, moc tě mi..miluji, přál bych si aby ses stala mojí ženou, na věky věků." , vytrousil ze sebe Krochta.

Atrien se usmála a vzala Krochtu za ruku a vedla ho domů. Rodiče ho přivítali. Krochta vyklopil vše o vztahu s Atrien a požádal její rodiče o ruku.

Po chvíli přijali. Byli chytří. Věděli, že je to ten pravý i když to jeho jméno jim bylo k smíchu.

Když se Lynhaard dozvěděl, že si budou muset zaplatit cestu domů a že budou mít pouze na obyčejnou nákladní loď, tak zuřil. Chvěl se po celém těle. Ostatní s ním souhlasili. Okradli je. Okradlo je podsvětí. Okradl je král. Všechno je podsvětí. Vše do sebe zapadalo. Rychle pryč!

Krochta ze svojí nevěstou počkal na luxusní obchodní loď, mohl si připlatit, nemusel si na cestu vydělávat práci, mohl se věnovat budoucí ženě.

Mhohokrát jim vítr pročísl vlasy, mnohokrát je ruce a nohy a jiné části zradili, mnohokrát měli kocovinu, ale po týdnu uviděli zemi, uviděli Nurn.

Někteří štestím plakali (třeba Lynhaard, který byl úplně jiný i když stejně smrděl).

Došli do Liscannoru. Byl stejný. Všichni se rozběhli domů. Ti kdo žádný neměli šli ihned do hospody. Večer tam přišli ostatní aby rozdělili kořist.

Přišel jsem tam také já Alwynn, mistr cechů Bílé Ruky a pozdravil je:"Haikhtlá!". Po rozdělení kořisti se všichni zpili do němoty, každý byl rád, že se probudí v Liscannoru. Přes všechny ty bolesti hlavy a kocoviny začal další den.

Lynhaard si krátce pohlásil s dětmi a zatáhl, ženu Wennoru do postele.

Tanris si povídal se svým bratrem Herbertem, s uprchlým vrahem, který prý Tanrisovy pere prádlo. Povídá se, že spolu i spí. Ostatní dělali spoustu věcí, ale dohromady vlastně nic, odpočívali.

Krochta Moskyt připravoval svatbu. Svatba byla.

Byla asi pěkná, ale nic si z ní nepamatuju a ostatní asi také ne.

Je na čase skončit povídání o vraždění,zlobě a hlouposti.

Nad námi bdí Bílá ruka. Cítím její světlo, teplo a lásku. Každý toho světla, tepla a lásky dostane různý díl. Nenejádě se na světě nikdo kdo by nedostal.

Haikhtlá!, at světlo ozáří naše duše, at je na světě víc čistoty !

### \* Novinky liscannorské \*

Krochta Moskyt, pátý starosta liscannorský

1. V minulých novinkách se vážení čtenáři dozvěděli, že se občan Ladot Chinský oženil se slečnou Grimel, dosud nevyjasněného původu. Pak se pan Ladot rozhodl sloužit králi Gwendarronu a odešel do armády. V armádě byl zařazen k vozatajstvu a zdá se, že se mu dobře daří. Ještě před tím, nežli se tak stalo, se mladému páru narodil první potomek, syn Gori. Gratulujeme!

2. I druhá zpráva se týká pana Ladota a jistě mu slouží ke cti. I přes časově náročnou službu v armádě nezapomíná na staré kamarády a pravidelně je navštěvuje v Liscannoru. Ke cti armády jistě slouží fakt, že panu Ladotovi umožňuje občasně výpravy s Nurnskou družinou.

3. Zdá se, že se podařilo definitivně vyřešit problémy s údržbou hřbitova v Liscannoru. K tomu podrobněji.

Po vyhozeném hrobníkovi Bangordovi se jeho nástupcem stal trpaslík Orglaff Bezbrada, syn lichváře. Společně se správou hřbitova se do péče trpaslíka dostala i kuželkárna. Naneštěstí se po krátké době ukázalo, že pan Bezbrada je nenapravitelný lenoch a povaleč. Kontrola hřbitova prokázala, že trpaslík nebyl schopen zajistit ani posekání trávníku a čerstvé květiny na hrobech, natož pak údržbu oplocení a drobné úpravy márnice. Nápravu musel zjednat starosta tím, že najal v Nurnu dělníky a zahradníky, kteří potřebnou práci stihli vykonat místo líného trpaslíka, a to během jediného dne. Orglaffovi byla dána ještě jedna šance a dostal dokonce i slušný

#### Kouzelníkoví přátelé

Při smrti svého přítele si kouzelník může dalšího přítele stejného typu vyvolat po třech úrovních.

#### Alchymistovi přátelé

Alchymista má od třetí úrovně možnost získat jednoho ze dvou přátel.

**Krysa** (85%): ÚČ:0  
OČ:0  
Životy:2

*Dokáže identifikovat předměty, ze kterých se dá těžít magenergie.*

**Žába** (90%): ÚČ:0/-3  
OČ:1  
Životy:2

*S její pomocí dokáže alchymista předpovídat počasí (viz.druid). Zvyšuje pravděpodobnost vidění magenergie o 25%.*

#### Zkušebnosti psů

Po projití dobrodružství mohou hraničářští psi získat určité zkušenosti (rozhodne PJ), které se projeví růstem jejich vlastností. Která vlastnost se zlepší, rozhodne hod k6:

| Hod 1k6 | Zepšení   |
|---------|-----------|
| 1, 2    | ÚČ +1     |
| 3, 4    | OČ +1     |
| 5, 6    | Životy +1 |

#### Obrana

Při boji s více protivníky si obránce počítá tolikrát OČ, kolik útočníků na něj útočí, plus hod 1k6.

### \* Návrh pravidel pro posílení utlačovaných povolání \*

Getd z Ruindoru  
POZOR, zde jde pouze o návrh úpravy pravidel!

#### PYROFOR

#### Ohnivá hlína

Pyrofor je schopen vyrobit účinnější ohnivé hlíny.

| Účinnost | mg | zl  |
|----------|----|-----|
| 2x       | 10 | 4x  |
| 3x       | 40 | 10x |
| 4x       | 70 | 20x |

#### Plýnné jedy (typ Jablečná vůně)

Cena jedu se počítá jako u normálních jedů, navíc se však musí určit, jak velkou oblast jedový oblak zasáhne. Číslem v sázích se pak celková cena vynásobí.

#### Úprava zbraní

U jakékoliv zbraně dokáže pyrofor mírnou úpravou a přidáním surovin za 100zl zvýšit účinnost o +3, ale její ÚČ se sníží o -1. U magických zbraní však hrozí nebezpečí vyhnání démona.

#### Ohnivé šípy

Pyrofor je schopen dělat šípy, které po vystřelení vzplanou. 1 kus stojí 1mg a 20zl. Pyrofor však může nastavit zpoždění a šíp vzplane až po uplynutí určené doby od vypálení. Za každých 10 načatých kol zpoždění musí pyrofor přidat 1mg.

#### Signální šípy

Pyrofor může vyrobit také šípy signální. Ty po několika vteřinách letu (obvykle na vrcholu balistické křivky) vypustí dým libovolné barvy, popřípadě se z nich zableskne nebo třesknou. Třesknutí je možno kombinovat s předchozími.

|         | mg | zl |
|---------|----|----|
| dým     | 3  | 30 |
| záblesk | 5  | 70 |
| třesk   | 4  | 50 |

#### Rozdělení ohně

Pyrofor dokáže kdekoliv, pokud tam

Tfuj.  
Ladot nechápal.  
Nechápal ani když mu Lynhaard řekl o provaz. Dostal ho.  
Udělal katovskou smyčku a pověsil ho na žebřík.

Pak vyšel znovu do davu a hrubě vytáhl jednoho rozespálého trpaslíka a začal ho kopat do hýží, hlavy.  
Táhl ho k žebříku.  
Vytáhl ho na žebřík a prostrčil smyčku kolem krku a utáhl.

Ladot se na to díval s otevřenou pusou.  
Kroll trpaslíkovy podrazil nohy.  
Ozval se přidušený výkřik a šhubání těla.

Po chvíli křeč skončila. Lynhaard se zasmál z plných plic. Něco ho napadlo.  
Lynhaard popravčí.  
Vytáhl z batohu flakonek. Jed.  
Došel pomalým krokem k jámě kde spalo asi deset trpaslíků.

Jemně flakonek hodil mezi ně a pozoroval.

Rozbil se a začal z něho stoupat nažloutlý plyn. Ten vyplnil celou jámu.  
Spící trpaslíci začali sebou šubat, sáпали se po čistém vzduchu. chrčeli, z úst jim vytékala krv. Jejich ruce a nohy kolem sebe mávaly. Po chvíli pohyb ustal.

Lynhaard masový vrah.  
Kroll unaveně zívá a šel si sednout k Ladotovi, který byl mimo. Neuvědomoval si co se stalo.

Velitel vybalil jídlo a začal klidně jíst. Nabídl Ladotovi.

"Chtěli se vzbouřit svině, museli dostat lekci, zítra budou těžit víc.", řekl Lynhaard Ladotovi a šel si lehnout. Byl ukojen.

Mrtvola trpaslíka na provazu se jemně houpala.

Když se ostatní vrátili z průzkumu nestačili se divit.

"Hej, Lynhaarde, co se tu stalo ?", se zděšením pravil Krochta.

"Chá, měli chcípnout všichni...", uchechl se Dagon.

"Vzbouření...nic jiného, tak jsem jich pár pro výstrahu popravil."

"Hm...pár...", hlesnul Krochta, když se prošel mezi ležícími trpaslíky.

"Vstávat ! Makat !", zakřičel po chvíli kroll. Pak si šáhl rukou po brnění. Ne tam ne. Trochu výše. Nahmatal amulet a cosi zamumlal, pak ukázal na trpaslíky, na ty živé. Usmál se, budou těžit více, u všech bohů budeme boháči.

Trpaslíci s lesklými očky postupně vstali a odklidili své zavražděné druhy. Začali smutně kutat.

Na stráži zůstal Griffin a Dagon.  
Ostatní si šli do skladiště lehnout.  
Zbývalo ještě pár dní do příjezdu Torkilů. Musejí nabrat síly.

Pak se začali dít divné věci.  
Malí tvorečkové byli rozezeleni. Ted nurnští dostanou lekci. Několik neviditelných se přiblížilo ke Krochtovi, jemně mu šáhli do torny a z váčku mu odcizili tisíc zlatých v diamantech. Nikdo nic neviděl.

Tou dobou Aedd provedl svůj plán. Počkal až všichni usnou a připlížil se k Torůkovi. Hm, dostane lekci, pomyslel si. Obratně proklíčkoval mezi odechujícím těly a pod rouškou tmy se dostal nad trpaslíka. Zloděj bude okraden, heh, zlodějem. Jeho ruka nahmátla batoh. Pak měšec. Ten se svěřel pevně v ruce. Ruku rychle vytáhl z batohu a obratně ho zavřel. Odcházel. Tak tohle mu nevyšlo. Nadšen z lupu, vypadla mu dýka. "Do pytle." Ozval se výkřik, Torůk křičel. Někdo rozsvítil lucernu.

"Cos tu dělal ?", vykřikl Torůk a začal kontrolovat svůj batoh.

"Ukradl mi peníze ! Zloděj !", křičel na Aedda, ale on na něj apaticky koukal a řekl pouze:"Lže !"

Družina nic nedělala, byl zticha i Tanris. Aedd peníze odevzdal Krochtovi, samozřejmě nenápadně, ten je pak odevzdá vůdci.

Torůk se cítil ukřivděn, svíral své válečné kladivo pevně v ruce a mlčel.

Každý si pro jistotu prohledal batoh. Vykřikl Krochta, nemohl najít tisíc zlatých.

Ihned si zavolal Aedda a prolítl mu mozkem. Byl čistý, tedy pouze v tom, že nic neukradl, jemu. Mladý Moskyt nevěděl koho podezřívát.

Nikdo nikomu nevěřil. Malé postavičky se zachechtaly a začali se poštuchovat.

Konec směny. Družina vybrala diamanty. Bylo jich méně než předchozí směnu. Lynhaard byl rozzuřen, ale věděl co si může dovolit. Kdyby bylo po něm, tak by všichni trpaslíci umřeli v křečích.

|              |         |          |
|--------------|---------|----------|
| dřevo        | 10 [14] | 60 [110] |
| kůži(zprac.) | 8 [12]  | 50 [90]  |
| látky        | 6 [9]   | 35 [60]  |

Kyseliny se dají kombinovat. Např. kyselina rozežirající kov a pokožku rozežere nejdříve brnění a potom se pustí do těla nebo kyselina na dřevo a kov rozežere dveře i s kováním a zámekem.

Pokud pyrofor metá kyselinu po postavě, hází si na útok a jeho ÚČ je Obr+bonusy+hod kostkou. OČ oběti je Obr+bonusy+hod kostkou. U kyseliny působící na tkáň se však počítá i KZ oběti a štít, neboť kyselina se může neškodně rozlít po brnění, které není schopna rozežrat.

### Změny stávajících pravidel

### Tabulka zvyšování nebezpečnosti

| Zvýšení o | mg  |
|-----------|-----|
| 1         | 10  |
| 2         | 25  |
| 3         | 60  |
| 4         | 100 |
| 5         | 160 |
| 6         | 230 |

### Tabulka Welfových lektvarů

| Složka vlastnosti | /m g | složka zlepšení | /mg |
|-------------------|------|-----------------|-----|
| Sil               | 3    | +1              | 5   |
| Obr               | 8    | +2              | 12  |
| Odl               | 6    | +3              | 21  |
| Int               | 12   | +4              | 33  |
| Chr               | 7    | +5              | 51  |

### SICCO

### Šerm

Sicco se naučil nový způsob boje tváří v tvář, ve kterém k zásahu protivníka využívá více své obratnosti než síly. Do ÚČ místo bonusu za sílu počítá bonus za obratnost. Bonus (postih) za sílu pak počítá do účinnosti. Tento manévr může využívat jen má-li bodnou či sečnou zbraň.

### Karetní triky

Sicco dokáže při hře v karty švindlovat a tím zvyšuje své naděje na výhru. Pokud však padne více, než dvojnásobek uvedené pravděpodobnosti, je sicco přistižen při švindlování se všemi důsledky z toho vyplývajících. Hod 00% je přistižení vždy.

### Zmizení tělesa

Sicco může nechat v jednom kole zmizet jeden předmět v dosahu. Předmět nesmí být větší, než 10x10x10 coulů a nesmí být nikde připevněn. Sicco jej nechá zmizet někde ve svých kapsách nebo jinde v dosahu. Tento trik samozřejmě může předvádět i na veřejnosti.

### Šíření respektu

Sicco umí nasadit takový výraz a držení těla, že získává přirozený respekt u lidí, kteří ho neznají. Může si tak získat např. zvýšenou pozornost hostinského, ale i třeba odradit pouličního lupiče od útoku na svou osobu.

### Získání informace

Sicco díky své znalosti povah lidí dokáže při běžném rozhovoru vytáhnout z oběti (obětí) informace, které potřebuje vědět nebo kontakt, kde se dají sehnat. Pravděpodobnost může podle okolností upravit PJ. Nejedná se například o informaci, jak se jmenuje místní král, to se dá zjistit prostou otázkou. Pouze v případě, že by se předpokládalo, že sicco jméno krále zná, a on nechce prozradit opak, v případě úspěchu ho z oběti vytáhne, jako by se nic nestalo. Kupříkladu informaci, co měl král k večeři, rovněž nezjistí běžně ve městě, pokud se ovšem náhodou v hospodě nesetká s kuchařem či sloužícím.

pravidelný dech.

Uviděli světlo a cinkání zbroje. Zaujmulí bojové postavení.

Torkilové, pomysleli si. Jejich představitost je zklamala.

Nurnští dobrodruzi se nikdy moc neptají, když zabíjí. Ted se také nebudou ptát.

"Stát! Kdo jste?", ozvalo se když světlo ozářilo jejich vousy.

"Co ti je do toho!", zbrkle vykřikl Lynhaard a vrhl se s mečem na trpaslíka.

Ozval se výkřik a zvuk drcených kostí, pak zařval také Lynhaard. Druhý trpaslík s pomstou v očích udeřil obrovskou sekyrou do krollova odkrytého ramene. Lynhaard při pohledu na svoji temnou krev rozzuřil a sekal hlava nehlava. Jeho reflexy jsou téměř dokonalé. Po chvíli marného odporu padl druhý trpaslík do krvavé louže mrtvého přítele.

Spravedlnost opět zvítězila. Vražední Lynhaardovy připadá jako opíjení v hospodě. Sláva vrahům.

Družina ve vražedné pouti pokračovala. Dorazili k malým dřevěným dveřím. V okamžiku byly rozkopnuty a světlo ozářilo další temné prostory. Několik malých chlupatých skřítků uskočilo rychle před ničivým světlem do stínu.

"Cítím peníze...", řekl si Tanris, jež byl uražen a ve tmě skládal pomstyčtivé nápady.

Nurnští pokračovali dál, chodba se rozšiřovala a zužovala, všude plno temných odboček a vzálené šumění vody vytvářelo zlověstnou atmosféru ne strachu, ale smrti. Kdo ví či.

Cesta je zavedla před masivní okované dveře s malým zamřížovaným okénkem.

Jejich hlasité mluvení přilákalo k okénku malou postavu. Trpaslík se širokými rameny zkušenou rukou zavřel závora a zamknul. Skřípání numské vyrušilo z letargie.

Lynhaardovo rameno narazilo silou na dveře. Ty zaskřípěly a temná ozvěna se vezla dálavou. Kroll zatnul zuby a zkusil to znova. Tentokrát (a více již nikdy) dveře nevydržely. Panty pukly zámek se zkroutil a závora praskla.

Lynhaard vpadl do vězení.

Vězení jak známo není příjemné prostředí. Nyní to nebude o nic lepší.

Ozvalo se švihnutí. To dvojhlavá sekyra malého trpaslíka opsala oblouk a trpaslík v elegantním úkroku se zasekl do krollova těla.

Náčelník se zapotácel, krev vytyskla,

těžká slina zbarvená krví ukápla na zem.

Jeho řev zněl do dále. V okamžiku jeho meč zastal funkci menších fungujících jatek v Nurnu. Neskončil dokud na podlaze nebyl trpaslík spolu ze svými údy, mozkem, pohlavím a krví.

"Pomoooc !!! Prosiím...", ozval se chroptivý hlas z klece uprostřed zapáchající místnosti.

Vězení. Hmm. Vězení musí smrdět, tohle smrdělo dvojnásob. Výkaly, zvratky, krysy a mršina dávala zatuchlému vzduchu jakousi patinu.

Družina obestoupila klec. V ní se hrbil dočista nahý a špinavý muž. Jeho vous byl černý a plný prachu a jiného neřádstva.

"Kdo jseš chlape ?", optal se Krochta Moskyt.

"Jsem Dagon a otočte se, já se před vámi stydím"

"Tůdle !", řekl Aedd a svými špelháký otevřel celu.

"Hele chlape, co tu vlastně děláš ?", Tanris vyšetřoval.

"No byl jsem ve vězení, nééé ?"

"Tak proč tě zajali sakra, blbe !", Lynhaard se probral.

"No pracoval jsem pro Torkilovce, ale nějak jsem se jim přestal líbit, zvlášť po tom co se ztratily nějaké ty diamanty. Ale já nic nevzal na mou duši."

"Diamanty ?", každý z dobrodruhů toto slovo několikrát opakoval a lesknutí očí prokazovalo diamantový chtíč.

"A kde jsou Torkilové ?", první odpadl Griffin.

"Ted tu nejsou, ale jezdí sem pro diamanty každý týden lodí. Jsou to šmejdi mají zotročené trpaslíky a ti jim kutají diamanty."

"Hele...A proč nám to vlastně říkáš....Torkile ?", zeptal se Krochta mladý lišák.

"To je jednoduché pánové. Chci se k vám přidat."

"Hmm, tak jo. Dejte mu nějaké spodní prádlo a meč. Jde s námi. Vše nám ukáže a jestli ne...", Lynhaard si přejel prstem po krku a zašklebil se.

Dagon si odechl. Byl zachráněn. Smrt Torkilům, smrt trpaslíkům.

"Ted nám ukaž kde je skladiště, chceme diamanty.", rozkázal Lynhaard.

Spoře oděný muž je tedy odvedl temnou chodbou ke skladišti.

Sprostý slovo, ústrk, facka, z bláta vždycky zvednu se, nevadí mi facek dvacka, ani při nich nehnu se

Ty, kdos malý, jen se směj, však kroll je vždycky svobodnej

nemit tuhle mojí víru, krolli zlatí, já bych řval, sebral bych tu svojí sílu, mlátil bych a pak se smál

Kdo chceš slyšet, poslouchej, já jsem dycky svobodnej!

## \* Píseň o katu \*

Lynhaard Nepodrobitelný z Rugornu, syn Byrthogův

Má každý svoji hrdost snad, má každý svého nitra řád, jej ctí si víc, než na poklad, a střeží, to snad radš by pad

Já jsem už syt všech planých rad a protichůdných polopravd, co v odpovědi nadvakrát míní ne i ano dát

Nač v kladu chválit protiklad a vlnit se jak slizký had, svým smýčkám těla nedat spát, tu pravdu mluvit, pustě lhát?

Však zákonitě přijde zvrát a zem se změní na mokřad, kde ze smrdutých bludů blat se jedovatý zdvihne smrad

A příběh ten pak získá spád, tu pozdě bude plakat, lkát, ten kdos se stane akorát sám sobě vrahem, vlastní kat

## \* Víno, krev, podsvětí... \*

Mistr Alwynn Bílá Ruka, zakladatel cechu Bílé Ruky v Nurnu

*(Pro upozornění případného čtenáře znovu upozorňujeme, že veškeré příspěvky uvedené v Lyškánoře jsou otištěny přesně v takové formě, v jaké byly dodány autorem. Takže všem přeji hodně sil při průchodu nebezpečnou džunglí pravopisných chyb těch nejtěžších kalibrů a nesčetných sebekrkolonnějších komolenin jmen vystupujících postav - pozn. vyd.)*

"Uááááá.....buch", malá Wyndret právě zakopla o kámen a žuchla sebou na zem. Všichni se začali chechtat, jenom slavný Lynhaard se pouze pousmál. Čím dál tím víc ho trápila představa, že je už starý dědek, že Wyndret je jeho jediné děcko. Náhle se pousmál o trochu víc. Třeba za to může Wennora, protože její pověst jí předchází na každém kroku, třebas už je vysloužilá.....no ale každopádně večer se budu víc snažit. Krolla z jeho myšlenek vyrušilo zapleskání křídel. To Krochtův havran provedl prudkou obrátku nad jeho hlavou. Ozval se smích. Ták, už si dělal srandu i ze mě. No ale to se změní však oni všichni uvidí čeho je starosta schopen. Náhle jako blesk si vzpomněl na Alwynnovo přísloví, "Umřete v křečích, a já budu tančit na vašich hrobech". Ale tím se přeci nic nevyřeší. Tady pomůže už jenom Červená sedma nebo kořalka.

"Heéj pojďte do putiky já platím.....vožerem se jako prasátá !!!!".

"Heh, vonoto na ně funguje, teda já sem fakt hlava, vyzrál jsem na ně.", brumlá si krol. Ostatní se rychle rozeběhli za Lynhaardem, který rázným krokem snižoval vzálenost mezi sebou a hostincem U Hrocha . Za ním se utvořil pěkný hlouček, který se ho jal následovat. V hloučku chyběly dva občané Liscannoru. Wennora a Wyndret sklíčeně pozorovali jak je tatínek opouští. Wennora posmutněla a vzala malou Wyndret do náruče. Něžně jí chová a přemýšlí,"Proč je Lynhaard takové kořala ? Proč je tak velikej? Na druhou stranu je tady starosta. Zlatý starý časy, ještě že mám tebe pusinko, ty jseš moje malá krásná princezna."

V hospodě jsou už všichni téměř na mol. Veselý Lynhaard skáče po stole, až lítají třísky. Mugzaš

ty zazářili krví a z úst jim vytékala krev a vnitřností. V jejich očích se mísila krutost a beznaděj. Vrhli se v beznaději kupředu a sekali rukami. Tanris vytáhl z kapsy lahvičku a začal cákat na děti vodu. Svěcenou vodu. Při doteku s pokožkou se jim propalovala do těla a strašlivě vysokými hlásky kvíleli, až se drsnější povahy se smály. Náhle řev utichl, zemřeli v hrozných křečích. V jeskyni bylo ticho jako v hrobě.

Světlo z lucerny ozářilo schody. Někteří si hlasitě odechli. Družina se organizovaně uskupila a sešla po kamenných schodech. Kamenné zdi místnosti do které vešli byly již pěkně vytesány, všemu vévodila postava muže vytesaná do zdi. Na zemi byl vyryt menší kruh se čtyřmi důlky po obvodu. Zbytek teleportačního zařízení. Chyběly v něm silnou magií nabitě kameny tzv.perly světla. Místnost měla dva východy, dvoje dveře.

"Půjďme vlevo", prohlásil velitel a otevřel dveře. Procházeli chodbou, která se různě točila až vtrhli do místnosti osvětlené pochodní. Před nimi byla vysoká barikáda ze skříní a postelí. Za barikádou bylo živo. Náhle zpoza skříní vylétl kulatý předmět. Dopadl přesně pod nohy Krochtovi a vybuchl jasným světlem. Čaroděj byl odhozen ke zdi, z noh mu cákala krev. Bolest mu zalila mozek, na chvíli omdlel. Aedd nelenil a útok odvrátil, jeho ohnivé hlíny jsou proslulé, dělají více škod než užitku. V tu chvíli vyběhl kroll s bojovým pokřikem. Tanris se drží u zdi za ním. Griffin vystřelil z luku. Ohnivá hlína s výbuchem dopadla na střilejícího hobita, který s výkřikem paddl k zemi. Lynhaard prorazil za barikádu a před sebou vidí tři muže v šedých zbrojích a s dlouhými meči. Za nimi jsou dva hobiti, v rukou svírají kuše a třetí stojí v rohu a tahá za páku, ozve zaskřípění.

"Uááááááhhhh", vykřikl Yonathann když se pod ním otevřela země. Měl smůlu společně s Torukem. Oba spadli někam do hlubin, někam do tmy. Kolem sebe zaslechli pištění a zmatené pobíhání.

"To jsou krysy", vykřikl s hrůzou v hlase Toruk. Yonathann zazmatkoval, nevěděl co má dělat, máchal kolem sebe dýkou, pak zapálil pochodnen. Uviděl potlučeného Toruka jak kladivem mlátí krysy. Náhle se mu jedna zakousla do nohy, pak druhá. Omdléval. "Pomoc !", vykřikl slabým hlasem a ztratil rovnováhu, krysa se mu zakousla do obličeje, do oka. Dolů seskočil náhle jako blesk Tanris a společně s Torukem krysy dobyly. Ostatní zatím bojovali u barikády.

"Je mrtvý....sakra, chudák", utrousil

Tanris, když uviděl Yonathanna s okousaným obličejem, jeho krev se smísila s krví mrchžravých krys.

"Prohledáme ho a rozdělíme se", Tanris mrknul na Toruka a začal probírat kouzelníkův batoh.

"Dva tisíce zlatých, to jsem nečekal, rozdělíme se a budeme mlčet, jasný?", v Tanrisovy se zase naplno rozproudila Alfheimská krev.

Mugzaš si stoupl vedle Krochty, oba se mocně soustředili. Z jejich očí vylétlo světlo. To se s rychlostí blesku udeřilo do střilejícího hobita. Ten s výkřikem padl k zemi. Lynhaard již jako bojový stroj seká a drtí muže za barikádou. Je dobrý. Je skutečně skvělý bojovník. Jde z něj hrůza, před ničím se nezastaví, je chladnokrevný. Umí vraždit. Bitva je dobojována, nepřátelé jsou rozsekáni a postříleni. Griffin si vytahuje s hnusem šipky z mrtvol, některé by ani vlastní matka nepoznala. Pak následovalo oblíbené obírání mrtvol.

Náhle přišel ze zadu Tanris s Torukem a říkají"Yonathann je mrtve...zabili ho krysy. Chudák."

"A co měl u sebe?", ptá se kroll s hrudí od krve.

"Celkem nic, byl chudý.", odpovídá přesvědčivě Tanris a Toruk přikyvuje.

"To se mi nelíbí...", šeptá Krochta Lynhaardovi.

"No jo tak tedy půjdeme dál a někde si tu odpočinem", řekl kroll a vyrazil v čele chodbou.

Utábořili se v obytných pokojích mužů, ktere zavraždili. Našli malou spíž s jídlem, pramenící vodu ze skály a smradlavou temnou díru, u které každý pochopil funkci. Někteří hnáli vidinou diamantů, ji chtěli prozkoumat, ale byli včas přesvědčeni.

Krochta si zavola Toruka k rozhovoru.

"Co si přejete pane Krochta?", řekl malý trpaslík.

Krochta se mu zadíval do očí a zadrmoil jakási slova. Náhle měl pocit jako by se mu zmenšil mozek. Jeho myšlení bylo pomalé, každé druhé slovo, které mu mozek napověděl znělo:"zlato". Byl v mozku Toruka. Procházel jeho pamětí. Viděl poslední zážitky. Viděl Yonathanna jak se mu naposledy zachvělo tělo. Viděl Tanrise jak dobíjí krysy, jak prohledává kouzelníka, jak vytahuje měšec a rozděljuje peníze. "Tisíc...tisíc...", cítí jak je Toruk šťastný, stačí mu málo, je to primitiv. Krochta se usmál, něco zamumlal a jako

dálky je slyšet město. Někdo navrhuje návštěvu hampejzu Červená sedma, ale návrh se neujímá.

Nurn, je vítá svými branami. Pomalu vcházejí do města, procházejí okolo rozpadlých chatrčí, i okolo luxusních domů. Cesta je pomalu táhne na tržiště, na místo kde se dá všechno sehnat, stačí mít peníze a silný žaludek.

Krochtův havran se vznesl nad tržiště, čaroděj vnímá všechnen ten hlomoz, pobíhání, kšeftování. Berel v jemných spirálách krouží nad tržištěm, nabírá do křídel větřík, který ho vynáší stále výš. Náhle ho něco upoutává. Čaroděj ho jemnou myšlenkou naviguje. V Kluzké uličce, která sousedí s tržištěm se něco děje. Před zlatnictvím jsou uvázány koně. Lidé v okolí začínají něco podvědomně tušit, vytrácejí se. "Práask", dveře se rozlétly a vyběhl chlap s černým šátkem přes obličej, na zádech pytel. Havran nabírá rychlost, stahuje křídla. Let se mění v pád. Za chlapem vylézají další dva, barbar a hobit, jejich obličeje se skrývají pod černým šátkem, ruce mají od krve. Hobit nabíjí kuš.

Tržiště utichlo.

Berel nad střechami roztahuje křídla, a prudkou otáčkou vniká mezi domy. Krochta začal rudnout v obličeji, cítí jak se mu potí ruce.

Chlap naskakuje na koně. Berel se rychlým letem přibližuje za chlapa.V těsné blízkosti směřuje všechnu svoji energii do jednoho bodu.

"Uááááááhhhh...!!!", blesk chlapovi

vypaluje díru do hlavy. Strašlivý pach spáleného masa se šíří po okolí. Chlap padá z koně. Hobit v mžiku pálí svou kalenou střelou. Barbar bere ze země vak s lupem. Střela jen o fous minula havranovo tělo, nabírá výšku a pozoruje místo činu. "Přepadení !!! ...Pomoc !!!...", někdo řve z domu. Hobit a barbar naskakují na koně i s lupem a mizí. Lidé před nimi jen uskakují a oni ujíždějí z města. Běžný den v Nurnu.

Mrtvolu prohledávají dva odvážlivci, další se jdou podívat do zlatnictví. Po chvíli se jich většina vrací a do písku zvrací. Ani Krochta netuší co se uvnitř stalo. Pomalu se k místu činu přibližují stráže...Lidé odcházejí.

Čaroděj v duchu přemýšlí. "Jaký je vlastně rozdíl mezi námi a těmi vrahy ? Žádný. Jediné co je zajímavá jsou peníze, moc, sláva. Nás zajímá to samé. Proč ? Vždyť na světě jsou přeci větší hodnoty, třeba láska, přátelství. Já budu jiný, už nikdy nebudu bezhlavě vraždit pro peníze, budu cítit dobro.", plný odhodlání a ideálů rázně vykračuje s družinou do přístavu.

Cesta rychle ubíhá, přístav je začíná vítat zápachem ryby a svěžím větříkem. U obrovského mola které vyběhá do moře, je plno lodí. Od nejmenších bářek a po obrovské obchodní karavely. Nurnští se prodírají davem a hledají tu svoji lod. Griffin a Aedd nenápadně pozorují měšce, které se pohybují u pasu zámožných občanů. Náhle před sebou uvidí v plné kráse velkou lod se třemi stěžni a obrovskými plachtami. Lynhaard nahlas čte nápis na lodi, "Ž ....l....á.....t....á.....R....i....b....k. ....á." Kolem něho se vytvořil velký hlouček, který vynikal tím, že většina jeho členů se válela smíchů po zemi.

"No co co....nechte toho, náhodou já sem jeho učitel", snaží se zastat krola Krochta Moskyt.

"Di někam", ozve se z davu a je běsnícím davem odhozen stranou.Po chvíli se dav přesouvá do nejbližší hospody, krollův výkon zapit. Na místě zůstávají pouze Nurnští, kteří ještě nevychladli, jejich smích zní Lynhaardovi hrdě, pouze Tanris a Krochta se od všeho straní.

"Konečně mě začnou brát vážně....", přemýšlí krol. Zlatá Rybka je opravdu nádherná lod, rychlá, velická a luxusní.

"Á, Nurnští, vítejte !", směje se plavčík a zve je po úzkém můstku na palubu. První jde Tanris z Álfheimu, na lodi je jako doma i když doma je vlastně v lesích a také na ostrově Álfheimu. Ostatní lezou na lod a ještě jim cukají koutky. Paluba je krásně zdobena, vyleštěna, všude pobíhají námořníci, vše se chystá k odjezdu.

"Jsem opravdu potěšen, že vás znovu vidím", vítá je Gruim. "Vidím že najít naši lod nedělalo nikomu žádný problém", říká a významně mrká na Lynharda.

"Děkujeme za uvítání, kdy vyrazíme", ptá se Tanris. "Vyrazíme hned. Ještě před odjezdem bych vám rád představil kapitána lodi, Morka Lišku", říká Gruim a představuje obrovského člověka. "Vítejte na Zlaté Rybce, doufám, že cesta bude pro vás stejně příjemná jako pro mě a mou posádku",říká kapitán.

"Děkujeme, rádi vás poznáváme", ujímá se řeči vzdělanec Krochta.

Lana jsou odvázaný. Lod je odstrčena od mola. Pomalu opouští přístav. Nurnští smutně sledují jak se jim jejich milované město vzdaluje. Většina z vyndavá kořalku a leje si do hrdla pořádný hlt, té dábelské vody. "Na dálky nezměrné, na činy veliké !!!", vykřikuje Lynhaard se slzou v oku, neboť si právě vzpomněl na

vylosován právě Lynhaard, na kterého si vsadila většina Nurnských. Sbevědomě skočil do arény a vytáhl meč s hrozivým zavrčením. Dav ztichl. Ozvalo zavržení, obrovské mříže se zvedly.

Do arény vběhl drak. Modrá rohovitá kůže s jemnými šupinami lechce zářila. Dav ztichl. Kroll se zděsil. Na druhý pohled zjistil, že je to pouze mládě. Ozvalo se zasýcení a dráček se svými pařáty zasekl do pancíře. Lynhaard zařval a sekl mečem tam kde tušil krk. Krev začala téct. Dráček mu zatal zuby do ruky, ozvalo se praskání a řev. Lynhaard poslepu vrazil meč do dráčka. Ozval se chropot píchli ho do krku. Z dráčka stříkala krev, jeho pohyby se zpomalovaly až utichly. Lynhaard stál sotva na nohouch. Dráček byl mrtev. Aréna byla ztichlá. Lynhaard se probral z šoku, když viděl mrtvolu, procedil skrz zuby vítězný skřek. Mouhutný aplaus mu byl odpovědí. Někteří ovšem celé sledovali se zamračením, lidé z podsvětí. Soutěž ovšem pokračovala dále. Chrabří bojovníci postupně bojovali s tygry, vlky, medvědy, kanci a hateriemi. Zklamal Tanris, který po uzření protivníků utekl z arény, měl bojovat s medvědem a vlkem. V posledním kole zbyl pouze Lynhaard a Knuk, oba velcí favorité. Nakonec z posledních sil zvítězil Lynhaard, po těžkém boji s dvěma rozruženými vlky a schrábl tučnou odměnu. Kroll se stal miláčkem davu. Jeho sebevědomí stoupl, byl hrdý na svoje vítězství.

Po obědě začalo vyvrcholení Letních slavností. Do arény byly natahány různé překážky a nerovnosti. Nurnská družina měla předvést své umění všem divákům. Bohužel se našli i tací, kteří tuto poctu odmítali, za nejmenované třeba Yonathann, Ladot Chinski. Byly nazvány zbabělci. Tento okamžik využil kolem se motající trpaslík s velkým kladivem v ruce.

"Ja se k vám klidně přidám. Jmenuju se Toruk a umím se bít skoro jako tady pan Lynhaard. Chtěl bych zažít nějaké to dobrodružství a vydělat nějaké peníze.", pronesl vážnou řeč trpaslík.

"Potřebujeme živé štíty. Bereme té!", řekl Lynhaard, dosus v euforii z vítězství. D o arény naskákala většina nurnských. Rozprostřeli se po překážkách. Střelci nabili kuše a luky. Okolo kouzelníků vznikla mlha, bojovníci vytáhli zbraně, ty zaleskly v odpoledním slunci. Zazněl gong. S obrovským zavržením se zvedly mříže a do arény začala vbíhat zvěř. Nejprve vlci, ti však byli odstřelováni střelci, pak přiběhli medvědi, bitva vyvrcholila velkým počtem haterií. To už někteří vysílení a pokousaní dobrodruzi, ustopovali k

několika žebříkům z arény.

"Dyk říkali, že jenom pár zvířat.", zařval Tanris.

"Já nevím je to nějaké divné, už jsme jich zabili aspon třicet.", křičel přes celou arénu Griffin.

Všichni dobrodruzi se modlili aby nápor zvířat přestal. Byli vysílení. Lynhaard začal tušit podraz. Slabším povahám při pohledu na vyheřzlé mrtvolu

nebylo dobře od žaludku. Poslední haterie dokvákala a do arény již nic nelezlo.

Dav v aréně aplausoval jejich výkon. Nurnští vylezli na ochozy a byli jim ošetřeny rány. Pak přišel Gruim a začal se omlouvat, že se zasekly mříže a tudíž pozabýjeli všechnu divou zvěř. Lynhaard se temně zašklebil a řekl: "Podsvětí", ostatním přejel mráz po zádech.

Tím skončily Slavnosti Léta. Večer vše zakončila obrovská hostina. Tanris se dvořil krásné Merien a Krochta nezůstával pozadu. Lynhaard se rychle odebral do pokoje kde se zamknul a zavřel okenice a pojídal svoje zásoby. Byl znechucen. Chtěl zabít. Báł se podsvětí. Spal v brnění s rukou na meči. Měl těžké sny. Ostatním bylo dobře, skvěle se bavili. On trucoval.

Ranní větřík se prohnal po chodbách paláce. Na dveřích pokojů se ozvalo zatukání a pak prosebný hlas: "Prosím pane vstávejte, snídaně a lázen je připravena". Na všechny měly tyto slova účinek, pouze Lynhaard, který byl ještě v šoku a při slově: "podsvětí" tasil meč a po bradě mu tekly sliny nenávisti. Ve svém pokoji zatloukal okenice a jedl pouze svoje zásoby, okolní svět ignoroval. On se dokonce přestal mýt. Z dálky vypadal jako pět obrovských opic, okolo něho byl vymezen okruh do kterého směly pouze mouchy, protože ostatní padali k zemi dřív než se k němu přiblížili.

"Buch....Buch", jednoduché beranidlo vráželo do dveří pana Lynhaarda až je vyrazilo.

"Ták pane už toho má jeho veličenstvo dost, umyjte se a pojďte s námi!", pronesl mladý svalnatý jinoch.

"Sákryš já bych to tu vyrubal...No dobře, už jdu ty násosko", kroll se pomalu zvedl a hlasitě říhnul.

Král si nechal Lynhaarda zavolat do místnosti dobře provětrané a silnou vůni kadidla. Nebylo důležité kolik pážat při doprovodu krolla upadlo do bezvědomí, ale faktem je Kodgick bude příště na takováto setkání řádně připraven.

"Je čas pane Lyhaarde, abyste zdárně

postavy, které od něho byly dobrých patnáct sáhů (skutečně dvacet, ale to není důležité). Každý se chytil svého měšce a zapadl do davu. Ladotu Chinskému se točila hlava, protože každý byl větší než on a malé děti si z něho utahovaly až se červenal. "Kuš holoto sic vám rozmázu hlavu po stěně!", vyštěkl kroll na obranu malého Ladota. "Tfu! ty jseš ale prase Lynhaarde, nech ty děti být", zastával se Tanris malých výrostků, kteří na něm stačili loudit sladkosti.

Cesta uběhla rychle než by kroll řekl "jájsemlynhaardzrugorsk ýchskal", a nebylo jisté zda by se nekousl do jazyku. Před družinou se v plné kráse objevil hrad Aerin. Mohutná kovaná brána jim přehradila cestu. Všechny překvapilo když se brána otevřela jakmile k ní dorazili. Všichni vstoupili na nádvoří. Bílé věže, které se tyčily do výšin vytvářely stíny na nádvoří. Nikdo si jich téměř nevšiml. Až na jednoho. Postavička v kápi zaběhla do stáje. Nurnští slyšeli pouze vzdálený dusot kopyt. Zprávy se vskutku šíří velmi rychle. V tu chvíli o hostech věděl celý Kodgick. Ovšem pouze někteří věděli víc.

Gruim je vedl stále hlouběji do hradu. Všechny uchvacovala nádherná výzdoba hradu. Aeed zvaný Hlína, v duchu počítal kolik by dostal za vyrabování jedné místnosti hradu. Sluhové přidělily nurnským pokoje, pěkně zařízené. "Za hodinu vás vyzvednu, umyjte se a převlečte se do čistých šatů, král vás přijme", rozloučil se Gruim a odešel. Po hodině, kdy byly pokoje prohledány, cené věci oceněny pevnou částkou, byly nurnští očekávání. Poslůdci obýhali pokoje a vyháněli hosty z pelechů.

Trůnní sál. Nurnští byli vedeni dlouhou místností překrásně zdobenou sochami panovníků, vykládanou mramorem, až stanuli před zlatem zdobenými vysokými dveřmi. Lynhaard který stál v čele zástupu, celý spocený a smrdutý, kdyby si mělo hejno masafek vybrat mezi ním a hnojem, kroll by vyhrál. Ostatní si ucpaly nosy, někteří se začali motat a jejich obličejové měnily barvu jako chameleon. Na všechny náhle padla úleva, dveře se bezhlučně otevřely, průvan se jim opřel do tváří, zazněly fanfáry. Všem přejel mráz po zádech, pohled na trůnní sál byl úchvatný. Vysoké mramorové pilíře se tyčily do stropu. Celá místnost byla téměř pozlacená. Nádherné obrazy a sochy znázorňovaly nejružnější motivy. Na trůnu seděl král, starší mohutný pán s plnovousem zvaný Korim Vznešený, okolo něj rádcové, mágové, a dvorní dámy. Všichni se usmáli, pak pohlédly na

Lynhaarda, a neutrálně se zatvářili. Zazněly fanfáry. Nurnští nervozně vkročili do sálu. Yonnathan a Ladot zrudli a schovali se za ostatní.

"Nurnští...", ozvalo se místností. Král rukou pokynul na pozdrav a s úsměvem pronesl: "Vítejte". Mnoho lidí si oddechlo. Nurnští se králi poklonili až zbroj zazvonila.

"Jsem rád, že jste se dostavili, necht je vám celý Kodgick domovem. Zítra na vaši počest začnou Slavnosti léta. Nyní si odpočítejte po dlouhé cestě", řekl král a lišácky se pousmál. Usmála se také jedna elfka, která stála za králem spolu s dalšími krásnými ženami na Tanrise, jelikož po ní už hezkou dobu pokukoval. Krochta Moskyt zachytil jejich úsměvy, nenápadně si začal upravovat vousatý porost na bradě a usmíval se na celé okolí.

"Co blbneš?", sykl Griffin na čaroděje a věnoval se obhlížení stropu, pokrytého nádhernými výjevy a zlatem.

Zazněly fanfáry. Nurnští byli vyvedeni z trůnního sálu a odvedeni do svých pokojů, kde odpočívali nebo se opíjeli drahým vínem, které bylo červené jako krev tekoucí z ran. Ráno byli všichni dobrodruzi probuzeni, někteří se umyli a najedli. Pak se v dlouhém průvodu odebrali k aréně.

Ranní slunce jim vypalovalo svůj obrys do tváří, když uviděli arénu. Dav lidí je hlasitým pokřikem uvítal v obrovské a prostorné aréně. Bylo tu snad celé město. Nurnští byli dovedeni do středu arény, na bojiště. Naproti v loži byl král se svými blízkými. Pokynul jim. Dobrodruzi se poklonili, někteří s rozklepanými koleny. Ozval se gong. Dav vypukl v jásot. Řečník hlubokým a velitelským hlasem ohlásil průběh soutěží. První den se budou konat střelecké soutěže, zakončené kouzelnickými. Druhý den budou probíhat bojové soutěže a skupinové boje. Je zakázáno používat veškerá kouzla a magické lektvary. Nad vším budou bdít mágové, svými bdělými zraky. "Hmm, tak to jsem z toho tedy jelen", zamyslel se Lynhaard, když si srovnal myšlenky v hlavě.

Dav propukl v bouřlivý jásot. Byla ohlášena první disciplína: střelba do terče. Z nurnských se do soutěže přihlásili: Tanris, Ladot, Aedd a Griffin, na kterého sázkaři dávali tak směšný kurz sázek, že se skrýval bojácně za svým lukem. Kodgick zastupovali: Aik, Mog, Daik a Broll. Bezpochyby největším favoritem soutěže byl Mog. Neustále soutěžící obcházel a vysvětloval, že o vítězi je rozhodnuto.

Toužila být mocnější a mocnější, a proto povolala do svých služeb zlé demony. Nejhorším z jejich služebníků bylo velké zrcadlo, ve kterém sídlil nejmocnější démon jménem Gor-Wath. A tak se stala nejmocnější a nejobávanější na celém světě. A také nejješitnější. Velmi si zakládala na své kráse. Ale existoval někdo, kdo byl ještě krásnější a koho z plna hrdla nenáviděla, ač by tu bytost měla naopak milovat mateřskou láskou. Byla to její dcera Ringare. Jednou dávno se totiž královna zapletla s jedním nižším šlechticem a Ringare jí z toho romáнку zůstala.

Každý večer se Narvinye ptala svého zrcadla, kdo je krásnější. A ono vždy odpovídalo, že Ringare. Když Ringare dospěla a ještě více zkrásněla, nakázala Narvinye vrchnímu nadlesnímu, ať Ringare zavede do temného hvozdu a tam ji zabije. Nadlesní tento těžký úkol přijal nerad, neboť měl Ringare rád jako svou vlastní dceru. Věděl ale, že by ho královna za nesplněný úkol potrestala na hrdle, a tak pod slibem sbírání hub vylákal Ringare do lesa. Šel s ní dlouho do hloubi hvozdu, kde se orientovala jen divá zvěř a on sám. Již oba měli plné košíky hříbků. Tu Ringare uviděla kapitální kousek. Ten hřib měl jistě průměr klobouku půl sáhu, proto Ringare nelenila a shýbla se, že si ho naloží na záda. V tu chvíli k ní lesák přistoupil a bodl ji do zad. Ringare padla jako zabitá. Než ji stačil nadlesní dobít, uslyšel kroky, a tak raději uprchl zpět na hrad ke královně, která ho za zasluhy povýšila.

Mezitím si to parta skřepaslíků, složená z Narwaina, Gwaerona, Gwiritha a Lothrona štrádovala lesem ke svému stavení. Vracela se z každodenní bitvy s gnómy. Dnes jich porubali mnoho, stovky. Měli pocit dobře vykonané práce. Mysl jim kalila skutečnost, že při boji zahynuli jejich další tři bratři. Ivaneth, Narbeleth a Girithron. Dobří rubači, škoda jich. A jak si tak pochodovali, uviděli nehybné tělo dívky. V zádech jí zela obrovská rána a z ní se stále řinula krev. S nápadem, že jestlise z toho Ringare vyliže, mohli by si s ní užít, ji naložili na záda a odnesli k chaloupce. Tam ji položili do postele a po tři týdny opatrovali. Když po té době Ringare vstala, vypadala jako strašák a skřepaslíky hned zašla chuť na špásy. Ale raději si ji u sebe ponechali, aby jim vařila, stlala a vykonávala jiné ženské práce nehodné skřepaslíka. A po dlouhé době opět Ringare nabyla své nevidané krásy.

Královna však po údajné smrti Ringare z důvodu likvidování konkurence nezanechala

ptaní se zrcadla, kdo je nejkrásnější. A tak jednou opět spatřila v zrcadle tvář Ringare. Příští den se lesník houpal ve větru a Narvinye již kula plány, jak zničit Ringare jednou provždy. A v její hlavě se zrodil plán vskutku ďábelský. Poslala si pro velkou broskev, pak na sebe seslala obyčejné kouzlo metamorfóza a vypravila se s nůši plnou ohnivých hlín k srubu skřepaslíků.

Ti byli nyní na své každodenní bitvě s gnómy, a tak královna našla Ringare samotnou. Nakukala jí, že broskev zvyšuje inteligenci. Nedočkavá, naivní a přihlouplá Ringare ve snaze zvýšit svou inteligenci spolkla celou broskev najednou. Samozřejmě jí zaskočilo a nebohá Ringare se dusila, až se udusila. Jed, kterým byla broskev natřena, již nebyl ani potřeba. Královna ještě obložila srub ohnivými hlínami a zapálila doutnák. Ohnivé hlíny bouchly a rozmetaly srub spolu s tělem Ringare po celém okolí.

Když se skřepaslíci vrátili domů a uviděli zbořeníště, popadl je vztek a zamordovali přijetvšího prince, kterému sudička předpověděla, že kdesi zachrání krásnou pannu. Tak se stala Narvinye nejkrásnější ženou na celém světě.

### \* Nejzávažnější dosud schválená pravidla \*

Zpracoval Getd z Ruindoru

#### Léčení životů

Postavě spánkem přibývá 10% plného počtu životů (nejméně 2).

#### Iniciativa

|                |                       |                     |
|----------------|-----------------------|---------------------|
|                | obouruční zbraně:     | -4                  |
|                | válečník s dv.zbr.:   | po 3000zk +1 (-3)   |
|                |                       | p o                 |
| 7000zk +2 (-2) | válečník s jedn.zbr.: | po 5000zk +1        |
|                | šermíř s jedn.zbr.:   | po 10000zk +1       |
| (+2)           | bojovník s dv.zbr.:   | po 10000zk +1       |
| (-1)           | bersekr a čímkoli:    | +3 (dv.zbr.neplatí) |
|                | kdokoli s rychlostí:  | +2                  |

#### Oštěp

Při boji tváří v tvář má oštěp UČ 3/+1

obnos na údržbu hřbitova. Orglaff se však zmohl pouze na to, že všude vykládal, že je správce hřbitova a nikoli hrobník. Když se mu ostatní vysmáli, zapletl se do svých zmatených odpovědí ještě více a a celému osazenstvu hospody U hrocha oznámil, že není hrobníkem, ale funebrákem. Dobře mu tak! Další kontrola ukázala, že Orglaff nebyl schopen ani vést pořádné účty, přestože rád tvrdil, že počítat umí velice dobře, neboť je synem lichváře a lakomce. Na hřbitov ani nesáhl, přestože práce na něm není opravdu náročná. Vše nakonec vyvrcholilo tím, že se na místě, kde leží rekové Nurnské družiny, objevili dva cizí kluci, kteří tvrdili, že si je na práci najal právě Bezbrada. Ten zároveň oznámil, že končí ve funkci, ve které nevykonal vůbec nic. Ještě ten den ho starosta propustil i z funkce správce kuželkárny.

Nástupcem Orglaffa se stal syn mrtvého Jacoba, půlkroll Eriadann, který si tímto chce vydělat vlastníma rukama na zbroj a meč. Zatím s ním nejsou žádné problémy a Eriadann se o svůj úřad stará velmi dobře.

Ještě k Bezbradovi. Dnes mu již nikdo neřekne jinak nežli hrobníku nebo funebráku. S líným trpaslíkem navíc nechce nikdo sedět u stolu v hospodě, neboť prý páchne krchovem. Do dějin Liscannoru se tak hrobník Bezbrada zapsal jako největší lempl a povaleč!

4. Správu kuželkárny převzala po vyhozeném Bezbradovi manželka Ladota Chinského, Grimel. Vydělané peníze se jí budou jistě hodit v době, kdy její manžel slouží v armádě.

5. Občan Griffin Linfalas, který se v Nurnu dlouho dvořil jistě slečně, nakonec ostrouhl. Podle dostupných informací plným právem. Své vyvolené sice kdysi koupil koně, ale u toho také skončil, neboť na ni jinak zcela zapomínal. Když se nakonec rozhoupal k činu, nebylo mu to již nic platné.

6. Družině se v poslední době mnoho nedaří. Po bohatých výpravách na jih a do Rugornských skal se družina zúčastnila pouze velice chudíckých výprav. Na ostrově Kodgicku se opět utkala s místní mafií a byla nakonec již celkem tradičně okradena. K dovršení všeho se druzi zúčastnili turnaje v Mondragonu. Dobyli zde sice několik vítězství, ale pak sedli na lep jakémusi senilnímu starci, který chtěl přinést jakousi knihu z jihu. Několik týdnů se tedy družina potloukala po

poušti, přesypala písek, mlátila se se štíry, aby se nakonec na žádost podivného starce vykašlala a odjela domů. Snad se časem štěstí obrátí a družina opět bude vozit ze svých výprav pytle zlata a zážitky, kterými bude udivovat po širém okolí.

### \* Průzkumy Nurnské družiny \*

Pro Lyškánoru připravil Aedd Ruindorský

#### Aktuální průzkumy po tažení na Kodgick

| Jméno    | Důvěra | Respekt | Úspěšnost |
|----------|--------|---------|-----------|
| Lynhaard | 2.86   | 1.71    | 2.29      |
| Bangord  | 2.29   | 2.71    | 2.50      |
| Krochta  | 3.33   | 2.00    | 2.67      |
| Aedd     | 2.86   | 3.00    | 2.93      |
| Tanris   | 3.13   | 2.88    | 3.00      |
| Orglaff  | 3.14   | 2.86    | 3.00      |
| Guldur   | 2.57   | 3.43    | 3.00      |
| Dulfin   | 3.67   | 4.50    | 4.08      |
| Darlen   | 3.83   | 4.67    | 4.25      |

#### Celkové průzkumy po tažení na Kodgick

| Jméno    | Důvěra | Respekt | Úspěšnost | Změna | Posled |
|----------|--------|---------|-----------|-------|--------|
| Lynhaard | 2.57   | 1.81    | 2.19      | 0.01  | 2.18   |
| Krochta  | 2.84   | 2.21    | 2.52      | 0.02  | 2.51   |
| Bangord  | 3.00   | 2.27    | 2.64      | -0.80 | 3.43   |
| Tanris   | 3.12   | 2.82    | 2.97      | 0.01  | 2.96   |
| Aedd     | 2.88   | 3.20    | 3.04      | -0.04 | 3.08   |
| Griffin  | 2.81   | 3.34    | 3.08      | 0.00  | 3.08   |
| Ladot    | 2.71   | 3.61    | 3.16      | 0.00  | 3.16   |
| Orglaff  | 3.13   | 3.31    | 3.22      | -0.17 | 3.39   |
| Gerhard  | 2.83   | 4.17    | 3.50      | 0.00  | 3.50   |
| Simonn   | 3.38   | 3.92    | 3.65      | 0.00  | 3.65   |
| Atir     | 3.27   | 4.13    | 3.70      | 0.00  | 3.70   |
| Cecil    | 3.00   | 4.75    | 3.88      | 0.00  | 3.88   |
| Dulfin   | 3.67   | 4.50    | 4.08      | X     | X      |
| Argill   | 4.00   | 4.20    | 4.10      | 0.00  | 4.10   |

není voda, rozdělat oheň. Stojí ho to suroviny za 10zl. a trvá mu to 1sm. Oheň hoří i na nehořlavém materiálu 1sm.

**Ohně**

Pyrofor je schopen vyrobit hořlavé směsi, které v určité chvíli začnou hořet. Všechny směsi začnou hořet při kontaktu s ohněm. Pyrofor dokáže vyrobit složku ohně buď jako kapalinu, nebo jako prášek. Nejobyčklejšími jsou ohně, které vzplanou při kontaktu se vzduchem, ale mohou vzplanout při kontaktu s kovem, dřevem, kůží a pod. Nelze vyrobit oheň, který by vzplál při kontaktu s vodou. Může také vyrábět dvousložkové ohně. Oheň může mít libovolnou barvu, dle přání pyrofora. Jedna dávka ohně pokryje 1čs.

|                     |    |    |
|---------------------|----|----|
| Vzplane             | mg | zl |
| kontakt se vzduchem | 7  | 80 |
| kontakt s ???       | 3  | 40 |
| dvousložkový oheň   | 2  | 25 |

Takto vyrobený oheň bude hořet 1 kolo, pokud něco nezapálí. Pokud pyrofor chce hoření ohně prodloužit, musí cenu v mg i zl vynásobit počtem kol. U ohně kontakt s ??? si pyrofor zvolí, čehože se složka ohně musí dotknout, aby oheň vzplál. Pyrofor může určit pro jeden oheň více typů kontaktu, ale jejich počtem pak musí vynásobit cenu v mg i zl.

Pyrofor může nastavit zpoždění vzplanutí ohně od okamžiku kontaktu. Za každých načatých 10 kol zpoždění musí přidat 1mg.

**Kouř**

Pyrofor může přidáním surovin za 5zl. způsobit, aby libovolný oheň hodně kouřil. Kouř vydrží 6sm.

**Dýmy**

Pyrofor může vytvářet plyny, které po otevření úschovného flakónku začnou dýmit. Cena dýmu je 1mg. a 10zl. za 1ks(ks...kubický sáh). Přidáním 30zl. za 1ks. může pyrofor dým obarvit. Lze nastavit zpoždění, jako u ohňů.

**Efektní oheň**

Přidáním surovin za 5zl. může pyrofor

libovolný nemagický oheň nebo dým obarvit. Za 10zl. obojí. Barva vydrží 6sm., pokud oheň není uhašen.

**Záblesk**

Pyrofor dokáže vyrobit kuličku, která po nárazu se zábleskem exploduje. Na slunečním světle není záblesk nijak patrný, ale v temných chodbách je záblesk tak silný, že všechny postavy řídící se zrakem mají postih k iniciativě, ÚČ a OČ.

|                             |                  |
|-----------------------------|------------------|
| při světle lucerny či louče | 3 kola postih -1 |
| v úplné tmě                 | 5 kol postih -3  |

**Kyseliny**

Pyrofor je schopen vyrábět nejrůznější kyseliny. Většina kyselin je smytelných vodou, některé však pouze vínem či jiným alkoholem. Cena za ně je uvedena v hranatých závorkách. Všechny kyseliny se dají neutralizovat léčivými lektvary vlitými do rány.

**Rozežírající živé tkáně**

mg: 20 [30]

zl: 150 [300]

*Při kontaktu s živou tkání ji kyselina začne rozežírat. Jedna dávka dokáže působit 3kola, než se vstřebá. V prvním kole zraní oběť za 1k6 životů, ve druhém za 2k6 a ve třetím za 3k6. Dvojnásobná dávka působí s dvojnásobnou silou dvojnásobně dlouhou dobu. Vícenásobná více. Účinnost je v n-tém kole nk6. V závislosti na tom, jaká část těla je zasažena, může kyselina způsobit trvalé následky, např oslepnutí, sežráná prstů a pod.*

**Rozežírající ???**

*Jedna dávka kyseliny vystačí přibližně na 0.5ks. daného materiálu. Na takovou krychli potřebuje kyselina asi 10kol. Tenká brnění však znehodnotí v jednom kole, obyčejné dveře asi za 5kol. Všechny kyseliny při kontaktu s pokožkou působí zranění 1-3živ.*

|      |         |          |
|------|---------|----------|
| žere | mg      | zl       |
| kov  | 12 [17] | 80 [140] |

"Zítřa přijedou.", řekl Dagon, když vybrali od trpaslíků diamanty. Bylo jich málo, důl byl prázdný.

Začaly přípravy na boj. Dagon všem ukázal jámu hlubokou deset sáhů v níž se třpytila voda. Vysvětlil jim, že jeskyně vede do moře. Mugzaš Nekromancer si vyrobil zvířátko, malého kostlivce, který ho poslouchal na slovo. Oblékli ho do šatů. Bude dělat stráž. Pak se šli posilnit zbytky kořalky a odpočinout. Trpaslíky už nehlídali, ti se pomalu chystali k odchodu. Znali tajnou chodbu, ven z temnoty.

Druhý den všichni odpočatí vstoupili do zavodněné jeskyně. Voda zde vytvářela jezírko, do kterého vtékal proud z podzemní říčky. Jezírko pokračovalo do moře. Na stropě se vlnily stíny vody, říčka šuměla, od moře přicházel čerstvý vzduch. Nurnští obestoupili jezírko. Kostlivce seděl na bedně a měl v ruce lucernu.

Všichni byli napjatí. Malý stín se mihl na jezírku. Dlouhou chodbou přiletěl první posel. Neviditelný havran obhlédl situaci, nelíbilo se mu to. Odletěl.

Lynhaard se nechal zneviditelnit a skočil do vody. Prsten Černé Vodoměrky mu zabránil potopení. Krochtův havran Berel nad ním tiše létal ve spirálách. Tiše šel po vodě, směrem k moři. Uviděl v dálce denní světlo a zaslechl mlaskání vody. Chodba široká osm sáhů se různě vlnila. Šel blíže a uviděl to. Malá lodka s šesti lidmi na palubě. Všichni byli v temných pláštích.

Berel odletěl ke Krochtovi. Lynhaard dál zkoumal. Všimnul si malého šípometu na přídí a otrásl se. Jedna postava v lodi měla dlouhou hůl.

Kroll u stěny znehybněl a nechal se obeplout. Vpadne na ně zezadu.

Lod se pomalým odrážením dlouhého bidla sunula vpřed. Nurnští byli připraveni na poslední bitvu.

Malá lodka vjela do jezírka. Nad postavením družiníků se objevilo světlo. Vyletěly šípky. Zasahovaly. Lynhaard procitl z nicoty a zasadil nečekaný úder. Lodka se zbarvila krví. Krochta Moskyt vypálil blesky na lod, nezasáhly. Rozptýlily se do prostoru a narazily do stěn jeskyně. Griffin, který byl ukryt u stropu jámy, střel na lod své šípky. Pak zapálil pochodenu a hodil ji dolů. Postavy z lodi vystoupily a spěchali ke kostlivci s Lynhaardem v zádech. Postupně odpadávali. Bránili se. Sekali meči a zhasli lucernu

u kostlivce, který padnul jendou ranou. v tu chvíli mezi ně dopadla Griffinova louče. Lynhaard je dorazil. Dupal jim po střevech. Muž s holí skočil do vody. Zůstal na hladině a rozběhl se ven. Dostali je.

Na jednoho zapoměli, ten pod rouškou tmy přeskočil potok a

šel na Dagona s Torukem,umlčel ho Krochta,

jeho prsteny zazářily do tmy.

Po důkladném prohledání se odebrali k spaní. Trpaslíci unikli tajnou chodbou ven.

Hlídál pouze Griffin. Po třech hodinách hlídky se přiblížila postava s holí k lodi. Prozradil ji pouze úzký svazek blesků a smrad spáleného dřeva. Propálil do lodi díry a znovu utekl. Čekal na záchranu a pomstu.

Druhý den ráno se všichni vrátili k teleportu. Všichni si stoupli do kruhu a Krochta soustředil do kamene, který dostal magickou energii. Nic se nedělo. "Podsvětí...za to může podsvětí !", vykřikl Lynhaard a odebrali se do jámy s jezírku.Opravili poškozenou lod a vyrazili pryč. Vyjeli z pozemí a zahlédli po dlouhých dnech sluneční světlo, tento zážitek každému připomněl, že je krásné žít jako nájemný mordýř. Krochtův Havran vyletěl do oblak na obhlídku. Něco letělo za ním. Věrně to kopírovalo jeho let. Pak to zaútočilo. Vylétl svazek blesků, skřek a pád do moře. Tak skončil Berel, zabít svým sokem. Krochtovi se podařilo ve vodě najít havraní pírk a nechal si z něho udělat amulet, kdo ví čím bylo.

Siláci se chopili vesel a zabrali, vyvinuli rychlost běžícího hlemýždě a nabrali směr: Kodgick. Cesta ubývala pomalu, ale město se přibližovalo.

Náhle za sebou uviděli lod. Velkou lod s plachtami. Jela z ostrova se sopkou. Byla Torkilů. Trestná výprava. Všichni se lekli a začali veslovat ze všech sil. Lod nejela za nimi. Jela do dolu, nastolit pořádek.

Po dvouch hodinách dopluli vyčerpaní dobrodruzi do města. Žádný z nich už nemyslel na podsvětí, na Torkilovce. Chtěli domů, do klidu a pohody. Všichni byli sklíčení a mlčenliví. Normální se jevil pouze Krochta Moskyt, jehož jeho chůč nezklamal.

Družina pospíchala ke králi. Král přijal Lynhaarda. Král mu dal polovinu peněz, odůvodnil to tím, že úkol nebyl úplně splněn, Torkilové se totiž znovu vrátili do dolu.



|                 |    |    |    |    |        |        |
|-----------------|----|----|----|----|--------|--------|
| úr.             | 6  | 7  | 8  | 9  | 1<br>0 | 1<br>1 |
| karetní triky   | 25 | 29 | 33 | 37 | 4<br>2 | 4<br>7 |
| zmizení tělesa  | 15 | 20 | 25 | 30 | 3<br>5 | 4<br>0 |
| šíření respektu | 30 | 33 | 37 | 41 | 4<br>5 | 5<br>0 |
| zisk informace  | 40 | 44 | 47 | 50 | 5<br>4 | 5<br>9 |

|    |    |    |    |           |
|----|----|----|----|-----------|
| 12 | 13 | 14 | 15 | závisí na |
| 51 | 55 | 60 | 64 | 3 O       |
| 45 | 50 | 55 | 60 | 3 O       |
| 54 | 58 | 62 | 67 | 2 CH      |
| 63 | 67 | 71 | 77 | 1 CH      |

### \* Úpravy pravidel \*

Getd z Ruindoru  
POZOR, zde jde pouze o návrh úpravy pravidel!

#### Bomba

Rozptyl 0/2  
ÚČ 32/16/8/4

#### Laso

Lovec si hází proti pasti, jestli se mu podařilo oběť zachytit. Použitá vlastnost je obratnost.  
velikost oběti past

|                |      |
|----------------|------|
| Velikost oběti | Past |
| A              | 7    |
| B              | 6    |

|   |   |
|---|---|
| C | 4 |
|---|---|

Výsledek je chycení/nic. Past se zvyšuje o Obr oběti, pokud o lovcí ví.

V případě úspěšného lovení si lovec i oběť hází na Sílu. Pokud oběť hodí víc, vytrhla se, pokud méně, má v následujícím kole postih -1. Pokud lovec hodí o dvojnásobek víc než oběť, povalil ji na zem. Tam má oběť postih -5 a pokud vyhraje, může se postavit, ale nevytrhla se. Hraničář má na všechny hody proti zvěři bonus +2.

#### Boj na koni

Jezdec na koni má bonus k iniciativě +1. Při útoku dřevcem, pokud má k tomuto jezdec řádný rozjezd, má iniciativu vždy. Jezdcovo ÚČ se upravuje o -1/+3 a OČ o +2. Při pádu z koně si jezdec hází proti pasti Obr-5-0/1-3.

#### Iniciativa

Další rozšíření pravidel pro iniciativu:

chodec se svým mečem: po 8000zk +1  
druid se svou holí: po 3000zk +1  
(-3)  
lupič v boji beze zbraně: +1  
lupič při vrhu: +4  
kouzelník při sesílání zaklínadla: -2

(čas potřebný k zakletí je neskonale delší než ten, jež by stačil soupeři, aby čaroději rozdrtil lebku na krvavou kaši řemdihem)

### \* Kroll je vždycky svobodnej \*

Bangord, bývalý hrobník liscannorský  
(Diktováno bachaři o pauze v lomu)

Mám to těžký na tom světě,  
krollem býti, žádný spás,  
kdekdo malý nakopne tě,  
klidně jednou a pak zas

Je to pravda, věru hej,  
kdo je kroll, je svobodnej

Bylo prázdné. Spousta malých truhliček byla prázdná.

Hrom aby to vzal.

Dagon vysvětlil, že si je museli odvést lodí dnes.

To je rozhněvalo. To byla poslední kapka. Zabíjet, vraždit. Krollovi se zatmělo před očima. Krev, tohle spraví krev !

Vedl je neomylně dál. Došli k dvěma žebříkům.

"Tady se jde do hlaví části dolu. Na naleziště. Je tam stovka dělníků, kopáčů.", řekl jim Dagon, když první z nich vyzkoušel pevnost žebříku.

"Jdem tam !", rozkázal Lynhaard.

Se skřipáním slezli žebřík. Byl jednoduchý a dlouhý deset sáhů. Dole se chodba rozšiřovala a po chvilce chůze spatřili něco nevídaného.

Chodba se protáhla v obrovskou dlouhou místnost. Na dně zářily stovky lucerniček a ozývalo se rytmičké kutání. V zemi byly různé hluboké díry, vypadalo to jako malé mraveniště. Zde se těžil ten krásný zázrak, který dokázal zkrášlit i ošklivou dívku.

Na stropě se hýbaly matné stíny malých trpaslíků v práci.

"Stát ! Kdo jste ?", přicházel k nim hlas z dále. Práce se zastavila, umouněné obličeje vzhledli. K dobrodruhům přicházel mohutný trpaslík s bičem v ruce.

Ještě než stačil promluvit zablesklo se. Krochta Moskyt nevydržel napětí. Jeho mysl, jeho um rozsával smrt. Mohutný trpaslík s obličejem zkrouceným ve směšnou grimasu padl k zemi. Z jeho těla se kouřilo.

"Nikdo se ani nehne !", zakřičel Lynhaard a jeho hlas se rozléhal místností.

"Tak a teď se vrátíte do práce a bude těžít pro nás, a kdo nebude zemře !", promluvil znovu kroll a v očích se mu zaleskl třpyt.

"A kdo nevytěží za směnu diamanty v ceně 20 zlatých na hlavu bude bez milosti popraven !", pokračoval velitel a aby bylo vidět, že to myslí vážně došel k nejbližšímu.

Zasvištění meče, praskot kostí a krev ukončily popravu. Lynhaard se pousmál, teror se mu začínal líbit. Ostatním z družiny se to nelíbilo.

Trpaslíci začali postupně kutat. Chtěli pryč.

Po třech hodinách jeden trpaslík promluvil.

"Končíme. Směna skončila jsme unaveni, potřebujeme spát milostivý pane."

Lynhaardovi proběhl hlavou plán.

Nechal družiníky vybrat diamanty od trpaslíků. Přinesli pouze 7000 zlatých v diamantech. Pak ostatní nechal zkoumat podzemí v čele s Dagonem.

U sebe pouze nechal Ladota, známého sraba a nechápavce. Ten mu vadit nebude. Teď udělá něco co by neudělal ani ten nejhorší špinavec.

Vražda, co to je ?

Budu králem podzemí, velký otrokář, Oni budou pro mě žít a chčipat.

Jsou to svině a já jsem jejich král. Já Lynhaard Nepodrobitelný a ten šašek Ladot můj první sluha.

Ve jménu starých bohů, Já jsem ten vyvolený já budu bůh. Budu ničit, budu bůh zkázy a pekla.

V Lynhaardově hlavě tyto myšlenky vytvořili nekonečnou smyčku.

Chtíč.

Krev.

Řev.

Maso.

Bolest.

To chci jim dát.

S tímto v hlavě začal postupovat mezi nevinně spící trpaslíky.

Jeho sluneční prsten se zaleskl ve světle lucerny.

"Chcípni svině !", vychrlil ze sebe kroll a vypálil smrtící blesky z prstenu.

Klidně spící tělo se vzepjalo, pach spáleného masa projel nozdrami smějícího se krolla a pak se přestalo hýbat. Nedýchalo.

Jde to tak lehce.

Meč zasvištěním dopadl na dalšího, stříkala krev. Ruce, nohy, hlava, hrud to vše praskalo a odpadávalo. Z těla zbyl pouze krvácející a škabující se trup.

A další.

Vyhřezlá střeva, rozpolcená lebka, rozdrčené pohlaví, krollův nelidský smích.

Další a další, teď onen a tamten.

Poslední dvacátý. Useklá hlava v místě rtů. Rozčtvrcené tělo.

Krev už mu nevoněla, nudilo ho to. Dostal další nápad.

Nekromancer, nový hrobník, nahlas pokřikuje tajnou formuli na vyvolávání nemrtvých. Krochta Moskyt decentně usrkává víno. Astorius na celé kolo řve, "Já nepiju, já slavím !!!", a vyběhá ven a zvrací. Ostatní jsou již tak opilí, že se válí po zemi a demolují zařízení hostince. Jeremiáš, hostinský je postupně vyhazuje ven.

Zbývá pouze Lynhaard. Jeho chrápání vyháňá i červotoče z děr. Jeremiáš ho polévá vodou a řve, "Starosto zaplat a táhni !!!".

"Co jée, platím z obecního.....nojo už jdu čeká na mě Wennorka.....", slintá kroll.

Ráno. Slunce polévá svými paprsky Liscannor a vypadá to, že bude krásný jarní den. Ne však pro bandu kořálů, kteří se postupně probouzejí s hroznými bolestmi hlavy.

V dále se zvedají oblaka prachu. Zvolna je slyšet dusot kopyt. Do vsi přijíždí jezdec na krásném hnědákově. Před radnicí prudce přitáhne otěže a efektně zastaví před skupinou hrajících si dětí.

Nurnští nic netuší.

"Hola hééj, budete zdraví, kdepák najdu starostů ???", huláka na děcka.

"Támhle, vážený pane", odpovídá nic netušící capart a ukazuje na starostův dům, ze kterého je slyšet nářek.

"Budte zdrav starosto i paní starostová, já jsem Gruim z Svobodné ostrovní říše Kodgick..."

"Co..Co se děje ??? Jo budete zdraví, sakra mě nák bolí hlava...Co potřebujete?", Lynhard se chytnul za hlavu a vyvrávorál se z dveří ven.

"Ehmm měl bych pro vás práci, pověsti o Nurnských se dostaly až k nám"

"Jo jasně přijďte večer do hospody tam to proberem..uááčh", krol žuchnul do trávy a usnul.

Večer. Jemné nitky se zvolna dotahují. Hospoda je jako obvykle plná. Dveře se rozrážejí a vchází Gruim. "Tichooo !!!", zařval Lynhaard.

"Budte zdraví, jmenuji se Gruim a jsem z Kodgicku. Chtěl bych vám nabídnout práci." V hospodě je rázem ticho jako v hrobě. Je to tak dávno co každý z nich pracoval, tak horečně přemýšlejí o co se bude jednat.

"Posad se Gruime, naley si s náma a řekni vo co de...", přerušil ticho Lynhard též zvaný starosta a neb také chobotnice dábělská.

"No v naší říši máme diamantové doly, ale asi před rokem je přepadl klan Torkilů, a doly si přivlastnili. Ted v nich začali těžit diamanty." V mnoha očkách se zablesklo, diamanty, peníze, každý se vnich ve skrytu duše chce koupat, plavat, být jimi zasypán.

"A my bysme potřebovali abyste nám ty doly vočistily vod tý nepřijemný chásky."

"Za kolik ??", zařvala sborově celá hospoda, jen hostinský Jeremiáš přemýšlel o dnešní tržbě.

"No král je ochoten dát tak čtyřicet tisíc, ale pokud budete rychlí tak klidně i více.", obchodnický nadhodil Gruim.

"Tak co tomu říkáte ??? Mě to docela šmakuje.", pronáší Lynhaard.

"Hmmm, no je to zajímavý, a kde to vůbec je ?", Krochta se pokouší nenápadně vyzvídat.

"Je to dost daleko, asi tejden cesty na západ lodí od Nurnu. Zaručuji skvělé ubytování, maximální pohostinnost v naší bohaté říši", přizvukuje Gruim.

"Hej Lado....Co ty nato ?", provokuje

Krochta.

"Nechte mě spát....", Ladot Chinsky opět hlavou uhodil do stolu a usnul. Celá hospoda hlasitě vyjádřila souhlas, ve vidině diamantů. Gruim pouze upřesnil odjezd. "Přesně za týden v Nurnu t.j.17.4.1037, v přístavu na lodi Zlatá rybka", pomalu odchází Gruim z hospody a dává pozor aby nezakopl o nějakého ožralu. Vhospodě se dává vše do starých kolejí. Všichni jsou opilí.

Nitky jsou pevně utaženy.

V den odjezdu se všichni zájemci o výpravu schromáždí na návsí. V čele schromáždění stojí šeredný šermíř Lynhaard z Rugornu, čaroděj Krochta Moskyt, velký chytrák a učitel šeredů, Mugzaš Nekromancer, zvrhlý černý mág, Griffin Linfalas a Aedd z Ruindoru, oba zdatní zloději, Tanris z Alfheimu, hraničář a švihák, Ladot Tchinsky, přcek a alchymista, úplně vzuadu je schován Yonnathan, mladičský kouzelník, který ještě není zvyklý na chování dobrodruhů.. Ostatním se nikam nechce, je krásné počasí, lenošení a pití přímo svádí. Po chvíli loučení se družina, pomalu odpoutává z Liscannoru.

"Na dálky veliké a činy nezměrné !!!", vykřikuje Lynhaard a mává Wennoře a Wyndret, kterým do smíchu moc není. S ostatními si přitukává kořalkou. Všichni doufají, že rodnou vísku ještě někdy spatří. Nurnští si zvolili ze svých řad velitele, ohromného a nepřiliš chytrého Lynhaarda, známého spíš svým šermířským uměním a pomalým myšlením.

V dále se tyčí Nurn, hlavní město Gwenndaronské říše. Hrdinové se pomalu blíží. Z

blesk opustil cizí mysl.

"Chtěl jste se mnou mluvit", řekl zmateně Toruk.

"Vlastně ne, jdi si odpočinout", řekl Krochta a odešel za velitelem.

"Já jsem si to myslel, okradli Yonathanna, každý tisíc.", řekl Krochta a zavolal Tanrise.

"Já jsem nikoho neokradl a ten trpaslík taky ne.", řekl na obranu Tanris.

"Všechno víme, za tohle ti pěkně zkrátím podíl na kořisti!", rozhodl Lynhaard.

Tanris se urazil, začal se tvářit zamlkle a klel.

"Já v týhleť družině něco znamenám, narozdíl od tebe ty budižkníčemo.", zařval na Mugzaše, když se na něho divně podíval. Nevydržel s nervy.

"Bud zticha, ted už nic neznamenáš, ty okradači mrtvohl!", řekl Lynhaard a Tanris se ještě víc urazil. Byl sám. Všichni proti němu. Nikdo mu již nevěřil. Podobně dopadl i Toruk, který se také ke svému hanebnému činu nepřiznal.

Nurnští po těžké dřině ulehli na provizorní lože a spali svůj bezesný spánek, byly rozestaveny hlídky.

Po probuzení snědli něco ze svých zásob, naplnili měchy vodou a vyrazili zpět k vytesanému obrazu muže. Griffinovi a Aeddovi to nedalo aby obraz prozkoumali. Po chvílce usilovného prohledání a proklepání, našli to co hledali, tajné tlačítko v malíčku na pravé noze. Sklidili za to od ostatních uznání. "Cvak...tssss", kamená deska pomalu zajela a před nimi se objevila chodba. Po chvíli uviděli dveře ze dřeva. Zatlučené silnými prkny.

"Co to má znamenat", kroll se ptal sám sebe.

"Propálit!", hned rychle rozkázal. Na tuto špinavou práci byl pozván Aedd. Dveře polil olejem a pochodní zapálil. Všichni si zacpali nos a čekali a dveře prohoří. Po chvílce, když už všichni kašlali a byli načichlí. Tak Lynhaard dveře vykopl. Kouř se rychle rozptýlil do díry ve stropě, která jistě vedla na povrch, ale byla úzká.

Náhle všem ztuhla krev v žilách. Před sebou uviděli rakev.

"Upír", řekl Mugzaš a rozklepal se jak mu přejel mráz po zádech.

"Klid, dostanem ho", převzal roli Krochta a nechal ostatní rozestavit kolem rakve.

"Až řeknu, tak otevřeme rakev a

probodneme ho a usekneme mu hlavu", řekl Krochta a všichni se připravili.

Ozvalo se zaskřípění, když silné ruce nadzvedly víko dřevěné rakve. Všemi projelo zamrazení. Rakev byla prázdná. Slabší povahy si hlasitě oddechli a silnější nervozně prohmátávali opotřeбенé rukojeti zbraní.

Rakev převátily, hlína se vysypala. Těžké rány mečí ji rozlámaly. Pak to Lynhaard pomohl.

Pozornost všech se obrátila k místnosti. Byla skromně zařízena, jednoduchý stůl uprostřed s dvěma židlemi, stará almara se dotýkala téměř nízkého stropu. Naproti vchodu byly temně černé dveře. Místnost jemně voněla po parfému.

Dobrodruzi stanuli před almarou, která ze skřípěním otevřela svoje útroby, když ji Griffin otevřel.

Na několika policích, seděly jedna vedle druhé banky, zapečetěné špunty s tmavě červenou náplní. Griffina ovál ledový chlad.

"Krev, to je krev!...Tfuji", vykřikl Krochta.

"Rozmlátit!", vykřikl velitel a rozmáchl se mečem

Když ničení skončilo, země pod almarou se krvavě zbarvila.

Dobrodruzi stanuli před dveřmi. Pojejich otevření Aeddem, uviděli před sebou díru vedoucí do temnoty. Na dně něco pobíhalo a kapala voda.

"Jdeme zpátky.", rozhodl Lynhaard a družina se poslušně obrátila a odešla za tajné dveře. Ty se po chvíli po Griffinově zkušeném pohybu zacvakly.

Nurnští se vydali chodbou vedoucí kamsi do tmy. Do temnot zaprášených časem, který pamatovali pouze věční. Malí neviditelní skřítci, kteří je neustále pozorovali a doprovázeli. Byli veselí a zároveň škodolibí. Doprovázeli je do dolu, do temnot obývaných jimi a malými trpaslíky, které rádi škádli.

Klikatící chodba změnila svůj ráz. Byla nízká, hrubě tesaná. Lucerna vrhala dlouhé, temné a vlnivé stíny. Neustálé odírání o stěny celou družinu unavovalo.

V dále se zaableskly dva páry očí. Jejich majitelé byli malí. Byli to trpaslíci, navlečení do opotřebovaných zbrojích. V rukou drželi dvojbité sekery s mnoha zuby a nánosem rzi. Zbraně měli dlouhá topůrka. Z jejich úst obložených dlouhými tmavými vousy vycházel

Wennoru a Wyndret. Nepříjemné vzpomínky tak jako ostatní zaháněl kořalkou. Lod je již na volném moři, všechny plachty roztaženy, kormidelník nabírá kurs na západ. "Vzhůru do Kodgicku !!", ozývá se z strážního koše a přidávají se ostatní námořníci. Nurn už lze vidět jakou malou tečku na potápějící se placičce.

Vítr se opřel do plachet, ráhna zaskřípala. Lodní příd se zabořila hluboko do vln. Na lodi zavládla pohoda dlouhého cestování.

"Dal bych si nějakou svačinku", ozval se nesměle Ladot. "Si jí uvař", rýpnul do něho mladíček plavčík. "Tu máš !", dostal pohlavek od Gruima a ostatní se začali smát jako malí kluci.

"Pánové mohu vás pozvat do kajut ?", pronesl Gruim a začal ukazovat směrem k zdobeným dveřím, na houpající se palubě. "Ááách mě je ale zle...", Yonnathan se začal v hrozných křečích motat k okrajům paluby, za chvíli už byla vidět pouze jeho zadní část těla, která prováděla šhubavé pohyby.

"Che ché, von nic nevydrží !", ozval se Lynhaard a ostatní se rozchechtali. "No tak co se mu smějete ! Budte ticho !", zastával se Tanris, známý ochránce mladších a slabších.

Když celé představení skončilo tak se všichni odebrali za Gruimem do podpalubí. "Budete ubytováni v kajutách po dvou", přerušil mlčení Gruim. "A kdo bude spát se mnou ?", nesměle se ozval Nekromancer. "Já teda ne !", téměř vykřikl Krochta Moskyt a odplivl si. Po chvíli dohadování jsou vytvořeny páry, které budou spolu sdílet kajuty. První do kajuty odchází Lynhaard a Aedd, kroll si vybral dobře, Aedd toho moc nenamluví, sem tam nějaké to svoje "Hmm" a vážné pokývání hlavou. Krochta Moskyt z Liscannorské Bažiny bere pod svá ochráná křídla Yonnathana, který toho ví o světě zrovna tak jako o kouzlení.

Tanris se spolčil s Griffinem, který si odechl, že nemusí nocovat s Mugzašem Nekromancerem. Chudák Ladot, nikdo ho nechce a tak mu nezbyvá nic jiného než společně zamířit do kajuty s Nekromancerem, který je skutečně rád, že jím alespon někdo neopovrhne.

Dobrodruzi unavení rytmičtým špoucháním, se rychle propadají do svých snů. Cesta rychle ubíhá, kořalky ubývá, noc se mění v den. Vítr ševl v plachtách. Ještě šestkrát přešlo slunce přes oblohu než bystrý zrak uviděl v dálce zemi.

"Země na Obzorů !!! Kodgick !

Kodgick ! ", burácivý hlas probudil všechny z letargie. Všichni se seběhli na palubě. Každý začal oslavovat návrat do vlasti, kořalka a rum tekla proudem, Nurnští byli udiveni co takový námořníci vydrží. Země se stále blížila, již byli vidět hory, zahalené do jemných mraků, lesy které vyplnily jejich okolí. Ptáci nad hlavami, je vítali svým štěbetáním.

Kodgické ostrovní království tvoří tři ostrovy. Girum, severní ostrov, Garum, jižní a Kodgick východní. První z dvou ostrovů jsou méně obydlené a jsou velmi zalesněné a hornaté. Garum by se mohl dokonce pochlibit zlehka dýmající sopkou a Girum diamantovými doly. Ostrov Kodgick je centrum všeho dění.

Svěží vánek civilizace se Nurnským opřel do tvář. Lod míjela malé rybářské bárky. Námořníci na palubě zdravili utahané rybáře. Zlatá Rybka se pomalu blížila k přístavu. Pohled na hlavní město Kodgick z dálky byl úchvatný. Město se zvolna táhlo do kopce, na kterém se tyčil nádherný hrad, pod kterým se leskla v odpoledním slunci řeka. Mohutné lesy svíraly pevně tuto scenérii.

Obrovské molo, které vybíhalo hluboko do moře je vítalo, stejně jako štěbetání racků. Přirazili k molu, země již byla na dosah. Spousta námořníků děkovala bohům, že se vrátili zpět domů. Banda nurnských pod vedením Gruima seskočila na zem. Zem. Krásný pocit se jim zvolna vracel do nohou. Byl to nádherný pocit. Na moři si člověk připadal jako opilec jdoucí ráno z hospody. Holá země je úplně něco jiného, nehýbe se, ale krásně stojí v pozoru a čeká až po ní někdo přejde.

"Žijova tady je ale lidí, jeden, dva, tři.....teda tady jich je fakt moc", promnul si oči Lynhaard. "Proč nás tu někdo nevíta ?", promluvil Krochta Moskyt. "Nebojte ještě si vítání užijete", odpověděl Gruim a ukázal na hrad tyčící se ve středu města, "Král vás již očekává, prosím pojďte za mnou."

Krochtův havran se vznesl do výše a poskytl svému pánovi krásný pohled na město. Všude se něco hýbalo. Město z výše vypadalo jako dobře fungující mraveniště. Domy byly postaveny z krásných kamenů, jejich střechy se leskly v odpoledním slunci. Nádherná scenérie Čaroděje tak uchvátila, že nezpovozoroval jak se ostatní vzdálili. "Tak pojd ty pápěro", strčil do čaroděje Tanris, který vypadal jako švihák ve svých nádherných zelených šatech. "No jo dyk už du", probral se Krochta zaostřil na nevábně vypadající

dokončili svoji práci.", začal král.

"Dejte mi mapu a vyrazíme", kroll z tlamy vydechnul smradlavý oblak a krále v úskoku minul.

"Mapu.....", zaúpěl kroll.

"Vše potřebné dostanete, večer vyrazíte", řekl král a ustoupil stranou.

Dva zamilovaní blázinci právě platili tučné zpropitné poslíčkům a posílali svým milým nádherné květiny. Ostatní se připravovali na boj. Každý jinak. Někdo přípravy vynechal.

Zapadající slunce vrhlo do oken svůj denní příděl světla a tepla. Ve městě pomalu začínal noční život. Nurnští byli dovedeni do sálu ve sklepních prostorách. Na zemi byl vyrytý velký kruh. Dobrodruzi byli jemně dostřkáni doprostřed kruhu. Král a čtyři temné postavy vystoupili ze stínů.

"A sakra", hlesnul Yonathann. Král došel k Lynhaardovi a řekl:"Takhle se cestuje u nás, bezpečně a rychle".

"A jak se dostaneme zpátky", promluvil Krochta Moskyt, zamilovaný chlap.

Král vytáhl z kapsy krvavě červený kámen na řetízku a řekl:"Tohle vám pomůže se vrátit, stačí být v kruhu tam v dole a soustředit do toho magickou sílu."

"He....", kroll opět zdřevěněl uprostřed věty. Mugzaš ho obratně nakopl do hýždí a kroll se začal znovu hýbat, inu stáří si bere svou dan.

"Šťastnou cestu", ještě stačil utrousit král při odchodu. Čtyři temné postavy s kápěmi na hlavě a v tmavých pláštích kruh obstoupili. Pomalu zvedli ruce a začali pomalu mumlat podivná slova. Nurnským se začali podlamovat kolena, všem naskákala husí kůže a přejel jim mráz po zádech. Všechno se začalo zvětšovat, nějaká síla všechny tlačila do středu kruhu. Náhle vyšlehl z rukou magů záblesk. Ticho. Nic. V dálce se rozsvítil bod. Přibližoval se. Rostl obrovskou rychlostí, až jasné světlo obklopilo vědomí. Záblesk. Yonathann otevřel pomalu oči a první co uviděl byli družiníci, kteří se potácivě zvedali ze země.

Po chvíli, když se všichni posbírali, tak si většina uvědomila, že stojí v kruhu. Zatuchlý vzduch jim zvedl žaludek. Byli v kamenné místnosti. Téměř všechny upoutala obrovská páka v rohu a výklenek, ve kterém se nalézal svitek. Kus smotaného papýru, převázaný zašlou stuhou.

"Vítejte !", řekl nahlas Krochta Moskyt a někteří by dali krk za to, že slyšeli v dálce zachechtání.

"No to je divný.", prohlásil o situaci Lynhaard.

"Třeba o nás Torkilovci už ví.", klepal se Griffin.

"Sakra, že by podsvětí mělo tak dlouhá chapadla ?", zašeptal Mugzaš a kroll vytáhl meč.

"Já se bojím.", ulevil si Ladot Chinski.

"Kde to jsme ?", rozčeřil hladinu Toruk, trpaslík s válečným kladivem.

"Ticho ! Já tu velím, všechno co se hýbne to zabijeme, za to nás platí. Jdeme do toho ! Aedde zatáhni za páku.", se zablesknutím v oku ze sebe vyčliril Lynhaard a zamával mečem až to svištělo.

"Už mě láká vůně mordu...", procedil skrz zuby Tanris.

Ozvalo se zaskřípění, když Aedd zatáhl za páku. Stěny se pomalu s rachotem propadaly do země. V dálce zaznělo hlubokým tonem troubení. Dobrodruzi se přikřčili.

"Past !... zachran se kdo může !", kdosi vykřikl. Stěny se již úplně propadly do země. Okolní svět pohltila temnota.

Záblesk světla ozářil strašlivou scenérii. Z mnoha hrdel se ozval skřek. Družina byla obklíčena zombiemi. Cárý masa jim odpadávali v pohybu, mrtvolně bleďé obličejové a cvakající zuby, lačné po krvi, po smrti, se přibližovali. Jejich smrdutý dech již někteří ucítili, svítící krvavé oči dychtili po zabití. Šli a sekali svými pařáty. Byly zrozeny zlou mocí. V dále se rozzářila pochodně. Letmým pohledem spatřili postavu, celou ve zbroji a s rohem v ruce. Postava se smála a pobízela své sluhy hlasitým troubením k práci, odměnou jim bude maso a teplá krev.

První se probudil jako ze sna Lynhaard a Krochta. Všichni zaujali postupně obranné postavení. Krochta roztáhl ruce a zamumlal formuli. Jeskyni ozářilo bílé světlo, krásné jako polední slunce. Ozval se šilený skřek a několik zombií se rozléto na kusy. Tento signál ostatní vyburcoval k boji. Meče sekali, kladiva drtily, sekýry utínali údy. Krev tekla. Po chvíli se zombie válely rozsekány na kusy a družina s Lynhaardem v čele se blížila k Stvořiteli zombií. Tomu zmrzl úsměv na rtech odhodil roh a tasil meč.

Jeho useklá hlava se odkutálela kamsi do tmy. Z jeho těla náhle zmizelo maso a zůstala pouze kostra pokrytá cárý kůží. Krochta Moskyt si odplivl.

Při obhlídce jeskyně byly objeveny též dvě spící děti. Jak strašné bylo když otevřeli oči a

Sázky pomalu končily, když si Lynhaard svým líným mozkiem uvědomil, že si ještě nevsadil. Jeho mozek po dlouhé době naplno pracoval. Náhle ho popadl záchvat, protože mozek mu poradil tu strašlivě vychytralou věc. Mám to na krku, řekl si a rukou zašmátral pod pancíř. "Hwuh ! Je to tady", a vytáhl umazaný amulet a rozběhl se k nejbližšímu sázkaři. V běhu vytáhl slušný obnos peněz. Chudák sázkař, strašlivě se lekl, když k němu přiběhla velká opice s peněžni v ruce. "Všechno sázím třeba na .....a.....na B.r.o.l.l.a !", vykřikl ze sebe Lynhaard a podal celých deset tisíc sázkaři. "Ano p.a.n.e, tady máte potvrzení", začal koktat také sázkař, kdyby tak věděl co ho čeká, byl by jistě stál radši v aréně před terčem, nežli před krollem. Lynhaard mohutně zařechtal a vytáhl amulet. Amulet štěstí. Pronesl formuli kterou se jistě učil půl roku zpaměti a ukázal na Brolla. Magická síla přišla, byla zvána. Brollovy šípy se zaleskly v poledním slunci. Kroll se podruhé zařechtal. Soutěž měla začít. Ostatní z nurnských si také vsadili. Svěží větřík zatřepotal vlajkou Kodgicku a davy lidí se zklidnili a usadili se okolo arény. Nurnští spolu s králem usedli v loži. Krochta Moskyt se zadíval do jedné krasavice a obratem jí poslal kyticí růží. Byl vzrušen. "Jmenuje se Atrien, milostivý pane", zašeptal poskok a dostal tučnou odměnu. Tanris též nelenil, neustále pokukoval po loži, kde stála ona. Sličná děvča, Merien, její modré oči svítily jako dva safíry uprostřed noci. Mladý Alfheimský zvrhlík, se začervenal, jeho ruka s lukem se rozklepala. Klepal se také Ladot. "Kam jsem se to přihlásil, já chudáček...", potichu naříkal a potil se.

"Vyhrál jsem, já jsem vyhrál, jsem nejlepší", vykřikoval Broll, když poslední šíp se zapíchl do středu terče. "Sakra takhle mě dostat", zasmušile vrtěl hlavou Griffin. "No to jsem se tedy moc nepředvedl....sakra...", Kdyby ten Daik neměl štěstí byl bych třetí, kopal kolem sebe Tanris, se svým Alfheimským temperamentem. Soutěž skončila, zvítězil ten nejlepší. Mog největší favorit vypadl hned v prvním kole a byl vypískán, porazil ho Griffin šikovný zloděj.

"Jsem boháč !", zařval kroll po aréně. Král se zděsil, jeho ochranka se okolo něj pevně semkla. "Dejte mi výhru !", řve Lynhaard a tlačí se k sázkaři. "Tak to dělá, padesát tisíc. Naval prachy prcku !", funí kroll a nastavuje ruku. "Já tady mám pouze dvacetpět tisíc, milostivý pane", krčí se sázkař. "Co si to dovoluješ ! Ty zmetku naval všechny peníze nebo tě kuchnu !", Lynhaard už

pění. Okolo sázkaře přibýlo stojících postav a hned pookřál. "Ano pane chvilíčku strpení a podává mu všechno co má. Musím si odskočit za šéfem, pro peníze chvilíčku strpení", patolízalským tonem uklidňuje Lynhaarda. Mžik. Sázkař nikde. Pouze okolní postavy uklidňují Lynhaarda: "On přijde, jmenuje se Roll, má barák a pěknou ženu, kousek odtud. Lynhaard se uklidnil. Mžik. Kroll je pohlcen proudícím davem. Zase naletěl. Podsvětí nepřelstí. Podsvětí je jako obrovská chobotnice s mnoha chapadly, Lynhaard má pouze tři, možná.

"Tak takhle to já nenechám, kde jsou stáže. Pomooc !", řve kroll.

"Bud ticho ty opilče, nebo budeš vyhozen !", ozval se kdosi z davu. Dav se uchechtl. Lynhaard s rukou na meči, ustoupil k loži. Ostatní se radují, ale on je nepřítel. Kroll se přitočil k Gruimovi a řekl: "Byl jsem okraden sázkařem udělejte s tím něco, najděte ho !". "To bude těžké víte o něm něco ?"

"No jmenuje se Roll a má domek blízko odtud", zasyčel kroll.

"Che che, tak toho nenajdete pane Lynhaard, naletěl jste. Je mi líto. Toho už nenajdete", smutně pronesl Gruim.

"Já to tak nenechám, chci svoje peníze. Jdu za králem. Ten s tím musí něco udělat.", řekl Kroll spíše pro sebe a odešel ke králi na soukromý rozhovor.

"Co si přejete pane Lynhaard", vznešeně pronesl král.

"Byl jsem okraden sázkařem, chci své peníze zpátky", snažil se o slušnost i kroll.

"O jakou částku se jedná, pane Lynhaard ?"

"Pěťadvacet tisíc."

"Hmm...Tak s tím já sotva něco udělám, za tím stojí PODSVĚTÍ, oni řídí sázení.", řekl král s podivným chladem.

"To není možné a co mám tedy dělat ?"

"V nejlepším případě nic, jestli se nechcete zítra probudit s dýkou v zádech, někde v moři. To byla, ale jen soukromá rada. Podsvětí má ruce všude. Proto je lepší neprovokovat. Nyní mě omluvte.", řekl král.

"Tak vám děkuju", kroll odešel.

"Tfuuj ... tady jsou tedy poměry. Já se na to .... Héj doneste mi kofalku, s tím já nic neudělám. Tady nikoho nezajímá co se stalo. Jestli ho někdy najdu, tak roztáhám jeho střeva po celém městě. Tfuuj.... jdu se opít.", ulevil si kroll ve svých

myšlenkách.

Když kroll se začal uklidňovat, začala další soutěž: střelba do holubů. Lynhaard přísahal, že už si nikdy nevsadí. Ostatní když se dozvěděli co se mu stalo se pochechtávali.

Soutěž zakončil dábský výkřik vítěze. Vyhrál Broll, nemohl uvěřit vlastním očím, že znovu zvítězil, ti holubové mu prostě létali do rány. Po aréně se válelo množství mrtvých holubů, spousta se jich také třepotala ve vzduchu. Druhý byl opět Griffin, mistr řemesla. Třetí skončil Tanris před Daikem, po dlouhém a napínavém souboji, kde hráli nervy a štěstí hlavní roli. Vítězové byli štědře odměněni. Hlavně Tanris, který se rozplýval, když se na něho Merien, usmála.

"Tak ted to přijde, Yonathanne a Mugzaši, ted bude naše soutěž, nesmíme zklamat, tedy hlavně já.", řekl Krochta, když slunce počalo klesat k obzoru a do arény byly dotaženy žulové kvádry. Začne soutěž magická, soutěž v propalování do kamene.

"Musíte se soustředit do středu kamene a všechno vypálit do jednoho místa", poučoval Krochta.

"A Mugzaši, žádnou černou magii, tfujj, hezky bud slušnej, jsme tady na návštěvě", Krochta opět vysvětloval, ukazoval jak je zkušený a dával si pozor aby to Atrien vše slyšela.

Mágové byli rozestaveni před svými kameny a mohutně se soustředili. Puch spáleného kamene je lepší než puch spáleného masa. S tím by souhlasila většina kouzelníků. Ne však Mugzaš Nekromancer, pro něho byla smrt nejlepším přitelem.

Když vítr odváděl puch spáleného kamene a kameny vychladly, začalo měření. Zvítězil s mohutným pokřikem Krochta Moskyt, o pouhou píd za Erionem a Kerilem. Yonathann totálně propadl tím, že kámen jenom opálil a Mugzaš si nevedl o moc lépe. Aréna běsnila, řev lidí byl mohutný a svým způsobem krásný.

Atrien se na Krochtu usmála a pokynula mu. On zrudnul. Po chvíli se vzpamatoval a poslal jí květiny s pozváním na večeři. Neodmítl. Krochta si nechal zamluvit stůl v Hostinci U pečené kachny, nejdražšího podniku Kodgicku, tam kde večeři vládci podsvětí.

Skončil první den soutěží. Celý průvod se odebral do hradu. Začala obrovská oslava. Pilo se, tančilo se, vyprávěly se zapomenuté příběhy a všude vládla veselá nálada. Vyznamenal se pouze Lynhaard, který se nemožně opil a dlouho do noci

obtěžoval celý hrad svými jednoduchými popěvkami.

Krochta Moskyt se ve svém pokoji rychle opláchl a vzal si na sebe nejlepší šaty, na kterých ještě neulpěla krev. Polil se parfémem a vyrazil na místo schůzky, klepal se jako osika. Byla tam. Stála na smluveném místě. Krásná jak červánky v zapadajícím slunci.

"Ruku líbám milostivá paní.", koktal čaroděj.

"Jsem potěšena. Dnes je ale krásný večer, že ano ?", odpověděla Atrien, které tato situace připadala jako komedie a vychutnávala si svého obdivovatele.

"Dovolte abych se představil, jmenuji se Krochta Mo..Mo..Moskyt z Baž... tedy z Liscannoru.", vysoukal ze sebe za podivného přešlapování.

"Velice mě těší, mé jméno je Atrien, jsem dcera knihovnickova.", řekla se smíchem Atrien.

"Jsem potěšen, knihy mám rád, velice rád čtu.", snažil se Krochta vybrousit z trapné situace.

"Snad nejsi knihomol ?! Jako můj otec.", rychle vykřikla.

"Né, to tedy v žádném případě. Snad bychom mohli už jít na večeři.", řekl Krochta a nabídl dívce rámě.

Večeře byla skvělá, podávalo se vybrané jídlo, staré víno teklo proudem a oba se velmi pěkně bavili. Jediné co Krochu zarmoutilo tento večer byl účet. Celých tisíc zlatých. "No to je tedy síla.", řekl si pro sebe, protože věděl, že v Nurnu by zaplatil sto zlatých za to samé. Ale takový je život. Konečně našel přítelkyni. Po večeři Krochta doprovodil Atrien, slušně se rozloučil a šel veselý spát. Na hradě byl slyšet pouze krollův falešný vokál.

Druhý den se opět celé město sešlo v aréně. Většinu Nurnských pěkně bolela hlava a byli nevyspalí. Aréna opět bouřila, každý věděl, že začnou bojové soutěže. Boj muže proti zvíři. Nikdo ovšem nevěděl proti jaké. Jako první se přihlásil Lynhaard Nepodrobitelný, jemuž se po včerejšku zvedla nálada i když všude chodil s rukou na meči. Druhý se přihlásil Tanris, chtěl se předvést před Merien. Za Kodgick se přihlásili: Chiron, muž z ocele, Knuk a Giron. Vítěz musí zabít nejvíce zvíře a vydržet tím pádem nejdéle v aréně.

Gong. Soutěž začala první byl