

LYŠKÁNO RA 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 *

strom tam stojí, šumí listím

A jak si ten Burugův pohřeb představujete?

“No, asi tak na třetíny...”

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 sekat 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 věštyni,
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,

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 nemili, co oceli 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.

Toužila být mocnější a mocnější, a proto povolala
do svých služeb zlé demony. Nejhorším z jejich
služebníků bylo veliké 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
románku 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 zvíř 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
chvilku si 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 zásluhy povýšila.

Mezitím si to parta skřepaslíků, složená
z Narwaina, Gwaerona, Gwiritha a Lothrona
šťrádovala 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, Narbelet a Girithron.
Dobří rubači, škoda jich. A jak si tak pochodovali,
uviděli nehybné tělo dívky. V zádech ji zela
obrovská rána a z ní se stále řinula krev. S
nápadem, že jestliže 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 špásky. 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. Ohnivě 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
příjetvšího 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

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 těžit 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%.

Zkušební 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

Plynné 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.

Ohnivě šipy

Pyrofor je schopen dělat šipy, 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 šipy

Pyrofor může vyrobit také šipy 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

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. Nejobvyklejšími 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, sežrání 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, obyčejně dveře asi za 5kol. Všechny kyseliny při kontaktu s pokožkou působí zranění 1-3živ.

žere	mg	zl
kov	12 [17]	80 [140]

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
Síl	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 tvář 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 účtů. Tento manévř 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 večeri, rovněž nezjistí běžně ve městě, pokud se ovšem náhodou v hospodě nesetká s kuchařem či sloužícím.

úr.	6	7	8	9	10	11
karetní triky	25	29	33	37	42	47
zmizení tělesa	15	20	25	30	35	40
šíření respektu	30	33	37	41	45	50
zisk informace	40	44	47	50	54	59

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 lovci 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)
po 7000zk +2 (-2)
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 řemídem)

* Kroll je vždycky svobodnej *

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

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

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

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

ne mít tuhle moji víru,
krolli zlatí, já bych řval,
sebral bych tu svoji 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 rád,
jej ctí si víc, než na poklad,
a střeží, to snad radš by pad

Já jsem už sít všech planých rad
a protichůdných polopravd,
co v odpovědi nadvakrát
miní 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 blát
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
Lyškánově 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, třebaš 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
příslloví, "Umřete v křečích, a já budu tančit na
vašich hrobech". Ale tím se přeci nic nevyřeší.
Tady pomůže už jenom Červená sedma nebo
kořalka.

"Héj 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 skličeni pozorovali jak je tatínek opouští.
Wennora posmutněla a vzala malou Wyndret do
náruče. Něžně jí chová a přemýšlí,"Proč je
Lynhaard takovej 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

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 vyhadzuje ven.

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

"Co jéé, 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 kořalů, 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
hnědákovi. Před radnicí prudce přitáhne otěže a
efektivně zastaví před skupinou hrajících si dětí.

Nurnští nic netuší.

"Hola héj, buďte 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 buďte zdrav, 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 přide večer do hospody tam to
proberem..uááá", 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 dáblská.

"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 chásy."

"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, preck a alchymista, úplně
vzadu 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 nepříliš chytrého
Lynhaarda, známého spíš svým šermířským
uměním a pomalým myšlením.

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

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

Nurn, je vítá svými branami. Pomalu vchází do města, prochází 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 Klužské uličce, která sousedí s tržištěm se něco děje. Před zlatnictvím jsou uvázány koně. Lidé v okolí začínají něco podvědomně tušit, vytrácejí se. "Práásk", 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.

"Uáááááhhhh...!!!", 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 pisku zvrací. Ani Krochta netuší co se uvnitř stalo. Pomalu se k místu činu přibližují strážce...Lidé odcházejí.

Čaroděj v duchu přemýšlí. "Jaký je vlastně rozdíl mezi námi a těmi vrahy ? Žádný. Jediné co je zajímavé jsou peníze, moc, sláva. Nás zajímá to samé. Proč ? Vždyt 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 rybniny a svěžím větříkem. U obrovského mola které vybíhá 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, "Žl.....á.....t.....á.....R.....i.....b.....k.....á." Kolem něho se vytvořil velký hlouček, který vynikal tím, že většina jeho členů se válela smíchy 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, veliká 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 zdobená, vyleštěná, 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. "Vyrážíme 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 vyndává kořalku a leje si do hrdla pořádný hlt, té dábelkové vody. "Na dálky nezměrné, na činy veliké !!!", vykřikuje Lynhaard se slzou v oku, neboť si právě vzpomněl na

Wennoru a Wyndret. Nepříjemné vzpomínky tak jako ostatní zahání 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 před se zabořila hluboko do vln. Na lodi zavládla pohoda dlouhého cestování.

"Dal bych si nějakou svačinku", ozval se nesměle Ladot. "Si ji uvař", rýpnul do něho mladíček plavčík. "Tu máš !!!", dostal pohlakev 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. "Áááh 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 škubavé 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 ochranná 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 rytmičkým špoucháním, se rychle propadají do svých snů. Cesta rychle ubíhá, kořalky ubývá, noc se mění v den. Vítr ševlil 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 pochlubit zlehka dýmající sopkou a Girum diamantovými doly. Ostrov Kodgick je centrum všeho dění.

Svěží vánek civilizace se Nurnským opřel do tváří. 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 neopozoroval jak se ostatní vzdálili. "Tak pojď 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

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 nevšímal. 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. Poslůžci 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 masařek 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 nejrůznější 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 opijeli 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 bojácne 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.

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 penězi v ruce. "Všechno sázím třeba naa.....na B.r.o.l.l.a !", vykotal 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 šipy 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 ji 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 nařikal 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, vítězil 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", patolizálským 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 stáje. 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 udeřte 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 Hééj doneste mi kořalku, 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, Yonathane 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 přítelem.

Když vítr odvál 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 přeshlapování.

"Velice mě těší, mé jméno je Atrien, jsem dcera knihovníkova.", 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.

"Ně, 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 bořila hlava a byli nevyspalí. Aréna opět bouřila, každý věděl, že začínou 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

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 zasyčení 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 zmařením, 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 taci, 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 tě !", 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 zvíř. Nejprve vlci, ti však byli odstřelováni střelci, pak přiběhli medvědi, bitva vyvrcholila velkým počtem haterií. To už někteří vysílení a pokoušani 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 vyhrézlé mrtvolky

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 pozabíjeli všechnu divou zvíř. 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 zabíjet. Báł se podsvětí. Spal v brnění s rukou na meči. Měl těžké sny. Ostaním 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 řihnul.

Král si nechal Lynhaarda zavolat do místnosti dobře provětrané a silnou vůni kadidla. Není 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

- 16 -

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

"Bud zticha, teď už nic neznamenáš, ty okradači mrtvol!", 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 prohořely. 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 prohmatávali opotřebované rukojeti zbraní.

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

Pozornost všech se obrátila k místnosti. Byla skromně zařízena, jednoduchý stůl uprostřed s dvěma židlemi, stará almaras 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. Griffinův ovál ledový chlad.

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

"Rozmlátit!", vykřikl velitel a rozmáchl se mečem

Když ničení skončilo, země pod almarou se krvavě zbarvila.

Dobrodruzi stanuli před dveřmi. Po jejich 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 skřítky, 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 dvojhlavé sekery s mnoha zuby a nánosem rzi. Zbraně měli dlouhá topůrka. Z jejich úst obložených dlouhými tmavými vousy vycházely

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. Teď 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 sekýrou 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 pomstychtivé 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 nurnské 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 sekýra 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 údry, mozkem, pohlavím a krví.

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

Vězení. Hmm. Vězení musí smrdět, tohle smrdělo dvojnásob. Výkaly, zvratky, krasy 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, zvláště 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 ztotočené 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.

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 rytmické kutání. V zemi byly různé hluboké díry, vypadalo to jako malé mraveniště. Zde se těžil ten krásný zážrak, 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 rozhléhal 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 chcípat.

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 nevině 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, rozdrcené pohlaví, krollův nelidský smích.

Další a další, teď onen a tamten.

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

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

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 škabání

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 škabat, sáпали se po čistém vzduchu. chrčeli, z úst jim vytékala krev. 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 těžít 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 těžít 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. Teď 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 ukrivděn, svíral své válečné kladivo pevně v ruce a mlčel.

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

Ihned si zavola 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 začaly 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.

"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 trýpila 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 šestmi lidmi na palubě. Všichni byli v temných pláštích.

Berel odletěl ke Krochtovi. Lynhaard dál zkoumal. Všimnul si malého šípometu na přídi 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 šípy. 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, střelil na lod své šípy. Pak zapálil pochod 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 přiskočil 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.

Hlídali 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 hlemýžďe 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 dvou 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 chtít 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.

Krochta Moskyt nelenil a rychle pospíchal za Atrien. Když ji 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 lod, 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 lod, 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 šťastím 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 cechu Bílé Ruky a pozdravil je: "Haikhtlá!".

Po rozdělení kořisti se všichni zpili do nemoty, každý byl rád, že se probudí v Liscannoru. Přes všechny ty bolesti hlavy a kocoviny začal další den.

Lynhaard si krátce pohrál s dětmi a zatáhl, ženu Wennoru do posteje.

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 nepamatují 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. Nenejate 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 vozatárstvu 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 liného trpaslíka, a to během jediného dne. Orglaffovi byla dána ještě jedna šance a dostal dokonce i slušný

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 kuželnárny.

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 kuželnárny převzala po vyhozeném Bezbradovi manželka Ladota Chinského, Grimmel. 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 ostrouhal. 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 družu 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
Fanris	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
Fanris	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

Darlen	3.83	4.67	4.25	X	X
--------	------	------	------	---	---

*** Nudné putování
aneb Píseň opilců II ***

Aedd z Ruindoru, Lynhaard z Rugornu, Orglaff Bezbrada

Štrádujeme po poušti
přes kaktusy, přes houšti,
až ty pisky 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 leká

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,
čísí ruka kliku bere,
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