

# LYŠKÁNORA 9

Nepravdivý liscannorský občasník pro vnitřní potřebu Nurnské družiny

Poradostiny 1036

Liscannor, Nurnská oblast, západní Gwendarron

\* Motto tohoto čísla \* Novinky liscannorské \*

\* Dvě smlouvy z tažení po Erkrachtu \* Závět' Lokke Ardasanské \* O hlouposti krolí \* Netvor a démon \*

\* Průzkumy Nurnské družiny \* Já jsem zloděj, gdo je víc \*

\* Závět' liscannorského hrobníka \* Barbarský hon \* Píseň drakobijců \* A na závěr ... \*

## \* Motto tohoto čísla \*

"... Z toho plyne poučení,  
že si máš koupit brnění ..."

*Kouzelník Astorius*

Tak pravil ctihodný pan Astorius o sedmnáctých poradostinách roku 1036 po zbytečném skonu barbara Dobhara na kamenném mostě přes velikou řeku, an toliko spořil, že ani zbroje nezakoupil, pročez učený Astorius ještě prohlásil: "Já, to je fakt dobrý toleto, to je dočista jako velkej citát a eště se to rýmuje", a že o velkj citát jde, o tom jistě není sporu.

## \* Novinky liscannorské \*

Zpráva Lynhaarda z Rugornu, čtvrtého starosty  
Liscannoru

Páin Nórienský se konečně zbavil své protivné tchýně, Lurmuny Pitkové. Když selhaly veškeré pokusy o její provdání (popř. i prodání) za některého z místních starousedlíků rozhodl se, že se jí zbaví jinak. Za Lurmuniny úspory nechal v Nurnu vystavět dům a milou tchýni vystěhoval. Jisto však je, že na celém světě neexistuje tolik vzdálené místo, aby dobrotivé paní Pitkové ta

veliká dálka zabránila čas od času navštívit milovaná vnoučata, dceru a malého nerudného Pájíčka, a konec konců Nurn je vzdálen jen pouhé dvě hodiny jízdy.

Krull Tichošlápek, liscannořan z č.p. 19 a zároveň místní hrobník, si koupil hada. Dlouhého ošklivého hada, kterému vylámal zuby. Neustále si se svou zmiří hraje a krmí ji křečky, jejichž sadbu si ve své noře založil. Dokonce se netají, že svého milouška-hádeška hodlá vycvičit na Krochtova oblíbeného křečka Fistla, pročez si na zahrádce zbudoval malý hadí cvičák. Nechme se překvapit, jak se události vyvinou.

Hrobník pan Tichošlápek dostal ze starostenského úřadu další peněžitou částku, a to na údržbu náhrobků. Od této chvíle každý měsíc se na rovech slavných objeví nové čerstvé květy, to proto, aby jmen slavných a jejich činů nikdy nebylo zapomenuto.

Vydal jsem přísný zákaz zvracení na sousoší, lemující vchod do hostince U hrocha, jakož i na jiná místa uvnitř i v okolí hostince. Jakékoliv úkony, související s látkovou výměnou a výměsky tělních zplodin, budou prováděny výhradně na místech k tomu vyhrazených, a to na suchém záchodku za krčmou.

Úmrtí Kiliána Nedoriho, jenž bydlel v jednom z hostinských pokojů, mnou hluboce oťrásla. Nicméně, pan Nedorí po sobě zanechal přibližně deset tisíc zlatek v plátěném pytlí. Tento

vak se však při pozůstalostním řízení nikdy nenašel. Zkrátka zmizel. Naskýtají se dvě teorie. Kilián své jmění buď zakopal kdesi na území obce, nebo je ukradl krčmář Jeremiáš Čipera. Ať tak, či onak, majetek rozhodně patří obci, a tak apeluji na vás, občane liscannorští, pátrejte v okolí, přeorejte třeba celý Liscannor, ale Kiliánův odkaz naleznete a předejte správnému úřadu.

## \* Dvě smlouvy z tažení po Erkrachtu \*

Zde pro ilustraci předkládám čtenářům dvě smlouvy z roku 1019. Byly sepsány nezávisle na sobě a zřetelně prokazují hloubku a důmyslnost špinavých intrik rodu Ardasanů, resp. Duirona bezpečného. Všichni totiž víme, nebo se můžeme dočíst, jak to tenkrát dopadlo.

*My,  
Duiron, barbar alchymista IV. úrovně  
&  
Morsten, elf kouzelník I. úrovně*

*se zavazujeme že:*

1. *Nikdy proti sobě nepozdvihneme zbraň, ani se jinak nenapadneme.*
2. *Budeme se chránit v případě nebezpečí až do případného skonu jednoho z nás.*

*Ve městě Nurn  
chláden 1019*

*Duiron z Ardasanu  
Morsten  
\* \* \**

*My,  
Duiron, barbar alchymista IV. úrovně  
&  
Pepe, elf hraničář I. úrovně*

*se zavazujeme že:*

- Primo: Nikdy proti sobě nepozdvihneme zbraň,  
ani se jinak nenapadneme*
- Secundo: Budeme při sobě stát v případě*

*nebezpečí a neopustíme se, dokud jeden  
neumře*

*Tertio: Pepe bude volit Duirona za náčelníka  
a ten jako náčelník slibuje Pepemu  
ochranu před ostatními členy družiny*

*Quatro: Při porušení smlouvy výše uvedené je  
porušitel povinen zaplatit poškozenému  
3 000 zlatých*

*Ve městě Nurn  
chláden 1019*

*Duiron z Ardasanu  
Pepe*

## \* Závět' Lokke Ardasanské \*

Tato závět', ač na první pohled zcela nezajímavá, podsouvá vřímavému čtenáři hned několik nových faktů. Jak známo, Lokke Ardasanská spáchala roku 1023 po úporných a ostudných hádkách s manželem sebevraždu. Její odkaz především ukazuje na velmi blízký vztah k Halkovi Erinskému, jenž byl v té době už ženat. Naskýtá pozoruhodná domněnka, zda díky jejich neodiskutovatelné náklonnosti nedošlo ke vzniku tzv. manželského čtyřúhelníku. Další otázkou zůstává, kdo z Ardasanského páru koho vlastně vydědil z rodu.

**Závět':**

*Já, Lokke Ardasanská, manželka  
Dariona Istivého z Ardasanu, odkazuji v případě  
svého úmrtí*

*- perlu v hodnotě 1 000 zlatých Gwandě Liskové  
(či její příbuzné)*

*- ostatní majetek včetně zbroje, lektvarů a svého  
válečného psa Skeira Halkovi smírnému z Erinu.*

*Barbarka alchymistka  
Lokke z Ardasanu*

---

**\* O hlouposti krollí \***

---

Páin z Nórienu

Karwellem jsme projeli,  
spoustu zlatých platili,  
máme totiž pospíchat,  
ne se v bitkách zdržovat

Pak se ale objevili  
velicí a tupí krollí,  
mysleli, že jich je víc,  
mohou nastavit svou líc

Teď se válí těla v prachu,  
měli míti trochu strachu,  
pořádně si rozmyslet  
dřív, než začli urážet

---

**\* Netvor a démon \***

---

Páin z Nórienu

Tam v dálkách dalekých  
v minulých stoletích  
žil netvor spolu s démonem,  
v temnotách temnějších,  
než duše ztracených,  
přemýšleli, jak škodit lidem

Tak rozsévali střepy,  
otravovali řeky,  
v noci vypouštěli stíny,  
kouř stoupal z té hory  
za spálenými bory,  
kde vznikaly zmije a blíny

Tam zahynul každý,  
kdo tu horu spatřil,  
a v srdci měl kousek světla,  
však tělo zůstalo,  
bez vůle běhalo,  
chtíc do světa vnésti víc zla

Jen kdo má čistou duši,

srdce pro lásku buší,  
může vyhrát s temnotou boj  
tam, kde tělo trpí,  
tečou potoky s krví,  
všechny slzy už prolity jsou

Jenom jediná duše  
v světě velikém dýše,  
nezná špatnost, zradu ni strach,  
ta prošla temnotou  
celou dálku dalekou,  
netvor i démon změnili se v prach

Však žijí dál zrůdy  
a osnují hrůzy,  
jak ti dva chtějí mnozí zas být,  
ale čistota duší  
je víc, než kdo tuší,  
před ní se tma musí skrýt

---

**\* Průzkumy Nurnské družiny \***

---

Pod tímto názvem budou občasně  
vycházet výsledky propočtů úspěšnosti, důvěry a  
respektu jednotlivých družiníků ve vztahu k  
Nurnské družině. Celý průzkum provádí Páin z  
Nórienu.

Úspěšnost		
1	Páin	2,00
2	Lynhaard	2,08
3	Bušchal	2,25
4	Tchan Či	2,42
5	Krochta	2,72
6	Dergan	2,85
7	Daren	2,87
8	Tanris	3,02
9	Krosta	3,10

10	Astorius	3,20
11	Krull	3,30
12	Chvět	3,40
13	Kilián	3,45
14	Pyrr	3,46
15	Barzubaj	3,50
16	Tarr	3,57

Důvěra		
1	Bušchal	1,50
2	Tchan Či	2,00
3	Páin	2,35
4	Lynhaard	2,37
5	Dergan	2,55
6	Astorius	2,76
7	Krochta	2,83
8	Daren	2,87
9	Krosta	3,00
10	Tanris	3,00
11	Krull	3,05
12	Kilián	3,10
13	Pyrr	3,23
14	Tarr	3,28
15	Barzubaj	3,37
16	Chvět	3,40

Respekt		
1	Páin	1,64
2	Lynhaard	1,79
3	Krochta	2,62
4	Tchan Či	2,84
5	Daren	2,87
6	Bušchal	3,00
7	Tanris	3,05
8	Dergan	3,15
9	Krosta	3,20
10	Chvět	3,40
11	Krull	3,55
12	Barzubaj	3,62
13	Astorius	3,64
14	Pyrr	3,68
15	Kilián	3,80
16	Tarr	3,85

---

**\* Já jsem zloděj, gdo je víc \***

---

Krull Tichošlápek z Mortalu

Mortal, 5:29 hod., 8.5.1008  
Prši. Křik. "Mámooo je to kluk  
!!!!!!", "Béééééééé huuúúúúúú béééééééé"

"Jéé ten je, ale prtavej, sakra to je ale  
mrnous". Tak sem se narodil.

"Budeme mu říkat Krull !!!, Kouká jako  
nakej natvrdej krol, sem zvědavej esli něgdy  
vůbec vyroste" .A kupodivu vyrost sem i když  
zase né moc.

Jo tenkrát to bejvaly časy. Rád  
vzpomínám na své mladší bratry Arkusse Dettora



nechtěl mít s magií už nic společného.

"Je tam !!! a spí", téměř jsem vykřikl. Alchymisté nasledování kouzelníkem a mnou vzali rachejtle a postupovali vpřed do jeskyně. Před spícím drakem rozložili rakety a pečlivě zaměřili.

"Pal !!!", ten hlas zněl temnotou jako rozsudek smrti.

S hrozným rachotem se od země odlepil asi tucet rachejtlí, směřujících na draka. Ten se v okamžiku proměnil v hořící pochodlen, byl doslova rozerván na kusy. Jeho temný řev zněl po celých horách. My přeživší jsme byly celí ozehlí.

A na tvářích nám zářili úsměvy a úprkem jsme utíkali ke koním a ujížděli konečně domů, kde jsme nevěděli co nás čeká.

Když jsme se blížili k hranicím, překvapil nás kouř stoupající ze země, plně poseté ohořelými nebo roztrhanými těly trpajzlíků. Alchymisté se usmívali, věděli že jejich dábelské výbušniny zachránily naši maličkou zemi.

Hned po návratu nás přijal král, vyprávěl nám o statečnosti našich lidí a o účincích našich výbušnin, díky kterým jsme zvítězily nad tupými trpajzlíky.

Dále nás král za naši statečnost odměnil, byli jsme pasováni do šlechtického stavu, stali se z nás vážení Drakobjicy.

A mě nejmenšímu, odvážnému průzkumníku přiřkl za odvalu jméno "Tichošlápek" a od toho dne jsem znám jako "Krull Tichošlápek" se všemi poctami.

No a jak čas šel a já si užíval života, tak jsem zatoužil znovu po dobrodružství a slávě. Tak jsem se vydal do světa. Cestoval jsem daleko, až jsem se jednoho dne připojil k Barnaulské družině, která měla namířeno do Almemarského království, najít draka a přinést jeho ocas králi ke svatbě.

Ovšem díky rozporům v družině mezi elfy a hobity, v Rokli ozvěn, kdy byl vyhoštěn náš velitel, jsem se rozhodl hledat. Po nalezení jeho mrtvolky, jsem se slzou v oku přidal k Nurnské družině, plně hrdlořezů a nájemných vrahů.

Bohužel tato zkušenost ,lépe řečeno některým členům této družiny se podařilo mě úspěšně vrhnout na šikmou plochu.....

Za což jim děkuju.....

13.12.1035

Správce hřbitova, vážený občan

Krull Tichošlápek

Liscannor

nora č.p. 19

Nurnská oblast

západní Gwendarron

### **\* Závěť liscannorského hrobníka \***

Nebohy pan Krull Tichošlápek zemřel nešťastnou náhodou 20.7.1036 pádem ze stromu. Toto je jedno z mála, co po něm zůstalo (Text je otištěn v nezměněné a neopravené podobě).

*Já*

*Krull Tichošlápek,*

*Drakobjice a člen cechu*

*vám oznamuju, že jsem Vás opustil, mé tělo již rozvál prach, vezte, že každého sem měl rád, ale sper Vás ďas.*

*Své dědictví a tudíž všechn svůj majetek odkazuji svým bratrům Thevenimu Bleskoňovi a Arkussu Detorovi z Mortalu hlavního města*

*Nakavy*

*nora .p.42, Západní Kotel*

*Sbohem*

*Krull Tichošlápek*

*správce hřbitova*

*člen cechu*

*nora č.p.19*

*Liscannor*

*Západní Gwendarron*

*Ověřeno: 25.11.1035*

*Nurn*

### **\* Barbarský hon \***

Getd z Ruindoru

"To je země. Du už dva dny a nikde žádná pořádná hospoda", mumlá si pod vousy statný trpaslík a rázným korkem kráčí po cestě, "Z tý poslední mě vyhodili, jako bych byl nějaký žebřák či co. A přitom sem chtěl pít jenom na sekeru. Na svou krásnou sekeru po dědovi. Ale to né. Hostinský byl tupej barbar a vůbec neměl úctu k zákazníkovi, vyřídilch jeden. Tři stříběnce za pivo. To by ho musel bejt soudek. A hele vesnice. Doufám, že tam mají hospodu. A pochopení pro potulné válečníky, toho času v neutěšené finanční situaci. Vida, cedule. Copak to tu píšou? Liscannor, to je asi méno tý vsi. No, maj tu věž, támhlecten barák vypadá jako radnice, to by tu mohla bejt náká pěkná hospoda. Támhle je cosi napsaný, 'U hrocha', co je to pro pět ran do hromady zlata hroch? Že by to podivné zvíře na štítě. Nuž, co dělat, kvalita piva se podle ména hospody nepozná. Vyzkoušíme - uvidíme", řekl si a vstoupil dovnitř.

"Pět, pět a tři", s námahou počítá krollí starosta Lynhaard zlatáky před sebou. "Výborně", chválí ho jeho učitel Krochta Moskyt, zatímco ostatní se baví, až na kouzelníka Astória, který peníze vsadil. Mezi dobrodruhy obývajícími Liscannor se totiž rozmohla nová hazardní hra. Spočívá v tom, že někdo položí před Lynhaarda hrst zlatek, a když kroll spočítá, respektive uhádne, kolik jich je, může si je ponechat, jinak sám platí. Zpočátku platil starosta nejednou za celou hospodu, ale od té doby, co se naučil počítat do deseti, stále častěji vítězil.

Dveře hostince se otevřely a do místnosti vstupuje trpaslík. "Dobřej den vynšuju, dobří lidé. Našlo by se tu ještě místo pro jednoho pocestného?", promlouvá. "Hele, trpaslík", ozývá se Lynhaard, "Zdráv buď. Ty válečník? To dobře. Sedni sem", srdečně zve kroll příchozího ke stolu. "To vypadá líp, než sem čekal", pomyslel si trpaslík, "Jsem potulný válečník Barzubaj", představil se, "Zrovna hledám nějaké dobrodružství nebo aspoň dobrou hospodu", dodává a usedá vedle Lynhaarda. "A peníze, máš?", ptá se ostražitě hostinský Jeremiáš, jemuž se poslední dobou často stává, že

si dorodruzi nechávají účty psát na futro, jelikož už dlouho nebyli na žádné výpravě. Když pak pan Čipera odmítne poskytovat další služby zdarma, uklidní ho starosta Lynhaard zálohou z obecní kasy, kterou zpravuje. "On host. Lynhaard platit", posílá Jeremyho pro další rundu kroll a Barzubaj si oddechl. Pojednou do hostince vstoupil Yalled z Erinu. "Se vracím z Nurnský knihovny a pučil sem si tam jeden cestopis", ukazuje hraničář objemný svazek, "Nechceš si to taky přečíst Lynhaarde, když to teď umíš". "To by nepřečet ani do soudného dne", směje se hobit Krull Tichošlápek a poplácává starostu po zádech. "Náhodou", brání svého žáka učitel Krochta, "Za večer už si přečte i jednu krollí anegdotu". "A za další večer jí pochopí. Cha, chá", řehtá se elfi hraničář Tanris, až se za břicho popadá. Zábava pokračuje dlouho do noci a nakonec se Barzubaj ubytovává v hostinci a slibuje účast na příští výpravě Nurnské družiny.

"Áááá. To byl zase večer", protahuje se ráno Krochta a krmí svého křečka Fistla oříšky, když tu náhle uslyší dětský pláč. Krátce na to vybíhá na náves šermíř Páin a volá: "Mám dceru. Mám krásnou dceru a menuje se Pamilla". Krochta si ještě stačí pomyslet, že pokud bude dítě po otci, tak moc krásy nepobere, a odchází na snídani. "Hej, hospodo, otevři. Bude oslava", řve Páin a buší na dveře hostince U hrocha, zatímco se ostatní vesničané sbíhají. V hostinci se pak rozvíjí živá debata o potomcích liscannorských hrdinů. "Ten Páin má už třetí dítě a já ať se snažím jak se snažím pořádně", praví smutně Lynhaard. "A, Lynhaarde, můžeš vůbec mít děti? To přece není normální", táže se krolla Yalled z Erinu. "Jestli to spíš nebude manželkou. Některý ženský, co maj takový povolání jako vona, sou prej sterilní", rýpe do starosty Tanris Álfheimský. "Mnó, Wenora poudala, že už to možná bude, ale nejní to ještě jistý". "Jen jestli to bude tvoje. Znáš přece ženu, jak ráda chodí na dlouhé procházky", přisazuje si Jeremiáš Čipera. "Tak to né, toleto. Wenora nejčko vede úplně nověj život, tak pozor". "Když to bude tvoje tak to dozajista poznáš, vo to bych se nebál. Já sem spíš zvědavěj, CO se narodí", vložil se do debaty zloděj Tichošlápek, načež se doposud seriozní diskuse zvrtila do popisování nejrůznějších fantaskních představ o budoucím potomku

Lynhaardově. "A vůbec nejhorší by bylo", zakončil debatu hraničář Yalled, "kdyby se narodila dcera".

Uběhlo několik dalších dní, když u Lynhaardova domu kdosi zabouchal na dveře. Kroll otevírá a vidí před sebou velmi dobře oděného muže středních let. "Bohové s vámi", promlouvá muž, "Hledám místního starostu". "Já být starosta. Jít se mnou", dostává se mu odpovědi. "Slyšel jsem", začíná muž rozhovor, když se usadil v pohodlném křesle starovstovského domu, "že zde žijí schopní dobrodruzi a chtěl bych si je najmout. Doufám, že jsem tu správně". "Ja, ja", kývá hlavou Lynhaard, kterého právě začaly svrbět pracky. "Tak tedy, mám tady v Nurnu několik vozů se zbožím a chystám se s nimi vyrazit na sever do Velvenu. Cesta vede nebezpečnými kraji plnými lupičů, proto bych si rád najal několik lidí na ochranu svého zboží. Odměna by činila deset tisíc ve zlatě". "Lynhaard přijmout. Říct ostatním". "Výborně. Čekejte mě pozítří v osm hodin na cestě", loučí se muž a odchází pryč, zatímco Lynhaard se vydává do hospody seznámit s nabídkou ostatní.

"Já tady nejedu", prohlašuje Páin, "Moje žena potřebuje péči a nechávat jí tu jenom s tchýní se mi nechce". "Neví někdo co je s Ěnmilem?", táže se starosta. "Ten má teď nějakýho nového kamaráda v Nurnu", odpovídá Tanris, který přislíbil účast jako první, "Myslím, že se menuje Dožo". Kouzelník Krochta se rovněž rozhodl zúčastnit výpravy, neboť se stále ještě nevzdal naděje, že najde dvě elfky, které sice okradly družinu, ale přesto si svou krásou zajistili obdiv několika dobrodruhů. Stejně tak pojedje s družinou Krochtův kolega z oboru Astórius a zloděj Krull Tichošlápek. Družinu doplňují dva noví válečníci trpaslík Barzubaj a zamlklý kroll Tar. Nakonec se dostavuje Dergan, který žije v Nurnu, kde prý pomáhá v kovárně. Někteří dobrodruzi však tvrdí, že ho viděli jak v oranžové vestě vozí odpadky na skládku za Nurnem. Přesto se ale barbar stává vůdcem výpravy, přestože nyní již gramotný Lynhaard mu zdatně konkuruje. Nakonec o výsledku hlasování rozhodl kroll Tar, který neumí psát a nemohl se tudíž volby účastnit, jenže se nikomu nepřiznal, a tak si všichni mysleli, že se jedná jen o volební meněvr.

Všichni dobrodruzi si v Nurnu kupují koně nebo alespoň mezky, aby nemuseli celou cestu šlapat

pěšky, i když u většiny z nich není zdaleka jisté, že cestou nepadnou.

Druhý den ráno se u památníku Na škvarku setkávají dvě skupiny. Jednu, přijíždějící od Nurnu, tvoří pět vozů, v jejichž čele jede muž na krásném černém oři. Druhou tvoří nesourodá směs osudem ošlehaných dobrodruhů. Je tu kroll, hobit, elf i trpaslík. Někteří mají na sobě navlečený těžký pancíř, jiní jsou zahaleni pouze pláštěm. Někteří mají u pasu meče, sekery či kladiva, jiní kuše nebo dokonce knihy. Mezi nimi se vleče i jeden starý a šedivý poník bez jezdce, který však jakoby se prohýbal pod neviditelnou vahou. To Astorius se už večer raději zneviditelnil, aby se mu náhodou něco nestalo. Obě skupiny se zdraví, muži v jejich čele spolu prohazují několik slov, načež jezdci tvoří kolem vozů ochranou zónu a celá kolona vyráží k severu.

Když se družina blíží k velvenorrským hranicím, pozoruje, že směrem severním kolem projíždějí skupiny ozbrojených jezdců. Druzi se však nikoho nevyptávají a spíš si hledí ochrany vozů. Na hranicích Velvenorru, zastavuje kolonu několik trpasličích vojáků a ptají se po účelu cesty. "Špatné jsou časy pro obchodování", prohlašuje trpaslík, když je mu oznámen. "Proč? Co se tady děje?", vyzvídá Astorius, který je sice pořád neviditelný, ale přesto se neustále snaží komunikovat s okolím, což vyvolává rozčilení, opovržení nebo naopak strach z nurnského společenstva. "Z východu přitáhl kmen divokých kočovných barbarů a napadl východní Valden", vysvětluje trpaslík, jen co ostatní uklidnili jeho podezření, že se jedná o špióny, "Naše vojska jsou soustředěna v bitvě na Grullduině a nemohou účinně zasáhnout, takže jsou vypsány odměny za likvidaci nájezdníků". Všechny dobrodruhy hned napadá, že tady by si při troše štěstí mohly přivydělat, ale zatím tu mají dobře placenou práci a tak pokračují dále s vozy.

Za tři dny doráží kolona do Velvenu a druzi dostávají slíbenou odměnu. Za získané peníze si nurnští kupují teplé oblečení, neboť zima se nezadržitelně blíží, a někteří méně majetní dobrodruzi si pořizují lepší zbraně a brnění. Astorius se zatím vydává na radnici, kde se, jak doufá, dozví něco víc o současné situaci. Všimá si, že na radnici míří několik skupin ozbrojenců,

vesměs táhnoucích jakési balíky. 'Aby to tak byly usekané hlavy barbarů', pomyslel si Astorius zděšeně, ale brzo se dozvídá, že tomu tak není. Po chvilkové námaze najde kouzelník jednoho úředníka ochotného věnovat se mu, a mámi z něj informace. Nutno podotknout, že elf se musel nejdříve zviditelnit, neboť když byl neviditelný, vycházela jeho snaha něco zjistit nadarmo, poněvadž úředníci ho buď ignorovali nebo před ním prchali, nehledě k tomu, že byl málem ušlapán.

"Ták, ty barbaři maj pevnou vojenskou hierarchii", oznamuje Astorius ostatním, když se opět sešli v hospodě. "Všichni vojáci maj pláště a podle jejich barvy se poznaj hodnosti. Ty pláště sou tkaný nějakou divnou technikou, kerou nikdo nezná a není možný ji pořádně napodobit, proto sem nemusíme tahat hlavy, ale stačej ty pláště. Podle barvy se pak vyplácí odměna. Jejich nejvyšší velitel má plášť bílej, a kdyby ho někdo přines, tak dostane dvacet tisíc. Ten velitel má deset pobočnicků, kerý maj pláště černý a ty sou po pěti. Maj tam i nějaký kouzelníky v rudejch pláštích za dva tisíce, nižší velitelé maj modrý pláště se smaragdovym lemováním po tisíci a normální mužstvo má modrý pláště za pětset". "To je dobrý. Z toho by mohlo něco kápnout", mne si ruce Krochta. "Hmm, měli bysme sehnat nějakou mapu, ať víme, jak to tam vůbec vypadá", moudře promlouvá vůdce Dergan a družina se vydává hledat nějaký příhodný krátek.

"Ták tady sou teď ty barbaři, jó", ukazuje místní prodavač map dobrodruhům své dílo, "Nó, a todlé, to sou vypálený vesnicé, jó, a todlé, to sou nevypálený vesnicé, jó, a tó kolém, to jé lés, jó, ale kde sou ty barbaři, tó jakó nikdó neví, nó". "A jak to v tý zemi vypadalo předtím, než tam vtrhli barbaři?", pídí se družina po podrobnostech. "Nó, tó jakó se tám začali usazovat zemědělci, poněvadž tam byla nevyužívaná půdá, jakó, nó. Nejprv se tám usazovali, jakó, takoví odvážný, nó, poněvadž tam byli vlci, a vůbec taková havěť, nó, alé potom se tám stěhovalo stálé víc lidí, jakó, až jich tám býló docelá dóst, nó". "A kdo tam vlastně vládne?" "Nó, tó jakó patří pod Velvenskú správu, jó, alé vojáci, to tám nebyli, to né, poněvadž vůkól nejni žádná hranicé á žijú tám sami rolníci, jó, tákžé je tám stálé klíd, nó, jakó". Dobrodruzi pochopili, že tady už se asi víc nedozvědí a tak nabrali směr Valden a

vyrazili vstříc novému dobrodružství.

Po dvou dnech doráží družina do vesnice Hory, což je neoficiální hranice Valdenu. Cestou druzi potkávají několik podobných družin jedoucích oběma směry, a řadu uprchlíků s vozy, kteří jeli všichni směrem jedním. Ve vsi nurnští míří ihned do hospody 'Pod lipami' pro informace. "Jé, buď zdrav Pyrr. Kde se tady bereš?", zaradoval se Dergan, když poznal jednoho z válečníků popíjejících tu zlatavý mok. "Ále, měl sem chuť, trochu si zabožovat, tak sem se sem vydal, sehnat nějaký plášť", odpovídá Pyrr z rodu Orli, který získal při minulé návštěvě v zemi Almemar léno a nyní má mnoho práce s jeho správou. "To víte, trpaslíci neposlouchaj a mě to stojí peníze. Třeba tam vůbec neměli hospodu. Chodili chlastat, k hákýmu trpaslíkovi, tak sem jim hospodu postavil a toho trpaslíka udělal hostinským, a co myslíte, že voni udělali. Do hospody ani nepáchnou a choděj chlastat k jinýmu trpaslíkovi". Družinici prohodili několik řešení problému neposlušných trpaslíků, z nichž ve většině případů by z nich přežil jen málokterý. Nakonec se Pyrr rozhoduje opustit několik Almemarských šlechticů, se kterými se na výpravu vydal a přidat se k Nurnské družině.

Vůdce Dergan ještě navštěvuje místního starostu a dozvídá se, kde že je pomyslná hranice mezi hájeným územím Valdenu a částí ovládanou barbarů. Družina tedy vyráží dále do vesnice Porku. Tady vládne panika. Ve vesnici žijí sami kudúci, i když by se dalo říci žili, neboť většina chalup je zjevně opuštěná a ti, kteří ještě zůstali se na odjezd čile připravují. Dergan opět navštěvuje starostu Dubáka, ale od vystrašeného kudúka se dozvídá, že barbaři nejspíš přijdou v nejbližších dnech. Je však jasné, že jeho slova byla zastřena strachem, proto druzi vyrážejí dále na Dunn.

Do Dunnu přijíždí družina již za soumraku a ubytovává se v místním hostinci U jednorožce, který je spojen rovněž s knihovnou, a tak si někteří dobrodruzi na noc půjčují několik svazků informací o zemi Valden. V nich se dozvídají, že začátky osidlování země se datují do začátku století, kdy se několik, vesměs dobrodružně naladěných osadníků, počalo usazovat v nepříliš úrodné a nikým nespravované zemi, kde nebylo díky dravé zvěři příliš bezpečno. Těmto odvážlivcům se podařilo vyrvat divoké přírodě kus

země a zúrodnit ji. Hlavní příliv osadníků však nastal až v roce 1024, kdy se Velvenorr stal nebezpečným místem díky agresí Ugodarrských mnichů. Díky Velvenorrským kolonistům připadl také Valden pod Velvenskou správu. Tolik se dozvěděla sečtější část Nurnských, zbytek, jako Lynhaard, Barzubaj či Pyrr, celou noc chlastali s několika muži velvenorského vojska, kteří tu byli jako ochrana vsi před případným útokem, a nedozvěděli se nic, aniž by jim to nějak vadilo.

Ráno se družina vydává dále na jihovýchod do Sittu, kde má nečekaně možnost narazit na první známku řázení barbarů. Už z dálky je vidět dým z míst, kde ještě včera stála vesnice. Jelikož Krochtův výzkumný havran nespátuje žádné známky života, odvažují se dobrodruzi blížit. A skutečně, žádné známky života. Celá vesnice, včetně několika vojáků, byla do posledního vyražena, chalupy vypáleny a domácí zvířata pobity. "No jo. Sou to barbari", prohlašuje Tanris a Dergan dělá, že ho neslyší. "Jedem dál, do Crumu. Ten snad ještě stát", rozhoduje Lynhaard a všichni ho mlčky následují.

Netrvá dlouho a dobrodruzi doráží do Crumu. Vesnice je obehnána palisádou a uvnitř se nachází ležení asi třiceti až čtyřiceti vojáků. Kromě toho se tu pohybuje několik skupin nezávislých dobrodruhů, takže obranyschopnost vsi je značná. Dobrodruzi se hned po příjezdu vydávají shánět informace a postřehy z lovu barbarů. Nakonec se, jak se dalo čekat, nejvíc věci dozvídají v hospodě. Barbari prý obvykle jezdí v menších skupinkách, které hlídají daleko od jejich hlavních sil. Tyto se také nejčastěji stávají terčem dobrodruhů, ale stává se, že je to i naopak. Některé skupiny jezdí ve dne, jiné v noci, a na úspěch to nemá valný vliv. Území, kde většina družin operuje, a kde se tím pádem odehrává většina šarvátek, leží mezi Crumem a Srumem, a východně od nich až k Lomoru.

Druzi se rozhodli vyrazit navečer, jihovýchodním směrem. Asi dvacet mil od Crumu rozbíjejí tábor a na výzvědy je vyslán osvědčivší se Krochtův havran. Do půlnoci zbývá asi hodina, když létající průzkumník objevuje tábor a u něj pět tábořících barbarů. Nurnští lační boje naváhají a vyráží nejkratší cestou nepřátelům vztříc. K tábořišti se však nedokáží přiblížit aniž by byli sami viděni, a tak jim při útoku přilétává na pozdrav několik šípů. Ty však mezi zkušenými dobrodruhy,

Derganem, Lynhaardem a Pyrrem, kteří jedou v čele družiny, nemohou zanechat větší zmatek, a když se dostávají ke slovu meče, není o výsledku boje pochyb. Čtyři barbari jsou zmasakrováni, aniž by se zmožili na výraznější odpor, takže na slabší dobrodruhy držící se pozadu se ani nedostalo. Poslední barbar však zmizel v blízkém lesíku dřívě, než druzi přijeli, a za tmy se jim nedaří najít jeho stopy. Druziníci tedy jen obírají mrtvé o pláště, doplňují si své zásoby šípů a vydávají se raději na své původní tábořiště, kde si všichni léčí nečetné rány a spí až do úsvitu.

Ráno Dergan nařizuje pokračovat dále na jihovýchod a prozkoumat terén. Druzi však na nic nenarážejí a tak se zhruba po deseti milích otáčejí a nabírají směr zpět do Crumu.

Pojednou se však na pahorku před nimi vynořuje jezdec. Sedí v předklonu a sleduje zem. Stopař. Za ním jde krokem ještě dvanáct koní s třinácti jezdci. Krochta se vyčítavě dívá po svém havranovi, který se právě vrací s úplně opačné strany oblohy, zřejmě se zdržel u nějaké ptačí samičky. Vzápětí obě družiny tvoří bojové postavení a vyjíždí proti sobě.

Netrvá dlouho a první barbar se řítí z koně zasažen šípem zloděje Tichošláпка. I hraničář Tanris střílí a zle zraňuje druhého. Následuje střet obou družin doprovázený řinčením zbraní a výkřiky raněných. Vzduchem se mihne několik blesků a několik barbarů padá z koně. To Astorius a Krochta ukazují něco ze svého umění. Díky němu také Dergan nabírá neuvěřitelnou rychlost, kterou na něj seslala prskající kočka na hrůse jeho sedla. Většina barbarů se již válí na zemi, když se do boje zapojuje i jejich velitel, a hned první ranou sráží z koně zraněného Lynhaarda. Z koncentrace ho však vyvádí blesk z čistého nebe, který na něj seslal havran. To už na něj útočí Dergan s Pyrrem, a když se střelbou přidávají ještě Krull Tichošlápek a Tanris Álfheimský, je o výsledku boje rozhodnuto. Několik druhů je však těžce zraněno, zvláště Lynhaard plive krev, ale i Tanris, Krull a Barzubaj se snaží provizorně zastavit své krvácení, proto vůdce Dergan dává pokyn k rychlému návratu do Crumu.

Po příjezdu do opevněné vsi se s družinou loučí Pyrr z rodu Orlů, který se rozhodl vrátit na dvě léno, aby, jak říká, tam trpaslíci nezvlčili. Tanris a

Krull, kteří v boji utrpěli nepěkná poranění, následují válečníka, dávající přednost prohlídce jeho nové hospody před nebezpečím dalších bojů. Po nutném odpočinku se na další cestu vydává pouze šestice dobrodruhů, Dergan, Lynhaard, Krochta, Astorius, Barzubaj a Tar.

Družina se tentokrát vydává na severovýchod a dál poděl lesa. K překvapení všech se nenádale objevuje nepoškozený statek. Druziníci vidí za jeho zdi čilý ruch, ale ten ustává, jen co se přiblíží blíž. "Buďte pozdraveni", zdraví Dergan muže, který stojí na převráceném voze blokujícím bránu, i ostatní, jež jsou rozestaveni za ním. "I vy", odpovídá muž, "Jedete bojovat s barbary?" "Jistě, ale mysleli jsme, že tady v těch místech už byli všichni lidi pobiti". "Takhle severně se barbari moc nevyskytují a naši usedlost našťestí ještě jejich hlídky nezpозorovali". "To ste měli štěstí, ale nemyslíte, že by bylo lépe odtáhnout?" "Myslím, že jsme schopni se tu dost dlouho bránit, barbari nejsou zas tak silní, jak by se zdálo, a nás je tu dost". "Mimochodem, nevíte co je v těch skalách na severovýchodě?" "Táže se Krochta. "Starousedlíci tvrdí, že tam bývala nějaká temná svatyně a doposud tam žijí zlé stvůry, ale my sme tam nebyli, takže víc nevím". "Přesto dík. Buďte sbogy a hodně štěstí", loučí se Dergan a pobízí koně. "I vám", mává na rozloučenou muž.

"Tak, co říkáte?", táže se Dergan ostatních, když se večer utábořili, "Pojedeme na jih na barbary, nebo na sever do chrámu?" "Já bych se docela mrknul na ten chrám", prohlašuje Krochta. "Lynhaard souhlasit", přidává se liscannorský starosta. "A co budeme jako dělat v nějakým temným chrámu?", protestuje Barzubaj, "Chcete snad vyvolávat temný síly". "To zrovna né, ale v takovejhle chrámech bejvaj dost slušný poklady, a na zlato, to já mám nos", odvětil Krochta. "Je to jasný, zejtra jedem do chrámu", uzavírá vůdce, "Teď dem spát a Barzubaj má první hlídku". "Já, zase já, to je spravedlnost. No jo, barbar velitel, pňůj", kleje trpaslík a balí se do dek, aby mu v noci nebyla zima.

"To je zas ráno", komentuje Krochta zamračený den. "Juhuaáááá", zívá Lynhaard, "Keby tu být aspoň ženská dajaká", posteskl si kroll. "Jak někdo jako ty může vůbec zbalit nějakou fuchtlí", kroutí hlavou Barzubaj. "Lynhaard být nejhezčím z celé

smečky, náhodou". "To se teda dívím", přidává se Astorius a načechrává si umaštěný plášť, "Ale to víte, my elfové máme jiná měřítka krásy. Třeba já vždy okouzloval dívky svým luzným zjevem". "To teda nevím, jak si moh téma ulizanejma pačesama a tou bradou holou jako dětská prdel někoho okouzlit", směje se Barzubaj, zatímco Astorius brunátní. "Já jsem náhodou příkladem dokonalé krásy", odpovídá rozčileně. "To se máš čím chlubit. Nic bych za to nedal, že sebou nosíš dokonce i hřeбен". "No a co. Aspoň na mě letěj elfky. Vo řáký trpaslice nemám zájem. Slyšel sem, že vod trpaslíků ani nejsou poznat". "Nepoznáš, vid', ale já na rozdíl vod tebe trpaslice poznám", triumfuje Barzubaj. "Tak už toho nechte", uklidňuje oba Dergan, "Je čas vyrazit". Dobrodruzi tedy končí s rozpravou a začínají balit, načež sedají na koně a pokračují k severu.

V předu letí jako vždy Krochtův havran a hlídá družinu před nenadálým přepadením. Náhle svému pánovi hlásí několik mrtvů ležících ve vysoké trávě. Druziníci opatrně přijíždí blíž, aby zjistili, co bylo příčinou jejich smrti, a jsou napadeni několika duchy. Pro několik druhů, kteří nevlastní kouzelné zbraně, je boj poněkud obtížnější, ale ostatní se s duchy snadno vypořádají. "Teda, sme dost daleko vod temný svatyně a tohle", prohlašuje Barzubaj, když je po boji, "Co asi bude uvnitř?" "Nestraš, čím větší nebezpečí, tím větší poklad", snaží se uklidnit sebe i ostatní Dergan, "Zatím to de takže jedeme dál".

Brzo družina přijíždí do skal. Cesta dál je špatná, a tak dobrodruzi uvazují koně a dál pokračují po svých. Druzi postupují úzkými stezkami obklopenými skalami ze všech stran. Náhle se Lynhaard zastavuje a jeho tělo se začíná prudce chvět jako v horečce. "Lynhaarde, co je?", zarazil se Astorius, který šel za krollem. "Mumie", křičí Krochta, který rovněž spatřil odporné mumie tělo, ale vydržel příšerný pohled a vyslal na nemrtvého svazek blesků. K němu se přidal i Astorius a nemrtvý se zřítíl do prachu. "Tak teď už toho mám dost", prohlašuje po té Barzubaj, "Dyt tady de vyloženě vo kejhák. Nevím proč se chcete trmáčet dál? Bozi vědí, co vás tam čeká". "Nesejčkuj. Zatím se nic nestalo", přikazuje Dergan. "To chcete čekat, až se stane? Já teda jedu zpátky". "Jestli chceš, tak di, ale už sme dost

daleko a nevíme, co sme nechali za sebou, a myslím, že na tý pláni taky není moc bezpečno, můžou tam bejt ještě náky duchové a nikdo s tebou nepojede". "Dobře, du s váme", rozhoduje se nakonec trpaslík, "Né, že bych se bál, ale můžete mě ještě potřebovat".

Družina tedy pokračuje dále, až narazí na dva útulné hroby obývané dvěma fexty. Někteří druzi začínají panikařit, ale dva kouzelníci, Krochta a Astorius, opět útočí svými blesky a nemrtví nadobro umírají. "Uch. To sem si dal", vydechuje zcela vyčerpaný Krochta, "Teď bych se potřeboval pořádně vyspat". "Dobře, přidává se Dergan, "Cestou sem viděl takový pěkný místo. Je to vobehnaný skálama, takže se to dá dobře bránit". "Jo, ale taky není kam utýct", namítá Barzubaj. "To, že nás nikdo nemůže překvapit zezadu, je podstatná výhoda. Dem tam".

Jak řekl vůdce, tak se také stalo a družina se ukládá ve slepé strži. Na hlídce zůstává kroll Tar, jelikož svým sluchem může případného nepřítele velmi rychle odhalit. A skutečně, v noci Tar slyší podezřelé chřestění a tak pro jistotu budí ostatní. Po chvíli se objevuje několik kostlivců a se zlověstným chřestěním kostí napadají družinu. Ani značná rozespalost však nebrání dobrodruhům rozsekat tyto nemrtvé na kosti a pokračovat ve spánku. Zbytek noci už proběhl bez problémů.

"Tak, už se zase cítím dobře", prohlašuje Krochta, když dokončil ranní meditaci. "Co asi přijde teď", medituje si pro změnu sám pro sebe Dergan, "Byly tu duchové, mumie, fexti, to nás eště asi čekaj spektry a upíři". "Už i ty začínáš?", rozčiluje se Astorius, "To taky můžem rovnou zabalit". "Ale ne", brání se vůdce, "Jen sem přemyslel co nás čeká". Nálada po ránu není valná, druzi mlčky myslí na čekající nebezpečí a přepadají je chmury. Nakonec dává Dergan pokyn k odchodu a družina vyráží do hlouby skal.

Netrvá dlouho a družiníci se po souboji s několika duchy dostává na jakousi plošinu, z níž mají dobrý výhled na strž pod sebou. Ta, soudě podle množství hrobů, sloužila dříve jako pohřebiště, ovšem jeho obyvatelé nebyli zdaleka všichni pohřbeni. Mezi hroby se pohybuje okolo padesáti kostlivců a několik zombií. "A sakra, to bude mela", prohodil Lynhaard. "Klid", usmívá se Krochta, "S tím si poradíme". Po té pozvedl ruce a

zvolal "Churšeláh", načež mu z rukou vylétají dvě bílé střely a explodují mezi nemrtvými. Kosti kostlivců a hnjící těla zombií se rozlétají na všechny strany. Hřbitov je náhle téměř bez života a jen několik nemrtvých zmateně hledá příčinu katastrofy. Nakonec se několik kostlivců následovaných pomalejšími zombiemi vydává na cestu na stanoviště družiníků. Pár jich sestřeluje ještě Dergan svou kuší, ale pak přicházejí ke slovu meče. Zkušeni družiníci však nemají se zbytkem zraněných nemrtvých mnoho práce a několik pádných ran Lynhaarda, Dergana, Barzubaje a Tara ukončuje život (neživot) nemrtvých. Pak začíná družina sestupovat k pohřebišti.

Dole dobrodruzi spatřují vstupní bránu do temných prostor a přes obvyklé protesty Barzubajovi vchází dovnitř. Před nimi se otvírá rozlehlá, temná místnost. Dergan se podíval doleva. Lynhaard se podíval doprava. Krochta se podíval před sebe. "Fext", zvolali všichni současně. V tuto chvíli začíná družina jednat v obdivuhodném souladu - všichni se dávají na útěk. Nakonec se jim daří doběhnout ke koním a aniž by se jakkoliv zdržovali, začínají je štítat pryč ze skal.

"Kam ste všichni utíkali?", táže se Dergan, když se družiníci konečně zastavili v dostatečné vzdálenosti na rozlehlé pláni, kde je do všech stran dobře vidět, "Mohli sme je zrubat". "Na mě nekoukej", mává rukama Krochta v zamítavém gestu, "Já sem utíkat nezačal". "Lynhaard chťít jít do nich, ale všici utíkat, tak se přidat", krčí rameny kroll. "Já se jen držel ostatních", prohlásil Astorius. "Nedívejte se tak na mě", snaží se Barzubaj oponovat pohledu ostatních, "Já sem vám říkal, že tam nejdu, tak co". "Nevadí, teď už je to jedno. Vyspíme se a pudeme tam zejtra", zakončuje rozhovor Dergan.

Ráno se druzi budí do šedivého dne. "Teda, dneska je zas hnusně", pozoruje oblohu Astorius, "V takovejdle den bych nechtěl zhebnout". "Já myslím, že pak už ti to bude jedno", dí na to Barzubaj. "Hezky nebo voškliivo, boj bude stejně tuhej", mudruje Krochta. "Žádný poraženecký řeči", rozkazuje Dergan, "Sou jenom tři a ty snad tady kouzelníci zvládnou, nebo ne?" "Se ví, že jo. Vo to nic, ale co nás tam čeká potom vědí bohové", odpovídá mu Astorius. Nakonec se druzi zvedají, usedají na koně a míří zpět ke skalám.

S největší opatrností pokračuje družina až k temnému pohřebišti. Tam družiníci tvoří pevnou formaci a vbíhají do svatyně, kde se střetávají se dvěma fexty. Kouzelnické čáry a rány ušlechtilých zbraní Dergana a Lynhaarda končí neblahý život fextů, když tu se třetí nemrtvý objevuje za družinou a útočí zezadu. Dergan se však vrhá proti němu, aby ochránil slabší druhy, načež se do jeho těla zatínají odporné pařáty netvora. Ani Dergan však neváhá a bije do nepřítelů svým mečem a s podporou obou kouzelníků, kteří se v tomto boji zcela vyčerpávají, ho likviduje.

Dobrodruzi jsou zcela vyčerpaní, zvláště pak Dergan cítí, jak mu z těla mizí jeho síla. Přesto se pouští do prohledávání místnosti, která se nyní zdá prázdná. Naštěstí pro unavené dobrodruhy také prázdnou je, a tak k dalšímu boji nedochází. Místnost, ve které se druzi octli, je velká temná svatyně. Lidské kosti, válející se všude po podlaze, také nepůsobí příliš optimisticky. Na nejbližším konci od vchodu podlaha stupňovitě stoupá a stojí tam dva oltáře. První, menší ještě nese zbytky zvířecích kostí. Druhý je větší, asi tak pro jednoho člověka pohodlně, a v jeho rozích jsou umístěny čtyři svíce. Tento oltář je vytesán z jednoho kvádrů a je celý pokryt runami, které však nikdo z družiny nedokáže rozluštit. Dobrodruhy však nejvíce zajímá hromada zlata za oltářem. Bohatší o pár tisíc zlatých opouštějí ponurá skaliska.

"Mnně je zllle", cvaká zubama Dergan a balí se do dek. "Má horkost", prohlašuje Astorius, který hned přiskočil vůdci na pomoc. "To být jistě z toho fexta, jak Páin měl tak", stanovuje diagnózu Lynhaard. "Měli bychom ho dovést k nějakému felčarovi", moudře radí Krochta. "Já to tušil. Neměl tam vůbec líst. Měl by klid", pronáší Barzubaj. "Skusíme se zastavit na tom statku", rozhoduje Krochta nakonec, "Ty lidi tam na mě působili zkušeným dojmem, když se nebojí sami hájit svůj majetek, někdo z nich by se moh vyznat v léčení".

Druhý den stojí hrdinové znovu před branou statku. "Tak jak jste dopadli?", táže se družiníků jeden z obránců, s kterým se již předtím setkali. "Ale mizerně", odpovídá Krochta, "Tady našeho kamaráda zranil fext". "Cože, fext", diví se muž, "To by mohlo být vážné. Pojďte ho vzít dovnitř, podíváme se na něj". Družiníci neváhají a odnášejí

Dergana do budovy, kde ho ukládají na postel a dva z mužů se o něj hned začínají starat. "Není to naštěstí vážné", říká jeden z nich po chvíli, "Ale tak dva dny by měl zůstat v posteli". Všichni druzi souhlasí s několikadenním odpočinkem a rozcházejí se porozhlédnout se po statku. Zjišťují, že statek je provizorně opevněn. Vnější zdi jsou obehány dřevěným ochozem, aby přez ně bylo možno střílet. Brána je zpevněna a před ní leží několik převrácených vozů. Osazenstvo pevnosti sestává z několika ostřílených mužů, jež patrně dříve vedli dobrodružný život a dvaceti čeledínů, kteří se na dvoře učí střílet a šermovat.

Dobrodruzi se seznámili s majiteli statku kterými byli chodec Dengher, druid Grihan, elf Liandell, trpaslík Balin, válečníci Ollgin a Milean a lupič Sakkel.

Druhý den ráno se Dergan probouzí a cítí se poměrně svěží. Je však přinucen ještě ležet, aby si odpočinul. Večer se svého hostitele táže, co chce za jeho vyléčení. "Rádo se stalo", odvětil chodec Dengher, "Ale hodilo by se nám, aby ste tu s náma nějaký čas zůstali. Před dvěma dny sme totiž viděli barbaři hlídku a vojsko na sebe zřejmě nenechá dlouho čekat". Dergan souhlasí, neboť se cítí za své vyléčení dlužný, a rovněž ostatní projevují zájem podpořit odvážné majitele statku v jeho obraně.

Jednoho odpoledne se Krochta prochází po dvoře a pozoruje ostatní připravující se na boj, když tu ho napadne, co asi dělá havran, že se dlouho nehlásí. "Havrane, ke mě", vysílá telepatický příkaz. "Trhni si", zazní mu v hlavě odpověď. "Ccco sssi ttto... Havrane, okamžitě ke mně", brunátní Krochta a pozoruje svého opeřence, jak se neochotně vynořuje za komínem a slétá blíž. Vzápětí však za komínem zpozoruje další černou hlavu a kousek od sebe vidí na dvoře stát čaroděje Liandella jak rozčileně pozoruje komín. "Jo vy ste si chtěli hrát", vysílá k havranovi už mírnějším tónem, "A žes to neřek rovnou. Tak leť, ale dávejte pozor, ať nás nikdo nepřekvapí".

Po několika dnech se obránci přece jen dočkali. Ráno, když se zvedla mlha, spatřují řadu jezdců rozestavených kolem statku. "Je jich asi padesát", oznamuje ostatním Dergan. "Zřejmě počítali se snadnou kořistí", směje se válečník Milean, zatímco Dengher, v jehož osobě má statek

nejmenovaného velitele, rozestavuje čeledíny na hradbách a střechách. Většina z nich se marně snaží zakrývat nervozitu, a jen málokterý dobrodruh si vzpomíná, jak se cítil před svým prvním bojem. Každý tráví čas v očekávání jinak, někteří dobrodruzi jsou rozestavení na hradbách, někteří si za hradbami protahují svaly, trpaslík Balin si brousí sekeru, Liandell sedí na dvoře v houpacím křesle a listuje svou čarodějnou knihou a druid Grihan se laská s menší smečkou psů.

Nakonec barbaři dostávají pokyn k útoku a počínají opatrně postupovat ke statku. Střelci zauímají místo na hradbách. Z gwendarroňanů pouze Dergan vytahuje svojí kuši, ostatní nemohou doufat v přílišný účinek své střelby a tak raději zůstávají v úkrytu. Většina nájezdníků má v rukou meče a jen někteří se snaží uškodit obráncům šipý. Barbaři s meči přecházejí na hranici dostřelu do trysku a dojíždějí k hradbám, na které se snaží ze svých koní vylézt. V tom jim brání Dergan, Lynhaard a Tar, kteří svými meči rozdávají smrtící údery barbarům lezoucím přes hradby. Ostatní se povětšinou věnují střelbě. Když barbaři lučišníci vidí nepřílišnou efektivitu své střelby a navíc hrozící nebezpečí, že trefí své spolubojovníky, lezoucí přes zeď, odkládají luky a tasí meče, jedouc podporovat útočníky na hradbách. Někteří barbaři seskakují s koní a začínají odklízet vozy před branou, zatímco další přivázejí masivní beranidlo.

Mezitím padlo několik čeledínů na jedné střeše, a několika barbarům se podařilo dostat se na ni, proto tam rychle vybíhá Ollgin a sráží několik útočníků dolů. Na pomoc mu běží Barzubaj, který doposud nebojoval, neboť ochoz, na kterém řádl Dergan s ostatními, byl podstatně vyšší než trpaslík. Teď se však mohl zapojit do boje, proto neváhal a skočil na střechu. Tam se vrhá na statného barbara, který se právě snažil dostat se bojovnicímu Ollginovi do zad. Barzubaj se ohání svou masivní sekerou a dělá ze štítu svého soupeře třísky na podpal. Jeho protivník však není žádný začátečník a trpaslík začíná umdlévat. Snaží se barbarovi zasadit poslední rozhodující ránu, když tu mu ostrý břit meče proniká do břicha. 'Teď nebo nikdy', pomyslel si Barzubaj a napřahuje ke smrtící ráně, oči zalité krví. Jeho zraněné tělo však není dostatečně rychlé a tak barbar zasazuje poslední úder. Barzubajova sekeru se však nedá zastavit. Její

ostří se mihlo vzduchem a barbarova hlava opisuje velký oblouk načež zapadá do okapu. Jenomže trpaslík už klečí na kolenou snaže se vzdorovat blízké smrti, ale je to marné. Vzápětí se jeho bezvládné tělo svaluje na krví nasáté došky, zatímco sekera dopadá s cinknutím na zem.

V tuto chvíli je největší shon okolo brány. Barbaři už odtáhli překážející vozy a buší do brány beranidlem, což vede ke shromáždění nejsilnějších obránců za branou. "Ustupte stranou", prohlašuje pojednou Liandell, "Brána dlouho nevydrží". Zaznívá několik dalších úderů a brána opět znatelně povoluje, zatímco čaroděj mumlá zaklínadlo. "Nefelē ignea", vykřikuje nakonec a zvedá ruce, právě ve chvíli, kdy se útočnickům daří prorazit v bráně díru tak pro dva muže. Před branou se vytváří černý mrak, z něž začíná sršet ohnivý déšť. Ozývá se zděšený řev útočníků, kteří prchají z inkriminované oblasti. Obránci si mohou na chvíli vydechnout, než se barbaři zformují k poslednímu útoku. Po chvíli se zbytek asi dvaceti barbarů skonsolidovává a vyráží na ztěk brány. Mezi nimi je i skupina jejich velitelů, kteří se doposud drželi mimo dostřel.

První barbaři pronikají dírou v bráně, ale hned padají pod ranami Balina a Mileana a po nich další. Vzápětí se však brána nečekaně řítí do prachu. "Bacha, je tam jeden v rudým plášti", volá Astorius, jenž stojí na hradbách. Barbaři se začínají hrnout dovnitř, když tu Grihan vypouští svou smečku psů. To způsobuje mezi útočníky zmatek, který stačí obráncům k vytvoření obranné linie. Na ní se další nápor útočníků zastavuje, zvláště když svými kouzly přispívají Liandell a Krochta.

Krochtův havran se mezitím rozhodl k riskantnímu činu. Střemhlavým letem se zezadu přibližuje k barbařimu kouzelníkovi a několika blesky sestřeluje slizkou kočku sedící mu na rameni, načež vybírá klesání těsně nad zemí a přízemním letem mizí z dosahu rozzuřeného čaroděje. Ten měl právě v úmyslu ztrestat drzého opeřence, když se mu do nohy zabodá šíp. To Tar, nemožou se zapojit do boje, popadl alespoň volnou kuš a snažil se být užitečný. Čaroděj však nemá náladu na žerty a několika blesky doslova sestřeluje krolla z hradeb. Při tom se však neopatrně přibližuje, a tak Astorius, jenž se

doposud skrýval za ochozem, obdarovává čaroděje svými blesky, načež se zase skrčuje za ochoz. Barbar se však už o něj nestačil zajímat. Z ničeho nic ztuhl a zřítíl se z koně, přičemž si přerazil vaz. Další šikovné kouzlo.

Lynhaard má v tu chvíli docela jiné starosti. Napadá ho totiž jeden z velitelů, ale liscannorský starosta využívá své velké zkušenosti, odráží nápor a s pomocí spolubojovníků barbara poráží. V tu chvíli je už bojiště ovládnuto dobrodruhy, kteří dobíjejí poslední zuřivé, ale zároveň zoufalé barbary. Je dobojováno a druzi počítají své mrtvé. Kromě gwendarroňských hrdinů, Barzubaje a Tara, padlo třináct čeledínů. Ostatní bojovníci, vyjma kouzelníků, jsou ve větší či menší míře posekáni, ale nikdo nevyžaduje zvláštní péči. Nebyli by to však nurnští, kdyby se hned po spočtení ztrát nezačali zajímat o pláště barbarů, které si obě skupiny dělí napůl.

"Já sem slyšel", vypráví Astorius druhům večer u ohně, "že v každý svatyni je poklad pod oltářem. Tam v těch skalách sme se moc nerozhlíželi, ale já bych se tam vrátil a pořádně to prohledal". "Neměli bysme se rači podívat po barbarech?", přemýšlí vůdce. "Barbarů sme tady zabili dost, já bych se tam podíval", souhlasí Krochta se svým kouzelnickým kolegou. Všichni nakonec souhlasí, neboť zřejmě zapoměli, že zlato již našli za oltářem. Nicméně druhý den ráno vyrazili opět na sever.

Tentokrát družina bez problémů projíždí skalami a vstupuje do svatyně. Družiníci několikrát prohledávají celou místnost, až usuzují, že pod oltářem ani nikde jinde žádné tajné dveře skrývající poklad nejsou. "Blbej nápad", prohlašuje nakonec Lynhaard, "Na to ty přijít sám, chytráku", posmívá se dále kouzelníkovi. Krochta se mezitím raději snaží přijít na účel oltářů. Rozsvěcuje svíce na velkém a zjišťuje, že jejich světlo dopadá převážně na oltář, který pak vypadá, jakoby hořel. Pak přistupuje k menšímu oltáři, jemě se řeže do dlaně a skouší na něj stříknout několik kapek krve. Velice se diví, když se krev jakoby vypila do hladkého kamene a svíčky na velkém oltáři na chvíli zazářili. Zkouší krev ukápnout i na velký oltář, ale tam se nic neděje. "Co kdybychom přinesli nějakou obětí", navrhl Dergan, který Krochtu pozoroval. "Na mňa nekoukej", odmítavě se tváří Lynhaard. "Já jenom

esli souhlasíš?" "Nu, proč ne, co", drbe se kroll a předstírá, že přemýšlí, "Ale, co potvora dakajá vylézt, co?" "Ale neboj", uklidňuje ho Dergan, "Jenom tu obětujeme nějaký zvíře a uvidíme co to udělá".

Po té dobrodruzi míří do lesa, aby se pokusili něco ulovit. Na lov se vydává Dergan s Astoriem, ale i Krochta vysílá svého havrana, aby se pokusil něco složit. Dergan a Astorius se pomalu a tiše plíží lesem, až se jim podaří objevit číhající lišku. "Musíme jí dostat živou", šeptá Astorius, "Až ti řeknu tak jí chytíš". Po té se mocně soustředí a šeptá čarodějná slůvka. Liška je vzápětí stížena těžkým psychickým šokem a ani se nebrání, když ji Dergan strká do pytle. Krochtův havran mezitím nalézá osamělou srnu a skládá ji několika blesky.

"Koukněte co mám", ukazuje Krochta havranův úlovek ostatním. "Hm, jenže my potřebujeme živý zvíře", odpovídá Dergan, "K obětem se většinou nepoužívali mrtví tvorové, nebo jo?", obrací se na Astoria. "Ale co? Aspoň ho sníme", přechází otázku kouzelník.

Naplnění dobrou srnčí pečení, vrací se nurnští do svatyně k liščí oběti. Krochta zapaluje svíčky, načež Lynhaard páře malou šelmu mečem. Svíce planou jasným plamenem a osvětlují oltář, jakoby stál na slunci. Nic se však neděje. "Esli se tam nemá nejdřív strčit nějaký tělo", přemýšlí Krochta. "No, momžná, že na tom vozivovali ty nemrtví, bylo jich tu spoustu", přidává se Dergan. S tím se družiníci spokojují a definitivně opouštějí chrám.

Nutno podotknout, že družinu tvoří nepříliš ostřílení dobrodruzi, co se týče navrácení života svým spolubojovníkům. Nikdo z nich nepamatoval časy, kdy byli mrtví druzi pokládáni na nejrůznější oltáře či nalévání kdejakým utrejkem, po čemž jim obvykle narostly oslí uši, prasečí rypáky nebo něco podobného, ale v nejednom případě skutečně ožili. Tady družina propásla jednu z řídkých příležitostí, i když je pravdou, že v temném chrámu jako tento, by to bylo pravděpodobně spojeno s jistým nebezpečím.

"Měli bychom se vrátit pro nějaký posily", dí večer Dergan, "Ve čtyřech bych se na barbary nevydával". "Máš pravdu", souhlasí Krochta, "Zajedem do Crumu. Třeba se tam někdo najde". Jak se domluvili, tak učinili a příští večer už strávila družina v bezpečí opevněné vsi.

V Crumu nurnští navštěvují místní hostinec a kromě několika skupin dobrodruhů tam vidí ještě dva osamocené kudůky, ke kterým míří výjimečně viditelný Astorius, maje v úmyslu lákat je k dobrodružství. "Nechcete se k nám přidat?", hlaholí elf. Jeden z kudůků si kouzelníka chvíli měří pohledem. "Dobrý den", dí nakonec. "Ehm, dobrý, dobrý", brebtá zaražený elf, "Nechcete se nám přidat?". "Zálist Chvět", představuje se kudůk po chvíli trapného ticha. "Mno, já sem teda nákej Astorius, teda", mumlá elf nezvyklý příliš slušnému chování. "Dobrý den, já jsem Dergan", zapojuje se do rozhovoru vůdce, který všechno slyšel a byl tak dostatečně varován, "Nechtěli byste se vydat s námi za dobrodružstvím?" "Inu, proč ne", odpovídá kudůk, "Sami jsme chtěli něco zajímavého prožít". "Fajn", pookřál Astorius, "A vodkaď vlastně pocházíš?" "My si tykáme?", obrci se na něj Chvět, načež elf zčervenává a do hovoru se dále nezapojuje. Tak se Nurnská družina rozrostla o dva kudůky Zálista Chvěta a Krostu.

Družinici se rozhodli, že tentokrát se podívají až na východ Valdenu, kde začínají neprostupné hvozdy. Projíždí tedy severně kolem Ronku a Hulgu a pak podél hvozdu k jihu. Celou dobu nenaráží na žádnou známku barbaří populace, až v blízkosti Tunu objevuje havran menší tábor, složený z několika stanů a stáda dobytka. Havran hlásí dvacítku vojáků a zhruba stejný počet pastýřů. Dobrodruzi ustupují od možnosti zaútočit přímo, a raději dávají přednost vylákání vojáků z vesnice. Na přepad si vybírají malé útulné údolíčko s několika křovinami.

"Tak tady rozděláme oheň", rozkazuje Dergan, "Uděláme pořádněj kouř, aby je to přilákalo, a když zaútočej, tak je rozprášíme". "A co když jich bude moc?", ptá se opatrný Astorius, který je jako obvykle neviditelný. "Havran bude hlídat a když jich bude moc, tak nás varuje. Já s Lynhaardem budem ve předu, kouzelníci za náma a vy se kryjte vzadu", obrací se ke dvěma kudůkům, "Ty, Záliste, máš vůbec nějakou zbraň?", napadá náhle náčelníka. "Ne, proč?", diví se kudůk. "Ty vážně nemít zbraň?, nevěří Lynhaard svým uším, "Von nemít zbraň", konstatuje nakonec. "Hele, já ti pučím jednu dýku, na", podává kudůkovi zbraň Dergan, "Tak díky, no", krčí rameny Chvět a strká si ji do torny. "Tak to né, počkej", brání mu vůdce,

"To mi jí rači vrať, v batohu ti nebude nic platná". "A naco je mi vůbec dýka?", diví se kudůk. "Viš", praví shovívavě Krochta, "Tady řáděj nájezdníci, vypalujou vesnice a zabíjej obyvatele". "Aha, tak to my dej tu zbraň. To je musíme pobít", dychtivě se sápe po dýce, a tak mu Dergan přidává ještě jednu. Pak druzi zapalují oheň a čekají co se bude dít.

Asi po hodině havran ohlásil skupinu šesti barbarů. Ti se zakrátko objevují a hned jak spatříjí družinu, vyrazíjí do útoku. Proti připraveným dobrodruhům však nemají šanci. Dva se řítí mrtvi k zemi po zásahu kouzelníků, Krochty a Astoria, třetí padá z koně zasažen dvěma šípy Krostovy kuše, dalšího zasahuje Chvět dýkou do krku a poslední dva si berou na starost válečníci Lynhaard a Dergan. Brzo je po krátkém boji a družinici se vydávají přenocovat na kraj hvozdu.

Ráno se družina vydává opatrně nazpět, poněvadž tuší, že zmizení šesti barbarů nezůstalo bez odezvy. Nakonec se skutečně střetávají se skupinou barbarů, kteří jdou po jejich včerejší stopě, rozvinuti do rojnice. Naštěstí jsou dobrodruzi včas varováni havranem a mají tedy dost času připravit si výhodné podmínky pro následující boj. Objíždějí proto barbary a napadají je z boku, neboť doufají, že je budou moci likvidovat postupně a nedojde ke střetnutí se všemi najednou. To se vcelku daří, protože barbaří jsou příliš lačni boje, než aby jim zbyl čas na sjednocení se ve větší skupinu, která by byla schopna zasadit nurnským hrdinům vážnější ránu. Dobrodruzi jsou přesto značně vyčerpáni, proto odkládají návštěvu barbarského tábora na zítřek a jdou se zatím řádně prospat.

Barbaří však nehodlají čekat, až se nurnští vyspí. Když se válečníci nevrací, balí pastýři tábor a vydávají se na západ, ke svým hlavním silám. Na jejich popud vyrazí ještě v noci trestná výprava, čítající dvacítku jezdců.

Druhý den se dobrodruzi vydávají navštívit barbarský tábor, avšak nalézají jen poslanou trávu. Dergan tedy naprosto nesmyslně nařizuje jet po cestě do Mardu, tedy prakticky vstříc nepřítelům. Kolem poledního se obě skupiny spatřili, respektive, nejdříve se spatřili dva havrani a ti pak informovali své pány. Družna se okamžitě obrací a dává se na útek, ale po chvíli je jasné, že

barbarští koně jsou podstatně lepší, nehledě na to, že Astoriův poník ze sebe vydá při trysku rychlost Lynhaarda, vlekoucího se nad ránem od Hrocha.

Družinici tedy nechávají marného útěku a stává se do obraného postavení, zatímco nad nimi krouží černý havran. "Havrane, leť a sejmi ho", nařizuje Krochta svému opeřenci, tem bojovně kráká a vzlétá do boje. Rychle nabírá výšku, až se dostává na úroveň svého nepřítele. Oba havrani začínají létat v kružích kolem sebe, snažíc se dostat do výhodného palebného postavení. Nakonec se Krochtův havran odhodlává k riskantnímu manévru. Znenadání provádí efektní loping, čímž se dostává na ocas svého soupeře a než ten stačí zareagovat, sestřeluje ho žlutým bleskem.

"Výborně", chválí svého miláčka Krochta, ale pak už se věnuje přibližující se skupině. Barbaří se rozvíjejí do rojnice a tryskem se přibližují k družině. Vzápětí se s třeskem setkávají s Derganem a Lynhaardem, kteří tvoří čelo nurnských. Oba šermíři srážejí své protivníky z koní, zatímco Astorius kouzly, Krosta střílí a Chvět vrhá dýku. Krochta zatím ztuhl v sedle, neboť byl právě vytvářen na mentální soubor. Barbarský mág však zřejmě špatně odhadl své možnosti, neboť po chvíli, se značně pročištěnou hlavou soubor vzdává. Mezitím naplno probíhá boj. Barbaří už obklíčili skupinu a útočí na koho se dá. Chvět se před nepřátelskými meči raději ztratil pomocí svého lektvaru, zatímco Krosta byl nemilosrdně sražen z koně. Kudůk se však rychle zvedá, uniká zpod kopyt plašících se koní a pak opět pozvedá kuš a zasazuje nepřítelům další smrtící rány. Několik barbarů se snaží zaútočit i na soustředěného se Krochtu, ale ten si naštěstí před bojem stačil vyčarovat obrazy a tak nebyl dosud zasažen. Rovněž Astorius mate své nepřátele kouzlem duhu a případné útočníky sráží k zemi blesky.

Mezi prořídlými barbary se zapojují do boje i jejich velitelé, útočící na dva gwendarronské šermíře. Ti se však bijí jako lvi a zvláště Dergan podporován kouzly Astoriův prskající kočky si vede výborně. Brzo zůstávají jen tři barbarští velitelé a jejich kouzelník a proti nim Dergan s Lynhaardem a Krochta podporováni střelcem Krostou, neboť zcela vyčerpáný Astorius po té, co zlikvydoval posledního dotírajícího vojáka, raději zvolil ústup. Téměř všichni bojující jsou již na zemi

a jen barbarský velitel v černém pláští se nad nimi tyčí na svém mohutném oři a zatlačuje bránícího se Lynhaarda. Brzo je však i on sražen z koně, když Krochta, po té co se zorientoval po vítězství v mentálním souboji, vyslal svazek blesků. Dergan mezitím sklátil jednoho z barbarů a pustil se do druhého. Havran se zatím snáší z oblohy a svým ostrým zobákem klove barbarského mága do týla. Ten mu na to zasazuje tvrdou ránu holí, až je pták odhozen na pět sáhů daleko, ale vybírá pád a odletá raději pryč.

Lynhaard se vrhl na na zem padnuvšího barbara a zasadil mu smrtící ránu. Zatím Krochta dobíhá k mágovi a chvíli s ním bojuje holí, až mu nakonec zasazuje smrtící ránu do ohrysku. Nakonec i Dergan vyřizuje svého soupeře a tak je dobojováno. Druzi si spěšně dávají provizorní obvazy na své rány, načež pokračují maximálním tempem k lesu.

"Tak, já myslím, že už sme udělali dost, co říkáte?", obrací se Dergan ke svým druhům navečer, když družina odpočívá ve stínu hvozdu. "No jo", souhlasí Krochta, "Máme už víc než osmdesát pláštů, docela sme si nahrabali". "Tak, tak", přidává se Lynhaard, "Zbytečno dál rubat. Boje těžké a více těžké a zlata už dost". Dobrodruzi se nakonec shodují na tom, že nastal čas skončit s bojem a vydat se k domovu. Ráno tedy nabírají směr na Crum. Pravda, ne nejkratší cestou, která vede přes nebezpečná území, ale oklikou okolo známého statku.

Ke statku dobrodruzi dorážejí druhého dne navečer, ovšem dovnitř se dostat nemohou. Brání jim v tom asi stovka barbarů, kteří obklíčili statek. Z jejich postavení se však dá usuzovat, že zaútočí až ráno, proto jdou dobrodruzi raději spát.

Hned po ránu posílá Krochta svého havrana hlídkovat, zatímco ostatní se skrývají za pahorkem. Krátce po svítání se barbarská vojska dávají do pohybu. "Hele, je jich moc. Rači se do toho nebudem míchat a počkáme, jak to dopadne", odvážně navrhuje Krochta. Všichni souhlasí a tak družinici, přestože se už docela zotavili z předchozích zranění, zůstávají za kopcem a vyčkávají výsledku bitvy. Nakonec, když je jasné, že i tento útok bude zkušenými statkáři odvrácen, vyjíždějí dobrodruzi ze svého úkrytu a dobíjejí několik zraněných barbarů, aby se neřeklo.

"Škoda, že ste to nestihly dřív", volá na druhy chodec Dengher a prohlíží vyvrácenou bránu, "Měli bysme menší ztráty". Nurnští se raději loučí a pospíchají do Crumu.

"Tiše", promlouvá znenáhla Lynhaard, když se na dohled objevuje Crumská palisáda, a napíná uši, "Lynhaard něco slyšet". "To zní jako zpěv bojových písní", přemýšlí Dergan. "No, já už dlouho bydlím U hrocha a ten zvuk mi spíš připomíná tady Lynhaarda, jak zpívá s Krullem půlnoční duet", oponuje mu Krochta. Když dobrodruzi přijíždějí do opevněné vesnice, vidí všude zkázu, kterou ovšem nezpůsobili barbari, ale něco docela jiného. U otevřené brány se válí voják se džbánem v ruce a cosi chroptí. Další ožralové na sebe nenechají dlouho čekat a jejich počet se zvyšuje úměrně tomu, jak se druzi blíží k hospodě. Uvnitř, respektive na honjišti za hospodou, neboť ve výčepu není slyšet vlastního slova, se druzi dozvídají, že přitáhl oddíl padesáti trpaslíků z Angwaru a ti poblíž Srumu rozdrtili asi třisetčlené barbari vojsko, v němž navíc bylo několik vyšších velitelů. Tím zřejmě zničili značnou bojovou sílu barbarů, neboť ti se po bitvě podstatně stáhli k východu a jejich hlídky už rovněž nejsou tak časté a početné. Dobrodruzi se radostně přidávají ke všeobecné oslavě, ale ani tyto zprávy nemohou nic změnit na jejich rozhodnutí odtáhnout z boje a vrátit se do Liscannoru.

Ve Velvenu si družina vyzvedává odměnu vypsanou za pláště a pak míří na jih, do Gwendarronu. Cesta proběhla bez zvláštních příhod a po třech týdnech putování se před dobrodruhy objevují známé střechy liscannorské osady.

"Hola, sme doma", volá Lynhaard, "Rychle k Wennoři". Kroll kvapně míří k domu, když tu ho zaráží hlasitý dětský pláč. "Zdar, oťče", přichází ke starostovi Páin a poplácívá ho po zádech, na ramena totiž nedosáhne. "Co je to?", sklání se k trpaslíkovi kroll, "Kluk nebo chudinka". "No, po pravdě řečeno to je holka", odpovídá Páin, "Ale tak zlý to zase nejní". Lynhaard dále neváhá, sbírá veškerou odvalu a jde se podívat na plod své lásky. Doma nachází Wennoru, která chová jakýsi balík, z něhož čouhají jen dvě velké uši. Kroll přichází blíž a láskyplně si prohlíží podivný obličejík koukající z peřinek. Není pochyb, že tohle dítě je skutečně jeho.

Večer v hospodě všichni vyprávějí své značně přibarvené příběhy z cest, jen Lynhaard je nezvykle zamlklý. Přemýšlí totiž, jestli má cenu pokoušet osud a zkusit ještě jedno dítě. Pak ho ale napadá, jak mu alkohol v krvi houstne, že jeho dcera je svým způsobem krásná, i když nezná nikoho, kdo by s ním souhlasil.

---

### \* Píseň drakobijců \*

---

Getd z Ruindoru

Ledový drak  
stačí nám na něj síly?

Přetěžký boj  
Nesmíme ztrácet víry  
Jak zahrát,

Abychom hlavu měli  
A přitom  
Nic dělat nemuseli

Vystřelit?  
Na to má tlustou kůži  
Rozlobí se  
A budou padat muži  
Snad blesky  
To není špatný nápad  
Krochta jde  
Teď potřeba je chvátat

Bestie řve  
Však Krochta daleko je  
Jak havran  
Rychle odletěl z boje  
Už jen pár  
Takových ran ho zklátí  
Kdo půjde  
Dokončit toto klání?

Čtyři tam jdou  
Jdou zabít dračí stvůru  
Čtyři to jsou  
Sráží zbabělost z trůnu  
Čtyři se vrhají  
Vztríc tlamě dračí  
A všichni bojují

Co jim jen síly stačí

Páin se rve  
Jak trpaslíci umí  
Lynhaard buší  
Až jeho rány duní  
Dergan píchá

Z drakových ran krev prýští  
Jenom Daren  
Nemá už další příští

Barbar mladý  
Odvážně čelil stvůře  
Mnoho lidí  
Zemřelo už i hůře  
Kdo může říct  
Že jak hrdina padl  
Neustoupil  
Nezůstal někde vzadu

Lynhaard  
Už ztratil spoustu krve  
Není kroll  
Tak čerstvý jako prve  
Ni Dergan  
Již nemá tolik síly  
Aby mohl  
Sekat draky na díly

Tak Páin  
Zasadil další ránu  
Samoten  
Čelil obludy spárům  
Draka bil  
Krev prolili tam oba  
Stáhl se, však  
Odpočat přijde znova

Ráno se  
Tři hrdinové našli  
Páin, Krochta  
Spolu s Derganem tam šli  
Utkání  
Nad které těžší není  
Pro draka  
Se končí představení

Drakobijci

Se radují z té smrti  
Sbírají poklad  
Do nejposlednější mrti  
Řežou hlavu  
Jež má zuby jak meče  
Odměna  
Nyní už neuteče

---

### \* A na závěr... \*

---

Z cyklu Slavné výroky družiníků

**"... Jestli je ta moje zmije sameček nebo  
samička, tak to se nepozná, protože nemá  
zuby. Ale jmenuje se Hugo ...", pravil Krull  
Tichošlápek a za chvíli umřel**

---

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