

LYŠKÁNORA 17

Nepravidelný liscannorský občasník pro vnitřní potřebu Nurnské družiny

Jarn 1043 Liscannor, Nurnská oblast, západní Gwendarron

* Motto tohoto čísla * Hráčská * Bílá Ruka * Rvačka * Swonna * Prokleté město trpaslíků * Sníh *
* Sto tisíc zkušeností je málo aneb Kdo projde víc Pepovek * Rhandirův seznam *

* Motto tohoto čísla *

Sem nákej chcíplej...

Lasička

* Hráčská *

Zde předkládáme zapomenutou hráčskou znělku Grundyga Quonsettského z dob dávno minulých, kdy se ještě družiníci scházeli v krémě U Plhy, čili U Šárky, posléze U hluchý báby

*V ztichlých chodbách, v hrůze mlhy
nebezpečí čelit jsem
Ale jen až v teple Plhy
kafe s rumem vypijem*

* Bílá Ruka *

Alwynn Bílá Ruka

Luční květ
z jara zrozený
rozchvívá se dechem větru
Běльмо z jeho květu září

Jemná ruka svírá
bílou krásu
Krásu času
Moc lásky
Moudrost nebe

Modré oči
Vlasy polité zlatem
Čistota je jen jedna

Květ bělmý nás spojí

Ruka září
Síla nás vztyčuje
do nebeských dálav
Jsme blíž, jsme výš
Osvícení čistotou
bělmého květu

Na jarním palouku
květ bělmý spí
Kol dokola krev prýští
Nečistá síla, špína
temnot hnusně vzhlíží

Pozdvihnout ruku,
pozdravit sílu,
poprosit víru
Čistotou směst
duše nevhodných

Mocným obloukem
rozsít
plémě čistoty
bělmých květů
Naše ruce budou
navždy zářit

* Rvačka *

Getd z Ruindoru
!POZOR, JDE JEN O NÁVRH PRAVIDEL!

	bo dů	pás mo	vyh ne se útok u v	út ok	úto č- nost

pěst	3	II, III		1	+2
nakop nutí	3	I		0	+3
kop	5	I, II		2	+5
skrčení	2	-I	III		
výskok	4	+I	I		
otočka	5	útok na protivníka za sebou			

Při rvačce oba soupeři útočí na nechráněná a citlivá místa. Citlivá místa zbroje, která tato místa chrání, jsou popsána v DrD PPP 1.2 v popisu Lupiče. Pokud tedy místo útoku není chráněno brněním, počítá si obránce do OČ jen Obr+1. Pokud je obránce celý zakován v plechu, počítá se mu OČ normálně. Vzhledem ke specifickému pojetí pěstního souboje mají postavy s nadbytečným množstvím plechu na sobě jistou nevýhodu, mají postavy v pancíři postih -1 a postavy v těžkém pancíři -2 k ÚČ. Toto se ovšem nevztahuje na situaci, kdy postava v těžkém brnění bojuje normálně zbraní, pouze pokud se sama snaží útočit pěstí. V boji tváří v tvář proti soupeři se zbraní má postava beze zbraně postih k iniciativě a k OČ -3.

Počet bodů boje podle povolání

	1-5		6-10	11-15
válečník	5	bojovník	6	8
		šermíř	7	9
hraničář	4	druid	4	5
		chodec	7	9
alchymista	3	theurg	3	4
		pyrofor	4	5
kouzelník	3	mág	3	3
		čaroděj	3	3
zloděj	4	lupič	vlastní bodování (vždy nejméně 4)	

		sicco	5	6
--	--	-------	---	---

* Swonna *

Alwynn Bílá Ruka

Tajemná hustota času,
hlas k hlasu,
síla k síle,
strach k strachu
Nekonečná bolest
pustošící víru

Město plné hlasů
strach proti síle

Čtyři božstva
proti sobě stojí
Netečnost hlasu v nich visí
Temná Paní všechno řídí
Jména všechno spojí

Bezvěrná duše,
ruku v ruce,
tělo v tělu

Dýka v ruce
Malé tělo
škube sebou
Hlad po krvi
Mraz brouzdá v těle
Krk se šklebí
Víra hoří

Je zahlcena,
Paní zla a strachu
Dětská nevinnost hoří
Zvracení,
bolesti zrození

* Prokleté město trpaslíků *

Getd z Ruindoru

O tom, co se stalo v trpasličím městě Karak, se mi vůbec nechťelo psát. Černé vzpomínky na tuto výpravu ještě zcela nevymizely. Přesto tak alespoň v krátkosti učiním, aby se na hrdinské činy mých přátel nezapomělo a aby byly příkladem pro

mladé dobrodruhy, kteří si teprve vybírají svou cestu.

Jednoho dne jsme se spolu s Yalledem z Erinu a Bregylem Númenem vydali na cestu do města Marin, kde náš přítel Grihnal sloužil jako žoldák v místní stráž. Na místo jsme dorazili právě včas, neboť Grihnal krátce předtím z řad stráž vystoupil a hodlal se znovu vydat na nějaké dobrodružství. Cíl své výpravy si už zvolil. Marin totiž leží na okraji horského masívu, který je obydlen trpaslíky. V blízkosti Marinu se nachází jeskyní město Karak, s nímž jsou udržovány čilé obchodní styky. Už několik týdnů se však trpaslíci neukázali. Trpaslíci totiž nechtěli, aby někdo jiný znal přesnou polohu jejich města, proto nepouštěli žádné lidi přes své hranice a těm, kdož chtěli obchodovat nezbyvalo než čekat, až se objeví trpasličí vozy. Když však o sobě trpaslíci nedali vědět delší dobu, vyslal správce města několik mužů. aby se do blízkosti Karaku podívali. Navráťivší se muži oznámili, že v blízkosti města se pohybují četné hordy skřetů, mnoho se jich však nevrátilo vůbec. Grihnal se rozhodl podívat se do blízkosti Karaku, a jelikož nebyl důvod abychom ho nedoprovázeli, dohodli jsme se, že se společně vydáme na dobrodružství. Výpravu však bylo nutné o několik dní odložit, poněvadž přednost dostala řádná oslava našeho shledání.

Při pitce se k nám přidal hobit Kalič, který byl sice téměř stále na mol, nicméně ve světlejších okamžicích tvrdil, že se vyzná v alchymii, pročež byl přizván na naši výpravu.

Jednoho rána jsme se tedy vydali do hor. Šli jsme celý den bez zvláštních příhod, ale když už slunce mizelo za obzorem, zaslechli jsme třesk zbraní. Opatrně jsme se vydali vpřed a zahlédli jsme trpaslíka obklopeného několika skřety, dalších pár jich už leželo v prachu. Bylo nade vší pochybnost, že naše družina je silnější skřetů, proto jsme bez váhání zaútočili. Skřeti vida, že boj tento boj nevyhrají, dali se na útěk, ale žádný se nedostal z našeho dosahu. Pak jsme se obrátili k trpaslíkovi. Představil se jako Korik Šedovous, posel, který putuje s důležitou zprávou do Karaku. Vzápětí nás požádal o doprovod a ochranu, neboť v okolí města je nebezpečno, jak jsme se ostatně právě přesvědčili, a slíbil celkem slušnou odměnu. Inu, souhlasili jsme, proč by také ne, v přítomnosti někoho lépe obeznameného se situací rychleji zjistíme, co se tu vlastně děje.

Vzhledem k tomu, že už nastal soumrak, uložili jsme se ke spánku. Nespali jsme však dlouho. Probudil nás povyk Grihnala zůstavšeho na hlídce, který se mísil s vytím vlků, ozývajícího se nebezpečně blízko. Probudivší se Yalled přihodil na

oheň suchou větev, aby zvýšil náš rozhled. Než jsme stačili zaujmout obrané postavení, objevilo se několik vlků. Prvního jsem usmažil blesky, ale ostatní plnou silou zaútočili. Nastal nepředstavitelný zmatek. Vlci běhali všude kolem, co chvíli mizeli mimo dosah plamenů, aby se vzápětí objevili někde jinde, a útočili na každého, kdo se jim připlel do cesty. Koutkem oka jsem zahlédl, jak jedna z šelem poválila Kaliče. Hobit se na zemi ještě chvíli zmítal, snaže se dostat ze smrtícího sevření tesáků, ale po chvíli už vlk trhal jen bezvládné tělo. Krátce na to padl i Bregyl, ale útočícího vlka naštěstí Grihnal včas odehnal a zabránil tak v úplném roztrhání alchymisty. Vzhledem k tomu, že jsem byl značně vyčerpán a neměl jsem sílu seslat další zaklínadlo, chtěl jsem se uchýlit do bezpečí na strom, ale než jsem se stačil vyhoupnout z dosahu šelem, ucítil jsem, jak se do mého boku cosi zakouslo a táhne mě to dolů. Následoval dopad na záda a pak už jen tma.

Když jsem se probral, bolelo mě celé tělo a rána na boku strašlivě páliła, přestože na ni právě Yalled přikládal nějaké léčivé bylinky. Rozhlédl jsem se po táboře. Bregyl už byl rovněž při vědomí, ale byl značně bledý, patrně ztrátou krve a celý zafačovaný. To, co zbylo z hobita Kaliče, bylo přikryto dekou. Kolem se válely zdechliny asi osmi vlků. Zamotala se mi hlava, a tak jsem se raději natáhl na měkký mech, zavřel oči a téměř okamžitě jsem se ponořil do říše snů.

Když jsem se ráno probudil, cítil jsem se přece jenom lépe. Mé rány byly pečlivě ošetřeny a zřejmě bylo použito i dostatečné množství magie. Ostatní už byli na nohou, i když Bregyl se pohyboval s výraznou námahou. V místě posledního boje hobita Kaliče leželo několik kamenů tvořících malou mohylnu. Lehce jsme posnádali, ale trpaslík Šedovous nás vybízel k větší rychlosti, a tak jsme zakrátko vyrazili.

Cesta do kopce byla namáhavá a vzhledem k tomu, že se Bregyl viditelně kulhal, jsme nešli příliš rychle. Výstup však skončil kolem poledního, bohům žel. Zničehonic se totiž vzduchem mihlo několik šípů, které zasypaly naší skupinu. Mě naštěstí nezasáhl žádný, ale chudák Bregyl se s šípem v hrudi svalil do prachu cesty a Koriku Šedovousovi šíp proklál hrdlo. Spolu s Yalledem a Grihnalem jsme vzali útokem blízké křoví, které útočníci použili jako úkryt. Před námi se objevilo několik skřetů s luky, které už však nestačili použít. Dva z nich jsem srazil na zem blesky, na krvi ostatních si pochutnaly čepely mých druhů.

Když jsme se vrátili na místo přepadu, zjistili jsme, že jak Bregyl, tak Šedovous jsou mrtvi. Copak o to, smrt trpaslíka nám nijak zvlášť nevadila, beztak nebyl vůbec sympatický, úmrtí Bregyla Númena, potulného alchymisty, námi však hluboce otřásl. U trpaslíkovy mrtvoly jsme našli zapečetěný dopis, adresovaný králi Karaku, Glongovi Velikému. Vzali jsme ho k sobě s tím, že ho doručíme, ovšem pouze pokud najdeme ještě nějaké dobrodruhy ochotné vydat se s námi na cestu. Za účelem jejich vyhledání, ale rovněž řádného odpočinku a pohřbení nešťastné zesnulého přítele se teď vrátíme do Marinu. Trpaslíkovu mrtvolu jsme před odchodem jen zběžně zakryli několika kameny.

V Marinu jsme se po několika dnech dali dohromady, přičemž jsme se setkali s přítelem Darlenem, který nás sem následoval z Nurnu. Také jsme k výpravě zlákali jednoho krolla, rozumu sice mdlého, ale velké síly, která se nám zajisté bude hodit.

Na druhé cestě do hor jsme se pohybovali velice opatrně. Nešli jsme po cestách ani zezkách, ale temným lesem, přičemž směr udržovali Yalled s Darlenem podle slunce, mechu a démoni vědí podle čeho všeho ještě. V noci jsme raději ani nerozdělávali oheň. Druhý den jsme minuli místo Bregylovi smrti a postupovali dále v našem původním směru. Až třetí den jsme přišli ke skalám a narazili na cestu vozů lemovanou trpasličími sochami, které však byly z větší části zničeny a to nedávno. S maximální možnou opatrností jsme postupovali kupředu, až se před námi objevil vstup do trpasličího města. Tvořila ho velká železná zdobená brána a o kus dál menší druhý vchod. Opatrně jsme se přiblížili a zlikvidovali dva skřety, kteří hlídali hlavní bránu. Potom jsme se ale vydali k té menší, poněvadž jsme tam tušili menší počet nepřátel. I tento vchod byl však přehrazen masívními dvoukřídlými vraty. Naštěstí jsem byl na podobné věci připraven, a tak jsem vrata otevřel pomocí kouzla.

Rychle jsme proběhli širokou chodbou a dostali se do skřety méně používaných oblastí, jak zjistili hraničáři, podle malé přítomnosti jakýchkoliv stop. Brzo jsme se dostali na schodiště do nižších pater, a tak jsme sestupovali hlouběji a hlouběji pod zem. Procházeli jsme prázdnými místnostmi, kteté nesly stopy po těžkých bojích. Svědectví kamene, jež nemůže mluvit svědectví mužů, jenž neměli přežít svědectví mečů, co se musely zlomit svědectví bohů, kteří se mohli bavit. Rozlehlé síně zničené v těžkých bojích všechny zdi kolem pokryté zaschlou krví stíny mužů, kteří sem přišli zemřít rez mečů,

kteří dávno nemají ostří. Padá sem tíseň, z toho co už tu není je tu chladno, za rohem smrt se šklebí všichni ti muži, v propasti času leží a co my..., náš čas tak rychle běží.

V jedné z místností, jejíž zdi zčernalé požárem působily poněkud depresivně, jsem zahlédl mezi zbytky mrtvol krásný zdobený meč. Hned, jak jsem se ho poprvé dotkl, ucítil jsem jeho moc a obrovskou sílu. Pokud budu bojovat tímto mečem, jen máloco mě dokáže porazit v souboji.

Ale pojďme dále. Pojednou k nám dolehlo řinčení zbraní a výkřiky bojujících. Vyrázili jsme tedy kupředu a vtrhli do poněkud větší místnosti, v níž právě několik trpaslíků zápasilo s přesilou skřetů. Ti se ale po našem příchodu, zcela obracejícím dosavadní poměr sil, dali na útěk. Několik jich ještě padlo pod ostrím mečů, ale většina místnost včas opustila. Nemělo cenu je pronásledovat v neznámém prostředí, proto jsme obrátili svou pozornost k trpaslíkům. Ti se zpočátku tvářili nedůvěřivě, ale když jsme jim ukázali dopis od Korika Šedovouse, rozhodli se odvést nás ke svému králi Glongovi. Prošli jsme několika tajnými dveřmi, které skřeti ještě neobjevili, a dostali jsme se do míst, kde přeživší trpaslíci odrážejí časté útoky uchvatitelských armád a s pomocí obránců jsme přelezli provizorní, byť velmi pevnou barikádu.

Král nás ihned přijal a jeho tvář se i pod hustým vousem znatelně rozjasnila, když přečetl námi přinesený dopis zvěštující příchod posil. Velice nám poděkoval a nechal pro nás připravit místnost, abychom si měli kde odpočinout.

Po několika hodinách se ozvalo zaklepání na dveře a do našeho pokoje vstoupil trpaslík zahalený v plášti. Představil se jako Dungh, nejvyšší kněz. Začal nám vyprávět legendu o rytíři Cedrikovi z rodu lidí, který kdysi se svým vojskem zachránil Karak před dobytím skřety. Jako jediný z lidského rodu se mu dostalo cti být pohřben v Karaku, ale ještě před smrtí přísahal, že v případě nejvyšší nouze přijde ještě jednou trpaslíkům na pomoc. Za tímto účelem zůstal v Karaku svitek, na němž je napsána formule, která by Cedrika přivedla znovu k životu. Tento svitek však může použít někdo z rodu lidí, to v tomto případě znamená já, Yalled nebo Grihnal. Navíc je svitek ukryt v knihovně, jež se nachází ve druhém patře obsazeném skřety. Pro nedostatek jiné činnosti a v neposlední řadě pro velikost slíbené odměny jsme se rozhodli druhé patro navštívit a po svitku se poohlédnout.

Do míst, kde by podle Dungha měla

ležet knihovna, jsme se dostali celkem snadno, dál to ale bylo horší. Procházeli jsme prachem zanesenými chodbami, ale nenašli jsme nic, kromě starého krumpáče. Zajímavé bylo, že na něm byla vyryta dvě slova. Chvilí jsem studoval runy, až se mi podařilo jedno ze slov rozluštit a přečetl jsem ho nahlas. V té chvíli se v jedné zdi objevil několikasáhový tunel, který končil v nějaké polozavalené chodbě. Vypadalo to, že krumpáč bude docela užitečný, ale bohům žel, v Karaku nám už jeho schopnosti nebyly nic platné.

Nakonec jsme se dostali i ke dveřím do knihovny, ale to bylo všechno. Dveře byly totiž zajištěny masivním zámekem, a pro jistotu ještě silným kouzlem. Nepomohl ani krumpáč. Rozhodli jsme se tedy poohlédnout se po klíči a doufali jsme, že nebude daleko. Byl. V nejbližší místnosti, do níž jsme se podívali, bylo několik sudů s vínem, po kterém se náš kroll okamžitě chtivě vrhl a hltal tekutinu přímo ze sudu. Když se řádně napil, potácivě se napřímil a s lesknoucímá se očima se vrhl na Grihnala. Ten, vědom si, že to způsobilo nejspíš víno, ho společně s Yalledem omráčil a svázal. Prozatím jsme ho ponechali zde a vypravili se dál. K našemu nemilému překvapení byla další místností sarkoní jídelna, kde se právě podával oběd. Během krvavé potyčky s náhle chut' ztrativšími sarkony nás navíc zezadu překvapilo několik trollů, kteří šli zřejmě na inspekci.

Podařilo se nám probít se do místnosti s vínem a tam se opevnit. I soupeř se stáhl a zřejmě čekal na přísun posil. Moje zásoba magie se už povážlivě tenčila, ale přesto jsem ještě byl schopen dostat odtud tři lidi, alespoň do blízké chodby, která by neměla být obklíčena. Kouzlem jsem tedy poslal pryč Yalleda, Grihnala a Darlena, sám jsem pak vypil kouzelný lektvar, čímž jsem se přeměnil v mlhu, a vysublimoval za ostatními. Dostat odsud krolla, který nám byl doposud stejně jenom na obtíž, však už nebylo v našich silách, a ani Darlenův vlk se zřejmě neudržel moc dlouho. Škoda, že v úzkých chodbách, kde probíhalo nejvíce bojů, se nedostal ke slovu můj mečík, mohlo to dopadnout jinak.

Ani my jsme ale dosud nebyli v bezpečí, neboť trollové začali prohledávat přilehlé chodby. Naštěstí jsme se dostali do chodby s propadlou podlahou, a dostali se přes ní dřív, než nás trollové dostihli. Několik lahví s olejem a jedna pochodeň jim zabránilo v dalším pronásledování, přestože jeden odvážlivec se snažil dostat se k nám. Nebyl však dostatečně rychlý, aby unikl všepohlcujícím plamenům. Tak jsme se zbavili pronásledovatelů a pronikli zpět k trpaslíkům. Tam jsme konečně měli

čas zacelit četné rány.

Druhý den ráno nás navštívil Dugh a přinesl velkou truhlu. Když jí otevřel, ukázalo se, že je plná klíčů. "Jeden z nich je rozhodně od knihovny", prohlásil kněz. Dostalo se mu odpovědi, že ani jeden z nás nebude v žádném případě zkoušet který. Zabručel si sice něco pod vousy, ale vyzval nás k vyčkání, což ani nemusel, poněvadž jsme stejně chtěli ještě spát, a odešel i s truhlou.

Vrátil se za několik hodin drže vítězoslavně jeden klíč. "Tenhle je určitě od knihovny", prohlásil rozhodně. "To víte, já do knihovny nikdy nechodil, čtu jenom svaté knihy", dodal s rozpačitým úsměvem. Po několika ujištěních, že je to nade vši pochybnost ten pravý klíč jsme se vydali zpět ke knihovně.

Jak jsme záhy zjistili, byly v chodbách rozestaveny četné hlídky, zřejmě jako reakce na náš první průnik. Naštěstí se nám v nestřežené chvíli podařilo proniknout do systému tajných chodeb, a tak se bez problémů dostat až ke knihovně. Dveře se nám podařilo připraveným klíčem otevřít a opět za sebou zamknout, protože jsme se mohli v klidu věnovat hledání. Po několika hodinách hledání se nám podařilo objevit svitek obsahující formuli k oživení Cedrika. Já při pátrání našel knihu o kouzlech, která se mi bude ještě jistě hodit.

Stejnou cestou jako sem jsme šli i zpátky, ale tentokrát nás u výstupu z jedné tajné chodby zastihla sarkoní hlídka. Byli jsme napadeni ze dvou stran, na jedné čelil nebezpečí Grihnal a na druhé Yalled s Darlenem. Elf však byl záhy těžce zraněn a z boje odstoupil, čímž se veškerá tíha boje přenesla na Erinského hraničáře. Bil se jako lev, ale začal rovněž umdlévat a nakonec sarkonímu válečníkovi podlehl. Pak jsem se dostal ke slovu já se svým mečíkem a několika ranami jsem toho bastarda srazil k zemi, za Darlenova přispění. Krátce na to i Grihnal porazil své nepřátele, a tak jsme se úprkem přesunuli k trpaslíkům do bezpečí, táhnouc tělo nebohého hraničáře s sebou.

Dugh měl radost, že se nám konečně podařilo svitek objevit, hned nám začal vysvětlovat, co je s ním třeba udělat. Toto vám popisovat nebudu, neboť to není pro další vývoj situace podstatné, řeknu jen, že jsme se měli dostat kamsi do ještě nižších prostor města. Po řádném odpočinku a načerpání nových sil jsme tedy trpaslíky znovu opustili.

Už předtím jsme se ale shodli na tom, že na splnění úkolu nemáme ve třech lidech sil, a dohodli se na předčasné rezignaci bez nároku na odměnu. Přesto jsme se však vydali do hloubi

jeskyní, ale krvavá potyčka se skřety, ke které záhy došlo, nám dala za pravdu, pročez jsme se dali na ústup. Naštěstí se nám podařilo vyhnout se skřetím hlídkám u východu, a tak se dostat ven z města. Bez problémů byl i sestup z hor.

V Marinu jsme strávili několik dní, snaže se zahnat alkoholem čerstvé vzpomínky. Litovali jsme, že jsme nemohli tělo přítele Yalleda řádné pohřbít, ale okolnosti nám nedovolily jeho tělo odnést z Karaku. Snad mu alespoň trpaslíci zajistí důstojný pohřeb, položil přece život, když se jim snažil pomoci. No nic, vzpomínky jsme nezahnali, to bude ještě nějaký čas trvat, tak jsme se po několika dnech rozešli a každý se vydal svou cestou.

* Sníh *
Erwill z Ruindoru
Je zima a sníh, bílý sníh začíná mrznout a mráz je čím dál blíž Smrt je bílá jak sníh, krev rudá barví sníh, už zase sněží a smrt je čím dál blíž
* Sto tisíc zkušeností je málo aneb Kdo projde víc Pepovek *
Šílená pohádka pro nehodné děti (Lynhaard Rugornský) <i>Jakákoliv spojitost s žijícími osobami je čistě náhodná</i>

Pepovka [pe' pofka]

- Logická matematická hádanka v nelogickém čase a prostoru
- Turistický závod dlouhé tratě s překážkami
- Mýtická hůl, užívaná Dědem Vševědem k postrkování Hloupého Honzy při nucených výpravách za záchranou světa

- Nepodařená reprodukce, opatřená novou autorskou značkou (malířský slang)
- Hojně užívaná přezdívka tříleté sestřenice

Velká encyklopedie gwendarronská, Nurn 1016

Království Koaxiál leželo úplně na druhém konci světa. Bylo obehnáno Pustinou, která byla tak pustá, že v ní nic nebylo. Bylo obehnáno také hustou mitrilovou sítí, aby se poznalo, kde končí Pustina a kde začíná Koaxiál. Království si postavili lidé sdružení do komunity. Postavili si ho vlastními silami, aby měli kde bydlet. Postavili si ho z mitrilové sítě, aby byli odstíněni od Pustiny a nahodilých elektrických výbojů. Bylo to v době, kdy se na Konci světa stavěla odstíněná království z mitrilového pletiva.

Celkem v království bydleli čtyři lidé, pět skřetů, tři kanci a jeden Moudrý hlas. Království bylo rozděleno do sto dvaceti hexů a v každém mohlo něco být. Stále obydlené však byly jen hexy 1, 2, 3, 4, 5, 55, 56, 57, 70, 111, 112 a 113, ale to až od doby, kdy se v zemi ujalo centrální plánování. Ostatní hexy byly vesměs pusté jako Pustina za Mitrilovým pletivem. Bylo to v době, kdy se na Konci světa dělila království na hexy číslované lineárně s polouzavřeným intervalem od jedné do nekonečna .

Všichni členové komunity, kteří v království bydleli, se poznali v době, kdy Koaxiál společně stavěli. Byli to První Skřet, Druhý Skřet, Třetí Skřet, Čtvrtý Skřet, skřetí velitel Miloš, První Kanec, Druhý Kanec, vůdce stáda kanec Láďa, Moudrý Hlas, člověk Peterka, člověk Hrušková, člověk Volejník a člověk Pepa. Pepa byl sice jenom člověk, ale měl skloný k mocnářství. Člověk Pepa jednou řekl: - Každé království musí mít krále, takže já budu král. Pepa si nasadil korunu, obsadil hex 170 a začal si říkat Pepa První. To na paměť, že byl prvním králem Koaxiálu. Bylo to v době, kdy na Konci světa každé království mívalo krále a ten si obvykle obsadil hex, který se mu líbil.

Král Pepa První se na svém hexu nudil, a tak se rozhodl, že vydá Zákony. V té době na Konci světa obvykle králové zaháněli nudu vydáváním zákonů. Tak Pepa řekl: - Přes hexy se

smí chodit jen rovně, šikmo to prostě nejde. Král Pepa totiž neuměl chodit šikmo a nechtěl být ostatním pro smích. To se však nelíbilo skřetímu veliteli Milošovi. Tehdy lidé na Konci světa obvykle dělali věci naopak, když se jim nelíbily. Miloš se proto vydal na hex 97 a z něj triumfálně vykročil na hex 106. První Skřet, Druhý Skřet, Třetí Skřet a Čtvrtý Skřet se tomu smáli a skřetímu veliteli Milošovi tleskali. Měli ho totiž raději než mocnářského Pepu. - To je dobrý nápad, chodit šikmo navzdory Prvnímu Zákonu, šklebil se Čtvrtý Skřet a společně s Prvním Skřetem, Druhým Skřetem a Třetím Skřetem proběhli z hexu 98 na hex 89. Když viděli, že je král Pepa První nevidí, dali se na dlouhou protestní túru z hexu 89 na hex 2. Bylo to v době, kdy se na Konci světa na protest proti bezpráví chodily protestní túry.

Král Pepa První ale všechno viděl. Král Pepa měl totiž dalekohled po babičce Pepce, kterým se obvykle díval přes Mitrilové pletivo do Pustiny. V té době se totiž vyráběly dalekohledy, kterými se dalo vidět daleko. - Tak skřetí velitel Miloš, První Skřet, Druhý Skřet, Třetí Skřet a Čtvrtý Skřet provádějí nezákonné věci!, rozhňeval se Pepa První. Zpod hexu 170 vytáhl sukovici, kterou zdědil po dědečkovi Pepkovi a zatlačil vzpurné skřety až k Mitrilovému pletivu. Bylo to na hexech 1, 2, 3, 4 a 5. V té době se totiž vyráběly obzvláště tvrdé sukovice, kterými se dalo mlátit do čehokoli. Bylo to v době, kdy se na Konci světa řešily prohřešky persekucí.

Král Pepa První zahrabal sukovici a začal se zase nudit. Bylo to od toho, že celé dny pozoroval dalekohledem Pustinu, až dostal zánět spojivek a nemohl se dívat vůbec. Pepa tedy vydal Druhý Zákon. - Na každém hexu smí žít pouze jeden tvor nebo být pouze jedna věc. Třeba židle, dítě, nebo kniha či strom. Kromě hexu 170, ovšem. Přes obsazený hex se smí toliko přecházet nebo být přenášén v souladu s Prvním Zákonem, vyhlásil Pepa, ale měl zánět spojivek a neviděl, že na hexech 3, 4 a 5, kam zatlačil Druhého Skřeta, Třetího Skřeta a Čtvrtého Skřeta, sedí Peterka, Volejník a Hrušková. Volejník si však šel k Pepovi Prvnímu stěžovat a král Pepa tedy rozhodl, že každý člen komunity dostane přidělen jeden hex k trvalému obývání. Byly to 111 - Hrušková, 112 - Volejník, 113 - Peterka, 55 - kanec Láďa, 56 - První Kanec, 57 - Druhý Kanec. Moudrý Hlas nedostal žádný hex, protože neměl tělo. Bylo to v době, kdy na Konci světa obvykle žil každý na přiděleném hexu a beztělní jedinci nemávali nic.

Království Koaxiál vzkvétalo, jak vzkvétal král Pepa První. Moudrý Hlas, který byl moudrý, se po nějaké době chopil příležitosti a vměšoval se do vnitřních záležitostí státu. Našeptával Pepovi, skřetům, kancům, i Volejníkovi, Peterkovi a Hruškové samé moudré myšlenky a ti mu z vděčnosti dávali hodnotné dary. V té době se totiž obvykle moudré rady odměňovaly hodnotnými dary. A Moudrý Hlas získané bohatství ukrýval na hexu 58, daleko od lidí. Ukrýval je samozřejmě tajně. Moudrý Hlas si chtěl totiž naspořit na nové tělo, aby také mohl od krále Pepy dostat nějaký hex a chodit rovně, což První Zákon dovoluje. Bylo to v době, kdy na Konci světa moudré hlasy nemávaly tělo a toužily po něm.

Leč Pepa První byl pěkný koumák! Toho večera nedbal hrozby zánětu spojivek. Toho večera zaháněl nudu obzíráním Pustiny za Mitrilovým pletivem. Obzíral ji babiččíným dalekohledem. Toho večera král Pepa na hexu 58 ušel Moudrý Hlas, zahrabávající nůši hodnotných darů. Viděl, jak do osobního deníku poznamenal tajnou položku. Bylo to v době, kdy každý na Konci světa měl osobní deník a do něj zapisoval tajné položky.

- To nejde, řekl Pepa, - Nu což, podívám se. Seskočil z trůnu a přestrojil se za vůdce stáda kance Láďu. Hex 58 byl totiž daleko od lidí. Pod rouškou tmy se vydal pravouhle z hexu 170 na hex 58. Byla to dlouhá a nebezpečná túra. V té době totiž byli lidé pro hodnotné dary ochotni dělat dlouhé a nebezpečné túry. Přestrojený Pepa cestou hlasitě chrochtal, protože se bál a protože v té době divocí vepři zpravidla hlasitě chrochtali. Na hexu 58 se válel osobní deník. To bude asi osobní deník, zachrochtal přestrojený Pepa. Prasecí očka přestrojeného Pepy se vpila do osobního deníku. Byl to osobní deník. Jméno: Moudrý Hlas, výška: 0, váha: 0, erb: růžové tělo na stříbrném poli, síla: 21, inteligence: 20, charisma: 0, základní vybavení: štipací kleště, cennosti: hodnotné dary. Byl to osobní deník Moudrého Hlasu. Král Pepa se zasmušil. Král Pepa nemohl hodnotné dary odnést. Král Pepa byl totiž přestrojen za vůdce stáda kance Láďu. Na rukou měl kopýtko. Byla to prasečí kopýtko. Přestrojený Pepa odhrnul prasečí rypák, zavrtěl prasečím ocasem a odklusal pravouhle z hexu 58 na hex 170. Bylo to v době, kdy na Konci světa mívali kanci kopýtko a nemohli odnášet hodnotné dary.

Král Pepa se odstrojil a vyhrabal

sukovici. Byla to sukovice jeho děda Pepka. Byla to sukovice, s níž se dalo mlátit do čehokoli. Král Pepa si posteskl. Měl sílu jen 15 a Moudrý hlas 21. Král Pepa byl o 6 slabší než Moudrý hlas. Moudrý hlas byl silný protivník! Bylo to v době, kdy se na Konci světa obvykle lidé nepouštěli do křížku se silnými protivníky.

Král Pepa z hexu 111, 112 a 113 povolal Volejníka, Peterku a Hruškovou. Povolal je k sobě na hex 170. Byla to taková audience. Povolal je proto, že byl lstivý. Tehdy lstiví králové obvykle k sobě povolávali lid a říkali tomu audience. Volejník měl sílu 13, Hrušková zase charisma 14. Proto se do sebe zamilovali, aby mohli zplodit silné a krásné potomstvo. Peterka měl sílu jen 6 a charisma 5. Inteligenci však měl něco kolem 20, tak pil jako duha. Peterka byl věčně namol. Peterka si totiž svůj handicap plně uvědomoval. Král Pepa si také uvědomoval. Uvědomoval si, že 13 + 6 + Hrušková je přinejmenším 19. Král Pepa si uvědomoval, že Peterka, Volejník a Hrušková jsou Moudrému Hlasu přiměřenými protivníky. Bylo to v době, kdy se na Konci světa odhad sil obvykle prováděl jednoduchou matematickou rovnicí.

- Mám pro vás takovou Pepovku, takový dobrodružství, řekl Pepa První. Peterka přestal pít. Volejník s Hruškovou se přestali líbat. Pepa přestal mít pocit, že ho nikdo neposlouchá. V té době se totiž lidé dokázali shodnout jen když přestali dělat různé věci. - Na hexu 58 sídlí Moudrý Hlas, řekl Pepa První, - Vy ten Moudrý Hlas zabijete a přinesete mi hodnotné dary. - A co z toho budeme mít?, zeptal se Peterka. Peterka hrál dobře svoji postavu. Měl inteligenci 20. Hrušková s Volejníkem také hráli dobře svoji postavu. Hrušková mrkala vyzývavě očima a Volejník ji něžně škrtil. Volejník ji něžně škrtil na plocho. Hrušková měla charisma 14 a Volejník sílu 13. Hrušková vyzývavě omdlela a padla Volejníkovi do náručí. Byla v mezi vyřazení, ale její zranění bylo jen stínové. - Za devět a půl minuty se probeře, usmál se Volejník. Měl Hruškovou rád. Nejraději by ji něžně škrtil celý život. Pepa se otočil na opilého Peterku. Navrhl rozdělení pokladu. Pepa dostane hodnotné dary, Peterka, Volejník a Hrušková dostanou zkušenosti. Každý podle toho, kolik životů Moudrému Hlasu sebere. Hrušková dostane zkušenosti, pokud se probeře z bezvědomí. Moudrý Hlas měl v osobním deníku v kolonce Moudrý Hlas napsáno 100 000. Moudrý Hlas měl 100 000 zkušeností. - Když zabijete Moudrý Hlas, dostanete 100 000 zkušeností,

řekl král Pepa. Peterka souhlasil. Peterka věděl, že když dostane zkušenosti, přestoupí na vyšší úroveň. V té době se za získané zkušenosti dalo přestoupit na vyšší úroveň. Král Pepa už nepotřeboval žádné zkušenosti. Král Pepa byl na té nejvyšší úrovni. Král Pepa byl velmi zkušený. - Mám pro vás ještě takovou cestu, řekl Pepa První. Byla to cesta, ze které se nedalo uhnout V té době se stavěly cesty, ze kterých nedalo uhnout. Byla to cesta, na které ležely překážky. Byli to Vůdce stáda kanec Láďa, První Kanec a Druhý Kanec. Cesta vedla z hexu 170 pravouhle na hex 55. Potom vedla na hex 56 a 57. Na hexu 58 byl Moudrý Hlas. Vůdce stáda kance Láďu, Prvního Kance a Druhého Kance měli Peterka, Volejník a Hrušková také zabít. Král Pepa neměl kance rád, protože měli kopýtko. Kanci měli kopýtko a nemohli králi Pepovi nosit hodnotné dary. A hodnotné dary král Pepa potřeboval. Král Pepa chtěl být totiž bohatý. Král Pepa chtěl koupit mitrilové pletivo a odstínit hex 170. - Takové odstíněné odstínění, mínil Pepa. Bylo to v době, kdy na Konci světa králové chtěli být bohatí a ohrazovali pletivem vlastní hexy.

Hrušková se probírala z bezvědomí a políbila Volejníka. Peterka dopil láhev. Volejník políbil Hruškovou. Peterka láhev zahodil. Král Pepa půjčil Volejníkovi sukovici. Půjčil ji Volejníkovi, protože Volejník měl sílu 13. Byla to sukovice po dědu Pepkovi. Byla to sukovice, kterou se dalo mlátit do čehokoli. Volejník odložil Hruškovou a vzal nabízenou sukovici. Peterka navrhl, aby společně s Hruškovou a Volejníkem založili družinu. - A budeme jí říkat Družina, navrhla Hrušková. Hrušková byla krásná, ale blbá. Bylo to v době, kdy lidé na Konci světa utvářeli družiny, když plnili nebezpečné úkoly s překážkami.

Družina vyrazila pravouhle z hexu 170 na hex 55. Byla to taková lehká túra. Hrušková, Volejník a Peterka cestou míjeli prázdné hexy. Na některých hexech potkali židli, dítě, nebo knihu či strom. Šli v pochodovém sestavení. Bylo to: vpředu Volejník, uprostřed Peterka, vzadu Hrušková. Družina si židle, dítěte, nebo knihy či stromu nevšímala. Byly to cizí předměty. Družina totiž měla úkol od krále Pepy. V té době družiny obvykle chodily v pochodovém sestavení a nevšímaly si cizích předmětů. Na hexu 55 došlo k nepříjemné události. Na hexu 55 byl vůdce stáda kanec Láďa. Bylo to nepříjemné. Bylo to nepříjemné, protože Volejník rozbil Láďovi hlavu sukovici. Byla to sukovice Pepova děda Pepka a Láďa byl nebožtík.

Sukovice byla taky nebožtík. Volejník byl živý, ale unavil se. Družina změnila pochodové sestavení. Bylo to: vpředu Peterka, uprostřed Hrušková, vzadu Volejník. Na hexu 56 došlo k nepřijemné události. Na hexu 56 byl První Kanec. Bylo to nepřijemné. Bylo to nepřijemné, protože Peterka vymluvil Prvnímu Kanci díru do hlavy. Byla to díra jako prase a První Kanec byl nebožtík. Peterka byl živý, ale unavil se. Družina změnila pochodové sestavení. Bylo to: vpředu Hrušková, uprostřed Volejník, vzadu Peterka. Na hexu 57 došlo k nepřijemné události. Na hexu 57 byl Druhý Kanec. Bylo to nepřijemné. Bylo to nepřijemné, protože Hrušková se svlékla a Druhý Kanec dostal infarkt. Byl to infarkt myokardu a Druhý Kanec byl nebožtík. Hrušková byla živá, ale unavila se. Družina změnila pochodové sestavení. Bylo to: vpředu Volejník, uprostřed Peterka, vzadu Hrušková. Bylo to v době, kdy lidé na Konci světa měnili pochodové sestavení, když se unavili.

Volejník, Peterka a Hrušková došli na hex 58. Na hexu 58 byl Moudrý Hlas. Volejník vytáhl zlomenou sukovici. Peterka začal vymlouvat Moudrému Hlasu díru do hlavy. Hrušková se svlékla. - Nemůžete mi rozbít hlavu, řekl Moudrý Hlas. - Nemůžete mi vymluvit díru do hlavy, řekl Moudrý Hlas. - Nemůžu dostat infarkt myokardu, řekl Moudrý Hlas. - Mám sílu 21 a nemám tělo. Moudrý Hlas byl moudrý. Volejník zahodil zlomenou sukovici. Peterka zmlkl. Hrušková se oblékla. Hrušková, Volejník a Peterka nenáviděli krále Pepu. Kázal jim zabít Moudrý Hlas a dobře věděl, že je moudrý. - A silný, řekl Volejník. - A nemá tělo, řekl Peterka. Hrušková neřekla nic. Hrušková byla krásná, ale blbá. - Jste dobrá Družina, řekl Moudrý Hlas, - Dám vám moudrou hádanku. - Když odpovíte správně, dostanete mé hodnotné dary. - Když odpovíte špatně, dostanete mé základní vybavení. - Dobře, řekla Družina. - Kolik je (1+3)*(2/2)?, zeptal se Moudrý Hlas. - Čtyři, řekl Peterka. - Špatně, řekl Moudrý Hlas. Moudrý Hlas byl Moudrý, ale občas měl okno. Peterka, Volejník a Hrušková dostali základní vybavení Moudrého Hlasu. Dostali štipací kleště. - Děkujeme, řekl Volejník. Peterka mlčel, protože Moudrý Hlas měl okno. Hrušková mlčela, protože byla blbá. Bylo to v době, kdy lidé na Konci světa obvykle mlčeli, když mocní měli okno.

Družina nesplnila úkol. 100 000 zkušeností jí bylo málo. - Pepa je mocnář, ztlučte nás, řekl Volejník. Peterka řekl: - Máme štipací kleště Moudrého Hlasu, proštípeme se Mitrilovým

pletivem. Hrušková mlčela. Neměla technické myšlení. - Emigrujeme do Pustiny, řekl Volejník. Byl to dobrý nápad. Volejník zahrál špatně svoji postavu, protože měl inteligenci 7. Volejníka už ne bavilo hrát svoji postavu dobře. Volejník, Peterka a Hrušková se vydali z hexu 58 na hex 8. Na hexu 8 bylo Mitrilové pletivo. Hruškovou taky ne bavilo hrát svoji postavu, když to ne bavilo Volejníka. Vzala štipací kleště a proštípala se Mitrilovým pletivem. Bylo to v době, kdy lidé na Konci světa ne bavilo hrát svoji postavu, když nesplnili úkol.

Na hexu 8 se objevil král Pepa První. Přišel na hex 8, protože nechtěl, aby Družina emigrovala do Pustiny. Přišel na hex 8, protože všechno věděl. Pepa První byl mocnář. - Hodte si na iniciativu!, křikl král Pepa. Nehodíme, řekli Volejník a Peterka. Hrušková neřekla nic. Hrušková nevěděla, co je to iniciativa. Volejník a Peterka věděli, že bez iniciativy si král Pepa nemůže hodit na útok. Král Pepa věděl, že bez iniciativy si Družina nemůže hodit na obranu. Volejník, Peterka a Hrušková prolezli dírou v Mitrilovém pletivu. Volejník, Peterka a Hrušková emigrovali do Pustiny. - Mám pro vás ještě jednu takovou Pepovku, prosil Pepa První. - Jsi mocnář, křikla Hrušková. - Tak 100 000 zkušeností je vám málo?!, křičel Pepa První. 100 000 jim bylo málo. Krále Pepu klepla Pepka. Pepka byla nemoc králů. Bylo to v době, kdy králové na Konci světa trpěli zákeřnými nemocemi.

Peterka, Volejník a Hrušková byli svobodní. Byli svobodní, protože byli v emigraci. Za zabité kance získali nějaké zkušenosti. Měli dostatek zkušeností, aby mohli přestoupit. Kam? Do nějaké lepší pohádky. Do pohádky lepší úrovně. A možná trochu blíž ke Středu světa. Volejník, Peterka a Hrušková byli po zásluze odměněni. Volejník a Hrušková se vzali a plodili samé krásné a silné potomstvo. Peterka postavil palírnu a pálil kořalku. A nad Koaxiálem zazvonil zvonec a pohádky pro nehodné děti byl konec...

* Rhandirův seznam *

Lynhaard Nepodrobitelný z Rugornu, syn
Byrthogův

Pomalou se rozednilo. Rozplynul se mléčný opar a vycházející slunce ozářilo svými

hřejivými paprsky louky a pastviny pod liscannorským lesem. Odkudsi z veliké dálky se rozléhalo cinkání zvonice. Asi někdo umřel, pomyslel si smutně pan řídící Rhandir, dřepíce u zurčícího potůčku a chladíce si bolavé nohy. Je to pech, takhle skončit. Úplná katastrofa. Snad alespoň ti nájemní žoldáci pomohou, když už i gwendarronské úřady zklamaly. Jsou poslední nadějí. Jinak snad už zbývá koupit si provaz a vyhlédnout nějaký pěkný strom. Nejspíš topol. Therfastský pan řídící nebýval jen tak leckdo. Až do té zlé tragédie. Jeho slovo mávalo ve vsi velkou váhu. Teď mu všichni usilují o život. Pan Rhandir si pomalu omotal nohy hedvábnými onucemi, nazul ochozené škorně, přehodil přes sebe omšelý převlečník, na prolýsalou hlavu nasadil usedlý klobouček a vykročil směrem k Liscannoru.

* * *

"Dobře den, vinšuju, pane kroll", slušně pozdravil Lynhaarda Rugornského, který právě svačil na zápraží svého starého domu, malý chlapík a uctivě smekl ne zrovna lacinou koženou čapku z červené tunderské kůže. "Cha, cha, ty bejt sranda trpajzlik!", zatleml se svojí mastnou hubou nad hochovou vizáží kroll, "Co je to za trpajzlik, když bejt bez fous!". "Nesmějte se lidskému neštěstí, pane", prohlásil mímě ten holobradý trpaslík, "Kdo se jiným směje, do záhuby spěje". "Uff", zakabonil se kroll Lynhaard nad složitým příslovím, nemohouc přijít na jeho smysl. "Jmenuju se Orglaff Bezbrada. Vidím, že stavíte nový dům. Chtěl bych se nechat najmout do vašich služeb. Umím maltu míchat, cihly pálit, všechno, na co si vzpomenete, i tesařinu zvládnou obstojně". Lynhaard okamžitě nového dělníka přijal, tuším že za dva zlaté na den, a ihned mu vysvětlil, že 'ten novej dům stavět a ten starej dům zbourat'. Orglaff Bezbrada se ihned chopil lopaty a jal se ve starých neckách míchat maltu, což je dost důležitá činnost, neboť na maltě nejvíce záleží, jak bude stavení držet pohromadě. Orglaff má tvrdou dřinu rád. To je něco jiného, než to protivné lichváření jeho sadistického otce. Proto od svých rodičů utekl. Nesnesl ten věčný pocit, že okrádá lidi.

Práce na Lynhaardově pozemku se rozjely v plném proudu. Několik námezdních dělníků pobíhalo sem a tam, nosilo trámy, opracovávalo stavební kameny, práce se našlo všude dost. Postupem času se však začaly množit stížnosti na zedníka Orglaffa Bezbradu, prý kvůli jeho lajdáctví a darmožroutství. Vývoj nových překotných událostí však dal na nějaký čas

zapomenout na trpaslíkovu neschopnost.

Bylo by zřejmě správné hned na okraj uvést jména dvou nových družiníků, kteří se přihlásili díky vývěsce na místní jabloni, stojící vprostřed vsi. Kouzelník Sagraš, bratr zesnulého hrobníka Mugzaše, se ubytoval v hostinci U hrocha. Zároveň převzal několik drobností, které po nebohém bratrovi zůstaly v místní márnici. Sagraš se na první pohled jevil býti tichým, ba přímo zapšklým elfem, to však ani zdaleka neznamená, že by byl špatným společníkem. Ženským ani kořalce neholdoval, jak by také ne, vždyť to je pro kouzelníka smrt. Ženské láskou srdce a pití kalí mozek.

To druhý nováček byl jiného zrna. Potulný válečník Gerhard, lidského to plémě, vlastního stavení nemaje, od rána do večera vysedával v hospodě a napájel se Jeremiášovým zvětralým pivem. Přitom tak seděl v rohu a se zaujetím naslouchal vyprávění starousedlíků. Však hovorný sám mnoho nebyl, ač nad jakýmkoli žertem projevoval takřka dětinskou radost. A ty jeho karty, to byl mor. Jak viděl příležitost ke karbanu, to hned bylo šup, šup, a paklíček karet už se tetelil mezi Gerhardovými svižnými prsty. Ne nadarmo mu lidé říkali: 'Gerharde, Gerharde, ty kartičky tě jednou zničí'.

* * *

Toho dne bylo U hrocha nezvykle plno. "Jedno pivo, křmáři", ukázal zdviženým prstem hladce oholený trpaslík a znaveně se sesul na dubovou stolicí. Hospodský Jeremiáš se přitočil ke stolu, dal si ruce v bok a zlostně zavrčel: "Ale hned se běž kalupem vopucovat na zápraží, padá z tebe vomítka a jílový hroudý!". Chlapík oděný ve špinavém pracovním oděvu vstal a odešel na zápraží. "Kdo to je?", protáhl obtloustlý Jeremy svůj hobití ksichtík do pitvorného šklebu, "Trpajzlik bez fousů snad ani nemůže bejt normální?!". Za zády štamgastů bouchly dveře. "To je nákej Bezbrada, co fachá na Lynhaardovic baráku. Je to vobyčejnej zedník", ozval se kdosi. "Já nejsem, herdek, žádnéj zedník", bouchl pěstí do stolu Orglaff Bezbrada, "Já sem náhodou správce zedníků". Lokál propukl v bouřlivý smích. Správce zedníků dostal svůj korbel, přetékající bílou pěnou. Asi o dvě hodiny později dostal líný Orglaff psaníčko psané úhlednou ručkou Wenory Rugornské: 'Pane zedník, máte padáka'. A pod tím se na zděšeného trpaslíka šklebil kocourí podpis: 'Lingart'. "Rum!", zařval propuštěný dělník Bezbrada, "A rovnou šest, ať to za něco stojí!".

"Jen jestli máš čím platit, správče", položil kousavou poznámku krčmář. Trpaslík hrábl hluboko do kapsy a s cinknutím rozkutálel po stole několik mincí. "Takže jen čtyry a máš eště na skývku chleba. Pak vocat' vypadneš".

* * *

Yalleda Erinského probudily rány zašlého mosazného klepadla od rzí prožrané vchodové brány. Ač se slunce na obloze přehouplo přes nejvyšší bod své každodenní pouti, zde v neútné prostě zařízení místnosti vládlo přišetí. Zchudlý vesničan Yalled vylezl zpod opotřebovaných duchen, nazul papuče, tělo zahálil vzbledlým převlečníkem a rozevřel dokořán okenice. Ostré paprsky oslnily hraničářovu bledou tvář a prosvětily komoru. Nedočkávé bušení klepadla se rozléhalo obrovskými prostorami chátrajícího domu, který kdysi z těžko pochopitelných důvodů nechala vystavět Grétta Erinská jako obecní radnici. V tomto domě se však nikdy neúfadovalo a v pozůstalostním řízení práva na jeho vlastnictví přešla právě na nynějšího pána. Rozespálý Yalled trhl hlavou, obratně se vyhnul krovem a začal pomalu sestupovat po vrzajícím červotočivém schodišti do prázdnou skvící vstupní haly. Pán domu vyprostil závoru a s hrozivým zaskřípěním rozevřel pravé křídlo kovaných vrat.

Vytáhlý hubený chlapec v černém obleku, s otlučenou špacírkou zavěšenou přes ohbí levé paže, odložil na nejvyšší kamenný schod objemnou cestovní kabelu ze surové telecí kůže a napřáhl rozřezanou pravici k pozdravu. "Dobrý den, pane starosto, mohu dále?". "Co blázníte, člověče?", odsekl navztekane rozčuchaný Erinský, "Todle už dávno nejní žádná radnice. Todle je chalupa starýho mládence, co svůj žal utápí v laciný kořalce a karbanu. Starostou Liscannoru je nákej Moskyt". S těmito slovy Yalled zlobně máchl rukou směrem k domu Krochty Moskyta a nevychované praskl dveřmi, až se ze zdi odloupnul pěkný kus lišejníkem prorostlé omítky a rozprskl se o zem.

* * *

Přijetí u starostů bylo o mnoho vlídnější. Sečtělé vyhlížející pocestný byl paní Attrien usazen do pohodlného křesla ve starostově pracovně, hned blízko mramorového krbu, a za chvíli se dostavil i samotný pan Moskyt a posadil se za důstojně vyhlížející pracovní stůl z tmavého ebenového dřeva, plný lejster a pergamenů. "Jsem Krochta

Moskyt, starosta obce Liscannor", usadil se tomu pánovi samolibý výraz ve tváři, "Předneste mi, s čím přicházíte. Můj čas je drahý". "Mé jméno je Rhandir a jsem řídícím therfastské obecní školy". Tímto byly potřebné formality odbyty. Krochta se pohodlně rozvalil v křesle a se zaujetím se zaposlouchal do Rhandirova plačtivého vyprávění.

Vesnička Therfast leží na úpatí Černých vrchů. Pod gwendarronskou korunou zde žije několik desítek usedlíků, živících se sedlačinou a pastevectvím. Obec to byla vždy chudá, ale velmi upravená, zejména přičiněním místního starosty, který v době přijetí úřadu nechal vystavět obecní školu. Pan Rhandir se v ní stal řídícím a ve škole zaměstnával ještě tři učitele a kuchařku, korpulentní paní Búrinu. Školu v té době navštěvovalo jedenáct žáků různého věku, vesměs ze starousedlických rodin, ale i přespolních. V rámci zprůjemnění výuky pan řídící rozhodl o uspořádání školního výletu na tradiční jarmareční slavnosti, které se každoročně pořádají v Gorganu. Tou dobou se do hlavního města sousedního království sjíždějí kejklíři a komedianti z blízkého i dalekého okolí a zvláště pro děti tam bývá k vidění mnoho zajímavého. Organizací školního výletu byl pověřen pan učitel Pulkas, který pro akci ze zdrojů školní pokladnice zajistil velký povoz s dvěma páry koní a kočího Hengira, námezdního to povozníka. Před šestnácti dny vyrazil školní povoz plný školáků, doplněný o učitele Pulkase, kuchařku Búrinu a kočího Hengira, na cestu do Gorganu. "Bylo to tenkrát, jak přišly ty velké letní bouřky", pohlédl smutnýma očima na Krochtu pan Rhandir. "Jo, taky padaly kroupy", odvětil starosta, jehož už zřejmě nezajímavé vyprávění začalo nudit, a zapálil si tlustý doutník z bukového listí, "Pěkně nám to potlouklo ourodu". Řídící Rhandir si ztěžka povzdechl, popošoupl na nose své tlusté brejle a pokračoval v dlouhém vyprávění. Asi po dvou týdnech po odjezdu dětí obdržel pan řídící list s pečeti gorganského zájezdního hostince, ve kterém bylo smluveno ubytování výpravy, že povoz dosud nedorazil. Zpráva o zmizení dětí se nějakým zázrakem rozkřikla mezi obyvatele obce. Druhý den ráno byla škola vzata útokem rozběsněnými rodiči ozbrojenými vidlemi a kosami. Nechybělo málo a pan řídící byl málem lynčován. Jen díky svižnému zásahu starosty za přispění ponocného a místního ševce bylo srovnání lidí v poklidu rozpuštěno. Přesto Rhandir, nenechávaje nic náhodě, a na vypůjčeném koni se rozjel do Nurnu

ohlásit u úřadů zmizení therfastských dětí. To ale nepočítal s problémy. "Co se stalo dál?", pozdvihl obočí liscannorský starosta, jehož pojednou vyprávění postaršího kantora začalo zajímat. "Na úřadech mi sdělili, že pátrat po zmizelém je možno až tehdy, kdy je pokládán za pohřešovaného, což jest prý podle gwendarronských zákonů po čtrnácti dnech. V případě hledání pohřešovaných zmizelých na území cizího státu lze začít až po provedení jistých diplomatických kroků. Nelze prý vyslat královské vojáky, aby po někom pátrali v cizí zemi, tím spíše ne, jde-li o zemi zprátenou. Tomu se říká vměšování. Učinné patřičné opatření by prodloužilo čekání nejméně o týden, což by mne mohlo stát život. Byl jsem tedy odkázán na vás, že znáte pár odvážných chlapíků, kteří si ze zákonů nic nedělají". "Oni si ze zákonů něco dělají, alespoň vesměs", pronesl zvolna pan Moskyt, dodávaje tak svým slovům patřičnou váhu, "Jenže nebojují pod královskou zástavou. Jsou svobodní a žádné hranice pro ně neplatí. Jmenují se Nurnští. V královském městě vám poradili dobře".

* * *

V hospodě U hrocha to vřelo jako ve včelím úle. Před řídícího Rhandira, který se choulil v koutě jako zvadlá luční květina, postavil krčmář džbáněk perliku, tedy bílého perlivého mallikornského vína. Krochta Moskyt vyskočil na stůl až korbele poskočily. "Zmlknete, sic mě šlak treťi!", zahulálal mocně a udeřil se v prsa, "Kdo de se mnou najít ty ubohý děti?". "Hele, Krochto, mně se to nák nezdá. Tady ten chlap chce po nás nákou práci a nějní schopnej říct, kolik za to dostanem", povstal rázně Tanris z Álfheimu a založil své chlupaté neelfsky vyhlížející pracky. "To je snad věc morálky, Álfheime", začertil se starosta a odměnil hraničáře zlým pohledem, "Co bys dělal, kdybys neměl peníze a někdo ti unes dítě?". "Parchanti sou jenom na vobtěž, chá", zaburácel elf a praštil pěstí o desku stolu. "To je pravda, zadarmo nikoho žádný fakani nezajímaj", přidal se propuštěný zedník Orglaff Bezbrada. Pan Rhandir povstal, ale podlomily se mu nohy. Prosebně sepnul ruce, pomalu řka: "Prosím vás, pánové, pomozte mi. Škola vám zaplatit nemůže, jsme takřka na mizině, ale rodiče dětí určitě něco dají. Tomu věřte". "Znovu se ptám, kdo de se mnou?", ozval se opět Krochtův přeskakující hlas. "Já", ozval se malý dobrák Ladot Chinský a vyskočil na dubovou lavici. "Já du třeba taky", nesměle zakuňkal chudý válečník Gerhard. V hospodě to zahučelo, každý překřikoval toho druhého, občas padly i nevybíravé

výrazy a sprostá slova. "Tak dost!", mávl rukou starosta, "Kdo chce, připraví se zejtra za svtání k odjezdu. A vostatní ať si třeba shnijou nudou!".

* * *

Liscannor se toho rána probudil velmi časně. Na obecním rynku už stálo několik koní, kterým právě několik nadšenců připínalo postroje. Vískou se rozléhalo skřípění okovů, kterak hrdinové plnili měchy vodou. Bylo lze slyšet i chřestění zbrojí, křik a pobíhání, dojemné loučení s rodinami, mumlavé rozjímání před novou výpravou. Zloděj Griffin dřepel na Ladotově alchymistické truhle a nervózně škuhal na kousky list pergamenu. "Hej, hoši, všichni sem", zaječel Aedd Ruindorský, zvaný Hlína, "Bude volba vůdce!". Hlouček rozespálých dobrodruhů, každý ve spěchu upustil, co právě držel a popoběhl k zloději Hlínovi. "A každéj napište méno chlapa, co vám nejvíc štymuje. Vofikslovanéj hlas bude neplatnej". S těmito slovy každý obdržel trhanec pergamenu a kousek olůvka.

Aedd Hlína vybral lístky a předal je panu Rhandirovi. Ten do papírků zabrejlil, chvilku dupal a pak s vážnou tváří obřadně pravil: "Vůdcem společenstva z hlasu lidu zvolen Krochta Moskyt". "Do sedel!", zavelel nový vůdce a vysápal se na svého koně. Vedle něj přicvála na strakatém poníkovi Ladot Chinský a nechal si podat svou truhličku, již přišněroval pevně k torbám. Dalšími členy výpravy se stali válečník Gerhard, Griffin Linfals, hrobník Bangord, kouzelník Sagraš, bývalý zedník Orglaff Bezbrada a protivný hraničář Rántir, jehož nikdo nemá rád.

"Tak pane Rhandir", povstal Moskyt směle v sedle, "Jako že se Krochta menuju, tak vám slibuju, že pro ty vaše děti uděláme co budeme moci". "Smradi hnusný", zamumlal si pod vousy, tedy vlastně pod holou bradu, trpaslík Orglaff. "Počkám na vás", zaštkal dojetím pan řídící a zamával bílým kapesníkem, "Božstva vám oplatě vaší šlechetnost". "Ať už drží hubu, nebo se z něho pobleju", prohodil polohlasem neurvalec Álfheim, jenž sice účast na výpravě odmítl, ale přesto si nemohl odpustit pocit shromaždiště svou společností. "Kupředu!", zavelel vůdce a pobídl koně. Jízda se rozjela směrem k Nurnu.

Skupina jezdců na koních následována oblaky zvířeného prachu se řítla hlavní nurnskou ulicí směrem k severní bráně města. "Jestli tudy vůz projel, tak není možný, aby si ho strážný nevšíml", zvolal Griffin a přikřčil se ještě více v sedle. Před městskou branou jezdci seskočili z

koní a zasypali strážné dotazy. "Opravdu, tenkrátě před tou bouří tudy skutečně vůz s nějakýma capartama projel", pokýval hlavou vartující voják v plechové přilbici s kravskými rohy, když si zapálil nabízený doutník, "To vám byl takovej rachot a brebentění, že si toho nešlo nevšimnout". "Takže tudy projeli v pořádku", prohrábl si zachmuřeně neholené strniště kouzelník Sagraš. "Nedá se nic dělat, to je jasný", zhodnotil stávající vyhlídky Aedd, "Prostě vyrazíme na Gorgan a všude se budeme ptát". Nurnská družina vyrazila směrem na severovýchod.

Cesta koňmo po známé cestě se vyznačovala svou nudností a prázdnotou. Tři odporné dny v sedle, doprovázené krom úděsného spěchu nicneděláním, měly na morálku družiny přímo ničivé následky. A vůdce Krochta, ješitný a tvrdý čaroděj s vizáží zbohatlého sedláka, zakázal jakýkoli odpočinek. Jenom těch pár hodin spánku, přerušovaných občasnými strážemi, nepočítaje krátké zastávky na studený oběd ze skrovných obsahů sedlových brašen. Ani Ladotu Chinskému nebylo po cestě dovoleno si odskočit na maličké kousek sladkého cukrkandlu, ani na obyčejnou homolku cukru. A Chinský má sladké tolik rád, až mu z toho jde občas huba nakřivo. Třetího dne k večeru znavená Nurnská jízda míjela tábořiště cirkusáckých povozů. "Hmm, Muzgerleho děti", přelouskal nápis na plachtě jednoho z vozů Griffin Linfalas, "Komediantům bysme se nejspíš měli vyhnout, sic přideme o všechny cennosti". "Jó, cirkusáci byli dycky zloději a šejdíři", zazněla do větru poznámka Aedda Hlíny. "Měli bysme taky najít nákej tábor, už sme všicky unavený", obrátil se válečník Gerhard na vůdce. "Jo, i hrobník Bangord je unavenej", zatvářil se pitvorně kroll Bangord a na důkaz svých slov spustil bezvládně své pavoučí paže podél vyhublých boků kostnatého koně. Aedd z Ruindoru náhle prudce zatáhl za uzdu a na místě zarazil strakatého oře. "Čum na cestu, hrobníku", rozkřikl se mocně na ušatého Bangorda, "Málem si přejel dítě". A opravdu, z příšeří se nečekaně vynořila malá postavička a za ní dvě další. "Hele, děti!", zajásal nenáviděný hraničář Rántir, seskočil ze sedla, a vrhl se k malé holčičce. Dívka vykřikla nějaké sprosté slovo a natáhla k Rántirovi zaťatou pěstičku. "Nech je bejt, chlapec!", pronesl nepříteliš přesvědčivě Gerhard, "Ně každý dítě musí bejt to naše". Druzi obklíčili děti ze všech stran, aby si je mohli lépe prohlédnout.

Děvče bylo zřejmě starší, možná tak okolo devíti let stará, divokého zjevu a

zacuchaných dlouhých vlasů s vpletenými stříbrnými penízky. Byla bosá, oděná jen v roztrhaných hnědých šatech s zašlým krajkovým lemováním. Dva umounění chlapci, jeden černý a druhý zrzávý jak liška, jakoby své přítelkyni co se týče pestrosti oblečení z oka vypadli. Roztřepeň krátké nohavice, držící kšandou na jeden mosazný knoflík, propálené hazuky, pruhovaná a světle modrá, na hlavách kožené čapky. Dva kluci, ozbrojení klacky se zamračili a zaujali varovný postoj. Dívka přistoupila ke Krochtovu koni a s láskou se zadívala na jeho milovanou čarodějnickou kočku Mafii. "Pěkná kočička", usmála se holčička. "Jó, moje Mafie je nejkrásnější kočka, jakou sem kdy viděl", začal se Moskyt, jak je v jeho zvyku, bohůpustě vytahovat. "Dej mi kočičku", zaprosila dívka a vztáhla své špinavé ruce na prskající nerudné zvíře. Vůdci Moskytovi přelétl po obličejí zlý škleb. Ale jen na chvíli, na okamžik. "Odkudpak ste, děti?", ozval se Sagraš. "Vodevšad", zamračil se ten zrzávý kluk a postoupil o krok dopředu. "Sme komedianti vod Muzgerleho cirkusu", pravil ten druhý a pyšně se nadmul. Zřejmě čekal, že to udělá na pány dojem. Ale na Nurnské cirkusáky neplatí, od jistých dob je nemají rádi. "Táboříme támdle", ukázalo malé černovlasé škvrně na tábor zaplavený září plápolajících ohňů. Krochta seskočil z koně a zalovil v torně. Potom natáhl k děvčeti dlaň plnou bílých cukrlátek. Ladot Chinský vyřeštil oči a od úst mu ukápla velká slina. "Já chci kočičku!", vyjekla dívka a vrhla se k Moskytovu koni. Vůdce však včas zasáhl a odstrčil dívku stranou. Ladot Chinský se vrhl k zemi a začal vybírat z prachu cesty rozkutálené sladkosti. Děti se vydaly na úprk.

Než stačil Ladot Chinský vyžrat všechno cukroví a zlý Moskyt nařídít Mafii, aby každého, kdo na ni sáhne, nemilosrdně zabila, děti se vrátily i s doprovodem. Postarší chlap s omšelou námořnickou čapkou založil ruce na hrudi a rozkřikl se: "Co ste udělali tudle našim dětem, páprlapá?!" Uslzená holčička ukázala malým prstíkem směrem ke Korochtovi a potají vyplázla jazyk. "Chtěla mi vzít kočku, pane". "Tak vy ste tudle ctěnýho pána chtěly vokrást?", rozčílil se cirkusák a plácl děvče přes ruku, "To se dělá? Co si pak lidi vo komediantech pomyslej?". "Že kradou", zabrumlal pod vousy Orglaff Bezbrada. "Hej, pane, jak se menujete?", otázal se komedianta Griffin. "Šický mi říkaj Kapitán, pane". Druzi seskočili z koní a zasypali Kapitána

dotazy o zatoulaných dětech, zda o nějakých neví nebo jestli nějaké neviděl. Kapitán však zakroutil hlavou. "No nic, vyrazíme asi na Gorgan", radil Bangord, "Ale někde bysme měli přespat". Nurnští se rozloučili a krokem, neboť nechťeli v té tmě, jež se mezitím rozhostila, štváti koně.

Pomalou jízdu, pátrající po kraji po nějakém vhodném místě k odpočinku, dohnal cválající kuň. Vlastně malý strakatý poník. "To je ta holka vod Muzgerleho", vypískl Ladot Chinský. "Hej, pane", ozval se nejistý hlásek cirkusáckého nedochůdčete, "Mám pro vás novinu". "Ale kočku nedám", zatvářil se rezolutně vůdce Moskyt a mimochodem hrábl do měšce pro pár zašlých měďáků. Jistým pohybem ruky v dlouhé kožené rukavici nasypal cinkající hromádku do malých nenasytných prstíků. "Dobře tedy, vím o někom, koho hledáte", zatvářila se rozsuchaná komediantka tajemně a ztišila hlas, "Malej kluk, našli sme ho po cestě. Je to asi den cesty". Fííí, pohvízdl si válečník Gerhard. Na popud ostatních se dívka dala do nedlouhého vyprávění. Chlapec prý byl natolik vyhládlý, že nebyl schopen se udržet na nohou. Ležel jen tak u cesty. Jeho ošetřování se ujala stará vědma, které říkájí Věštkyně. Zavřela jej ve svém voze a dala mu najíst. Navečer Věštkyně prohlásila, že hoch je její syn. "Aha", zavrčel temně Aedd zvaný Hlína, "Takže ta baba krade děti". "Jó, krade malý smrady, a to se nedělá", přidal se buran Orglaff Bezbrada. Špinavé děvče zastrčilo odměnu do kapsáře a odcváľalo pryč. Krochta Moskyt, Ladot Chinský a Sagraš obrátili koně a jako výzvědný předvoj se rozhodli vrátit k cirkusáckému táboru. Ostatní sesedli z koní a rozvalili se pod vysokými štíhlými topoly. Orglaff odšněřoval od sedla objemný měděný kastrůlek a jal se připravovati chutnou trpaslickou krmí, tedy sekyrovou polévku, tak zvanou sekyračku.

Trojice liscannořanů projela smečkou štekajících psů a nemeniší tlupou komediantských dětí a zarazila utahané koně před vozem té věštkyně. "Hej hola, je vevnitř někdo?", houkl zhluboka Ladot Chinský a hrozivě se zašklebil. Kolem potulných žoldnéřů se v uctivé vzdálenosti utvořil půlkruh potíchu šušajících zvědavců. Ta věštkyně zřejmě požívala mezi zdejšími značné úcty. Plachta nad kozlíkem se zavlnila a vyšla statná žena v šarlatovém šatu. Zmalovaná až hanba, černé vlasy, splývající na ramena, zlý pohled očí jako uhlé, ukrývaných za neprostopnou hradbou dlouhých prohnutých řas, zaručeně umělých. "Hohó, kdo to ruší klid vědmy věhlasné?", zabubila

se žena a odkryla tak nevzhledně vyhlížející řady svých zkažených zubů, "Tot' poutníci potulní? Jen račte dále, račte vstoupit, za pár drobných tu odhalím věci minulé i budoucí, klikatou cestu osudu. Tak jen račte, račte dále, však jen jeden z vás smí být v sále!". "Já, já to budu", vypískl Krochta z Bažiny, "Já to musím bejt. Sem vůdce". A jak tak zaječel, vrazil té ženské do dlaně několik kulatých penízků a vpadl do vozu.

Po čtvrt hodině vpadl ven. Bledý, sklíčený. Nejistým krokem se doklátil ke koni a svezl se na zem. "Mafie, moje milovaná Mafie". "Co se stalo, Krochtáčku", optal se zdvořile malý pan Chinský. "Viš, Ladó, asi mi chcípne Mafie, moje kočička, řekla to ta ženská, sviňa". "Hele, třeba kecá, to nikdá nevíš", usmál se kudůk, "Uvidíme, co z toho vyleze. Ted' je tam Sagraš". Sagraše však vylezl ven s úsměvem na rtch. "Velké štěstí uhlídáš až mnou o kámen zacinkáš? To je divný", pomyslel si v duchu. A pomyslel si spoustu jiných věcí, třeba o té trojkmenné bríze, jež jeho život změní od základů. Pokud ji tedy najde. Ale proč by ne, vždyť čeká na něj, právě na něj.

Ladot Chinský nerozhodně odhrmul plachtu a vstoupil do vozu. "Brej večír". "Posad' se, pane", vyřkla obřadně vědma a ukázala zlatem ověšenou rukou na zelenou pohovku v koutě. Chinský si způsobně dřepł a bázlivě se rozhlédl kolem. Velice stísněné poměry, i na kudůka. Zelená pohovka, objemné křeslo, karetní stolek z ebenového dřeva, několik truhlic, to bylo vše, co stálo za povšimnutí. Za jejími zády zakrýval další tušené prostory těžký černý závěs s blýskavým lemováním. Vědma se na kudůka zahleděla svýma hypnotizujícíma očima a on se přistihl, jak se dloube v nose. "Budete si přát znát minulost, současnost či budoucnost". "Ále třeba budoucnost", hryzl se do rtu světlavlasý alchymista. "A přejete si věštít z kávových usazenin, popela, křišťálové koule, či snad z dlaně?". "Z ko... koule, jó, z koule", zadrhl se Chinskému jazyk. Nikdy neměl rád takovéhle situace, dotýkající se intimních záležitostí jeho samého. Aby řeč nestála, položil na stůl obvyklý obnos, to pro podpoření spojení s astrálními sférami. Žena shrábla peníze a zmizela za plentou. Ozval se zvuk skřípajícího kovu a slabé zakňučení. K Ladotovu údivu se vědma vrátila, táhnouce za sebou malé ušmudlané dítě, mohutně se vzpečující. "Médium", dodala ta škaredá trýznitelka a vrazila dítěti facku, jež by možná

skolila i Ladota, "Kuliva spojení". Kudůk byl vědmou donucen uchopit vzlykající dítě za druhou ruku a upadnout do transu. Věštkyně se mocně zahleděla do koule a začala s exekucí. "Tvůj život, pane, bude dlouhý,... dlouhý a klikatý... Cesta za štěstím je krkolomná, vidím překážky a nástrahy,... vidím však i neúprosnou vůli malého muže... A vidím i ženu... Ženu, jež stane po boku muži a podpoří jej v dobách zlých... Ta žena však není ženou, ona čeká... na malého muže... Vidím tůni v horách... Slyším hlas srdce... a vidím malého tvora... On je ženou... Pannou nepolíbenou... Cesta za štěstím je krkolomná... Jdi, pane...". Vědma odtrhla tmavé oči od koule a zahleděla kudůkovu tvář zalitou nachem. "To... to... to...", vyblekotal ze sebe, "To je tra... trapas". Chinský otřel rukávem orosené čelo a svlažil vyschlé hrdlo vodou z karafy. "Ža... žába, to je trapas. Líbat žabu, to... to je průser". Vědma odvedla plačící dítě za závěs a Chinský se vypotácel ven.

"Co je, Ladote?", optal se slušně Sagraš. "Pru... pru... průser. Trapas". "Mizíme", rozhodl stále ještě bleďý Krochta Moskyt z Bažiny.

* * *

Družiníci sesedli z koní a sešli se ke krátké poradě. "Vemem cirkusáky útokem a zamordujem, koho jen uvidíme!", rozhnil se kroll Bangord, liscannorský hrobník. "Jestli je to jedno z dětí, který hledáme, tak ho musíme dostat živý", zavrtěl hlavou Krochta Moskyt, "Navíc nevíme, co vod tý vědmy můžeme čekat, takže žádný plundrování a ty, Aedde, žádný vohnivý hlíny, rozumíš?". "Mám už svůj plán", zatvářil se dotčeně Aedd Ruindorský, "Přiblížíme se na dohled a potom už všechno nechte na mně". "Dobrá tedy". Bylo ujednáno.

* * *

Byla už tma. Žhavá ohniště ještě stovkami rudých uhlíků svítila do noci, ale všude vládl klid. Aedd Hlína objel na koni spící tábor a přiblížil se k zadní straně vozu. Tam neslyšně seskočil a využívaje těch nejproteřejších zlodějských fíglů se vyšvihl na vůz a malým nožíkem rozřízl plachtu. Chvilku nato zmizel v černém otvoru.

Uvnitř byla tma a všude se rozléhalo pravidelné oddechování té hnusné ježibaby. Aedd se obratně svezl dolů po mříži a odsunul závoru klece, za níž tušil předmět svého zájmu. A opravdu. Brzy nahnátl bezvládné dětské tělíčko. Dítě s sebou trhlo a probudilo se. Ještě štěstí, že mu zloděj zacpal ústa pravačkou. "Tss, tss", zašpitl Aedd,

"Sem strejda Aedd a jdu tě zachránit. Musíš ale bejt hrozně zticha, jinak se ta bába probudí a začne tanec". Malý chlapec na důkaz souhlasu pokýval hlavou a zloděj povolil sevření. Poté vyzdvihl chlapce na rezavou mříž a sám se vyhoupl za ním. Vědma přestala oddychovat a zavrtěla se na loži. "Rychle pryč!", vyjekl Aedd Ruindorský a prohodil hochu skrz díru v plachtě. Baba se dala do šíleného křiku.

Vědmin výkřik rozřal ticho jako máchnutí ostří meče. Odkudsi ze tmy se ozval dusot koňských kopyt. "Ted!", zařval Orglaff Bezbrada a nějakými dvěma předměty vyloudil kovový zvuk, až odlétlo hejno jisker. Kroll Bangord na kostnatém koni vyrazil vpřed a s burácivým řevem zdvihl nad hlavu soudek s olejem. Plác! Sud se roztržil o postranici vědmina vozu a hulákající Bangord zmizel z dohledu. Z vozu vyskočila rozčuchaná žena a rozplácla se o travnatý plac. Poté se zdvihla a odskočila stranou. "Únos, únos!", zaječela nervydrásající fistulí, "Kradou mi dítě!". Odkudsi se vynořil zpěněný kůň, hlasitě zaržál a vzeplal se do výšky. Jeho jezdec, trpaslík, máchl paží a jasným plamenem plápolající pochodně odhodil přesně mířenou ranou na plachtový vůz. "Nééé!", zavřeštěla žena. "To máš za mučení malejch fakanů, bábo nečistá", zařval nenávisně Orglaff Bezbrada a zašklebil se tak ukrutně, až před tím pohledem tuhla krev v žilách. Vědma se postavila a započla zařkávat. Na Orglaffovu prořídlou hlavu se snesla kletba, prorocství.

* * *

Úprk se změnil v cval a posléze byl vůdcem vydán příkaz k zaražení koní. Družina se utábořila poblíž malého potůčku na dohled od cesty. "Jsme všichni?", optal se Sagraš, bratr Mugzašův. "Je tady i Aedd s tím ubohým pacholetem". "Seš fakt dobrej, Hlino", poplácal ruindorského zloděje uznale po zádech Gerhard. "Já vim", nafoukl se dotčný, houpajíc malého chlapce na kolena. "Chci spát, strejdo", zaštkal hoch. "Já vim", usmál se Aedd, "Usteleme Simovi v poctivejch žoldáckejch dekách". "Sim?", ozval se Krochta, "Takže je to jedno z našich dětí". "No jo, je na seznamu", zahleděl se do Rhandirova seznamu kudůk Chinský, "Měli bysme ho vyslechnout". "Až ráno", namítl Aedd, příkrýváje bezvládné Simovo tělíčko kůží z berana, "Už spí, chudinka". Krochta rozdělil hlídky a druzi se odebrali na kutě.

Ladot Chinský seděl u zkomírajícího

ohýnku zachumlán do teplé daukenské pokrývky. Odporná stráž. Jak rád by se natáhl a pěkně si zdříml. Alespoň na chvilku, na chvilíčku. Nebo kdyby alespoň bylo něco dobrého k snědku. Někdo dobrého na zub, něco sladkého. Třeba cukroví... "Cukroví?", pomyslel si kudůk a mlsně se olízl, "Moskyt má cukroví. Plnej pytlík. V torně". Chinský se zatvářil spiklenecky, odhodil deku, klobouček si narazil hluboko do týla a vydal se plížením plazením vpřed, tedy k torně, ležící vedle pochrupávajícího vůdce Moskyta z Bažiny. Netrvalo dlouho, a pytlík plný cukrátek se neslyšně přesunul z Krochtovy torny do Ladotovy kapsy. A bez povšimnutí. Tedy ne úplně. V hromadě poházených věcí se zlověstně zaleskly zelené oči kouzelnické kočky Mafie. Také bez povšimnutí. Chinský se svalil k ohni a začal si cpát to svoje kulatoučké břicho až k prasknutí.

* * *

Ráno. Zlá zrzavá kouzelnická kočka se otřela svému pánovi o obličej, ten se však převálil na druhý bok. Proto na něj upěla proud silných myšlenkových vjemů. Do Krochty jako by udeřilo, vyskočil na nohy a rozeběhl se k Chinskému, klimbajícimu u ohně s hlavou zabořenou do ukradeného sáčku s dobrotami. "Vstávej, zmetku!", zaječel vůdce a nakopl malého nevinně se tvářícího kudůka špičatou botou. "Co, co co?", zašklebil se rozespalý Ladot a zakryl si tvář dlaní. "Vstávej a vrat', cos ukrad", rozpráhl se šikanistický vůdce k dalšímu úderu, "A vrátíš všechno, i kdybys to měl vyblejt, to ti povídám!". Ladot Chinský, nepředstavitelně vycúraný chlápek, se zatvářil jako hromádka neštěstí, jen ta očiska se mu leskla lstivostí. Ukolébal Moskytovu ostrážitost. Potom šlo všechno ráz na ráz. Než bys řekl švec, poloprázdný pytlík zmizel kapsy a malý alchymista se rozeběhl ke koním. Krochta zareagoval pozdě a navíc zakopl. "Ty prašivá kreatūro, já ti kožích vypráskám, to uvidíš jak ti ho vypráskám", ječel Moskyt za uhánějícím koněm, s tlustou postavíčkou v sedle, vesele juchající a cpoucí se kradenými lízátky. Vůdce se obrátil na kramfleku, tvrdé rysy jeho tváře povolily a ústa se protáhla do letmého úsměvu. Ladot Chinský zarazil koně na dohled od družiny a tam se utábořil.

I ostatní družiníci se probudili. Násilně. Neměli na vybranou. I kdyby se aféra s cukrátky odehrála v naprosté tichosti, to co následovalo, by se dalo hlučností přirovnat k požárnímu poplachu při možném vzplanutí královského sídla v Nurnu. Na obzoru, v jasné záři vycházejícího slunce, se

totiž vynořily dvě postavy. Jely koňmo, provázeny nelidským řevem jednoho z nich.

"Héjhaááá, to sou voníí!", rozeřvalo se na celé kolo vlasaté individuum a zaclonilo si oči dlaní, "Eéé, jóó, to sou voni, to sem je našel, kurňa, docela rychléé, néé?". "Ale jó", pravil s naprostým klidem ten druhý, "Bdí nad tebou Bílá ruka. Nad každým bdí. Haikhtla".

"To jsou Tanris s Alwynnem", vypískl Griffin Linfalas a upustil misku se snídání, "Tanris s Alwynnem jedou!". "Jó, sem to já, herdek ajť si flusnu na hlavu, esli to néjní pravda, váš Tanris Álfheim", zaburácel ten divný elf s crackama špinavýma od hnoje, rozevíraje přitom hubu dokořán jako rudý jícen sopky, "Přesně ten chlap, co je v družině tak děsně váženéj narozdíl vod ostatních, co je děsně respektovanej a kuliva němu sou vůbec Numský Numskejma". "Haikhtla, pravda a láska vítězí nad lží a mutantama", pozdravil Alwynn Bílá Ruka a mávl rukou na pozdrav. Většina družiny se zašklebila, ale bouřlivý příchod těchto dvou mužů zapřičinil, že se zapomnělo na noční krádež Ladota Chinského. Vůdce Krochta Moskyt svolal všechny družiníky a hodný strýček Aedd Ruindorský provedl výsledek malého Sima, hochu z therfastské obecně.

Sim se dal přemluvit, samozřejmě za několik posledních pomačkaných koláčků, které kdosi vytloukl z pana Chinského, a povyprávěl něco málo o tom, co se cestou přihodilo. O strašlivé bouřce, kdy blesky ozařovaly oblohu, o provazcích zpěněné vody, o burácení hromových ran. To bylo vše. Potom přišlo ráno. Ráno čisté a jasné. Všichni byli unavení, vůz se kodrcal po kamenité cestě, kdesi na severovýchodě se tyčily hory. A ještě ta hospoda. V ní přespali. A druhý den ráno, ten pán s holuby. Měl tolik holubů a děti je směly hladit. Sim vyprávěl o cestě do hor, a o strašných chlapcích, smrděli potem a špinou, kteří se vrhli na vůz. A dále už jen ten zběsilý útěk, cestou necestou, nekonečná doba osamění, hladu, zimy. Šel dlouho, potloukal se po nějakém hvozdu, točil se dokola, až jednou les prořídil a přešel v rozsáhlé pastviny. Bylo to k ránu, slunce se koupalo nízko v horizontu a hřejivé paprsky oživily zdřevěnělé a zkřehlé dlaně a nohy. Brzy nato Sim dočista vyhladovělý a zesláblý dorazil k velké cestě. A právě tam jej objevili potulní komedianti, vracející se z gorganských jarmarečních slavností.

Hraničáře Tanrise přestalo vyprávění malého dítěte zajímat, odvázel od sedla prut, z

kapsy vylovil několik vyzrálých červů, které pro takové příležitosti nosí vždy pohotově, a vyrazil k nedalekému potůčku na ryby. Brzy se mohl pyšnit vcelku slušným úlovkem. Vykuchaného pstruha, jehož vyhrzl hned na místě (jaképak s tím cavyky), nesl nad hlavou a vyřvával do kraje něco o álfheimských elfech, kteří zabíjejí jenom to, co sami sežerou, a nikdy víc, nebo něco v tom smyslu. Záhy však zjistil, že ryba je na jednoho elfa trochu moc, tak se zařekl, že malého Sima bude během výpravy žít, tedy alespoň do té doby, než se pstruh zkazí.

Vůdce, za pomoci ostatních, sesumíroval dostupné informace a rozhodl o pokračování ve směru na Gorgan až do té doby, než se střetnou s nějakou odbočkou na západ. Dolů k moři. To rozcestí leží kus na sever od rozcestníku na Naglin.

Cesta na západ by se dala popsat jako velice klidná a bezpečná. O malého Sima bylo královsky postaráno, zejména přičiněním hodných strýčků Aedda a Tanrise. Tanris, to ješitné chlapisko, se musel neustále kasat před ostatními, jak je dobrý stopař a lovec. Chvilí co chvíli se neslyšně vzdálil od výpravy a střelil po čem jen mohl. Mrtvolý zvířat však nechal tam, kde skonaly. K té kruté zábavě se připojil i pochybný hraničář Rántir, takže místa, jimiž družina projela, byla zbrocena krví a pokryta tělíčky nevinných tvorů (asi proto, že álfheimští elfové zabíjejí jenom to, co sami sežerou). Krochta Moskyt se celou dobu příšerně vztekal, že ti dva jsou vrahové a družina se courá jako smrad. Svého lamentování však brzy zanechal, nemaje pražádné podpory, krom tupých pohledů očí Bangordových, Gerhardových a Griffinových. To Ladot Chinský se věnoval plně svým myšlenkám. Přemýšlel o proroctví staré věštkyně, o osudu a jeho naplnění. A snad právě tehdy si usmyslel, že se o záchranu neznámé dívky zakleté v ropuchu pokusí. A koně zatím unaveně klopýтали, nejprve přes širé pastviny a lesíky, potom hlubokými bory, až se cesta počala vinout vzhůru, ke skalám.

"Hele, hoši!", zalkal plačtivě Ladot Chinský, když nabíral u lesní tůňky vodu do čutory, "Musím si vodsškočit. Klidně jed'te napřed, já vás doženu". "Přece tě tu nenecháme", ozval se dobrák Sagraš, bratr Mugzašův, "Před našincem se stydět nemusíš, my sme už na ledasco zvyklý, Ladó". "Jó, vychčij se mi třeba do báglu, já sem kámoš, chá", sprostě zařval ten nevychovaný elf Tanris a navrch táhle říhl. "Né, jed'te napřed", vypouil oči kudůk Chinský a zrudl do tmavě červená, "Mám tu nějaký

soukromý řízení".

Družiníci tedy nasedli na koně a naoko odcválali pryč. Hned za první zatáčkou však zvědavý álfheimský hraničář seskočil a počal se plížit mlázím zpět. Zbytek společenstva důstojně posečkal. Jak by také ne, každý má přeci právo na soukromí. I když na Álfheimu možná vládnou jiné pořádky.

Ladotova hlava se vynořila z dlouhého rákosí a bedlivě se rozhlédla. Vzduch byl nasycen kvákáním žab. Snad tisíce hrdelních skřeků splývalo ve zvláštní silný zvuk, jež naplňoval Ladotovo srdce vzrušením a očekáváním. "Žábá, žabičkáá", řá Chlapec prymista a rozhrnul rákos. Zelené tělíčko obojživelníka vystřelilo jako šíp do výšky, plácl sebou o hladinu tůně a zmizelo pod hladinou. Chinský se akorát upatpal od bahna, a tak není divu, že začal brzy nadávat jako špaček. "Krucipísek tatman, ajť se střelim, jesli ta vědma nebyla kráva", ozval se znovu nazlobený Ladot, brouzdající se stále bahnem kolem tůně, "To bude zase takovej trapas, až se vrátím celej vod bahna a smradlavej. To zas bude trapas". Ladot hrábl mezi zelené lodyhy a vtom se nějaký hnědý předmět svalil do bahna (jak by řekl klasik - vypadlo cosi hnědého a moc to zapáchalo). "Fuj!", zaječel pan Chinsk avý Aedd Hl máleHlína, "Tam n bahna se zdvihla malá bradává pracička a al se Griffin Li na patřila velké hnědé ropuše. Zvíře se vybatolilo na opevnou zem a sápal se rychle pryč, vydáváje ošklivé brblavé zvuky. "To je ona, má láska", vypískl kudůk radostí, bez odporu zvedl žabu do výšky a celou ji zulíbal, od hlavy až k patě.

Ladot Chinský stále čekal. Byl netrpělivý a našťavaný. Ta vědma si z něj ztropila žert a on teď bude ostatním pro smích, za šaška. Ropucha v Ladotově náručí měla ztrápený výraz a za každou cenu se snažila dostat ze zajetí. Marně. Chinskému došla trpělivost. Vstal a mrštil s ubohým tvůrcem o strom. Bezvzládné tyrané zvíře se rozpláclo o zem. V dále se ozval zlý záštiplný smích Tanrise z Álfheimu, který hned vyběhl říci ostatním o Ladotově příhodě s žábou. Chinský se mlčky vrátil a vyšplhal se do sedla. Měl zlomené srdce.

Nurnští projeli skalami a cesta se začala svažovat do údolí. V dále hořelo slunce krvavým západem. Další den na cestě.

Druzi rozbili ležení uprostřed cesty. Mistr Alwynn, ideologický předák zločinné organizace Bílá Ruka, byl vybrán jako

průzkumník, který sejde po ztemnělé vozové cestě dolů do údolí a zjistí, zda-li je bezpečná. S nechutným výkřikem: "Haikhtla", na důkaz neucty k recesivním rasám, se mocně zašklebil, přehodil přes křivý hřbet objemný sud s kořalkou a vyrazil. I zželelo se Krochtovi potrhlého zaprodance rasové nesnášenlivosti a v dobré víře nakázal své ošklivé zrzavé kočce Mafii doplnit průzkumný oddíl, hlavně však o dobrého informátora než o ochránce slabých. Čaroděj se opřel o balvan v příkopě a oddal se vysílání telepatických přenosů, tedy kočkokrochtích signálů. A hrdinové numští svalili se v blátivou zem a zachumlali se do poctivých houní.

Mistr Alwynn si to tak karasil po cestě, dávno již vyprchala jeho odvaha, teď měl oči vypouklé strachem, vždyť všude byla černočerná tma a stromy tolik nepřátelsky hučely bičovány vlhkým větrem od západu. "Cejtím moře", pomyslel si alchymista a brzy došel až do míst, kde skaliska pozvolna přešla v rovinu a kde úvoz vybíhal do stříbřitým svitem zaplavených rozlehlých plání Zámořských rolí. A kdesi daleko odsud Krochta Moskyt definitivně ztratil kontakt s věrnou kočičkou Mafii, neboť na takovou vzdálenost ani ta jeho nekonfesní kouzelnická moc nestačila. Inu, pro každého platí hranice možností. A Alwynn zůstal sám, docela sám. A ze tmy jej upřeně sledoval zelenavý pár smutných očí.

"Fuj, to je ale puch!", chytil se člověk Alwynn za nos a mocně polkl zvratky, jež minily prorazit si cestu jícnem ven na svobodu. "V tom křovíšti je snad doupě skunků nebo podělanejch krollich podvlíkaček!". A aby si spravil chuť, ukousl špunt od sudu a zhluboka se nachlemtal kořaly. Alkohol působil takřka okamžitě. Ne, Běloruký nebyl opilý, to v žádném případě, ale vyprchaly z něj veškeré obavy ze tmy a jiných smyšlených bubáků. "Mám chuť na procházku", zapištěl Alwynn a napil se ještě jednou, "Na činy veliké, na dálky nezměrné! At' každý do sebe ruma vrazí. Haikhtla". Bělorukého paže se zlomila v neuvěřitelném úhlu, opravdu velké gesto. A potom se ten skrček v podroušeném stavu, namísto pohodlné procházky po cestě, začal šplhat do kopců po pravé straně. Mafie nevěřícně zakroutila hlavou a v jejím kočičím mozečku proběhlo několik kočičích vulgarismů na účet svého pána, nějakého Moskyta, an způsobil, že se teď táhne potmě cestou necestou za ožralým chlapem, a to, nota bene, jenom za kus toho žvance. A skály jsou v noci tak zrádné!

Opilý alchymista, bývalý průzkumník, teď horal-sebevrah, notně si přihýbající ze sudu, se potácel horami dlouho, předlouho. Tu šel tam, potom zas onam, točil se dokola a pak zase zpátky a když mu na ochmelený rozum přišlo, že zabloudil, zařval jen: "Haikhtla!" a dříve se rozchechtal. A aby mu nebyla dlouhá chvíle při té pouti, začal si zpívat písničku.

xxx Píseň xxx

"Stůj a ani se nehni, sic tě provrtám střelou kalenou!", zařval hrubý hlas zpoza velkého balvanu. "He... he?", zablekotal opilec a slabě se zapotácel. "Co seš zač a co tu pohledáváš?". Na skalní rozsedlinu, ozářenou svitem luny vystoupil chlap s kuší v ruce. Vypadal jako horal, asi jím opravdu byl. Olysaly kožešinový kabátek, rozpuštěné vlasy a dlouhý divoký vous budily dojem divokého zjevu. "Sem Alwynn, mistr cechu Bílý Ruky, což je zorganizace na ochranu potřebnejch. Třeba uklízeček", zaškytal dotázaný. Horal provrtal alchymistu pohledem. "Ty seš vožralej, dyť ty seš normálně vožralej. Táhne z tebe laciná kořalka. Už notnou dobu poslouchám, jak tady po kopcích hulákáš. To je hned poznat člověk z města", usoudil vousec, "A to se nebojíš, že tě někdo přepadne? Hory sou zrádný a prej tu řáděj lapkové". Alwynn se nahlas zachechtal, vrátila se mu sebedůvěra a krev do tváří: "Na Bílou Ruku si nikdo nepříde, panečku, ta je mazaná všema masťma, vod hlavy až k patě. Ale víš ty co? Mám tady soudeček, tak spolu popijeme a seznámíme se". Oba dva si sedli na balvan a začali se zcela plánovaně opíjet. Alwynn se ve své dobrotě okamžitě přiznal, že se ztratil, že hledá kamarády, kteří spí na velké cestě a ti že ráno vyrazí hledat ztracené děti z Therfastu. "Za tvou dobrotu tě dovedu, kam potřebuješ. Ale hory jsou opravdu zrádné...". A hory zrádné jsou, jen co je pravda. O chvíli později, když se soudečku ukápla poslední kapka, odvedl horal svého svěřence přímo do pasti. Byl to totiž lapka, a poblíž jich bylo vícero. Ubohý alchymista se ve své opici ihned dobrovolně vzdal, nechal se svázat a odvléci neznámo kam. Ale to už Krochtova kočka neviděla. Už dávno, hned, jak zachytila slabý signál svého pána, se vrátila k němu.

* * *

"Alwynn de pryč s nějakým chlapem", vykřikl Krochta a několik spících druhů se

probudilo, “A je prej totálně vožralej. Zachytil sem Mafii”. “To je přece vůl”, zaskuhral Bangord hlasem zmutovaným rozespalostí a ulízl si přeželou kšticí. “Dem mu na pomoc, né?”, vyskočil Aedd Ruindorský a škodolibě kopl do Orglaffa Bezbrady, válčího se v neuspořádané hromadě houňi a teplých pokrývek. Nic nechápající trpaslík, oděný jen ve staré zelené spodky a dlouhé rádobý bílé podkolenky, se vztyčil v celé své velikosti a rozmrzele pravil, že příště Aeddovi rozbije hubu. Ze tmy vyskočila uříčená kočka Mafie a hlasitě zamňoukala.

Záchranná výprava, čítající Krochtu, Bangorda, Orglaffa, Aedda, Tanrise a ještě jedno zrzavé zvíře, vyrazila narychlo do hor. A zlá kouzelnice micka je všechny brzy dovedla na místo, kde ještě pořád stál bukový sud, tedy prázdný Alwynnův soudek. Druzi se sesedli a dali hlavy dohromady. “Pošlu kočku, aby se trochu porozhlídla”, pronesl vážně Moskyt, “Ale myslím si, že Bělorukej je na tom nejspíš blbě”. “Má co chtěl, je to šmejď”, rozhulákal se Tanris, prý elf s duší barbara, což je nejspíš dědičné, “Kdyby bylo na mně, tak bych ho nechal chlcínout v křečích, jak to dycinky sám přeje vostatnímu”.

Po nějaké době se Mafii konečně poštětilo. Objevila tichý zástup tří lumpů, vlekoucích svázaného Alwynna. Alchymista se tvářil jako hromádka neštěstí, hlasitě škytal a pofňukával. Kočka se otočila na zadních a vyrazila pro změnu hledat svého pána. Už byla moc daleko.

“Tak Alwynna nám vedou svázaného na konopnej šňůře jako to podsvinče!”, zatvářil se vážně vůdce Nurnských, když mu problemsky hlavou Mafiiny obcludné vjemý, “Musíme posečkat na kočku, aby nám ukázala správněj směr”. “A kolik těch hajzlů je, smim-li se voptat?”, ozval se Aedd z Ruindoru. “Tři”. “Rozdrtim jim ksichty”, zapřisáhl se Orglaff Bezbrada, směšné stvoření bez vousů a osobní cti.

Tímto způsobem se pátrající družinici snažili udržet stopu a stíhali nepřátele, kteří dokonce i přešli již známou cestu a vyšplhali se do skal na protější straně. Někde tam však zmizeli. Ubohá utahaná Mafie je už nenašla. Mozek jí vypovídal službu a pálily ji pacičky. Ubohé týrané zvíře. A Alwynn Bílá Ruka, zvaný občas Velký, zmizel beze stopy...

* * *

Zbytek Nurnských, osiřelá čeládka, už té noci nezamhouřil oči. “Už bych neusnul, né, dokud se nedovim, co je s Alwynnem, tak dočista určitě

neusnu”, posteskl s Griffin Linfalas, oblékl se a ozbrojil a zasedl ve vysoké trávě pod skalkou. Ladot Chinský, známý obětavec, šel ke koním, hlídat. Dobrovolná varta. Kouzelník Sagraš si potichu nervózně omílal zaklínací formule, aby je nehojným používáním náhodou nezapomněl. Válečník Gerhard chluhatou pazourou přejížděl zánovní ostří svého meče a přihloupel se usmíval, majíc takřka dětinskou radost z hlasitého cvrkotu lučních kobylek. A Rántir? To je podivná osoba. Nesympatická, bez přítele. Zalezl do houňi a hlasitě chrápal. Jako jediný. Stranou od všech.

Poklidné hloubání nurnských dobrodruhů vyrušil zvuk kroků. Ze směru odkud přišli. “Stůj, kdo tam?!” vyštěkl Chinský a poodstoupil od koní. Dva cizinci se proti němu rozeběhli a zachřestily tasené zbraně. “Popláááh, poplááh”, zaječel Chinský, naslepo vystřelil z kuše a rozhodl se pro rychlý ústup. Griffin se přikrčil, chráníc tak malého Sima, a i ostatní zalezli do všelikých děr, tahaje za sebou sbalené torny. Rántir se probudil, naházal nejnutnější věci do torny a vrhl se po zbraní. Pozdě. Jeden z nově přichozích, barbar, se vrhl k němu. Ladot se věnoval překotnému ústupu, odhodil kuši a vytrhl z pochvy krátký mečík. “Vzdát se, vzdát se, hajzli jedne!”, zařval kdosi nad Griffinovou hlavou a rozeběhl se z příkré kamenité stráně dolů, “Síc Uff rubnout co sa pohnout... uááá”. Bum! Třetí z nočních útočníků zakopl o balvan a nekontrolovatelným pádem se zřítíl a pár metrů níž. Pád byl doprovázen zvuky kutálejících se plechových kamen. Griffin použil jakýsi bezmeg. Kouzlo, jím způsobené rozšířilo jeho modré zornice na plnou šíř očí. Sice hnusný pohled, ale zloděj mohl vidět jako vedne. Okamžitě se zahleděl do tmy a spatřil mohutného oplechovaného krolla, pátrajícího hmatem po ztraceném kyji. “Uff mít rozbitou držku, hajzli, to zaplatit vědrom krvi!”, zařval postižený. “Nahóre je náák vobluda!”, zaječel Linfalas a vystřelil tím směrem několik šípů, čímž krolla popudil do nepřičetnosti. Zraněný Rántir se rozhodl pro bezhlavý útek. Svou záchranu bláhově spatřoval ve skrytu pod kopyty koní. Tam jej trpaslík znovu dostihl. “Vzdej se, kupče!”. “Ano, ano, prosím, ano”, klekl si nezkušený hraničář na kolena a začal šáttrat v torně. Nahmát flakónek, svoji poslední naději. Prásk. Trpaslík Rántira ošklivě nakopl, lahvička opsala oblouk a roztránila se o kameny na tisíc kousků. “Nech se svázat, nebo ti rozmaširuju škebli nacimprcamp!” Rántir, nedbaje na svou

osobní hrdost natáhl ruce, a kdyby tak neučinil jeho přemožitel, spoutal by se snad sám. A nepřítel jej vlekl temnou nocí po cestě vzhůru. Nikdo z Nurnských nepřiběhl ubohému druhu na pomoc. Vůbec nikdo.

Na cestu dopadly mohutné nohy mohutného krolla, oplechované tělo zahučelo vzduchem a teď teprve nastal ten správný tanec. Do Nurnských jako když střelí, vesměs začali prchat. Tu a tam sice někdo zaútočil, uštědřil ránu, dokonce i Sagrašovy blesky v krátkých okamžicích problemskovaly tmou, ale co naplat. Ladot Chinský dostal takovou řachu přes přibíci, až přišerně zašilhal a rozplácl se na zemi. Jenom chudák Gerhard, duše dobrá, zůstal na inkriminovaném místě opuštěn všemi. “Vzdaj se, hňupo!”, zaburácel tupý kolos. “Dobře, vzdávám se”, usmál se důvěřivě Gerhard a odhodil meč. V následující chvíli dostal pořádnou facku, až se mu podlomily nohy. Prohrál, byl zlomen. Dostal pouta a kopanci byl dohnán ke spěchu. I nepřátelům docházely síly. Gerhard ve své dobrotě, snad aby krolla nepohněval, se ani nevzpouzel a dokonce utíkal se svými pány jako nejrychleji mohl! Za chvíli se krajinou rozhostilo ticho. Nurnští hrdinové, krvácející z četných ran, se shromáždili nad tělem pana Chinského. Ten se brzy probral z bezvědomí a mlčky se odplazil do stínu modřínů a uleh v mechu. Tam vyzlykal a úpěl tak žalostně, až srdce plesalo. Maličký Sim, vyděšený k smrti, zvrátil opodál. “Kde je, kakraholte, ten zapráskanej Krochta?”, zanađával si pěkně od plic Sagraš a snad se mu i ulevilo. “Je to vůdce a prdí na nás”, posteskl si Griffin, “Taky sme tady mohli všechny pochcípát jako hejno začmelíkovanej slepic”. “Žbuchle v puchle”, zablekotal chudinka Ladot, ale nikdo se mu nesmál. Taková rána do hlavy už zamíchala zdravým rozumem jinším chlapům. Třeba Rvizovi Hnisovi.

* * *

Průzkumná výprava vedená Krochtou si vytyčila jako hlavní cíl objevit místo, kam ti tři odvelykli ubožáka Alwynna. To se jim po přehršle hodinách opravdu podařilo, však veškeré zásluhy by měly patřit právě Mafii, zrzavé kouzelnické kočce. Průzkumníci se zastavili na jihozápadním okraji hluboké skalní pukliny. “Je to támdle. Támdle naproti”, zašeptal kroll Bangord a ukázal dlouhatánskou paží před sebe, “Vidíte ty světýlka?”. “Jó, vypadá to, jako by tam měli vykutaná komůrky ve skalách”, přitakal horlivě Aedd, “Asi jich v tom doupěti bude víc”. “Měli

bysme jim všem rozpárat břicha, prasákům zlodějskejmu”, rozčílil se hrubián Tanris tak nahlas, až mu Orglaff musel bleskurychle zacpat tu jeho uslantanou hubu. “Myslím, že se vrátíme k našim. Snad tam Alwynn do rána vydrží naživu. Těch lapků tam může bejt klidně vícero”, začal pan Moskyt vymýšlet plán na záchranu druhu. “No bodejt”, přidal se Aedd, “V noci je houby vidět. Eště bysme se posekali navzájem”. Hrdinové se vrátili co nejkratší cestou zpět k posekanému zbytku Nurnských.

“Stůj, kdo tam?”, ozval se nejistý hlásek z přímí na kraji cesty. “Co blázníš, kašpare, to sme přece my”, vyhrkl zlobně Krochta. Ze skrytu stínu se vynořily zkrvavené postavy zbylých družiníků. “Co se vám, probůh, přihodilo”, otázal se Aedd. “Přepadla nás náká cháska nečistá a vodvlekla Gerharda a Rántira”, pronesl vyčítavě Griffin, “Neměli sme se tchat. Já to říkal”. “Žbuchle kuchle”, zaštkal slabounký kudůči hlásek z mechu a kapradí. “Co se mu, u všech prašivek, přihodilo?”, záupěl nad nebohým Chinským ve svitu zažehnuté lucerny Aedd Hlína. “Nó, dostal na držku, to je toho, tak je krapet vykojenej”, zaburácel hrubým hlasem elf Tanris a vyndal si ze svého nepořádného felčarského vaku špinavou gázu a odporně páchnoucí kozlí mast. Potom ještě křivou rezavou jehlu, původně na štipování starých ponožek, a ševcovskou nit. Poklekl k ubohému kudůkovi a začal jej sešívát dohromady. A tou smradlavou mastí chudáka pomatlat od hlavy až k patě, to prý aby se brzy zahojil. Rituál zakončil tím, že kolem pacienta divoce zakřepčil, třikrát dokola a potom obráceně, a zanotoval nějakou strašně sprostou álfheimskou píseň, údajně prý k zahánění zlých duchů. “Tak a teď si eště vodflusnu do všech světovejch stran a eště pak nahóru a dólú, to pro síchr”, rozeřval se ten léčitel a učinil, jak řekl. Dlužno dodat, že ač se to zdá nemožné, Chinskému se skutečně ulevilo a co víc, vrátila se mu paměť. Bangord se postavil na hlídku a ostatní šli konečně dospat to, co zameškali.

* * *

“Vstávat, vstávat, ouplně sme zaspali!”, zalarmoval své druhy ranní ptáče Sagraš a jal se je tahat po jednom z plechu. Dokonce i Bangorda, který, hlídka nehlídka, docela obyčejně pochrupával v poloze skrčenec. Nurnští se opásali tlustou kůží a plechem, přesně tak, jak činívají před bojem, chopili se svých vražedných nástrojů a vyrazili pěšky ke skalní průrvě ze včerejší noci.

* * *

A kdesi v dálce, u malé tůně, ztýraná žába zacukala nožičkou a probrala se z bezvědomí. Ó jak žalostně zakvákala. Zubožené stvoření ztýrané člověkem. Vlekouc za sebou levou přední nohu se rozhodla odpalzit se zpátky k vodě. Ale co to? Podivný úkaz. Před časem políbený obojživelník se začal pomalým procesem převtělovat v lidské stvoření. Onedlouho bylo lze v blátě spatřit ležící dívku v potrhanych šatech. A ona, sténajíc a hlasitě oddychujíc, se opřela o strom a její hlavou běžely myšlenky, zprvu zmatené, leč formující se v ucelený základ. Osud a věštba se naplnily. Prokletí bylo jednou provždy zlomeno, i když za cenu potoku krve.

* * *

Dnes se šlo podstatně lépe, dobrodruzi dokonce narazili na vyšlapanou pěšinu, jež je k překvapení dovedla k dlouhému provazovému mostu na druhou stranu. Před mostem hrdinové zalehli ve strategických pozicích. Pozorovali a vyčkávali. Most končil slepě na malé plošince. “Vidíte ty střílny?”, upozornil všímavý Aedd Hlína, “Tam nebude lehký se probít”. “Vypadá to, že tam maj vejtah. Vidíte tu železnou klec?”, přidal se Griffin Linfalas, “Spouštěj se tudyma k votvoru tam dále. Asi je to jedinej vstup. Pěkněj průšvih. Na to nemáme”. “Zatím počkáme a budeme pozorovat”, navrhl Orglaff Bezbrada, braje přitom ohledy na Sima. A dobře že tak.

Vyčkávající družiníky vyburcoval z netečnosti zvuk skřípajícího řetězu. Jejich nečesané hlavy vyhlédly zpoza rozeklaných balvanů. Řetěz, na němž visela klec, se dal do pohybu. Mizel ve zkále, v takové malé díře. “Ve vejтахu sou náky dva lidi. Esli mě zrak nešálí, tak kroll a trpajzlik”, zahlaholil až nebezpečně nahlas elf Tanris. “Počkáme až přejdou a pak je za zatáčkou rubnem”, ozval se do té doby mlčenlivý Krochta Moskyt, vůdce a tedy zodpovědná osoba, “A ty, Sime, běž si hrát vo kus dál. Strejdové si potřebujou popovídat”.

“Uff plivat vztekly hleny, když jít přes houpavej most, po kerym se dycky poblejt, a to jen kuliva těch hajzlam!”, hulákal kroll, zřejmě jménem Uff, až se skály otráslas ozvěnou, když definitivně přešel vzpouzející se provazovou lávku. “Hele, nebud’ vzteklej, de nám přece vo kořisť, né? Tak žádný mordy, né jako s těma dětima”, snažil se jej uchlácholit ten druhý, ale i na něm bylo vidět, jak je vzteky bez sebe. Měl ovázanou paži a strupy v obličejí. Když zmizeli z přímého dohledu od

pevnůstky, vyrazili Nurnští, poschovávaní po skalách do útoku. Krochta se vzepjal a z jeho nenávistných očí vyšlehy blesky. Stejně tak učinil i Sagraš. Zbytek vcelku potichu dokonali Aedd, Griffin a Tanris střelbou. Do bitky se odkudsi přimotal i Bangord a dorazil trpaslíka. Mrtvá těla byla odvrácena a zamaskována. Potom družiníci sebrali Sima, hrajícího si s oblázky a rozhodli se pro rychlé stažení zpět k cestě. Ale neviditelnou kočku Mafii nechal Krochta na stráží. Uvelebila se v okně střílny a brzy usnula.

* * *

Vraťme se však o pár hodin zpátky. Bylo časně po ránu. Skalami se rozléhal zvuk kroků a ozvěna s sebou nesla žalostné vzlyky. Bylolve spatřit podivnou čtyřčlennou skupinku poutníků. Jeden z nich se velmi odlišoval. Barbar. Byl plně ozbrojen a oděn v teplých kožích. Není divu, vždyť nad rámem bývá v horách dosti chladno. Zato ti tři ostatní! Šlo snad o spolek horských otužilců? Vždyť všichni byli nazi, až hanba mluvit. Navlečení jen do různobarevných spodek, ruce svázané za zády, přes hlavy natažené pytlíky od mouky, pod krkem převázané. Nebyli to otužilci, alespoň ne dobrovolní. Byli to zajatci. A ten mocipán je někam vedl.

“Au, au, au”, zaštkal spoutaný hraničář Rántir, “Ukop sem si palec, sem dočista zraněnej”. “Hubu drž, nebo ti eště ukopnu hlavu a budeš mít to zranění tuplovaný”, pohrozil padouch. “J... je mi z... z... zima”, rozbrečel se Alwynn, ponížený mistr cechu, až mu nudle prosakovaly skrze moučný pytel a na hrubém plátně tvořily slizké mapy. Třetí zajatec, Gerhard, se choval pokorně. Útrpně škobrtal přes kameny, občas usykl nějakou tu sprostotu, avšak jen potichu, potichoučku. Zanedlouho podivný průvod zastavil na cestě, barbar sňal oloupeným pocestným z hlav kápě a přefízl konopné provazy, zařezávající se jim do zápěstí. “A te táhněte, smradi, a běda, esli vás tady někdo z našince eště někdá změrčí. Páč to bysme potom museli... kch”, a přel výmluvně nataženou dlaní přes hrdlo. Strašné gesto. Následně, považujíc tak věc za skončenou, se otočil na patě levé škorně a vyrazil dále na jihozápad. Zřejmě po své další práci. Hanbatí družiníci, třesoucí se zimou, zostuzení a okradení, se rozeběhli poklusem dolů po cestě směrem, kterým tušili ležení Nurnských. Ke svému překvapení jej shledali prázdným, jen stádo koní zde spásalo chudičké trsy trávy mezi kamením. A chlapci si lehli do mechu, navzájem se zahrávajíc

vlastními těly v toužebném očekávání prvních hřejivých paprsků slunce.

Gerhard, ležící na kraji, zaslechl kroky. “Někdo sem zase de, ale tentokrát sám”, upozornil opatrně své dva společníky a vykoul zpoza balvanu. Spatřil zuboženou ženu, kudůčku, špinavou a potrhanou, její obličej byl bledý a plný táhlých strupů a zaschlé krve. Její černé zcuchané vlasy vlály ve větru jako nějaké divoženice. Opírala se o sukovitý klacek, máje levou paži ukotvenou v provizorních dlahách a narychlo obvázanou na cáry roztrhanou spodnici. Gerhard, tak jak byl, vyskočil z úkrytu a radostně zvolal: “Hola, mladá paní, kam si to špacírujete?”. Žena, snad naprostým vyčerpáním, možná z pohledu na nahého chlapa v rozervaných kožených spodkách, vytřeštila své modré oči, upustila berli a omdlela. Dobrosrdeční chlapci ji odklidili z cesty, aby ji nepřejel případný povoz, a uložili ji do měkkoučkého zeleného mechu. “Hle... hledám pana Ládo... Musim najít...”, zanaříkala, když mdloby povolily a upadla do spánku. “Koho ta potrhlá ženská myslela tím Ládo?”, zadumal Rántir. “A néjni to ten náš Chinskej?”, ozval se do té doby nemluvný alchymista Alwynn, “Von se nezdá, proutník jeden, hehé”.

* * *

Nurnská družina se opět setkala. To bylo jáso. Sagraš ihned ve vyhaslém ohništi, pozůstatku po věřejším táboráku, rozkřesal oheň a Griffin rozdělil mezi hanbatce houně. “Ty, Krochto, mám pro tebe smutnou novinu”, řekl Gerhard, máje v očích slzavé oudolí, “Chcíp ti kůň. Ouplně zničehožnic tak nešťastně zařehtal a svalil se na bok. Potom chvilku kopal kopejtkama a bylo po něm. Nemohli sme nic robit”. Moskyt zsinál. “Já to tušil, to ta prokletá komediantská baba. Prorocství se naplnilo”. A měl pravdu. “Jó, a Chinskej tu má návštěvu, čeká támdlejc v kapradí. Je to ženská, hehé”, rozchechtal se Běloruký a ukázal k modřínovému háji. “Ale aby ses nehněval, tak takhle vypadala už když přišla”, ozval se Rántir, “My sme na ní ani nešmátli”. Ladot Chinský k bujarému veselí ostatních zrudl jako rak a vrhl se k potlučené kudůčce. “Žába, to je žába. Já to věděl”, začal koktat malý kudůk a vzal dívku do náručí, “T... to je tra... trapas, muj trapas”. Potom odvrkl zubožené děvče ještě hlouběji do lesíka tak, aby na ně nebylo vidět, což zapříčinilo ještě větší salvy smíchu. Tanris, ten chorobný kleptoman a zvědavec, padl do trávy a jal se plížiti za nimi.

Dívka se probudila. “Jsi to ty...”, usmála

se spokojeně a položila hlavu na jeho klín. “Jó, sem Ladot Chinskej, jó, jó”, vyblekotal ze sebe ten chlápek, trapič žab, ale jinak čestný a hrdý gwendarroňan. “Děkuju ti”, rozplakala se ta žabí slečna, “Šla bych za tebou na kraj světa. Budu ti sloužit, vařit, prát, poklízet. Jen mě nech u sebe”. “Ne... nejsem z daleka. Takříkajc vod Nurnu. Postarám se vo tebe. Za to, jak sem byl k tobě šerednej”, slibuje kudůk tomu děvčeti, jež si následky úderu o strom zřejmě ponese celý život. Alespoň jizvy. “Jmenuju se Grimel”, pronesla tenoulínským hlasem a znovu omdlela. “Felčááár”, zavřeštěl nešťastně Ladot, “Rychle, zavolejte toho Tanrisa”. Álfheimovec se vztyčil nedaleko Chinského. Všechno slyšel. Šíleně se rozchechtal. “Huhúúú, huhúúú, je to žabááá”, rozechvěly se skály burácivou ozvěnou, “Hnusná žába a Chinskej je hnusnej voblizovač žab. Hnusnej Žabák, chééé!”. A s těmito ostudnými skřeky se rozkřepčil álfheimským vítězným tancem a sprostě vykřikoval na účet těch dvou ty nejhnusnější urážky, které ho napadly. Divný elf, tenhle Álfheimovec. “Tak, sakra, vošetříš jí nebo né?!” , ozval se Ladot, který i v této těžké chvíli zůstal při Grimel. “Hééé, žaby a ropuše neléčím, skrčku”, rozvibroval hlasivky dotázaný, “Ty totiž akurát žeru!”. Ladot odnesl Grimel k ohni, něžně jí podložil hlavu kožešinovým kabátem a provizorně ji ošetřil několika lektvary tak, že mohla být schopna alespoň pochodu. Alespoň k něčemu je ta alchymie dobrá. A zbytek dokonal nezkušený hraničář Rántir. Po krátkém odpočinku se družina rozhodla sjet dále do údolí. Orglaff Bezbrada vyskočil do sedla a koni se rozjely nohy. Když se potlučený trpaslík zvedl ze země, zanaříkal: “Koni, muj koni. Co ti je? Felčááár”. Tanris koně, pokulhávajícího v kruhu, prohlédl a zvažněl. “Nevim, co mu je, do řiti”, zamumlal hraničář, “Má voteklý klouby. Nejspiš náká infekce, ale moc prapodivná. Nevim, co s tím mám dělat”. Orglaff koníka pohlídl po nozdách a vzal jej za uzdu. Ladot vysadil Grimel na svého poníka a také se chopil otěže. “Tanris koně neléčí, ten je totiž akurát žere”, pošeptal Alwynn Gerhardovi. Oba se svorně zasmáli. Už jim bylo zase dobře. Vypadali jako hastroši v těch vypůjčených svršcích. A Gerhard si zasunul za opasek vypůjčený meč z výprodeje.

* * *

Procesi daleko nedošlo. “Fůj, to je smrad”, zalapal po čerstvém vzduchu Aedd. “To je skuňčí hnízdo, co sem ho vobjevil včera”, hrdě

se hlásí ke své neslavné průzkumné výpravě alchymista Alwynn. Zřejmě mu už otrnulo. “Ba né, tady hnije maso, chlapi. To je přesně stejnej smrad, jako když zapomenu na slunci nebožtíka nebo flák vepřovýho k vobědu”, ozval se hrobník Bangord. “Prohlédáme to tady. A malýho Sima radši držte dál”, nakázal vůdce Krochta Moskyt z Bažiny. Po zevrubné prohlídce pangejtu hrdinové odhrnuli do očí bijící hromadu klestí. Hrůzou rozšířeným očím gwendarroňanů se naskytl pohled na rozbitý povoz a... pět mrtvol. Z toho dvou dětských. “Upf”, ozval se dávivý zvuk z Griffinova hrdla a vyvrhl ranní snídani Orglaffovi na nové botky. Potom už to šlo řetězovou reakcí. Nurnská družina našla spásu na druhé straně cesty. Tam se všichni svezli do trávy a chladili si bledé tváře chladivým větříkem. Dlouho trvalo, než někdo promluvil. “To je tvoje práce, Bangorde”, otočil se na krolla Orglaff Bezbrada, “Seš přece jenom hrobník. My na to nemáme žaludek”. “Vykopej jim hroby a řádně je pochovej”, ozval se rozřeseným hlasem Krochta, “A potom zjistí, co to bylo za děti. Tady máš Rhandirův seznam”. “Já neumím číst”. “Tak s tebou bude Tanris, tomu mrtví nevaďej”. Tanris číst umí a jde rád. Alespoň bude moci všem nebožtíkům prohlédat kapsy.

Mrtvá těla patřila kočímu, tlusté kuchařce a panu učiteli Pulkasovi. Identifikace dětí však byla prvotním interesem. Tím menší byl devítiletý černoušek Bumbun, syn přesporní rodiny z černovršských hor. Patřil k jednomu nepočtenému horskému kmeni. Druhé dítě byl už vlastně muž. Věčný repetent kroll Dergl, ve věku nedožitých třinácti let. Stvoření nezdvořilé a blbě. Je až s podivem, že právě jeho skon vyvolal mezi Nurnskými největší vlnu hořkosti. Že by vzpomínky na dětství? Snad.

* * *

Rozcestí v údolních pláních, na severu zdvihající se pohoří. “Vzpomeň si. Spali ste tenkrát v táhlej hospodě, Sime?”, optal se vlídně Griffin Linfalas malého chlapce, posazeného v sedle před elfem Tanrisem. “Ano, pane, myslím...”. Nade dveřmi nevzhledené pastoušky z hrubých klád, obklopené verandou s několika schůdky a stájí zamčenou na masivní visací zámek, se ve větru klímala skřípající cedulka s téměř rzí zakrytým nápisem Taverna Na koncích.

Buch, buch, buch! Tanrisova obří pěst zalomcovala zamčenými dveřmi. “Héj holááá, je tam někdoóó?”. Nic. Jen skřípot vývěsního štítu byl odpovědí. “Herdek, co je toto za hospoda?

Zavřetá k chlapum s žízni?!”), odplivl si odporem kroll Bangord, jemůž po nedávné pohřební ceremonii pořádně vyschlo v krku. “Já chcu žrát zas jednou pořádný žrádlo!”, zařval Tanris a znovu zalomcoval pevnými dveřmi. Někde v úrovni elfova pasu se v křídle otevřelo maličké okénko. “Co je, griškhag?”. Hraničář s úlekem poodskočil a i zbylí udiveně vzhledli. Z okénka se na ně zašklebila divoká skřetí hlavička. “Tfuj, to sem se lek”, zaklel Aedd Hlína a tasil kuši. “Počkej, Hlínó”, zarazil věhlasného zloděje Orglaff Bezbrada, “Ty seš tu hospodskéj, skřete?”. “Ušgh bhag”, pokýval hlavou hnusný skřet, “Pomahač”. “Dem do skřetí hospody?”, otočil se na své kumpány útlocitný Moskyt. “Hele, když je hlad a žízeň, tak de vkus stranou”, pronesl rezolutně kroll Bangord. Družina vkráčela do temného špinavého lokálu a rozesadila se kolem stolů. Každý si ihned objednal pití, skřet, hygieny zřejmě neznaje, roznesl zvětralé pivo a kopřivovou kořalku dle libosti. Nic jiného v denní nabídce stěně nebylo. “A co to žrádlo?”, zadupal vztekla Tanris Álfheimský. “Zavolám paní”, odvětil rádobý úslužný špinavý prtavec a odběhl malými dveřmi do soukromých částí putyky.

To, co se dělo v soukromí nevlídného hospodského sklepení, nikdo z přítomných neviděl. Hnusný skřet s s chlípým funěním sestoupil po krivých schodech a rozžehl louč na stěně. Odložil otlučené křesadlo a ve svitu plamene se v jeho chlupaté dlani zaleskla skleněná lahvička. “Glušk heg!”, zachrčel skřet. V rohu se cosi pohllo, rezavé řetězy zavržaly. Tam, v koutě, k masivnímu oku, trčícímu z nízkého stropu, visela přikovaná žena. Tedy spíš dívka, pravda, postarší, které však z dlouhého pobytu zde ve vlhkém nevlídném podzemí a snad i trýzní z prožitých hrůz zbělel ne jeden vlas, tvář měla nepěstěnou, kadeře nečesané, oči uplakané. Škubla sebou, ale to bylo marné. Snažila se vykřiknout odporem, ale to bylo také marné. Roubík jí svíral ústa. “Neboj, holubica, dnes tě neuhryznu. Snád večír, až hosti vypadnou, miluša, grgšagh...”. Zajatkyně se odhodlaně svezla, až kam jí řetěz dovolil. Byla zlomená. Vždyť jak už dlouho musela snášet ponižování a chlíplosti od toho zprodatce zbaveného jakýchkoli morálních hodnot a zábran. Hanbou by se propadla. A vzpomněla si, jak už to bylo dávno, když ji a její rodiče, zámořské rybáře, přepadli lapkové a okradli o vše, co jim patřilo. Ji potom darovali tomuhle zvířeti. Prý za jeho dobré služby. Fuj.

Skřet se přiblížil a láskyplně se zahleděl. Obsah lahvičky si nalil do hrdla a blaženě zamlaskal. A potom, náhle, jeho údy se protáhly, tvář ztratila své typické ochlupení, rysy změkly. Rázem tu stála žena, jako by té spoutané z oka vypadla. Ale sprostý skřetí dialekt, ten zůstal. Hostinská sáhla do truhly a oblékla si o něco čistší a zachovalější šaty.

Hostinskou přivábilo zlobné bušení z lokálu. To Tanris, za podpory některých dalších otrapů, mlátilpěstí do stolu a skandoval: “My máme hlad, my chceme žrát!”. “Držte huby, chlapiska, nečekala sem takovej nával”, zaječela paní domu. Hrdiny tento ostrý tón poněkud zarazil. “Jídlo mám, ale musíte si ho uvařit. Támdle je krb, přitáhnou nějaký flaksy a snád i nákou tu delikatěsku, prostě takřikajc chuťovku, né?!”. “No co je toto za hospoda?”, otázal se vychovaně kroll Bangord, ale po té, co jej žena zpražila zlým pohledem, zmkl jako puťka. A zatímco několik dobrovolníků odběhlo do třevníku pro trochu toho otopu, knajpárka došla pro velký začouzený hrnec a naplnila jej ze spíše masem všelikým, vesměs zeleným, prostě takovým, které si skřeti ponejvíce vychalují. A druhý kastrol naplnila bramborami, a ty samozřejmě nemyté a neškabané postavila na oheň a uklohnila je. Družinici si nacpali břichy a byli spokojeni. Paní už dávno odběhla a vrátil se skřet, který prohlásil, že paňmáma odešla do vsi a už se nevrátí. “A bude nákej ten dezertek?”, vehementně se dožadoval dalšího přísunu potravin nenažraný Orglaff Bezbrada, ten chlapík, co určitě jednou pukne. Oba dva hrnce totiž zely naprostou prázdnotou, Bangord ještě poslední zbytky, ulpělé na stěnách, vylizoval svým drsným jazykem. “Hešleg”, zaradoval se prtavec, “Mám tady už eném žabí stěhna ve volejčku nakládany”. Tváře Nurnských se zkrivily odporem, ne však ta trpaslíkova. Když ochutnal nevábne syrové žabí nohy, louhované zřejmě v kolomazi, vytáhl ze skřeta ještě jednu sklenici do zásoby. “To spořádám až doma”, olíz se labužnický Bezbrada. “Divná hospoda”, pomyslel si Krochta, “Ale co, jinej kraj, jinej mrav. “A te bych šel chrápat”, ozval se Orglaff Bezbrada a táhle zív. “Nó, máme tady pro pány pokoje”, vycenil špičaté zuby krčemní pomahač a už pomýšlel na to, jak poutníky pěkně rozděli na dvoulužkové cimry a pak je bude moci v poklidu okrást. Gwendarroňanům se to však mnoho nelíbilo, a tak skřetovi ztuhl úsměv a pravil, že na pokojích jsou stejně jenom švábi a štěnice, takže se ani nediví. “Já se vyspím klidně pod stolem”, řekl Aedd, “Mně je to jedno, hlavně když dodřím svůj

předepsanej denní příděl spánku”. Nurnští na prkenné podlaze rozbalili deky a odebrali se spát. Jen kroll Bangord, když všichni usnuli pokojným spánkem, připlížil se k Orglaffově bagáží a do milované žabí pochoudky naplil sliny zelené, táhlé.

Ráno bylo kruté. Skřet byl na nohou už od rozbřesku, cupital po místnosti se smetákem, spíše se však o něj opíraje, a přeukrutně falešně pískal táhlé tóny, jež se stěží mohly pojit do jedné písně. “Spal sem jak na trní, vůbec sem si nevodpočinul”, zakňoural válečník Bezbrada, “Je mi šoufl”. “Neměls žrát to svinstvo”, vynadal mu Sagraš. Ale neměl pravdu. To temná kletba staré komediantky se začala naplňovat. Ještě dlouho budou Orglaffa ve snech pronásledovat přízraky, pokud dříve, než kouzlo pomine, nezemře vyčerpaním! Nurnští hrdinové se, ač neradi, spakovali a jen tak letem světem vytáhli z ošklivého prt'avce několik cenných informací. Tak především. Kraj, ve kterém se octli, je severozápadním výběžkem Gwendarronu. Hranice se severními kraji je tvořena řekou Kanici, ve vznešeném jazyce Cantharom, jež se vlevá do moře, a Helegonskými horami, s nimiž měli Nurnští po průchodu průsmykem Emerun tu čest se setkat. Cesty z křížovatky, u které byl hostinec svého času vystavěn, směřují na Emerun, na Dymor, což jest poslední královské opevnění na Moriondu, a třetí cesta míří ke vsi Kubruk, dále pak ke zřícenině Tohiru už prakticky neexistuje. Škoda, že skřet je jenom skřet a nemohl tedy říci více. Hrdinové se ještě dopídili, že před časem zde byla ubytována therfastská výprava, pouze však na jednu jedinou noc, a vpořádku odjela na místní doporučení za jistým Pošťákem, což jest prý osoba velmi moudrá a sečtělá, lidem vezdejším uznávaná. Po obšírném výkladu cesty se skřet optal na placení. “Platit?”, zakroutil hlavou Griffin, “A za co?”. “Každej tři zlatky za žrádlo, chlast a vejchrupný”, dupl si skřet. Někteří zaplatili, ale válečník Gerhard ne. “Já nezaplatím”. “Tak to ti taky můžu rozbít hubu”, zaječel prcek a to si dovolil příliš. Bum! Gerhardova čepel protála nebohému podnikateli hrdlo a malá chlupatá hlavička se odkoulela do kouta. Ticho. Nurnští stáli jako zařezaní. Kde se jen v nemluvném a dobrotitivém Gerhardovi vzala taková rozhodnost, taková síla? Těžko říci. Nebyli by to však Nurnští, aby mrtvolu v tichosti neodklidili do lesa a nevyrabovali hostinec. Dokonce Tanris, ten amorální zloděj a loupežník, si něco ukradl jenom

pro sebe. Pět lahviček, záhadných lahviček. Nikomu o tom neřekl. A jakou měl ohromnou radost. Ale sklepu, tomu se všichni vyhlí. Zajatá dívka tam zůstala bez pomoci, neobjevena, nezachráněna krásnými jinochy. Strašný osud, umírat v křečích smrti hladu. Brrr... A veselá Nurnská jízda, i když částečně pěší, vyrazila směrem k místu, jemuž se v kraji říká Pošťákův kopeček, vstříc novým zážitkům.

Pošťákův kopeček. Nebylo to daleko. Jen co by kamenem dohodil a ještě kousek po svých. Za takový malým lesíkem ve stínu rozeklaných skal se krajina přirozeně zvlínila a vytvořila travnatý pahrbek, na kterém si lidská ruka zrobila nevzhlednou pastoušku, malou salaš. V oblacích se ladně prohánělo hejno švitořících holubů. "Podle mýho a podle vyprávění tudle děcka ten chlap bude nejspíš ptáčník", zatvářil se záladně Griffin Linfalias, to právě ve chvíli, kdy skupina opustila koně a jala se plaziti vzhůru, tedy nepozorovaně na dohled. "No a?!", zahřměl kroll Bangord, "Náký vtákance nejsou chlapu k vobtíži, né?". "Tak podívej, krolle blbej", ozval se Aedd a vysoukal z rukávu své blůdce rozumu, "Ptáčník je obchodník, který prodává zpěvné ptáky v klecích, v závorce papoušky. Ptáčníci bývají zpravidla lidé, někdy elfové, ale mohou být i jiné rasy. Nosívali dobré brnění a přes ně plášť z barevných ptačích pírek...". "Hele, Hlino", skočil mu do řeči trpaslík Orglaff, "Kdo má furt poslouchat ty tvoje nebetýčny kydy?". Aedd zbrunátněl a zvýšil hlas: "Ptáčníci jsou velice obratní a proto je těžké je zasáhnout. Málokdy chodí pěšky, většinou mají svojí vlastní létající nestvůru, často inteligentní a vždy pojmenovanou, a tu nikdy neprodají ani se jí nevzdají...". "Nevěť žvástům, kerejma tě krmila tvá pomatená babička. Todle je reálnej svět, kde nic není pevně daný nějakou úchylnou formulkou, tak už si to konečně jednou uvědom!", umlčel podivného Hlínu vůdce. Ještě k Hlínovi. On jde těmi svými filosofickými řečmi občas opravdu na nervy. Kdyby se svět řídil podle Aeddových zákonů, vypadal by v dnešní době asi jako ostrov Álfheim, kde Lícáci, tedy bílí, se vrhnou na ty černé, tedy Rubáky, a budou se tak dlouho bít, až se navzájem zatlačí do hor, přičemž na ústupu černí a bílí všechno zapálí, nebo něco v tom stylu. Ale zpět na zem. Nurnští se utíli, jejich pohledy se upřely k chatrči. Obyčejná pastouška, pasoucí se kůň, vysoko k obloze ční holubníky na kůlech. A kolem hejno vrkajících opeřenců všech možných zbarvení a velikostí. Z chýše vyběhly dvě malé děti

a s bujarým smíchem rozehnaly hlouček modravých ptáků. "Víš co, kurva pes? Vochočím holoubka".

"To je Kerrgon", zavýskl Sim, "A ten druhej, podle toho sprostého slovníku, je, hádám, Kurpes". Nurnští vyrazili rychlým během k chajdě. Kurpes s Kerrgonem stáli s otevřenými pusami jako opaření, když zaslechli ten chřestivý zvuk uvolněných zbrojí a spatřili špinavé obličeje plné jizev a zaschlé krve. "Nazdárez, hoši", zamával ručičkou Sim a rozběhl s ke kamarádům, "Todle sou hodný strejdové, těch se nemusíte bát". "Brej den, strejcu", usmál se nejistě osmiletý Kerrgon na trpaslíka Bezbradu. "Vodpal, smrád!", zašklebil se válečník jako tlupa lesních bubáků. Kerrgon odskočil a Kurpes suše pronesl na trpaslíkův účet nějakou sprostotu. Ve vstupním otvoru chýše se odhrnula kožená zástěna a na denní světlo vyšel důstojně vyhlížející poustevník prosedivých skrání. "Co tady chcete?". Nurnští mlčky Pošťáka obestoupili, zatímco děti si odběhly hrát s holuby. Pošťák, tak mu tady v okolí říkají. "Voč nám de?", zakřenil se hrobník Bangord, "Vo tý děcka". "Kdes k nim přišel, chlape?", atakoval Ladot Chinský, objímaje okolo ramen svou odřenou Grimel. Pošťák vypráví částečně upravenou historiku o tom, jak je náhodou našel v lese, a tak jim zajistil alespoň nocleh, než jim sežene pomoc. O tom, že pomáhá lapkům z Emerunského průsmyku, neřekl ani slovo. Neřekl ani to, že za každé dítě dostane řádně zapláceno. Už včera vypustil holuba s hlášením o odchytu dvou dětí. I ten hnědák, pasoucí se za domem, patřil výpravě. To právě Pošťák zařídil přepadení vozu. "Á, kurva pes", ozvalo se stranou, "Holoubek vypustil dušičku...".

S Bangordem šli všichni čerti. Hryzal si nehty a díval se na spokojené děti, kterak si hrají. On si chtěl taky hrát. Měl těžké dětství. Nevydržel tíhu situace a vrhl se k holubníku. Jeho nosný kůl objal oběma rukama a jal se jím mocně kymáčet. Hejno holubů zatřepotalo křídly a s ohlušujícím plácáním perutí se vzneslo do výšky. Děti se vyděsily k smrti a kůň se málem spláhl. Z budky na konci kůlu vypadlo bezvládně několik holoubků, kteří nestačili domeček opustit včas. "Ihned toho nech, vobludo!", zaječel Pošťák a mírně rozkročen s bojovně vysunutou bradou zaujal zastrašovací pózu. V tu ránu vystřelil jako šíp Orglaff Bezbrada (kdo jiný) a vrhl se proti druhému holubníku. Po zjištění, že tvrdé břevno malou trpasličí hlavou nepřerazí, pověsil se na kůl

a po příkladu svého velkého hrobnického vzoru, hrobníka Bangorda, začal jím lomcovati ze strany na stranu, až mu sliny litaly od huby a lehce tupá očka se podlila krví. Pošťák stál nehybně, vzteky celý rudý, a bezmocně koulel očima. To si celkem špatně vysvětlil vůdce, tedy vesnický čaroděj Krochta Moskyt z Bažiny, jelikž mu tato strnulost připomněla svou vlastní, když se takto nahrben soustředí na vyvolání každého svého kouzla. Inu tedy i on se shrbil, vystrčil bradu, vypouil oči a vystrčil jazyk, div si ho samým koncentrováním mysl nepřekousl, a předváděje takto několik dracocenných okamžiků velmi trefně chameleóna před útokem na nic netušícího moskyta či jinou hnusnou breberu, zaštkal to svoje: "Bindman!", a nic netušící Pošťák se skácel k zemi, mocně přitom nadávaje na odpornost útoku ze zálohy. "Do chajdy s nim, ať to děti neviděj", navrhl Gerhard a chytl znehybněného, leč sprostě pokřikujícího poustevníka, a jal se ho vláčeti dovnitř. Nurnští se nahnuli za nimi, až chatrč pukala v zásecích. Jen Orglaff s Bangordem si nedali pokoj, dokud holubníky nepadly. A Tanris? Ten si šel hrát s dětmi. Doufajme, že jim v dobré víře nezlomí vaz, nebo je třeba neuškrtí. On už je to takový hromotluk.

Krochta znovu zaujal chameleóní postoj, skláníc se nad přemoženým Pošťákem a temně brblajíc něco ani při nejlepší vůli nesrozumitelného. "Hele, co to děláš?", strčil loktem do kouzelníka Sagraše velký pan Alwynn. "Myslím, že se mu bourá do hlavy". "No fuj, to zní ale hnusně...". Je to odporné, štrachat se někomu v mozk, ale občas to přináší své plody. Jako třeba dnes. Díky Krochtově odbornému zásahu v cizím vědomí se družinici dozvěděli pravdu o emerunských lumpech a o této lstivé spojce. Také o tom, že loupežníci po dětech pasou. Chystají se za ně, až situace vyzraje, požadovat slušné výkupné. "Víte co?", ozval se Griffin, "Pošleme těm padouchům po holubovi list, ať si přijedou pro děti". "Jó, rozumím", zadumal se poněkud pomalejší Gerhard, "A až přijedou, tak je vodpravíme". "To dá rozum, barbare", ušklíbl se Sagraš. "Ale ty děti nejprv vodklidíme na náký suchý místo", založil ruce na prsou Ladot Chinský, "Třeba do Dymoru". "Podle toho mrtvýho skřeta z hospody je to prej poslední královský vopevnění, prej někde na Moriondu. To je pro naše účely jako stvořený", zapřemýšlel nahlas Aedd Ruindorský, zvaný Hlína. Plán byl jednoduchý. Pošťák byl pod pohružkou mučení a pomalé smrti donucen naškrabat moták pro loupežníky. Holub s depeší

byl vyslán okamžitě. Krochta Moskyt s holobradým Orglaffem posadili tři zachráněné děti, včetně zajatého Pošťáka, na koně a vyrazili směrem k hostinci a potom dále na jih k dymorské pevnůstce. Za nimi se ze zcela neznámých důvodů vydal ještě elf Tanris, avšak u hostince zastavil, slezl z koně, natáhl se na zápraží a usnul. A dole ve sklepe zatím umírala spoutaná dívka. Nikdo jí nepomohl, i když záchrana byla takřka na dosah.

* * *

"Tohle není z Pošťákových hlav", zařval Drug Krutichlup, hobit a vůdce loupeživé tlupy. "Ale psal to von, to musíš uznat", ozvala se jistá Kilkar, žena ozbrojená od hlavy až k patě. "Hubu drž", zaječel nepřítel Drug, "Zdá se, že máme štiky v revíru. Zabili Thúna a Uffa a to se nedělá, že né?". "Ne, pane", zaštkal úslužně kudůk Špidlák. "A proto je potřeba na štiky udělat vejlov", odplivl si Drug Krutichlup. Barbaři Hekhem, Nubhad a Gerbun se po sobě nechápavě podívali. Nepochopili, že onou štikou jsou pravděpodobně Nurnští. Nicméně za několik hodin spěšné přípravy a po krátké roztržce ohledně Gerbunova podběráku a krabice s červy vyrazila z loupežnického sídla sedmičlenná trestná výprava.

* * *

Dymorská pevnost. Alespoň tak ji nazývali místní usedlíci. Ve skutečnosti se jednalo o větší srub z hrubých tesaných klád vytmelených mechem a modravým jilem. Kol dokola se táhla nevzhledná palisáda z tlustých borových kůlů, ke konci narychlo zašpičatělých. Na nádvoří se líně povalovalo několik vousatých vojáků, mezi tím pobíhali koně, pár koz, několik prasat. Všude smrad a špína. Vojín, vlekoucí plechový sud plný splašků z polní latriny ukázal cizincům kudy se jde k veliteli.

Krochta slušně zaklepal na chatrné dveře na primitivních závěsech z tlusté hovězí. Zevnitř se ozvalo vzteklé zavrčení, což zřejmě na místní posádce znamená: "Vstupte", tak s přítelem, zajatcem a třemi pošťuchujícími se svěřenci vešel do přítmi oficiérské kanceláře.

Obloustlý muž středních let s prořídilými vlasy promaštěnými psím sádlem, to aby se leskly a lépe držely tvar, zakrývající tak důmyslně rychle se rozšiřující pleš, ukrajoval právě velkým nožem maso z pečeného podsvinčete. Ani se nenamáhal k příchozím zvednout zrak. Rozvaloval se za stolem a hlasitě mlaskal. Obnošená uniforma vůbec nebudila dojem důstojnosti. Inu, poslední výsya

gwendarronské civilizace. "Ehm, ehm", odkašlal si významně trpaslík Orglaff. S chlapem to ani nehlo. "Pane...", zvýšil hlas liscannorský čaroděj. Velitel pevnůstky, ač s neskrývanou nelibostí, odložil tesák, odsunul podnos a rozepnul řemen u kalho, snad aby se mu lépe trávilo a uvolnil přecpanému žaludku. Potom provrtal poutníky očima a učinil pravicí jakési gesto, jež s notnou dávkou fantazie snad připomínalo oficiální gwendarronský vojenský pozdrav.

Čaroděj Moskyt se usadil do rozvrzané židle a nedbaje oficirova nevychovaného krkání převyprávěl popravdě všechny události posledních dní. Ty věci o hledaných dětech, o emerunských loupežnících a hlavně o podivném chlápkuvi z Pošťákova kopečku. "... Proto vás žádám o vyhlášení pátrání po zbylých dětech, potření těch lumpů z průsmyku a tudle toho donašeče strče za katr", domluvil Krochta. "Jó, a ještě bysme tady rádi na nějaké čásek vodložili ty tři nalezený caparty", zakuňkal trpaslík Bezbrada, "To víte, sou malý, mohli by nám eště chcípnout vod nějaký nešťastný náhody". Je pravdou, že Orglaff už byl z těch malých prcků s nervy v háji, to se musí nechat. Navíc jej sužovaly ty strašné sny. "No tak, podívej se", nadechl se mocně velitel Dymoru a křečovitě se pousmál. "Ty děti vám tu nechám tři dny, víc ani frňk. Ale je potřeba si říct' na rovinu, děti žerou jako prokopnutý, prostě tím chcu říct', že něco stojej. A my sme vohledně zásobování zrovínka v dost' překerní situaci, jesli mi rozuměj. A navíc vono to taky s těma det'ma mohlo bej všelijak, že jó?". Nurnští rozuměli. Orglaff Bezbrada před vojáka vysypal obsah naditého měšce a ten rozkutálené penízky zálibně shrábl do šuplíku. "Vohledně toho pátrání po dětech jich asi nepotěším. Tak za prvně nemáme takříkajc ouřední voznámení vod rodičů vo pohřešování, prostě takový ty frky jak se spisujou, a navíc nemám lidi". To Krochta rozčílilo k nepříčetnosti, hlavně skutečnost, že o loupežnících nechtěl ani slyšet. Rozeřval se, velitel nevelitel, že ten chlap jakožto zástupce gwendarronské branné moci, která je placena nota bene z daní veškerého občanstva, má chránit lid a jemu pomáhat, a ne si nácipávat břicho, válet se jako to prase a vykládat svoje opatnické řeči. Pak mu ale došlo, že ten chlapík je zřejmě chudák, jehož za trest převedeli do takové díry, aby tady shnil a utopil se v kořalce. Není divu, že se bojí problémů a nechce si připustit, že by tento kraj sužovala loupeživá banda. Vždyť mohl dopadnout ještě hůř, třeba jako žebrák. A to by bylo to největší

ponížení. Proto se mu vůdce Nurnských omluvil, aby oba mohli uzavřít co nejvýhodnější domluvu, jak jen to bude možné.

Děti našly za tučný peníz dočasný útulek za palisádami Dymoru, na což si protřelý Krochta samozřejmě nechal vystavit potvrzení opatřené pečeti a podpisem, a zlotřilý Pošťák šel za katr. Tedy jen na chvíli, dokud družiníci neopustili Dymor. Potom byl s poklonami propuštěn na svobodu. Není přeci moudré poštvat si proti sobě místní lid. Cizíci odjedou jak přicválali a nezbyde po nich nic. Ale místní starousedlíci tu budou žít dál. A Pošťák k tomuto kraji patří, zná jej kdekdo.

* * *

Dvoučlenná výprava, doplněná o elfa Tanrise, který se na zápraží hostince pořádně prospal, se vrátila k Pošťákovu kopečku a po chvíli dohadování se Nurnští počali hotovit k boji. Válečník Gerhard zalehl v skrytu kapradí hustého lesíka, aby tak strážil palouk ze severu. Nutno dodat, že to byla velká neprozřetelnost od tak nezkušeného dobrodruha. Výtečný střelec Griffin, alchymista Alwynn, nenáviděný Rántir a Ladot, opečovávající svou znetvořenou Grimel, mezi nimiž zaplála láska jasným a čistým plamenem, obsadili Pošťákovu chatrč. Zbytek Nurnských se rozptýlil v malém remízku na jihu. Na západě bylo vidět daleko do kraje a na východě se tyčilo několik vysokých skalek. Druzi se skryli a trpělivě v předtuše těžkého boje vyčkávali, až přijdou nepřátelé. Všechno utichlo.

* * *

Přišli ze severu. To, co nikoho z Nurnských ani ve snu nenapadlo, se dalo dost dobře očekávat. Bylo jich sedm. Jejich temné siluety se pomalu blížily ševlícím lesem. Šli rozptýleně, sem tam zapraskala větévka. Gerhard vypouil oči a z náhlého leknutí se po celém těle osypal malými svědivými pupínky. "Co teď, co teď", zaplakal v duchu a válečnickova nepřítel zkušena mysl začala rychle propadat hysterii. Bývali by si jej ani nevšimli, kdyby zůstal ležet v úkrytu a zhluboka dýchal. Ale události se v jednom jediném okamžiku vyhroutily a dostaly rychlý, zcela jiný spád. Gerhard zaječel, vyskočil, vzal nohy na ramena a pelášil co nejkratší cestu ke srubu. Jak se zdál být nyní vzdálený! A nepřátelé za srdcervoucího řevu vyrazili za ním. Občas se některý ze střelců zastavil a vypálil nelítostný přesně mířený šíp.

Když se vzlykající Gerhard vynořil na

palouku, připomínal ježka. Ze zad mu trčely šípky, několik také z končetin. A za ním jako honící psi patero chlapů, mávajících nad hlavami topory seker a čepelemi mečů. Dva z lumpů, zřejmě střelci, se skryli za posledními stromy. Kdo ví, proč nepokračovali ve střelbě, zřejmě potřebovali načerpat nových sil, či narychlo opravovali prasklé tětiny. Nurnští, přivolaní Alwynnovým skřekem, mezitím na otevřeném prostranství vytvořili bojový řad a vrhli se vsťric útočníkům. Dvě linie se setkaly. Plačící Gerhard, plazíce se po kolenou a zanechávaje za sebou cestičku upadaných plátů, kusů výstroje a zbraní, dostal ránu sekerou a rozplácl se jako zašlápnutý plž. Ne nebyl mrtev. Jen ztratil vědomí. Z mnoha ran prýštila krev a rychle barvila trávu kolem.Orglaff, Bangord, Chinský a Tanris se rvali jako lvi. Dokonce i Rántir se vrhl do té strašné řeže. Není divu, rubali se o život. Kouzelníci Sagraš a Krochta ustoupili o krok vzad a mumlali svá opotřebovaná zaklínadla. Ó, jak byli strašní ve své zlobě! Ústa stažená v tenká čárky, oči přimhouřené a zlověstné. Aedd Hlína zalehl za dubovým polenem a střelil po všem, co se jenom hlo. Přítel nepřítel. Ve chvíli nejtěžší byl připraven se svým pytle plným ohnivých hlín vrhnout se do té rozběsněné zápolící masy a vybuchnout. I snad za cenu svého života. Alwynn ve srubu vřeštěl, jako by ho na nože brali. Naplňoval vzduch bojovým rykem, hrál si s nervy nepřítel. Zloděj Griffin zmateně obíhal chatrč, vyhledávaje ty nejneočekávanější palebné pozice. Ač díky tomuto snažení mnohokrát nevystřelil, snad jeho podivné prostocviky alespoň zmátly útočníky. Zasvěcení však míní, že se chtěl vyhnout přímému boji a nemínil vystavit svůj život v nebezpečí. Podle hesla dělám, že dělám tak činil jistě s dávkou profesionality. Tuto bitku, jak ji znám z vyprávění, považuji za jednu z nejdelších a nejvyrovnanějších. Do poslední chvíle se vítězství zdálo být na vahách. Záleželo na každém činu jednotlivce, na taktice boje. Střelci v lese opět zahájili palbu. Na bojujících bylo znát naprosté vyčerpání. Bangord se po tvrdém zásahu svalil k zemi a dělal mrtvého. Po něm byl skolen i Sagraš, mladý kouzelník. Jaké štěstí, že rána mečem nebyla vedena přes hlavu, ta rána by mu ji rozpoltila ve dvě. Na straně útočníků došlo k panice po té, co dva z barbarů padli. Nebýt kouzelníka Krochty, jenž dělal co mohl, náchýlila se miska vah na stranu Nurnské družina a počala nezadržitelně klesat. Myslet si však, že na Moskytových bedrech leží větší díl zásluh, by bylo hotovou pošetilostí. Rozhodl ovšem jistě fakt, že na

straně Krutichlupových kumpánů nebyl jediný, kdo by ovládal alespoň drobátko moc záluďné magie. Hrdinové se v převaze vrhli na oslabené a padl další. Dva zbylí se obrátili na útěk, ale daleko nedoběhli. Dílo dokonál Aedd Hlína s Griffinem Linfalasem, který prozměnu střel zpoza krovu. Než se tam vysápal, muselo dát jistě nemalou práci. Nurnská banda se vrhla do lesa, kde zamordovala oba střelce. Z Pošťákova domu vyběhl Alwynn a jal se za bojovného pioštění uřezávat mrtvým hlavy. Tanris, namísto aby pomohl zraněným, obracel nebožtíkům kapsy. Prý je to nemoc, nebo nějaká neznámá úchyľka. Objevily se domněnky, že jde o postižení dědičné. Musím se však toho ubohého hraničáře zastat, neboť po ukončení své podivné činnosti pomohl každému potřebnému (kromě Grimel ovšem, to je prý ženská a tudíž kráva). Zranění byli opření o vyvrácený holubník, aby k jejich ranám mohlo slunce, nejlepší felčar. "Tadyta svině eště dejchá!", vykřikl Běloruký a s odporem odskočil stranou, "Mám mu taky uřezat hlavu?". "Né, né", zastal se ošklivě poraněného barbara Ladot Chinský a přiskočil k němu se špagátem, "Zraněný nikdy netreje, je to nelidský!". A, kroutíc hlavou, svázal zajatci zápěstí pevnými smyčkami spojenými felčarským uzlem, zakončeným pojistkou, tedy klikkou. Ale Běloruký, ač sám člověk, se nikterak netajil s tím, že je nelida, což vyplývá ze stanov jeho organizace, a zamluvil si právo 'až jako nebude potřebnej, tak mu tu hlavu uřeže jako prga'. Druzi ještě chvíli nadšeně hulákali zážitky z boje a vůbec jim nevadilo, že plaší ptáky. Potom ukryli mrtvolu a odvěkli zajatce ke koním, ukrytým v lese. Aedd z Ruindoru ještě pronesl: "To je teda dobrý, že nikdo z našince nechcíp". Bangord si na to akorát vztekle odflusl, neboť se ledva belhal a na zbytečné řeči už neměl dostatek sil.

Zajatci se brzy rozvázal jazyk. Stačilo pár facek a kopanců. A odměnou byl hrubý neumný náčrt loupežnického hrádku. Potom mu Alwynn uřezal hlavu a tělo bylo odklizeno do bujného trnkovi. A ještě jedna věc, Orglaffovi chcípł kůň. Byl už nějakou dobu celý takový neduživý.

Bylo rozhodnuto. Nurnští se pokusí ztéci doupe té nekalé lúzy a osvobodí žalářovaná dítka. Koně zanechají tady v lese.

* * *

Pozdní odpoledne ve skalách nad propastí. Krásná scenerie. Krvavé slunce rozehrálo

skály tisíce barev, až oči přecházely. Provazový most tiše vrzal ve větru, pohupoval se. Všechno vypadalo tak mírumilovně, i ty ztmavlé střílny naproti. V loupežnickém sídle. Druzi se ukryli a kouzelník Sagraš rozbil náčrt štol, který vymlátili z popraveného zatjatce. "Je tro takový dost hrubý. Bacha na to, vod skutečnosti se to může krapet lišit", zamuroval Ladot Chinský, tulcí se ke své malé družce. Rántir seděl opodál, pohvizdoval si a pozoroval koruny stromů. "Zmlkni, blbe!", zamračil se Aedd. Rántir ztichl a zatvářil se ukřivděně. "Jaky to teda provedeme?", optal se Alwynn, který byl pyšný, že konečně ukořistil kuši. Od té doby, co byl oloupen, neměl při sobě žádnou zbraň. "Rozbijem jim držky, né?", zaburácel až nebezpečně nahlas hulvát Tanris, který snad jinak, než sprostě, ani mluvit neumí. V tomhle jde nejspíš o výchovu v rodině, a na Álfheimu, jak známo, rodinu, jako základní soudržnou jednotku, zrušili. "Já mám takovej nápad", pokýval hlavou ze strany na stranu Griffin, zatímco balil náčrtek do torny, "Já bych jako třeba s Aeddem vylez támdlejc na tu skálu nad mostem, ta co je na druhý straně, no a pak se uvidí". Druzi nad Linfalasovým nesmyslným návrhem vyvalili užasle oči. "Nó a pak si může třeba posílat signály". A než se k tomu stačil kdokoli vůbec vyjádřit, už oba dva zloději, o nichž se mimochodem říká, že jsou nepokrevními dvojčaty, zmizeli mezi skalami. Je pravdou, že na lození po stěnách bývají právě zloději těmi nejzkušenějšími, při výcvicích u mistrů bývá toto jednou z věcí, na niž je kladen důraz, ale těch dvou akce se jevila jako nepřipravená a krajně nedomyšlená. Leč nepředbíhejme událostí děj.

Po nějaké době se ti dva opravdu vynořili na vrcholku skály asi čtrnáct sáhů nad římsou na konci mostu, je také pravdou, že vysílali signály, leč jejich obsah byl tak nepochopitelný, či signály zmatené, že hrdinové na druhé straně jen kroutili hlavami, občas polohlasem zakleli. Poté uznali, že je lepší se uchýlit k činům a pomatený Griffin dostal další nápad. "Víš ty co, Aedde? Přelámeme tyhlety stromky a svážeme je k sobě. Až se vyrojej loupežníci, tak jim ty polena pěkně shodíme na hlavu a bude po nich. A ještě bysme mohli nahromadit nějaký šutráky". "Hm", pronesl Aedd a oba dva se dali do práce. A tak bylo lze vidět dva blázny, jak lezou po stromech a s notným lomozem ulamují větve, tu a tam menší suchotiny vyvracují i s kořeny. A ti nevědomí chudáci tam naproti si akorát mohli ťukat na čela a plivat sliny vzteku. Navíc se snesl soumrak, který zčernal v

naprostou temnotu, takže signály či jakékoliv jiné dorozumívání pozbylo na důležitosti.

Když byla práce hotova, sedla si dvě dvojčata na zem a přemýšlela co dál. "Kde sou, kde sou?", zaštkal udřeně Linfalas, "Proč ještě neútočej?". "Hm", zabručel Hlína, "Dal bych si pivo". Tak čekali ještě asi hodinu, ale všude vládlo ticho. "No nic, slaníme se dólu a vlezem k těm lumpům sami, co na to říkáš?", vytasil se s novým nápadem dlouhovlasý zloděj. "Hm", pravil ten krátkovlasý. Po uvázaném laně se oba dva spustili do míst, kde tušili spouštěcí klec a černý vstupní otvor do skály.

"Bejci", zanádal netrpělivě Krochta Moskyt, až se mu čelo orosilo, "U mně sou to tvrdohlavý bejci, nic jinýho". "Dáme jim eště hodinu, voni se vrátěj", snažil se uklidnit vůdce mírný Sagraš. "Rozbijem jim držky, né?", zahromoval zase Tanris, který měl cukání v dlaních od pomyšlení, že dvě zlodějská dvojčata nerušeně vykrádají loupežnickým pokladnici. "Tu hodinu bych jim dal, pak provedeme útok přes most", pravil Ladot Chinský. Však ani tu hodinu nevydrželi nedočkavci posečkat.

Oba dva zloději stanuli v černé díře. Tma byla tak černá, že by se dala krájet. "Pst, pst", sykl Griffin, "Pudeme beze světla a potichu, jak jen to de. Vobhlídnem situaci". "Hm", špitl Aedd a pevně sevřel hroudu ohnivé hlíny. Dva průzkumníci, potichu našlapující, vykročili vpřed, vstříc novým zážitkům. Nedutaje, prošli dlouhou hrubě raženou štolou a vystoupali po nerovných schodech vzhůru. Aedd ohmatl přilehlé stěny. "Máme dvě možnosti", ozvalo se sotva slyšitelné Aeddovo brblání, "Tahle chodba končí dveřma a ta před náma vede dál". "Snazší cesta vítězí", prohlásil Linfalas a tak spoustu drahocenného času věnovali osaháváním kuchyňského vybavení, krbu, studny a rozmanitého proviantu na policích ve spíži. "Tady asi nic nenajdem, leda tak červy v zeleným špeku", zhodnotil po chvíli slepého tápání Hlína. Hoši se vrátili ke dveřím. Klikla cvakla, kování zaskřípělo, ale veřej se ani nepohla. "Sou zamčený", usoudil linfalaský zloděj a jal se potmě probíratí objemným svazkem šperháků, aby vybral ten jediný správný.

Trpaslík Twalf, odbývající si v místnosti za dveřmi v naprosté temnotě Krutichlupem nařízenou ostražitou hlídku, zbystřil. Cvakla klikla a odkudsi z chodby sem

doléhalo slabounké štrachání Griffinova paklíče. Musel rychle jednat. Nevěděl o koho jde, nechtěl zmasakrovat vlastní kumpány. Pokradmu obešel dlouhou postel a vsoukal se do skříně. Dveře za sebou přivřel, jen malou škvíрку nechal. To pro všechny případy.

"Dem na to", zavrčel Tanris, jenž si už v pokročilém stavu nervozity hryzal nehty na rukou. "Střílny hlídá jeden chlap, asi hobit, ale uvnitř je zhasnuto", pronesl vážně Krochta Moskyt z Bažiny. "Čekaj na nás, já to vim", vyjekl pan Bezbrada, "Než přeběhneme most, tak nás postřelěj". "Počkej", zarazil ho rukou vůdce, "Toho spratka zvládne Mafie, dám jí na dálku příkaz. A nás vostatní tam přehyperprostořim. To bych moh zvládnout". "Jó, náš Krochta je pašák", usmál se mile Ladot Chinský, neopouštěje náruč své milé. "Už byste se vy dva mohli přestat muchlovat. Kdo se na to má furt dívat", obdařil milence zkyslým obličejem Sagraš. "Maj sa radi, tag to ma bejt", zamračil se naň Bangord, stále ještě zafačovaný od hlavy až k patě.

Stalo se, jak čaroděj pravil. Z místa, kde ležela ostražitá Mafie vyšlehl svazek blesků. Nic netušící hobit, jistý Hadimrch se svalil k mrtev zemi s propálenou dírou v hrudníku. Naježená zrzavá kočka nabyla své původní podoby a vztekla zaprskala. V tu chvíli se v místnosti objevil Tanris, první z magicky teleportovaných. Chvilí na to se zde utvořil mlčenlivý hlouček tvořený zbytkem Nurnských. Kdesi zažehl plamen lucerny. Tmavá zákoutí haly vystoupila ze stínu. Byla to prostá místnost, strážnice. Jen okamžik útočníci věnovali důmyslnému rumpálu ke spouštění zdviže, tedy oně klece tam venku nad propastí. "Pitomej Griffin", zalamentoval Sagraš, když prohrabal batoh skrz naskrz, "Vodnes mapu hrádku!". Nikdo se však nestačil připojit jadrou nadávkou. Z jedné z vnitřních zdí, v níž byla zasazena střílna, ne nepodobná těm venkovním, vylétl šíp. "Musíme rychle jednat!", zaječel Gerhard a spolu s Bangordem se vrhl proti prvním dveřím, které spatřil. Nutno však podotknout, že před tím zkusil, nejsou-li náhodou zamčené. Byly. Modřínová deska se v místě závěsů roztřípla a náraz rozburácel podzemí ozvěnou. Okamžik na to vpadla tlupa nájezdníků do čtvercové místnosti. Z protilehlé části kobky vyskočily dvě dlouhovlasé ženy, barbarky, od hlavy až k patě pokryté pláty. Nurnští zaváhali. Vraždit ženské se mnohým příčí. Tím však dali protivnicím, válečnicím bez zábran,

možnost tasit. Čepele se zaleskly ve světle lampy. Došlo však k politováníhodné nehodě. Čaroděj Moskyt zaujal výhodné postavení a zamumlal zlověstné zaklínadlo. Vinou nedorozumění cestu tlustého svazku rudých blesků proťal svým tělem mladý kouzelník Sagraš, ve snaze najít si také výhodnou pozici, a tak většina smrtící energie skončila své dílo předčasně v jeho vlastním těle. Neměl naději. Zbyl z něj jen ohořelý uhel. Zitt a Kilkar, Krutichlupovy nevěstky a osobní stráž zároveň, získaly výhodu překvapení. Nurnští hrdinové však měli výhodu převahy a to rozhodla. Rozpáraná těla barbarek pod ranami liscannorských válečníků odlétla do kouta. Kdesi v dálce za dveřmi po levé ruce rozechvěl vzduch silný výbuch. Brzy všem došlo, že to má na svědomí Aedd Hlína. Druzi se rozeběhli proti dveřím.

Griffin Linfalas otevřel dveře skříně a dostal takovou ránu plochým koncem sekery, až se mu udělaly mžitky před očima. Postavil se na chabý odpor, avšak před Twalfovým bojovým uměním by dlouho neobstál. Aedd Ruindorský se rychle stáhl z dosahu a metl tím směrem ohnivou hlínu. Minul, ale dosah exploze přeci jen trpaslíka zranil. Postiženým se stal i Linfalas. A Hlína, nedbaje rizika svého počínání, hned šmátral po další. Prásk! Skříň se rozlétla na několik kusů a dopadla na oba bojující. Griffin se rychle odplazil k posteli. Ve do té doby skrytém otvoru se objevila rozšklebená tvář krolla Bangorda a Nurnská družina se jako lavina vlila dovnitř. Přes tělo trpaslíka Twalfa, uvězněné pod poctivou deskou. Ten s klením vyskočil na nohy a vrhl se nic netušícím přichozím do zad. Vzduchem se mihla další metnutá hlína a vybuchla těsně vedle Orglaffa Bezbrady. Twalf se bez života zhroutil. Tím ale bitka neskončila. Jen se přenesla do řad Nurnských. Krvácející Orglaff s tvářmi zkřivenou bolestí se vrhl na bezbranného Aedda a přetáhl jej řemídkem. "Auu", zanařikal postižený a podlomila se mu kolena. Ostatní jen vzpurně přihlíželi. Nadávkami a sprostým urážením vyjadřovali krajní nelibost nad Hlínovým hazardním počínáním. Kdosi, nepamatují si kdo, ale musel to být pěkný dobrák, mezi ty dva skočil a odtrhl je od sebe. Hlavy vychladly. "Chudák Sagraš", lamentoval zasmušile Krochta, "Já ho zabil, chudáka jednoho dobrýho!". "Teď máš máslo na hlavě, Krochtáku", ozval se Rántir. Dobrodruzi začali hledat Druga, leč jejich počín přerost v

rabování a prohledávání zařízení. Prahli po zlatě. Na nějaké zajaté děti ani nevzdychli. Děti počkají, říkali si. A hobit Drug Krutichlup, chlápek bez zábran a poslední přeživší, se uchýlil k poslednímu, co mu zbývalo. Ke smečce psů, chovaných ve velké kobce. Nejprve otevřel vězení a pak své čtyřnohé miláčky vypustil. Prahli po masě. A mladé maso chutná nejvíce! Když nebudou zajatci patřit Drugovi, to ať raději nepatří nikomu.

Nurnští, zabývající se ohromně zábavnou hrou na vyřazení dveří, zaslechli psi štěkot. Náhle jim všechno došlo. "Do vězení! Do vězení!", zařval Orglaff Bezbrada a krátkými přískoky vyběhl nejkratší cestou k žaláři. A za ním další.

Jestli nebylo pozdě, byl nejvyšší čas. Všechny dveře zotvírané, jukot a dětský pláč. Smečky hladových rozdivočelých psů a banda bezbranných dětí, zatlačených do kouta. Na pomoc malým škvřnatům vyběhli jen někteří. Část družiny nečinně přihlížela, ale našli se i tací, kteří se notně bavili. Orglaff Bezbrada, opřen o futro, se klátil v mocných návalech smíchu. Mistr Alwynn se za břicho popadal a hloupému Bangordovi tekly po bradě sliny. "Sázim támhle na toho fakana tři zlatý!", ječel nadšeně Bezbrada. "A já se vsadím, že to ten ouchcapek už nerozhodí!", přidal se Alwynn svým mutujícím hlasem. Bangord něco huhňal, ale nebylo mu rozumět. Tanris se vrhl mezi psy a rozdával rány kde mohl. Krochta moskyt se obrnil jakýmsi kouzlem a nastavoval své tělo jako živý štít, než přijde pomoc. Byl už unaven. Většinu své duševní síly zbůhdarma vypotřeboval na ubožáka Sagraše. Griffin Linfalas se v boji vyznamenal ze všech nejvíce. Konečně zase jednou ukázal, jakými jsou Linfalaští výtečnými střelci. Aedd Hlína si pohazoval s další smrtonosnou hroudou výbušného jílů, ale pak se ohlédl na Orglaffa a alchymistické detonátko opět pečlivě uložil do vaku. Leč zlý trpaslík Bezbrada nic nevnímál Aeddova rozhodování. Byl napaden dvěma zle pošramocenými hafany a tak byl přinucen také tasit. Brzy bylo po boji. Bylo to smutné zúčtování. Pět dětí mrtvých, šest zachráněných. Tanris vyňal Randirův seznam a jal se odškrtnávat. "Máme tady Cárka, Erkamma, Gurdynkatta, Stalistu, Struffena a Túmiwindala", podal stručnou zprávu elf, "mrtvej je Čepec, holka mémem Hemilinda, dál Smelt, Thúdar a Zingul". Nastalo hrobové ticho. Ostatky mrtvých musel hrobník Bangord alespoň upravit do nějaké důstojnější polohy. Tuto práci dělal z donucení.

Aeddovi náhle problesklo hlavou, že zapomněli na Druga Krutichlupa. Nurnští prolezli nevelké podzemí křížem krážem a vyběhli chodbou k místu, kde dva zloději nechali spuštěné lano. Nebylo tam. "Von se určitě vyšplhal na skálu", zauvažoval Linfalas. Nurnští se navěsili na řetěz od zdviže a šplhali vzhůru k římse u provazového mostu, vbláčeje děti s sebou. První se tam dostal Tanris.

* * *

Vůdce loupežníků opustil podzemí a ke svému štěstí objevil Linfalasovo lano. Jako by bylo pro něj připravené. Vyšplhal se s vypětím sil na vrcholek skály a provaz vytáhl. Potom objevil připravený spletenec klád a hromadu balvanů. Nešlo si jich nevšimnout. A tak je použil k účelu, který původně zamýšlel Griffin. Všechno naházel tam dolů. A potom by málem pokojně utekl. Tedy kdyby jej nedostihly kalené šipy Linfalasovy. Mrtvé tělo Druga Krutichlupa se zřítilo cestou klád a balvanů.

* * *

Buch! Na Tanrisovu hlavu dopadla hromada svázaných klacků. Pod jejich vahou se složil k zemi. Těžce pochroumaný Tanris se vyprostil a snažil si v hlavě dát dohromady, co se to vlastně stalo. Bum! Těsně vedle hraničáře dopadl velký balvan a ostré úlomky se mu zasekly do obličej, hrudníku, stehen. "Uteč, vodplaz se ke stěně!", zařval Orglaff. Elf Tanris, ještě nic nechápající, se pomalu odsoukal z dosahu padajícího neřádstva, šťastně se mu vyhýbaje. Drugovi došly zásoby a padání ustalo. "Nemá cenu se za tím chlapem hnát. Má náskok", usoudil málomluvný Gerhard. Oči družníků se vyčítavě soustředily na Aedda s Griffinem. Linfalaský zloděj se zatvářil jako jeliman. Nurnští v poklidu ještě pořádně prohlédli kobky sídla zločinné bandy a vytahali kořist. Tanris v koutě plival krvavé sliny, lízal si rány a sprostě klel. "Dem ke koním", zavelel Moskyt.

* * *

Hrdinové za doprovodu šesti zubožených capartů se vydali směrem k hostinci, kde se nalézá křižovatka cest. Na zápraží si na chvíli odpočali. "Chybí nám spousta dětí a já už vážně nevím, co dál", pravil sklesle vůdce Krochta. "Vodložíme děti do dymorského outulku a pak se eště porozhlédnem po kraji", opáčil zamilovaný Ladot. "Chtělo by to mapu okolí", posteskl si Orglaff. Je s podivem, že to dosud nikoho nenapadlo. "Dal bych pivo", pohlédl na své

druhy zasmušile stále ještě otřesený kroll Bangord. I ostatní dostali patřičnou žízeň.

Hlouček halasících pivařů rozrazil vstupní dveře a rozeběhl se po lokále. A kde jinde hledat studený životabudič, než ve sklepě. "Na sedmým schodu má pivko to nejlepší temperatúru...", ozval se kořala Alwynn Bílá Ruka zvaný Velký, ale myšlenku už nestihl patřičně rozvést. Nurnským zdřevěněly jazyky hrůzou a palčivé ticho se zařízlo do nervů. Hruzný obraz! Od stropu visící rezavý řetěz byl napnutý. Napnutý vahou těžkého břemene. To ubohá dívka, držená tu v zajetí šeredným skřetem, visela v okovech, klimbajíce se bezvládně při zemi. Byla mrtvá. Mrtvá! "Skřety sou dobytky!", zahlaholil po chvíli kroll Bangord. Krochta Moskyt, zelený hnusem, jen mlčky přítakal. Tato hrůzná příhoda uhasila veškerou žízeň a hrdinové utekli, běželi pryč, pryč.

* * *

Dymor vypadal stejně jako prve. Zpustlý, špinavý. Smutná ukázka slavné gwendarronské armády. Ladot Chinský se otrásl nelibostí. Měl totiž vojsko rád. Líbily se mu pestré uniformy a nablýskané šavle vojáků. Jejich rázný krok a hrdá čela. Však tahle čeládka umaštěných chlapů se s jeho představami jaksi neslučovala. Posádka právě obědvala, sedíce na starých bednách a vyřazených válečných vozích a dojíždaje zbytky od včerejší večere z dřevěných misek. A Krochta Moskyt, čaroděj z bažiny a vůdce, se nechal předvést před velitele pevnůstky. Tam předlouze smlouval o pečovatelskou výpomoc o šest hladových děcek. Dostal tři dny a potvrzení o převzetí 'šesti kusů nezletilých'.

"Brý poledne, pane voják", přistoupil Orglaff Bezbrada s blahosklonným výrazem k jednomu z místních, který z dlouhé chvíle brejil do vojenského plánu přidělené oblasti, "Nemoh byste mi tu mapu prodat?". "To sou tajný vojáký plány", odvětil záluďně dotázaný a hrábl si zamýšleně do rezavých vousů, "To je totiž přísně zakázaný, pouštět tajný informace kdejakým hranolům, kerý můžou bejt klid'ánko nepřátelskejma zvědama". "Ale já sem poctivej vobčan Gwendarronu, toho času na postě správce liscannórkýho krchova. Mý méno je Bezbrada Orglaff, sem synem nurnskýho lichváře a tudíž sem čistej jako lílům", dušoval se trpaslík a jen tak, aby se neřeklo, podstrčil vojákovi několik zlatek. Obchod byl uzavřen. A ještě jedno se přihodilo. K družině se přidal jistý Lugduš, potulný kouzelník bez cíle a bez domova, který byl do Dymoru vzat přespat přes noc. Nurnští, zjevně

šťastní z toho, že se jim v patách netáhne hlouček ubřečených ratolestí, opustili dymorskou základnu a na stráni u cesty se sešli nad Bezbradovou mapkou k bojové poradě.

* * *

Byla to dlouhá rozprava. Dlouhá a úmorná. Každý chtěl říci svůj názor, každý chtěl dát najevo, že ví, oč tu kráčí. Z bouřlivé diskuse však vyplynulo jedno, v čem se druzi vzácně shodli. Tohirske polesí. Obrovský kus zalesněné oblasti táhnoucí se na jihu. I Simovo vyprávění ukazovalo naň. Kdyby se děti dostali do obydlených částí severozápadního Gwendarronu, jistě by je dobří lidé vrátili rodičům. Nebo nějaké zvěsti by pronikly. Ale staré tohirske polesí, spadající kdysi pod správu dnes již rozpadlého hradu tohirske pánů, se alespoň podle výpovědi kartografů zdálo být velmi řídké osídleným. "A mohli bysme to vzít tudle přes Kubruk", ukázal Aedd Hlína malou tečku v mapě, ležící na jih od Pošťákova kopečku na samé hranici lesa, "A poptáme se lidí, jestli náhodou něco nevědí". To byla moudrá myšlenka. Však místní lidé se této vsi od jistých časů obloukem vyhýbali.

Kubruk byla opuštěná víska nevelkých rozměrů. Zbýle domy, které se ještě nezřítily, byly zpustlé a šeredné. Červotočivé krovky, prolezlé plísni, se prohýbaly pod vahou došků a šindelů. Obyvatelé před lety vymřeli na mor nebo na nějakou podobnou ošklivou chorobu. Vesměs. Do jednoho. A ty zvěsti, co se nesly krajem! Darma mluvit. Zdejší vzduch byl prý zkažený a jedovatý. Babské řeči, řekne si člověk z města. Darma mluvit. Nurnští se rozeběhli po smutném rynku a několikrát zvolali to své: "Haló, je tu někdo?", a pan Chinský jen tak smutně zakňoural oblíbené: "Jsme přátelé". Jen ozvěna byla odpovědí a vítr dál ševlel ve vytlučených oknech. "Divná vesnice", pronesl do ticha Tanris Álfheimský. Tu se v liscannóranech ozvala věrná přítelkyně, zvědavost. "Mohli bysme prohledat ty baráky", navrhl válečník Gerhard, "Třeba je tu něco, co by se dalo zpeněžit, třeba nádobí, hadry a tak". "Já vám nevím", posteskl si nováček Lugduš, "Mám v hlavě takový podivný pejchání, takový ouvej ouvej, jako abysme vocat' vypadli, dokád je čas". Nebyli by to Nurnští, aby nedali na strachy nezkušeného mladíčka a vstoupili do prvního a také největšího domu. Šlo o bývalou radnici.

V domě vládl nehorázný nepořádek, usedlý prach a špína. Nenašlo by se nic, zařízení bylo nahlodané zubem času a vlhkostí, kdyby

kdosi nebyl našel tu rakev. Krásnou černou rakev, tak odlišnou od všech věcí kolem. "Tady něco smrdí", odušil Griffin Linfalas. "Jó, dejchá to tu hřbitovem", pokusil se o úsměv Běloruký. "Divná věc", ozval se zpovzdálí Aedd, "Vynesme tu truhlu na světlo a podívejme se záhadě na zoubek".

Tanris s Gerhardem odklopili víko a sluneční paprsky se vlily do míst, kam jim byl přístup zakázán. Vytáhla postava bledého muže se stáhla křečí a doširoka otevřená víčka odkryla dvě rudé panenky. "Co to za ogar?", zašklebil se kroll Bangord a tasil zbraň. "To je upír, to je upír", zaječel Hlína, "Vysává lidi". Upír, v předchozím životě poklidný starosta této obce, vztekle odhrnul pysky a ukázal dlouhé bílé špičky, ostré jako břit. A začal se sápat z truhly, která mu sice byla domovem, ale neskýtala mu dobré podmínky k útoku. "Bangord tě kuchnout, Vysávači!", zahromoval kroll a zbraně liscannorských řaly pěkně zostra. Upír byl mrtev dřív, než se stačil chopit šance. "Padáme", křikl zloděj Griffin. "Ale kam? Probůh, kam?", chytl se za vlasy podivný hraničář Rántir. "Tady k tý Klumový samotě", vyřkl Orglaff Bezbrada svůj názor, konzultovaný s mapou. "Poptáme se místních usedlíků". "Jenom se třesu, esli taky nevychcípali jak kubručky!", zachechtal se hraničář Tanris, prý po předcích elf.

Klumova samota ležela asi osm mil jihovýchodovýchodně, družinici si zkrátili cestu lesem, vedli koně a kráčeli mlčky. Samota se vynořila na malém paloučku u studánky s křišťálovou vodou. Jediné stavení, nevzhledná chatrč bez oken s dveřním otvorem zakrytým hrubým kusem jelení kůže, čpělo prázdnotou. Jen napíací rámy na vydělávání zvířecích kůží s rozpracovanými kusy a hromady odškrabaných chlupů vypovídaly o přítomnosti člověka.

"Je tu někdo?", provolal uctivě kouzelník Lugduš. V chajdě to zavržalo, ozval se zvuk šouravých kroků. Kostnatá ruka jakéhosi starce odhrnula závěs a zrakům poutníků se zjevil vetchý stařec neurčitého věku a divokého vzezření. Opíral se o dubovou sukovici, šedé oči působily netečně, chladně. Temně zamručel s notnou dávkou nelibosti. "Vy ste asi pan Klum, že?", uklonil se trpaslík Bezbrada, nespouštěje z chlapa oči. "A co má být?", zaskuhral dotázaný, hledíce neurčitým směrem, snad dával na odvě, že Nurnské přehlíží, že mu nesahají ani po špinavé kotníky, trčící z kožených sandálů. "Chtěli sme se jenom optat na cestu", zazněl nejistý hlásek Ladotův. "Pomozte si sami", zabrlbal chlap, "Vypadněte z mého lesa, sic

z vás nadělám hromadu bukvic pro divoký svině, ouchcapkové!". "My bejt ochcapka?", rozezlil se kolohnát Bangord, "Ty bejt ochcapka!". Tanris bleskurychle zacpal prostofeká ústa krollova tlapou: "Držte huby, dyť je to druid, přímo ukázkovej případ!". Klum zavrávalo, šlápnuv do výmolu, a opřel se o hůl: "Tim spíš byste měli mazat pryč, nebo bude zle". "Ochcapka, ochcapka", zakroutil nechápavě hlavou kroll. Aedd zaštrachal v torně a pro jistotu vyňal ohnivou hlinu. Druid nastražil uši a znejistěl. Byl slepý, viděl jen temo. Ale ten štrachavý zvuk zněl nepřátelsky. Všímavějším liscannoranům tento letný náznak neunikl. "Nechceme vám ublížit, pane", ozval se Moskyt, opět jistější v kramflecích, "Hledáme tady po lesích ztracený děčka". "Tady žádný smradi nejsou, kam až moje síla šahá, to bych musel vědět", pyšnil se lesák, "Páč všechny nevítaný hosty bez milosti vypráskám". V té chvíli mu svítilo. Mohl by této příležitosti využít. Pokud ovšem ti arogantní panáci nelžou: "Jednu radu vám dát můžu". Hrdinové nastražili uši, někteří i slechy. "Muj revír se táhne až k Darbulanu. Dál ne, klatě. Dál ne pro jednoho skrčka, co si říká Urzigámen, je to lump největší ražby. Patlá se s hnusnejma zaklínacíma formulkama, co sou akurát tak pro smích, né s tou voňavou lesní magií, co v ní sem mistrem nad mistry jediné já. Tim chci jenom říct, že jestli se tu někdy snad potulovali ty vaši malý smrádci, tak vo nich určitě ten lump něco ví. A když jo, tak ho hned pošlete pod kytíčky, nebo rači do horoucích řití". "A kde ten Urzigámen vlastně žije?", optal se ještě Griffin, pečlivě si každé Klumovo slovo zapisujíc. "Ve starym mlejné na Darbulanu". "Darbulan, Darbulan", zahloubal se trpaslík Bezbrada nad mapou z Dymoru, "To myslíte Šumlavu, co teče z Červivejch skal?". "Nejsem tu kuliva hovadskejím dotazům", otočil se na patě rozezlý Klum, "Darbulan je Šumlava a Šumlava je Darbulan, jako ty seš vůl, to snad pochopí i smrdutej skřet". "Jo, a pane Klum", zavolal za odbelhávajícím se starcem Tanris Álfheimský, "Nemoh byste mi dát trochu toho dubovýho listí?". "Šáhneš mi na dub a urazím ti pracky!", zaskuhral, vcházejíc do přítmi chatrče.

* * *

Šumlava nebyla daleko, jen co by kamenem dohodil. Takových pět šest mil. Hrdinové obešli les obloukem, báli se Kluma. Do lesa vkročili až na území Urzigámena. Mírně stoupali podél kлокotající bystřiny. Kráčeli

potichu, obezřetně. Hovořili málo, šeptem. Tušili nepříjemnosti.

"Někdo je támhle mezi stromy", zarazil své přátele hraničář Rántir. "Kde?", optal se válečník Gerhard. "No přeci támhle, slepoto slepá", napráhl paži jihovýchodním směrem. A opravdu. Asi čtyřicet sáhů od nich se hýbala malá postavička, zabrána do své práce. A bystré slechy Bangordovy zaregistrovaly tenounké vzlyky. Hrdinové šli blíž.

"Dyť je to malá holka", ozřejmil Chinský. "Holčičko, neboj se nás, my sme hodný strejdové", zakučkal dobrotivý elf Lugduš. Dívka upustila obrovskou lopatu, jíž vyrýpávala drny a v tichém šoku dřepla na zem. Slzy jí stékaly po tvářích jako křišťálové perličky. "Přestaň fňukat, prťe, kdo se má na ty tvý nudle koukat", nasadil po svém álfheimském způsobu dobrácký tón huhlavec Tanris. Nurnští se snažili holčičku uklidnit, aby z ní dostali kloudné slovo. Orglaff Bezbrada s krollem Bangordem zkoumavě prohlíželi okolí. "Tady sou normálně čerstvý hroby!", oznámil s úlekem Bezbrada. "Ba jó, ten týden starý být, ten týdnů dva a ten týdnů dva týden jeden", přitakal kroll, "Malé lidi v nich být". Dívka se dala do silného pláče. "Pán kázal hrbat postýlku pro Diffil", "Diffil zlobila, neučila se, tak musí jít spinkat". "A kde je Diffil", optal se šetrně pan Ladot. "Já". Malá Diffil byla na Rhandirově seznamu. Družinici zesinali, Krochta byl zelený jako puškorec.

To málo, co se z nebohé elfky dalo dostat, by šlo popsat několika větami. Urzigámen, zřejmě nějaký šilený kouzelník, žijící ve starém opuštěném mlýně, byl už starý a cítil svůj konec. Proto se rozhodl vychovat si nástupce. Děti nemaje, kradl je a vyučoval v oboru magie. Aby podnítil zájem o nezáživnou látku, nechal při zkouškách vždy nejhoršího z frekventantů propadnout, a to jak u tabule, tak i hrdlem. Dotyčný propadlík si musel sám vykopat hrob a do něj byl zaživa pochován. Takový zlý osud už postihl hobita Swindidáróna, hobita Krojníka a krolla Drovouse. A samozřejmě mnoho jejich předchůdců. Držené děti si sami museli obstarávat obživu na Urzigámenově zahrádce, vařit pro pána a vykonávat spoustu jiných tvrdých domácích prací. "To prase!", zařval Griffin, "Dem na něj!". Hrdinové se pod vedením Diffil ubírali co nejkratší cestou k prokletému mlýnu. Krev jim vřela. A v jejich patách potichu našlapovala Urzigámenova neviditelná magická kočka, pioslaná strážit malou dívku, kdyby ji popadly zaječí úmysly. A kouzelnické signály,

letící jako blesk éterem, si našly cestu do čarodějovy hlavy a vytvářely barevné obrazy s kočičí perspektivou.

Liscannorští uvázali koně, opustili Diffil a připlazili se k pasece, na níž stál mlýn. Všechno bylo tak, jak se doslechli. Na zahrádce se lopotila mlčenlivá čtveřice s těžkými motykami. Nurnští nemeškali, vyběhli a přivedli nic nechápající děti k Diffil. Potom se připravili k útoku. "Vpřed!", zavelel Krochta Moskyt, brunátný hněvem. "Teď!", zachytila nepřátelská kočka Urzigámenův příkaz. Oběhla nic netušící družinu z boku, celá se naježila a z jejích očí, pomalu nabývajících skutečných barev a trojrozměrnosti, vyšlehl svazek zelených blesků. Dráhu proudu energie protal kouzelník Lugduš a svalil se bez ducha k zemi. V místě střetu zela černá čmoudící díra. Druzi se vrhli na prskající zvíře a utloukli jej k smrti. Poté oběhli dům a vrazili do vrat. Ve mlýnici došlo k dalšímu střetu s Urzigámenovými vlky, též stvořenými nějakými nekalými praktikami. Boj byl krutý a přesunul se na selské schodiště, potažmo na ochoz. Poslední tělo se s rachotem zřítilo na dusanou podlahu plnou prachu a osin. Jedinou cestou se zdálo být schodiště na půdu, úzké a tmavé. Ladot Chinský zažehl lucernu a podal ji Grimel. Potom ji letmo políbil na ústa, to pro případ, že by padl v boji.

Nurnská družina za bojového křiku vpadla do dlouhé úzké chodby s řadami dveří po stranách. Na samém konci vycházelo světlo z pootevřených dveří. A v přísvisu byl spatřen jakýsi pomalu se přibližující oblak. "Další z dědkovejch překvapení", pomyslel si Krochta a vcelku jednoduchým kouzlem se elegantně přenesl zaň a vpadl do dveří. Ostatní se zarazili, nevěda, co činit. Tak propásli několik drahocenných okamžiků. Oblak se převálil a vytratil se dírami v krovu. "Za Moskytou z Bahny", zaburácel válečník Bangord, jemuž samou touhou po boji tekly sliny po obličeji.

* * *

Krochta Moskyt vpadl do místnosti plné dětských postýlek. Neměl čas porozhlédnout se kolem. Zajímal ho jen On. Stál tam. Oba na sebe pohlédli, oči planoucí nenávistí. Každý si dobře uvědomil, že boj proběhne rychle, že jediný okamžik rozhodne o vítězi a poraženém. Čarodějové se mocně soutředili na svá zaklínadla a provolali smrtonosné formule. Urzigámen byl starý a světaznalý, Krochta mladý a méně zkušený. Mezi dvěma kouzelníky však v první

řadě rozhoduje rychlost. A ta se postavila na stranu Krochty. Světnici ozářil prudký záblesk a naplnil ji čmoud. Tvrdý černý oharek, který zbyl z pomateného Urzigámena, trapiče dětí, bouchl o podlahu. Tři zombie, služebnice mrtvého pána, se vrhly na liscannorského čaroděje. V tu chvíli na místo činu vpadl i zbytek Nurnských. A začaly se dít věci. Nemrtví před svým koncem zažily takový tanec, až by jich nezasvěcenému přišlo líto. Došlo k rabování mlýna, byl prohledán od sklepa až po půdu, vše nepřátelské postihl zmar. A výsledek? Další tři zachráněné děti, něco peněz a klenotů a pár podivných předmětů, které druzi vzali s sebou k bližšímu ohledání v Nurnu.

Nurnští se vrátili ke koním a podle Rhandirova seznamu identifikovali zachráněné. "Diffil, Bloun, Duchibor, Hejbl, Heleps, Mellin, Swingold a Úwinal", rozléhalo se hvozdem neúprosné Orglaffovo sčítání z círu papíru, "To máme vcelku sedmnáct zachráněnejch, deset prokazatelně mrtvejšch a čtyři nezvěštný. De vo Krolku Břukslu, trpaslíka Cikrta, kudůka Pižďuru a člověka Zenka, vesměs desetiletý děcka". "U těch by se dalo předpokládat, že se vo sebe dokážou postarat", nadhodil Hlína. "Nejspíš se budeme muset vrátit do Liscannoru", pronesl vážně vůdce Krochta, "V Dymoru už nám žádný děti neschovaj a co se sedumnácti děťma za zadkem?". "Jó, Krochta má pravdu", přidal se Linfalas, "A ani nevíme, jestli se ty pohřešovaný už náhodou dávno nenašli". Aedd Ruindorský se zakabonil: "Co blázníte? Eště sme neprojezdili celej kraj. Jen se podívejte do mapy, jaký sou tu krásný místa. Třeba tudle Tohir, nebo třeba Na rozjimadlech, Červivý skály, Na d'ourách, Mrzák, nebo třeba Zámořská rokle, tam by taky něco mohlo bejt...". "Zámořská role, hňupe, ani neumíš číst. To tam chceš hledat žízaly?", vyjel po bláhovém cestovateli vůdce. Ale Aedd se nedal: "Nebo třeba Černej mokřad, tam sme eště nebyli...". "Zmlkni, Hlíno!".

A jelo se domů. Mlčky. Rozpálené duše zmítaly smíšené pocity. Sedmnácti rodinám Nurnská družina přivázela dobré zprávy. Těm zbylým však špatné. Těžký je život dobrodruha.

* * *

Pan řídící Rhandir se objevil U hrocha hned, jak se doslechl tu novinu. Obdržel alespoň malou náplast na svou bolest. A nebyl sám. Přivedl s sebou malého Pižďuru, nevychovaného nezbedníka. Táhl jej za ucho. Pan Rhandir jej přivedl rovnou od radnice. Byl chycen, jak krade na tržišti. Nic však na sebe neprozradil, mlčel jako

hrob.

Špinavé a divoké tváře družiníků nahnaly malému zlodějíčkovi strach. Plačící Pižďura po chvíli vyslychání řekl celou pravdu. Jejich čtyřčlenná parta, čítající ještě Zenka, Cikrta a uznávanou velitelku Břukslu, se po dlouhých peripetiích dostala až do Nurnu. Břuksla rozhodla, že se už domů nevrátí, zalíbil se jí svobodný život. A parta musela zůstat s ní. Každý musel dělat, co umí. Panovačná Břuksla vymýšlela plány a chlapci pro ni kradli. Kořist nosili do hlavního stanu pod jedním molem ve starém přístavu. Hlavně jídlo a doutníky. Doutníky totiž měla malá krollka ze všeho nejraději.

Druzi liscannorstí naposledy vylezli do sedel a spolu s torzem therfastské školy, vedeným řídícím Rhandirem vyrazili ke starému Nurnskému přístavu. Trojici uličníků nebylo těžké najít. Vytáhla Břuksla dřepěla v hlavním stanu a mocně bafala z laciného bukového smotku. Zenk a Cikrt seděli kolem ohýnku a klohnili jídlo. Hustý dým prolínal spárami v molu. Nedbýlo těžké je najít. A také přeprat...

* * *

Do Therfastu přišla záchranná výprava s těžkým srdcem. Radost ze shledání, srdceryvný nářek. To vše se neslo vsí. Šťastní rodiče začali snášet na náves dary. Co kdo mohl. Byla to slušná hromádka. Na obranu Nurnských je nutno uvést, že si žádné nálezne nenárokovali. Když všechno pobrali, rozjeli se domů. Byl konec jedné zapeklité výpravy.

* * *

Konec výpravy ano, ale, žel bohům, připadá mi jedna nepřijemná povinnost. Připadá mi napsat příběh Bangordův, příběh ostudný, který pošpinil jméno obce liscannorské.

Bangord byl obecním hrobníkem. Tot' jediná funkce, které v životě získal, leč byl na ni patřičně hrdý a úřadu se zhostil vskutku výtečně. Kopal hroby do foroty, plevle trhal, trávu stříhal, i důstojnost smutečních obřadů získala na kvalitě a důstojnosti. I starosta Krochta Moskýt si liboval, jakého našel výtečného hrobníka.

Hrobník Bangord byl kroll. Od přírody ošklivý a jednodušší. Ještě se nenaučil nést si tu svou krollí bolest. Vždyť mu bylo, jářku, sedmnáct let! A tomu Bangordu hrozně chybělo, že dosud nepoznal dívky, která by mu své srdce dala a měla by jej ráda. Většinou se mu takové zlořečnice vysmály.

A tento hrobník, spravujíc svůj úřad,

vydal jednou pamflet, že přijme ženu na pomocné práce, to jest úklid krchova, zalívání květin a donášku zbytků od oběda, za pět zlatých na den. Vskutku slušně placená robota. Na nabízené místo nastoupila paní Lúniel Nórienská, rozená Pitková, vdova po jistém Páinovi, vdova s třemi hladovými dětmi na krku. A ta Lúniel se o úklidové práce dobře starala, byl to po dlouhé době jediný její příjem. Leč jednoho dne hrobník Bangord kázal paní Nórienské vysmýčít v márnici. Jak tak smýčila, kroll vstoupil do místnosti a ženu při práci pozoroval. V tom v mladíkovi probudily se zvrhlé pudry a, jsa panicem, řekl: "Pani, nechtěla byste... tó...?". "A co jako", iotázala se dobrá žena a postavila kbelík s mydlinkovou vodou na podlahu. "Myslim jako muž a žena", kuňkal Bsangord, mocně se rdíce. "Jsem počestná vdova", odsekla paní Nórienská, "A navíc seš, chlapče, hnusnej a počítám tak o pět hlav gvětší než já. Najdi si nějakou holku sobě rovnou...". V tu ránu obrovitým Bangordem projel blesk touhy a kroll se vrhl na nebohou vdovu. Křičela a tloukla kolem sebe malými hobitími pěstičkami. Vše bylo marné. Lidé byli z doslechu a hrobník měl obrovskou sílu. Bylo to hrozné. Stalo se to kousek od hrobu nebožtíka Páina z Nórienu.

Po té, po zločinu, zneuctěná a rozvrkočená paní Nórienská v roztrhaných šatech doběhla plačky ke starostovi a ještě za tepla mu všechno pověděla. Ten se rozhodl celou záležitost ututlat. Vdově Nórienské koupil z obecních peněz na dveře masivní zámek a mladého krolla Bangorda zbavil funkce a vykázal jej z obce.

Leč na Liscannor padla tíha zločinu...